

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Pelaksanaan Penelitian**

Pada penelitian ini tahap uji coba dilakukan oleh mahasiswa untag yang berusia sesuai kriteria antara 19 hingga 21 tahun dengan uji coba terbatas dilakukan terlebih dahulu pada tanggal 9 – 10 Juli 2018 dengan jumlah 30 mahasiswa Universitas 17 Agustus 945 Surabaya. Analisa pada data uji coba menggunakan program *Statistical Packages for Social Science (SPSS) 20.0 for Windows*, menunjukkan bahwa butir angket dari skala Konsep Diri 1, 7, 8, 14, 40, 43 dan 46 dinyatakan gugur. Juga pada butir angket dari skala *Nomophobia* 17, 18, 20, 21, 25, 31, 51, 52, 53, 55, 58, 60, 64, 77 dan 80 juga dinyatakan gugur. Artinya butir tersebut tidak valid / sah, sehingga data pada butir tersebut dibuang dan tidak diikuti sertakan dalam analisis. Dengan demikian tersisa 33 butir pernyataan dari skala Konsep Diri, dan juga 25 butir pernyataan dari skala *Nomophobia*.

#### **B. Hasil Penelitian**

Data yang diamati dalam penelitian ini adalah hubungan antara konsep diri pengguna *gadget* dengan kecenderungan perilaku *nomophobia*. Data diperoleh dari jawaban angket yang telah diberikan pada 117 mahasiswa guna pengambilan nilai. Penelitian dilakukan pada tanggal 11 – 13 Juli 2018 di Universitas 17 Agustus 945 Surabaya. Untuk menghitung *Corelation Spearman* ini dilakukan dibantu dengan program *Statistical Packages for Social Science (SPSS) 20.0 for Windows* tentang hubungan antara konsep diri pengguna *gadget* dengan kecenderungan perilaku *nomophobia* diperoleh hasil uji analisis *Corelation Spearman*  $r = -0,293$  dengan  $p = 0,001$  ( $p < 0.05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara Konsep Diri pengguna *gadget* dengan kecenderungan perilaku *nomophobia*. Artinya semakin tinggi konsep diri pengguna *gadget* semakin rendah tingkat kecenderungan perilaku *nomophobia*. Sehingga hipotesis yang mengatakan adanya hubungan konsep diri pengguna *gadget* dengan kecenderungan perilaku *nomophobia* pada mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya diterima dan terbukti.

### C. Pembahasan

Berdasarkan teori yang sudah dijelaskan di atas, maka diketahui ada hubungan konsep diri pengguna *gadget* dengan kecenderungan perilaku *nomophobia*. Hasil penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti dideskripsikan secara rinci untuk masing – masing variabel. Pembahasan variabel dilakukan dengan menggubakan data kuantitatif, maksudnya adalah data yang diolah berbentuk angka atau skor yang kemudian ditafsirkan secara deskriptif. Penelitian ini ada dua variabel yaitu Konsep diri pengguna gadget (X) dan kecenderungan perilaku *nomophobia* (Y). Data dari dua variabel tersebut diperoleh dari hasil tes yang selanjutnya dianalisis menggunakan *Corelation Spearman*.

Berdasarkan hasil analisis ini mengetahui adanya hubungan negatif yang signifikan antara konsep diri pengguna *gadget* dengan kecenderungan perilaku *nomophobia* pada mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya telah diterima dan terbukti. Artinya semakin tinggi konsep diri pengguna *gadget* semakin rendah tingkat kecenderungan perilaku *nomophobia*.

Pada masa perkembangan teknologi saat ini, *gadget* tidak lagi dianggap barang mewah. Keberadaan *gadget* dengan harga yang mampu dijangkau oleh seluruh lapisan masyarakat membuat *gadget* dapat dimiliki oleh siapapun, termasuk remaja. Selain itu, kepraktisan dalam penggunaan dan penyimpanan membuat banyak remaja merasa terbantu dengan adanya *gadget*. Saat ini, *gadget* sudah seperti benda yang wajib dibawa kemanapun remaja berada.

*Gadget* mudah diterima karena kebermanfaatannya dalam memberikan layanan yang memudahkan seseorang dalam memperoleh informasi, hiburan, memfasilitasi seseorang untuk dapat berekspresi secara bebas, dsb. Reza (Sudarji, 2017) mengemukakan hadirnya beragam fitur menarik semakin "mengikat" pengguna agar terus bermain dengan smartphonenya sehingga dapat menimbulkan kecanduan. Masa remaja pada dasarnya merupakan masa perkembangan dan pencarian identitas diri yang masih membutuhkan bimbingan terkait baik buruknya dampak penggunaan *gadget*.

Bellak (dalam Fuhrmann, 1990) mengemukakan remaja masa kini dihadapkan pada lingkungan dimana segala sesuatu berubah sangat cepat. Mereka dibanjiri oleh informasi yang terlalu banyak dan terlalu cepat untuk diserap dan dimengerti. Semuanya terus bertumpuk hingga mencapai apa yang disebut *information overload*. Akibatnya timbul perasaan terasing, keputusasaan, *problem* identitas, dan masalah yang berhubungan dengan benturan budaya.

Gambaran tersebut memberikan pemahaman bahwa betapa globalnya masalah yang dialami remaja masa kini. Dilihat dari sisi perkembangannya, remaja sangat terbuka terhadap segala hal baru, termasuk berkembangnya teknologi *gadget*.

Keterbukaan remaja terhadap perkembangan teknologi tersebut dapat diketahui dari hasil riset yang dilakukan oleh Markplus Insight Indonesia (yulianti, 2014) pengguna smartphone terbanyak adalah remaja kelompok usia 16 sampai 21 tahun dengan persentase 39%. Hasil penelitian tersebut juga mengungkapkan tidak hanya sebagai pengguna smartphone terbesar, tetapi juga pengguna internet terbesar dibandingkan generasi lainnya (Hanika, 2015).

Penggunaan *gadget* secara tidak langsung dapat menjadi ukuran eksistensi remaja dalam kelompoknya. Jenis *gadget* dan beragam fitur yang terdapat didalamnya, diprediksi dapat mewakili konsep diri yang dimiliki remaja. Walaupun belum tentu penggunaan ponsel tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari. Tingginya tingkat pemakaian *gadget* dikalangan remaja perlu juga diseimbangkan dengan keterampilan dalam memanfaatkan *gadget* tersebut. Ketidakmampuan remaja dalam memaksimalkan penggunaan *gadget* dapat membuat diri remaja merasa gagal, malu, terisolir, kehilangan harga diri, dan mengalami gangguan psikologis (emosional).

Namun sebaliknya, jika remaja terlalu asik dengan *gadget* yang dimiliki dan tidak mampu untuk mengontrol diri, hal tersebut tentu akan menimbulkan masalah baru. Tekanan akibat perubahan kondisi sosial budaya serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat seringkali mengakibatkan timbulnya masalah psikologis berupa *nomophobia*. Menurut Kalaskar (2015) tingkat penggunaan, kebiasaan, dan ketergantungan yang berdampak terhadap kecemasan dalam penggunaan *gadget* menyebabkan munculnya penyakit *nomophobia*. Kekhawatiran, kecemasan, dan rasa tidak nyaman ketika tidak mengoperasikan *gadget* seringkali dirasakan remaja yang mulai terjangkit *nomophobia*.

Konsep diri adalah konseptualisasi individu terhadap dirinya sendiri. Konsep diri secara langsung mempengaruhi harga diri dan perasaan seseorang tentang dirinya sendiri (Potter & Perry, 2010). Perkembangan dan pengelolaan konsep diri dimulai pada usia muda dan terus berlangsung sepanjang masa kehidupan. konsep diri yang berkualitas dalam komunikasi antar pribadi dapat menciptakan komunikasi yang baik. Menurut William D. Brooks dan Philip Emmert, konsep diri yang negatif cenderung merasa mudah tersinggung, mudah gelisah hingga mudah marah. Sedangkan konsep diri yang positif cenderung lebih terbuka dalam menerima suatu hal yang baru dan dapat menyelesaikan masalahnya. Kedua jenis konsep diri tersebut berkorelasi dengan *mobile addict* yang kini mulai mewabah yaitu kecederungan perilaku *nomophobia*.

Sementara menurut Hurlock (1990), konsep diri berperan dalam perilaku individu karena seluruh sikap dan pandangan individu terhadap dirinya akan mempengaruhi individu tersebut dalam menafsirkan setiap aspek yang ada dalam

pengalamannya. Seperti suatu kejadian akan ditafsirkan berbeda – beda antara individu yang satu dengan individu lainnya. Selanjutnya konsep diri, dikatakan berperan dalam menentukan pengharapan setiap individu. Pengharapan itu sendiri merupakan tujuan, cita – cita, atau apapun yang ingin diraih oleh individu. Sehingga konsep diri yang positif mampu menempatkan individu pada suatu pengharapan yang baik yang disertakan juga dengan perilaku yang baik, agar terhindar dari perilaku yang buruk.

Berdasarkan rentang usianya, remaja diketahui paling banyak mengeluhkan nomophobia. Salah satu karakteristik remaja sebagai masa mencari identitas, pada usia sekitar 10-20 tahun remaja mengalami tahap dimana pencarian identitas dan mengalami kebingungan akan identitasnya, bagaimana mereka beberapa tahun yang akan datang dan kemana mereka menuju dalam kehidupannya. Remaja cenderung ingin menjadi diri sendiri seperti orang lain harapkan. Mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat. Adanya tanda-tanda atau gejala nomophobia antara lain: kecemasan, sering memeriksa ponsel atau mengecek ponsel, tidak sanggup mematikan atau menonaktifkan ponsel, mengisi ulang baterai dalam jangka waktu yang berdekatan, rasa takut berlebihan jika ponsel jauh dari jangkauan, tidak bisa meninggalkan ponsel bahkan saat ke kamar mandi, merasa seolah-olah ponsel di dalam saku bergetar padahal sebenarnya tidak, Menghabiskan banyak waktu dengan smartphone dibanding berinteraksi dengan orang lain secara pribadi.

Lemahnya interaksi sosial langsung, membuat orang-orang lupa memberikan kehangatan dan cinta, terutama ketika ada yang sedang sakit. Contohnya, ketika ada seseorang yang sakit tidak langsung dijenguk, melainkan hanya memberikan ucapan di media sosial atau melalui pesan singkat. Kebiasaan silaturahmi menurun, karena sudah lebih sering berinteraksi media sosial via smartphone. Interaksi langsung seperti memberikan senyuman atau sentuhan, justru bisa meningkatkan semangat dan mempercepat kesembuhan orang yang sakit. Contoh lainnya adalah saat berpergian dan berkumpul bersama, orang-orang akan sibuk dengan smartphone masing-masing. Seharusnya, lakukanlah silaturahmi sebagai interaksi sosial secara langsung. Penggunaan gadget dapat mengubah makna dari “kesendirian”. Kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup dalam berkomunikasi. Ketika berkomunikasi dengan teman-teman yang jauh, terasa lebih dekat karena adanya fitur chat dan video call. Namun, kepada teman-teman yang berdekatan terasa lebih jauh karena asyik berkomunikasi dengan teman yang jauh menggunakan smartphone. Hal ini sangat sering dijumpai pada remaja.

Kelemahan dari penelitian ini adalah pada subyek yang dalam penelitian ini kurang banyak variatif, tidak seimbang antara subyek wanita dan pria, tidak merata juga besar kecilnya jumlah subyek pada tiap fakultas dan jurusan, sehingga hasil

penelitian tidak bisa digeneralisasikan. Waktu persiapan dan pengambilan data juga rentan menjadi salah satu faktor mempengaruhi hasil dari penelitian ini.