



**PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL ASRAMA TERHADAP
PENCARIAN KESENANGAN SISWI SMA ISLAM ATHIRAH BONE**

**ALIFAH SYAFIRA
04.0776.2023**

SMA ISLAM ATHIRAH BONE

YAYASAN KALLA

2026



**PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL ASRAMA TERHADAP
PENCARIAN KESENANGAN SISWI SMA ISLAM ATHIRAH BONE**

**ALIFAH SYAFIRA
04.0776.2023**

SMA ISLAM ATHIRAH BONE

YAYASAN KALLA

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL ASRAMA TERHADAP PENCARIAN KESENANGAN SISWI SMA ISLAM ATHIRAH BONE

KARYA TULIS ILMIAH

ALIFAH SYAFIRA

NIS 04.0776.2023

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Tulis Ilmiah
SMA Islam Athirah Bone

Watampone, 22 Mei 2026
Mengetahui,

Wakasek Bid. Kurikulum

Guru Pembimbing

Andi Reski Citra Rahmayani, S.Pd.,Gr.
NIK 2013 01 045

Roidah Muharrika, S.Pd
NIK 2024 01 080

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL ASRAMA TERHADAP
PENCARIAN KESENANGAN SISWI SMA ISLAM ATHIRAH BONE**

KARYA TULIS ILMIAH

ALIFAH SYAFIRA
NIS 04.0776.2023

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Tulis Ilmiah SMA Islam
Athirah Bone dan memenuhi syarat untuk dipublikasikan

Penguji 1

Kurniasari Kaimuddin, S.Pd
NIK 2021 01 010

Watampone, 22 Mei 2026
Mengetahui,

Penguji 2

Herianto, S.Si
NIK 2024 01 098

Mengesahkan,
Kepala SMA Islam Athirah Bone

Syamsul Bahri S.Pd.I., M.Pd.
NIK 2011 01 014

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT, Yang Maha Pengasih atas limpahan rahmat dan karunianya, sehingga penulis bisa menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah yang berjudul Pengaruh Lingkungan Asrama terhadap Pencarian kesenangan Siswi Sekolah Islam Athirah Bone. Shalawat serta salam seantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, nabi yang telah membawa ummatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman islamiah seperti yang kita rasakan saat ini.

Alhamdulillah Karya Tulis Ilmiah ini berhasil diselesaikan penulis dan Karya Tulis Ilmiah ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui karya tulis ilmiah ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam karya tulis ilmiah ini, yaitu:

1. Orang tua penulis yang seantiasa mendoakan dan mendukung segala kebutuhan selama penulis mengerjakan Karya Tulis Ilmiah.
2. Bapak Syamsul Bahri, S.Pd.I, M.Pd, Gr., selaku Kepala SMA Islam Athirah Bone.
3. Ibu Roidah Muharrika, S.Pd., selaku pembimbing yang senantiasa meluangkan waktu ditengah kesibukannya, memberikan solusi dan pengarahan dalam pengerjaan karya tulis ilmiah ini.
4. Bapak Mustafa, S.Pd., M.Pd., selaku wali kelas yang selalu siap membantu dan bersabar dalam mengingatkan serta memotivasi penulis dalam penyelesaian karya tulis ilmiah ini
5. Teman-teman angkatan XIII Berlioz khususnya kelas Al-Wajid yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.

Bone, 22 Mei 2026

Penulis

ABSTRAK

Alifah Syafira, 2026. Pengaruh Lingkungan Asrama terhadap Pencarian Kesenangan Siswi SMA Islam Athirah Bone. Dibimbing Oleh Roidah Muharrika, S.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh lingkungan sosial asrama terhadap pencarian kesenangan siswi SMA Islam Athirah Bone. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan populasi seluruh siswi SMA Islam Athirah Bone. Sampel diambil sebanyak 80 responden menggunakan teknik stratified sampling. Instrumen penelitian berupa kuesioner dengan skala Likert 4 poin yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh 24 butir pernyataan valid ($r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,2199) dan uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,802504 untuk variabel X dan 0,875714 untuk variabel Y (reliabel). Hasil analisis data menunjukkan bahwa lingkungan sosial asrama berada pada persentase 85% (kategori sangat tinggi), dengan rincian pengaruh lingkungan keluarga (94%), lingkungan sekolah (88%), lingkungan masyarakat (83%), dan lingkungan teman sebaya (76%). Sementara itu, pencarian kesenangan berada pada persentase 82% (kategori sangat tinggi), dengan rincian value shopping (90%), gratification shopping (83%), role shopping (83%), adventure shopping (80%), idea shopping (79%), dan social shopping (76%). Hasil uji regresi menunjukkan kontribusi pengaruh lingkungan sosial asrama terhadap pencarian kesenangan sebesar 33,8% dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Kesimpulannya, terdapat pengaruh positif dan signifikan antara lingkungan sosial asrama terhadap pencarian kesenangan siswi SMA Islam Athirah Bone.

Kata Kunci: Lingkungan sosial asrama, pencarian kesenangan, siswi, shopping lifestyle, SMA Islam Athirah Bone

ABSTRACT

Alifah Syafira, 2026. *The Influence of the Dormitory Environment on the Hedonistic Lifestyle of Female Students at Athirah Islamic High School, Bone.* Supervised by Roidah Muharrika, S.Pd.

This study aims to determine and describe the influence of the boarding school social environment on the seeking of pleasure among female students of SMA Islam Athirah Bone. The research used a quantitative method with the population being all female students of SMA Islam Athirah Bone. A sample of 80 respondents was taken using stratified sampling technique. The research instrument was a questionnaire with a 4-point Likert scale that had been tested for validity and reliability. The validity test results showed that all 24 statement items were valid (calculated $r > r_{table}$ 0.2199) and the reliability test showed Cronbach's Alpha values of 0.802504 for variable X and 0.875714 for variable Y (reliable). The data analysis results showed that the boarding school social environment was at a percentage of 85% (very high category), with details: family environment influence (94%), school environment influence (88%), community environment influence (83%), and peer environment influence (76%). Meanwhile, the seeking of pleasure was at a percentage of 82% (very high category), with details: value shopping (90%), gratification shopping (83%), role shopping (83%), adventure shopping (80%), idea shopping (79%), and social shopping (76%). The regression test results showed that the contribution of the boarding school social environment to the seeking of pleasure was 33.8% with a significance value < 0.05 . In conclusion, there is a positive and significant influence between the boarding school social environment and the seeking of pleasure among female students of SMA Islam Athirah Bone.

Keywords: Boarding school social environment, seeking of pleasure, female students, shopping lifestyle, SMA Islam Athirah Bone

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR PERSAMAAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Lingkungan Sosial.....	6
B. Asrama	8
C. Pencarian Kesenangan	8
BAB III METODE PENELITIAN	12
A. Tempat dan Waktu	12
B. Jenis Penelitian.....	12
C. Variabel Penelitian	12
D. Populasi dan Sampel Penelitian	14
E. Teknik Pengambilan Sampel.....	14
F. Teknik Pengumpulan Data.....	15
G. Teknik Analisis Data.....	16

BAB IV PEMBAHASAN.....	19
A. Uji Validitas dan Realibilitas	19
B. Hasil dan Pembahasan.....	21
BAB V PENUTUP	34
A. Kesimpulan	34
B. Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA	xii
LAMPIRAN.....	xvii
CURRICULUM VITAE	xxvii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Skala Likert.....	27
Tabel 3.2 Persentase Skala Likert	28
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Variabel X	30
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel Y	31
Tabel 4.3 Hasil Uji Realibilitas	31
Tabel 4.4 Hasil Angket Variabel X	33
Tabel 4.5 Hasil Angket Variabel Y	39

DAFTAR PERSAMAAN

Persamaan 3.1 Rumus Skala Likert.....	16
Persamaan 3.2 Rumus Cronbach's Alpha	17

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi membawa perkembangan pesat di berbagai bidang, seperti teknologi, ekonomi, pendidikan, dan informasi yang berdampak langsung terhadap kehidupan serta gaya hidup masyarakat. Kemajuan teknologi memberikan kemudahan dalam berbagai aktivitas sehari-hari, mulai dari berkomunikasi, mengakses informasi, hingga memenuhi kebutuhan melalui pemesanan barang dan jasa menggunakan aplikasi maupun situs web hanya dengan telepon genggam. Di balik kemudahan tersebut, menurut Lestari & Achdiani (2024, hlm. 2), globalisasi juga menimbulkan tantangan baru, khususnya dalam membentuk pola pikir dan perilaku masyarakat. Perubahan yang serba cepat ini menuntut individu untuk lebih bijak dalam menyikapi perkembangan zaman agar tidak terjebak pada pola hidup yang kurang sesuai dengan nilai dan kebutuhan yang sebenarnya.

Menurut Lindratno & Anasrulloh (2022, hlm. 3), gaya hidup merupakan cara individu menjalani kehidupan sehari-hari yang tercermin dari penggunaan waktu, pengelolaan keuangan, serta perilaku individu dalam lingkungan tempat tinggal sesuai dengan minat dan pandangan yang dimiliki. Hal ini menunjukkan bahwa gaya hidup tidak hanya berkaitan dengan pilihan pribadi, tetapi juga menjadi sarana individu dalam menampilkan identitas diri di tengah masyarakat. Hal tersebut tampak pada remaja masa kini yang menjadikan aktivitas belanja dan penggunaan produk bermerek sebagai bentuk ekspresi diri (Aulia dkk., 2025, hlm. 2). Dalam konteks ini, sesuai dengan pandangan Ramadhany (2025, hlm. 3), perkembangan teknologi dan kemudahan akses media sosial memperkuat pola konsumsi remaja karena dorongan untuk mendapatkan pengakuan sosial semakin meningkat.

Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Hazbiyah & Wuryanta (2020, hlm. 12), dengan adanya perkembangan ekonomi yang pesat, gaya hidup masyarakat juga mengalami perubahan, salah satunya ditandai dengan meningkatnya kemudahan dalam memenuhi kebutuhan. Sikap individu dalam pembelian dan pemakaian barang berpengaruh terhadap gaya hidup. Pada penelitian Fauzi dkk. (2023, hlm. 2), tingkat permintaan masyarakat berpengaruh terhadap penentuan jenis dan jumlah barang atau jasa yang diproduksi oleh produsen. Menurut Rabbani (2024, hlm. 16–17), pembelian suatu barang kini sering kali tidak lagi didasarkan pada kebutuhan, melainkan sekadar memenuhi keinginan, misalnya mengikuti tren, gengsi, atau meningkatkan status dan berbagai alasan lainnya yang dianggap kurang penting. Selain itu, menurut Rohmah dkk. (2024, hlm. 6), adanya keinginan untuk membeli semua barang atau produk secara berlebihan merupakan awal munculnya perilaku konsumtif. Hal ini berkaitan dengan pendapat Utami (2023, hlm. 17), bahwa perilaku konsumtif dapat mendorong munculnya pencarian hidup yang lebih berfokus pada kesenangan.

Menurut Gunawan dkk. (2024, hlm. 2), pencarian kesenangan merupakan kecenderungan individu untuk menempatkan kesenangan pribadi sebagai hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari tanpa mempertimbangkan dampaknya bagi lingkungan sekitar. Umumnya, hal ini berkaitan erat dengan cara seseorang menghabiskan waktunya untuk beraktivitas, apa yang dipikirkannya tentang dirinya dan lingkungannya, serta apa yang dianggap penting oleh seseorang dalam lingkungannya. Perilaku konsumtif ini telah melanda masyarakat terutama pada remaja. Menurut Jafar N (2024, hlm. 3), remaja cenderung menunjukkan perilaku konsumtif karena memasuki fase kehidupan baru yang membentuk standar hidup baru sehingga mendorong keinginan untuk memiliki berbagai kebutuhan materi maupun nonmateri secara berlebihan. Pada penelitian Putri (2024, hlm. 16), remaja merupakan salah satu segmen pasar yang potensial bagi produsen karena pada usia ini pola konsumsi mulai terbentuk.

Selain itu, menurut Nabilah (2024, hlm. 1), masa remaja merupakan fase pencarian jati diri yang ditandai dengan tingginya rasa ingin tahu serta kecenderungan untuk mencoba hal-hal baru yang diperoleh dari lingkungan sekitar, baik keluarga, sekolah, teman sebaya, maupun masyarakat. Remaja saat ini cenderung menempatkan kesenangan dan kenikmatan hidup sebagai hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan perkembangan zaman, mayoritas masyarakat saat ini sangat memperhatikan gaya hidup mereka khususnya bagi remaja ataupun pelajar. Menurut Putra & Fadhli (2025, hlm. 2), ada banyak faktor yang membuat remaja terpengaruh sehingga memiliki pencarian hidup yang berfokus pada kesenangan, misalnya pengaruh ekonomi keluarga, media sosial, teman sebaya, tempat tinggal, terutama lingkungan asrama. Situasi tersebut timbul karena ikatan silaturahmi yang terjalin setiap hari antar penghuni asrama menciptakan kedekatan hubungan sehingga siswi sering menjadikan teman asramanya sebagai kelompok acuan dalam berbagai aktivitasnya, termasuk dalam membentuk perilaku konsumtif. Berdasarkan pandangan Daryanti (2023, hlm. 25–26), hubungan erat ini memengaruhi siswi untuk menyesuaikan gaya hidupnya dengan teman sebaya, yang kerap menimbulkan kebiasaan konsumsi yang dipengaruhi oleh tekanan sosial dan keinginan untuk diterima dalam kelompok. Fenomena ini dapat diamati di lingkungan berasrama, misalnya di Sekolah Islam Athirah Bone.

Sekolah Islam Athirah Bone berpotensi menjadi lokasi yang tepat untuk penelitian mengenai pencarian kesenangan pada siswi karena beberapa alasan urgensi. Pertama, perilaku konsumtif ini banyak terlihat pada siswi, terutama yang tinggal di asrama. Mereka sering membeli barang bukan karena kebutuhan, tetapi karena ingin mengikuti tren atau gaya hidup yang sedang populer. Selain itu, banyak siswi yang berbelanja bukan semata karena kebutuhan, melainkan karena pengaruh teman sebaya yang mereka lihat dan jadikan standar dalam berperilaku. Terakhir, perilaku konsumsi berlebihan ini sering kali muncul hanya untuk mencari kesenangan sesaat tanpa mempertimbangkan apakah barang atau aktivitas tersebut benar-benar

dibutuhkan atau tidak. Kebiasaan konsumtif yang dilakukan terus-menerus dapat membentuk pencarian kesenangan, yaitu kecenderungan untuk mengutamakan kesenangan pribadi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, Sekolah Islam Athirah Bone menjadi objek studi yang penting untuk mengkaji kecenderungan pencarian kesenangan di kalangan siswi boarding school. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada “Pengaruh Lingkungan Sosial Asrama terhadap Pencarian Kesenangan Siswi SMA Islam Athirah Bone”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh lingkungan sosial asrama terhadap pencarian kesenangan siswi SMA Islam Athirah Bone?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh lingkungan sosial asrama terhadap pencarian kesenangan siswi SMA Islam Athirah Bone.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan penulis dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) Memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu psikologi sosial, pendidikan, dan sosiologi mengenai pengaruh lingkungan terhadap gaya hidup remaja.
- b) Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin menelaah lebih dalam mengenai hubungan antara lingkungan asrama dengan pencarian kesenangan.
- c) Memperkaya literatur mengenai perilaku konsumtif dan hedonisme di kalangan remaja, khususnya pada sekolah berasrama.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi sekolah dan pihak asrama: sebagai masukan dalam merancang kebijakan dan program pembinaan untuk meminimalisir perilaku hedonis.
- b) Bagi siswi: meningkatkan kesadaran akan dampak pencarian kesenangan serta mendorong pengelolaan kebutuhan dan keinginan secara bijak.
- c) Bagi orang tua: menjadi bahan pertimbangan dalam memberikan arahan dan pengawasan kepada anak-anaknya yang tinggal di asrama.
- d) Bagi peneliti lain: sebagai rujukan dan acuan untuk penelitian sejenis di masa mendatang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Lingkungan Sosial

1. Pengertian Lingkungan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), lingkungan adalah wilayah atau kawasan yang menjadi bagian dari suatu daerah tertentu. Selain itu, Rohmat & Aminudin (2025, hlm. 8), lingkungan hidup merupakan suatu kesatuan ruang yang mencakup manusia, makhluk hidup lainnya, serta kondisi dan habitatnya yang saling berinteraksi dan memengaruhi satu sama lain. Dengan demikian, lingkungan dapat disimpulkan sebagai suatu wilayah atau kesatuan ruang yang mencakup manusia, makhluk hidup lainnya, serta kondisi dan habitatnya, yang di dalamnya terjadi interaksi dan saling memengaruhi dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pengertian Sosial

Menurut Krisdiyansah dkk. (2025, hlm. 3) sosial adalah kumpulan nilai, norma, moral, dan aturan yang tumbuh dari budaya masyarakat dan menjadi pedoman bagi manusia untuk berhubungan dan berinteraksi di dalam kehidupan bersama. Sementara, menurut KBBI, sosial adalah hal-hal yang berkaitan dengan masyarakat atau sifat-sifat kemasyarakatan yang memperhatikan kepentingan umum. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sosial adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, mencakup nilai, norma, moral, dan aturan yang menjadi pedoman interaksi antarindividu demi kepentingan bersama.

3. Pengertian Lingkungan Sosial

Menurut Harahap (2023, hlm. 50), lingkungan sosial adalah tempat terjadinya bentuk interaksi sosial antara individu, baik dalam keluarga, lingkungan sekolah, maupun masyarakat. Selain itu, Khairunnisa & Rigianti (2023, hlm. 2) menyatakan bahwa lingkungan

sosial merupakan faktor yang berperan penting dalam memengaruhi dan menentukan terjadinya perubahan perilaku pada individu maupun kelompok. Dengan demikian, lingkungan sosial dapat disimpulkan sebagai ruang terjadinya berbagai interaksi antarindividu dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat, yang memiliki peran penting dalam memengaruhi serta membentuk perubahan perilaku, baik pada individu maupun kelompok.

4. Faktor Lingkungan Sosial

Menurut Muallif (2023), menyatakan bahwa lingkungan sosial dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam maupun luar masyarakat yaitu :

- 1) Faktor geografis berupa kondisi alam yang memengaruhi pola hidup dan aktivitas masyarakat.
- 2) Faktor biologis berkaitan dengan karakteristik fisik individu yang memengaruhi kemampuan dan kesejahteraan.
- 3) Faktor ekonomi meliputi kegiatan ekonomi yang berdampak pada pendapatan dan kondisi sosial masyarakat.
- 4) Faktor politik mencakup sistem pemerintahan dan kebijakan yang memengaruhi kehidupan sosial.
- 5) Faktor budaya berupa nilai, norma, dan kebiasaan yang membentuk perilaku individu dalam masyarakat.

5. Jenis-Jenis Lingkungan Sosial

Menurut Muallif (2023), berpendapat bahwa lingkungan sosial dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan luasnya cakupan atau ruang lingkup pengaruhnya terhadap individu yaitu :

- 1) Lingkungan mikro (*microenvironment*) merupakan lingkungan sosial yang paling dekat dan memiliki pengaruh langsung

terhadap seseorang, seperti keluarga, teman sebaya, guru, serta tetangga.

- 2) Lingkungan meso (*mesoenvironment*) mencakup kelompok atau organisasi yang berhubungan dengan individu secara tidak langsung, misalnya sekolah, tempat kerja, lembaga keagamaan, atau instansi pemerintahan.
- 3) Lingkungan makro (*macroenvironment*) adalah lingkungan sosial yang bersifat luas dan umum, mencakup faktor-faktor seperti ekonomi, politik, budaya, teknologi, dan media massa yang memengaruhi kehidupan individu secara tidak langsung.

B. Asrama

Menurut KBBI, asrama adalah bangunan tempat tinggal sementara bagi sekelompok orang yang terdiri atas sejumlah kamar dan dipimpin oleh seorang kepala asrama. Dalam konteks pendidikan, asrama juga berfungsi sebagai lingkungan pembinaan yang memengaruhi perilaku dan kedisiplinan peserta didik. Menurut Lukman dkk. (2025, hlm. 3) menyatakan bahwa asrama menerapkan sistem pendidikan terpadu yang menggabungkan pelajaran akademik dan keagamaan, dengan tujuan agar siswa berkembang tidak hanya secara intelektual, tetapi juga dalam aspek spiritual, ibadah, dan akhlak sehari-hari. Dengan demikian, asrama tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga sebagai sarana pendidikan dan pembentukan karakter siswa.

C. Pencarian Kesenangan

Menurut Elfira dkk. (2024, hlm 2), menyatakan Pencarian kesenangan merupakan suatu kecenderungan perilaku individu yang berfokus pada upaya memperoleh kebahagiaan, kenyamanan, kepuasan diri, dan kenikmatan hidup sebagai bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Wibowo dkk. (2023, hlm. 1), mengungkapkan bahwa, pencarian

kesenangan merupakan pandangan hidup remaja yang berpencarian pada pencarian kebahagiaan untuk menciptakan kesenangan dan kenikmatan, yang tercermin melalui sikap, gaya berbicara, dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pencarian kesenangan dapat disimpulkan sebagai pandangan hidup yang menjadikan kesenangan dan kenikmatan duniawi sebagai tujuan utama, terutama pada remaja tercermin melalui pencarian kebahagiaan serta diwujudkan dalam sikap, gaya berbicara, dan perilaku sehari-hari.

1. Aspek dalam Pencarian kesenangan

Menurut Khairunnisa (2023, hlm. 4), mengungkapkan bahwa ada 3 aspek dalam pencarian kesenangan, yaitu:

1. Kegiatan (*Activities*)

Berupa perilaku nyata, seperti sering menghabiskan waktu di luar rumah, membeli barang yang tidak terlalu dibutuhkan, serta mengunjungi pusat perbelanjaan dan kafe.

2. Minat (*Interest*)

Meliputi ketertarikan terhadap hal tertentu, seperti makanan favorit, gaya busana, barang mewah, tempat berkumpul, serta keinginan untuk menjadi pusat perhatian.

3. Opini (*Opinion*)

Merupakan tanggapan lisan atau tertulis terhadap suatu situasi atau rangsangan. Opini mencerminkan pemikiran, harapan, dan penilaian seseorang terhadap suatu hal.

2. Faktor yang Memengaruhi Pencarian kesenangan

Menurut Jennyya dkk, (2021, hlm. 12-13), ada dua faktor yang memengaruhi pencarian kesenangan, yaitu:

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan konsep diri yaitu gambaran mental individu tentang dirinya sendiri persepsi diri tersebut memengaruhi minat dan perilaku, misalnya individu dengan konsep diri tinggi

cenderung menampilkan gaya hidup tertentu untuk memperkuat citra dirinya.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal berasal pengaruh keluarga dan kelompok pertemanan terjadi melalui proses peniruan dan penyesuaian sosial yaitu cenderung mengikuti kebiasaan lingkungan sekitarnya, misalnya meniru pola konsumsi teman yang terbiasa hidup mewah.

3. Ciri - Ciri Pencarian Kesenangan

Menurut Adelia, (2025, hlm. 38-40), menyatakan bahwa ciri - ciri pencarian kesenangan adalah sebagai berikut:

1. Membeli produk karena tertarik promo atau hadiah.
2. Membeli produk karena kemasannya menarik.
3. Membeli produk untuk menjaga penampilan dan gengsi.
4. Membeli produk dengan mempertimbangkan harga.
5. Membeli produk sebagai simbol status sosial.
6. Menggunakan produk karena mengikuti tren atau lingkungan.
7. Mencoba lebih dari satu jenis produk.
8. Membeli produk karena banyak orang menggunakannya.
9. Melakukan pembelian secara impulsif.

4. Indikator Pencarian Kesenangan

Berikut beberapa indikator Pencarian Kesenangan menurut Nurhamidah, (2024, hlm. 55-56) :

1. *Adventure shopping*, yaitu kegiatan berbelanja yang didorong oleh keinginan mencari kesenangan dan pengalaman baru.
2. *Social shopping*, yaitu motivasi berbelanja yang berkaitan dengan suasana kebersamaan bersama teman, sahabat, atau pengunjung lain.

3. *Gratification shopping*, yaitu dorongan berbelanja yang muncul karena kondisi emosional tertentu, seperti rasa senang setelah berhasil melakukan presentasi atau perasaan tertekan saat menghadapi masalah.
4. *Idea shopping*, yaitu motivasi berbelanja untuk mengetahui tren, fesyen, dan inovasi terbaru.
5. *Role shopping*, yaitu motivasi melakukan pembelian untuk orang lain.
6. *Value shopping*, yaitu motivasi berbelanja karena adanya diskon atau promosi pada suatu barang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu

1. Tempat penelitian

Penelitian ini bertempat SMA Islam Athirah Bone yang Jl. Sungai Musi Km. 4, Kel. Panyula, Kec. Tanete Riattang Timur, Kab. Bone, Sulawesi Selatan. Lokasi tersebut dipilih karena memiliki semua aspek pendukung agar penelitian dapat berjalan dengan baik.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah SMA Islam Athirah Bone pada bulan April 2026.

B. Jenis Penelitian

Menurut Siroj dkk. (2024, hlm. 5), menyatakan penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berfokus pada pengujian teori dan hipotesis melalui pengukuran variabel dengan data berupa angka serta analisis statistik menggunakan pendekatan deduktif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif karena bertujuan mengukur pengaruh lingkungan sosial asrama terhadap pencarian kesenangan siswi secara objektif melalui data angka dan analisis statistik.

C. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat, yaitu:

1. Variabel Bebas

Menurut Setyawati (2025, hlm. 75), variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang memengaruhi perubahan pada variabel terikat. Variabel ini sering disebut sebagai variabel pengaruh atau perlakuan, dan biasanya dilambangkan dengan variabel X. Pada

penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah Lingkungan sosial asrama.

Menurut Khodijah & Shita (2025, hlm. 5), adapun indikator lingkungan sosial asrama:

1. Pengaruh lingkungan keluarga: keluarga dijelaskan sebagai pengaruh pertama dan paling kuat dalam pembentukan pola perilaku remaja.
2. Pengaruh teman sebaya: lingkungan sosial yang sangat kuat memengaruhi pilihan aktivitas dan gaya hidup remaja.
3. Pengaruh lingkungan sekolah: membentuk pola perilaku remaja selain keluarga.
4. Pengaruh lingkungan masyarakat: lingkungan luar yang ikut menentukan bentuk dan batas perilaku remaja.

2. Variabel Terikat

Menurut Setyawati (2025, hlm. 76), variabel terikat adalah variabel yang menjadi hasil atau akibat dari pengaruh variabel bebas dan biasanya dilambangkan dengan variabel Y. Pada penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah Pencarian kesenangan.

Berikut beberapa indikator Pencarian Kesenangan menurut Nurhamidah, (2024, hlm. 55-56):

1. *Adventure shopping*, yaitu kegiatan berbelanja yang didorong oleh keinginan mencari kesenangan dan pengalaman baru.
2. *Social shopping*, yaitu motivasi berbelanja yang berkaitan dengan suasana kebersamaan bersama teman, sahabat, atau pengunjung lain.
3. *Gratification shopping*, yaitu dorongan berbelanja yang muncul karena kondisi emosional tertentu, seperti rasa senang setelah berhasil melakukan presentasi atau perasaan tertekan saat menghadapi masalah.

4. *Idea shopping*, yaitu motivasi berbelanja untuk mengetahui tren, fesyen, dan inovasi terbaru.
5. *Role shopping*, yaitu motivasi melakukan pembelian untuk orang lain.
6. *Value shopping*, yaitu motivasi berbelanja karena adanya diskon atau promosi pada suatu barang.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Setyawati, (2025, hlm. 74), populasi merupakan seluruh individu atau objek yang menjadi sasaran penelitian dan memiliki karakteristik sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pada penelitian ini, yang menjadi populasi adalah siswi SMA Islam Athirah Bone.

2. Sampel

Menurut Setyawati (2025, hlm. 74), sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk diteliti dan memiliki karakteristik yang sama dengan populasi tersebut, sehingga dapat digunakan untuk menggambarkan keadaan seluruh populasi. Pada penelitian ini, yang menjadi sampel adalah siswi SMA Islam Athirah Bone.

E. Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan *stratified sampling*. Menurut Firmansyah & Dede (2022, hlm. 6) *stratified sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan membagi populasi ke dalam beberapa subkelompok atau strata berdasarkan karakteristik tertentu, kemudian mengambil sampel secara acak dari setiap strata agar seluruh kelompok dalam populasi dapat terwakili secara memadai. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Stratified Sampling* karena populasi siswi memiliki karakteristik yang beragam dan terbagi dalam beberapa tingkatan, seperti tingkat kelas (X, XI, dan XII). Perbedaan

tingkat kelas tersebut dapat memengaruhi pola interaksi sosial, cara bergaul, serta kecenderungan pencarian kesenangan pada siswi. Oleh karena itu, peneliti membagi populasi ke dalam beberapa strata agar setiap kelompok dapat terwakili secara proporsional sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan representatif.

F. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Hutasuhut & Albina (2025, hlm. 3), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan dan mengukur data yang disusun sesuai variabel penelitian agar menghasilkan data yang akurat, valid, dan reliabel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Kuisioner

Menurut Nursalam & Djaha, (2023, hlm. 2), kuesioner merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi secara terstruktur dari responden guna memperoleh hasil penelitian yang akurat. Dalam penelitian ini kuisioner digunakan untuk mengetahui latar belakang ekonomi setiap siswa berdasarkan kriteria teknik pengambilan sampel. Angket ini menggunakan skala likret. Menurut Sugiono (2019, hlm. 3), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap fenomena sosial dengan menjabarkan variabel menjadi indikator yang kemudian disusun ke dalam bentuk pernyataan atau pertanyaan instrumen. Peneliti memodifikasi skala menjadi 4 poin untuk menghindari *central tendency effect* (kecenderungan jawaban netral) dengan bobot:

- a. Sangat Setuju (SS): nilai 4
- b. Setuju (S): nilai 3
- c. Tidak Setuju (TS): nilai 2
- d. Sangat Tidak Setuju (STS): nilai 1

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengolahan, ringkasan, dan interpretasi data mentah untuk menemukan pola, tren, atau karakteristik utama yang relevan dengan tujuan penelitian. Adapun tahapan analisis isi yang ditempuh oleh peneliti, yakni:

1. Skala Likert

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2019).

Tabel 3. 1 Skor Skala Likert

Skala	Skor
STS	1
TS	2
S	3
SS	4

Sumber: Wibowo (2025)

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Persamaan 3.1 Rumus Skala Likert

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Sumber: Pujiati (2025)

Keterangan:

Skor aktual: Jumlah skor responden

Skor ideal: Nilai maksimum

Analisis data dengan empat kriteria skor sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Persentase Skala Likert

Interval Penelitian Skala Likert	Persentase Angka Dalam (%)
Sangat Rendah	0% - 24,99%
Rendah	25% - 49.99%
Tinggi	50% - 74,99%
Sangat Tinggi	75% - 100%

2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas sebagai alat untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Sebuah kuesioner dinyatakan valid jika pertanyaan-pertanyaan di dalamnya mampu mengungkapkan sesuatu yang sebenarnya ingin diukur oleh kuesioner tersebut. Item pernyataan dikatakan valid jika nilai r hitung ($>$) r tabel. Item yang tidak valid akan digugurkan (drop) dari analisis selanjutnya (Ghozali, 2021).

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur konsistensi kuesioner yang merupakan indikator dari suatu variabel atau konstruk. Sebuah kuesioner dianggap reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan tersebut menunjukkan stabilitas atau konsistensi dari waktu ke waktu. Metode yang paling umum digunakan untuk mengukur reliabilitas adalah *Cronbach's Alpha*. Suatu konstruk dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,60$ (Ghozali, 2021)

Perhitungan reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut (Arikunto, 2013):

Persamaan 3.2 Rumus Cronbach's Alpha

$$r = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir

σ_t^2 : Varians total

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Uji Validitas dan Realibilitas

Terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas dan realibilitas data untuk memastikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan valid dan reliabel. Dalam penelitian ini terdapat 80 responden, sehingga diperoleh nilai $(df) = 80 - 2$, nilai r_{tabel} dengan df dari 78 adalah 0,2199. Uji instrumen penelitian ini menggunakan Microsoft Excel dengan hasil sebagai berikut.

1. Uji Validitas

Instrumen yang digunakan berupa pengisian kuesioner/angket dengan 24 butir pernyataan, yang bertujuan untuk mengukur pengaruh lingkungan sosial asrama terhadap pencarian kesenangan. Hasil uji validitas untuk kedua variabel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Variabel X

Variebel	Indikator	Nomor Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
Lingkungan sosial asrama	Pengaruh lingkungan keluarga	1	0.2728	0,2199	Valid
		2	0.3001	0,2199	Valid
		3	0.3706	0,2199	Valid
	Pengaruh lingkungan teman sebaya	4	0.4940	0,2199	Valid
		5	0.5831	0,2199	Valid
		6	0.5850	0,2199	Valid
	Pengaruh lingkungan sekolah	7	0.3581	0,2199	Valid
		8	0.2501	0,2199	Valid
		9	0.4148	0,2199	Valid
	Pengaruh lingkungan masyarakat	10	0.6326	0,2199	Valid
		11	0.6110	0,2199	Valid
		12	0.6848	0,2199	Valid

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian 2026

Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Variabel Y

Variebel	Indikator	Nomor Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
Pencarian kesenangan	<i>Adventure shopping</i>	13	0.7567	0,2199	Valid
		14	0.7260	0,2199	Valid
	<i>Social shopping</i>	15	0.5943	0,2199	Valid
		16	0.6756	0,2199	Valid
	<i>Gratification shopping</i>	17	0.5513	0,2199	Valid
		18	0.5653	0,2199	Valid
	<i>Idea shopping</i>	19	0.6627	0,2199	Valid
		20	0.7248	0,2199	Valid
	<i>Role shopping</i>	21	0.5484	0,2199	Valid
		22	0.5814	0,2199	Valid
	<i>Value shopping</i>	23	0.3861	0,2199	Valid
		24	0.2531	0,2199	Valid

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian 2026

Berdasarkan table di atas, terlihat bahwa butir pernyataan pada variabel Ketergantungan Generatif AI (X) dan Aspek Berpikir Kritis (Y) memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel (0,2199). Oleh karena itu, seluruh butir pernyataan dalam kuesioner ini dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat ukur penelitian.

2. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban responden terhadap setiap butir pernyataan dalam kuesioner. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan metode Cronbach's Alpha. Suatu instrumen penelitian dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha > 0,60. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Standar Reliabilitas	Keterangan
Lingkungan Sosial Asrama (X)	0.8025	0,60	Reliabel
Pencarian Kesenangan (Y)	0.8757	0,60	Reliabel

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian 2026

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha untuk variabel Lingkungan Sosial Asrama (X) sebesar 0.802504 dan Pencarian Kesenangan (Y) sebesar 0.875714. Kedua nilai tersebut lebih besar dari batas standar reliabilitas 0,60. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini memiliki konsistensi yang baik atau reliabel.

B. Hasil dan Pembahasan

Untuk memperoleh hasil data yang akurat, peneliti terlebih dahulu menyebar angket kepada 80 orang responden siswi SMA Islam Athirah Bone dengan jumlah pernyataan sebanyak 12 pernyataan untuk variabel Lingkungan Sosial asrama dan 12 pernyataan untuk variabel Pencarian Kesenangan. Pilihan jawaban terbagi menjadi empat, yaitu: SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Hasil angket disajikan dalam tabel berikut:

1. Analisis Data Angket Variabel Lingkungan Sosial Asrama

Pada variabel lingkungan sosial asrama peneliti menggunakan 4 indikator yaitu: pengaruh lingkungan keluarga, pengaruh lingkungan teman sebaya, pengaruh lingkungan sekolah, pengaruh lingkungan masyarakat:

Tabel 4. 4 Hasil Angket Variabel X

Indikator	Pernyataan	Skor (Jumlah Poin)				Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase	Ket.
		SS	S	TS	STS				
Pengaruh lingkungan keluarga	Nasihat dan perhatian keluarga memengaruhi cara saya bergaul selama tinggal di asrama.	252	45	4	0	301	320	94%	Sangat tinggi
	Saya mempertimbangkan ajaran keluarga	232	60	4	0	296	320	93%	Sangat tinggi

	sebelum mengikuti aktivitas yang dianggap menyenangkan.								
	Dukungan keluarga membantu saya mengontrol diri dalam memilih hiburan atau kesenangan.	248	51	2	0	301	320	94%	Sangat tinggi
Pengaruh lingkungan teman sebaya	Saya sering mengikuti aktivitas teman agar tidak merasa tertinggal dalam pergaulan.	68	93	58	3	222	320	69%	Tinggi
	Teman di asrama memengaruhi cara saya menghabiskan waktu luang.	128	114	16	2	260	320	81%	Sangat tinggi
	Saya tertarik mencoba hal baru karena melihat atau mengikuti teman sebaya.	108	123	20	0	251	320	78%	Sangat tinggi
pengaruh lingkungan sekolah	Aturan dan pengawasan asrama memengaruhi cara saya mencari hiburan atau kesenangan	160	114	4	0	278	320	87%	Sangat tinggi

	Kegiatan di asrama membuat saya lebih banyak melakukan aktivitas yang bermanfaat.	176	102	4	0	282	320	88%	Sangat tinggi
	Lingkungan pergaulan di asrama memengaruhi kebiasaan sehari-hari saya.	188	93	4	0	285	320	89%	Sangat tinggi
Pengaruh lingkungan masyarakat	Tren remaja di media sosial memengaruhi pandangan saya tentang kesenangan.	112	132	14	1	259	320	81%	Sangat tinggi
	Lingkungan sekitar memengaruhi gaya hidup dan cara saya bergaul.	156	117	4	0	277	320	87%	Sangat tinggi
	Saya tertarik mengikuti hal-hal yang sedang populer di kalangan remaja.	132	114	14	2	262	320	82%	Sangat tinggi
TOTAL		1960	1158	148	8	3274	3840	85%	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil angket pada tabel 4.4 pernyataan pertama “Nasihat dan perhatian keluarga memengaruhi cara saya bergaul selama tinggal di asrama” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju bahwa nasihat dan perhatian keluarga berpengaruh. Dari total 80 responden (asumsi: skor ideal 320 = 80 responden x 4), sebanyak 63 orang merasa Sangat

Setuju sehingga memperoleh nilai $63 \times 4 = 252$, sebanyak 15 orang merasa Setuju sehingga memperoleh $15 \times 3 = 45$, sebanyak 1 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $1 \times 2 = 2$, dan tidak ada responden yang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $0 \times 1 = 0$.

Hasil angket pada pernyataan kedua “Saya mempertimbangkan ajaran keluarga sebelum mengikuti aktivitas yang dianggap menyenangkan” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju bahwa mereka mempertimbangkan ajaran keluarga. Dari 80 responden, sebanyak 58 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $58 \times 4 = 232$, sebanyak 20 orang merasa Setuju sehingga memperoleh $20 \times 3 = 60$, sebanyak 1 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $1 \times 2 = 2$, dan tidak ada responden yang merasa Sangat Tidak Setuju.

Hasil angket pada pernyataan ketiga “Dukungan keluarga membantu saya mengontrol diri dalam memilih hiburan atau kesenangan” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden Sangat Setuju dan Setuju bahwa dukungan keluarga membantu mengontrol diri. Dari 80 responden, sebanyak 62 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $62 \times 4 = 248$, sebanyak 17 orang merasa Setuju sehingga memperoleh $17 \times 3 = 51$, sebanyak 1 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $1 \times 2 = 2$, dan tidak ada responden yang merasa Sangat Tidak Setuju.

Hasil angket pada pernyataan keempat “Saya sering mengikuti aktivitas teman agar tidak merasa tertinggal dalam pergaulan” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Setuju dan Tidak Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 17 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $17 \times 4 = 68$, sebanyak 31 orang merasa Setuju sehingga memperoleh $31 \times 3 = 93$, sebanyak 29 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $29 \times 2 = 58$, dan sebanyak 3 orang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $3 \times 1 = 3$.

Hasil angket pada pernyataan kelima “Teman di asrama memengaruhi cara saya menghabiskan waktu luang” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 32 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $32 \times 4 = 128$, sebanyak 38 orang merasa Setuju sehingga memperoleh $38 \times 3 = 114$, sebanyak 8 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $8 \times 2 = 16$, dan sebanyak 2 orang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $2 \times 1 = 2$.

Hasil angket pada pernyataan keenam “Saya tertarik mencoba hal baru karena melihat atau mengikuti teman sebaya” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Setuju dan Sangat Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 27 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $27 \times 4 = 108$, sebanyak 41 orang merasa Setuju sehingga memperoleh $41 \times 3 = 123$, sebanyak 10 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $10 \times 2 = 20$, dan tidak ada responden yang merasa Sangat Tidak Setuju.

Hasil angket pada pernyataan ketujuh “Aturan dan pengawasan asrama memengaruhi cara saya mencari hiburan atau kesenangan” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 40 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $40 \times 4 = 160$, sebanyak 38 orang merasa Setuju sehingga memperoleh $38 \times 3 = 114$, sebanyak 2 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $2 \times 2 = 4$, dan tidak ada responden yang merasa Sangat Tidak Setuju.

Hasil angket pada pernyataan kedelapan “Kegiatan di asrama membuat saya lebih banyak melakukan aktivitas yang bermanfaat” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 44 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $44 \times 4 = 176$, sebanyak 34 orang merasa Setuju sehingga memperoleh $34 \times 3 = 102$, sebanyak 2 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $2 \times 2 = 4$, dan tidak ada responden yang merasa Sangat Tidak Setuju.

Hasil angket pada pernyataan kesembilan “Lingkungan pergaulan di asrama memengaruhi kebiasaan sehari-hari saya” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 47 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $47 \times 4 = 188$, sebanyak 31 orang merasa Setuju sehingga memperoleh $31 \times 3 = 93$, sebanyak 2 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $2 \times 2 = 4$, dan tidak ada responden yang merasa Sangat Tidak Setuju.

Hasil angket pada pernyataan kesepuluh “Tren remaja di media sosial memengaruhi pandangan saya tentang kesenangan” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Setuju dan Sangat Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 28 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $28 \times 4 = 112$, sebanyak 44 orang merasa Setuju sehingga memperoleh $44 \times 3 = 132$, sebanyak 7 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $7 \times 2 = 14$, dan sebanyak 1 orang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $1 \times 1 = 1$.

Hasil angket pada pernyataan kesebelas “Lingkungan sekitar memengaruhi gaya hidup dan cara saya bergaul” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 39 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $39 \times 4 = 156$, sebanyak 39 orang merasa Setuju sehingga memperoleh $39 \times 3 = 117$, sebanyak 2 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $2 \times 2 = 4$, dan tidak ada responden yang merasa Sangat Tidak Setuju.

Hasil angket pada pernyataan keduabelas “Saya tertarik mengikuti hal-hal yang sedang populer di kalangan remaja” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Setuju dan Sangat Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 33 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $33 \times 4 = 132$, sebanyak 38 orang merasa Setuju sehingga memperoleh $38 \times 3 = 114$, sebanyak 7 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $7 \times 2 = 14$, dan sebanyak 2 orang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $2 \times 1 = 2$.

Dari data angket tersebut, diperoleh persentase rata-rata sebesar 85% dengan kategori sangat tinggi dari jawaban responden, dengan rincian: pengaruh lingkungan keluarga (94%), pengaruh lingkungan teman sebaya (76%), pengaruh lingkungan sekolah (88%), dan pengaruh lingkungan masyarakat (83%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang tinggal di asrama memiliki pengaruh lingkungan yang sangat tinggi terhadap pencapaian kesenangan mereka.

2. Analisis Data Angket Variabel Pencarian Kesenangan

Pada variabel pencarian kesenangan peneliti menggunakan 6 indikator yaitu: *adventure shopping*, *social shopping*, *gratification shopping*, *idea shopping*, *role shopping*, *value shopping*:

Tabel 4. 4 Hasil Angket Variabel Y

Indikator	Pernyataan	Skor (Jumlah Poin)				Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase	Ket.
		SS	S	TS	STS				
<i>Adventure shopping</i>	Saya merasa senang mencoba pengalaman belanja atau melihat produk baru sebagai bentuk hiburan.	136	96	24	2	258	320	81%	Sangat tinggi
	Saya tertarik berbelanja bukan hanya karena kebutuhan, tetapi juga untuk mencari kesenangan dan pengalaman baru.	132	93	26	3	254	320	79%	Sangat tinggi

<i>Social shopping</i>	Saya lebih menikmati kegiatan berbelanja ketika dilakukan bersama teman atau orang lain.	92	99	38	5	234	320	73%	Tinggi
	Ajakan dan kebersamaan dengan teman memengaruhi keinginan saya untuk berbelanja.	128	90	30	3	251	320	78%	Sangat tinggi
<i>Gratification shopping</i>	Saya berbelanja untuk memperbaiki suasana hati atau mengurangi rasa stres.	136	81	32	3	252	320	79%	Sangat tinggi
	Saya merasa lebih senang dan puas setelah membeli sesuatu untuk diri sendiri.	188	81	10	1	280	320	88%	Sangat tinggi
<i>Idea shopping</i>	Saya tertarik mengikuti tren, fashion, atau produk yang sedang populer di kalangan remaja	120	105	26	2	253	320	79%	Sangat tinggi
	Saya senang mencari informasi mengenai gaya atau	120	102	26	3	251	320	78%	Sangat tinggi

	barang terbaru yang sedang viral.								
Role shopping	Saya merasa senang membeli atau memilih barang untuk orang lain.	144	87	24	3	258	320	81%	Sangat tinggi
	Saya sering mempertimbangkan kebutuhan teman atau keluarga saat berbelanja.	168	93	12	1	274	320	86%	Sangat tinggi
Value shopping	Diskon atau promosi membuat saya lebih tertarik untuk membeli suatu barang.	192	78	10	1	281	320	88%	Sangat tinggi
	Saya merasa puas ketika mendapatkan barang dengan harga yang lebih murah atau hemat.	228	57	8	0	293	320	92%	Sangat tinggi
TOTAL		1784	1062	266	27	3139	3840	82%	Sangat tinggi

Berdasarkan hasil angket pada tabel tersebut, pernyataan pertama “Saya merasa senang mencoba pengalaman belanja atau melihat produk baru sebagai bentuk hiburan” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju bahwa mereka senang mencoba pengalaman belanja atau melihat produk baru sebagai hiburan. Dari 80 responden, sebanyak 34 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $34 \times 4 = 136$, sebanyak 32 orang merasa Setuju sehingga memperoleh nilai $32 \times 3 = 96$, sebanyak 12 orang merasa Tidak

Setuju sehingga memperoleh nilai $12 \times 2 = 24$, dan sebanyak 2 orang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $2 \times 1 = 2$.

Hasil angket pada pernyataan kedua “Saya tertarik berbelanja bukan hanya karena kebutuhan, tetapi juga untuk mencari kesenangan dan pengalaman baru” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 33 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $33 \times 4 = 132$, sebanyak 31 orang merasa Setuju sehingga memperoleh nilai $31 \times 3 = 93$, sebanyak 13 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $13 \times 2 = 26$, dan sebanyak 3 orang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $3 \times 1 = 3$.

Hasil angket pada pernyataan ketiga “Saya lebih menikmati kegiatan berbelanja ketika dilakukan bersama teman atau orang lain” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Setuju dan Tidak Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 23 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $23 \times 4 = 92$, sebanyak 33 orang merasa Setuju sehingga memperoleh nilai $33 \times 3 = 99$, sebanyak 19 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $19 \times 2 = 38$, dan sebanyak 5 orang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $5 \times 1 = 5$.

Hasil angket pada pernyataan keempat “Ajakan dan kebersamaan dengan teman memengaruhi keinginan saya untuk berbelanja” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 32 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $32 \times 4 = 128$, sebanyak 30 orang merasa Setuju sehingga memperoleh nilai $30 \times 3 = 90$, sebanyak 15 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $15 \times 2 = 30$, dan sebanyak 3 orang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $3 \times 1 = 3$.

Hasil angket pada pernyataan kelima “Saya berbelanja untuk memperbaiki suasana hati atau mengurangi rasa stres” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 34

orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $34 \times 4 = 136$, sebanyak 27 orang merasa Setuju sehingga memperoleh nilai $27 \times 3 = 81$, sebanyak 16 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $16 \times 2 = 32$, dan sebanyak 3 orang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $3 \times 1 = 3$.

Hasil angket pada pernyataan keenam “Saya merasa lebih senang dan puas setelah membeli sesuatu untuk diri sendiri” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 47 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $47 \times 4 = 188$, sebanyak 27 orang merasa Setuju sehingga memperoleh nilai $27 \times 3 = 81$, sebanyak 5 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $5 \times 2 = 10$, dan sebanyak 1 orang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $1 \times 1 = 1$.

Hasil angket pada pernyataan ketujuh “Saya tertarik mengikuti tren, fashion, atau produk yang sedang populer di kalangan remaja” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 30 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $30 \times 4 = 120$, sebanyak 35 orang merasa Setuju sehingga memperoleh nilai $35 \times 3 = 105$, sebanyak 13 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $13 \times 2 = 26$, dan sebanyak 2 orang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $2 \times 1 = 2$.

Hasil angket pada pernyataan kedelapan “Saya senang mencari informasi mengenai gaya atau barang terbaru yang sedang viral” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 30 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $30 \times 4 = 120$, sebanyak 34 orang merasa Setuju sehingga memperoleh nilai $34 \times 3 = 102$, sebanyak 13 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $13 \times 2 = 26$, dan sebanyak 3 orang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $3 \times 1 = 3$.

Hasil angket pada pernyataan kesembilan “Saya merasa senang membeli atau memilih barang untuk orang lain” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian

besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 36 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $36 \times 4 = 144$, sebanyak 29 orang merasa Setuju sehingga memperoleh nilai $29 \times 3 = 87$, sebanyak 12 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $12 \times 2 = 24$, dan sebanyak 3 orang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $3 \times 1 = 3$.

Hasil angket pada pernyataan kesepuluh “Saya sering mempertimbangkan kebutuhan teman atau keluarga saat berbelanja” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 42 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $42 \times 4 = 168$, sebanyak 31 orang merasa Setuju sehingga memperoleh nilai $31 \times 3 = 93$, sebanyak 6 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $6 \times 2 = 12$, dan sebanyak 1 orang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $1 \times 1 = 1$.

Hasil angket pada pernyataan kesebelas “Diskon atau promosi membuat saya lebih tertarik untuk membeli suatu barang” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 48 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $48 \times 4 = 192$, sebanyak 26 orang merasa Setuju sehingga memperoleh nilai $26 \times 3 = 78$, sebanyak 5 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $5 \times 2 = 10$, dan sebanyak 1 orang merasa Sangat Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $1 \times 1 = 1$.

Hasil angket pada pernyataan keduabelas “Saya merasa puas ketika mendapatkan barang dengan harga yang lebih murah atau hemat” dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden merasa Sangat Setuju dan Setuju. Dari 80 responden, sebanyak 57 orang merasa Sangat Setuju sehingga memperoleh nilai $57 \times 4 = 228$, sebanyak 19 orang merasa Setuju sehingga memperoleh nilai $19 \times 3 = 57$, sebanyak 4 orang merasa Tidak Setuju sehingga memperoleh nilai $4 \times 2 = 8$, dan tidak ada responden yang merasa Sangat Tidak Setuju.

Dari data angket tersebut, diperoleh persentase rata-rata sebesar 82% dengan kategori sangat tinggi dari jawaban responden, dengan

rincian: *adventure shopping* (80%), *social shopping* (76%), *gratification shopping* (83%), *idea shopping* (79%), *role shopping* (83%), dan *value shopping* (90%). Hal ini menunjukkan bahwa siswi memiliki perilaku *shopping lifestyle* yang sangat tinggi, terutama didorong oleh *value shopping* serta *gratification shopping* dan *role shopping*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh lingkungan sosial asrama terhadap pencarian kesenangan siswa SMA Islam Athirah Bone, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara lingkungan sosial asrama terhadap pencarian kesenangan siswa. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji validitas dan reliabilitas yang menunjukkan bahwa seluruh instrumen valid dan reliabel. Hasil uji regresi juga menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ dengan kontribusi pengaruh sebesar 33,8%. Sementara itu, hasil angket menunjukkan bahwa lingkungan sosial asrama siswa sebesar 85% (sangat tinggi) dan pencarian kesenangan siswa sebesar 82% (sangat tinggi). Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan sosial asrama, terutama dukungan keluarga (94%), aturan sekolah (88%), serta pengaruh teman sebaya dan masyarakat (76%-83%), secara kolektif membentuk perilaku siswa dalam mencari hiburan dan kesenangan, dengan kecenderungan positif seperti value shopping (90%) yang menunjukkan kepuasan dalam berbelanja hemat dan bijak.

B. Saran

1. Bagi Siswa: Siswa disarankan tetap mempertahankan pengaruh positif dari keluarga dan sekolah, serta lebih mengedepankan nilai-nilai hemat dan bijak dalam berbelanja (value shopping) daripada gaya hidup konsumtif.
2. Bagi Pihak Asrama dan Sekolah: Pihak asrama perlu mempertahankan aturan dan kegiatan positif yang sudah terbukti berpengaruh tinggi (88%), serta mengadakan program literasi keuangan dan gaya hidup sehat.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Peneliti selanjutnya disarankan meneliti variabel lain yang mempengaruhi pencarian kesenangan, seperti kepribadian, religiositas, atau status sosial ekonomi keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, A. (2025). Respon Wahbah al-Zuhaili Terhadap Gaya Hidup Konsumtif (Analisis Surah al-Isra' Ayat 26). (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu).
- Arikunto, S. (2019) *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Assah, D. N., & Nurlailah, N. (2022). Pengaruh Uang Saku dan Gaya Hidup terhadap Minat Menabung (Studi pada Siswa SMA Bala Keselamatan Kalawara). *Jurnal Kolaboratif Sains*, 5(6), 333–342.
- Aulia, N., Nafsi, A., Fatimah, A. S., Nadhifa, A. A., & Caniago, S. A. (2025). Konsumerisme sebagai Bentuk Identitas Sosial Remaja Urban di Era Media Sosial. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 884–909.
- Berlianti, D. F., Abid, A. A., & Ruby, A. C. (2024). Metode penelitian kuantitatif pendekatan ilmiah untuk analisis data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 1861-1864.
- Daryanti, S. (2023). Pengaruh Media Sosial dan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018–2019 Universitas Jambi. (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Elfira, N., Azzahra, M., Praseptia, C., Abbas, O. S., Alya, A., & Toding, I. M. (2024). Hedonisme Berdasarkan Perspektif Agama Islam. *Ikhtisar: Jurnal Pengetahuan Islam*, 4(2), 457-470.
- Febriyanti, B. N. (2023). Teknik pengambilan sampel. *Universitas Jambi*, 13(3), 1576–1580.
- Firmansyah, D., Pasim Sukabumi, S., & Al Fath Sukabumi, S. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85-114.
- Fauzi, A., Sandopart, D. P. Y. A. L., Anglaini, E., Utami, P. K., Adha, M. A., & Dewanahalim, M. A. (2023). Pengaruh permintaan dan penawaran terhadap kebutuhan pokok di pasar. *Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, 2(2), 29–39.
- Ghozali, I. (2021) *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Harahap, E. (2023). Peran lingkungan sosial masyarakat dalam pembentukan karakter belajar peserta didik di MIN 2 Padangsidempuan. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 3(1), 46–58.
- Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis pengukuran temperatur udara dengan metode observasi. *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15.
- Hazbiyah, S., & Wuryanta, E. W. (2020). Fenomena Cashless pada Pembentukan Gaya Hidup Baru Generasi Milenial. *Ikon—Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 24(2), 185–199.
- Hutasuhut, N., & Albina, M. (2025). Instrumen Penelitian Pendidikan. *BLAZE: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*, 3(3), 177–190.
- Indra Gunawan. (2023). Kajian gaya hidup sosial anak muda penggemar coffee shop (Studi kasus pada Coffee Shop “UD Mitra” di Sleman, Yogyakarta). Skripsi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Jafar, M. K., Anggrainy, N. E., Suhardin, I., & Tohai, R. N. (2023). Gaya hidup dan perilaku konsumtif remaja di Manado. *Maqrizi: Journal of Economics and Islamic Economics*, 3(2), 96–105.
- Jennyya, V., Pratiknjo, M. H., & Rumampuk, S. (2021). Pencarian kesenangan di kalangan mahasiswa Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Holistik*, 14(3), 1–16.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). Lingkungan. KBBI Web. <https://kbbi.web.id/lingkungan>
- Khairunnisa, N., & Rigianti, H. A. (2023). Pengaruh lingkungan sosial terhadap prestasi belajar siswa di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1360–1369.
- Khairunnisa, Y. P. (2023). Kebiasaan Pencarian kesenangan Terhadap Perkembangan Kepribadian Anak. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 3(1), 31–44.
- Khodijah, S., & Sitha, N. S. U. (2025). Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Pembentukan Karakter Keislaman Remaja. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 39–46.

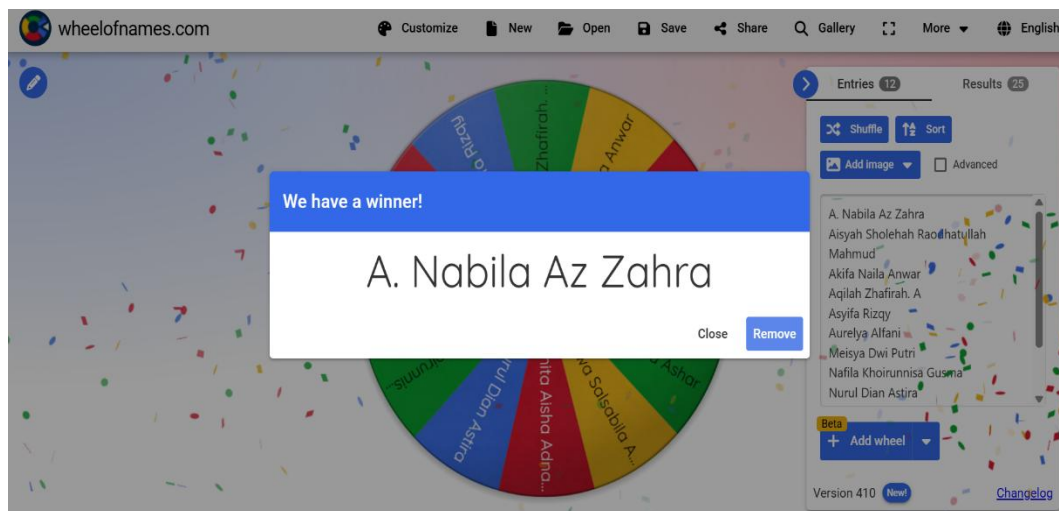
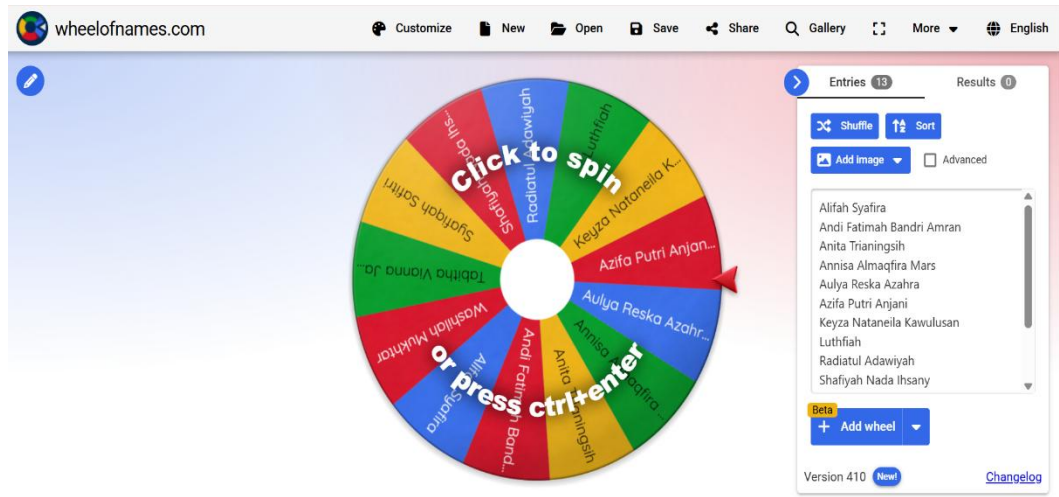
- Krisdiyansah, Y., & Mulyana, A. (2022). Degradasi fungsi-fungsi pendidikan dalam pewarisan dan perubahan nilai-nilai sosial dan budaya. *TANZHIMUNA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 115–130.
- Krisna, K., & Wongkaren, T. S. (2017). The Middle Class is Us: Measuring Indonesian Middle Class. *International Conference on Indonesian Economy and Development (ICIED)*.
- Lestari, R. N., & Achdiani, Y. (2024). Pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup individualisme masyarakat modern. *Sosietas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 14(2), 117–128.
- Lina, R. N., Yulfa, I. M. N., Mujiastutik, Q. N. R., Abda'u, F. R., Suharjo, K., Ulya, H., Putri, U. N. M., Ardelia, F. K., Maulia, V. S., & Ardiyani, A. T. K. (2025). Studi kuantitatif tentang pola konsumsi mahasiswa Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Analisis*, 4(2), 317–331.
- Lindratno, N. E. N., & Anasrulloh, M. (2022). Pengaruh gaya hidup dan pengendalian diri terhadap perilaku konsumtif masyarakat Tulungagung. *Jurnal Economina*, 1(2), 272–284.
- Lukman, M., Malli, R., & Lamabawa, D. (2025). Manajemen Islamic Boarding School dalam Meningkatkan Karakter Religius Siswa Asrama SMP Unismuh Makassar. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 136–145.
- Maulidina, S. T. (2023). Efek mediasi kepercayaan diri terhadap gaya hidup hedonis dan perilaku konsumtif. (Doctoral dissertation, Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon).
- Najmah, Namirah Adelliani, Citra Afny Sucirahayu, Azmiya Rahma Zanjabila. (2023). *Analisis Tematik pada Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nabilah, A. A. (2024). Hubungan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Minat Karir Siswa SMA Negeri 4 Sidoarjo. (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya).
- Nasution, F. H., Jailani, M. S., & Junaidi, R. (2024). Kombinasi (mixed-methods) dalam praktis penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 251–256.
- Nurjanah, D. I., & Awwaliyah, N. (2023). Survei Biaya Hidup Mahasiswa berdasarkan Pengeluaran Konsumsi dan Nonkonsumsi. *Sosiosaintika*, 1(2), 103–111.

- Nursalam, N., & Djaha, A. S. A. D. (2023). Pelatihan Pembuatan Kuesioner Penelitian. *JDISTIRA*, 3(1), 25–31.
- Pramesti, N., Putri, A. N., Nurulhudda, A. I., Rhamadan, S. M., & Pujia, D. P. (2025). Pengaruh Pencarian kesenangan terhadap Pengelolaan Keuangan Mahasiswa. *Benefit: Journal of Business, Economics, and Finance*, 3(3), 186–198.
- Pujiati. (2025). *Skala Likert: Rumus, cara menghitung, kelebihan, dan kekurangannya*. Diakses pada 17 Januari 2026. Dari, <https://penerbitdeepublish.com/skala-likert/>
- Putra, M. J. B., & Fadhli, K. (2025). Pengaruh Konformitas Teman Sebaya dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Santri. *JoEMS*, 8(1), 32–39.
- Putri, A. D. S. (2024). Hubungan antara Konformitas dengan Perilaku Konsumtif pada Remaja. (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Rabbani, A. A. (2024). Dampak Perilaku Konsumtif terhadap Perubahan Sistem Belanja di TikTok Shop. (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Rahmawati, A., Halimah, N., Karmawan, K., & Setiawan, A. A. (2024). Optimalisasi teknik wawancara dalam penelitian field research. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 4(2), 135–142.
- Ramadhany, A. N. C. (2025). Peran media sosial dalam mendorong gaya hidup konsumtif di kalangan remaja. *EDUSOS*, 2(01), 18–25.
- Rohmah, F. T., Silviahana, F., Titasyfa, A., Ibrahim, Z., & Hidayat, W. (2024). Pengaruh gaya hidup dan perilaku konsumtif belanja online pada remaja. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 1199–1210.
- Rohmat, D., & Aminudin, C. (2025). Pertanggungjawaban Pidana Korporasi dalam Kasus Lingkungan Hidup di Indonesia. *HUMANIORUM*, 3(4), 8–17.
- Safira, B., Riani, D., & Sanjaya, F. (2025). Pengaruh Pengelolaan Uang Saku dan Modernitas Individu Terhadap Perilaku Konsumtif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 17(2), 523–530.
- Setiawan, A. (n.d.). Statistik untuk penelitian. STIE Ganesha. https://lppm.stieganesha.ac.id/assets/files/unduh/1727340937_5e96841b29dbcd5c8.pdf

- Setyawati, S. Y. (2025). Pengaruh Dana Pihak Ketiga dan Pembiayaan Bagi Hasil terhadap Laba Bersih Bank Syariah Indonesia. (Doctoral dissertation, Universitas KH. Mukhtar Syafaat).
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731.
- Utami, S. (2023). Hubungan Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif Mahasiswi. (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Wibowo, M. A., Handayani, A., & Lestari, F. W. (2023). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Pencarian kesenangan. *Jurnal Psikoedukasi*, 1.
- Wibowo, Aryoko. (2025). Panduan Lengkap Skala Likert: Metode Pengukuran Sikap dalam Penelitian. Diakses pada 19 Januari 2025. Dari, <https://tsurvey.id/portal/panduan-lengkap-skala-likert-metode-pengukuran-sikap-dalam-penelitian>

LAMPIRAN

SPIN NAMA



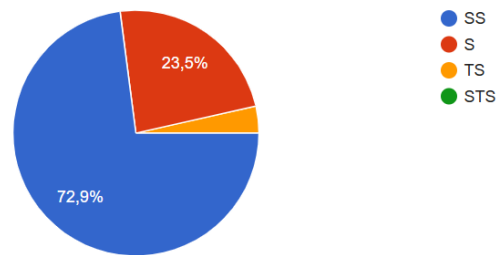
PERNYATAAN ANGKET

INDIKATOR LINGKUNGAN SOSIAL ASRAMA

Nasihat dan perhatian keluarga memengaruhi cara saya bergaul selama tinggal di asrama.

[Salin diagram](#)

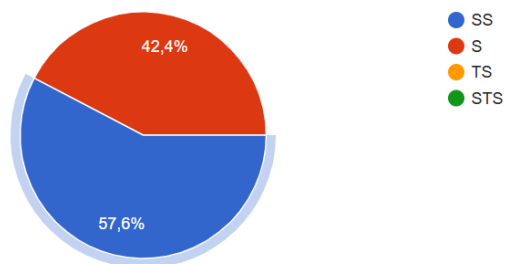
85 jawaban



Saya mempertimbangkan ajaran keluarga sebelum mengikuti aktivitas yang dianggap menyenangkan.

[Salin diagram](#)

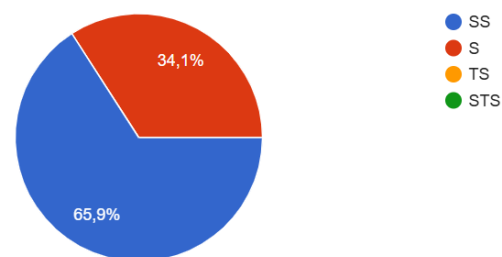
85 jawaban



Dukungan keluarga membantu saya mengontrol diri dalam memilih hiburan atau kesenangan.

[Salin diagram](#)

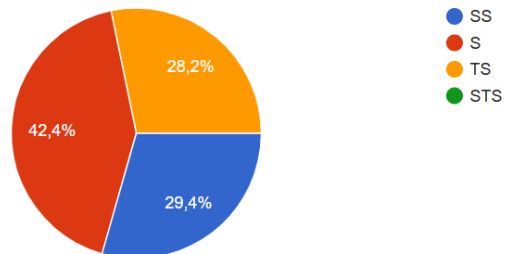
85 jawaban



Saya sering mengikuti aktivitas teman agar tidak merasa tertinggal dalam pergaulan.

 [Salin diagram](#)

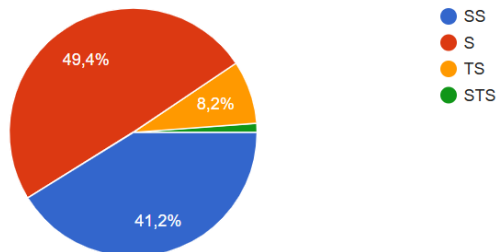
85 jawaban



Teman di asrama memengaruhi cara saya menghabiskan waktu luang.

 [Salin diagram](#)

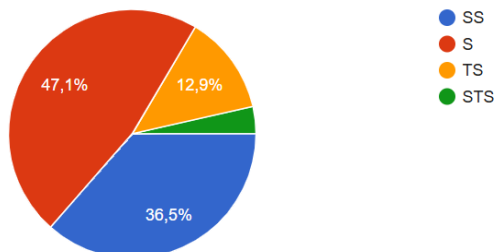
85 jawaban



Saya tertarik mencoba hal baru karena melihat atau mengikuti teman sebaya.

 [Salin diagram](#)

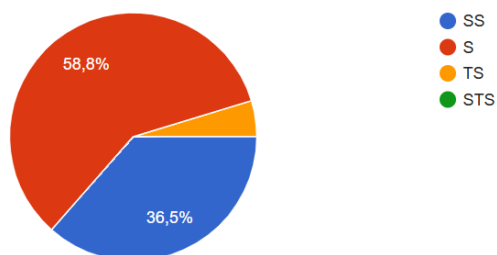
85 jawaban



Aturan dan pengawasan asrama memengaruhi cara saya mencari hiburan atau kesenangan

 [Salin diagram](#)

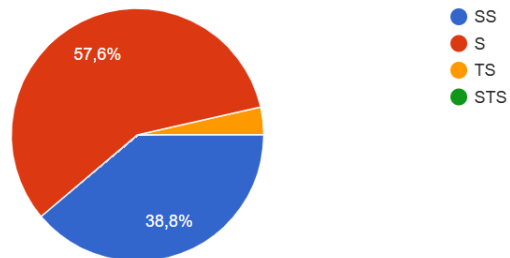
85 jawaban



Kegiatan di asrama membuat saya lebih banyak melakukan aktivitas yang bermanfaat.

[Salin diagram](#)

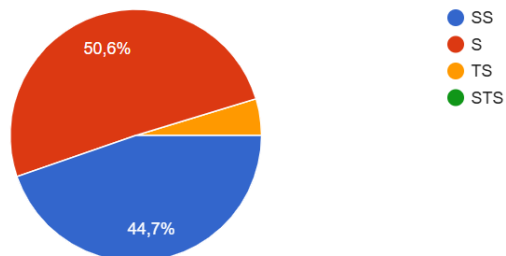
85 jawaban



Lingkungan pergaulan di asrama memengaruhi kebiasaan sehari-hari saya.

[Salin diagram](#)

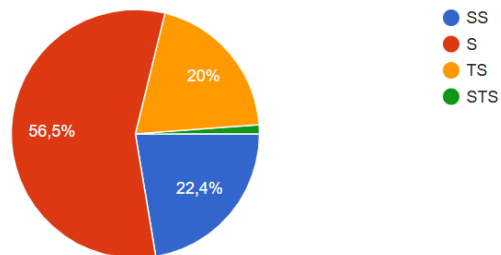
85 jawaban



Tren remaja di media sosial memengaruhi pandangan saya tentang kesenangan.

[Salin diagram](#)

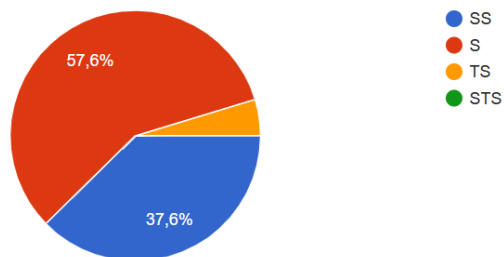
85 jawaban



Lingkungan sekitar memengaruhi gaya hidup dan cara saya bergaul.

[Salin diagram](#)

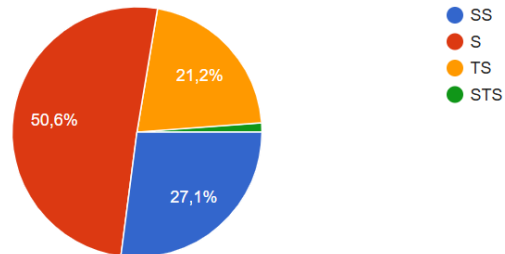
85 jawaban



Saya tertarik mengikuti hal-hal yang sedang populer di kalangan remaja.

[Salin diagram](#)

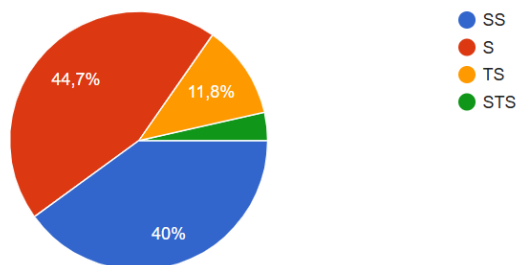
85 jawaban



Saya merasa senang mencoba pengalaman belanja atau melihat produk baru sebagai bentuk hiburan.

[Salin diagram](#)

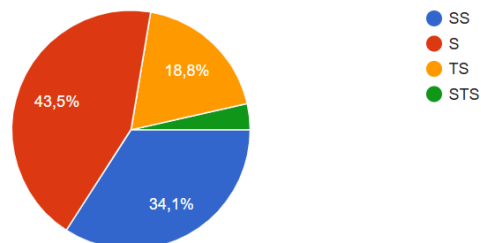
85 jawaban



Saya tertarik berbelanja bukan hanya karena kebutuhan, tetapi juga untuk mencari kesenangan dan pengalaman baru.

[Salin diagram](#)

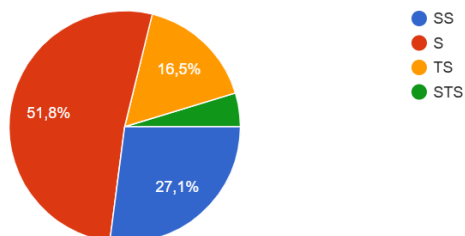
85 jawaban



Saya lebih menikmati kegiatan berbelanja ketika dilakukan bersama teman atau orang lain.

[Salin diagram](#)

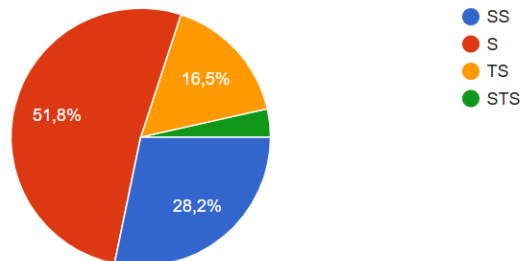
85 jawaban



Ajakan dan kebersamaan dengan teman memengaruhi keinginan saya untuk berbelanja.

[Salin diagram](#)

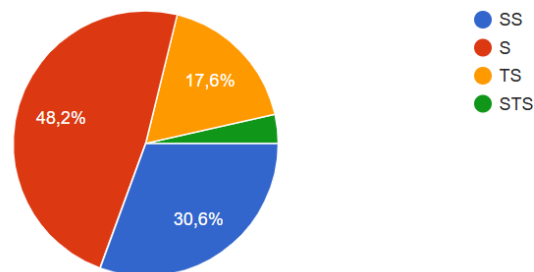
85 jawaban



Saya berbelanja untuk memperbaiki suasana hati atau mengurangi rasa stres.

[Salin diagram](#)

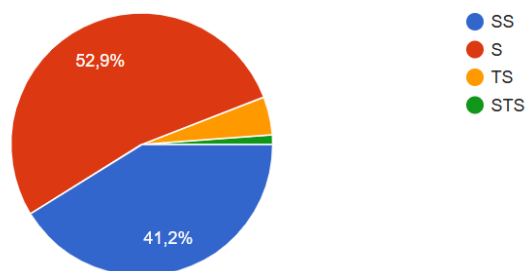
85 jawaban



Saya merasa lebih senang dan puas setelah membeli sesuatu untuk diri sendiri.

[Salin diagram](#)

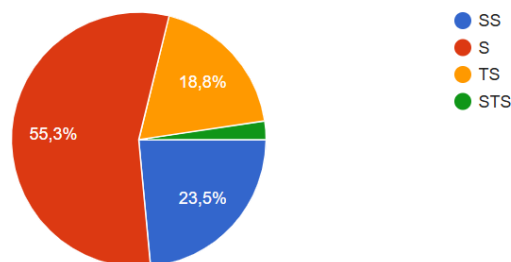
85 jawaban



Saya tertarik mengikuti tren, fashion, atau produk yang sedang populer di kalangan remaja

[Salin diagram](#)

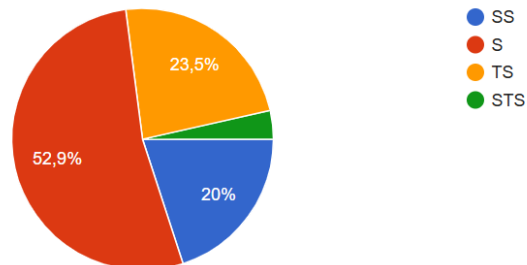
85 jawaban



Saya senang mencari informasi mengenai gaya atau barang terbaru yang sedang viral.

 Salin diagram

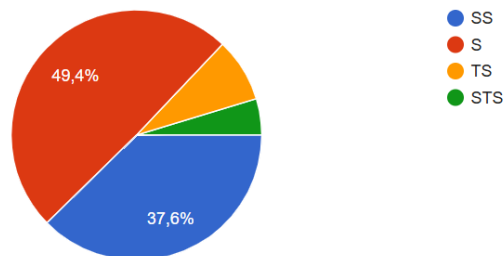
85 jawaban



Saya merasa senang membeli atau memilih barang untuk orang lain.

 Salin diagram

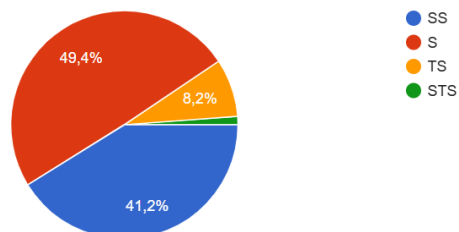
85 jawaban



Saya sering mempertimbangkan kebutuhan teman atau keluarga saat berbelanja.

 Salin diagram

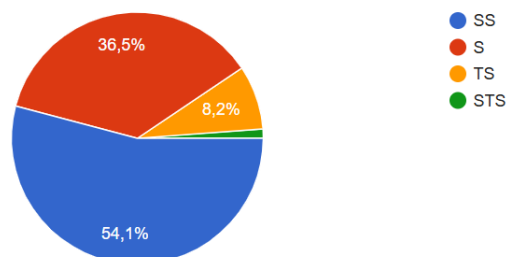
85 jawaban



Diskon atau promosi membuat saya lebih tertarik untuk membeli suatu barang.

 Salin diagram

85 jawaban



PENGISIAN ANGKET



KARTU KONTROL



KARTU KONTROL PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR ANGKATAN 13 SMA ISLAM ATHIRAH BONE

NAMA SISWA : Alifah Syafira
KELAS : XII Al-Wajid
JUDUL : Pengaruh Lingkungan Sosial Beragam terhadap Gaya Hidup Hedonisme Siswa dan Siswa.
NAMA PEMBIMBING : Ibu Roidah Mukharika, S.Pd

Akhmad

NO	ITEM EVALUASI	BATAS WAKTU PERBAIKAN	PARAF	KETERANGAN
1.	Gambaran tentang faktor-faktor terakumulasi, kata-kata.	-	/	revisi bab 1
2.	Penggunaan kata-kata, dalam kurun 3,	-	/	revisi bab 2, acc bab 1
3.	Urutan bab pendahuluan ada tahun dan lain.	-	/	revisi bab 2
4.	Penggunaan kata-kata, pada bab 3,	-	/	revisi bab 3, acc bab 3
5.	Kurangnya pengulangan kata, kullipom	-	/	revisi paragraf n angkot
6.	Tentukan in kuesioner angkot	-	/	acc bab 3
7.	Keseluruhan paragraf dengan rumusan masalah	-	/	revisi bab 3 acc paragraf wawancara angkot
8.	Jumlah responden dan wawancara.	-	/	acc bab 3, 5.

Watampone,
Pembimbing KTI



ROIDAH MUKHARIKA, S.Pd
NIK 2024 01 080

CURRICULUM VITAE

IDENTITAS DIRI

NAMA LENGKAP : Alifah Syafira
JENIS KELAMIN : Perempuan
NIS : 04.0776.2023
KELAS : Al-Wajid
JURUSAN : Bahasa/Kedinasan
TEMPAT TANGGAL LAHIR : Pasaka, 25 September 2007
EMAIL : alifahsyafira25@gmail.com



RIWAYAT PENDIDIKAN

SD : SDN 229 Pasaka
SMP : SMP Islam Athirah Bone
SMA : SMA Islam Athirah Bone