

**HUBUNGAN ANTARA KONSEP DIRI DAN GAYA HIDUP
DENGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* PADA
REMAJA**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)
Pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama**

**Oleh :
Fitriyanti Setioningrum
1531080136**

Prodi Studi : Psikologi Islam

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2019 M**

**HUBUNGAN ANTARA KONSEP DIRI DAN GAYA HIDUP
DENGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* PADA
REMAJA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)
Pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama

Oleh:

Fitriyanti Setioningrum

153080136

Program Studi : Psikologi Islam

Pembimbing 1 : Supriyati, S.Psi. M.Si

Pembimbing 2 : Khoiriyah Ulfa, MA

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2019 M**

ABSTRAK

Hubungan Antara Konsep Diri Dan Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Remaja

Oleh

Fitriyanti Setioningrum
1531080136

Intensitas penggunaan *gadget* merupakan suatu aktivitas atau keinginan seseorang yang diukur dengan waktu. Dalam intensitas penggunaan *gadget*, seseorang terdapat dua hal mendasar yang perlu diamati, yakni frekuensi *gadget* yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses *gadget* yang dilakukan oleh pengguna *gadget*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara konsep diri dan gaya hidup dengan intensitas penggunaan *gadget* pada remaja. Terdapat tiga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu Yang pertama, ada hubungan antara konsep diri dan gaya hidup dengan intensitas penggunaan *gadget* pada remaja. Yang kedua ada hubungan antara konsep diri dengan intensitas penggunaan *gadget* pada remaja. Yang ketiga ada hubungan antara gaya hidup dengan intensitas penggunaan *gadget* pada remaja.

Metode pengumpulan data menggunakan skala psikologi yang meliputi skala intensitas penggunaan *gadget* sebanyak 28 aitem, skala konsep diri sebanyak 47 aitem, dan skala gaya hidup sebanyak 31 aitem. Teknik analisis yaitu menggunakan teknik analisis regresi berganda yang dibantu dengan menggunakan *SPSS 25.0 for windows*. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja di SMP N 36 Bandar Lampung, sebanyak 90 siswa/i, yang diambil dengan menggunakan teknik *proportional random sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan Nilai $R_{x_1.y} = 0,379$ dengan nilai $F = 1.1441$ dan $p = 0,002$ ($p < 0,01$) yang berarti ada hubungan antara konsep diri dan gaya hidup dengan intensitas penggunaan *gadget* pada remaja hasil yang diperoleh memberikan sumbangan efektif 29,9% dan 70,1% dipengaruhi oleh faktor lain diluar dari penelitian ini. Nilai $r_{x_1.y} = 0,262$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,01$) yang berarti ada hubungan yang positif signifikan antara konsep diri dengan intensitas penggunaan *gadget* pada remaja. Nilai $r_{x_2.y} = 0,315$ dan $p = 0,002$ ($p < 0,01$) yang berarti ada hubungan yang positif signifikan antara gaya hidup dengan intensitas penggunaan *gadget* pada remaja .

Kata kunci: *Intensitas Penggunaan Gadget, Konsep Diri Dan Gaya Hidup*



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Alamat: Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721) 703531, 780421

PERSETUJUAN

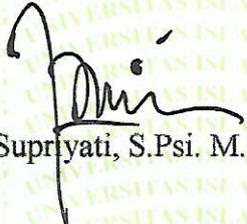
Judul : Hubungan Antara Konsep Diri dan Gaya Hidup Dengan
Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Remaja
Nama : Fitriyanti Setioningrum
Npm : 1531080136
Prodi : Psikologi Islam

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lmpung

Pembimbing I

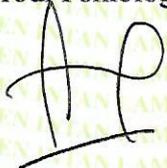
Pembimbing II


Supriyati, S.Psi. M.Si


Khoiriyah Ulfa, MA

Mengetahui

Ketua Prodi Psikologi Islam


Rika Damayanti, M.Kep., Sp.Kep.J
NIP.197303162006042002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM

Alamat: Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721) 703531, 780421

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **Hubungan Konsep Diri Dan Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Remaja**. Disusun oleh **Fitriyanti Setioningrum**. NPM : **1531080136**. Prodi : **Psikologi Islam**. Fakultas : **Ushuluddin dan Studi Agama**, telah dimunaqsyahkan pada hari/tanggal : **Senin, 09 September 2019**

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : **Dr. H. M. Afif Anshori, M.Ag**

Sekretaris : **Annisa Fitriani, S.Psi, MA**

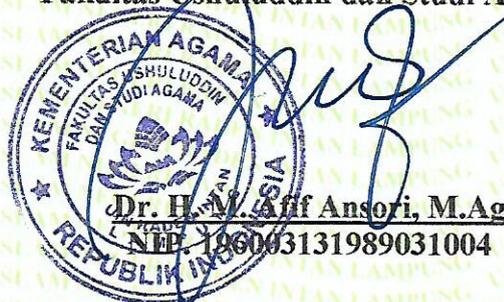
Penguji Utama : **Drs. M. Nursalim Malay, M.Si**

Penguji Pendamping I : **Supriyati, S.Psi, M.Si**

Penguji Pendamping II : **Khoiriyah Ulfa, MA**

DEKAN

Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama



PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi Arab-Latin digunakan sebagai pedoman yang mengacu pada Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987, sebagai berikut :

1. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin	Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ذ	Dz	ظ	Zh	م	M
ب	B	ر	R	ع	‘ (Koma terbalik di atas)	ن	N
ت	T	ز	Z	و		W	
ث	Ts	س	S	غ	Gh	ه	H
ج	J	ش	Sy	ف	F	، (Apostrof, tetapi tidak dilambangkan apabila terletak di awal kata)	
ح	H	ص	Sh	ق	Q		
خ	Kh	ض	Dh	ك	K		
د	D	ط	Th	ل	L	ي	Y

2. Vokal

Vokal Pendek	Contoh	Vokal Panjang	Contoh	Vokal Rangkap	
ـَ	A	ا	Ā	سَارَ...يُ	Ai
ـِ	I	ي	Î	قَيْلَ...و	Au
ـُ	U	و	Û	يَجُورَ	

3. Ta Marbutah

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasroh dan dhammah, transliterasinya adalah /t/. Sedangkan ta marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/. Seperti kata : Thalhah, Raudhah, Jannatu al-Na'im.

4. Syaddah dan Kata Sandang

Transliterasi tanpa syaddah dilambangkan dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu. Seperti kata : Nazzala, Rabbana. Sedangkan kata sandang "al", baik pada kata yang dimulai dengan huruf qamariyyah maupun syamsiyyah. Contohnya : al-Markaz, al-Syamsu.



PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Assalamu'alaikum wr, wb

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fitriyanti Setioningrum

NPM : 1531080136

Program Studi : Psikologi Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Hubungan Antara Konsep Diri Dan Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Remaja" merupakan hasil karya peneliti dan bukan plagiasi, maka peneliti bersedia menerima konsekuensi sesuai aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Demikian pernyataan ini dengan sebenar-benarnya.

Wassalamu'alikum wr, wb.

Bandar lampung, 12 Agustus 2019

Yang menyatakan,



Fitriyanti Setioningrum
1531080136

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝
إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝

Artinya : 5.Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,6.Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
(QS. Asy syarh ayat 5-6)



PERSEMBAHAN

Dengan semangat, usaha dan do'a akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Maka dengan penuh rasa syukur dan tulus, ikhlas Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orangtuaku, yang kusayangi dan kucintai, Ayahanda Bpk. Narto dan Ibundaku Kaitem, atas ketulusannya dalam mendidik akhlak, membesarkan jiwa dan membimbingku dengan penuh perhatian dan kasih sayang serta keikhlasan dalam do'a sehingga menghantarkanku untuk dapat menyelesaikan skripsi ini, Fitri tidak bisa memberikan apa-apa melainkan berusaha untuk menyelesaikan skripsi ini terimakasih atas segala semua yang mak dan bapak lakukan kepadaku, semoga mak dan bapak tetap dalam lindungan Allah SWT, Amiin.
2. Kakak-kakakku yang kusayangi, kang min, kang pur, kang nomo, kang eko, yang selalu menjagaku dan menyangiku serta memberikan semangat selalu kepadaku agar tidak mudah menyerah dan selalu mendukungku.
3. Almamater tercintaku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan, semoga menjadi Perguruan Tinggi yang lebih baik kedepannya.

RIWAYAT HIDUP

Fitriyanti Setioninggrum, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 11 februari 1997. Fitri atau fiya sapaannya, anak kelima dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Narto dan Ibu Kaitem. Beralamat di Jl. Karya bakhti Kp. Sinar Harapan, RT 009, Kel : Rajabasa, Kec, Rajabasa Jaya, Kota Bandar Lampung.

Menamatkan pendidikan sekolah dasar di SD N 3 Rajabasa Jaya Bandar Lampung, lulus pada tahun 2009, pendidikan menengah pertama di MTs, AL-Hidayah Sukajaya Bandar Lampung, lulus pada tahun 2012, pendidikan menengah atas di SMA YADIKA Bandar Lampung, lulus pada tahun 2015.

Pada tahun 2015 sampai saat ini peneliti terdaftar sebagai mahasiswi UIN Raden Intan Lampung , dengan program S1 Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Jurusan Psikologi Islam. Selama menimba ilmu di UIN Raden Intan Lampung peneliti mendapat banyak pengajaran serta pengalaman seperti, saat proses pembelajar dikelas, serta mengikuti PKL dan KKN yang dapat menggembleng peneliti agar menjadi banyak pengalaman yang bermanfaat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan nikmat, Ilmu pengetahuan, kemudahan dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. yang kita harapkan syafa'atnya nanti dihari akhir.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak baik berupa moril maupun bantuan materil. Pada kesempatan ini,penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telahmembantu dalam penyelesaian skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati penulis ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Mukri, M.Ag, selaku rektor UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu pengetahuan di kampus tercinta UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. H. M. Afif Ansori,M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Study Agama UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Rika Damayanti, M.Kep.,Sp.Kep.J. selaku Ketua Prodi Psikologi dan Ibu Annisa Fitriani, S.Psi, MA selaku Sekretaris Prodi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan motivasi penuh kepada penulis.
4. Ibu Supriyati, M.Si selaku dosen pembimbing I dan Ibu Khoiriyah Ulfa M.A selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu Untuk

mendampingi peneliti dan memperbaiki kekurangan –kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dengan penuh kesabaran.

5. Ibu Ellya Rosana, MH selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam hal permasalahan perkuliahan dari semester awal sampai semester akhir.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ushuluddin dan Study Agama UIN Raden Intan Lampung yang telah mendidik serta memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
7. Ibu Yulva Roza, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SMP N 36 Bandar Lampung, yang telah memberikan izin kepada peneliti agar dapat meneliti disekolah tersebut.
8. Seluruh para Dewan Guru, Staf dan siswa/i SMP N 36 Bandar Lampung yang telah banyak membantu selama proses penelitian.
9. Sahabat-sahabatku FANY, Ari Sundari, Nida Uzzaqia dan Siti Rohayati yang selalu mendukungku dan bercanda tawa bersama.
10. Sahabat-sahabatku yang dari awal kuliah yang selalu mendukungku dan menemaniku, Annisa Anggraeni, Kurnia Maharani, Rima Hidayanti, Robitoh Intannatika, Sahaji Margaretta Indarti, Septiyanah, Widya Lisnawati. Terima kasih kuucapkan pada kalian yang selalu ada dikala suka dan duka.
11. Keluarga besar angkatan besar Psikologi 2015, yang telah menjadi motivator-motivator dan pembimbing penulis di kelas selama perkuliahan dari awal hingga skripsi ini selesai.

12. Teman-Teman KKN 178

13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu yang telah berjasa membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis berharap kepada Allah SWT semoga apa yang telah mereka berikan dengan segala kemudahan dan keikhlasannya akan menjadikan pahala dan amal yang barokah serta mendapat kemudahan dari Allah SWT. Amin.

Skripsi dengan judul “Hubungan Antara Konsep Diri Dan Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Remaja di SMP N 36 Bandar Lampung”. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pembaca.

Akhirnya penulis memohon Taufik dan Hidayah kepada Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua. Amin

Bandar Lampung, 12 Agustus 2019

Fitriyanti Setioningrum
1531080136

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PEDOMAN TRANSLITERASI	vi
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	viii
MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	x
RIWAYAT HIDUP	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian	11
C. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	13
1. Pengertian Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	13
2. Aspek-Aspek Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	14
3. Faktor-Faktor Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	14
4. Indikator Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	16
B. Konsep Diri	16
1. Pengertian Konsep Diri	17
2. Aspek-Aspek Konsep Diri.....	19
C. Gaya Hidup	21
1. Pengertian Gaya Hidup.....	21
2. Indikator Gaya Hidup	22

D. Hubungan Antara Konsep Diri Dan Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	23
E. Kerangka Berfikir.....	27
F. Hipotesis.....	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel.....	30
B. Definisi Operasional.....	30
C. Subyek Penelitian.....	31
D. Metode Pengumpulan Data.....	33
E. Validitas dan Reliabilitas	36
F. Tekhnik Analisa Data.....	38

BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Orientasi Kancah dan Persiapan.....	39
1. Orientasi Kancah	39
2. Persiapan Penelitian.....	44
3. Pelaksanaan Try Out.....	48
4. Uji Validitas dan Reliabilitas	49
5. Penyusunan Skala.....	51
B. Pelaksanaan Penelitian	53
1. Penentuan Subjek Penelitian	53
2. Pelaksanaan Pengumpulan Data.....	53
3. Skoring.....	54
C. Analisis Data Penelitian	54
1. Deskripsi Statistik Variabel Penelitian	54
2. Kategorisasi Skor Variabel Penelitian.....	55
3. Uji Asumsi	58
4. Uji Hipotesis	60
5. Pengujian Sumbangan Efektif dan Sumbangan Relatif Variabel Penelitian	62
D. Pembahasan.....	63

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 69
B. Saran 70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel. 1 Populasi Dalam Penelitian	32
Tabel 2 Blue Print Skala Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	34
Tabel. 3 Blue Print Skala Konsep Diri.....	35
Tabel. 4 Blue Print Skala Gaya Hidup	36
Tabel. 5 Distribusi Aitem Skala Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	46
Tabel. 6 Distribusi Aitem Skala Konsep Diri	47
Tabel. 7 Distribusi Aitem Skala Gaya Hidup.....	48
Tabel. 8 Distribusi Aitem Gugur Dan Valid Skala Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	50
Tabel. 9 Distribusi Aitem Gugur & Valid Skala Konsep Diri.....	50
Tabel. 10 Distribusi Aitem Gugur & Valid Skala Gaya Hidup	51
Tabel. 11 Distribusi Aitem Baru Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	52
Tabel. 12 Distribusi Aitem Baru Skala Konsep Diri	52
Tabel. 13 Distribusi Aitem Baru Skala Gaya Hidup.....	52
Tabel. 14 Deskripsi Statistik Variabel Penelitian	55
Tabel. 15 Kategorisasi Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	56
Tabel. 16 Kategorisasi Konsep Diri	56
Tabel. 17 Kategorisasi Gaya Hidup	57
Tabel. 18 Uji Normalitas.....	58
Tabel. 19 Uji Linieritas	59
Tabel. 20 <i>R-Square</i>	60

Tabel. 21 Uji Hipotesis Kedua dan Ketiga..... 61
Tabel. 22 Sumbangan Efektif dan Sumbangan Relatif 62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran. 1 Rancangan Ketiga Skala Penelitian

Lampiran. 2 Distribusi Data Uji Coba

Lampiran. 3 Validitas Dan Reliabilitas Hasil Uji Coba Ketiga Skala

Lampiran. 4 Validitas Dan Reliabilitas Hasil Ketiga Skala

Lampiran. 5 Data Skor Penelitian

Lampiran. 6 Tabulasi Data Penelitian

Lampiran. 7 Data Siswa Kelas VII Dan VIII

Lampiran. 8 Hasil Uji Asumsi

Lampiran. 9 Hasil Uji Hipotesis

Lampiran. 10 Deskriptive Statistik Dan Hasil Ketiga Kategorisasi Skala

Lampiran. 11 Surat Perizinan Penelitian

Lampiran. 12 Kartu Konsultasi

Lampiran. 13 Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang kian pesat. 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 televisi, 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, (Vitanadila, 2015).

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 (Sarwono, 2016).

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 (Noormiyanto, 2018).

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut *gadget* kadang dijadikan salah arti, kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* dengan kesenangan saja, hal ini membuat mereka lalai dalam menjalankan tugas sebagaimana mestinya. Bahwasanya Allah SWT telah memperingatkan dalam Al-Qur'an yaitu Allah berfirman:

فَلَا تَغُرَّنَّكُمُ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا

Artinya : “Maka janganlah sekali-kali kehidupan dunia memperdaya kamu.” (QS. Luqman [31]: 33)

Tafsir Quraish Shihab (2015) menjelaskan pada ayat al-qur'an tersebut bahwa manusia jangan sampai terpedaya dengan kehidupan didunia, dan jangan sampai lalai dengan sang penciptanya.

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.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa dalam fenomena yang terjadi pada remaja saat ini dalam penggunaan *gadget* yaitu ditinjau dari faktor lingkungan, budaya dan faktor pribadi. Yang mana pada faktor lingkungan remaja, hal tersebut ditinjau dari segi pergaulan dan lingkungan masyarakat remaja. Menurut Horrigan (Noormiyanto, 2018) durasi tinggi dalam menggunakan *gadget* jika dalam sehari lebih dari 10 jam, durasi sedang jika dalam sehari menggunakan *gadget* antara 2-10 jam, durasi rendah jika dalam menggunakan *gadget* kurang dari 2 jam itu artinya jika para remaja memiliki

lingkungan dan intensitas penggunaan *gadget* dengan frekuensi yang cukup lama atau setara dengan lebih dari 10 jam.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi intensitas penggunaan *gadget* yaitu: faktor budaya yang berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap remaja, lalu ada faktor sosial yang mempengaruhi seperti kelompok pergaulan, keluarga dan status sosial dan faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian remaja yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti *trend* sesuai perkembangan teknologi. Kotler, (dalam Wati&Sodik 2018).

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).

Padahal, Allah SWT telah memperingkat didalam ayat Al-Qur'an yaitu Allah berfirman :

أَوَلَمْ يَتَفَكَّرُوا فِي أَنفُسِهِمْ مَّا خَلَقَ اللَّهُ السَّمَوَاتِ
 وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا إِلَّا بِالْحَقِّ وَأَجَلٍ مُّسَمًّى وَإِنَّ كَثِيرًا مِّنَ
 النَّاسِ بِلِقَائِ رَبِّهِمْ لَكَافِرُونَ ﴿٨﴾

Artinya : “ Dan mengapa tidak memikirkan tentang (kejadian) diri mereka? Allah tidak menjadikan langit dan bumi dan apa yang ada diantara keduanya melainkan dengan (tujuan) yang benar dan waktu yang ditentukan. Dan sesungguhnya kebanyakan di antara manusia benar-benar ingkar akan pertemuan dengan Tuhannya.” (QS.Ar-rum : 8)

Ibnu Katsir (2015) menjelaskan pada Ayat tersebut bahwa setiap manusia diciptakan mempunyai maksud dan tujuan tertentu di dalam kehidupannya, dan karena manusia diciptakan dengan berbeda-beda maka setiap konsep diri mereka pun berbeda-beda. Dengan adanya perbedaan dalam diri manusia inilah seharusnya membuat setiap manusia harus memperhatikan dirinya sendiri baik itu dari segi fisik maupun psikologis. Karena perbedaan dalam diri manusia tersebut sangat penting kiranya manusia untuk memiliki konsep diri yang jelas.

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 segolongan 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.

Padahal Allah SWT telah menjelaskan dalam Al-Qur'an tentang gaya hidup yaitu Allah berfirman:

قُلْ هَذِهِ سَبِيلِي أَدْعُو إِلَى اللَّهِ عَلَىٰ بَصِيرَةٍ أَنَا وَمَنِ اتَّبَعَنِي وَسُبْحَانَ اللَّهِ وَمَا أَنَا مِنَ الْمُشْرِكِينَ ﴿١٠٨﴾

Artinya : “Inilah jalan (agama)ku, aku dan orang-orang yang mengikutiku mengajak (kamu) kepada Allah dengan hujjah yang nyata, Maha Suci Allah, dan aku tiada termasuk orang-orang yang musyrik”.(QS.Yusuf: 108)

Tafsir Quraish Shiab (2015) menjelaskan pada ayat tersebut adalah manusia harus mengikuti jalan yang benar untuk kehidupan mereka dan bukan mengikuti kehidupan yang salah dan bergaya hidup Islami hukumnya wajib atas setiap Muslim, dan gaya hidup jahili adalah haram baginya. Hanya saja dalam kenyataan justru membuat kita sangat prihatin dan sangat menyesal, sebab justru gaya hidup jahili (yang diharamkan) itulah yang melingkupi sebagian besar umat Islam.

Penelitian- penelitian terdahulu mengenai *gadget* dengan konsep diri dan gaya hidup antara lain: Novilia (2012), melakukan penelitian di Panti Asuhan Yatim Putri Aisyiyah Yogyakarta yang meneliti mengenai hubungan antara konsep diri dengan kemampuan komunikasi interpersonal, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara konsep diri dengan kemampuan komunikasi interpersonal di Panti Asuhan Yatim Putri Aisyiyah Yogyakarta.

Menurut Siswi (2011) melakukan penelitian tentang Hubungan Konsep Diri dengan Alienasi pada Mahasiswa Pengguna Smartphone. Menunjukkan mengenai konsep diri dengan alienasi pada mahasiswa pengguna *smartphone* yang hasilnya terdapat hubungan positif antara konsep diri dan alienasi pada mahasiswa pengguna *smartphone*. Terdapat pula 70% pelajar yang menyatakan bahwa mereka memiliki *gadget* karena ingin mengikuti kemajuan teknologi. 10% pelajar lainnya memiliki *gadget* karena diberi oleh orangtua mereka. Selain itu, pelajar memiliki *gadget* karena ingin mendapatkan kemudahan dalam komunikasi. Hampir seluruh pelajar memiliki *gadget*. Pelajar yang memiliki *gadget* selalu membawa barang tersebut ke sekolah. Tidak jarang mereka menggunakan *gadget* saat jam pelajaran (Vitanadila,2015). Penggunaan *gadget* untuk menghitung, internet, bahkan untuk sms, game, dan membuka jejaring sosial seperti facebook ataupun twitter sering dilakukan pelajar ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Dunia sudah memasuki era baru yaitu era teknologi dan komunikasi maka perkembangan teknologi terjadi sangat pesat, teknologi terus menciptakan berbagai macam jenis *gadget* yang memiliki klasifikasi sebagai *gadget high technology*. Ada banyak varian *gadget* yang kini tersebar di Indonesia khususnya

seperti *smartphone*, *tablet*, komputer, kamera, laptop dan lainnya. Penggunaan bermacam jenis *gadget* kini telah menjadi gaya hidup di Indonesia (Lestari I. Riana, & Budi T, 2016).

Berdasarkan wawancara singkat yang telah dilakukan dengan guru BK di sekolah SMP N 36 Bandarlampung pada tanggal 05 Maret 2019 menyatakan bahwa anak-anak jarang menggunakan *gadget* ketika saat jam pelajaran berlangsung, dan telah melakukan prasurvey dengan menggunakan kuesioner kepada siswa/i di sekolah tersebut mengenai penggunaan *gadget*. Kemudian diketahui bahwa intensitasnya dalam menggunakan *gadget* dalam sehari bisa dilakukan kurang lebih 10 kali atau 3-5jam sehari dan kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* ketika dirumah. Dari hasil prasurvey tersebut terdapat hampir 95% anak mempunyai *gadget* dan alasan mereka menggunakan *gadget* karena untuk berkomunikasi serta karena kecanggihan *gadget* dan karena adanya aplikasi atau fitur-fitur yang menarik, dan menggunakannya dengan bersosial media, bermain game, mencari informasi atau berita serta mengakses pengetahuan atau pelajaran.

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?”.

B. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Hubungan Antara Konsep Diri Dan Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Remaja Di SMP N 36 Bandar Lampung.
2. Untuk Mengetahui Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Pada Remaja Di SMP N 36 Bandar Lampung.
3. Untuk Mengetahui Hubungan Antara Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Remaja Di SMP N 36 Bandar Lampung.

C. Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan kemampuan didalam bidang komunikasi, psikologi sosial, psikologi pendidikan, psikologi perkembangan, remaja, dan dibidang lainnya yaitu mengenai konsep diri dan gaya hidup dengan intensitas penggunaan *gadget* pada remaja. Serta diharapkan dapat melengkapi refrensi penelitian khususya diusia remaja.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan, dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah dalam hal pemakaian *gadget* dilingkungan sekolah bagi para siswa/i

b. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan, dapat memberikan informasi kepada para orangtua agar dapat memerhatikan kegiatan para remaja mengenai intensitas penggunaan *gadget*.

c. Bagi Remaja

Hasil penelitian ini diharapkan, dapat memberikan informasi kepada seluruh remaja agar dapat memerhatikan mengenai pemakaian intensitas penggunaan *gadget* dalam konsep diri remaja itu sendiri dan gaya hidupnya.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan, dapat menjadi referensi dalam melakukan kajian dan dapat memberikan masukan positif sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya dengan tema yang sama serta dan dapat mengembangkan penelitian tersebut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Intensitas Penggunaan *Gadget*

1. Definisi Intensitas Penggunaan *Gadget*

Menurut Hurlock (1994) Intensitas merupakan suatu kekuatan sikap dan identitas setiap orang yang merupakan keinginan untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih. Makna *gadget* menurut Wijanarko dkk (2016), *gadget* adalah suatu alat atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Menurut Horrigan (dalam Noormiyanto, 2018) menjelaskan bahwa dalam intensitas penggunaan *gadget* seseorang, terdapat dua hal mendasar yang perlu diamati, yakni frekuensi *gadget* yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses *gadget* yang dilakukan oleh pengguna *gadget*.

Widiawati dan Sugiman (2014), *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Jati dan Herawati (2014), *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Dalam kamus Bahasa Indonesia Lengkap, *gadget* yang dalam bahasa Indonesia yaitu “gawai” adalah merupakan alat atau perkakas. Jadi, dapat disimpulkan intensitas penggunaan *gadget* adalah keadaan tingkatan atau ukuran suatu situasi, kondisi untuk melakukan aktivitas yang dipilih secara

berulang ulang dan memiliki frekuensi tertentu dengan menggunakan *gadget* yang memiliki tujuan dengan yang fungsi praktis.

2. Aspek-Aspek Intensitas Penggunaan *Gadget*

Menurut Horrigan (Noormiyanto, 2018), intensitas terdiri dari dua aspek, yakni :

a. Aspek frekuensi

Merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subyek menggunakan *gadget* Intensitas menggunakan *gadget* dengan frekuensi tinggi adalah lebih dari 10 kali setiap harinya, intensitas frekuensi menggunakan *gadget* dengan intensitas sedang adalah antara 3-10 kali setiap harinya, dan intensitas menggunakan *gadget* dengan frekuensi rendah adalah kurang dari 3 kali setiap harinya.

b. Lama mengakses.

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk menggunakan *gadget*. Durasi tinggi dalam menggunakan *gadget* jika dalam sehari lebih dari 10 jam, durasi sedang jika dalam sehari menggunakan *gadget* antara 2-10 jam, durasi rendah jika dalam menggunakan *gadget* kurang dari 2 jam.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Beberapa faktor yang mempengaruhi remaja dalam penggunaan *gadget*. Menurut Fadhilah (2015) adalah.:

a. Iklan

iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan

masa kini. Sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru.

b. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan *gadget*.

c. Kecanggihan dari *gadget*

Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain *game*, sosial media bahkan sampai berbelanja online.

d. Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *gadget*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *gadget* untuk anaknya.

e. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

Sedangkan menurut Kotler (dalam Wati dan Sodik, 2018) faktor-faktor yang mempengaruhi remaja menggunakan *gadget* adalah :

a. Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja mengikuti *trend* yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget* .

b. Faktor sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku remaja.

c. Faktor Pribadi

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian remaja yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti trend sesuai perkembangan teknologi.

4. Indikator Penggunaan Gadget

a. Indikator kebutuhan.

Gadget sudah menjadi kebutuhan di era globalisasi ini, khususnya untuk para remaja, dimana kehidupan yang menuntut mereka untuk menggunakan *gadget*. *Gadget* sangat diperlukan dalam menunjang aktivitas belajar remaja, karena zaman sekarang di sekolah maupun

universitas menuntut setiap siswa dan mahasiswanya untuk menggunakan *gadget*. Laptop, tablet, dan handphone merupakan *gadget* yang paling sering digunakan siswa dan mahasiswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan ataupun mencari materi-materi pembelajaran. Bisa dibayangkan, apabila remaja hanya mengandalkan buku saja, remaja tidak dapat berkembang dengan cepat, informasi yang di dapat pun terbatas.

- b. Ketergantungan. Teori ini diperkenalkan oleh *Sandra Ball-Rokeach dan Melvin Defleur*.

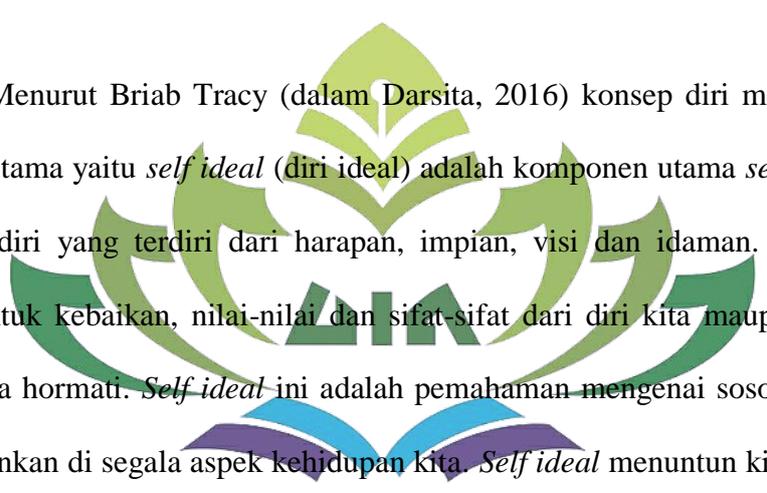
Ketika seseorang telah memainkan apa yang menurut mereka itu senang mereka akan ketagihan dan selalu memainkannya secara terus menerus, sama halnya dengan *gadget*, apalagi aplikasi-aplikasi yang ada dalam *gadget* membuat yang memainkannya merasa ketergantungan . Kebanyakan remaja menggunakan *gadget* menjadi sarana pembuktian dan penerimaan diri kepada teman-temannya bahwa dia hebat, sehingga lingkungan pergaulannya mau menerima dia.

B. Konsep Diri

1. Definisi Konsep Diri

Menurut Hurlock (2011), konsep diri ialah dari siapa dan apa dia itu. Konsep ini merupakan bayangan cermin, ditentukan sebagian besar dan hubungan dari orang lain, apa yang kiranya reaksi orang terhadapnya (Hurlock 2005). Menurut Brooks, (dalam Rakhmat, 2007) menjelaskan konsep diri sebagai pandangan dan perasaan mengenai diri sendiri serta persepsi mengenai diri sendiri dapat bersifat, fisik, psikis dan sosial. Menurut Brooks (Rakhmat, 2015)

menyatakan bahwa konsep diri adalah persepsi individu tentang dirinya sendiri yang bersifat psikis dan sosial sebagai hasil interaksi dengan orang lain. Menurut Burns (1993), konsep diri adalah gambaran dari apa yang kita pikirkan, pendapat orang lain tentang kita dan seperti apa diri yang kita inginkan. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa konsep diri adalah dimana seseorang dapat memahami dirinya sendiri dengan cara pandang dan sikap seseorang terhadap dirinya sendiri yang sangat erat hubungannya dengan dimensi fisik, karakter individu, dan motivasi diri.



Menurut Briab Tracy (dalam Darsita, 2016) konsep diri mempunyai tiga bagian utama yaitu *self ideal* (diri ideal) adalah komponen utama *self-concept* diri kita sendiri yang terdiri dari harapan, impian, visi dan idaman. *Self ideal* ini membentuk kebaikan, nilai-nilai dan sifat-sifat dari diri kita maupun orang lain yang kita hormati. *Self ideal* ini adalah pemahaman mengenai sosok yang paling kita inginkan di segala aspek kehidupan kita. *Self ideal* menuntun kita membentuk perilaku diri kita sendiri. *Self image* (citra diri) adalah konsep bagaimana kita membayangkan diri kita sendiri dan membentuk tingkah laku kita pada situasi tertentu. Karena kekuatan *self image* akan mempengaruhi perbaikan dalam hidup kita sendiri. Dan *self esteem* (jati diri) adalah seberapa besar kita menyukai diri kita sendiri. Semakin kita menyukai diri kita sendiri, maka kita akan semakin baik dalam bertindak pada bidang apapun yang kita tekuni. Komponen-komponen emosional bentuk kepribadian pada *self esteem* adalah bagaimana kiat berpikir, bagaimana kita merasa dan bagaimana kita bertingkah laku. Ketiga elemen ini

akan membentuk kepribadian kita, menentukan apa yang kita pikirkan, rasakan, lakukan dan menentukan sesuatu yang terjadi kepada diri kita sendiri.

2. Aspek-Aspek Konsep Diri

Ada pun aspek-aspek konsep diri yang di miliki yang manusia menurut Calhoun dan Acocella (dalam Anggraeni,2017) yaitu:

a. Pengetahuan

Pengetahuan yang dimiliki individu merupakan apa yang individu ketahui tentang dirinya sendiri. Dalam benak setiap individu ada satu daftar julukan yang menggambarkan tentang dirinya, hal ini mengacu pada istilah-istilah kuantitas seperti nama, usia, jenis kelamin, kebangsaan, pekerjaan agama dan sebagainya dan sesuatu yang merujuk pada istilah-istilah kualitas, seperti individu yang egois, baik hati, tenang dan bertemperamen tinggi. Pengetahuan yang dimiliki individu tidak menetap sepanjang hidupnya, pengetahuan dapat berubah dengan cara, merubah tingkah laku individu tersebut atau cara mengubah kelompok pembanding. Dalam membandingkan diri sendiri dengan orang lain maka julukan yang tepat untuk membedakan adalah perbedaan kualitas.

b. Harapan

Harapan merupakan aspek dimana individu mempunyai berbagai pandangan keadaan tentang siapa dirinya, menjadi apa masa mendatang, amak individu mempunyai pengharapan terhadap dirinya sendiri. Singkatnya, individu

mempunyai harapan bagi dirinya sendiri untuk menjadi diri yang ideal dan pengharapan tersebut berbeda-beda pada setiap individu.

c. Penilaian

Penilaian terhadap diri sendiri. Individu berkedudukan sebagai penilai terhadap diri sendiri adalah pengukuran individu tentang keadaannya saat ini dengan apa yang menurutnya dapat dan terjadi pada dirinya. Intinya, setiap individu berperan sebagai penilai terhadap dirinya sendiri dan dengan menilai hal ini merupakan standar masing-masing individu.

Berdasarkan uraian aspek-aspek konsep diri tersebut dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah apa yang individu ketahui tentang dirinya baik dari segi kualitas maupun kuantitas, pengetahuan ini bisa diperoleh dengan membandingkan diri dengan orang lain dan pengetahuan yang dimiliki individu bisa berubah-ubah, melalui harapan apa yang individu inginkan untuk dirinya dimasa yang akan datang dan berharap bagi setiap orang akan berbeda-beda dengan suatu penilaian yang dilakukan individu tentang keadaan dirinya saat ini dengan apa yang menurutnya terjadi. Singkatnya yaitu, konsep diri merupakan gambaran dari pengetahuan, harapan dan penilaian tentang dirinya dalam kehidupan bersama dengan orang lain.

C. Gaya Hidup

1. Definisi Gaya Hidup

Menurut Sumarwan (2011), Gaya hidup sering digambarkan dengan kegiatan, minat dan opini dari seseorang (*activities, interests, and opinions*). Gaya hidup seseorang biasanya tidak permanen dan cepat berubah. Seseorang mungkin dengan cepat mengganti model dan merek pakaiannya karena menyesuaikan dengan perubahan hidupnya. Dan gaya hidup yang dimiliki setiap manusia berbeda-beda di ikuti dengan perkembangan zaman yang ada. Menurut Weber (Damsar, 2002), gaya hidup merupakan selera pengikat kelompok dalam (*in group*) faktor-faktor kolektif atau kelompok status, berkompetisi ditandai dengan kemampuan untuk memonopoli sumber-sumber budaya.

Menurut Plummer (dalam Setiadi 2015), 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). Menurut Kotler dan Keller (dalam Ratri, Apritni dan dewi 2014), Gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Menurut Saputro (2017) mengatakan bahwa gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Gaya hidup menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi dan berinteraksi di dunia. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan 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.

2.Indikator dan Pengukuran Gaya Hidup

Menurut Plummer, Assael (dalam Setiadi, 2015), terdapat tiga indikator gaya hidup seseorang yaitu sebagai berikut :

a.Kegiatan (Activity)

adalah apa yang dikerjakan individu, produk apa yang dibeli atau digunakan, kegiatan apa yang dilakukan untuk mengisi waktu luang. Walaupun kegiatan ini biasanya dapat diamati, alasan untuk tindakan tersebut jarang dapat diukur secara langsung.

b. Minat (Interest)

adalah objek peristiwa, atau topik dalam tingkat kegairahan yang menyertai perhatian khusus maupun terus-menerus kepadanya. Interest dapat berupa kesukaan, kegemaran dan prioritas dalam hidup individu tersebut. Minat merupakan apa yang seseorang anggap menarik untuk meluangkan waktu dan mengeluarkan uang. Minat merupakan faktor individu dalam mempengaruhi proses pengambilan keputusan.

c. Opini (Opinion)

adalah pandangan dan perasaan seseorang dalam menanggapi isu-isu global, lokal orol ekonomi dan sosial. Opini digunakan untuk mendeskripsikan penafsiran, harapan dan evaluasi, seperti kepercayaan mengenai maksud orang

lain, antisipasi sehubungan dengan peristiwa masa datang dan penimbangan konsekuensi yang memberi ganjaran atau menghukum dari jalannya tindakan alternatif.

D. Hubungan Antara Konsep Diri dan Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Remaja

Remaja selalu menjadi sorotan semua kalangan karena, banyak orang yang berkata bahwa remaja adalah masa yang paling unik dimana remaja adalah masa dimana mereka mulai mencari jati dirinya dan masa-masa mulai muncul pertanyaan-pertanyaan dan banyak ingin rasa tahu yang unik tentang diri mereka sendiri maupun orang lain dan lingkungan sekitarnya. Seperti yang dijelaskan oleh (King, 2010).

Gadget masuk di kalangan remaja dengan perlahan dan tidak disadari oleh remaja yang menjadi percobaan perkembangan *gadget*, alasan yang sangat klasik dari tersebut adalah, *gadget* bukan hanya sebagai wahana atau media komunikasi tapi di jadikan sebagai ajang bergangsi yang menuntut semua remaja untuk selalu mengikuti *trend* baru dari maraknya *gadget* atau *gadget* di jadikan sebagai *life style* yang menyebabkan kesenjangan sosial terjadi di kalangan ekonomi bawah, menengah, dan ekonomi atas.

Menurut Burns (1993) konsep diri adalah satu gambaran campuran dari apa yang kita pikirkan orang-orang lain berpendapat mengenai diri kita, dan seperti apa diri kita yang kita inginkan. Konsep diri berkembang secara bertahap dari mulai bayi sampai dengan meninggal. Konsep diri dipelajari melalui kontak

sosial dan pengalaman berhubungan dengan orang lain. Dari hal tersebut terdapat faktor-faktor dari konsep diri yaitu Citra fisik, jenis kelamin, faktor sosial, peranan lingkungan. Faktor lingkungan dan perlakuan orang lain bisa menjadi gambaran bagi seseorang dalam konsep diri orang tersebut bisa saja remaja tersebut mengikuti perlakuan dari faktor-faktor sosialnya dalam pandangan *gadget* bahwa *gadget* adalah menjadi sebuah *life style*, maka remaja itupun menganggap bahwa yang memiliki *gadget* adalah sebuah gaya hidup yang keren.

Menurut Plummer (Setiadi 2015), 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). Dan dari faktor-faktor gaya hidup yaitu terdapat konsep diri yang ikut mempengaruhi gaya hidup.

Dalam rangka memperkuat penelitian mengenai intensitas penggunaan *gadget* pada remaja. Maka diperlukan penelitian terdahulu untuk bisa dijadikan pijakan atau dasar untuk penelitian ini. Adapun hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut. Menurut Felita P, & Christine S,dkk (2016) tentang “Pemakaian Media Sosial Dan Self Concept” Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar remaja yang aktif menggunakan sosial media dan sering menggunakan *smartphone* ingin terlihat baik dan menampilkan citra konsep diri idealnya di profil media sosial mereka,walaupun hal itu tidak sesuai dengan konsep diri nyata yang mereka miliki. Hasil survei menunjukkan bahwa 56.5% responden merasa bahwa media sosial dapat membantu dirinya mencapai image diri yang ideal. Sedangkan 43.5% responden lainnya menjawab sosial media tidak

membantu dirinya mencapai image diri yang ideal. Dari hal tersebut para remaja bersosial media dengan menggunakan *gadget* dan hasil survey tersebut mengemukakan bahwa lebih dari tiga jam sebanyak 43.5%, lalu alasan mereka bersosial media untuk mengikuti trend 34.3%, dan 56.5% responden merasa bahwa media sosial dapat membantu dirinya mencapai *image* diri yang ideal. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja sering menggunakan *gadget* untuk *trendi* mereka dan mencapai *image* diri ideal yang berada pada konsep diri mereka, dan kesimpulan dari penelitian ini ada hubungan pemakaian media sosial dan *self concept* pada remaja.

Penelitian Gunandi,J,A(2018) berjudul “Konsep Diri Para Pengguna *Gadget(Handphone)* Pada Pelajar SMA Eria Kota Medan ” bedasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa para pengguna *gadget(handphone)* memiliki konsep diri yang berbeda-beda, namun fungsi *handphone* tetap sama yaitu menguntungkan dalam hal komunikasi bagi para pelajara tersebut. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat kesimpulan yaitu ada hubungan antara pengguna *handphone* dengan konsep diri.

Penelitian Karmila Roza, dkk (2018) yang berjudul “Pengaruh Media Sosial dan Konsep Diri Terhadap Gaya Hidup Siswa SMAN 3 Kota Solok”berdasarkan hasil penelitian menggambarkan bahwa media sosial berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif siswa SMA Negeri 3 Kota Solok dengan besaran kontribusi sebesar 14.9%, ini berarti bahwa media sosial dapat mempengaruhi gaya hidup konsumtif siswa. Konsep Diri berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif. Hal ini menjelaskan bahwa dengan konsep diri yang positif

dapat mempengaruhi gaya hidup siswa ke arah yang positif dan begitu juga sebaliknya. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu media sosial dan konsep diri secara bersama-sama berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif siswa SMA Negeri 3 Kota Solok, yang berarti memiliki hubungan.

Hasil penelitian Delfi Andre Eddy Putra (2017) yang berjudul “*Smartphone* Sebagai Gaya Hidup” berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Responden cukup aktif menggunakan *smartphone*, kebanyakan dari mereka sangat sering menggunakan *smartphone* (>5 jam perhari). Responden berpendapat bahwa melalui *smartphone* yang dimiliki seseorang dapat dinilai gaya hidupnya dan dapat menunjang penampilannya. *Smartphone* dianggap sebagai benda penting dikarenakan mayoritas responden menyatakan bahwa *smartphone* merupakan alat komunikasi yang sangat efektif bahkan mahasiswa kerap menggunakan *smartphone* mereka pada saat berkumpul pada teman dan sedang kuliah. Responden beranggapan bahwa *smartphone* merupakan benda yang wajib dibawa dan dimiliki. Responden memutuskan untuk memiliki *smartphone* karna dilengkapi dengan kamera yang bagus dan aplikasi yang lengkap, bentuk yang bagus dan kemudahan yang ditawarkan. Frekuensi responden untuk mengganti *smartphone* mereka cenderung singkat, yakni 6 bulan sekali. Dari hasil tersebut terdapat kesimpulan bahwa mahasiswa yang memilih *smartphone* memiliki gaya hidup tinggi dan sangat tergantung dengan *smartphone* tersebut.

Berdasarkan beberapa penjelasan hasil dari penelitian tersebut yaitu bahwa sebenarnya apabila seseorang menggunakan gadget dengan intensitas yang tinggi

maka konsep diri dan gaya hidupnya pun tinggi. Sebab alasan tersebut terdapat pada pengguna *gadget* itu sendiri. Konsep diri adalah dimana suatu gambaran atau cara pandang seseorang terhadap dirinya sendiri dan itu artinya seseorang sudah mengetahui beberapa kali harus menggunakan *gadget*, serta mengetahui alasan dirinya sendiri menggunakan *gadget*. Sedangkan gaya hidup adalah dimana mereka mengaplikasikan sesuatu terhadap dirinya sendiri dengan kegiatan sehari-hari, kegemaran, serta pendapatnya, itu artinya sesuatu yang sering seseorang lakukan terhadap penggunaan *gadget* dalam kesehariannya maka akan menjadi suatu kebiasaan dan menjadikannya gaya hidup.

Bedanya penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah, terletak pada bagian variabel penelitian yang diteliti, penelitian sebelumnya banyak yang menggunakan variabel intensitas penggunaan gadget dengan gaya hidup atau intensitas penggunaan gadget dengan konsep diri, namun penelitian ini menggabungkan menjadi tiga variabel yaitu variabel terikat intensitas penggunaan *gadget*, variabel bebas I, konsep diri dan variabel bebas II gaya hidup.

E. Kerangka Berfikir

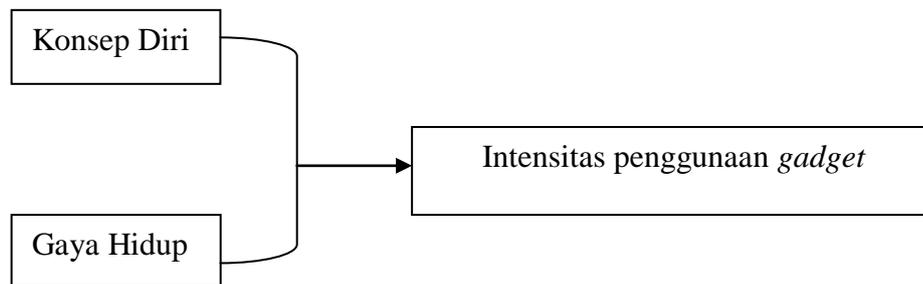
Remaja dalam bahasa latin disebut "*adolescere*" yang artinya tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan (Hurlock, 1980). Menurut Santrock (2003) masa remaja merupakan masa transisi antara masa anak-anak dan dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial. Masa remaja terdiri dari masa remaja awal (*early adolescent*) usia 12-15 tahun, masa remaja pertengahan

(*middle adolescent*) usia 15-18 tahun, dan masa remaja akhir (*late adolescent*) usia 18-21 tahun (Monks, et al. Noormiyanto 2018).

Remaja di usianya sekarang ini sedang mencari jati diri, dan komunikasi atau sosialisasi langsung sangat dibutuhkan oleh remaja. Mereka selalu ingin mencoba hal-hal baru, tidak melihat apakah hal itu baik atau tidak. Sosialisasi dalam remaja sangat penting dalam membentuk kepribadian dan karakter remaja sehingga remaja tidak salah dalam pengambilan keputusan atas hidupnya. Dengan di zaman yang modern ini para remaja lebih cenderung menggunakan *gadget* dalam segala aktivitasnya tersebut. Hampir seluruh pelajar memiliki *gadget*. Pelajar yang memiliki *gadget* selalu membawa barang tersebut ke sekolah. Tidak jarang mereka menggunakan *gadget* saat jam pelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ada faktor yang mempengaruhi intensitas penggunaan *gadget* pada remaja yaitu menurut Kotler, (dalam Wati dan Sodik, 2018) adalah Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian remaja yang selalu ingin terlihat lebih dari teman- temannya, biasanya cenderung mengikuti trend sesuai perkembangan teknologi .

Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa apabila remaja mempunyai kensep diri yang mengatakan bahwa memilki *gadget* adalah segala-galanya bagi mereka maka gaya hidup pun ikut menjadi salah satu faktor dari konsep diri remaja tersebut. Secara sistematis kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar. 1

Hubungan antara Konsep Diri dan Gaya Hidup dengan Intensitas Penggunaan Gadget pada Remaja

F. Hipotesis

1. Ada Hubungan antara Konsep Diri dan Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Remaja Di SMP N 36 Bandar Lampung
2. Ada Hubungan antara Konsep Diri Dengan Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Remaja Di SMP N 36 Bandar Lampung
3. Ada Hubungan antara Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Remaja Di SMP N 36 Bandar Lampung

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*) : Intensitas Penggunaan *Gadget*
 2. Variabel Bebas I (*Independent Variabel*) : Konsep Diri
- Variabel Bebas II (*Independent Variabel*) : Gaya Hidup

B. Definisi Oprasional Variabel Penelitian

1. 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*.

2. Konsep Diri

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.

3. Gaya Hidup

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 dikur dengan menggunakan alat ukur skala gaya hidup.



C. Subjek Penelitian

1. Populasi

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 12-15 tahun di SMP N 36 Bandar Lampung yang berjumlah 366 yang merupakan sekolah baru yang didirikan pada tahun 2017 sehingga hanya ada kelas VII dan VIII.

Tabel 1
Populasi dalam Penelitian

Kelas	Jumlah Populasi
VII A	29
VII B	28
VII C	29
VII D	29
VII E	29
VII F	30
VIII A	32
VIII B	32
VIII C	32
VIII D	32
VIII E	32
VIII F	32
Jumlah	366

2. Sampel

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 yaitu 45 subjek dari kelas VII dan 45 subjek dari kelas VIII.

3. Teknik Sampling

Menurut Martono (2012) teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang *representatif*. Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian adalah *teknik proportional sampling*. *Teknik Proportional Sampling* atau sampling berimbang adalah peneliti mengambil wakil-wakil dari tiap-tiap kelompok yang ada dalam populasi yang berjumlah disesuaikan dengan jumlah anggota subjek yang ada di dalam masing-masing kelompok tersebut, (Arikunto,2010).

D Metode Pengumpulan 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).

Penelitian ini terdapat 3 skala yang dibagikan kepada responden, yaitu skala Konsep diri, skala Gaya hidup dan skala Intensitas penggunaan *gadget*.

1. Skala Intensitas Penggunaan *Gadget*

Aspek-Aspek Intensitas Penggunaan *Gadget*. Menggunakan teori Horrigan (Noormiyanto, 2018), intensitas terdiri dari dua aspek, yakni : Aspek frekuensi dan Lama mengakses. Skala Intensitas Penggunaan *Gadget* terdiri dari 28 aitem yaitu dengan 15 aitem pernyataan *favorable* dan 13 aitem pernyataan *unfavorable*. Setiap aitem memiliki empat alternative jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 2
Blueprint Intensitas Penggunaan *Gadget*

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			Fav	Un fav	
1	Frekuensi	Ketergantungan	16,17	12,14, 15	5
		Kebutuhan	6,7,9, 11	8,	5
2	Lama Mengakses	Durasi	4,5	1,2,3	5
		Pribadi	10,21,	19, 26	4
		<i>Gadget</i> dengan future menarik	27,20, 22	13,	4
		Kecanggihan	18, 23	24,25, 28	5
Jumlah			15	13	28

2. Skala Konsep Diri

Aspek-aspek konsep diri, menggunakan teori Calhoun dan Acocella (dalam Anggraeni, 2017.) ada tiga aspek dalam konsep diri yaitu: pengetahuan, harapan dan penilaian. Skala Konsep Diri terdiri dari 60 aitem yaitu dengan 30 aitem pernyataan *favorable* dan 30 aitem pernyataan *unfavorable*. Setiap aitem memiliki

empat alternative jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 3
Blueprint skala konsep diri

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			Fav	Un fav	
1	Pengetahuan	Fisik/pribadi	2,4,14 59,23,	22,1,9, 37,24,	10
		Sosial	25,48, 31,46, 34	6,55,35, 17,13	10
		Tingkah laku individu tersebut	52,39,	21,30, 57,	5
2	Harapan	cara pandang individu tersebut	58,29, 32	3,53,	5
		keinginan	8,26, 19,28, 38	60,36, 56,20, 47,	10
		tujuan hidup	16,42, 51,5, 45,54	7,10,33 27,	10
3	Penilaian	membandingkan	12,18, 44,43	11,15, 40,50, 49, 41	10
Jumlah			30	30	60

3. Skala Gaya Hidup

Indikator dalam gaya hidup menggunakan teori Plummer, Assael (dalam Setiadi ,2015), terdapat tiga indikator gaya hidup seseorang yaitu sebagai berikut : Kegiatan (*Activity*), Minat (*Interest*), Opini (*Opinion*) . Skala Gaya Hidup terdiri dari 40 aitem yaitu dengan 21 aitem pernyataan *favorable* dan 19 aitem pernyataan *unfavorable*. Setiap aitem memiliki empat alternative jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 4
Blueprint Gaya Hidup

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			Fav	Unfav	
1	Aktivitas	Kegiatan	26, 27,	10,7,40,	5
		sesuatu yang dikerjakan	3,20,29,	1,22,	5
		Kebiasaan	18, 25,	2,4,39,	5
2	Minat	Pengalaman	9,12,15,24	13,17,	6
		Kepribadian	28,	16,	2
3	Opini	motif /tujuan	6,11,33,36	19,35,37,	7
		pandangan	32,	8,	2
		harapan	5,14,23,30	34,	5
		Persepsi	38,	21,31,	3
Jumlah			21	19	40

E. Validitas dan Reliabilitas

1. 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

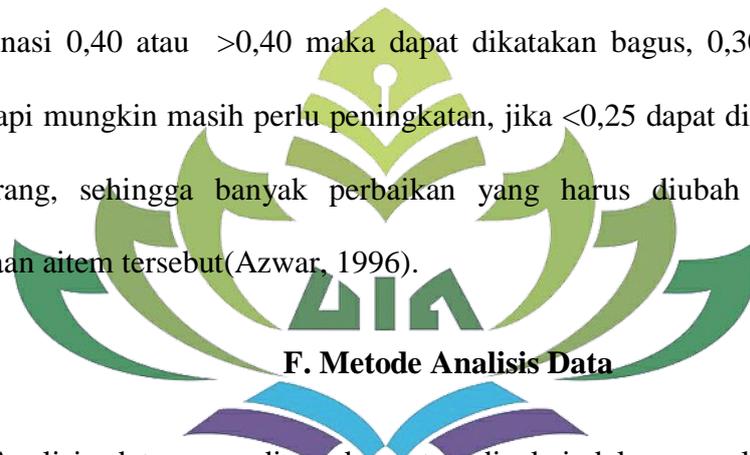
korelasi (hubungan) aitem total memperlihatkan kesesuaian fungsi aitem dengan fungsi skala dalam mengungkap perbedaan individual. Batasan koefisien dalam pemilihan item adalah $\geq 0,30$. Semua item yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 dinyatakan valid, sebaliknya item yang memiliki koefisien 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.

2. Uji Reliabilitas

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

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 $\geq 0,30$ 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 $<0,25$ dapat dikatakan reliabel dan kurang, sehingga banyak perbaikan yang harus diubah dari penulisan pernyataan aitem tersebut (Azwar, 1996).



F. Metode 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 variable bebas II(gaya hidup) dengan variabel terikat (Intensitas penggunaan *gadget*. Teknik dianalisis menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) 25 for Window.

BAB IV

PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

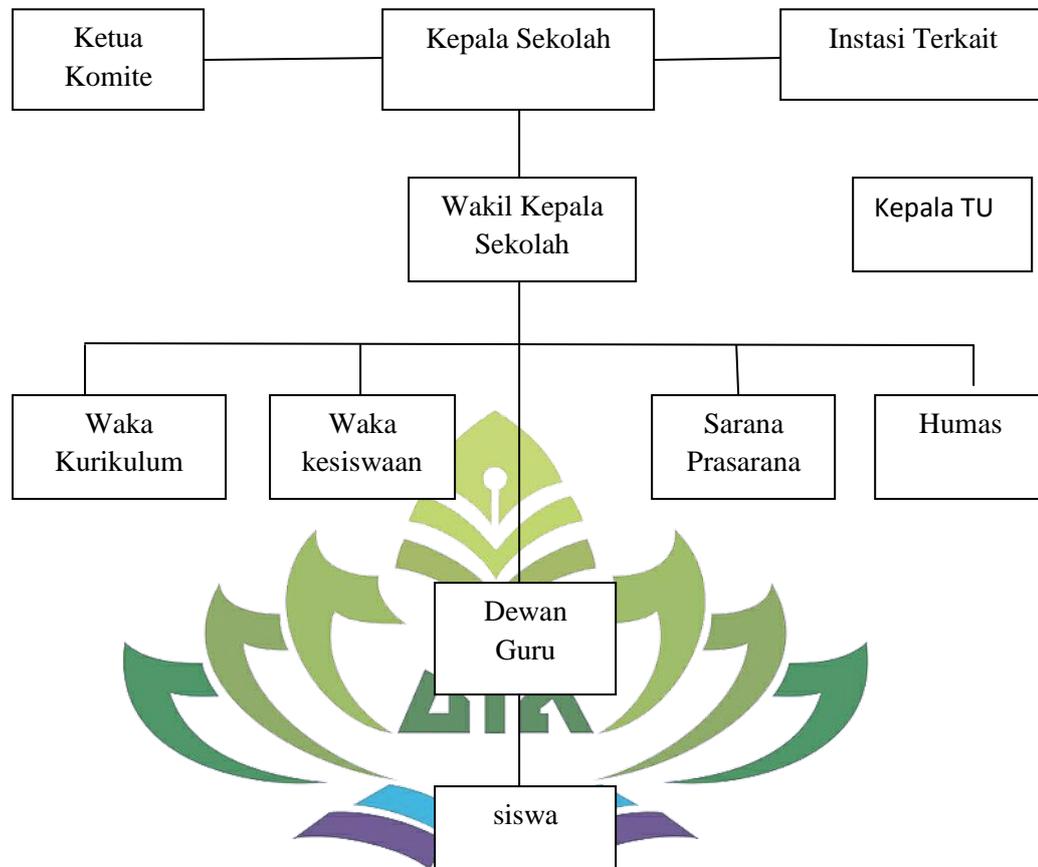
A. Orientasi Kancah dan Persiapan Penelitian

1. Orientasi Kancah

Salah satu tahap yang perlu di ketahui dalam penelitian ini adalah perlunya memahami kancah atau informasi penting mengenai lokasi penelitian yang terkait dengan topik penelitian, yaitu ciri khas tempat penelitian, karakteristik subjek penelitian dan keadaan lingkungan sekitarnya. Penelitian dilaksanakan di SMP N 36 Bandar Lampung yang beralamatkan di Jl.Endro Suratmin, Kec. Sukarame, Kota Bandar Lampung, Lampung, Indonesia, kode pos 35131. SMP N 36 Bandar Lampung merupakan SMP baru didaerah Bandar Lampung yaitu yang didirikan pada tahun 2017. Sekolah SMP N 36 Bandar Lampung merupakan sekolah milik pemerintahan daerah yang memiliki SK Izin Operasional: 621/III.01/HK/2017 pada tanggal 14-11-2017, dengan akreditasi B dan kurikulum KTSP.

SMP N 36 Bandar Lampung memiliki siswi/i sekitar 363 dan 35 guru dan staf TU.

STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH SMP NEGERI 36 BANDAR
LAMPUNG



Sumber: Dokumentasi SMP N 36 Bandar Lampung

a. Visi dan misi SMP N 36 Bandar Lampung yaitu sebagai berikut :

Visi : menjadikan siswa yang ber-IMTQ & IPTEK, Berbudi pekerti luhur, berprestasi dan berwawasan lingkungan.

Misi:

- 1). mengoptimalkan segenap potensi sekolah untuk meningkatkan pennisikan
- 2). melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan mnyenangkan

- 3). mewujudkan iklim sekolah yang sehat, bersih aman dan nyaman
- 4). meningkatkan penghijauan lingkungan sekolah
- 5). mengapresiasi nilai-nilai agama dalam berfikir dan bertindak
- 6). membiasakan pelaksanaan ibadah secara baik dan benar

b. Tugas Pokok Dan Fungsi Guru

- 1). Membuat Silabus, RPP, PROTA, PROMES
 - 2). Menganalisa Materi
 - 3). Membuat Program Harian/Jurnal
 - 4). Melaksanakan KBM
 - 5). Melaksanakan Penilaian Harian, MID Dan Akhir Semester
 - 6). Melaksanakan Analisis Ulangan, Program, Remedial, Dan Pengayaan.
 - 7). Mengisi Daftar Nilai Siswa Dan Laporan
 - 8). Melaksanakan Bimbingan Konseling
 - 9). Melaksanakan Kegiatan Bimbingan Guru, Bagi Guru Yang Telat Ikut Pelatihan (Sertifikasi)
 - 10). Membuat Alat Bantu Mengajar/Praga
 - 11). Mengikuti Kegiatan Pengembangan Kurikulum
 - 12). Melaksanakan Tugas Tertentu Disekolah(Wali Kelas Dll)
- 

- 13). Membuat Catatan Kemajuan Siswa
- 14). Meneliti Daftar Hadir Siswa
- 15). Mengatur Kebersihan Kelas
- 16). Menghitung Angka Kredit
- 17). Mengikuti Kegiatan Kurikulum
- 18). Mengadakan Penelitian Tindakan Kelas

c. Adapun Tata Tertib Guru di SMP N 36 Bandar Lampung yaitu:

- 1). Berkewajiban Datang Dan Pulang Tepat Waktu Sesuai Yang Telah Ditentukan
- 2). Berbakti Membimbing Anak Didik Seluruhnya Untuk Membentuk Pembangunan Manusia Yang Pancasila
- 3). Memiliki Kejujuran Profesionalitas Dalam Menerapkan Kurikulum Sesuai Dengan Kebutuhan Anak Didik Masing-Masing
- 4). Mengadakan Komunikasi Terutama Dalam Memperoleh Informasi Tentang Anak Didik, Tetapi Menghindari Diri Dari Segala Penyalahgunaan
- 5). Menciptakan Suasana Kehidupan Sekolah Dan Memelihara Hubungan Dengan Orangtua Murid Sebaik-Baiknya Bagi Kepentingan Anak Didik
- 6). Memelihara Hubungan Baik Dengan Masyarakat Lingkungan Sekitar Sekolah Maupun Masyarakat Luas Untuk Kepentingan Sekolah

- 7). Secara Sendiri-Sendiri Maupun Bersama-Sama Meningkatkan Mutu Profesinya
- 8). Menciptkan Dan Memelihara Hubungan Antara Sesama Guru, Baik Dalam Lingkungan Kerja Maupun Dlam Seluruhnya
- 9). Secara Bersama-Sama Memelihara, Membina Dan Meningkatkan, Mutu Organisasi Guru
- 10). Melaksanakan Segala Ketentuan Yang Merupakan Kebijakan Pemerintah Dalam Bidang Pendidikan
- 11). Memberikan Teladan Dan Menjaga Naman Baik Profesi
- 12). Meningkatkan Kualitas Akademik Dan Secara Kompetisi Secara Berkelanjutan Sejalan Dengan Pengembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi Dan Seni
- 13). Memotivasi Peserta Didik Dalam Memanfaatkan Waktu Belajar Diluar Jam Sekolah
- 14). Memberikan Keteladan Dalam Menciptakan, Budaya Belajar, Budaya Membaca Dan Budaya Bersih
- 15). Bertindak Objektif Dan Tidak Diskriminatif Atas Dsar Pertimbangan Jenis Kelamin, Agama, Suku, Ras, Kondisi Fisik, Tertentu Atau Latar Belakang Keluarga Dan Status Sosial Ekonomi Peserta Didik Dalam Pembelajaran

- 16). Menaati Tata Tertib Peraturan Perundang-Undangan, Kode Etik Gurur Serta Nilai-Nilai Agama Dan Etika
- 17). Berpakaian Menutup Aurat Bagi Yang Beragama Islam Dan Sesuai Norma Sosial Masyarakat Dan Norma Sosial Bagi Yang Beragama Lain.
- 18).Dilarang Merokok Selama Berada Dilingkungan Stuan Pendidikan.

2. Persiapan Penelitian

Adanya suatu persiapan penelitian agar penelitian tersebut berjalan dengan lancar dan terarah. Adapun hal-hal yang perlu disiapkan dalam penelitian tersebut yaitu yang berkaitan dengan perizinan serta penyusunan alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian.yaitu:

a. Pra survey

Pra survey merupakan bagian utama dari suatu penelitian tempat lokasi yang akan dijadikan penelitian tersebut yaitu diSMP N 36 Bandar Lampung. Dalam penelitian ini proses diawali dengan mendatangi sekolah SMP N 36 Bandar Lampung, dengan membawa surat permohonan izin penelitian yang telah ditanda tangani oleh Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tanggal 12 Februari 2019 yang ditunjukkan kepada Kepala Sekolah SMP N 36 Bandar Lampung.

Setelah mendapatkan persetujuan dari kepala Sekolah SMP N 36 Bandar Lampung, maka peneliti diarahakn dan diserahkan kepada Staf TU dan guru BK, untuk proses petunjuk arahan penelitian ditempat tersebut.

Setelah itu, pada tanggal 05 Maret 2019, peneliti melakukan data awal pada siswa/i SMP N 36 Bandar Lampung guna mengetahui seberapa banyak murid di SMP N 36 Bandar Lampung yang menggunakan gadget, dengan menggunakan angket dan wawancara kepada guru BK.

b. Persiapan Alat Ukur

Pada tahap ini peneliti mulai mempersiapkan alat ukur yang akan digunakan sebagai penelitian tersebut yaitu dengan menggunakan skala. Dalam penelitian ini ada 3 variable yang hendak diteliti oleh sipeneliti yaitu 1 variable terikat yaitu intensitas penggunaan *gadget* dan 2 variable bebas yaitu konsep diri dan gaya hidup.

Skala yang dipersiapkan oleh peneliti yaitu menggunakan *Skala Likert* yang menurut peneliti paling mudah dan sederhana, didalam *skala likert* ini ada dua jenis aitem yaitu aitem *favorable* dan aitem *unfavorable*. Aitem *favorable* akan mengarahkan subjek pada kesesuaian subjek indikator yang akan diukur, sedangkan *unfavorable* akan mengarahkan kepada ketidakesesuaian subjek indikator yang akan diukur. Setiap pernyataan terdiri dari empat pilihan jawaban yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Penilaian aitem *favorable* bergerak dari skor 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Tidak Setuju), 1 (Sangat Tidak Setuju). Sedangkan penilaian aitem *unfavorable* bergerak dari skor 1 (Sangat Setuju), 2 (Setuju), 3 (Tidak Setuju), 4 (Sangat Tidak Setuju) (Azwar, 2015).

1). Skala intensitas penggunaan *gadget* tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana intensitas penggunaan *gadget* pada subjek yang hendak diteliti.

Didalam skala intensitas penggunaan gadget peneliti menggunakan aspek-aspek yang berdasarkan teori Horrigan (Noormiyanto, 2018), intensitas terdiri dari dua aspek, yakni : Aspek frekuensi dan Lama mengakses. Skala Intensitas Penggunaan *Gadget* terdiri dari 28 aitem yaitu dengan 15 aitem pernyataan *favorable* dan 13 aitem pernyataan *unfavorable*. Skala Intensitas Penggunaan *Gadget* sebelum uji coba dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5
Distribusi Skala Aitem Intensitas Penggunaan *Gadget*

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		Fav	Un fav	
1	Frekuensi	6,7,9, 11,16,17	8,12,14, 15	10
2	Lama Mengakses	4,5,10,18,21, 22 23,20, 27	1,2,3,13,19, 24,25,26, 28	18
Jumlah		15	13	28

2). Skala konsep diri tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana konsep diri pada subjek terkait dengan intensitas penggunaan *gadget* yang hendak diteliti. Didalam skala konsep diri peneliti menggunakan aspek-aspek yang berdasarkan teori Calhoun dan Acocella (1995) yaitu ada tiga aspek: pengetahuan, harapan dan penilaian. Skala Konsep Diri terdiri dari 60 aitem yaitu dengan 30 aitem pernyataan *favorable* dan 30 aitem pernyataan *unfavorable*. Skala konsep diri sebelum diuji dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6
Distribusi Aitem Skala Konsep Diri

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		Fav	Un fav	
1	Pengetahuan	2,4,14,59,23,25, 31,34,39,46,48, 52	1,6,9, 13,17,21, 22,24,30,35,37, 55, 57	25
2	Harapan	5,8,16,19,26,28, 29,32,38,42,45,55 54,58	3,7,10,20,27,33, 36,47,53,56, 60	25
3	Penilaian	12,18, 44,43	11,15,40,50, 49, 41	10
Jumlah		30	30	60

3). Skala gaya hidup tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana gaya hidup pada subjek terkait dengan intensitas penggunaan *gadget* yang hendak diteliti. Didalam skala gaya hidup peneliti menggunakan skala gaya hidup yang berdasarkan aspek-aspek yang sesuai dengan teori menurut Plummer, Assael (dalam Setiadi, 2015). Yang terdapat tiga aspek gaya hidup seseorang yaitu sebagai berikut : Kegiatan (*Activity*), Minat (*Interest*), Opini (*Opinion*) . Skala Gaya Hidup terdiri dari 40 aitem yaitu dengan 21 aitem pernyataan *favorable* dan 19 aitem pernyataan *unfavorable*. Skala gaya hidup sebelum diuji coba dapat dilihat dalam tabel 7.

Tabel 7
Distribusi Aitem Skala Gaya Hidup

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		Fav	Unfav	
1	Aktivitas	3,18,20,26,25,27,29,	1,2,4,7,10,22,39,40	15
2	Minat	9,12,15, 24,28,	13, 16,17,	8
3	Opini	5,6,11,14,23,30,32,33, 36,38,	8,19,21,31,34,35,37,	17
Jumlah		21	19	40

3. Pelaksanaan try out

Sebelum dilakukan penelitian, skala yang akan digunakan sebelumnya dilakukan *try out* terlebih dahulu. *Try out* skala dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Aitem yang sudah diuji cobakan lalu selanjutnya bisa digunakan untuk penelitian. Beberapa aitem akan dinyatakan gugur sehingga dihilangkan dan tidak diikutsertakan karena alasan tidak valid dan tidak reliabel. Pelaksanaan *try out* dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2019 dengan jumlah subjek sebanyak 30 siswa/i. Sebelum memberikan skala penelitian, menjelaskan mengenai cara mengerjakan ketiga tersebut. Sampel penelitian dianjurkan untuk mengisi pernyataan sesuai dengan keadaan sampel pada saat ini. Setelah terpenuhi jumlah sampel yang diinginkan maka dilakukan seleksi untuk melihat skala yang memenuhi syarat untuk diskor dan dianalisis. Adapun skala yang diujicobakan terdiri dari Skala intensitas penggunaan *gadget* 28 aitem, skala konsep diri 60 aitem dan skala gaya hidup 40 aitem.

4. Uji Validitas dan Reliabilitas

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 koefisien korelasinya dibawah 0,3 dibuang atau digugurkan. 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.

Tabel 8
Distribusi Aitem Gugur dan Valid Skala Intensitas Penggunaan *Gadget*

No	Aspek Skala Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Aitem Total	Aitem		Koefisien Korelasi
			Gugur	Valid	
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

b. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Konsep Diri

Hasil uji validitas skala konsep diri dapat diketahui bahwa 60 aitem setelah diuji coba menjadi 47 aitem yang telah diuji cobakan koefisien korelasi (r_{xy}) berkisar 0,344 - 0,882 dengan koefisien korelasi $> 0,3$ dan uji koefisien reliabilitas skala konsep diri memiliki nilai $\alpha = 0,961$ yang berarti aitem sangat reliabel. Setelah itu untuk aitem yang koefisien korelasinya dibawah 0,3 dibuang atau digugurkan. Pada skala konsep diri tersebut ditunjukkan bahwa terdapat 13 aitem yang dinyatakan gugur dengan no aitem 9, 10, 16, 17, 19, 20, 26, 28, 29, 32, 33, 34, 60, aitem-aitem tersebut digugurkan karena memiliki koefisien korelasi kurang dari 0,3. Untuk sebaran aitem gugur dan valid skala konsep diri dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9
Distribusi Aitem Gugur Dan Valid Koefisien Skala Konsep Diri

No	Aspek Konsep Diri	Aitem Total	Aitem		Koefisien Korelasi
			Gugur	Valid	
1	Pengetahuan	25	3	22	0,391 – 0,794
2	Harapan	25	10	15	0,501 – 0,760
3	Penilaian	10	0	10	0,344 – 0,882
Jumlah		60	13	47	0,344 – 0,882

c. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Gaya Hidup

Hasil uji validitas skala konsep diri dapat diketahui bahwa 40 aitem setelah diuji coba menjadi 31 aitem koefisien korelasi (r_{xy}) berkisar 0,356 - 0,852 dengan $> 0,3$ dan uji koefisien reliabilitas skala gaya hidup memiliki nilai $\alpha = 0,934$ yang berarti aitem sangat reliabel. Setelah itu untuk aitem yang koefisien korelasinya dibawah 0,3 dibuang atau digugurkan. Pada skala gaya hidup tersebut ditunjukkan bahwa terdapat 9 aitem dinyatakan gugur dengan no aitem 29,30,31,32,33,34,35,37,38 aitem-aitem tersebut digugurkan karena memiliki koefisien korelasi kurang dari 0,3. Untuk sebaran aitem gugur dan valid pada skala gaya hidup dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10
Distribusi Aitem Gugur Dan Valid Skala Gaya Hidup

No	Aspek Gaya Hidup	Aitem Total	Aitem		Koefisien Korelasi
			Gugur	Valid	
1	Aktivitas	15	1	14	0,356 – 0,805
2	Minat	8	0	8	0,406 – 0,852
3	Opini	17	8	9	0,470 – 0,850
Jumlah		40	9	31	0,356 – 0,852

5. Penyusunan Skala pada Penelitian

Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas, langkah selanjutnya adalah menyusun alat ukur yang dipakai untuk penelitian. Dalam penyusunan alat ukur aspek-aspek tersebut hanya aitem yang valid yang diambil, dengan nomor urut yang baru. Sedangkan yang gugur tidak di ikut sertakan sebagai aitem. Dapat dilihat pada tabel 11 intensitas penggunaan *gadget*, tabel 12 konsep diri dan tabel 13 gaya hidup.

Tabel 11
Distribusi Aitem Baru Intensitas Penggunaan Gadget

No	Aspek	Aitem		Jumlah	%
		Fav	Un fav		
1	Frekuensi	16,17,6,7,9,11	12,14,15,8	10	38,7%
2	Lama Mengakses	4,5,10,21,27, 20,22,18, 23	1,2,3,19,26, 13,24, 25, 28	18	61,3%
	Jumlah	15	13	28	100%

Tabel 12
Distribusi Aitem Baru Konsep Diri

No	Aspek	Aitem		Jumlah	%
		Fav	Un fav		
1	Pengetahuan	2,4,12,17,47, 19,36,22,34,40 27,	16,1,9,25,18, 6,11,23,43,15 21,45,	23	48,8%
2	Harapan	46,8,26,30,39, 5,33,42	3,41,24,44,35 7,20,	15	30%
3	Penilaian	10,14, 32,31	13,28,38, 37, 29	9	21,2%
	Jumlah	23	24	47	100%

Tabel 13
Distribusi Aitem Baru Gaya Hidup

No	Aspek	Aitem		Jumlah	%
		Fav	Unfav		
1	Aktivitas	26,27,3,20,18, 25,	10,7,31,1, 22,2,4,30	14	45,5%
2	Minat	9,12,15, 24,28,	13,17,16,	8	26%
3	Opini	6,11,29,5,14, 23,	19,8,21,	9	28,6%
	Jumlah	17	14	31	100%

B. Pelaksanaan Penelitian

1. Penentuan Subjek Penelitian

Peneliti menentukan subjek penelitian terlebih dahulu sebelum melaksanakan penelitian yakni pada siswa/i SMP N 36 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan teknik *Proportional Random Sampling*. Dimana pada teknik ini sampel yang digunakan yaitu 90 Subjek pada siswa/i SMP N 36 Bandar Lampung.

Pada penelitian ini mengambil 25% untuk ukuran jumlah sampel yang digunakan. Pembagian jumlah sampel tersebut menggunakan *Teknik Proportional Sampling* atau sampling berimbang adalah peneliti mengambil wakil-wakil dari tiap-tiap kelompok yang ada dalam populasi yang berjumlah disesuaikan dengan jumlah anggota subjek yang ada di dalam masing-masing kelompok tersebut, (Arikunto,2010). Menurut Arikunto (2006), 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. Maka dari itu peneliti mengambil sampel dengan menggunakan 25% dari jumlah populasi sehingga $366 \times 25\% = 90$ orang yang akan dijadikan sampel yaitu 45 subjek dari kelas VII dan 45 subjek dari kelas VIII yang di pilih secara acak.

2. Pelaksanaan Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2019 di SMP N 36 Bandar Lampung. Pengumpulan data dilakukan dengan

memberikan lembar skala kepada para siswa/i yang telah dipilih oleh sipeneliti setelah itu peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang bagaimana tata cara pengisian tiga skala tersebut kemudian setelah para siswa/i mengerti lalu mempersilahkan untuk mengisinya. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan skoring dan selanjutnya dianalisis serta menguji hipotesis secara langsung.

3. Skoring

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah memberikan skor untuk keperluan analisis data. Pembagian skor dilakukan dengan satu cara, untuk skala intensitas penggunaan *gadget*, konsep diri, dan gaya hidup, bergerak dari satu sampai empat. Masing-masing skala memperhatikan sifat aitem *favorable* (mendukung) dan *unfavorable* (tidak mendukung). Skor tertinggi dari pada skala intensitas penggunaan *gadget*, konsep diri, dan gaya hidup adalah empat, sedangkan nilai terendahnya adalah satu. Kemudian skor yang diperoleh dari subjek penelitian dijumlahkan untuk masing-masing skala. Total skor dari skala yang diperoleh subjek akan dipakai dalam analisis data.

C. Analisis Data Penelitian

1. Deskripsi statistik masing-masing variabel penelitian

Data skor intensitas penggunaan *gadget*, konsep diri, dan gaya hidup diperoleh melalui angket yang disebarakan kepada siswa/i SMP N 36 Bandar Lampung yang dapat dilihat pada tabel 14.

Tabel 14
Deskripsi Variabel Penelitian

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	90	76	112	94.07	10.077
Konsep Diri	90	98	164	131.98	16.720
Gaya Hidup	90	70	124	96.57	13.963

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui jumlah subjek penelitian sebanyak 90 orang dengan skor intensitas penggunaan *gadget* terendah adalah 76 sedangkan skor intensitas penggunaan *gadget* tertinggi adalah 112, kemudian skor konsep diri terendah adalah 98 sedangkan skor konsep diri tertinggi adalah 164, dan skor gaya hidup terendah adalah 70 sedangkan skor gaya hidup tertinggi adalah 124.

2. Kategorisasi Skor Variabel Penelitian

Kategorisasi variabel bertujuan menempatkan individu dalam kelompok-kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu komitmen berdasarkan atribut yang telah di ukur. Berikut tabel norma skor yang telah di sajikan. Setelah kategorisasi tersebut didapatkan, maka akan diperoleh nilai presentasi kategorisasi untuk masing-masing variabel.

a. Kategorisasi Intensitas Penggunaan *Gadget*

Di bawah ini pada tabel 15 disajikan kategorisasi variabel intensitas penggunaan gadget. Hal ini dibagi menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah.

Tabel 15
Kategorisasi Intensitas Penggunaan Gadget

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	$100 \leq X$	20	22,2%
Sedang	$88 \leq X < 100$	41	45,5%
Rendah	$X < 88$	29	32,2%
Total		90	100%

Berdasarkan tabel 15 ditemukan bahwa 20 orang dari total responden memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi dengan persentase 22,2%. Responden yang memiliki intensitas penggunaan *gadget* sedang berjumlah 41 orang dengan presentase sebesar 45,5% dan 29 responden yang memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang rendah dengan persentase 32,2%. Dapat disimpulkan bahwa dari keseluruhan responden yang diteliti, intensitas penggunaan *gadget* yang paling dominan berada pada kategori sedang.

b. Kategorisasi Konsep Diri

Di bawah ini pada tabel 16 disajikan kategorisasi variabel konsep diri. Hal ini dibagi menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah.

Tabel 16
Kategorisasi Konsep Diri

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	$142 \leq X$	28	31,1%
Sedang	$120 \leq X < 142$	41	45,5%
Rendah	$X < 120$	21	23,3%
Total		90	100%

Berdasarkan tabel 16 ditemukan bahwa 28 orang dari total responden memiliki tingkat konsep diri yang tinggi dengan persentase 31,1%, responden yang memiliki tingkat konsep diri yang sedang berjumlah 41 orang dengan presentase sebesar 45,5% dan 21 responden yang memiliki tingkat konsep diri yang rendah dengan persentase 23,3%. Dapat disimpulkan bahwa dari keseluruhan responden yang diteliti, tingkat konsep diri yang paling dominan berada pada kategori sedang.

c. Kategorisasi Gaya Hidup

Di bawah ini pada tabel 17 disajikan kategorisasi variabel konsep diri. Hal ini dibagi menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah.

Tabel 17
Kategorisasi Gaya Hidup

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	$73 \leq X$	62	68,9%
Sedang	$73 \leq X < 91$	26	28,9%
Rendah	$X < 91$	2	2,2%
Total		90	100%

Berdasarkan tabel 17 ditemukan bahwa 62 orang dari total responden memiliki tingkat gaya hidup yang tinggi dengan persentase 68,9%, responden yang memiliki tingkat gaya hidup yang sedang berjumlah 26 orang dengan presentase sebesar 28,9% dan 2 responden yang memiliki tingkat gaya hidup yang rendah dengan persentase 2,2%. Dapat disimpulkan bahwa dari keseluruhan responden yang diteliti, tingkat gaya hidup yang paling dominan berada pada kategori tinggi.

3. Uji Asumsi

Uji asumsi bertujuan untuk mengetahui terpenuhi atau tidaknya persyaratan sebuah data untuk dianalisis. Pengujian asumsi pada penelitian ini berupa uji normalitas dan uji linearitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat normal tidaknya data dari masing-masing variabel yang bertujuan untuk mengetahui apakah subjek yang dijadikan sampel memenuhi syarat normal. Pengujian ini dianalisis menggunakan formula *kolmogorov smirnov* dengan bantuan *SPSS versi 25.0 for windows*. Sebagai kriteria apabila $p > 0,05$ menjadikan data normal, begitu sebaliknya. Sebagai kriteria apabila $p > 0,05$ maka sebarannya dikatakan normal, sebaliknya apabila $p < 0,05$ maka sebarannya dikatakan tidak normal (Hadi, 2017) yang dapat dilihat pada tabel 18.

Tabel 18
Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Variabel	Rerata	SD	K-S	Taraf Signifikansi	Keterangan
Intensitas Penggunaan Gadget	94,066	10,077	0,521	0,602 >0,05	Normal
Konsep Diri	131,988	16,720	0,582	0,412 >0,05	Normal
Gaya hidup	96,566	13,963	0,720	0,763 >0,05	Normal

Diperoleh $KS-Z = 0,521$ dengan signifikan $0,602$ dimana $p > 0,05$ untuk intensitas penggunaan *gadget* dan $KS-Z = 0,582$ dengan signifikan $0,412$ dimana $p > 0,05$ untuk konsep diri, dan $KS-Z = 0,720$ dengan signifikan $0,763$ dimana $p > 0,05$ untuk gaya hidup. Sehingga dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data yang

diperoleh dari penelitian memiliki distribusi normal. Karena sebelum melakukan uji hipotesis data terlebih dahulu diuji menggunakan uji asumsi statistik parametrik untuk mengetahui data benar-benar normal atau tidak.

b. Uji linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antar variabel bebas dan variabel tergantung dengan taraf signifikan $p > 0,05$, dengan begitu dapat dilanjutkan untuk uji hubungan. Uji linearitas dalam penelitian ini meliputi : hubungan antara konsep diri dan gaya hidup dengan intensitas penggunaan *gadget* Sebagai kriteria apabila $p > 0,05$ maka ada hubungan yang linear, sebaliknya apabila $p < 0,05$ maka sebarannya dikatakan tidak memiliki hubungan yang linear (Hadi, 2017) yang dapat dilihat pada Tabel 19.

Tabel 19
Uji Linier

Variable	Sig. Deviation From Linierity	Taraf Signifikansi	Keterangan
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Konsep Diri	0,804	0,710 > 0,05	linier
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Gaya Hidup	0,777	0,741 > 0,05	linier

Pada tabel 19 diperoleh hasil *deviantion from liniearity* pada hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan konsep diri sebesar 0,804 dengan signifikan 0,710 dimana $p > 0,05$. Sedangkan hasil *deviantion from liniearity* pada hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan gaya hidup sebesar 0,777 dengan signifikan

0,741 dimana $p > 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara konsep diri dan gaya hidup dengan intensitas penggunaan *gadget* hal ini dibuktikan dari signifikansi linearitas deviasi yang memiliki nilai lebih tinggi dari taraf signifikansi $p > 0,05$. Dengan begitu dilanjutkan untuk uji hubungan atau uji hipotesis.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan teknik analisis regresi berganda dengan bantuan *SPSS 25.0 for windows*. Berikut adalah uji hipotesis yang dilakukan.

a. Uji 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*.

Tabel 20
Tabel R-Square

Model	R	R-Square	Adjusted R Square	Std Error of the Estimate	F Change	Sig. F Change
1	0,379 ^a	0,299	0,210	10,027	1,441	0,002

Dari tabel 20 dapat dilihat bahwa diperoleh nilai $R_{x_1,2y} = 0,379$ 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. Langkah selanjutnya, melakukan uji kedua dan ketiga yang dapat dilihat pada tabel 21.

Tabel 21
Tabel Hasil Uji Hipotesis Kedua dan Ketiga

Variabel	R	R ²	Sig.	Keterangan
rx ₁ -y	0,262	0,069	0,000	Positif-signifikan
rx ₂ -y	0,315	0,099	0,002	Positif-signifikan

b. Uji Hipotesis Kedua dan Ketiga

Dari tabel 21, dapat dilihat bahwa nilai koefisien korelasi pada hipotesis kedua yaitu $(r_{x_1y}) = 0,262$ 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 $(r_{x_2-y}) = 0,315$ 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.

5. Pengujian Sumbangan Efektif Dan Sumbangan Relatif Masing-Masing Variabel

Selanjutnya,peneliti menjelaskan mengenai sumbangan efektif (SE) dan sumbangan Relatif (SR). Sumbangan Efektif (SE) adalah ukuran sumbangan suatu variabel prediktor atau variabel independen terhadap variabel dependen dalam analisis regresi, penjumlahan dari sumbangan efektif untuk semua variabel independen adalah sama dengan jumlah nilai yang ada pada koefisien determinasi atau *R-Square*. Sementara itu Sumbangan Relatif (SR) merupakan suatu ukuran yang menunjukkan besarnya sumbangan suatu variabel dependen terhadap jumlah kuadrat regresi. Pengujian pada tahap ini dianalisis satu per satu seperti yang ada pada tabel 22.

Tabel 22
Sumbangan Efektif dan Sumbangan Relatif

Variabel	Koefisien Regresi (Beta)	Koefisien Korelasi	Sumbangan Efektif (SE) %	Sumbangan Relatif (SR) %	Sig. F Change
Konsep Diri	0,373	0,262	9,7 %	32,4 %	0,000
Gaya Hidup	0,577	0,315	20,2 %	67,6 %	0,002

Berdasarkan perhitungan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Variabel konsep diri memberikan sumbangan efektif sebesar 9,7% dan sumbangan relatif sebesar 32,4% dalam varians intensitas penggunaan

gadget. Sumbangan tersebut memiliki hubungan yang signifikan secara statistik dengan $F = 0,000$.

- b. Variabel gaya hidup memberikan sumbangan efektif sebesar 20,2% dan sumbangan relatif sebesar 67,7% dalam varians intensitas penggunaan *gadget*. Sumbangan tersebut memiliki hubungan yang signifikan secara statistik dengan $F = 0,002$.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa variabel konsep diri dan variabel gaya hidup terdapat signifikan terhadap variabel intensitas penggunaan *gadget*. Dilihat dari dua variabel bebas yang memiliki sumbangan signifikan, besarnya Sumbangan Relatif (SR) yang dihasilkan bahwa gaya hidup memiliki pengaruh yang lebih besar.

D. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dua variabel bebas yang mempengaruhi secara signifikan terhadap intensitas penggunaan *gadget*. Pertama, konsep diri yang secara positif terdapat signifikan mempengaruhi intensitas penggunaan *gadget*, hal ini menunjukkan bahwa seseorang yang semakin tinggi variabel konsep diri maka semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*. Kedua, variabel gaya hidup yang secara positif mempengaruhi secara signifikan terhadap intensitas penggunaan *gadget*, hal ini menunjukkan bahwa seseorang yang semakin tinggi variabel gaya hidupnya maka semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*. Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima yaitu bahwa konsep diri dan gaya hidup secara signifikan sebesar 29,9%, mempengaruhi intensitas penggunaan *gadget* pada remaja sedangkan

70,1% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini. Sedangkan untuk masing-masing hipotesis dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada hubungan yang signifikan secara positif antara konsep diri terhadap intensitas penggunaan *gadget* sehingga hipotesis H_{a1} diterima.
2. Ada hubungan yang signifikan secara positif antara gaya hidup terhadap intensitas penggunaan *gadget* sehingga hipotesis H_{a2} diterima.

Diterimanya hipotesis tersebut yakni hasil yang diperoleh ada hubungan yang positif dan signifikan antara konsep diri dan gaya hidup dengan intensitas penggunaan *gadget* pada remaja di SMP N 36 Bandar Lampung. Maka dapat disimpulkan bahwa konsep diri dan gaya hidup memiliki hubungan terhadap intensitas penggunaan *gadget* hal tersebut diketahui konsep diri dan gaya hidup memberikan Sumbangan Efektif (SE) sebesar 9,7% pada konsep diri dan 20,2% pada gaya hidup sehingga menghasilkan Sumbangan Efektif (SE) sebesar 29,9%. Hal tersebut terlihat bahwa gaya hidup lebih banyak mempengaruhi remaja dalam intensitas penggunaan *gadget* dibandingkan dengan konsep diri.

Terdapat tiga kategorisasi pada ketiga variabel tersebut yaitu kategori rendah, sedang dan tinggi. Pada kategorisasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa gaya hidup tergolong dalam kategori tinggi dalam mempengaruhi intensitas penggunaan *gadget* pada remaja, dengan frekuensi 90 subjek dengan persentase 68,9 % sedangkan pada kategori konsep diri sebesar 45,6% yang masuk dalam kategori sedang. Dalam hal tersebut dapat terlihat bahwa persentase gaya hidup lebih besar dari pada konsep diri itu artinya, subjek dalam kategori ini memiliki tingkat gaya hidup yang tinggi dalam intensitas penggunaan *gadget* dibandingkan

intensitas penggunaan *gadget* berdasarkan konsep diri yang dimiliki. Penelitian ini tidak diperoleh subjek yang memiliki kategori rendah.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil yang dilakukan oleh Hasil penelitian Khusnul.A, (2016) yang berjudul Pemanfaatan *Gadget* Pada Mahasiswa Universitas Muhamdiyah Surakarta, dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa *gadget* dimanfaatkan mahasiswa sebagai sarana komunikasi, mencari sensasi, informasi, hiburan, dan dijadikan sebuah gaya hidup bagi para mahasiswa bahkan terdapat hubungan yang signifikan antara *gadget* dan gaya hidup.

Hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Felita, dkk (2016) yang berjudul “Pemakaian Media Sosial Dan *Self Concept* Pada Remaja”. Dalam penelitiannya media sosial yang berasal dari *smartphone / gadget* berpengaruh positif terhadap konsep diri. Hal ini pun terdapat pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Karmila, dkk (2018) yang berjudul Pengaruh Media Sosial Dan Konsep Diri Terhadap Gaya Hidup Siswa SMAN 3 Kota Solok. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa menjadikan gaya hidup dan konsep diri sebagai alasan memakai media sosial dan penggunaan *smartphone*, dan terdapat hubungan yang positif. Hasil penelitian lain pun menjelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Gunandi, J, A. (2018) yang berjudul Konsep Diri Para Pengguna *Gadget (Handphone)* Para Pelajar SMA Eria Kota Medan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa para pengguna *gadget (handphone)* memiliki konsep diri yang berbeda-beda, namun fungsi *handphone* tetap sama yaitu menguntungkan dalam hal komunikasi, hal ini

menjadikan adanya hubungan positif antara penggunaan handphone dengan konsep diri.

Hasil penelitian Delfi Andre Eddy Putra (2017) yang berjudul “*Smartphone* Sebagai Gaya Hidup” berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Responden cukup aktif menggunakan *smartphone*, kebanyakan dari mereka sangat sering menggunakan *smartphone* (>5 jam perhari). Responden berpendapat bahwa melalui *smartphone* yang dimiliki seseorang dapat dinilai gaya hidupnya dan dapat menunjang penampilannya. *Smartphone* dianggap sebagai benda penting dikarenakan mayoritas responden menyatakan bahwa *smartphone* merupakan alat komunikasi yang sangat efektif bahkan mahasiswa kerap menggunakan *smartphone* mereka pada saat berkumpul pada teman dan sedang kuliah. Responden beranggapan bahwa *smartphone* merupakan benda yang wajib dibawa dan dimiliki. Responden memutuskan untuk memiliki *smartphone* karna dilengkapi dengan kamera yang bagus dan aplikasi yang lengkap, bentuk yang bagus dan kemudahan yang ditawarkan. Frekuensi responden untuk mengganti *smartphone* mereka cenderung singkat, yakni 6 bulan sekali. Dari hasil tersebut terdapat kesimpulan bahwa mahasiswa yang memilih *smartphone* memiliki gaya hidup tinggi dan sangat tergantung dengan *smartphone* tersebut.

Hurlock (1994) mengemukakan Intensitas merupakan suatu kekuatan sikap dan identitas setiap orang yang merupakan keinginan untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih. Makna *gadget* menurut Wijanarko dkk (2016),

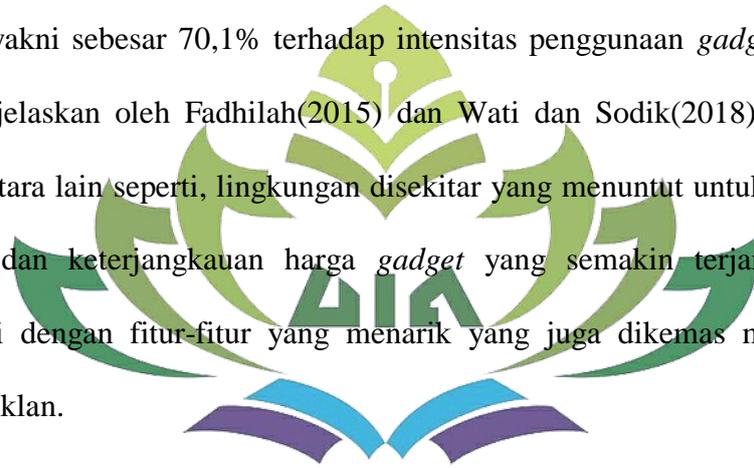
gadget adalah suatu alat atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Menurut Horrigan (dalam Noormiyanto, 2018) menjelaskan bahwa dalam intensitas penggunaan *gadget* seseorang, terdapat dua hal mendasar yang perlu diamati, yakni frekuensi *gadget* yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses *gadget* yang dilakukan oleh pengguna *gadget*.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi remaja menggunakan *gadget* menurut Fadhilah(2015) yaitu, iklan, keterjangkauan harga *gadget*, fitur menarik dalam *gadget*, lingkungan. Sedangkan menurut Wati dan Sodik(2018) terdapat budaya, sosial, pribadi yaitu konsep diri dan gaya hidup. Konsep diri yang sedang, dan gaya hidup yang tinggi, hal ini menyatakan bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada remaja di SMP N 36 Bandar Lampung, lebih cenderung menuju kepada gaya hidup dibandingkan konsep diri yang dimiliki namun seperti yang dijelaskan pada beberapa faktor intensitas penggunaan *gadget* diatas tidak hanya dari konsep diri dan gaya hidup yang mempengaruhi intensitas penggunaan *gadget* pada remaja subjek melainkan ada beberapa faktor lainnya, hal ini terlihat pada hasil sisa sumbangan efektif sebesar 70,1%.

Penelitian ini memiliki beberapa kekurangan diantaranya, yaitu: penelitian ini ada yang menggunakan referensi tahun yang lama dari pembuatan penelitian ini. Lalu peneliti memberikan skala penelitian kepada responden dalam 3 skala sekaligus dalam sehari sehingga responden merasa jenuh dan bosan saat mengerjakannya, dikarena, banyaknya aitem yang hendak di jawab oleh

responden sehingga peneliti mengkhawatirkan banyak aitem yang gugur dan dapat mempengaruhi hasil dari reliabilitas dan validitas, peneliti menyebarkan skala tersebut tidak didampingi guru sehingga peneliti terkadang kesulitan untuk mengatur para reponden, dikarenakan ribut, sehingga dikhawatirkan responden mengisi skala tersebut dengan tidak tepat.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa, intensitas penggunaan *gadget* bukan hanya faktor konsep diri dan gaya hidup saja namun ada juga pengaruh dari faktor yang lainnya hal ini terlihat dari sisa sumbangan efektif yakni sebesar 70,1% terhadap intensitas penggunaan *gadget* seperti yang telah dijelaskan oleh Fadhilah(2015) dan Wati dan Sodik(2018) faktor lainnya yaitu antara lain seperti, lingkungan disekitar yang menuntut untuk menggunakan *gadget* dan keterjangkauan harga *gadget* yang semakin terjangkau serta di lengkapi dengan fitur-fitur yang menarik yang juga dikemas menarik dengan adanya iklan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Nilai $R_{x_1,2y} = 0,379$ 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 $r_{x_1y} = 0,262$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,01$) yang berarti ada hubungan yang positif signifikan antara konsep diri dengan intensitas penggunaan *gadget* pada remaja di SMP N 36 Bandar Lampung. Hasil tersebut memberikan sumbangan efektif sebesar 9,7% yang berarti semakin tinggi konsep diri maka semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* pada remaja.
3. Nilai $R_{x_2y} = 0,315$ dan $p = 0,002$ ($p < 0,01$) yang berarti ada hubungan yang positif signifikan antara gaya hidup dengan intensitas penggunaan *gadget* pada remaja di SMP N 36 Bandar Lampung. Hasil tersebut memberikan sumbangan efektif sebesar 20,2% yang berarti semakin tinggi gaya hidup maka semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* pada remaja.

B.Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diperoleh saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Bagi Sekolah agar dapat memberikan sifat tegas kepada para siswa/i di sekolah agar bisa memberikan sanksi kepada para siswa/i apabila melanggar aturan dan lebih memerhatikan dalam penggunaan *gadget* ketika sedang belajar karena dapat mengganggu saat jam belajar.

2. Bagi Orang Tua

Bagi Orang tua agar dapat memberikan pengertian kepada para remaja tentang intensitas penggunaan *gadget* serta menanamkan konsep diri yang baik bagi para remaja dan agar para remaja dapat memahami keadaan diri mereka masing-masing. Sedangkan untuk gaya hidup orang tua pula harus berperan dalam memerhatikan gaya hidup pada para remaja dan membiasakan para remaja agar memiliki gaya hidup yang sehat terhadap intensitas penggunaan *gadget*.

3. Bagi Remaja

Bagi para remaja agar dapat memerhatikan mengenai intensitas penggunaan *gadget* serta dapat mengontrol dengan sikap yang baik dalam penggunaannya tersebut dan menjadikan sebuah konsep diri dan gaya hidup yang baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadikan faktor-faktor lain yang berpengaruh sebagai faktor utama dalam penelitian selanjutnya. Yaitu terdiri dari faktor-faktor variabel lain yang belum diteliti sebagai variabel bebas dalam penelitian selanjutnya. variabel lainnya yakni: iklan, keterjangkauan harga gadget, fitur-fitur menarik *gadget* dan fenomena sosial, budaya, lingkungan mengenai *gadget*.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D. W. (2017) *Hubungan Antara Konsep Diri Dan Citra Tubuh Pada Perempuan Dewasa Awal*.Universita Sanata Yogyakarta.
- Ameliola dan Nugraha.(2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. 1 Juni 2016 dari <http://icssis.files/2013/09/2013-0229>
- Arikunto.S (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Sagung Seto.
- _____ (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Renika Cipta.
- _____ (2010). *Manajemen Penelitian* . Jakarta. Renika Cipta.
- _____. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, S. (1996). *Tes Prestasi*. Yogyakarta. Penerbit: Pustaka Pelajar
- _____. (1997). *Metode Penelitian*. Yogyakarta. Penerbit: Pustaka Pelajar
- _____. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi edisi II*. Yogyakarta. Penerbit: Pustaka Pelajar.
- _____. (2015). *Reliabilitas dan Validitas Edisi ke-IV* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Burns, R.B. (1993). *Konsep diri (teori, pengukuran, perkembangan dan prilaku)*. Jakarta : Arcan
- Calhoun, J F & Acocella, J R. (1995). *Psikologi tentang Penyesuaian dan Hubungan Kemanusiaan. (alih bahasa R.S Satmoko)*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Darsita. A .(2016). *Pengaruh Konsep Diri dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata*. Universitas Pendidikan
- Damsar. (2002). *Sosiologi Ekonomi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Delfi Andre E. P.(2017). *Smartphone Sebagai Gaya Hidup (Studi Deskriptif Tentang Penggunaan Smartphone Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa Fisip Usu)*.Universitas Sumatera Utara
- Fadilah, R.(2015).*Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget*.Yogyakarta: UGM

- Felita, dkk.(2016) *Pemakaian Media Sosial Dan Self Concept Pada Remaja*.
Jurnal Ilmiah Psikologi MANASA , Vol. 5, No. 1, 30-41
- Gunandi, Arya Jaya. (2018). *Konsep Diri Para Pengguna Gadget (Handphone) Para Pelajar SMA Eria Kota Medan*. Jurnal network media. Vol. 1, No. 2. Agustus 2018
- 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
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Gramedia.
- _____. (1994). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta. Erlangga.
- _____.(2005). *Psikologi Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta. Penerbit : Erlangga.
- _____. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga.
- Jati dan Herawati.(2014).*Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget*. 1 Juni 2016 dari<http://e-journal.UAJY.ac.id>>jurnal
- Karmila, Dkk. (2018). *Pengaruh media sosial dan konsep diri terhadap gaya hidup siswa SMAN 3Kota Solok*. Jurnal Civics, Vol.15, No.2. Padang: Universitas Negeri Padang
- Katsir, Ibnu. Tf, *tafsir al-qur'an al adzan*.blogspot.com. Diakses jum,at 11 Desember 2015
- Khusnul, A. Srilestari. (2016) *Pemanfaat Gadget Pada Mahasiswa Muhamadyah Surakarta*. Fakultas Psikologi UMS.
- King, L. A. (2010). *Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif The Science Of Psychology – An Appreciative View*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Lestari, I. dkk. *Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga*. VOLUME. 2, NO. 2, HAL: 147 – 300 .ISSN: 2442-4480
- Malay, M.N. (2016). *Modul Praktikum Statistik dengan SPSS*. Fakultas Ushuluddin Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung

- Martono, N. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta. PT: Raja Grafindo Persada.
- Mawitjere, T. Franly, O. Yudi A. I.(2017). *Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Insomnia Pada Siswa Siswi Di Sma Negeri 1 Kawangkoan*. Universitas Sam Ratulangi. Vol.5, No.1, Mei 2017.
- Mowen, C.J. N. (2018). *Perilaku Konsumen*. Jakarta. Penerbit: Erlangga.
- Nissa, A. (2003). *Hubungan Antara Konsep Diri dan Sikap Terhadap Diskon dengan Perilaku Konsumtif*. Skripsi. (Tidak Diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi UMS.
- Nugraheni, P. N. A. (2003). *Perbedaan Kecenderungan Gaya Hidup Hedonis Pada Remaja Ditinjau dari Lokasi Tempat Tinggal*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Surakarta: Fakultas Psikologi UMS
- Noormiyanto, F. (2018). *Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak Sd Kelas Tinggi Di Sd 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah*. Universitas PGRI Yogyakarta Vol: 5 No: 1 Hal: 138-149. Januari 2018.
- Novilia. (2012). *Hubungan antara Konsep Diri Dengan Kemampuan Komunikasi Interpersonal di Panti Asuhan Yatim Putri Aisyiyah Yogyakarta*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oktario, A. (2017). *Hubungan Antara Intensitas Smartphone dan Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa*. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Putra,A. dan Diah,P. (2018). *Pengaruh Youtube Di Smartphone Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak*. Universitas Telkom. Vol: 21 No.2, Desember 2018.
- Rakhmat, J. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- _____. (2015). *Psikologi Komunikasi II*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescence Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. (Terjemahan oleh Shinto B. Adelar dan Sherly Saragih). Jakarta: Erlangga
- Saputro,D,R. (2017). *Pengaruh Kelas Sosial, Gaya Hidup, dan Kepribadian Terhadap Keputusan Memilih Institusi Perguruan Tinggi Negeri I (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Iain Surakarta)*.IAIN Surakarta
- Sarwono, S. W. (2008) . *Psikologi Remaja*. Jakarta.PT Raja Grafindo Persada

- _____. (2016). *Psikologi Konsumen*. Jakarta. PT: Raja Grafindo Persada.
- Setiadi, J .N. (2015) . *Psikologi Konsumen*. Jakarta. Penerbit: Prenadamedia Group
- Siswi H. (2011). *Hubungan Konsep Diri dengan Alienasi pada Mahasiswa Pengguna Smartphone*. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Indonesia.
- Sugiyono, (2007). *Statistic untuk penelitian*. Bandung. Alfabeta.
- _____. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta : Cetakan ke-10
- Sumarwan, U. dkk, (2011). *Riset Pemasaran dan Konsumen : Panduan Riset dan Kajian : Kepuasan, Perilaku Pembelian, Gaya Hidup, Loyalitas dan Persepsi Resiko*, PT Penerbit IPB Press, Bogor,
- Wati, N. R., & Sodik, M. A. (2018, October 18). *dampak kecanduan gadget di kalangan anak sekolah*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/ex5ch>.
- Widiawati, I, & Edy. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal Keperawatan, Vol. 6, 1-6
- Wijanako, M. T, dkk. (2016) *Peran Matematika, Sains, dan Teknologi dalam Mendukung Gaya Hidup Perkotaan (Urban Lifestyle) yang Berkualitas*. Tangerang selatan. Univaersitas Terbuka.
- Yuniati, Yenni dkk. (2015). *Konsep Diri Remaja Dalam Komunikasi Sosial Melalui "Smartphone"*. Jurnal MIMBAR. Vol. 31, No. 2. Fakultas ilmu komunikasi Universitas islam Bandung
- Zaini, M. dan Soenarto. (2019) *Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol, 3, 1
- <http://vitanadilaaa.blogspot.com/2015/11/remaja-dan-gadget.html>. diakses Minggu, 22 November 2015 di pukul 19.41
- <http://tafsirq Quraish shihab.com>. Diakses jum, at 11 Desember 2015



SKALA



**PRODI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
2019**

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat, saya mahasiswi Psikologi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dalam hal ini sedang melakukan penelitian untuk skripsi. Saya meminta bantuan kepada anda untuk menjawab setiap pernyataan berikut ini. Mohon jawablah pernyataan berikut sesuai dengan diri anda. Skala ini bukanlah alat tes oleh karena itu, tidak ada jawaban yang benar ataupun salah. Semua informasi yang ada pada skala ini dijaga kerahasiaan jadi, anda tidak perlu ragu untuk menjawabnya. Waktu yang dibutuhkan untuk menjawab skala ini kurang lebih 15 menit. Atas bantuan dan kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum wr.wb

Peneliti,

Fitriyanti Setioninggrum

Skala A

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 5 jam sehari				
2	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 10 jam sehari				
3	Saya menggunakan <i>gadget</i> kurang dari 5 jam sehari				
4	Saya menggunakan <i>gadget</i> kurang dari 45 menit				
5	Saya 3 kali sehari dalam menggunakan <i>gadget</i>				
6	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk berkomunikasi, karena lebih mudah				
7	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengakses informasi seperti berita dan pelajaran				
8	Saya sering menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain game				
9	Saya menggunakan <i>gadget</i> karena mempermudah segala sesuatu				
10	Saya tidak memainkan <i>gadget</i> saya ketika sedang mengobrol bersama orang lain				
11	Saya tidak masalah ketika saya tidak membawa <i>gadget</i> ketika keluar sebentar				
12	Saya menjadi menjadi panik ketika saya tidak membawa <i>gadget</i> ketika keluar walaupun hanya sebentar				
13	Saya membutuhkan waktu lama ketika mencari sesuatu lewat aplikasi dalam <i>gadget</i>				
14	Saya terus memainkan <i>gadget</i> ketika sedang berbicara pada orang lain				
15	Saya bisa lebih dari 10 jam ketika sedang bermain <i>gadget</i>				
16	Saya tetap tenang walaupun <i>gadget</i> saya lowbet				
17	Saya tetap tenang walaupun tidak ada paket internet				
18	<i>Gadget</i> memudahkan saya untuk membeli sesuatu				
19	Saat sebelum tidur saya memainkan <i>gadget</i> terlebih dahulu				
20	Saya tidak butuh waktu lama saat mencari sesuatu di aplikasi <i>gadget</i>				
21	Menurut saya berbicara dengan orang lain lebih penting daripada bermain <i>gadget</i>				

22	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk berfoto ria mengabadikan moment				
23	<i>Gadget</i> memudahkan saya untuk berinteraksi jarak jauh				
24	Saya selalu memposting kegiatan saya disosial media				
25	Saya selalu menceritakan kegiatan saya setiap hari di sosial media				
26	Saat baru bangun tidur saya langsung memainkan <i>gadget</i>				
27	Dengan <i>gadget</i> saya mendapatkan informasi yang positif				
28	<i>Gadget</i> tidak pernah lepas dari tangan saya				



Skala B

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya kurang menyukai tubuh saya ketika difoto tanpa diedit				
2	Saya memiliki bagian-bagian tubuh yang sempurna				
3	Saya menyadari bahwa saya sulit berkomunikasi dan saya tidak memperdulikan hal tersebut				
4	Saya tidak memiliki hubungan persahabatan yang buruk				
5	Prestasi merupakan hal yang penting bagi saya dan saya merupakan orang yang tekun				
6	Saya denga lebih bahagia bersama <i>gadget</i> saya ketimbang dengan keluarga saya				
7	Ketika melihat hal-hal baru saya merasakan ada kegagalan				
8	Bagi saya <i>gadget</i> merupakan hal yang penting karena dapat memberikan sesuatu yang positif				
9	Saya tidak seramah yang teman-teman katakan terhadap diri saya				
10	Saya tidak pernah meremehkan diri saya sendiri				
11	Saya tidak mampu mengontrol amarah saya ketika ada sesuatu hal yang membuat saya tidak nyaman				
12	Saya merupakan orang yang peduli dengan kesehatan saya daripada bermalas-malasan memegang <i>gadget</i>				
13	Dalam berteman saya bukanlah orang yang ramah				
14	Saya mudah bergaul dengan teman-teman baru sehingga saya dianggap orang yang ramah				
15	Saya bukan orang yang cepat bergaul dengan orang baru				
16	Ketika berfoto saya sering mengedit bagian tubuh saya dengan aplikasi canggih dalam <i>gadget</i>				
17	Saya merupakan orang yang bersahabat				
18	Ketika mengobrol dengan orang lain saya malas mendengarkannya dan memilih memainkan <i>gadget</i>				

19	Saya bagian dari keluarga yang bahagia				
20	Ketika saya sedih, saya memilih untuk diam dan tidak menghibur diri saya agar saya bahagia				
21	Saya merupakan orang yang ceroboh dibandingkan dengan teman-teman saya				
22	Saya merupakan orang yang tepat waktu				
23	Saya kurang memahami diri saya ketika saya cemas				
24	Saya memilih untuk bermain <i>gadget</i> ketimbang berolahraga				
25	Saya merupakan orang yang kurang percaya diri ketika sedang berinteraksi dengan orang lain				
26	Saya menggunakan aplikasi dalam <i>gadget</i> untuk berolahraga				
27	Saya mudah untuk menjalin persahabatan baru				
28	Dalam keseharian saya merupakan orang yang selalu membawa <i>gadget</i> kemana pun saya pergi				
29	Saya sering menunda pekerjaan saya demi bermain <i>gadget</i>				
30	Ketika saya sedang sedih saya lebih memilih untuk menenangkan diri saya				
31	Saya bukan orang pendendam				
32	Saya merupakan orang yang tahu kapan saya harus memainkan <i>gadget</i>				
33	Saya merupakan orang yang hemat dalam menggunakan data internet di <i>gadget</i>				
34	Saya memiliki komunikasi yang baik dengan orang lain				
35	Saya acuh dengan keluarga saya dan saya memilih untuk bermain <i>gadget</i> daripada bersama dengan keluarga saya				
36	Keluarga saya selalu membantu saya ketika saya menghadapi suatu masalah				
37	Saya sering berlebihan ketika belanja online dengan aplikasi yang berada dalam <i>gadget</i>				
38	Saya acuh terhadap diri saya				
39	Saya merupakan orang yang teliti dan saya akan mempertahankan itu				
40	Saya merupakan orang yang tidak gagal ketika mencoba hal baru				

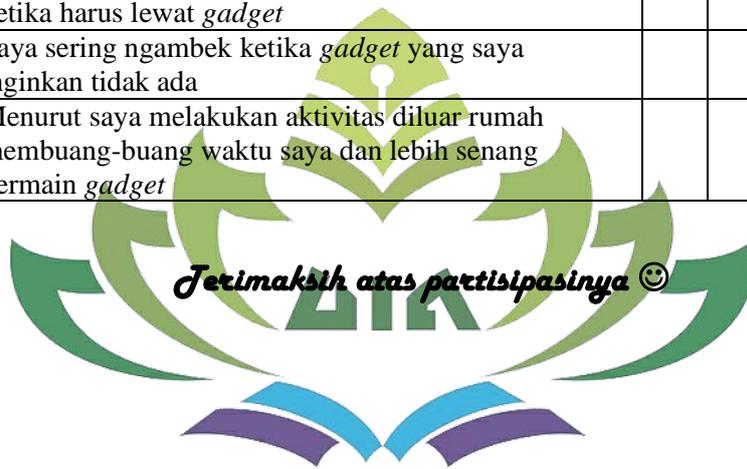
41	Saya memilih bermalas-malasan dengan bermain <i>gadget</i> ketimbang untuk mengerjakan sesuatu hal yang sulit				
42	Saya dapat membagi waktu ketika sedang bermain <i>gadget</i>				
43	Ketika Saya menghadapi masalah saya lebih memilih cerita dengan <i>gadget</i> daripada dengan keluarga saya				
44	Apapun yang saya lakukan saya harus memegang <i>gadget</i>				
45	Saya bukan orang yang tekun				
46	Saya memilih <i>gadget</i> untuk berkomunikasi yang baik ketika jarak jauh, karena memudahkan				
47	Saya memilih apa adanya ketika difoto dan tanpa didedit dengan aplikasi yang berada dalam <i>gadget</i>				



Skala C

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya lebih banyak menghabiskan waktu saya bersama <i>gadget</i> ketimbang menghabiskan waktu saya bersama teman-teman saya				
2	Setiap bangun tidur saya langsung mencari <i>gadget</i> untuk melihat pemberitahuan				
3	Setiap 30 menit sekali saya selalu mengecek <i>gadget</i> saya				
4	Saya sering gonta ganti <i>gadget</i> (hp) ketika muncul <i>gadget</i> yang baru				
5	Saya merupakan orang yang lebih menghabiskan waktu bersama teman-teman dan keluarga ketimbang bersama <i>gadget</i>				
6	Saya merupakan orang yang sangat berhati-hati ketika membeli sesuatu lewat aplikasi di <i>gadget</i>				
7	Apapun yang saya kerjakan <i>gadget</i> selalu ditangan saya				
8	Saya lebih suka merk <i>gadget</i> yang sekarang sedang trend				
9	Saya merupakan orang yang berhati-hati ketika baru mengenal orang lewat aplikasi di <i>gadget</i>				
10	Ketika sedang bosan saya lebih baik memainkan <i>gadget</i> dengan waktu yang lama ketimbang mencari kegiatan lain				
11	Saya tidak masalah walaupun merek <i>gadget</i> saya bukan merk yang bagus				
12	Saya merupakan orang yang lebih memerhatikan kualitas <i>gadget</i> ketimbang menang merk saja				
13	Saya lebih senang berbelanja lewat aplikasi <i>gadget</i> ketimbang harus berinteraksi dengan orang lain langsung				
14	Saya merupakan orang yang berbelanja sesuai dengan kebutuhan				
15	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk komunikasi jarak jauh karena memudahkan				
16	Saya sering mengikuti sesuatu yang dipakai oleh idola saya				
17	Ketika ada barang baru saya langsung membeli barang tersebut tanpa memikirkan terlebih dahulu				
18	Saya selalu minum air putih ketika saya baru bangun tidur				
19	Saya senang ketika orang-orang disekeliling saya memerhatikan saya karena barang-barang yang saya pakai				
20	Saya merupakan orang yang senang belajar menggunakan buku ketimbang <i>gadget</i>				

21	Saya selalu mendownload setiap ada aplikasi baru di <i>gadget</i>				
22	Saya malas bermain dengan teman-teman saya dan lebih cenderung bermain dengan <i>gadget</i>				
23	Saya memakai sesuatu sesuai dengan kebutuhan saya				
24	Saya bukan orang yang setiap tahun harus ganti <i>gadget</i> (hp) baru				
25	Saya senang berolahraga				
26	Saya sering melakukan aktivitas rumah walaupun tanpa disuruh				
27	Saya memakai <i>gadget</i> untuk bisnis <i>online</i> karena dapat bermanfaat				
28	Walaupun saya mengidolakan seseorang tetapi saya tidak mengikuti setiap yang ia gunakan				
29	Saya lebih senang bertemu dengan orang langsung ketika harus lewat <i>gadget</i>				
30	Saya sering ngambek ketika <i>gadget</i> yang saya inginkan tidak ada				
31	Menurut saya melakukan aktivitas diluar rumah membuang-buang waktu saya dan lebih senang bermain <i>gadget</i>				





LAMPIRAN 2

DISTRIBUSI SKALA UJI COBA

Tabulasi Ujicoba Gaya Hidup

no	No Aitem Pernyataan																																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40							
1	4	3	4	4	4	3	4	1	3	4	4	2	1	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	139			
2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	158		
3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	156			
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	153			
5	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	130			
6	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	129		
7	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	135		
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	157	
9	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	129			
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	152		
11	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	150	
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	121		
13	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	123		
14	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	116	
15	1	2	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	2	2	3	3	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	126	
16	1	3	3	1	1	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	1	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	132	
17	2	3	3	3	4	1	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	138	
18	3	2	2	2	2	2	2	4	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	2	2	3	2	3	2	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	121	
19	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	132	
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	153		
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	156	
22	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	154	
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	124		
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	1	4	4	122		
25	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	124		
26	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	137	
27	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	141	
28	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	121		
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	148	
30	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	147

Gugur =



LAMPIRAN 3

**VALIDITAS DAN REABILITAS
HASIL UJI COBA KETIGA SKALA**

1. VALIDITAS DAN RELIABILITAS SKALA UJICOPA INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET

RELIABILITAS

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

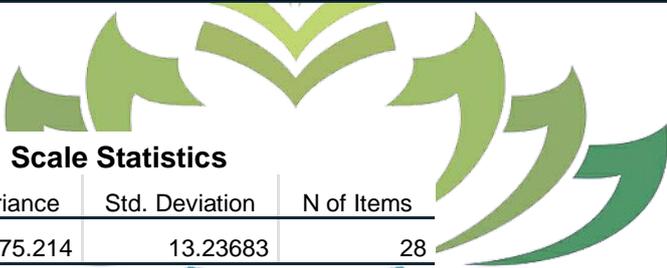
Cronbach's Alpha	N of Items
.963	28



Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	92.4667	166.740	.330	.965
VAR00002	92.3000	160.631	.858	.960
VAR00003	92.3667	162.447	.617	.962
VAR00004	92.2667	160.892	.715	.961
VAR00005	92.2333	159.978	.713	.961
VAR00006	92.3333	161.402	.662	.962
VAR00007	92.1667	162.626	.607	.962
VAR00008	92.1667	164.764	.573	.962
VAR00009	92.2000	165.614	.640	.962
VAR00010	92.0667	165.375	.647	.962
VAR00011	92.0000	167.655	.567	.962
VAR00012	92.1667	164.489	.714	.961
VAR00013	92.1667	164.144	.528	.963

VAR00014	92.1000	162.990	.736	.961
VAR00015	92.1667	163.523	.782	.961
VAR00016	92.2000	162.993	.828	.961
VAR00017	92.1333	162.533	.848	.960
VAR00018	92.1000	163.334	.790	.961
VAR00019	92.0667	164.754	.623	.962
VAR00020	92.1667	161.109	.863	.960
VAR00021	92.2333	160.047	.870	.960
VAR00022	92.2667	159.789	.729	.961
VAR00023	92.1333	162.051	.798	.961
VAR00024	92.1667	163.661	.772	.961
VAR00025	92.1000	164.438	.643	.962
VAR00026	92.1667	162.626	.764	.961
VAR00027	92.1667	164.626	.635	.962
VAR00028	92.1333	162.878	.633	.962



Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
95.6000	175.214	13.23683	28



VALIDITAS DAN RELIABILITAS SKALA INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	90	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.903	28

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	90.8667	97.128	.260	.904
VAR00002	90.7889	93.247	.623	.897
VAR00003	90.8333	93.848	.502	.899
VAR00004	90.7556	93.872	.532	.899
VAR00005	90.7444	93.046	.551	.898
VAR00006	90.8333	94.140	.449	.901
VAR00007	90.7444	94.597	.430	.901
VAR00008	90.7444	96.058	.345	.903
VAR00009	90.6556	96.588	.343	.902
VAR00010	90.6556	95.464	.408	.901
VAR00011	90.6444	96.074	.361	.902
VAR00012	90.7556	95.760	.424	.901
VAR00013	90.6889	95.947	.386	.902
VAR00014	90.7556	93.827	.535	.899
VAR00015	90.7778	94.355	.514	.899
VAR00016	90.8667	94.319	.490	.900
VAR00017	90.7556	94.187	.570	.898
VAR00018	90.7333	94.445	.496	.900
VAR00019	90.6778	94.895	.466	.900
VAR00020	90.7111	93.511	.614	.897
VAR00021	90.7222	93.371	.563	.898

VAR00022	90.7333	93.209	.514	.899
VAR00023	90.6333	93.561	.580	.898
VAR00024	90.5889	95.076	.518	.899
VAR00025	90.5000	97.017	.366	.902
VAR00026	90.5556	94.205	.616	.898
VAR00027	90.5667	96.248	.416	.901
VAR00028	90.5111	95.309	.518	.899

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
94.0667	101.546	10.07701	28



2. VALIDITAS DAN RELIABILITAS SKALA UJICOBA KONSEP DIRI

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.961	60

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	202.3000	448.010	.649	.960
VAR00002	202.0667	450.616	.659	.960
VAR00003	202.1333	455.223	.501	.960
VAR00004	201.9667	458.516	.535	.960
VAR00005	202.1333	454.120	.650	.960
VAR00006	202.1333	454.326	.463	.961
VAR00007	202.0667	449.926	.743	.960
VAR00008	202.1000	451.817	.743	.960
VAR00009	202.0333	470.447	-.024	.962
VAR00010	202.1333	465.499	.159	.962
VAR00011	202.3667	447.551	.557	.960
VAR00012	202.2333	447.978	.778	.959
VAR00013	202.2000	452.303	.613	.960
VAR00014	202.2333	445.013	.769	.959
VAR00015	202.2000	445.614	.700	.960
VAR00016	202.1333	463.016	.280	.961
VAR00017	202.0333	463.068	.276	.961
VAR00018	202.2000	457.614	.463	.961
VAR00019	202.1333	465.637	.197	.961
VAR00020	202.0667	475.099	-.210	.963
VAR00021	202.1000	460.507	.344	.961
VAR00022	202.2333	442.737	.794	.959
VAR00023	202.1000	449.748	.751	.960
VAR00024	202.1333	451.499	.760	.960
VAR00025	202.0667	452.202	.657	.960
VAR00026	202.0667	464.685	.210	.961

VAR00027	202.2000	457.614	.463	.961
VAR00028	202.1333	465.637	.197	.961
VAR00029	202.0667	475.099	-.210	.963
VAR00030	202.1000	460.507	.344	.961
VAR00031	202.1667	458.420	.391	.961
VAR00032	202.2333	466.461	.096	.962
VAR00033	202.0333	466.516	.135	.962
VAR00034	202.0333	464.861	.203	.961
VAR00035	202.4000	449.145	.522	.960
VAR00036	202.2333	447.978	.778	.959
VAR00037	202.2000	452.303	.613	.960
VAR00038	202.2333	445.013	.769	.959
VAR00039	202.2000	445.614	.700	.960
VAR00040	202.1667	454.626	.635	.960
VAR00041	202.0333	454.792	.618	.960
VAR00042	201.9667	458.516	.535	.960
VAR00043	202.1333	454.120	.650	.960
VAR00044	202.1333	454.326	.463	.961
VAR00045	202.0667	449.926	.743	.960
VAR00046	202.1000	449.748	.751	.960
VAR00047	202.1333	451.499	.760	.960
VAR00048	202.0667	452.202	.657	.960
VAR00049	202.1333	452.257	.659	.960
VAR00050	202.1333	449.016	.783	.959
VAR00051	202.2000	444.855	.882	.959
VAR00052	202.2333	442.737	.794	.959
VAR00053	202.1000	449.748	.751	.960
VAR00054	202.1333	451.499	.760	.960
VAR00055	202.0667	452.202	.657	.960
VAR00056	202.1333	452.257	.659	.960
VAR00057	202.1333	452.602	.645	.960
VAR00058	202.1000	453.059	.534	.960
VAR00059	202.1333	452.809	.544	.960

VAR00060	202.3333	465.885	.120	.962
----------	----------	---------	------	------

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
2.0557E2	470.185	21.68375	60

VALIDITAS DAN RELIABILITAS SKALA KONSEP DIRI

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	90	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.921	47

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	149.1111	298.212	.545	.918
VAR00002	148.7333	302.715	.525	.919
VAR00003	148.8000	303.870	.453	.919
VAR00004	148.6667	304.270	.488	.919

VAR00005	148.7778	302.062	.512	.919
VAR00006	148.7333	307.389	.368	.920
VAR00007	148.8111	300.559	.562	.918
VAR00008	148.7444	301.181	.546	.918
VAR00009	148.7111	306.814	.383	.920
VAR00010	148.6889	305.363	.464	.919
VAR00011	148.7000	301.853	.545	.918
VAR00012	148.7778	299.748	.632	.917
VAR00013	148.7000	305.291	.431	.919
VAR00014	148.6667	300.135	.612	.918
VAR00015	148.8333	299.466	.558	.918
VAR00016	148.7667	304.743	.424	.920
VAR00017	148.6222	302.417	.517	.919
VAR00018	148.7222	298.473	.618	.917
VAR00019	148.7000	301.044	.572	.918
VAR00020	148.7000	301.718	.587	.918
VAR00021	148.6000	306.040	.482	.919
VAR00022	148.6111	305.521	.449	.919
VAR00023	148.6111	306.083	.464	.919
VAR00024	148.5556	306.969	.448	.919
VAR00025	148.3889	309.072	.441	.919
VAR00026	148.6556	309.127	.314	.921
VAR00027	148.6667	311.438	.252	.921
VAR00028	148.5778	309.213	.343	.920
VAR00029	148.5556	313.823	.192	.921
VAR00030	148.6333	308.370	.354	.920
VAR00031	148.5000	307.848	.425	.920
VAR00032	148.6111	310.488	.295	.921
VAR00033	148.4556	309.082	.421	.920
VAR00034	148.4889	312.522	.248	.921
VAR00035	148.5778	307.303	.412	.920
VAR00036	148.5111	308.050	.392	.920
VAR00037	148.4889	311.107	.319	.920

VAR00038	148.4778	310.904	.335	.920
VAR00039	148.4556	308.880	.389	.920
VAR00040	148.4889	311.039	.306	.921
VAR00041	148.4667	312.634	.286	.921
VAR00042	148.3889	311.386	.302	.921
VAR00043	148.5444	310.273	.343	.920
VAR00044	148.5556	307.778	.417	.920
VAR00045	148.5222	309.803	.335	.920
VAR00046	148.5222	310.702	.315	.920
VAR00047	148.4778	311.960	.283	.921

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
1.5186E2	319.406	17.87193	47

3. VALIDITAS DAN RELIABILITAS SKALA UJICOBA GAYA HIDUP

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.934	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	133.6333	172.378	.425	.934
VAR00002	133.5000	170.603	.728	.930
VAR00003	133.4667	173.154	.564	.932
VAR00004	133.5000	169.086	.706	.930
VAR00005	133.4667	168.878	.666	.931
VAR00006	133.5667	170.047	.632	.931
VAR00007	133.3333	170.989	.671	.931
VAR00008	133.3667	174.516	.470	.933
VAR00009	133.4333	173.840	.631	.931
VAR00010	133.3000	173.459	.638	.931
VAR00011	133.2333	175.357	.584	.932
VAR00012	133.4000	173.559	.642	.931
VAR00013	133.3667	174.516	.406	.933
VAR00014	133.3333	170.851	.740	.930
VAR00015	133.3333	173.126	.662	.931
VAR00016	133.4333	171.495	.797	.930
VAR00017	133.3667	170.447	.852	.930
VAR00018	133.3333	171.195	.795	.930
VAR00019	133.2667	173.857	.552	.932
VAR00020	133.4000	169.972	.805	.930
VAR00021	133.4667	168.395	.850	.929
VAR00022	133.5000	168.052	.715	.930
VAR00023	133.3667	170.171	.786	.930
VAR00024	133.4000	172.386	.724	.931

VAR00025	133.3333	172.713	.623	.931
VAR00026	133.3667	172.309	.651	.931
VAR00027	133.4000	172.593	.639	.931
VAR00028	133.3333	172.989	.515	.932
VAR00029	133.3333	184.092	-.065	.937
VAR00030	133.2000	186.993	-.253	.938
VAR00031	133.2667	188.616	-.353	.939
VAR00032	133.3667	178.861	.206	.935
VAR00033	133.3000	184.424	-.092	.937
VAR00034	133.4000	178.593	.299	.934
VAR00035	133.3000	179.803	.213	.935
VAR00036	133.4333	175.013	.493	.932
VAR00037	133.3667	180.723	.179	.935
VAR00038	133.3000	185.321	-.144	.937
VAR00039	133.3333	177.057	.356	.934
VAR00040	133.4000	175.421	.421	.933



Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
1.3680E2	183.407	13.54278	40

**VALIDITAS DAN RELIABILITAS
SKALA GAYA HIDUP**

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	90	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.916	31

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	94.0333	176.617	.597	.912
VAR00002	93.7444	182.417	.503	.913
VAR00003	93.7000	185.089	.403	.915
VAR00004	93.5556	181.755	.542	.913
VAR00005	93.4333	182.248	.532	.913
VAR00006	93.5556	182.722	.482	.914
VAR00007	93.4889	182.770	.482	.914
VAR00008	93.4889	182.635	.533	.913
VAR00009	93.6000	179.231	.616	.912
VAR00010	93.4889	180.410	.550	.913
VAR00011	93.4667	182.544	.450	.914
VAR00012	93.4333	182.585	.516	.913
VAR00013	93.3556	183.782	.416	.915
VAR00014	93.4222	183.528	.479	.914
VAR00015	93.3889	183.364	.469	.914
VAR00016	93.4111	182.290	.523	.913
VAR00017	93.3111	183.767	.496	.914
VAR00018	93.3556	183.041	.543	.913
VAR00019	93.4556	180.678	.571	.912
VAR00020	93.3556	185.692	.442	.914
VAR00021	93.4889	183.961	.453	.914

VAR00022	93.5000	183.287	.441	.914
VAR00023	93.3889	182.870	.519	.913
VAR00024	93.4889	181.803	.552	.913
VAR00025	93.2778	184.405	.459	.914
VAR00026	93.4111	182.065	.515	.913
VAR00027	93.3333	181.978	.494	.914
VAR00028	93.2111	187.045	.416	.915
VAR00029	93.3667	183.651	.505	.913
VAR00030	93.3111	187.003	.374	.915
VAR00031	93.1778	190.934	.216	.917

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
96.5667	194.967	13.96307	31





LAMPIRAN 4

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

KETIGA SKALA

1. VALIDITAS DAN RELIABILITAS SKALA INTENSITAS PENGUNAAN *GADGET*

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	90	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.904	27



Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	87.5889	89.301	.599	.899
VAR00003	87.6333	89.898	.480	.901
VAR00004	87.5556	90.025	.500	.901
VAR00005	87.5444	89.015	.536	.900
VAR00006	87.6333	89.875	.450	.902
VAR00007	87.5444	90.408	.424	.902
VAR00008	87.5444	91.554	.360	.904
VAR00009	87.4556	92.071	.359	.903
VAR00010	87.4556	90.992	.422	.902
VAR00011	87.4444	91.598	.374	.903
VAR00012	87.5556	91.351	.433	.902
VAR00013	87.4889	91.466	.400	.903
VAR00014	87.5556	89.508	.541	.900
VAR00015	87.5778	90.112	.512	.901
VAR00016	87.6667	90.000	.495	.901

VAR00017	87.5556	89.868	.575	.899
VAR00018	87.5333	90.049	.507	.901
VAR00019	87.4778	90.522	.473	.901
VAR00020	87.5111	89.219	.619	.899
VAR00021	87.5222	89.129	.563	.899
VAR00022	87.5333	89.263	.493	.901
VAR00023	87.4333	89.260	.585	.899
VAR00024	87.3889	90.802	.518	.901
VAR00025	87.3000	92.729	.363	.903
VAR00026	87.3556	89.985	.612	.899
VAR00027	87.3667	91.785	.430	.902
VAR00028	87.3111	90.958	.525	.900

2. VALIDITAS DAN RELIABILITAS SKALA KONSEP DIRI

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	90	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.922	41

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	129.2444	258.614	.579	.918
VAR00002	128.8667	263.038	.558	.919

VAR00003	128.9333	264.085	.485	.919
VAR00004	128.8000	264.387	.526	.919
VAR00005	128.9111	262.082	.555	.919
VAR00006	128.8667	267.285	.405	.920
VAR00007	128.9444	260.458	.613	.918
VAR00008	128.8778	262.198	.557	.919
VAR00009	128.8444	267.167	.404	.920
VAR00010	128.8222	265.384	.503	.919
VAR00011	128.8333	262.230	.578	.918
VAR00012	128.9111	260.397	.661	.917
VAR00013	128.8333	265.961	.444	.920
VAR00014	128.8000	260.701	.643	.918
VAR00015	128.9667	259.224	.613	.918
VAR00016	128.9000	264.473	.470	.920
VAR00017	128.7556	262.794	.548	.919
VAR00018	128.8556	258.979	.653	.917
VAR00019	128.8333	261.331	.610	.918
VAR00020	128.8333	261.938	.628	.918
VAR00021	128.7333	266.378	.511	.919
VAR00022	128.7444	265.316	.496	.919
VAR00023	128.7444	266.058	.505	.919
VAR00024	128.6889	267.318	.473	.920
VAR00025	128.5222	269.825	.445	.920
VAR00026	128.7889	271.225	.368	.922
VAR00027	128.7111	271.579	.382	.921
VAR00028	128.7667	270.967	.389	.921
VAR00029	128.6333	270.325	.358	.921
VAR00030	128.5889	271.031	.369	.921
VAR00031	128.7111	269.534	.362	.921
VAR00032	128.6444	269.558	.367	.921
VAR00033	128.6222	273.406	.348	.922
VAR00034	128.6111	272.780	.382	.921
VAR00035	128.5889	270.402	.360	.921

VAR00036	128.6222	273.069	.350	.922
VAR00037	128.5222	273.353	.345	.922
VAR00038	128.6778	272.446	.382	.921
VAR00039	128.6889	269.543	.381	.920
VAR00040	128.6556	271.891	.382	.921
VAR00041	128.6556	273.262	.338	.922

3. VALIDITAS DAN RELIABILITAS SKALA GAYA HIDUP

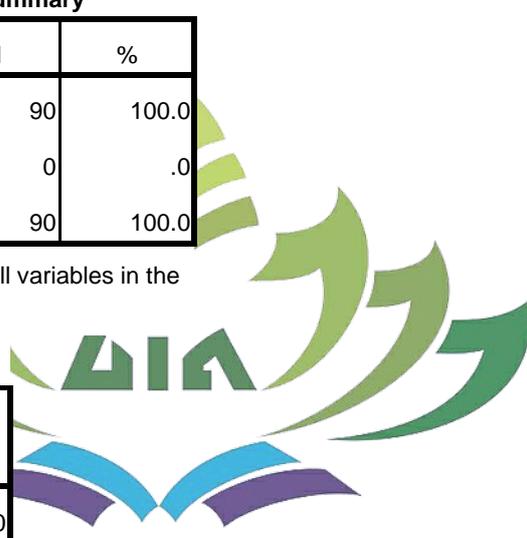
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	90	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.917	30



Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	90.6444	172.456	.608	.912
VAR00002	90.3556	178.659	.496	.914
VAR00003	90.3111	181.138	.404	.915
VAR00004	90.1667	177.646	.551	.913
VAR00005	90.0444	178.335	.532	.914
VAR00006	90.1667	178.815	.482	.914
VAR00007	90.1000	178.743	.487	.914

VAR00008	90.1000	178.743	.532	.914
VAR00009	90.2111	175.314	.618	.912
VAR00010	90.1000	176.293	.560	.913
VAR00011	90.0778	178.634	.450	.915
VAR00012	90.0444	178.762	.512	.914
VAR00013	89.9667	180.167	.403	.916
VAR00014	90.0333	179.606	.479	.914
VAR00015	90.0000	179.528	.466	.915
VAR00016	90.0222	178.314	.526	.914
VAR00017	89.9222	179.735	.501	.914
VAR00018	89.9667	178.999	.549	.913
VAR00019	90.0667	176.715	.575	.913
VAR00020	89.9667	181.696	.445	.915
VAR00021	90.1000	180.024	.454	.915
VAR00022	90.1111	179.358	.441	.915
VAR00023	90.0000	178.944	.519	.914
VAR00024	90.1000	178.001	.547	.913
VAR00025	89.8889	180.504	.458	.915
VAR00026	90.0222	178.269	.511	.914
VAR00027	89.9444	178.210	.488	.914
VAR00028	89.8222	183.204	.409	.915
VAR00029	89.9778	179.730	.505	.914
VAR00030	89.9222	183.353	.358	.916



LAMPIRAN 5

DATA HASIL SKOR PENELITIAN

no	Y	X ₁	X ₂
1	91	134	80
2	85	151	90
3	97	152	104
4	86	159	104
5	87	153	83
6	111	133	73
7	112	132	81
8	84	176	70
9	86	152	103
10	78	178	94
11	86	173	91
12	91	140	80
13	96	147	77
14	81	148	81
15	85	153	86
16	94	167	82
17	89	158	90
18	90	150	78
19	111	162	74
20	110	166	88
21	112	165	99
22	84	173	94
23	84	156	97
24	88	142	91
25	110	166	71
26	85	187	102
27	111	185	96
28	112	139	90
29	85	140	99
30	85	171	93
31	75	182	98
32	93	172	95
33	99	168	97
34	95	158	88
35	94	152	100
36	92	167	100
37	88	178	94
38	92	157	95
39	100	180	85
40	89	177	83
41	92	147	93
42	92	141	93
43	93	136	78
44	95	140	90
45	97	144	80

NO	Y	X ₁	X ₂
46	97	151	94
47	97	130	83
48	94	121	76
49	97	116	102
50	96	127	82
51	85	140	99
52	98	143	123
53	103	123	122
54	84	133	123
55	111	161	93
56	110	138	93
57	98	152	97
58	102	156	123
59	103	153	94
60	96	172	124
61	84	186	123
62	82	164	93
63	89	166	93
64	112	141	90
65	85	153	92
66	111	159	99
67	111	166	99
68	84	162	108
69	86	186	89
70	77	170	94
71	87	144	124
72	96	162	124
73	95	134	123
74	94	135	93
75	94	157	93
76	90	149	92
77	95	174	110
78	74	125	111
79	83	124	94
80	111	124	124
81	112	132	123
82	112	128	108
83	85	131	112
84	84	116	111
85	84	134	111
86	95	162	100
87	92	146	97
88	99	129	96
89	95	142	123
90	94	143	104



LAMPIRAN 6

TABULASI DATA PENELITIAN



Tabulasi Skala Intensitas Penggunaan *Gadget*

no	No Aitem Pernyataan																													
1	4	3	4	4	2	3	4	2	3	4	1	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	91	
2	4	3	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	2	2	1	1	4	4	3	3	2	2	4	4	4	3	3	85
3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	1	4	4	4	4	4	4	97	
4	3	3	3	3	3	4	4	4	2	2	3	4	4	3	2	1	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	4	86	
5	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	4	4	1	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	87	
6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	111	
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	112	
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84	
9	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	86	
10	4	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4	3	78	
11	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	2	2	3	3	4	4	4	2	2	4	2	2	4	3	4	86	
12	3	3	1	1	1	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	1	4	3	4	4	4	4	91	
13	2	3	3	3	4	1	1	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	96	
14	2	4	1	3	3	2	3	4	3	2	3	4	4	3	2	1	3	3	2	2	4	3	2	4	4	3	3	4	81	
15	1	2	3	3	4	4	2	3	4	1	3	3	4	4	4	2	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	85	
16	1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	94	
17	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	2	3	2	3	3	4	4	4	4	89	
18	3	3	4	4	4	3	4	1	3	4	4	2	1	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	2	4	1	90	
19	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	111	
20	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	110	
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	112	
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84	
23	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	84	
24	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	88	
25	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	110	
26	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85	
27	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	111	
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	112	
29	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85	
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85	
31	1	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4	3	75	
32	4	4	4	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	93	
33	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	99	
34	4	4	4	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	95	
35	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	1	4	94	
36	3	3	2	3	2	2	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	92	
37	3	3	3	3	4	4	4	2	3	2	1	2	1	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	88	
38	4	1	3	2	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	92	
39	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	100	
40	4	3	4	4	3	2	3	2	1	2	1	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	89	
41	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	92	
42	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	92	
43	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	93	
44	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	95	
45	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	97	

Tabulasi Skala Gaya Hidup

no	No Aitem Pernyataan																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
1	1	2	2	3	2	2	3	3	1	1	4	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	1	4	2	2	2	2	3	4	3	2	80
2	3	3	2	2	3	1	4	3	3	2	2	2	3	4	4	4	4	1	3	3	2	3	2	2	4	4	4	4	3	3	3	90
3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	104	
4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	104	
5	1	3	4	3	2	3	4	2	1	2	3	3	1	4	2	3	3	2	2	2	3	1	4	3	2	3	1	4	4	4	83	
6	1	2	3	2	3	3	3	2	3	2	1	3	2	3	3	1	2	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	73	
7	1	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	1	3	3	2	3	3	3	4	3	1	2	2	4	3	3	4	3	3	81	
8	1	1	3	1	2	2	3	3	2	2	3	1	4	4	4	1	4	1	4	1	1	2	1	1	2	2	3	3	3	1	70	
9	3	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	2	4	1	2	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	103	
10	1	4	3	3	4	2	3	1	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	2	4	1	4	3	4	4	94	
11	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	4	4	4	4	4	4	91	
12	1	2	1	1	2	4	4	2	1	2	4	4	4	2	4	2	4	2	3	4	4	3	1	1	2	2	4	4	1	1	80	
13	1	4	2	3	2	3	3	2	3	1	1	2	4	2	1	4	2	3	2	4	2	3	2	2	2	1	1	4	3	4	77	
14	1	4	2	1	4	4	3	3	1	3	1	1	4	1	4	1	4	4	2	4	4	1	4	3	4	3	2	2	1	1	81	
15	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	2	1	4	3	3	3	2	4	3	4	86	
16	2	3	2	2	1	4	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	4	82	
17	3	1	3	3	3	2	1	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	1	3	4	2	4	1	3	3	3	3	3	3	90	
18	1	4	1	3	4	1	1	3	4	3	4	2	1	2	1	2	4	3	1	3	2	4	3	1	2	3	1	3	4	4	78	
19	1	3	3	4	3	2	1	2	2	4	3	4	2	2	1	3	1	3	2	2	4	1	3	2	1	1	1	3	2	4	74	
20	1	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	4	3	2	4	88	
21	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	99	
22	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	94	
23	3	2	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	1	3	3	3	4	4	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	97	
24	2	3	2	3	2	2	3	3	3	4	1	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	91	
25	2	3	3	3	1	3	2	3	1	2	2	1	1	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	4	3	2	3	1	1	71
26	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	2	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	102	
27	3	3	3	2	4	4	4	4	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	96	
28	3	2	3	4	4	1	1	4	4	1	4	4	4	1	1	4	4	4	1	2	2	4	2	4	2	1	4	3	4	4	90	
29	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	99	
30	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	93	
31	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	2	1	4	4	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	98	
32	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	95	
33	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	1	2	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	97	
34	1	2	3	2	2	2	3	3	1	4	2	3	3	3	3	2	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	88	
35	3	3	2	3	4	4	3	3	3	1	4	4	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	3	3	100	
36	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	100	
37	3	3	3	3	4	4	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	94	
38	3	3	2	3	3	3	3	4	2	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	95	
39	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	85	
40	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1	3	3	3	83	
41	1	3	1	3	3	2	2	3	3	3	4	4	4	2	4	4	3	2	3	4	3	4	3	2	2	1	4	4	4	4	93	
42	1	1	4	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	1	4	3	2	3	3	4	1	3	2	93	
43	2	1	2	3	3	1	2	2	3	1	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	78	
44	3	1	1	3	3	3	3	3	2	4	1	4	4	3	4	4	4	3	2	3	4	3	1	4	4	2	4	2	2	3	90	
45	1	2	3	2	2	1	4	4	1	4	4	1	3	3	2	3	4	4	1	4	2	4	2	3	1	2	1	3	2	4	80	

LAMPIRAN 7
DATA KELAS VII & VIII



KELAS VII A

NO	Nama	JK
1	Ade Widi Aprilia	L
2	Alfina Serli Yanti	P
3	Alina Sabina Az Zahra	P
4	Amelia Regina Zahra	P
5	Amrico Alega Pratama	L
6	Anggi Lugas Saputra	L
7	Anisa Julianti	P
8	Cindi Caucar Aulia Putri	P
9	Devica Camelia	P
10	Erika Aulia Aninda	P
11	Ferol Arnando PR	L
12	Lukluk Ratnawati	L
13	M. Chevin Adutya Winata	L
14	M. Eko Saputra	L
15	M. Kurnia Sandi	L
16	M. Danil Safitra	L
17	M. Febrian Haris	L
18	M. Naufal Zulmi	L
19	M. Rafly	L
20	Namira Aurelly	P
21	Nirmala Putri	P
22	Nur Putri Zahra Istiqomah	P
23	Rahma Wati	P
24	Rajasa Almatar	L
25	Rahma Dhanu	L
26	Revirna Aurette Airin	P
27	Rizky Novian	L
28	Sugimah	L
29	Yogi Fransisca	L
	Jumlah	29



KELAS VII B

KELAS VII C

NO	NAMA	JK	NO	NAMA	JK
1	Achmad Arief Billah Pasya	L	1	Ahmad rudiansyah	L
2	Abel Nofilia Andora	P	2	Alfredo robyansah	L
3	Adel Yunia Lestari	P	3	Amelia putri	P
4	Adelia Deviyanti	P	4	Deswita nura'ini yulianti	P
5	Anisa Putri	L	5	Devran albar R	L
6	Aris Anggara	L	6	Diah ratna solehah	P
7	Aulia Ramadhaniyati	P	7	Eka safitri ramadhani	P
8	Aurel Khafi Angelina	P	8	Ellva kusuma jaya	P
9	Barnas Trias Kusuma	L	9	Faahdia astuti	L
10	Denny Febrari Lisrian	L	10	Genta fernando	L
11	Ferdian Sastra Mahendra	L	11	Ina partina	P
12	Harun Kusnan Haji	L	12	Junaedi kurniawan	L
13	Hesni Rahmawati	P	13	M. daffa ramadhani	L
14	Iqbal Dian Ramadani	L	14	M. fadil prayoga	L
15	M. Dsiky Arya Andika	L	15	M. ilham akbar	L
16	M. Dwie Afriel Damachsath	L	16	Meisa ariyanti	P
17	Melfida	P	17	Mery anisah	P
18	M. Ilham	L	18	M. wahyu prakasia	L
19	Nabila Putri Nur Halimah	P	19	M. irwansyah	L
20	Naufal Sanjaya	L	20	Ninda ramadhani	P
21	Puji Tri	P	21	Putra amarta rizaldy	P
22	Rangga Firmansyah	L	22	Rahmandia nisa putri	L
23	Rangga Pratama	L	23	Randi ramadhani	L
24	Risma Kurniasari	P	24	Reno aditya	L
25	Rodan Dwi Pangestu	L	25	Restu ica prakoso	L
26	Sakira Haitul Islami	P	26	Rivki alpariji	L
27	Siti Maryamah	P	27	Siska aperilia	P
28	Try Sulistiya Wati	P	28	Siti nasihat	P
			29	Yudhistira	L

KELAS VII D

KELAS VII E

NO	NAMA	J K	NO	NAMA	J K
1	Ade dimas setiawan	L	1	Ahmad yazid ar-raqasi	L
2	Aisyah	P	2	Alia ayu cahyati	P
3	Arleta felisha aulia	P	3	Aura azwan achmarlia	P
4	Danu M rafli	L	4	Ayirin emilia	P
5	Dhimas pratama sitohang	L	5	Deswita maharani	P
6	Dita kania hanifatuzzahra	P	6	Dwi seninda amika	P
7	Dwi nofitasari	P	7	Dwi wulandari	P
8	Egi dinata	L	8	Ferdi hermawan	L
9	Erix jamil rahmatulloah	L	9	Fibri setiani	L
10	Fira aprilia	P	10	Fuji astriyani	L
11	Intan fadhilah	P	11	Hengki murdani	L
12	M. romi aprliando	L	12	Ilham widiansyah	L
13	Melodi putri ramadhani	P	13	Jesica natasya putri	P
14	M. Rico andriano	L	14	M. dandi sudarman	L
15	Nasyuwa pratiwi	P	15	M. habibi	L
16	Nesya salsabilla	P	16	M. raffa madani saputra	L
17	Nuri firdaus	P	17	Marta rananda	P
18	Radit kharisma	L	18	M. arip	L
19	Rahman aziz	L	19	M. putra ragil	L
20	Restu adi sadeo	L	20	M. aryo	L
21	Risah agustiani	P	21	M. danang prambodo	L
22	Siti aulia putri	P	22	Nindi ramadhani	P
23	Surya bimantara	L	23	Noer ainun hasanh	P
24	Syahzid prawira talha	L	24	Nofri friansayh	L
25	Trista ramdhan	P	25	Rafinda adinta pratam	P
26	Wahyudi	L	26	Riqi agung dwi putra	L
27	Yogi aditya	L	27	Riza aggun pratiwi	P
28	Yunita abelia	P	28	Riqsi agung pratama putra	L
29	Yusuf bayu nugroho	L	29	Sisilia tri murni karim	P

KELAS VII F

NO	NAMA	JK
1	Abdur rozzak naoufal	L
2	Abdurahman rasyid alfarijq	L
3	Afandy bimo setiawan	L
4	Alri panita	P
5	Amandira arum putri W.	P
6	Anastasya aulia	P
7	Andreanas jonathan	L
8	Armelia fasyah	P
9	Assyfa sapta mia	P
10	Bella	P
11	Billqia syahrani	P
12	Diva rosmala	P
13	Fanina aulia yokorindra	P
14	Fanisa canticka aurelyanti	P
15	Feby wahyuningsih	P
16	Finkan putri wulandari	P
17	Indri fatma sari	P
18	M. andika faizamin	L
19	Nasswa oktaviyani	P
20	Neng zahra aulia nursyalamah	P
21	Reghita virgina kurniawan	P
22	Retina mawar P. Manurung	P
23	Reva aulia syafira	P
24	Riska aulia	P
25	Saprudin	L
26	Sesilia nadia juanisya pratiwi	P
27	Suci windari	P
28	Syafira balqis azzahra	P
29	Wulan titi barakah	P
30	Zulaeha anggraini	P

KELAS VIII A

KELAS VIII B

NO	NAMA	JK	NO	NAMA	JK
1	Ade Kurniawan	L	1	ALDI SAPUTRA KUSUMA	L
2	Ahmad Jefry Satrio	L	2	Annisa dwiyanti	P
3	Anang Apriansyah	P	3	Azromi ramadhan	L
4	Arini Zahrania	L	4	Dela nuraini	P
5	Ario Bagus Saputra	L	5	Dhafa rizky saputra	L
6	Bayu Setiawan	L	6	Dita amelia	P
7	Citra Satifa Putri	P	7	Duta akbar perdana	L
8	Davin Alfatan	L	8	Gies tia mardini	P
9	Debi Cario	P	9	Koirul anwar	L
10	Desi Annisa Nindraswari	P	10	M. agung priyadi	L
11	Dita Amelia	P	11	M. khairul mahfud	L
12	Eva Aulia Putri	P	12	M. kurniawan makruf	L
13	Feri Tri Yandi	L	13	M. rafi raihan	L
14	Fitri Lestari	P	14	M. rizal kurniawan	L
15	Hafis Pratama	L	15	M. ovan ramdhanu	L
16	Jesika Vina Dinata	P	16	Meila nur saputri	P
17	Lestiyani Belinda	P	17	Nabila putri ananda	P
18	Lisa Risky Yulianda	P	18	Neneng dwi prihatini	P
19	M. Al Farel Ghozzall	L	19	Oka sulastri	P
20	M. Fadil Alvaro	L	20	Rafi ifandi	L
21	M. Irfan Prtama	L	21	Sanggita novitri	P
22	M. Fahrul	L	22	Siti maharani	P
23	M, Wildhan Hidayat	L	23	Suci ochtavia ananta	P
24	Meini Azahra	P	24	Sugarda dinata	P
25	Najwa Ula Salsabila	P	25	Syifa maknun kahubbilia	P
26	Paksi Rangga W	L	26	Tia amalia	P
27	Regina Kionar Yosi	P	27	Ummi huumaira	P
28	Reva Aris Tiana	P	28	Vita handayani	P
29	Ridho Apriyadi	L	29	Yanti	P
30	Rifal Revanka	L	30	Yella agressia	P
31	Riska Arba M,W	L	31	Yulia	P
32	Ryansyah	L	32	Zahwa okta	P

KELAS VIII C

KELAS VIII D

no	NAMA	JK	NO	NAMA	J K
1	Achmad ridho F	L	1	Aan firdaus	L
2	Aqila faturrohman	P	2	Andika dhea pratam	L
3	Atlarik idham	P	3	Angga	L
4	Cindi antika sinaga	P	4	Anwar fauza	L
5	Cladhista loverta	P	5	Arip arimbo	L
6	Crishelda	P	6	Aulia pawesta	P
7	Deka aji sismawan	L	7	Aziz alfando	L
8	Della maulia	P	8	Bayu nur rohman	L
9	Dera saputra	L	9	Diky hermawansyah	L
10	Fadilatus salwa D	P	10	Dinda depriyanti	P
11	Herdiansyah	P	11	Dion bagaskara	L
12	Hermawan	L	12	dwi susanti	P
13	M. agung saputra	L	13	Edi susanto	L
14	M. danar prasetyo	L	14	Eka ananda samu	P
15	M. haikal fajar	L	15	Emilia	P
16	M. irwan susanto	L	16	Indah khoiru nisa	P
17	M. putra rahardi	L	17	Karina	P
18	M. tri jonathan	L	18	Kiki fatmawati	P
19	M. nico alvaridho	L	19	M.al fatahillah	L
20	Nadia nur aulia	P	20	M. aziz	L
21	Natasya melvia	P	21	M. dani pratama	
22	Nova atika sari	P	22	M. irfan amrulloh A.T	L
23	Rakyan isyana samratungga	P	23	M. yahya rifaldo	L
24	Reno ilham pratama	L	24	Maulindia	P
25	Reza pratama	L	25	Nanda triyana	P
26	Ria astriani	P	26	Oktaviani puspita S.	L
27	Riki andre saputra	L	27	Rasyid al harris	L
28	Riski saputra	L	28	Resta ayu angraini	P
29	Septianingrum	P	29	Ridwan harahap	L
30	Shanda riskia kanahaya	P	30	Rio marsudiansyah	L
31	Tri susilo	L	31	Rivo dwi hariyanto	L
32	Wahyu firmansyah	L	32	Sinta iktaviana	P

KELAS VIII E

KELAS VIII F

no	NAMA	JK	no	NAMA	JK
1	Adi ifani	L	1	Abdurahman	L
2	Ahmad anggi mailani	L	2	Abror abdulloh	L
3	Ahmad maulana sidiq	L	3	Aditya bagus prabowo	L
4	Albert sndriansyah	L	4	Afiqah yola aulia	P
5	Aldo prasetya adi	L	5	Agustina	P
6	Ali ghanasyafudin	L	6	Ahmad ali mukti	L
7	Andini soraya putri	P	7	Alvaro rasendria anagata	L
8	Angga aditya	L	8	Amelia adi sabrina	L
9	Anggun rizki wulandari	P	9	Andika prasetyo	L
10	Defky paksi marga	L	10	Andrean saputra	L
11	Desvina aulia	P	11	Bintang tri putri	P
12	Dimas A. Prasetyo	L	12	Devita ardila	P
13	Doni oktorio	L	13	Eka devi rahayu	P
14	Fajar pratama	L	14	Faqih firdaus	L
15	Fita thalia	P	15	Fimarnnudin	L
16	Fuzi lestari	P	16	Hermita lestari	P
17	Indra argia efendi	P	17	Liyana safitri	P
18	Kartika dewi	P	18	Maryam lubara	P
19	Khiorul anam	L	19	Mesya rini puspitasari	P
20	M. fiqri hidyat	L	20	Nabila cahyani putri	P
21	M. gusti Z. Al amin	L	21	Nabila rahmawati	P
22	M. isrok saputra	L	22	Naimah merliana gustin	P
23	M. nabil rivaldi	L	23	Natasya intan nuraini	P
24	M. rifky yanturi	L	24	Olivia maharani	P
25	Meina azahra	P	25	Putri mela dewi	P
26	Mutiara nur baiti	L	26	Putri wijayanti	P
27	Nopalio ramadhani	L	27	Raesha zefana rahmat	L
28	Oktaviana permata S.	P	28	Reshinta putri asistya	P
29	Rizky deo ar rahman	L	29	Retno ilyasari	P
30	Salsabila hermawati	P	30	Rozan karmania . A. A	L
31	sastiyah	P	31	Sabrina marjiani	P
32	Winda sari	P	32	Salsadila mutiara danti	P



LAMPPIRAN 8

UJI ASUMSI

A. UJI ASUMSI
1. UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Gadget	Konsep Diri	Gaya Hidup
N		90	90	90
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	94.0667	131.9889	96.5667
	Std. Deviation	10.07701	16.72077	13.96307
Most Extreme Differences	Absolute	.121	.082	.120
	Positive	.102	.072	.120
	Negative	-.121	-.082	-.099
Test Statistic		.521	.582	.720
Asymp. Sig. (2-tailed)		.602	.412	.763

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

2. UJI LINIERITAS

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
* Gadget	Konsep Diri	Between Groups	5773.793	23	251.034	.867	.638
		Linearity	654.949	1	654.949	2.26	.137
		Deviation from Linearity	5118.844	22	232.675	.804	.710
	Within Groups	19109.196	66	289.533			
	Total	24882.989	89				
* Gadget	Gaya Hidup	Between Groups	3605.649	23	156.767	.753	.773
		Linearity	45.805	1	45.805	.220	.641
		Deviation from Linearity	3559.845	22	161.811	.777	.741
	Within Groups	13746.451	66	208.280			
	Total	17352.100	89				

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Konsep Diri * Gadget	.262	.026	.482	.232
Gaya Hidup * Gadget	.315	.123	.556	.208





LAMPIRAN 9

HASIL UJI HIPOTESIS

1. Hasil Analisis Regresi Berganda Dua Prediktor

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Gadget	94.0667	10.07701	90
Konsep Diri	131.9889	16.72077	90
Gaya Hidup	96.5667	13.96307	90

Correlations

		Gadget	Konsep Diri	Gaya Hidup
Pearson Correlation	Gadget	1.000	.262	.315
	Konsep Diri	.262	1.000	.645
	Gaya Hidup	.315	.645	1.000
Sig. (1-tailed)	Gadget	.	.063	.315
	Konsep Diri	.000	.	.000
	Gaya Hidup	.002	.000	.
N	Gadget	90	90	90
	Konsep Diri	90	90	90
	Gaya Hidup	90	90	90

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Gaya Hidup, Konsep Diri ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Gadget

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				Sig. F Change	Durbin-Watson
				R Square	F Change	df1	df2		
1	.379 ^a	.299	10.027	.299	1.441	2	87	.002	1.535

a. Predictors: (Constant), Gaya Hidup, Konsep Diri

b. Dependent Variable: Gadget

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	289.725	2	144.863	6.441	.002 ^b
	Residual	8747.875	87	100.550		
	Total	9037.600	89			

a. Dependent Variable: Gadget

b. Predictors: (Constant), Gaya Hidup, Konsep Diri

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	113.191	12.105		9.351	.000
	Konsep Diri	.404	.164	.373	1.626	.000
	Gaya Hidup	.655	.377	.577	1.718	.002

a. Dependent Variable: Gadget

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	89.3664	98.2315	94.0667	1.80426	90
Residual	-19.87997	21.03742	.00000	9.91417	90
Std. Predicted Value	-2.605	2.308	.000	1.000	90
Std. Residual	-1.983	2.098	.000	.989	90

a. Dependent Variable: Gadget

2. Hasil Korelasi Product Moment

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Gadget	94.0667	10.07701	90
Konsep Diri	131.9889	16.72077	90
Gaya Hidup	96.5667	13.96307	90

Correlations

		Gadget	Konsep Diri	Gaya Hidup
Pearson Correlation	Gadget	1.000	.262	.315
	Konsep Diri	.262	1.000	.645
	Gaya Hidup	.315	.645	1.000
Sig. (1-tailed)	Gadget	.	.063	.315
	Konsep Diri	.000	.	.000
	Gaya Hidup	.002	.000	.
N	Gadget	90	90	90
	Konsep Diri	90	90	90
	Gaya Hidup	90	90	90





LAMPPIRAN 10

**DESKRIPTIVE STATISTIK DAN
HASIL KETIGA KATEGORISASI SKALA**

Deskriptif Dan Kategorisasi Variabel

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Gadget	90	76	112	94.07	10.077
Konsep Diri	90	98	164	131.98	16.720
Gaya Hidup	90	70	124	96.57	13.963
Valid N (listwise)	90				

Statistics

Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> (Y)					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	29	32.2	32.2	32.2
	sedang	41	45.6	45.6	77.8
	tinggi	20	22.2	22.2	100.0
	Total	90	100.0	100.0	

Konsep Diri					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	21	23.3	23.3	23.3
	sedang	41	45.6	45.6	68.9
	tinggi	28	31.1	31.1	100.0
	Total	90	100.0	100.0	

Gaya Hidup (X_2)					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	2	2.2	2.2	2.2
	sedang	26	28.9	28.9	31.1
	Tinggi	62	68.9	68.9	100.0
	Total	90	100.0	100.0	



LAMPIRAN 11

SURAT IZIN PENELITIAN



LAMPIRAN 12

KARTU KONSULTASI



LAMPIRAN 13

DOKUMENTASI PENELITIAN





PEMERINTAH KOTA BANDAR LAMPUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SMP NEGERI 36 BANDAR LAMPUNG

NPSN:69969834

Jl. Letkol Hi. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung email: smpn36balam@gmail.com



Nomor : 423/057/IV.40/II.36/2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Bandar Lampung, 13 Juni 2019

Yth,
Dekan Fakultas Ushuludin Dan Study Agama
Jurusan Psikologi Islam
di -
Bandar Lampung

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memperhatikan Surat Dekan Fakultas Ushuludin Dan Study Agama Jurusan Psikologi Islam nomor : B.207 / UN.16/DU/PP.00.9/02/2019 tertanggal 12 Februari 2019 Perihal Permohonan Mengadakan Research / Penelitian, maka Kepala UPTD SMP Negeri 36 Bandar Lampung memberikan izin kepada :

Nama : Fitriyanti Setioninggrum

NPM : 1531080136

Semester/T.A : VIII / 2019

Program Studi : Psikologi Islam

Judul Skripsi : Hubungan Antara Konsep Diri dan Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Remaja

Untuk mengadakan penelitian di UPT SMP Negeri 36 Bandar Lampung, selama proses tersebut tidak mengganggu proses belajar mengajar.

Demikianlah Surat Izin Penelitian ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kepala UPT SMPN 36 Bandar Lampung



YULVA ROZA, M.Pd
NIP. 19680621 199512 2 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukrame I Telp. (0721)703278 Bandar Lampung 35131

Nomor : B. 207 / UN.16 /DU/PP.00.9/02/2019

12 Februari 2019

Lampiran : -

Perihal : **Mohon Izin Mengadakan
Research / Penelitian**

Kepada Yth.

Kepala Sekolah SMP N 36

Di

Bandar Lampung.

Assalamu'alaikum wr.wb

Sehubungan dengan telah diterimanya judul skripsi mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Nama / NPM : Fitriyanti Setioningrum /1531080136

Jurusan : Psikologi Islam

Judul Skripsi : " Hubungan Antara Konsep Diri Dan Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Remaja "

Berkenaan dengan pokok surat tersebut diatas, kami mohon bantuan saudara dapat memberikan izin kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk mengadakan Research /Penelitian di SMP N 36 Bandar Lampung.

Perlu kiranya kami jelaskan bahwa Research / Penelitian dimaksud semata-mata dalam rangka memperoleh data yang berhubungan dengan disiplin ilmu penyelesaian Skripsi yang bersangkutan.

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb



Tembusan :

Ketua Prodi Psikologi Agama



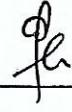
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM

Alamat: Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721) 703531, 780421

BLANKO KONSULTASI SKRIPSI

NAMA : FITRIYANTI SETIONINGGRUM
NPM : 1531080136
PEMBIMBING I : SUPRIYATI, S.Psi. M.Si.
PEMBIMBING II : KHOIRIYA ULFAH. MA.
JUDUL SKRIPSI : "Hubungan Antara Konsep Diri Dan Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Remaja"

No.	Tanggal Konsultasi	Keterangan	Paraf Pembimbing	
			I	II
1.	06-02-2019	Revisi BAB I		
	18-01-2019	Mengumpulkan BAB I - III		
2.	22-03-2019	ACC BAB I Lanjut BAB II & III		
	22-01-2019	Merivisi BAB I - III		
3.	05-04-2019	Blueprint		
	09-04-2019	Revisi BAB II - III, Blueprint		
4.	12-04-2019	ACC Seminar		
	18-04-2019	Proposal		

5.	24-05-2019	Skala		
	24-05-2019	KonSil BAB I - III Setelah Seminar		
6.	26-07-2019	KonSil BAB IV - V		
	02-08-2019	Revisi BAB IV - V		
7.	09-08-2019	ACC Munaqabah		
	12-08-2019	Cek BAB I - V		
8.	13-08-2019	ACC munaqabah		
	21-08-2019	Cek formatin 22% (perbaikan)		
9.				
10.				

Bandar Lampung, 14 Januari 2019

Pembimbing I



SUPRIYATI, S.Psi. M.Si

Pembimbing II



KHOIRYA ULFAH, MA

Hubungan Antara Konsep Diri dan Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan Gadget pada Remaja

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	15%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	3%
3	docobook.com Internet Source	1%
4	www.antarajatim.com Internet Source	1%
5	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
6	www.kajianpustaka.com Internet Source	1%
7	www.scribd.com Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%