

PENGUNAAN GAWAI DENGAN INTENSITAS TINGGI OLEH REMAJA DI KECAMATAN LOWOKWARU KOTA MALANG MEMPENGARUHI PERILAKU PERUNDUNGAN SIBER DAN KEPERCAYAAN DIRI

Muhammad Refky Habibie, Erna Sulistyowati, Amelia Aziz Daeng*
Fakultas Kedokteran Universitas Islam Malang

ABSTRAK

Pendahuluan: Tingginya intensitas penggunaan gawai saat ini semakin meningkat setiap harinya karena tuntutan pekerjaan, pendidikan, komunikasi daring pasca pandemi *Covid-19*. Hal ini menyebabkan permasalahan terutama pada remaja karena bebasnya informasi yang mereka bisa dapatkan melalui media gawai. Pengaruhnya antara lain meningkatnya kasus perundungan siber dan paparan informasi yang menstimulasi gangguan kepercayaan diri pada remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap perilaku perundungan siber dan kepercayaan diri pada remaja di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional* pada responden siswa di 4 (empat) sekolah menengah pertama di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Sebanyak 135 siswa yang kami rekrut sebagai responden, semuanya memenuhi kriteria inklusi. Kami menggunakan *Smartphone Addiction Scale-Short Version* (SAS-SV) untuk mengukur intensitas penggunaan gawai, *Cyberbullying Questionnaire* untuk mengukur perilaku perundungan siber, dan skala kepercayaan diri (SKD) untuk mengukur tingkat kepercayaan diri. Analisis data menggunakan metode *Partial Least Squares* (PLS) dengan teknik *Structural Equation Model* menggunakan aplikasi *Warp Partial Least Square 7.0*. Dikatakan signifikan apabila *p-value* kurang dari 0.05.

Hasil: Responden penelitian siswa laki-laki sejumlah 37% dan 63% siswa perempuan. Jumlah gawai yang digunakan yakni satu buah gawai sebanyak 48.8% responden dan lebih dari satu buah 51.2% responden. Seluruh responden tinggal bersama orang tua. Jumlah pengguna gawai dengan intensitas tinggi sebanyak 48.8%. Semua responden memiliki kecenderungan perilaku perundungan siber yang rendah. Tingkat kepercayaan diri sedang didapatkan sebanyak 80.74% dan sisanya kepercayaan diri tinggi. Intensitas penggunaan gawai berpengaruh baik terhadap variabel perundungan siber (*p-value* 0.001; *path coefficient* 0.249), maupun variabel kepercayaan diri (*p-value* <0.001; *path coefficient* -0.319). Intensitas penggunaan gawai berpengaruh kuat terhadap perundungan siber (Q^2 0.068 dan R^2 0.062) dan juga pada kepercayaan diri (Q^2 0.104 dan R^2 0.102).

Kesimpulan: Tingginya intensitas penggunaan gawai pada remaja di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang menyebabkan tingginya perilaku perundungan siber dan penurunan kepercayaan diri.

Kata kunci: *Intensitas penggunaan gawai; usia remaja; perundungan siber; kepercayaan diri*

*korespondensi:

Amelia Aziz Daeng M, S.Psi, M.Psi, Psikolog

Jl. MT. Haryono 193 Malang, Jawa Timur, Indonesia, 65144

e-mail: amelia.psikolog@unisma.ac.id, telepon: 0341-551932

HIGHER INTENSITY OF GADGETS USE OF YOUTH IN LOWOKWARU DISTRICT MALANG CITY CONTRIBUTES TO THE CYBERBULLYING AND SELF-CONFIDENCE

Muhammad Refky Habibie, Erna Sulistyowati, Amelia Aziz Daeng*
Medical Faculty Islamic University of Malang

ABSTRACT

Introduction: The high intensity of gadgets use is currently increasing day by day due to the demands of work, education, and online communication after Covid-19 pandemic. It causes problems, especially for teenagers because of the uncontrolled information they got from the media. It effects on increasing cases of cyberbullying and exposurement about information which then stimulates self-confidence disorders in adolescents. This study aimed to determine the effects of the intensity use of gadgets on cyberbullying behavior and self-confidence in adolescents in Lowokwaru District Malang City.

Methods: An analytic descriptive study design with cross-sectional approach was used in this study. Respondents were junior high school students in four different location in Lowokwaru District Malang City. We recruited 135 students as respondents, all of whom met the inclusion criteria. We used the *Smartphone Addiction Scale-Short Version* (SAS-SV) to measure the intensity of smartphone usage, the *Cyberbullying Questionnaire* to measure cyberbullying behavior, and a self-confidence scale to measure self-confidence. Data were analyzed using *Partial Least Squares* (PLS) method with the *Structural Equation Model* technique using a *Warp Partial Least Square 7.0* application. It is considered significant if *p-value* less 0.05.

Results: The research respondents were male students 37% and 63 % were female ones. The number of gadgets they have been used was only one gadget 48.8% respondents and more than ones 51.2% respondents. All respondents have been living together with their own parents. The number of high-intensity smartphone users is 48.8%. All respondents have a low tendency of cyber bullying behavior. The level of self-confidence was obtained as much as 80.74% and the rest was high self-confidence. The intensity of gadgets use provided a positive effects on the cyberbullying variable (*p-value* 0.001; *path coefficient* 0.249), as well as the self-confidence variable (*p-value* <0.001; *path coefficient* -0.319). The intensity of gadgets use has a strong effect on cyber bullying (Q^2 0.068 and R^2 0.062) and also on self-confidence (Q^2 0.104 and R^2 0.102).

Conclusion: The high intensity of gadgets use in adolescents in Lowokwaru District, Malang City causes high cyberbullying behavior and the decrease of their self-confidence.

Keywords: *Intensity of gadgets use, adolescent age, cyberbullying, self-confidence*

*Corresponding author:

Amelia Aziz Daeng M, S.Psi, M.Psi, Psikolog

Jl. MT. Haryono 193 Malang, Jawa Timur, Indonesia, 65144

e-mail: amelia.psikolog@unisma.ac.id, telepon: 0341-551932

PENDAHULUAN

Gawai merupakan alat atau perangkat elektronik yang berfungsi sebagai alat komunikasi setiap orang. Bukan hanya untuk sarana komunikasi saat ini gawai justru digunakan sebagai kebutuhan primer di kehidupan karena kegunaannya yang sangat diperlukan untuk kegiatan sehari-hari^{1,2}

Penggunaan gawai yang semakin meningkat setiap harinya ditambah lagi dengan tuntutan pekerjaan, pendidikan, komunikasi secara daring pasca pandemi *Covid-19* saat ini. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan pada tahun 2020 sebanyak 256.2 juta orang penduduk di Indonesia terdapat 196.7 juta yang menggunakan gawai. Provinsi Jawa Timur jumlah pengguna gawai mencapai 26 Juta jiwa pada tahun 2020³. Hampir setiap orang memiliki gawai dari berbagai kelompok usia pada pengguna gawai saat ini, salah satunya adalah remaja. Berdasarkan data KOMINFO menyatakan lebih dari 10% pengguna gawai di Indonesia saat ini adalah anak-anak berusia dibawah 15 tahun⁴. Pengguna gawai yang masih remaja belakangan ini semakin menjadi sorotan, karena dikhawatirkan bebasnya informasi yang bisa mereka dapatkan disalahgunakan dan akan berdampak negatif bagi mereka atau orang lain⁵.

Perubahan metode pembelajaran di sekolah yang dihadapi oleh siswa saat ini yang harus dilakukan secara daring, membuat intensitas penggunaan gawai mereka semakin meningkat. Selain itu pengawasan orang tua yang kurang memperhatikan anaknya dalam menggunakan gawai menjadi salah satu faktor penyebab remaja pengguna gawai semakin tinggi kecenderungan untuk menggunakan gawai dengan bebas⁵. Pada dasarnya orang tua memberikan gawai pada anaknya adalah untuk kebaikan, karena orang tua berharap dengan adanya gawai maka sang anak akan mendapatkan manfaatnya, tetapi pengawasan orang tua yang rendah setelah memberikan sang anak gawai itu yang mengakibatkan penggunaan gawai anak berakibat negatif. Akibat dari uraian diatas bisa berdampak pada kesehatan mental seorang remaja, salah satunya adalah kepercayaan diri⁶.

Usia 15 tahun adalah usia remaja mulai merasakan tekanan akan kehidupannya. Pandemi *Covid-19* salah satu penyebab remaja mengalami gangguan kondisi psikologis seperti ketakutan atau kecemasan berlebihan yang akhirnya mengakibatkan remaja tersebut stres atau depresi⁷. Pada usia tersebut adalah masa peralihan dari masa-masa yang masih selalu bersama keluarga menuju interaksi sosial pada lingkungan pertemanan sebaya. Mereka akan menempatkan teman sebaya dalam berkegiatan sehari-hari dan mereka akan lebih cenderung berteman dengan orang-orang yang memiliki kesamaan, bukan hanya kedekatan^{5, 8}. Dampak dari perilaku remaja yang seperti ini, mengakibatkan kecenderungan terhadap penyalahgunaan gawai tersebut, diantara bentuk penyimpangan tersebut adalah perundungan siber⁹.

Menurut manual diagnostik dan statistik dan gangguan mental menyebutkan bahwa pelaku perundungan siber tersebut masuk dalam salah satu ciri gangguan mental yaitu gangguan kecemasan sosial, gangguan komunikasi sosial dan gangguan emosional¹⁰. Salah satu gejala dari gangguan depresi adalah penurunan kepercayaan diri, selain itu juga bisa disebabkan karena faktor psikososial lain seperti ekonomi, lingkungan keluarga atau penyakit fisik lain¹¹. Penelitian ini kami lakukan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap perilaku perundungan siber dan penurunan kepercayaan diri pada remaja di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Sehingga hasil penelitian ini diharapkan bisa untuk mengidentifikasi gangguan jiwa dan upaya pencegahan awal gangguan jiwa terutama gangguan kecemasan, komunikasi sosial, emosional, dan depresi pada remaja usia di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Metode observasional analitik dengan desain *cross sectional* yang dilakukan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian yang mencari pengaruh penggunaan gawai terhadap perundungan siber dan kepercayaan diri yang dilakukan bersamaan dan tidak ada *follow up*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Proses penelitian dilakukan dari bulan April sampai dengan Mei 2022. Responden pada penelitian ini merupakan siswa di SMP A, SMP B, SMP C dan SMP D menggunakan rumus Slovin¹². Jumlah responden yang didapatkan sebesar 135 orang.

Pengambilan Data

Data diperoleh dan diukur dengan menggunakan instrumen kuesioner yang sudah pernah diadaptasikan sebelumnya. Kuesioner dibagikan secara langsung menggunakan kertas kuesioner. Responden berada dalam ruangan bersama siswa dan peneliti yang mengawasi konsentrasi peserta dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari responden. Proses pengambilan data dilakukan selama 45 menit dengan *informed consent* dan penjelasan cara pengisian kuesioner.

Kuesioner *Smartphone Addiction Scale-Short Version* (SAS-SV)^{13, 14} untuk mengukur intensitas penggunaan gawai. Kategorisasi dari hasil kuesioner ini dikatakan suatu intensitas penggunaan rendah apabila $X < 31$ dan tinggi $X \geq 31$ untuk laki-laki sedangkan untuk perempuan dikatakan rendah apabila $X < 33$ dan tinggi $X \geq 33$. Variabel perundungan siber menggunakan kuesioner perundungan siber¹⁵ dengan kategorisasi skor Rendah ($X < 9$). Sedang ($9 \leq X < 18$). Tinggi ($18 \leq X$). Kepercayaan diri diukur dengan kuesioner Skala kepercayaan diri (SKD)¹⁶ dengan kategori rendah apabila $X \leq 34$, sedang $35 \leq X \leq 68$, dan tinggi apabila $X \geq 69$

Teknik Analisa Data

Proses pengolahan data melalui analisa data menggunakan jalur *Partial Least Squares (PLS)* dengan teknik *Structural Equation Model (SEM)* menggunakan aplikasi *Warp Partial Least Square (PLS) 7.0*. Langkah yang diterapkan sebagai berikut :

1. Evaluasi model pengukuran atau *outer model* (*pilot testing*)
 - a. Uji validitas konvergen
 - b. Uji validitas deskriptif
 - c. Uji reliabilitas
2. Evaluasi model struktural atau *inner model*

- a. *Coefficient determinant* (R^2)
- b. Uji kesesuaian model
- c. Pengujian hipotesis

HASIL DAN ANALISA DATA

Karakteristik Responden

Responden penelitian ini adalah siswa di SMP A, SMP B, SMP C, dan SMP D. Jumlah responden SMP B adalah 30 orang sedangkan jumlah responden SMP A, SMP C, dan SMP D masing-masing 35 orang.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	SMP A	SMP B	SMP C	SMP D
Jenis Kelamin				
Laki-laki	3 (8.6%)	15 (50%)	16 (45.7%)	16 (45.7%)
Perempuan	32 (92.4%)	15 (50%)	19 (54.3%)	19 (54.3%)
Jumlah Gawai yang Dimiliki				
Satu	17 (48.57%)	13 (43.33%)	21 (60%)	15 (42.86%)
Lebih Satu	18 (51.43%)	17 (56.67%)	14 (40%)	20 (57.14%)
Tempat Tinggal				
Bersama Orang Tua	35 (100%)	30 (100%)	35 (100%)	35 (100%)
Tidak Bersama Orang Tua	0	0	0	0
Total Responden	35	30	35	35

Keterangan : Total jumlah responden laki-laki sebanyak 50 orang dan perempuan sebanyak 85 orang, jumlah responden yang menggunakan gawai satu buah sebanyak 66 orang dan yang memiliki lebih dari satu buah sebanyak 69 orang, seluruh responden tinggal bersama orang tua.

Hasil Evaluasi Intensitas Penggunaan Gawai Pada Siswa SMP di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang

Intensitas penggunaan gawai dari responden diukur menggunakan kuesioner *Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV)* yang dilakukan langsung di sekolah masing-masing responden.

Tabel 2. Intensitas Penggunaan Gawai

Penggunaan Gawai	Frekuensi
Intensitas Rendah	66 (48.8%)
Intensitas Tinggi	69 (52.2%)

Keterangan : Jumlah total pengguna gawai dengan intensitas tinggi sebanyak 69 orang dan intensitas rendah sebanyak 66 orang.

Berdasarkan **tabel 2** dapat diketahui bahwa intensitas pengguna gawai dari keseluruhan responden menunjukkan hasil kecenderungan penggunaan dengan intensitas yang tinggi.

Tabel 3. Intensitas Penggunaan Gawai Berdasarkan Karakteristik Responden

Karakteristik	Intensitas Penggunaan Gawai			
	Tinggi		Rendah	
Jenis Kelamin	n	%	n	%
Laki-laki	26	19.25	24	17.77
Perempuan	40	29.62	45	33.36
Tempat Tinggal	Tinggi		Rendah	
	n	%	n	%
Rumah Orang Tua	66	48.88	69	51.12
Tidak Bersama orang tua	0	0	0	0
Jumlah gawai	Tinggi		Rendah	
	n	%	n	%
satu	27	20	39	28.88
Lebih dari satu	43	31.85	26	19.27

Keterangan : Persentase dari total responden (135 orang)

Tabel 3 menunjukkan bahwa responden laki-laki dengan intensitas penggunaan gawai tinggi terdapat sebanyak 26 orang sedangkan yang rendah sebanyak 24 orang, sedangkan pada responden perempuan intensitas penggunaan gawai yang tinggi terdapat sebanyak 40 orang dan yang rendah sebanyak 45 orang. Pada karakteristik tempat tinggal berdasarkan data yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa 100% dari keseluruhan responden (135 orang) menyatakan bahwa mereka masih tinggal di rumah bersama dengan orang tua,

dari hasil yang didapatkan jumlah pengguna gawai dengan intensitas yang tinggi lebih sedikit (66 orang) dibandingkan dengan pengguna gawai dengan intensitas rendah (69 orang). Dengan demikian karakteristik tempat tinggal tidak berpengaruh menentukan intensitas penggunaan gawai pada responden. **Tabel 1** memperlihatkan bahwa siswa SMP cenderung lebih banyak yang memiliki gawai lebih dari satu (69 orang) dengan intensitas penggunaan gawai yang tinggi sebanyak 43 orang dan intensitas penggunaan gawai yang rendah sebanyak 26 orang, sedangkan pada responden yang hanya memiliki satu gawai, penggunaan dengan intensitas tinggi sebanyak 27 orang dan intensitas penggunaan gawai yang rendah sebanyak 39 orang. Dengan demikian pada karakteristik responden jumlah gawai menunjukkan bahwa jumlah gawai yang dimiliki oleh responden cukup signifikan untuk menentukan intensitas penggunaan gawai tersebut, lebih banyak gawai yang dimiliki oleh responden juga mengakibatkan intensitas penggunaan gawai lebih tinggi dibandingkan dengan responden yang hanya memiliki satu gawai.

Hasil Evaluasi Pelaku Perundungan Siber Pada Siswa SMP di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang

Tabel 4 menunjukkan bahwa jumlah pelaku perundungan siber yang didapatkan peneliti terhadap responden siswa SMP A, SMP B, SMP C dan SMP C Kota Malang sebanyak 135 orang atau 100% kecenderungan mereka untuk menjadi pelaku perundungan siber rendah. Hasil yang menunjukkan kecenderungan pelaku perundungan siber yang rendah belum tentu menjadikan dasar bahwa responden terbebas dari perilaku perundungan siber.

Tabel 4. Karakteristik Responden Perilaku Perundungan Siber

Perundungan Siber	Frekuensi
Rendah	135 (100%)
Sedang	0 (0%)
Tinggi	0 (0%)

Hasil Evaluasi Kepercayaan Diri Pada Siswa SMP di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang

Tabel 5 menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa di SMP di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang yang menjadi responden penelitian dengan kecenderungan kepercayaan diri rendah didapatkan sebanyak 0% yang berarti dari seluruh responden penelitian yang didapatkan tidak ada siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah, Sedangkan siswa dengan tingkat kepercayaan diri sedang lebih mendominasi dibandingkan yang lainnya yakni sebanyak 109 orang atau 80.74% dari total responden penelitian (135 orang). Pada responden dengan tingkat kepercayaan diri tinggi didapatkan sebanyak 26 orang atau 19.26% dari total responden penelitian (135 orang). Dengan demikian dari data yang didapatkan jumlah responden yang memiliki tingkat kepercayaan diri sedang lebih

banyak di bandingkan jumlah responden yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi, serta tidak di dapatkan responden penelitian yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah.

Tabel 5. Karakteristik Responden Kepercayaan Diri

Kepercayaan Diri	Frekuensi	Persentase
Rendah	0	0.0%
Sedang	109	80.74%
Tinggi	26	19.26%

Evaluasi Model Pengukuran

Penelitian ini mempunyai tiga variabel yaitu penggunaan gawai, perundungan siber, dan kepercayaan diri. Menguji validitas dan reliabilitas variabel laten dilakukan dalam tahapan evaluasi model pengukuran ini.

Tahapan yang pertama dengan menggunakan *Convergent Validity 1st Order* untuk menguji validitas indikator mengukur variabel / dimensi. Pengujian ini dinyatakan indikator valid untuk mengukur variabel / dimensi apabila hasil *loading factor* bernilai lebih dari 0.5 dan positif. Pengujian *Convergent Validity 1st Order* pertama yang tidak valid pada variabel intensitas gawai terdapat dua indikator (X1.1 dan X1.8), pada variabel perundungan siber terdapat tiga indikator (Y1.4, Y1.6 dan Y1.9), dan pada variabel kepercayaan diri terdapat 10 indikator (Y2.4.1, Y2.4.2, Y2.4.4, dan Y2.4.7) pada dimensi tidak mementingkan diri sendiri, (Y2.5.4, Y2.5.6, dan Y2.5.7) pada dimensi perasaan aman, (Y2.6.2, Y2.6.5, dan Y2.6.8) pada dimensi toleransi yang menghasilkan *loading factor* kurang dari 0,5.

Pengujian *Convergent Validity 1st Order* kedua dilakukan tanpa mengikutsertakan indikator yang sudah tidak valid saat pengujian sebelumnya. Indikator yang tidak valid pada variabel intensitas penggunaan gawai adalah (X1.2), dan pada variabel kepercayaan diri adalah (Y2.4.5) pada dimensi tidak mementingkan diri sendiri yang menghasilkan *loading factor* kurang dari 0,5. Berikutnya dilakukan pengujian *Convergent Validity 1st Order* Kembali tanpa mengikutsertakan indikator yang sudah tidak valid saat pengujian sebelumnya, pada semua indikator pada variabel intensitas penggunaan gawai, perundungan siber, dan kepercayaan diri pada dimensi ambisi normal, kemandirian, optimisme, tidak mementingkan diri sendiri, perasaan aman, dan toleransi diperoleh hasil positif dan lebih dari 0.5. Semua indikator yang sudah diuji dinyatakan valid.

Tahapan yang kedua dengan melakukan *Convergent Validity 2nd Order* untuk menguji validitas dimensi mengukur variabel. Pengujian ini dinyatakan dimensi valid untuk mengukur variabel apabila hasil *loading factor* bernilai lebih dari 0.5 dan positif. Berdasarkan pengujian pertama *Convergent Validity 2nd Order* didapatkan hasil dimensi kemandirian (Y2.2) yang dinyatakan tidak valid. Selanjutnya pengujian *Convergent Validity 2nd Order* kedua dilakukan dengan menyinkronkan dimensi

yang tidak valid pada pengujian pertama didapatkan dimensi perasaan aman (Y2.5) yang tidak valid. Pengujian *Convergent Validity 2nd Order* tahap ketiga dengan menyingkirkan dimensi yang tidak valid sebelumnya didapatkan dimensi ambisi normal (Y2.1) yang memiliki *loading factor* dibawah 0,5. Berdasarkan uji *Convergent Validity 2nd Order* maka didapatkan 3 (tiga) dimensi pada variabel kepercayaan diri yang tidak valid. Dilakukan pengujian *Convergent Validity 2nd Order* yang selanjutnya, dan didapatkan hasil *loading factor* diatas 0,5 pada semua dimensi (Y2.3, Y2.4, dan

Y2.6). Dengan demikian didapatkan 3 (tiga) dimensi yaitu optimisme, tidak mementingkan diri sendiri, dan toleransi yang dinyatakan valid untuk mengukur variabel kepercayaan diri.

Pengujian selanjutnya *Discriminant Validity* dihitung menggunakan *cross loading* yang dinyatakan valid untuk mengukur variabel yang bersesuaian apabila nilai *loading factor* lebih besar nilainya dari korelasi antara indikator dengan variabel lainnya. Setelah dilakukan pengujian *discriminant validity* didapatkan hasil secara keseluruhan indikator-indikator yang digunakan dinyatakan valid.

Tabel 6. Pengujian Reliabilitas

Variabel	Dimensi	Composite Reliability	Keterangan
Penggunaan Gawai		0.837	Reliabel
Perundungan Siber		0.745	Reliabel
Kepercayaan Diri	Optimisme (Y2.1)	0.846	Reliabel
	Perasaan Aman (Y2.4)	0.791	Reliabel
	Keyakinan Akan Diri Sendiri (Y2.6)	0.841	Reliabel

Keterangan: Reliabel apabila *composite reliability* lebih dari 0.7

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa nilai *Composite Reliability* pada dimensi optimisme, perasaan aman, dan keyakinan akan diri sendiri serta indikator-indikator yang mengukur variabel penggunaan gawai dan perundungan siber lebih besar dari 0.7. Dengan demikian, semua indikator yang mengukur dimensi optimisme, perasaan aman, dan keyakinan akan diri sendiri serta indikator-indikator yang mengukur variabel penggunaan gawai dan perundungan siber dinyatakan reliabel.

Evaluasi Model Struktural

Evaluasi model struktural atau *inner model* untuk memprediksi hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Evaluasi model struktural yang dilakukan pertama adalah *goodness of fit model*.

Goodness of fit model dilakukan untuk mengetahui besarnya kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat, atau untuk mengetahui nilai pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. *Goodness of fit Model* dalam analisis PLS dilakukan dengan menggunakan koefisien determinasi (*R-Square*) dan *Q-Square predictive relevance* (Q2).

Tabel 7. Hasil Evaluasi Goodness Of Fit Model

Variabel Endogen	R Squared	Q Squared
Perundungan Siber	0.062	0.068
Kepercayaan Diri	0.102	0.104

Keterangan : kategorisasi Q Squared dinyatakan lemah (0.02-0.15), cukup kuat (0.15-0.35), kuat (>0.35).

Variabel perundungan siber *R-square* bernilai 0.062 atau 6.2%, berarti kontribusi variabel penggunaan gawai terhadap variabel perundungan siber sebesar 6.2%, sedangkan 93.8% merupakan pengaruh faktor lain yang tidak dilakukan pada penelitian ini. *Q-square* variabel perundungan siber

bernilai 0.068, artinya kekuatan prediksi variabel penggunaan gawai terhadap variabel perundungan siber lemah.

Variabel kepercayaan diri didapatkan hasil *R-square* bernilai 0.102 atau 10.2%, berarti kontribusi variabel penggunaan gawai terhadap variabel kepercayaan diri sebesar 10.2%, sedangkan 89.8% merupakan pengaruh faktor lain yang tidak dilakukan dalam penelitian ini. Kemudian *Q-square* variabel kepercayaan diri bernilai 0.104, artinya kekuatan prediksi variabel penggunaan gawai terhadap variabel kepercayaan diri lemah.

Selanjutnya adalah pengujian hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian hipotesis dinyatakan signifikan apabila $p\text{-value} \leq \text{level of significance}$ ($\alpha = 5\%$). Pengujian hipotesis didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 8. Pengujian Hipotesis

Variabel Eksogen	Variabel Endogen	Path Coefficient t	Standar t Error	P values
Penggunaan Gawai	Perundungan Siber	0.249	0.081	0.001
	Kepercayaan Diri	-0.319	0.08	<0.001

Tabel 8 menunjukkan bahwa pengujian hipotesis pengaruh penggunaan gawai terhadap perundungan siber menghasilkan $p\text{-value}$ 0.001. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan variabel penggunaan gawai terhadap variabel perundungan siber.

Pengaruh penggunaan gawai terhadap kepercayaan diri menghasilkan $p\text{-value}$ <0.001. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa pengaruh

signifikan variabel penggunaan gawai terhadap variabel kepercayaan diri.

Selanjutnya adalah konversi diagram jalur dalam model struktural untuk memprediksi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat sebagaimana dalam tabel berikut :

Tabel 9. Tabel Konversi Diagram Jalur dalam Model Struktural

Variabel Eksogen	Variabel Endogen	Path Coefficient
Penggunaan Gawai	Perundungan Siber	0.249*
	Kepercayaan Diri	-0.319*

Tabel 9 menunjukkan hasil sebagai berikut:

Persamaan 1 : PS = 0.249 PG

Persamaan tersebut dapat diketahui bahwa koefisien penggunaan gawai terhadap perundungan siber senilai 0.249, dengan demikian adanya pengaruh positif yang signifikan antara variabel penggunaan gawai terhadap variabel perundungan siber. Hal ini berarti semakin tinggi penggunaan gawai dapat meningkatkan perundungan siber.

Persamaan 2 : KPD = -0.319 PG

Persamaan tersebut dapat diketahui bahwa koefisien penggunaan gawai terhadap kepercayaan diri senilai -0.319, dengan demikian adanya pengaruh negatif yang signifikan antara variabel penggunaan gawai terhadap variabel kepercayaan diri. Hal ini berarti semakin tinggi penggunaan gawai dapat menurunkan kepercayaan diri.

PEMBAHASAN

Peran Karakteristik Responden Pada Hasil Penelitian

Intensitas penggunaan gawai dipengaruhi berbagai macam faktor seperti jenis kelamin, pengawasan orang tua, dan jumlah gawai yang dimiliki. Berdasarkan dari sebuah penelitian menyebutkan bahwa intensitas penggunaan gawai pada perempuan lebih tinggi dibandingkan laki-laki. Intensitas penggunaan gawai pada laki-laki lebih rendah daripada perempuan salah satunya disebabkan karena peranan kontrol diri pada laki-laki lebih tinggi dibandingkan perempuan^{14, 15}, namun pada penelitian ini jenis kelamin laki-laki cenderung menggunakan gawai dengan intensitas yang lebih tinggi dibandingkan responden dengan jenis kelamin perempuan dengan perbandingan jumlah pengguna yang kategori penggunaan tinggi dibandingkan kategori rendah berdasarkan jumlah masing-masing jenis kelamin.

Karakteristik tempat tinggal responden pada penelitian ini tidak didapatkan hasil yang signifikan untuk mengukur intensitas penggunaan gawai dikarenakan seluruh siswa yang menjadi responden penelitian menyatakan bahwa mereka masih tinggal di rumah Bersama orang tua, dan dari hasil yang didapatkan jumlah pengguna gawai dengan intensitas rendah lebih banyak dibandingkan dengan pengguna gawai dengan intensitas yang tinggi pada

karakteristik tempat tinggal. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa peranan orang tua mempengaruhi dalam mengontrol penggunaan gawai pada anaknya. Orang tua dapat memberikan batasan waktu penggunaan gawai, menemani saat menggunakan gawai, melatih tanggung jawab atas penggunaan gawai, dan orang tua berusaha mengawasi dalam berinteraksi sosial dengan baik untuk anaknya^{19, 20}.

Berdasarkan karakteristik jumlah gawai yang dimiliki responden didapatkan hasil yang signifikan untuk menentukan jumlah penggunaan gawai. Semakin banyak jumlah gawai yang dimiliki juga semakin banyak juga waktu penggunaan gawai yang dilakukan oleh siswa tersebut²¹. Hal ini dapat terjadi karena semakin banyak jenis dan jumlah gawai yang dimilikinya maka semakin banyak aplikasi yang berbeda sehingga kemungkinan siswa yang memiliki jumlah gawai yang banyak meningkatkan intensitas penggunaannya²². Temuan dari penelitian adanya peraturan dari sekolah membolehkan siswa membawa gawai ke sekolah dengan alasan masih tidak bisanya kegiatan akademik terlepas langsung dengan gawai dikarenakan pasca pandemi Covid-19 yang mengakibatkan siswa melakukan kegiatan sekolah penuh secara daring selama hampir dua tahun, karena itu kebutuhan siswa terhadap gawai selama itu sangatlah tinggi. Sehingga sekolah membuat aturan siswa diperbolehkan membawa gawai ke sekolah.

Pengaruh Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Perundungan Siber

Pada hasil penelitian ini didapatkan di dapatkan bahwa intensitas penggunaan gawai berpengaruh positif terhadap perundungan siber. Hal ini kemungkinan dengan adanya faktor media sosial yang digunakan remaja lebih banyak dan lebih lama sehingga akan banyak informasi yang mereka dapatkan tanpa adanya penyaringan informasi yang baik dengan informasi yang buruk, sehingga hal itu mengakibatkan seorang remaja cenderung tinggi kemungkinan menjadi perilaku perundungan siber apabila intensitas penggunaan gawai juga tinggi. Pasca pandemi Covid-19 ini juga mempengaruhi informasi yang didapatkan oleh remaja menjadi bermacam-macam, apalagi dengan minimnya pembatasan dalam berinteraksi dalam sosial media²³. Semua orang bisa berkata atau bertindak bebas di sosial media ditambah lagi dengan bebasnya jumlah akun yang setiap orang miliki, bisa saja mereka membuat akun atas nama orang lain untuk melakukan perundungan pada orang lain agar mereka tidak terdeteksi oleh orang yang dirundung²⁴.

Sejalan dengan salah satu penelitian sebelumnya yang menyatakan, apakah responden pernah menjadi pelaku perundungan siber. Hasilnya menunjukkan bahwa 32% siswa mengatakan pernah melakukan perundungan siber dan tempat yang paling sering digunakan untuk melakukan aksinya adalah dengan menggunakan media sosial. Penelitian tersebut juga mencari tahu alasan mereka untuk

melakukan perundungan kepada teman-teman mereka sebagian besar menjawab hanya karena main-main (49%)²⁵.

Pengaruh Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kepercayaan Diri

Pada hasil penelitian ini didapatkan bahwa intensitas penggunaan gawai berpengaruh negatif terhadap tingkat kepercayaan diri responden. Hal ini kemungkinan diakibatkan karena semakin tinggi intensitas penggunaan gawai seseorang maka semakin sedikit waktu mereka berinteraksi langsung terhadap orang lain, pada akhirnya semakin sedikit pengalaman mereka dalam berinteraksi dengan sekitar sehingga kecenderungan mereka untuk tidak percaya diri baik dalam hal apapun akan meningkat²⁶.

Kepercayaan diri yang rendah pada seseorang akan membuatnya menutup diri dengan sekitar karena kurang percaya pada kemampuan diri sendiri akan mempengaruhi seseorang dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Sebaliknya kepercayaan diri yang tinggi, membuat individu mampu menentukan sikap ketika mereka dihadapkan pada keadaan saat ini di dalam hal penggunaan gawai yang kebutuhannya wajib dilakukan setiap harinya¹⁴.

Menurut penelitian Wijaya (2021) dan Maya (2015) responden dengan rasa kepercayaan diri yang rendah lebih sering menghindari sosialisasi langsung dengan sekitarnya dibandingkan dengan individu yang memiliki rasa kepercayaan diri tinggi^{13,25}. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gawai berpengaruh negatif terhadap tingkat kepercayaan diri pada remaja^{11, 22}.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan Analisa data dapat disimpulkan bahwa:

1. Karakteristik jenis kelamin dan jumlah gawai yang dimiliki responden berpengaruh terhadap intensitas penggunaan gawai.
2. Penggunaan gawai dengan intensitas rendah sebanyak 48.88% orang dan intensitas tinggi 51.12% orang.
3. Pada penelitian ini di dapatkan 100% responden kecenderungan untuk menjadi pelaku perundungan siber rendah.
4. Tingkat kepercayaan diri rendah tidak didapatkan pada penelitian ini, sedang sebanyak 80.74% dan tinggi sebanyak 19.26%
5. Pengaruh positif dan signifikan intensitas penggunaan gawai terhadap perundungan siber pada remaja usia 12-15 tahun di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.
6. Pengaruh negatif dan signifikan intensitas penggunaan gawai terhadap kepercayaan diri pada remaja usia 12-15 tahun di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

SARAN

Untuk Sekolah :

1. Memberikan edukasi terkait penggunaan gawai pada siswa.

Untuk Remaja :

1. Memperhatikan intensitas penggunaan gawai serta aktivitas yang mereka lakukan saat menggunakan gawai

Untuk peneliti selanjutnya :

1. Mencari faktor-faktor lain yang mempengaruhi intensitas penggunaan gawai selain yang sudah dilakukan pada penelitian ini.
2. Menambahkan data dengan cara wawancara langsung kepada guru atau orang tua siswa agar didapatkan informasi yang lebih banyak.
3. Menambahkan akibat dari penggunaan gawai ini pada kesehatan mental.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kepada IOM (Ikatan Orangtua Mahasiswa) dan fakultas kedokteran Universitas Islam Malang yang telah mendanai penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Hubungan dari Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Man 1 Bengkalis. *Ayan*. 2019;8(5):55.
2. Sopia C. Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget pada anak usia dini Terhadap Perilaku Disiplin Saat Pandemi Covid-19. *J Jendela Bunda*. 2021;9(1):10-18.
3. Alfarizi MK. Survei Kepemilikan Smartphone, Indonesia Peringkat ke-24. Published online 2019.
4. Wijaya AS, Nehru Nugroho. Dampak Gawai Terhadap tumbuh kembang Anak Usia Prasekolah di Masa Pandemi Covid-19. 2021;5:103-114.
5. Maria I, Novianti R. The Effects of Using Gadgets during the Covid-19 Pandemic on Children's Behaviour. *Atfaluna J Islam Early Child Educ*. 2020;3(2):74-81. doi:10.32505/atfaluna.v3i2.1966
6. Rusmianto A, Putra KP. Peran Pengetahuan Orang Tua tentang Gawai dan Pemberian Gawai dalam mendidik Anak Usia 9-12 Tahun. *J Keperawatan Muhammadiyah*. 2020;5(1):135-141. doi:10.30651/jkm.v5i1.3475
7. Hana kurnia D. Hubungan Antara tingkat Kematangan Emosi Dengan Cyberbullying Siswa di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan. *Skripsi Thesis*. 2018;53(9):1689-1699. <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/3572/>
8. Jey G, Mau B. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excel Deo J Teol Misiologi, dan Pendidik*. 2021;5(1):99-110. doi:10.51730/ed.v5i1.70
9. Riswanto D, Marsinun R. Perilaku Perundungan siber dikalangan Remaja dalam Media Sosial. *Analitika*. 2020;12(2):98-111. doi:10.31289/analitika.v12i2.3704
10. Samara M, Burbidge V, El Asam A, Foody

- M, Smith PK, Morsi H. Bullying and cyberbullying: Legal status and use in psychological assessment. *Int J Environment Res Public Health*. 2017;14(12). doi:10.3390/ijerph14121449
11. Khairunisa NS, Safitri DR, Angelia D, Taufan M, Sihalo ED. Peningkatan kasus Depresi Di Indonesia berdasarkan Analisis Data Indonesian Family Life Survey 2014. *J Ekon dan Pembang*. 2019;27(2):75-84.
 12. Novitaningsih T, Santoso SI, Setiadi A. Analisis Profitabilitas kepercayaan diri petani Al-Barokah Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang. *Mediagro*. 2019;14(01):42-57. doi:10.31942/md.v14i01.2619
 13. Wijaya F. Pengaruh Penggunaan perangkat telepon pintar Terhadap Kualitas Tidur, Depresi, rasa cemas, Dan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara. Published online 2021.
 14. Ardari C. Hubungan Kepercayaan Diri Terhadap Penggunaan Media Sosial Pada Remaja Program Studi Psikologi *Disusun Oleh : CICILLIA SENDY SETYA ARDARI*; 2016.
 15. A Buchari. Hubungan Remaja Terhadap Peran antar Teman Sebaya dan Moral Disengagement dengan sikap dan Perilaku Cyberbullying pada Siswa SMA di Surabaya. Published online 2018.
 16. Murbani B. Hubungan Kepercayaan Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja sekolah menengah pertama.; 2010.
 17. Dewantari R. Perbedaan Gaya Penggunaan Ponsel Pintar Pada Remaja Ditinjau Dari Jenis Kelamin. Published online 2019:1-19.
 18. Mulyati & Frieda. Pengaruh Jenis Kelamin Terhadap Penggunaan Ponsel Pintar APJII (asosiasi penyelenggara jasa Internet Indonesia) 2018;7(Nomor 4):152-161.
 19. Dylan Trotsek. Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Anak. *J Chem Inf Model*. 2017;110(9):1689-1699.
 20. Marpaung J. Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan Sehari-hari. *KOPASTA J Progr Stud Bimbing Konseling*. 2018;5(2):55-64. doi:10.33373/kop.v5i2.1521
 21. Chaidirman, Diah Indriastuti N. Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja di Suku Bajo. 2020;2(2):33-41.
 22. Setianingsih S. Hubungan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah dengan Meningkatkan Resiko Hiperaktivitas dan Gangguan Pemusatan Perhatian. *Gaster*. 2018;16(2):191. doi:10.30787/gaster.v16i2.297
 23. Dwi Febriati L, Fauziah A, Pendidikan Profesi Bidan Fakultas Ilmu Kesehatan UNRIYO P. Intensitas Penggunaan Perangkat Ponsel Pintar Pada Anak Usia Pra Sekolah. *Pros Semin Nas Multidisiplin Ilmu*. 2019;1(2):488-497. <http://prosiding.respati.ac.id/index.php/PSN/article/view/242>
 24. Khoironi M, Sari S. Macam-macam Bentuk Perundungan Siber di Kalangan Remaja Dalam Media Sosial Tiktok Saat ini. 2021;(28).
 25. Maya N. Fenomena Perilaku Cyberbullying Di Kalangan Pelajar. *JISIP J Ilmu Sos dan Ilmu Polit*. 2015;4(3):undefined-450. www.publikasi.unitri.ac.id
 26. Tanjung Z, Amelia S. Menumbuhkan Rasa Kepercayaan Diri Pada Siswa. *JRTI (Jurnal Ris Tindakan Indones*. 2017;2(2):2-6. doi:10.29210/3003205000
 27. Amri S. Peran Kepercayaan Diri (Self Confidence) Dengan Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 6 Kota Bengkulu. *J Pendidik Mat Rafflesia*. 2018;3(2):156-168.