

**PENGARUH ANTARA ADIKSI *GADGET* DENGAN KECERDASAN  
EMOSIONAL PADA SISWA SMA WACHID HASYIM 2**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk  
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)

Psikologi (S.Psi)



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh :

Natasya Dewi Masitha

J71216075

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI**

**FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL**

**SURABAYA**

**2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Adiksi Gadget dengan Kecerdasan Wmosional pada Siswa SMA Wachid Hasyim 2 Taman” karya asli yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ini sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 14 Januari 2023



Natasya Dewi Mashita

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH ANTARA ADIKSI *GADGET* DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL  
PADA SISWA SMA WACHID HASYIM 2 TAMAN**

Oleh :

Natasya Dewi Masitha

NIM.J71216075

Telah disetujui untuk diajukan pada Sidang Ujian Skripsi

Surabaya, 15 Januari 2023

Dosen Pembimbing



Lufiana Harnany Utami, S.Pd, M.Si

NIP. 197602272009122001

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH ANTARA ADIKSI *GADGET* TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL  
PADA SISWA SMA**

Yang disusun oleh :  
Natasya Dewi Masitha  
J71216075

Telah dipersembahkan didepan Tim Penguji pada tanggal 17 Januari 2023

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan



Dr. Puji. Khoriun Niam  
NIP. 197003281996031004

Susunan Tim Penguji  
Penguji I

Lufiana Hamany Utami, S.Pd, M.Si  
NIP. 197602272009122001

Penguji II

Nova Lusiana, M.Keb  
NIP. 198111022014032001

Penguji III

Sri Hidayati L, M.Kes  
NIP. 198201252014032001

Penguji IV

Estri Kusumawati, M. Kes  
NIP.198708042014032003



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Natasya Dewi Masitha  
NIM : J71216075  
Fakultas/Jurusan : Psikologi dan kesehatan  
E-mail address : natasya130297@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (... ..)  
yang berjudul :

Pengaruh adiksi gadget terhadap kecerdasan emosi pada siswa SMA Wachid

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

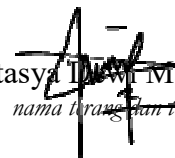
Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 7 feb 2023

Penulis

(Natasya Dewi Masitha)  
nama terang dan tanda tangan



## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Adiksi Gadget Terhadap Kecerdasan Emosional Pada Siswa SMA Wachid Hasyim 2 Taman. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif korelasional. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala adiksi gadget dan skala kecerdasan emosional. Subjek dalam penelitian ini adalah 200 siswa SMA Wachid Hasyim 2 Taman. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara adiksi gadget terhadap kecerdasan emosional dengan hasil sebesar -6.549 dimana nilai probabilitas yaitu 0,000 yang menunjukkan lebih kecil dari 0,05 dan nilai koefisien konstanta 82,630 dengan nilai koefisien X yaitu -0,67 pada hasil perhitungan yang terdapat pada tabel koefisien regresi sederhana. Dengan demikian hasil hipotesis dalam penelitian ini diterima yang artinya terdapat adanya pengaruh negatif antara adiksi gadget terhadap kecerdasan emosional pada siswa SMA Wachid Hasyim 2 Taman. Yang artinya semakin tinggi angka adiksi gadget yang dialami siswa maka pula semakin rendah kecerdasan emosional siswa

Kata Kunci : Adiksi Gadget, Kecerdasan Emosional

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## ABSTRACT

This study aims to determine "The Effect of Gadget Addiction on Emotional Intelligence in Wachid Hasyim 2 Taman High School Students". This research is a type of correlational quantitative research. The data collection tool in this study uses a gadget addiction scale and an emotional intelligence scale. The subjects in this study were 200 students of SMA Wachid Hasyim 2 Taman. The sampling technique used in this research is Simple Random Sampling. The hypothesis test in this study uses simple linear regression analysis with the help of SPSS. The results of this study indicate that there is an influence between gadget addiction on emotional intelligence with a result of -6,549 where the probability value is 0.000 which indicates less than 0.05 and the constant coefficient value is 82.630 with the X coefficient is -0.67 in the calculation results contained in the simple regression coefficient table. Thus the results of the hypothesis in this study are accepted, which means that there is a negative influence between gadget addiction on emotional intelligence in Wachid Hasyim 2 Taman High School students. Which means the higher the number of gadget addiction experienced by students, the lower the emotional intelligence of students

Keywords: Gadget Addiction, Emotional Intelligence

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR ISI

<b>HALMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAC.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Keaslian Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian.....	10
F. Sistematis Pembahasan .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Kecerdasan Emosional .....	12
B. Adiksi <i>Gadget</i> .....	22
C. Pengaruh Adiksi <i>Gadget</i> Dengan Kecerdasan Emosional .....	26



D. Hadist Teori Penelitian.....	27
E. Kerangka Teoritik.....	28
F. Hipotesis.....	29
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN.....</b>	<b>31</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	31
B. Rancangan Penelitian .....	32
C. Identifikasi variabel.....	33
D. Definisi Operasional Variabel.....	33
E. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	34
F. Instrumen Penelitian.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
A. Hasil Penelitian.....	50
B. Pengujian Hipotesis.....	59
C. Pembahasan .....	65
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>70</b>
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kegiatan Pelaksanaan.....	31
Tabel 3.2 Blue Print Skala Adiksi Gadget.....	36
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Adiksi Gadget Tahap 1.....	38
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Adiksi Gadget Tahap 2.....	39
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Adiksi Gadget.....	40
Tabel 3.6 Blue Print Skala Kecerdasan Emosional.....	41
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Skala Kecerdasan Emosional Tahap 1.....	43
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Skala Kecerdasan Emosional Tahap 2.....	46
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Kecerdasan Emosional.....	47
Tabel 4.1 Hasil Deskripsi Jenis Kelamin Subjek.....	53
Tabel 4.2 Hasil Deskripsi Usia Subjek.....	53
Tabel 4.3 Hasil Deskripsi Durasi Menggunakan Gadget.....	54
Tabel 4.4 Hasil Deskripsi Data.....	56
Tabel 4.5 Rumus Nilai Kategori.....	57
Tabel 4.6 Kategori Nilai Kecerdasan Emosional.....	57
Tabel 4.7 Kategori Nilai Adiksi Gadget.....	58
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas.....	60
Tabel 4.9 Hasil Linearitas ANOVA.....	61
Tabel 5.0 Hasil Uji Determinasi R (Square).....	62
Tabel 5.1 Interpretasi Nilai R.....	63
Tabel 5.2 Hasil Uji Anova.....	64



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hadist Mengenai Teori ..... 26

Gambar 2.2 Kerangka Teoritik..... 29



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kecerdasan Emosional adalah kemampuan merasakan, memahami, dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosional sebagai sumber energi, informasi, koreksi dan pengaruh yang manusiawi (Cooper dan Swaf, 1999). Menurut Yulisubandi (2009) kecerdasan emosional suatu bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan memantau perasaan sosial yang melibatkan kemampuan pada orang lain, memilah-milah semuanya dan menggunakan informasi ini untuk membimbing pikiran dan tindakan. Menurut Salovey dan Mayer, kecerdasan emosional dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan mengendalikan perasaan yang dirasakan oleh diri sendiri dan orang lain, dan menggunakan perasaan-perasaan itu untuk mengarahkan pikiran dan tindakan. Menurut Goleman, kecerdasan emosional merupakan kemampuan seseorang untuk memahami serta mengatur suasana hati agar tidak melumpuhkan kejernihan berfikir otak rasional, tetapi mampu menampilkan beberapa kecakapan, baik kecakapan pribadi maupun kecakapan antar pribadi. Kecerdasan emosional dapat diartikan kemampuan untuk memahami dan mengendalikan perasaan yang dirasakan oleh diri sendiri dan orang lain. Seseorang yang mempunyai tingkat kecerdasan emosional yang tinggi mampu mengatasi berbagai

masalah yang muncul dalam hidupnya. Sehingga, kecerdasan emosional sangat penting bagi remaja untuk membina hubungan dengan orang lain. Kecerdasan emosional merupakan kemampuan untuk memahami emosional orang lain yang akan dijadikan sebagai panduan untuk mengekspresikan emosional secara tepat kepada orang lain.

Beberapa penelitian terdahulu melihat kecerdasan emosional pada subjek yang berbeda, namun fenomena pada remaja yang paling rentan terjadi. Salah satunya terjadi di Amerika Serikat orang tua dari 1.500.000 anak remaja bahwa anaknya memiliki masalah emosional, perkembangan dan perilaku yang konsisten. Selain itu, 12,5% remaja di Singapura yang berusia 13-18 tahun memiliki gangguan emosional dan perilaku. Sedangkan hasil survei menurut himpunan dokter spesialis kedokteran jiwa Indonesia tahun 2020 kepada anak-anak dari 34 provinsi di Indonesia menunjukkan 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda. Sejumlah 2.933 remaja mengalami peningkatan durasi online dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari sehingga meningkat 59,7% sedangkan 2.734 dewasa muda atau orang yang berusia di atas 20 tahun mengalami peningkatan durasi menjadi 10 jam per hari. Sehingga dapat menimbulkan remaja sulit membuat keputusan, sulit konsentrasi dan fokus, pengendalian diri buruk, prestasi menurun, penurunan kapasitas proses memori, serta kognitif sosial negatif. Sebuah penelitian yang dilakukan kepada 129 siswa SMA kelas 1 menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional dan self-efficacy, untuk pemecahan masalah

dalam penyesuaian diri pada remaja awal. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya kecerdasan emosional bagi remaja awal (Artha & Supriyadi, 2013). Dari studi ini, maka kecerdasan emosional yang baik dalam remaja dapat mengatur kondisi emosional diri dan memahami lingkungan, maka dapat terhindar dari berbagai konflik ketika berinteraksi sosial, ataupun mampu menyelesaikan permasalahan relasi sosial dengan cara yang sehat.

Seiring dengan hal tersebut terdapat salah satu tantangan besar yang harus di hadapi remaja meliputi adanya berbagai informasi yang luas serta tidak adanya batasan untuk mengaksesnya. Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang bisa dirasakan akhir-akhir ini. Salah satu meningkatnya pengguna *gadget* berupa *smartphone* yang dapat dengan mudah terkoneksi menjadikan pertada perkembangan tersebut. Desain menarik serta bervariasi menjadikan *gadget* sebagai barang yang akan diminati oleh setiap kalangan khususnya remaja. Pengguna *gadget* sendiri tidak lagi hanya dari kalangan pekerja, tetapi hampir seluruh kalangan menggunakan *gadget* dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap harinya (Aisyah & Hendrizal, 2018). Sebuah survei menunjukkan bahwa terjadi peningkatan penggunaan *gadget* berupa *smartphone* dari tahun 2016 hingga tahun 2018 serta sebuah prediksi pada tahun 2019. Data menunjukkan, pada tahun 2016 sebanyak 65,2 juta pengguna *gadget* di Indonesia menggunakan *smartphone*, pada tahun 2017 terjadi peningkatan menjadi sebanyak 74,9

juta jiwa, dan pada tahun 2018 juga terjadi peningkatan menjadi sebanyak 83,5 juta jiwa, dan diprediksi pada tahun 2019 akan terjadi peningkatan menjadi sebanyak 92 juta jiwa (Katadata.co.id, 2018).

Dengan adanya kemajuan ini memberikan banyak dampak positif maupun negatif untuk kehidupan manusia. Dalam berbagai hal, selain itu dapat menyebabkan gangguan sosial seperti gangguan interaksi sosial dengan lingkungan dan berkurangnya kegiatan fisik akibat Adiksi *Gadget* (Tarigan, 2018). Dalam sebuah penelitian yang dilakukan kepada 384 responden remaja di Malaysia menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* sangat berpengaruh pada sikap dan nilai yang buruk yang dimiliki oleh remaja (Yaacob, et al., 2017). Dan berdasarkan hasil fokus group *discussion* peneliti yang dilakukan oleh salah satu sekolah swasta di Semarang, bahwa remaja tidak bisa lepas dari *gadget* dan hampir 100% dari remaja tersebut memiliki *Gadget* sendiri, sebagian besar berupa *Smartphone*, mereka menyadari tentang konflik yang dihadapi di dunia maya sering kali berkelanjutan di dunia nyata.

Desiningrum, Indriana dan Siswati, mereka menyimpulkan semakin tinggi tingkat Adiksi *Gadget* pada remaja maka pikiran, waktu, energy yang ia miliki akan tersita. Remaja tersebut akan selalu hidup diluar realita yang ada, tanpa adanya interaksi yang sesungguhnya. Dengan tidak adanya interaksi sosial, kemampuan untuk mengenali emosional diri akan semakin sirna atau sulit. Sedangkan kemampuan untuk memahami dan mengendalikan yang dirasakan oleh diri sendiri dan menggunakan



perasaan-perasaan untuk mengarahkan pikiran dan tindakan sangat penting bagi remaja. Hal yang serupa juga ditemukan oleh peneliti saat melakukan pengamatan awal bahwa hampir seluruh siswa di sekolah tersebut memiliki *gadget* dengan tipe *smarthphone* android. Selain itu empat dari tujuh orang dari mereka mengatakan bahwa mereka tidak bisa lepas dari *Gadget* dan menggunakannya sepanjang hari. Mereka akan marah dan kesal kepada orang-orang disekitarnya apabila diganggu pada saat menggunakan ponselnya. Mereka mengatakan jika menggunakan *Gadget* disetiap hari memiliki waktu luang, tetapi mengatakan bahwa mereka tidak bisa jikalau mereka tidak membawa *Gadget* kemanapun mereka pergi, Dengan demikian, penggunaan *Gadget* mempengaruhi interaksi sosial remaja. Remaja menjadi kurang tertarik untuk berinteraksi dengan orang di sekitar karena lebih tertarik untuk bermain *Gadget*. Emosional sangat berpengaruh bagi kita terutama bagi remaja dalam kehidupan sosialnya, baik yang tampak secara langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, kajian mengenai kecerdasan emosional dan adiksi *gadget* masih menjadi topik yang menarik untuk diteliti. Penelitian ini menjadi penting bahwa kecerdasan emosional berkontribusi lebih dalam mempengaruhi dalam kehidupan sosial. Kecenderungan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli dalam lingkungannya baik lingkungan keluarga atau masyarakat. Ketidakpedulian dapat

menumpulkan kemampuan dalam kecerdasan emosional karena kecerdasan emosional berperan sangat penting dalam proses menghadapi kehidupan sosial yang harus berinteraksi dengan orang lain. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fenomena atau variabel yang dikaji tentang kecerdasan emosional. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya adalah terletak pada subjek, dan instrument penelitian. Adiksi *Gadget* dapat mempengaruhi kecerdasan emosional yang cukup signifikan. Dengan demikian peneliti ingin mengetahui lebih lanjut mengenai pengaruh antara adiksi *gadget* dengan kecerdasan emosional pada siswa yang usia tergolong remaja.

#### **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini yakni “Apakah ada Pengaruh Adiksi *Gadget* dengan Kecerdasan Emosional Pada Siswa SMA Wachid Hasyim 2 Taman?”.

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan tujuan dan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara Adiksi *Gadget* dengan kecerdasan emosional pada siswa SMA

#### D. Keaslian Penelitian

Penelitian ini pernah dilakukana oleh Rani dkk, (2019) yang berjudul hubungan tingkat Adiksi *Gadget* dengan kecerdasan emosional remaja di SMA negri 2 dolok sanggul tahun 2019. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian menunjukkan mayoritas tingkat Adiksi *Gadget* yang kategori ringan terdapat (34,5%), kategori sedang terdapat (63,1%), dan kategori berat terdapat (2,4%). Selain itu, hasil penelitian dapat mengatakan bahwa ada hubungan antara tingkat Adiksi *Gadget* dengan kecerdasan emosional pada siswa/siswi di SMA Negeri 2 Doloksanggul.

Selanjutnya Juliani & Wulandari, (2022) berjudul hubungan tingkat Adiksi *Gadget* dengan gangguan emosional dan prilaku remaja kelas 8. Hasil Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat Adiksi *Gadget* dengan gangguan emosional remaja kelas 8 di SMA Negeri 29 Bandung.

Kemudian Arnani & Husna, (2021) berjudul perbedaan kecenderungan adiksi *gadget* siswa sekolah dasar ditinjau dari jenis kelamin. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kecenderungan adiksi *gadget* ditinjau dari jenis kelamin siswa laki-laki dan perempuan ( $t = 3.229$ ,  $p = 0.002$ ,  $p < 0.05$ ). Ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima yang berarti bahwa terdapat perbedaan kecenderungan adiksi *gadget* ditinjau dari jenis kelamin. Laki-laki

memiliki nilai rata-rata kecenderungan adiksi *gadget* lebih tinggi yaitu sebesar 51.53 dibandingkan siswa perempuan sebesar 47.62.

Berikutnya A Nursikuwagus, dkk (2020) berjudul Kajian Saintifik Fenomena Adiksi *Gadget* dan Media Sosial di Indonesia. Berdasarkan hasil survei, 42.45% responden mengalami kecanduan ringan, 10.82% responden mengalami kecanduan level sedang, dan 0.38% responden mengalami kecanduan yang sangat kuat terhadap *gadget*. Sedangkan hasil untuk adiksi media sosial, 37.50% responden mengalami kecanduan ringan, 7.85% responden mengalami kecanduan level sedang, dan 0.38% responden mengalami kecanduan yang sangat kuat terhadap media sosial.

Sejalan dengan itu, Sari dkk, (2021) yang berjudul penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional anak sekolah. Hasil penelitian didapatkan hampir sebagian besar (47,5%) responden yang menggunakan *gadget* yang  $\leq 2$  jam memiliki kecerdasan emosional yang tinggi, dan hasil  $p$  value=0,000 dengan  $\alpha=0,05$  ( $p$  value  $< \alpha$  yang berarti adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional anak. Hal tersebut dikarenakan durasi bermain *gadget* yang wajar tidak akan membuat kecanduan sehingga emosional tetap stabil saat ada gangguan. Diharapkan responden tetap mempertahankan dan membatasi durasi dalam menggunakan *gadget* agar tidak mengalami kecanduan maksimal 2 jam dalam sehari dan kecerdasan emosional tidak menurun.

Selain itu menurut Anggeraini dkk, (2022) berjudul hubungan kecanduan internet dengan kecerdasan emosional pada remaja. Hasil penelitian didapatkan bahwa p-value 0,000 ( $p < 0,05$ ) dengan nilai  $r = -0,282$  Kesimpulan penelitian ini adalah ada hubungan antara kecanduan internet dengan kecerdasan emosional dengan arah hubungan negatif, artinya semakin tinggi kecanduan internet maka semakin rendah kecerdasan emosionalnya.

Indah Lestari (2012), berjudul pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik simulasi untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Hasil secara umum dalam penelitian ini menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik simulasi efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional sis-wa, karena ditemukan bahwa uji  $t = -14,930 > t \text{ table } 5 \% = 2,262$ , maka dapat dikatakan bahwa  $t \text{ hitung} > t \text{ table}$ .

Selanjutnya Dhian Riskiana Putri (2016), berjudul peran dukungan social dan kecerdasan emosional terhadap kesejahteraan subjektif pada remaja awal. Hasil penelitian menunjukkan nilai  $R^2$  pada model regresi ke-3 lebih tinggi, sebesar 0,667 dengan memasukkan interaksi variabel kecerdasan emosional dan variabel dukungan sosial (sebagai variabel moderator), sehingga terbukti variabel dukungan sosial tepat sebagai variabel moderator dan mampu meningkatkan hubungan antara variabel kecerdasan emosional dengan variabel kesejahteraan subjektif.

Alam Purwandhani Prastuti dan Taufik (2014) berjudul hubungan antara kecerdasan emosional dan problem *focus coping* dengan perilaku delinkuen pada siswa SMA. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan negatif antara kecerdasan emosional dan problem *focus coping* dengan perilaku delinkuen pada siswa SMA. Sumbangan efektif kecerdasan emosional terhadap perilaku delinkuen sebesar 12%. Sumbangan efektif problem *focus coping* terhadap perilaku delinkuen sebesar 9%. Kecerdasan emosional pada subjek penelitian mayoritas tergolong sedang, begitu pula pada variabel problem *focus coping* dan perilaku delinkuen juga tergolong sedang.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberi pandangan dan referensi bagi peneliti lain, serta menambah pengetahuan berupa karya ilmiah lapangan dibidang Psikologi.

b) Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai kecerdasan emosional pada siswa berdasarkan pada adiksi *gadget*.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Skripsi ini tersusun dalam lima bab yang terdiri dari pendahuluan, kajian Pustaka, metologi penelitian, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan peneltuan. Pada Bab 1 Akan menjelaskan pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah yang diangkat, rumusan masalah, tujuan penelitian, kajian riset yang dilakukan sebelumnya dan sistematika susunan pembahasan laporan. Bab II terdiri dari kajian Pustaka yang menggambarkan teori-teori yang akan digunakan dalam memperdalam teori adiksi *gadget* dan kecerdasan emosional, kemudiam akan dipaparkan juga penelitian sebelumnya, hubungan variabel, kerangka teoritik dan hipotesis. Bab III berisi metode penelitian yang terdiri dari subjek penelitian, populasi, sampel, instrument penelitian hasil uji, validitas dan realibilitas serta teknik analisis data yang akan digunakan dalam menguji hipotesis. Bab IV adalah hasil dan pembahasan yang menjelaskan temuan penelitian. Terkahir Bab V merupakan kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kecerdasan Emosional

##### 1. Pengertian Kecerdasan Emosional

Para ahli psikologi menyatakan bahwa IQ memiliki peran 20% dalam menentukan keberhasilan hidup, sedangkan 80% lainnya faktor lain, diantaranya kecerdasan emosional. Kematangan emosi sangat berperan untuk menentukan keberhasilannya kecerdasan emosional. Dengan kata lain, kecerdasan emosi ternyata memiliki kontribusi yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan hidup. Feldem mendefinisikan kecerdasan sebagai kemampuan memahami dunia, berfikir secara rasional dan menggunakan sumber efektif pada saat dihadapkan dengan sebuah tantangan.

Adapun emosi pada hakikatnya adalah suatu dorongan untuk bertindak, rencana untuk mengatasi suatu masalah yang ditanamkan secara berangsur-angsur oleh evolusi. Pengertian emosi secara harfiah adalah setiap kegiatan atau pikiran, perasaan atau nafsu, atau suatu keadaan mental yang meletu-letup. Emosi bisa juga dikatakan emosi lain seperti rasa senang, puas, gembira, dan lain-lainnya.

Menurut Cooper & Swaf (Agustus, 2001:289) menggambarkan kecerdasan emosional sebagai sumber energi yang



bermakna, gudang informasi, koneksi dan pengaruh, kemampuan untuk merasakan, memahami juga secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosional.

Sedangkan menurut Goleman (2017), kecerdasan emisional adalah kemampuan mengenali emosional diri senndiri dan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosional dengan baik. Seperti kepercayaan diri, pengaturan diri, motivasi empati, juga keterampilan sosial dll.

Kecerdasan emosional merupakan serangkaian kecakapan yang memungkinkan seseorang melapangkan jalan di dunia yang rumit yang mencakup aspek pribadi, sosial dan pertahanan dari seluruh kecerdasan, akal sehat yang penuh misteri dan kepekaan yang berfungsi secara efektif pada setiap harinya (Stein dan Book, 2002).

Kecerdasan emosional merujuk kepada kemampuan mengenali perasaan kita sendiri dan orang lain. Seorang ahli kecerdasan emosi, mengatakan bahwa yang dimaksud dengan kecerdasan emosi didalamnya termasuk kemampuan mengontrol diri, memacu, tetap tekun, serta dapat memotivasi diri sendiri.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosioanl menuntut manusia agar dapat mengembangkan kemampuan emosional dan kemampuan sosialnya.

## 2. Aspek-Aspek Kecerdasan Emosional

Lima wilayah kecerdasan emosional adalah sebagai berikut:

### 1) Kesadaran Diri

Kesadaran diri dalam mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi merupakan dasar kecerdasan emosional. Pada wilayah ini diperlukan adanya pemantauan perasaan dari waktu ke waktu agar timbul wawasan dan pemahaman tentang diri. Ketidak mampuan untuk mencermati perasaan yang sesungguhnya membuat diri berada dalam kekuasaan perasaan. Sehingga tidak peka akan perasaan yang sesungguhnya yang berakibat buruk bagi pengambilan keputusan masalah.

### 2) Mampu mengelola emosi

Kemampuan dalam mengelola emosi sebagai landasan dalam mengenal diri sendiri atas emosi. Emosi dikatakan berhasil jika dikelola. Adapun langkah yang dilakukan hendaknya mampu menghibur diri ketika ditimpa kesedihan, dapat melepas kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan bangkit kembali dengan cepat dari semua itu.

### 3) Memotivasi diri

Merupakan usaha yang dilakukan seseorang tergerak untuk melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaki. Kemampuan seseorang dalam memotivasi diri dapat ditelusuri melalui berbagai hal, di antaranya (a) Cara

mengendalikan dorongan hati, (b) Derajat kecemasan yang berpengaruh terhadap unjuk kerja sekarang, (c) Kekuatan berpikir positif, (d) Optimisme.

4) Mampu berempati

Kata empati memiliki arti kemampuan alam perasaan seseorang untuk menempatkan diri ke dalam alam perasaan orang lain sehingga bisa memahami pikiran, perasaan dan perilakunya. Manusia yang berempati merupakan kemampuan seseorang dalam menghangatkan suasana untuk menempatkan dirinya pada situasi dan perasaan orang lain, tetapi dia tetap berada di luar perasaan orang lain dan tetap mempertahankan perasaan dirinya.

5) Mampu menjalin sosial dengan orang lain

Di dalam menjalin sosial dengan orang lain sebagai sifat yang hakiki pada diri manusia sebagai makhluk yang sosial. Kemampuan tersebut dibuktikan manusia dalam pergaulan dengan orang lain dan penampilan yang selaras dengan alam perasaannya sendiri. Selain itu dia juga bisa memimpin dan mengorganisir orang lain dan mampu mengatasi permasalahan yang muncul dalam pergaulan antar sesama manusia.

Duewies dan Higgs menemukan tujuh elemen utama dalam kecerdasan emosional adalah: (a) kesadaran diri (*self awareness*), (b) manajemen emosional (*emotional management*), (c) motivasi

diri (*self motivation*), (d) empati (*empathy*), (d) mengelola hubungan handling (*handing relationship*), (e) komunikasi interpersonal (*interpesonal communication*), (f) gaya pribadi (*presonal style*) .

Menurut Goleman (2017), kecerdasan emosional terdiri dari lima aspek atau komponen utama yaitu :

- 1) Mengenal emosi diri, suatu kemampuan untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi.
- 2) Mengelola emosi, kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat atau selaras, sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu.
- 3) Memotivasi diri, kemampuan untuk bertahan dan terus menerus berusaha menemukan banyak cara demi mencapai tujuan
- 4) Mengenal emosi orang lain, kemampuan seseorang untuk mengenali orang lain atau peduli, menunjukkan kemampuan empati terhadap seseorang, peka terhadap perasaan orang lain dan lebih mampu untuk mendengarkan orang lain.
- 5) Membina hubungan dengan orang lain, individu mampu menangani emosi orang lain. Untuk mengatasi emosi orang lain dibutuhkan dua keterampilan emosional yaitu manajemen diri dan empati. Dengan landasan ini, keterampilan berhubungan dengan orang lain akan menjadi matang dan

memungkinkan seseorang membentuk suatu hubungan untuk menggerakkan orang lain, membina kedekatan hubungan, meyakinkan, mempengaruhi dan membuat orang lain merasa nyaman

### **3. Ciri-Ciri Kecerdasan Emosional**

#### **1) Ciri-ciri kecerdasan emosional tinggi**

Menurut Goleman, (2017), menggambarkan beberapa ciri kecerdasan emosional yang terdapat diri seseorang berupa:

- a. Kemampuan untuk memotivasi diri sendiri.
- b. Bertahan menghadapi frustrasi.
- c. Mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kesenangan.
- d. Mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berfikir.
- e. Berempati dan berdoa.

#### **2) Ciri-Ciri Kecerdasan Emosional Rendah**

Martin (2006), mengemukakan ciri-ciri yang memiliki kecerdasan emosional rendah yaitu:

- a. Mereka yang kecerdasan emosionalnya rendah cenderung egois, terlalu berorientasi pada kepuasan dirisendiri tanpa peduli orang lain

- b. Jikan menjadi pendengar, mereka adala pendengar yang jelek, suka menginterupsi dan berdebat setiap saat
- c. Mereka yang rendah kecerdasan emosionalnya cenderung mempunyai tabungan emosional yang negative pada diri orang lain.
- d. Orang dengan kecerdasan emosionalonaal yang rendah cenderung mendekati masalah hanya dengan pikiran tanpa peduli dengan perasaan.
- e. Orang dengan kecerdasan yang rendah sering merasa tidak aman dan sukar untuk menerima kesalahan diri serta sulit meminta maaf secara tulus.

#### **4. Faktor –Faktor Kecerdasan Emosional.**

Apabila di tinjau dari beberapa pendapat para ahli ada dua faktor yang mepengaruhi kecerdasan emosional seseorang yaitu: faktor internal dan eksternal. Kaitanya dengan faktor internal, banyak penelitian yang dilakukan oleh para ahli tentang apa yang disebut teori dominansi otak. Temuan tersebut pada dasarnya menunjukkan adanya masing-masing belehan otak kanan dan kiri memiliki fungsi yang berbeda. Belahan kiri memainkan peran dalam proses logis dan ferbal yang disebut pembelajaran akademis, sedangkan belahan kanan lebih keaktifitas kreatif yaitu irama, music, gambar dan imaginasi. Idealnya untuk menghasilkan kerja

otak yang optimal maka pengolahan dan pengembangan lintasan kedua belahan itu sangat di butuhkan.

Selasa dengan hal tersebut, Seto Mulyadi menyebutkan ada tujuh aspek yaitu: Bahasa, logika, fisual, musical, kinestik, interpersonal dan intra pesona. Bahasan dan logika berkaitan dengan intelektual selainya berkaitan dengan kecerdasan emosional.

Goleman (2017) menyatakan ada 2 faktor yaitu:

1. Faktor internal faktor yang di timbulkan dari dalam diri individu yang berpengaruh dalam kondisi otak emosional seseorang. Otak emosional sendiri dipengaruhi amygdala, neokorteks, sistem limbik, obus ppreformtaldanhal-hal berada dalam otakeosional
2. Faktir eksternal sendiri faktor yang datang dari luar individu dapat mepengaruhi atau mengubah sifat dapat secara perorangn, secara kelompok, antar individu dipengaruhi kelompok atau sebaiknya, juga secara tidak langsung seperti media masa baik cetak maupun elek tronik atau melalui jasa satelit.

Sedangkan menurut Agustian, (2007) faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan eosional adalah:

1. Faktor psikologis yang artinya timbul dari daam diri seseorang. Faktor ini dapat mebantu seseorang dalam mengeloa,

mengontor, mengendalikan dan mengkoordinasikan keadaan emosional agar termanifestasi dalam perilaku secara efektif.

2. Faktor pelatihan emosional merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang akan menciptakan kebiasaan, kebiasaan rutin tersebut menimbulkan pengalaman yang dapat membentuk nilai (value).
3. Faktor pendidikan dapat menjadikan satu sarana untuk mengembangkan kecerdasan emosional seseorang dalam berbagai lingkungan.

Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan beberapa hal yang mempengaruhi kecerdasan emosional secara garis besar dipengaruhi oleh faktor internal yang merupakan faktor dari dalam diri yang dipengaruhi oleh keadaan otak seseorang dimana faktor ini mempunyai peran dalam mengatur emosional dan faktor eksternal yang berasal dari luar individu seperti adanya pengaruh keluarga lingkungan, sosial, lingkungan sekolah.

## **5. Usaha-Usaha Pengembangan Kecerdasan Emosional**

Kecerdasan emosional tidak berkembang secara alamiah namun harus dipupuk dan diperkuat melalui proses pelatihan dan pendidikan yang berkesinambungan. Tiga langkah utama dalam mengembangkan kecerdasan emosional, yaitu:



1) Membuka hati

Hati adalah simbol pusat emosi yang dapat merasakan nyaman atau tidak nyaman. Oleh karena itu, kita dapat memulai dengan membebaskan hati kita dari impuls pengaruh yang membatasi kita untuk menunjukkan kasih sayang satu sama lain.

2) Menjelajahi daratan emosi

Setelah membuka hati, kita dapat melihat kenyataan dan menemukan peran emosi dalam kehidupan, sehingga kita akan menjadi lebih bijak dalam menanggapi perasaan orang lain disekitar kita.

3) Bertanggung jawab

Untuk memperbaiki dan mengubah kerusakan hubungan, kita harus mengambil tanggung jawab. Setelah dapat membuka hati dan memahami perasaan emosi orang disekitar kita. Dan ketika terjadi permasalahan antara kita dengan orang lain, sangat sulit melakukan perbaikan tanpa ada tindak lanjut. Setiap orang harus memahami permasalahan dan memutuskan bagaimana memperbaikinya.

## **B. Adiksi Gadget**

### **1. Pengertian Adiksi Gadget**

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget diambil dari bahasa Inggris yang memiliki arti alat untuk merujuk suatu instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru.

Sedangkan istilah adiksi atau pembiasaan sekarang dikenal dengan istilah dependen atau ketergantungan. Perilaku adiksi adalah ketergantungan pada teknologi moderen yang mempunyai konsekuensi yang besar bagi anak-anak dimasa sekolah. Perilaku adiksi dikategorikan sebagai perilaku gangguan kontrol impuls.

Adiksi *Gadget* adalah suatu bentuk keterikatan atau kecanduan terhadap *gadget* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktifitas sehari-hari ata sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Kecanduan memiliki beberapa karakteristik yaitu adanya toleransi (meningkatkan penggunaan sesuai dengan yang diinginkan), penarikan diri, terus menerus menggunakan meskipun tahu bahwa berdampak negative, kehilangan kontrol, adanya upaya untuk mengurangi namun seringkali tidak berhasil, dan mengurangi keterlibatannya dalam kegiatan sosial.

Menurut Griffiths (Essau, 2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT) (Yuwanto, 2010).

Sebelum adanya *hadphone*, *gadget* dan perangkat elektronik lainnya, orang-orang dengan mudah saling menyapa dan berinteraksi pada saat bertemu atau pada saat berkumpul. Pada saat ini orang lebih asik dan sibuk dengan *gadget* yang dimilikinya. Orang-orang saat ini cenderung lupa dengan adanya teman yang sesungguhnya ada disampingnya. Manusia hanya dianggap objek, bukan lagi manusia selayaknya saat mereka bertemu (Goleman, 2017).

## 2. Aspek- Aspek Adiksi *Gadget*

Selain itu, penelitian Kwon, dkk (2013) yang mengacu pada teori Young diperoleh enam aspek kecanduan Adiksi *Gadget* yang tidak jauh berbeda aspek dengan penelitian Young, aspek tersebut yaitu;

- 1) Gangguan kehidupan sehari-hari, mencakup tidak mengerjakan pekerjaan yang telah direncanakan, sulit

berkonsetrasi dalam kelas, menderita sakit kepala ringan, penglihatan kabur, menderita sakit di pergelangan tangan atau di belakang leher dan gangguan tidur. Hal ini berarti, individu yang mengalami kecaanduan *gadget* akan ditandai gangguan dalam kehidupan sehari-hari.

- 2) Beralih pada kegiatan positif perasaan bersemangat dari pengguna dan menjadikan *gadget* sebagai sarana untuk mengurangi atau menghilangkan stres dan perasaan hampa tanpa *gadget*.
- 3) Penarikan diri, kondisi dimana pengguna *gadget* merasa tidak sabar, resah, dan intolerable tanpa *gadget*.
- 4) Hubungan dengan jaringan sosial, kondisi dimana seseorang memiliki hubungan pertemanan yang lebih erat dalam jaringan media sosial pada *gadget* di bandingkan dengan teman di kehidupan yang sebenarnya. Hal ini menyebabkan mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak dapat menggunakan *gadget* yang dimiliki .
- 5) Penggunaan yang berlebihan dan tidak terkendali. Menyebabkan pengguna lebih memilih mencari pertolongan melalui *gadget*.
- 6) Toleransi, dimana kondisi pengguna selalu gagal untuk mengendalikan penggunaan *gadget*.

### 3. Faktor-Faktor Adiksi *Gadget*

Menurut Gerungan (200) faktor yang memengaruhi Adiksi *Gadget* adalah perilaku (tindakan) atau aktivitas dari manusia itu sendiri.

Selain itu menurut Lestari, R., & Sulian, I, (2020). terdapat empat faktor Adiksi *Gadget* yakni:

- 1) faktor internal yang menjadi penyebab utama kecanduan adalah tingkat *mencari sensasi atau sensation seeking* yang rendah dan kontrol diri yang kurang baik membuat sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan yang beragam, baru, sensasi kompleks serta keinginan mengambil resiko, baik secara fisik maupun sosial
- 2) Faktor situasional yang menjadi penyebab utama seseorang Adiksi *Gadget* adalah faktor kejenuhan atau ketidaknyamanan dalam suatu situasi yang mengakibatkan seseorang dapat mengalihkan pada *gadget*
- 3) Faktor sosial yang menjadi penyebab utama kecanduan *gadget* adalah faktor untuk berinteraksi dengan orang lain namun cenderung malas melakukan komunikasi secara langsung dengan individu lainnya.

- 4) Faktor eksternal yang menjadi penyebab kecanduan seseorang adalah faktor media atau fasilitas yang ada di *gadget* juga faktor lingkungan yang ada di sekitar. Lestari, R., & Sulian, I, (2020).

### C. Hadits Mengenai Teori Penelitian

Berdasarkan hadis yang di riwayatkan oleh (Hr. Bukhari, no. 6412):

Gambar 2.1 Hadist Mengenai Teori

Nabi *shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda:

نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ: الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

"Ada dua nikmat yang banyak membuat manusia menjadi tertipu, yaitu: sehat dan waktu luang." (Hr. Bukhari, no. 6412).

Yang artinya "Ada dua nikmat yang banyak membuat manusia menjadi tertipu, yaitu : sehat dan waktu luangm"

Berdasarkan hadits tersebut, dijelaskan bahwa salah satu nikmat yang sering membuat manusia terlena yakni waktu luang, dimana para remaja yang mengalami adiksi *gadget* terlena menggunakan waktu luang dengan bermain *gadget*. Selain itu, berdasarkan teori dalam penelitian ini bahwa kecanduan *gadget* dapat menyebabkan banyak dampak negatif salah satunya yakni mempengaruhi kecerdasan emosional.

#### **D. Pengaruh Antara Variabel Adiksi *Gadget* Dengan Kecerdasan Emosional**

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa anak menuju masa dewasa. Pada masa ini individu mengalami berbagai perubahan baik fisik ataupun psikis. Pada periode ini pula remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orangtua dalam rangka menjalankan peran sosialnya. Adanya perubahan fisik maupun psikologisnya yang terjadi selama tahap perkembangan menimbulkan terjadinya konflik pada diri remaja itu sendiri ataupun dengan orang lain. Ketika remaja tidak mampu mengatasi konflik yang dihadapi secara konstruktif maka konflik tersebut akan diikuti emosional yang bersifat negative yang tidak sesuai dengan prinsip moral. Hal tersebut menunjukkan masih rentannya perilaku agresif pada remaja salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku atau tindakan adalah kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional bisa dikatakan sebagai sisi lain dari kecenderungan kognitif yang sangat berperan dalam kehidupan manusia. Maka dari itu kecerdasan emosional sangat penting bagi remaja dalam membina hubungan dengan orang lain, karena kemampuan untuk memahami emosional orang lain yang akan dijadikan sebagai panduan dalam mengekspresikan emosional secara tepat.

Salah satu tantangan terbesar yang harus dihadapi remaja saat ini ialah arus informasi yang luas serta tidak ada batasan untuk mengaksesnya. Perkembangan teknologi dan informasi sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat yang dirasakan akhir-akhir ini. Meningkatnya penggunaan *gadget* yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet menjadi pertanda perkembangan tersebut. Dengan meningkatnya penggunaan *gadget* tentunya memberikan dampak bagi penggunanya, baik berupa dampak positif maupun negative bagi perkembangan remaja pada emosionalnya. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak pada interaksi sosial terhadap lingkungan maupun keluarga yang membuat perilaku menjadi pasif dan ketergantungan *gadget*, sehingga penggunaannya tidak mengenal waktu.

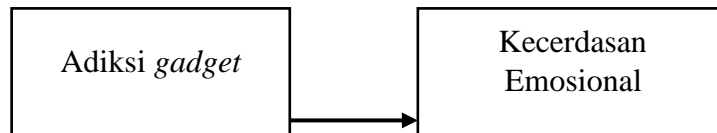
#### **E. Kerangka Konsep**

Kerangka konsep suatu model konseptual tentang bagaimana teori yang berpengaruh dengan faktor yang telah diidentifikasi.

Pengaruh antara adiksi *gadget* dan kecerdasan emosional dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang kian pesat. Pengaruh *gadget* dalam kehidupan remaja sangat berpotensi menjadikan mereka kecanduan sehingga pola kehidupannya pun berubah. Salah satu kehidupan remaja yang berubah karena Adiksi *Gadget* adalah kecerdasan emosional dimana kecerdasan emosional salah satu faktor



penting dalam menjalin kehidupan bermasyarakat dan dalam menjalin pengaruh sosial dengan individu lain.



Gambar 2.2 Kerangka konsep

Seperti halnya dijelaskan (Sari,2020) dalam hal ini dijelaskan bahwa terdapat hubungan negative yang sangat signifikan antara variable adiksi gadget dengan kecerdasan emosional pada siswa. Hal ini ditunjukkan bahwa semakin tinggi adiksi gadget maka semakin menurun kecerdasan emosional, dan begitupun sebaliknya semakin rendah adiksi gadget maka semakin tinggi kecerdasan emosional. Subjek yang memiliki adiksi gadget yang tinggi ditunjukkan dengan beberapa hal diantaranya tidak mampu bersosialisasi secara langsung, dan tidak mampu mengontrol diri secara sadar agar menghasilkan perilaku yang tidak merugikan orang lain.

#### **F. Hipotesis**

Hipotesis ini dirumuskan berdasarkan teori dan asumsi bahwa adiksi *gadget* salah satu faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut Adanya pengaruh antara adiksi *gadget* dengan kecerdasan

emosional pada siswa SMA. Apabila semakin tinggi adiksi gadget maka semakin turun kecerdasan emosional. Begitupun sebaliknya semakin rendah adiksi gadget maka semakin tinggi kecerdasan emosional siswa.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

### BAB III

## METODELOGI PENELITIAN

### A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Wachid Hasyim 2 Taman di JL. Raya Ngelom No.86, Ngelom, Kec. Taman, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61257. Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah seluruh siswa siswi SMA Wachid Hasyim 2. Sedangkan alokasi waktu yang digunakan dalam penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkan uji penelitian dalam kurun waktu 4 bulan dari pengumpulan data sampai pengelolaan data dan sudah berbentuk skripsi dalam melakukan kegiatan ini pada SMA Wachid Hasyim 2 Taman ditetapkan pada semester ganjil pada bulan Desember tahun ajaran 2022-2023 dengan menggunakan waktu yang sudah disepakati dengan rincian sebagai berikut ini :

**Tabel 3.1 Kegiatan Pelaksanaan**

No.	Kegiatan	Pelaksanaan		
		November	Desember	Januari
1.	Penyusunan proposal			
2.	Penyusunan instrumen			
3.	Uji Validitas realibilitas			
4.	Pelaksanaan Penelitian			

5.	Pengumpulan data			
6.	Pengelola Data			
7.	Analisis Data			
8.	Kesimpulan Dan Saran			

## B. Rancangan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh antara adiksi *gadget* dengan kecerdasan emosional pada siswa SMA Wachid Hasyim 2. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan observasional menggunakan uji korelasional, suatu penelitian yang menggunakan statistik untuk menentukan apakah ada pengaruh antara variabel tersebut. Metode ini melibatkan pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana tingkat hubungan yang ada antara dua variabel atau lebih.

Rancangan dalam penelitian ini yaitu dengan mencari informasi tentang variabel yang dipilih dan fenomena data yang tertera di lapangan. Setelah data tersebut di peroleh maka akan disusun proposal penelitian yang terdapat instrument penelitian untuk setiap variabel, maka penelitian melakukan pengambilan data dengan menggunakan berupa angket yang sudah disusun selanjutnya data diperoleh maka dilakukan sekoring pada jawaban yang di berikan oleh subjek dan di input pada excel kemudian data di analisis menggunakan SPSS.

### C. Identifikasi Variabel

Variabel penelitian merupakan suatu nilai dari seseorang, kegiatan yang mempunyai variasi yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya ( Sugiono, (2015). Penelitian ini terdiri dari dua variabel yakni variabel independen dan variabel dependen .

1. Variabel independen, merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan variabel dependen
2. Variabel dependen, adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat disebabkan adanya variabel bebas

Adapun posisi dari kedua variabel dalam penelitian ini yang sudah dijelaskan sebagai berikut:

Variabel independen (X): adiksi *gadget*

Variabel dependen (Y) kecerdasan emosional.

### D. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu bagian yang mendefinisikan sebagai variabel agar dapat diukur dengan cara melalui indikator dari suatu variabel yang ditentukan ( Noor, 2011). Operasional variabel penelitian ini adalah :

1. Adiksi *gadget* merupakan gangguan dalam penggunaan sesuatu yang bersifat patologis ditandai dengan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu, merasa dunia maya lebih menarik dibandingkan

kehidupan nyata dan mengalami gangguan dalam hubungan sosialnya.

2. Kecerdasan emosional kemampuan mengenali emosional diri sendiri dan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosional dengan baik. Seperti kepercayaan diri, pengaturan diri, motivasi empati, juga keterampilan sosial dll.

## **E. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling**

### **1. Populasi**

Populasi adalah Jumlah dari seluruh subjek dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan dari semua objek penelitian (Noor, 2011). Didalam penelitian ini menggunakan semua Jumlah populasi yang ada pada objek penelitian adalah jumlah seluruh siswa di SMA Wachid Hasyim 2 Taman

### **2. Sampel**

Menurut (Sekaran & Bougie, 2009) hanya beberapa bagian dari populasi yang diambil namun tidak semua, dan dengan pengambilan sampel tersebut peneliti dapat menarik kesimpulan yang digeneralisasikan dari penelitiannya.

Nonprobability sampling adalah salah satu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi

setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 200 sampel.

### 3. Teknik Sampling

Teknik Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling* atau *probability sampling* yaitu pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan rata-rata yang ada dalam populasi.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian sehingga diperoleh gambaran sesuai variabel untuk mengukur suatu fenomena yang diteliti oleh peneliti sesuai dengan fenomena yang dialami. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner dengan menggunakan skala likert dimana subjek memberikan rating dari setiap pernyataan. Skala likert memiliki dua jenis skor yaitu favorabel dan unfavorabel.

Peneliti ini meniadakan alternative jawaban ragu-ragu agar tidak memiliki arti ganda, bisa diartikan belum dapat memberikan jawaban, bisa juga diartikan netral. Jika disediakan jawaban ragu-ragu maka akan mengurangi banyaknya informasi yang akan didapat responden.

Dalam penelitian ini terdapat dua alat ukur yaitu skala adiksi *gadget* dan kecerdasan emosional.

1) Adiksi *Gadget*

a. Alat Ukur

Adiksi *gadget* diukur menggunakan *Smartphone Addiction Scale Short Version* bangkan oleh Kwon et.an. Skala ini terdiri dari 10 item yang mengukur lima dimensi yaitu : gangguan kehidupan sehari-hari, *withdrawal*, toleransi, mengorientasikan pengaruh pada dunia maya, dan berlebihan dalam menggunakan *gadget* pertanyaan Berikut ini adalah blue print Adiksi *Gadget* :

**Tabel 3.2 Blue Print Skala Adiksi *Gadget***

Sub variabel	Indikator	Item soal
Gangguan kehidupan sehari-hari	Tidak melakukan pekerjaan	1
	Sulit konsentrasi	2
	Nyeri di pergelangan tangan atau di belakang leher	3
withdrawal	Tidak sabar dan cemas	4,5
	Terus menerus memikirkan <i>gadget</i>	6
Toleransi	Terus menerus menggunakannya	7
	mengontrol penggunaan <i>gadget</i> tetapi gagal	8
Mengorientasikan hubungan pada dunia maya	Merasa berteman dengan <i>gadget</i> daripada bertemn pada dunia nyata	9
Berlebihan dalam menggunakan <i>gadget</i>	Penggunaan <i>gadget</i> yang tidak dapat dikontrol	10



b. Validitas dan Reliabilitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang artinya sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur dalam menjalankan fungsinya. Alat ukur dinyatakan valid apabila hasil pengukuran sesuai dengan maksud dan tujuan dari pengukuran tersebut. Uji validitas dilakukan untuk mengukur kelayakan aitem-aitem kelayakan pada satu variabel. Koefisien validitas dapat dianggap bagus apabila  $r_{xy} = 0,30$  sehingga hanya aitem-aitem yang memiliki total korelasi lebih dari  $r_{xy} = 0,30$  maka dianggap valid.

Reliabilitas berasal dari *reliability* pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi dapat dikatakan sebagai pengukuran yang reliabel. Jika koefisien *cronbach's alpha*  $> 0,8$  tingkat reliabilitasnya dapat diterima.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

Berikut ini adalah tabel hasil uji validitas dari skala Adiksi gadget :

**Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Skala Adiksi Gadget Tahap 1**

Aitem	<i>Correlated Item- Total Correlation</i>	Perbandingan R Tabel	Hasil
1	.461	0,3	Valid
2	.539	0,3	Valid
3	.251	0,3	Tidak valid
4	.399	0,3	Valid
5	.450	0,3	Valid
6	.543	0,3	Valid
7	.433	0,3	Valid
8	.444	0,3	Valid
9	.261	0,3	Tidak valid
10	.336	0,3	valid

Berdasarkan hasil tabel 3.3 dari uji validitas pada skala adiksi gadget diatas, dapat ditarik kesimpulan terdapat 2 aitem yang tidak valid, dikarenakan memiliki koefisien  $< 0,30$ . Berbeda dengan 8

aitem lainya yang dapat dikatakan valid dengan nilai  $> 0,30$  yang bisa digunakan dalam penelitian. Aitem yang tidak valid akan dihilangkan dan di uji kembali pada tahap 2.

Berikut ini adalah hasil uji validitas dari skala adiksi gadget pada tahap kedua :

<b>Aitem</b>	<i>Correlated Item- Total Correlation</i>	Perbandingan R Tabel	Hasil
<b>1</b>	.481	0,3	Valid
<b>2</b>	.523	0,3	Valid
<b>3</b>	.407	0,3	Valid
<b>4</b>	.433	0,3	Valid
<b>5</b>	.549	0,3	Valid
<b>6</b>	.462	0,3	Valid
<b>7</b>	.464	0,3	Valid
<b>8</b>	.335	0,3	Valid

**Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Skala Adiksi Gadget Tahap 2**

Berikut berdasarkan hasil tabel 3.4 dari uji validitas pada skala adiksi gadget diatas, dapat ditarik kesimpulan terdapat 8 aitem

dapat dikatakan valid dengan nilai koefisien  $> 0,30$  yang bisa digunakan dalam penelitian.

Berikut ini adalah tabel hasil uji reliabilitas dari skala adiksi gadget :

<i>Cronbach's Alpha</i>	<b>Jumlah Aitem</b>
.760	8

**Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Skala Adiksi Gadget**

Berdasarkan tabel 3.5 diatas hasil uji reliabilitas diatas menunjukkan bahwa didapatkan hasil sebesar 0,760 yang artinya skala adiksi gadget dinyatakan reliabel.

2) Kecerdasan Emosional:

a. Alat Ukur

Kecerdasan Emosional di ukur menggunakan Teori Goleman terdapat lima aspek dan dikembangkan sehingga mendapatkan 30 item. Berikut ini adalah blue print kecerdasan emosional

Sub Variabel	Indikator	Item soal	
		+	-
Mengenali Emosional Diri Sendiri	Mengenal dan merasakan emosional sendiri	1	4
	Memahami sebab perasaan yang timbul	2	
	Mengenal pengaruh perasaan terhadap tindakan	3	
Mengelola Emosional	Bersikap toleran terhadap frustrasi	5	
	Mampu mengungkapkan amarah dengan tepat	6	
	Mampu mengembalikan perilaku agresif yang dapat merusak diri dan orang lain	7	
	Memiliki perasaan positif diri sendiri dan lingkungan	8	11
	Memiliki kemampuan untuk mengatasi stres	9	
	Dapat mengurangi perasaan cemas dan kesepian dalam pergaulan	10	12
Memotivasi Diri Sendiri	Mampu mengendalikan diri	13	
	Bersikap optimis dalam menghadapi masalah	14	
	Mampu memusatkan perhatian pada tugas yang di berikan	15	16
Mengenali Emosional Orang Lain	Mampu menerima sudut pandang orang lain	17	
	Memiliki sifat empati terhadap orang lain	18	
	Mampu mendengarkan orang lain	19	
Membina Hubungan	Memahami pentingnya membina hubungan dengan orang lain	20, 21	
	Mampu menyelesaikan konflik dengan orang lain	22	
	Memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain	23	30
	Memiliki sifat bersahabat	24	
	Memiliki perhatian terhadap kepentingan orang lain	25	
	Dapat hidup selaras dengan kelompok	26, 27	
	Bersikap senang berbagi dan bekerjasama	28	
	Bersikap dewasa dan toleran	29	

### Tabel 3.6 *Blue Print* Skala Kecerdasan Emosional

#### b. Validitas dan Reliabilitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang artinya sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur dalam menjalankan fungsinya. alat ukur dinyatakan valid apabila hasil pengukuran sesuai dengan maksud tujuan dari pengukuran tersebut. Uji validitas dilakukan untuk mengukur kelayakan item-item kelayakan pada satu variabel. Koefisien validitas dapat dianggap bagus apabila  $r_{xy} = 0,30$  sehingga hanya item-item yang memiliki total korelasi lebih dari  $r_{xy} = 0,30$  maka dianggap valid.

Reliabilitas berasal dari *reliability* pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi dapat dikatakan sebagai pengukuran yang reliabel. Jika koefisien *cronbach's alpha*  $> 0,8$  tingkat reliabilitasnya dapat diterima.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

**Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Skala Kecerdasan Emosional 1**

Aitem	<i>Correlated Item- Total Correlation</i>	Perbandingan R Tabel	Hasil
<b>1</b>	<b>.184</b>	<b>0,3</b>	<b>Tidak valid</b>
<b>2</b>	<b>-.153</b>	<b>0,3</b>	<b>Tidak valid</b>
<b>3</b>	<b>-.22</b>	<b>0,3</b>	<b>Tidak valid</b>
<b>4</b>	<b>-.138</b>	<b>0,3</b>	<b>Tidak valid</b>
<b>5</b>	<b>.325</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>6</b>	<b>.473</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>7</b>	<b>.391</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>8</b>	<b>.452</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>9</b>	<b>.396</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>10</b>	<b>.422</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>11</b>	<b>.111</b>	<b>0,3</b>	<b>Tidak valid</b>
<b>12</b>	<b>-.428</b>	<b>0,3</b>	<b>Tidak valid</b>
<b>13</b>	<b>.571</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>14</b>	<b>.396</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>15</b>	<b>-.222</b>	<b>0,3</b>	<b>Tidak valid</b>
<b>16</b>	<b>.300</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>17</b>	<b>.540</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>18</b>	<b>.477</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>19</b>	<b>.520</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>20</b>	<b>.447</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>21</b>	<b>.555</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>22</b>	<b>.435</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>23</b>	<b>.560</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>24</b>	<b>.535</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>25</b>	<b>.446</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>26</b>	<b>.316</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>27</b>	<b>.363</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>28</b>	<b>.393</b>	<b>0,3</b>	<b>Valid</b>
<b>29</b>	<b>-.216</b>	<b>0,3</b>	<b>Tidak valid</b>
<b>30</b>	<b>.189</b>	<b>0,3</b>	<b>Tidak valid</b>

### **Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Skala Kecerdasan Emosional 1**

Berdasarkan hasil tabel 3.7 dari uji validitas pada skala kecerdasan emosional diatas, dapat ditarik kesimpulan terdapat 9 aitem yang tidak valid , dikarenakan memiliki koefisien  $< 0,30$ . Berbeda dengan 21 aitem lainnya yang dapat dikatakan valid dengan nilai  $> 0,30$  yang bisa digunakan dalam penelitian. Aitem yang tidak valid akan dihilangkan dan di uji kembali pada tahap 2.

Berikut ini adalah hasil uji validitas dari skala kecerdasan emosional pada tahap kedua :



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



**Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Skala Kecerdasan Emosional**

**Tahap 2**

Aitem	<i>Correlated Item- Total Correlation</i>	Perbandingan R Tabel	Hasil
<b>1</b>	.349	0,3	Valid
<b>2</b>	.491	0,3	Valid
<b>3</b>	.411	0,3	Valid
<b>4</b>	.475	0,3	Valid
<b>5</b>	.472	0,3	Valid
<b>6</b>	.461	0,3	Valid
<b>7</b>	.604	0,3	Valid
<b>8</b>	.459	0,3	Valid
<b>9</b>	.379	0,3	Valid
<b>10</b>	.519	0,3	Valid
<b>11</b>	.490	0,3	Valid
<b>12</b>	.510	0,3	Valid
<b>13</b>	.439	0,3	Valid
<b>14</b>	.589	0,3	Valid
<b>15</b>	.480	0,3	Valid
<b>16</b>	.594	0,3	Valid
<b>17</b>	.613	0,3	Valid
<b>18</b>	.485	0,3	Valid
<b>19</b>	.355	0,3	Valid
<b>20</b>	.369	0,3	Valid
<b>21</b>	.412	0,3	Valid

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

### **Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Skala Kecerdasan Emosional**

#### **Tahap 2**

Berikut berdasarkan hasil tabel 3.8 dari uji validitas pada skala adiksi gadget diatas, dapat ditarik kesimpulan terdapat 21 aitem dapat dikatakan valid dengan nilai koefisien  $> 0,30$  yang bisa digunakan dalam penelitian.

Berikut ini adalah tabel hasil uji reliabilitas dari skala Kecerdasan Emosional :

**Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Kecerdasan Emosional**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<b>Jumlah Aitem</b>
.875	21

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

### **Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Kecerdasan Emosional**

Berdasarkan tabel 3.9 hasil uji reliabilitas diatas menunjukkan bahwa didapatkan hasil sebesar 0,875 yang artinya skala kecerdasan emosional dinyatakan reliabel.

### **G. Teknik Analisis Data**

Metode analisis data dalam penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh antara variabel bebas yaitu adiksi *gadget* terhadap variabel terikat yaitu kecerdasan emosional. Sebelum melakukan analisis data yang bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh antara adiksi *gadget* dengan kecerdasan emosional yang mengunkana metode analisis regresi linier sederhana pada SPSS, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji linearitas sebagai berikut :

- a. Uji normalitas adalah sebuah uji dilakukan untuk menguji sebaran data pada suatu variabel, apakah variabel independen atau dependen berdistribusi sebuah data yang normal atau tidak, dengan cara membandingkan nilai dengan signifikasi 0,05. Skor signifikasi  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi sedangkan  $> 0,05$ , maka data berdistribusi. Jadi hasil uji  $> 0,05$  dinyatakan asumsi normalitas terpenuhi
- b. Uji linieritas digunakan sederhana dengan uji F. Jika F Hitung  $<$  F Tabel (0,05), maka H0 diterima, tetapi jika F Hitung  $>$  F table (0,05) maka H0 ditolak.

Setelah lolos uji normalitas dan linieritas, maka analisis dapat dilanjutkan ke uji hipotesis yakni uji regresi linear sederhana pada SPSS. untuk mengetahui korelasi antara variabel X (adiksi *gadget*) dengan variabel Y (kecerdasan emosional). Terdapat kaidah diterima atau tidaknya hipotesis yakni sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka hipotesis ditolak
- 2) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka hipotesis diterima

Akan tetapi apabila tidak lolos uji normalitas dan uji linearitas maka selanjutnya dilakukan uji statistik non parametrik yang parameter populasi atau datanya tidak mengikuti suatu distribusi tertentu atau memiliki distribusi yang bebas dari persyaratan (Siregar, 2012).



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian Paparan Data

##### 1. Persiapan dan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti melakukan beberapa langkah agar mendapatkan suatu hasil yang baik dan optimal :

###### a. Persiapan awal penelitian

Persiapan awal oleh peneliti adalah menyusun suatu alat ukur berupa skala penelitian dan persiapan administrasi lainnya. Ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti :

- 1) Menentukan rumusan masalah berkaitan dengan pola asuh orang tua yang apakah ada hubungan dengan hasil belajar
- 2) Melakukan studi pustaka dengan bertujuan mengkaji dan mendalami teori yang berkaitan untuk menjawab masalah dalam penelitian.
- 3) Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing mengenai fenomena yang dipilih oleh peneliti sebagai variabel
- 4) Memilih populasi dan sampel yang cocok
- 5) Melakukan beberapa persiapan yang akan untuk penelitian
- 6) Melakukan penelitian dengan turun lapangan dan penyebaran skala penelitian
- 7) Melakukan skoring hasil penyebaran skala penelitian dan pengolahan data

8) Menganalisis data hasil dari skoring.

b. Penyusunan Instrumen

Alat ukur yang digunakan adalah skala kecerdasan emosional dan skala adiksi *gadget*, tahapan yang dilakukan penelitian

- 1) Menentukan indikator variabel berdasarkan teori yang diambil
- 2) Membuat blueprint yang dibuat untuk acuan dalam menyusun skala penelitian yang berisi jumlah aitem dan jumlah pertanyaan atau pernyataan
- 3) Setelah itu peneliti menyusun skala penelitian yang berjumlah 30 item dan 10 item
- 4) Menentukan skor pada skala penelitian secara model skala likert. Yang skornya ada dua macam yaitu favourabel bernilai 4-1 dan unfavourable 1-4 dari SS-STS
- 5) Setelah itu diujikan kepada 30 siswa untuk try out
- 6) Setelah dilakukan try out yang digunakan untuk validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS
- 7) Skala kecerdasan emosional mempunyai 21 item yang valid dan skala adiksi *gadget* mempunyai 8 item yang valid

c. Pelaksanaan Penelitian

Sebelum turun ke lapangan atau lokasi penelitian, peneliti menyiapkan bebrapa yang diperlukan :

- 1) Menyusun proposal yang berisi gambaran tentang penelitian yang akan dilakukan

- 2) Mempersiapkan administrasi dengan membuat surat izin penelitian yang diajukan kepada sub bagian akademik yang ditujukan kepada bankesbangpol provinsni, kemudian dilanjutkan kepada bankesbangpol kabupaten Sidoarjo, selanjutnya kepada dispendikbud Sidorjo. Setelah mendapatkan izin dari berbagai instansi peneliti melakukan turun lapangan.
- 3) Kemudian peneliti datang ke sekolah yang akan diteliti dan meminta izin ke kepala sekolah dan memberikan surat izin penelitian,
- 4) Setelah di izinkan peneliti membuat kesepakatan kapan waktu untuk menyebar kuisisioner
- 5) Setelah ditentukan, peneliti menyebar kuisisioner kepada subjek yang telah ditentukan sebanyak 200siswa
- 6) Kemudian peneliti memasuki ruang kelas untuk memperkenalkan diri serta mengutarakan tujuannya.
- 7) Setelah itu peneliti membagikan kuisisioner dan bulpoin kepada siswa dan membacakan petunjuk pengisian kuisisioner.
- 8) Proses penyebaran kuisisioner dilakukan ke masing-masing siswa siswi sebanyak 12 kelas
- 9) Input data dan analisis data serta membuat laporan penelitian

## **2. Deskripsi Hasil Penelitian Data Demografis**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMA Wachid Hasyim 2 Taman yang memiliki *gadget* yaitu siswa laki-laki dan siswa

perempuan. Teknik yang digunakan random sampling. Terdapat empat kelas X, empat kelas XI dan empat kelas XII dan diambil masing-masing tiga kelas dari X-XI-XII yang keseluruhannya muridnya sejumlah 1000 siswa dan di ambil 200 siswa.

1) Deskripsi jenis kelamin subjek penelitian

<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
<b>Laki – laki</b>	59	29.5%
<b>Perempuan</b>	141	70.5%
<b>Jumlah</b>	200	100%

**Tabel 4.1 Hasil Deskripsi Jenis Kelamin Subjek**

Berdasarkan tabel 4.1 diatas maka terdapat 59 siswa yang bejenis kelamin laki laki dan 141 orang bejenis perempuan dan memiliki presentasi laki – laki 29.5% dan perempuan 70.5% sehingga jumlah keseluruhan yaitu 200 siswa dan dengan presentasi 100%

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



## 2) Deskripsi Usia Subjek Penelitian

**Tabel 4.2 Hasil Deskripsi Usia Subjek Penelitian**

<b>Usia</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
<b>16 Tahun</b>	47	23.5%
<b>17 Tahun</b>	69	34.5%
<b>18 Tahun</b>	48	24%
<b>19 Tahun</b>	16	8%
<b>20 Tahun</b>	20	10%
<b>Total</b>	200	100%

Berdasarkan tabel 4.2 hasil klasifikasi berdasarkan usia terdapat 200 subjek. Terdapat 47 siswa dengan usia 16 tahun dengan persentase 23,5 %, terdapat 69 siswa dengan usia 17 tahun dengan persentase 34,5%, terdapat 48 siswa dengan usia 18 tahun dengan persentase 24%, terdapat 16 siswa dengan usia 19 tahun dengan persentase 8% dan%, terdapat 20 siswa dengan usia 20 tahun dengan persentase 10% .

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

### 3) Deskripsi Durasi Menggunakan *Gadget*

**Tabel 4.3 Hasil Deskripsi Durasi Menggunakan *Gadget***

<b>Durasi</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
<b>5 Jam</b>	61	30,5%
<b>10 Jam</b>	93	46,5%
<b>15 Jam</b>	40	20%
<b>20 Jam</b>	6	3%
<b>Total</b>	200	100%

Berdasarkan tabel 4.3 hasil klasifikasi berdasarkan durasi subjek dalam menggunakan *gadget* 200 subjek. Terdapat 61 subjek masuk dalam kategori 5 jam dengan persentase 30,5%, terdapat 93 subjek masuk dalam kategori 10 jam dengan persentase 46,5%, terdapat 40 subjek masuk dalam kategori 15 jam dengan persentase 20% dan terdapat 6 subjek masuk dalam kategori 20 jam dengan persentase 3%.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

### 3. Deskripsi Data Statistik

Sebelum melakukan uji analisa data perlu diketahui mengenai karakteristik ata dari hasil penelitian. Adapun tahap ini merupakan analisa awal yang dilakukan, dengan melakukan analisa data secara deskriptif. Berikut ini tabel deskripsi data statistik. Deskripsi data ini berfungsi untuk menggambarkan nilai maksimum, nilai minimum, rata – rata yang diperoleh dari jawaban yang telah diberikan oleh subjek.

No	Variabel	N	Range	Min	Max	Maen	Std Deviation
1	Kecerdasan Emosional	200	46	38	84	65.93	8.34
2	Adiksi <i>Gadget</i>	200	24	8	32	23.65	4.98

**Tabel 4.4 Deskripsi Data**

Dari tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 200 siswa, untuk skala kecerdasan emosional dengan *range* sebesar 46, nilai terkecil atau minimum 38, nilai tertinggi atau nilai maksimal 84. nilai *mean* atau rata – rata adalah sebesar 65,93 dan untuk nilai std devination yaitu sebesar 8,34. Sedangkan untuk adiksi *gadget* yang dapat dilihat dengan *range* sebesar 24, nilai terkecil atau minimum 8, nilai tertinggi 32 dan nilai mean atau rata rata 23,65 dan nilai st devination yaitu sebesar 4,98

#### 4. Kategorisasi Variabel

Adapun kategori variabel Adiksi *Gadget* dan Kecerdasan Emosional yang digunakan untuk mengetahui jumlah subjek yang berada pada kategori tinggi, sedang, dan rendah. Kategorisasi variabel akan menggunakan rumus sebagai berikut (Azwar, 2013).

Berikut ini adalah tabel rumus nilai kategori:

<b>Rendah</b>	$X < M - ISD$
<b>Sedang</b>	$M - ISD \leq X \leq M + ISD$
<b>Tinggi</b>	$M + ISD < X$

**Tabel. 4.5 Rumus Nilai Kategori**

Keterangan:

X : Skor Subjek

M : Mean

SD : Standart Deviasi

Berikut ini adalah tabel kategorisasi kecerdasan emosional:

**Tabel 4.6 Kategori Kecerdasan Emosional**

<b>Kategori</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
<b>Rendah</b>	28	14%
<b>Sedang</b>	132	66%
<b>Tinggi</b>	40	20%
<b>Total</b>	200	100%

**Tabel 4.6 Kategori Kecerdasan Emosional**

Berdasarkan tabel 4.6 rumus dalam nilai kategori, menunjukkan bahwa terdapat 200 subjek siswa SMA Wachid Hasyim. Terdapat 28 siswa yang mengalami kecerdasan emosional dengan kategori rendah dengan persentase 14%, terdapat 132 siswa yang mengalami kecerdasan emosional sedang dengan persentase 66% dan terdapat 40 siswa yang mengalami kecerdasan emosional tinggi dengan persentase 20%. Sedangkan kategori adiksi *gadget* sebagai berikut:

<b>Kategori</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
<b>Rendah</b>	31	15,5%
<b>Sedang</b>	116	58%
<b>Tinggi</b>	53	26,5%
<b>Total</b>	200	100%

**Tabel 4.7 Kategori Adiksi *Gadget***

Berdasarkan tabel 4.7 rumus dalam nilai kategori, menunjukkan bahwa terdapat 200 subjek siswa SMA Wachid Hasyim. Terdapat 31 siswa yang mengalami adiksi *gadget* dengan kategori rendah dengan persentase 15,5%, terdapat 116 siswa yang mengalami adiksi *gadget* sedang dengan persentase 58% dan terdapat 53 siswa yang mengalami adiksi *gadget* tinggi dengan persentase 26,5%.

## **B. Pengujian Hipotesis**

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana dan menggunakan bantuan SPSS. Uji ini dilakukan untuk mengetahui adakah korelasi antara variabel adiksi *gadget* dengan variabel kecerdasan emosional pada siswa SMA Wachid Hasyim 2 Taman. Sebelum diadakan analisis maka peneliti melakukan uji prasyarat yang didalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap uji normalitas dan linearitas.

### **1. Uji Prasarat**

Uji prasyarat dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap uji normalitas dan uji linearitas

#### **a) Uji Normalitas**

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh oleh peneliti berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji one sampel kolmogorov smirnov yang dibantu oleh SPSS. Kaidah normal atau tidaknya apabila nilai signifikansi  $> 0.05$  maka data berdistribusi normal, namun apabila nilai signifikansi  $< 0.05$  maka data berdistribusi tidak normal. Berikut ini hasil uji normalitas dalam penelitian ini yang dilakukan oleh peneliti :

One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test		
<b>Subjek Penelitian</b>		200
<b>Parameter Normal</b>	Mean	.0000
	Std. Deviation	26360
		000
<b>Perbedaan paling Ekstrim</b>	Absolute	.054
	Positive	.029
	Negative	-.054
<b>Kolmogrov-Smirnov Z</b>		.054
<b>Asymp.Sig. (2-tailed)</b>		.200

**Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas**

Berdasarkan tabel 4.8 di atas maka dapat diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0.054 > 0.05$  maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal serta memenuhi uji asumsi uji normalitas karena memiliki nilai yang lebih besar dari 0.05.

**b) Uji Linearitas**

Uji linearitas berfungsi untuk mengetahui apakah kedua variabel yaitu variabel kecerdasan emosional dengan adiksi *gadget* memiliki hubungan yang linear atau tidak. Uji linearitas dalam penelitian ini

menggunakan uji anova. Berikut ini adalah kaidah untuk menentukan linear atau tidaknya hubungan antara kedua variabel tersebut jika nilai signifikansi  $> 0.05$  maka kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang linear dan sebaliknya jika nilai signifikansi  $< 0.05$  maka variabel tidak memiliki hubungan tidak normal. Berikut ini hasil uji linearitas Anova yang dilakukan oleh peneliti :

			<b>F</b>	<b>Sig.</b>
<b>Kecerdasan Emosional Adiksi Gadget</b>	Between * Groups	Combined	3.307	.000
		Linearity	44.876	.000
		Devition from Linearity	1.418	.111

**Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas Anova**

Tabel 4.9 diatas menunjukkan bahwa variabel kecerdasan emosional dengan adiksi *gadget* memiliki taraf signifikansi sebesar  $0.111 > 0.05$ . Dengan demikian maka variabel kecerdasan emosional dengan variabel adiksi *gadget* memiliki hubungan yang linear.

Berdasarkan uji prasyarat di atas maka kedua data variabel kecerdasan emosional dengan adiksi *gadget* telah lolos dari kedua uji prasyarat. Hal ini dikarenakan data tersebut berdistribusi normal



dan memiliki hubungan yang linear sehingga dapat dilanjutkan uji regresi linear sederhana SPSS.

## 2. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel kecerdasan emosional dan adiksi *gadget*, penelitian melakukan analisis dengan regresi linear sederhana menggunakan bantuan SPSS. Setelah dilakukan analisis regresi linier sederhana diperoleh output dibawah ini:

### a) Uji Determinasi (R Square)

Koefisiensi determinasi (R Square) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel adiksi *gadget* mampu menjelaskan variabel kecerdasan emosional. Berikut ini hasil uji determinasi (R Square):

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.422	.178	.174	7.585

**Tabel 5.0 Hasil Uji Determinasi (R Square)**

Berdasarkan tabel 5.0 hasil hasil determinasi model summary diatas diketahui nilai R square sebesar 0,422 dan nilai koefisien determinasi (R Square) 0,178. Hal ini menunjukkan bahwa dengan

menggunakan model regresi, dimana variabel independen (adiksi *gadget*) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (kecerdasan emoasi) sebesar 17,8%. Sedangkan 82,2% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Dan untuk menentukan kuadran mana nilai korelasi tersebut peneliti menggunakan acuan dari Neolaka (2014) arah kekuatan hubungan antara variabel di bawah ini:

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00	Tidak ada Korelasi
>0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-0,999	Sangat kuat
1,00	Korelasi Sempurna

**Tabel 5.1 Interpretasi Nilai R**

Dari tabel 5.1 diatas membuktikan pengaruh adiksi *gadget* terhadap kecerdasan emosional siswa berada pada interval koefisien yaitu 0,40-0-599 dan interpretasinya masuk dalam kategori sedang.

b) Uji ANOVA

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	f	Sig
Regression	2467.454	1	2467.454	42.884	.000
Residual	11392.421	198	57.537		
Total	13859.875	199			

Tabel 5.2 Hasil Uji ANOVA

Pada tabel 5.2 menjelaskan apakah ada pengaruh yang nyata (signifikan) variabel trust (X) terhadap variabel Partisipasi (Y). dari output diatas terlihat F hitung 42,884 dengan tingkat signifikansi Probability  $0,000 < 0,05$ , maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipan yang artinya variabel adiksi *gadget* memiliki pengaruh terhadap variabel kecerdasan emosional.

c) Uji Hipotesis (Uji T)

Dari analisis regresi linear sederhana dengan SPSS di peroleh output hasil persamaan regresi linear sederhana coefficients berikut:

Model	Unstandardized		Standardize	t	Sig.
	Coefficients		d		
	B	Std.	Coefficients Beta		
		Error			
(Constant)	82.630	2.607		31.699	.000
Adiksi Gadgt	-.706	.108	-.422	-6.549	.000

**Tabel 5.3 Hasil Uji T**

Berdasarkan data di atas, menggambarkan nilai Sig. antara variabel adiksi dengan variabel kecerdasan emosional sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Kesimpulannya, terdapat pengaruh yang berarah negative antara variabel adiksi *gadget* dengan kecerdasan emosional yang artinya adanya pengaruh variabel adiksi gadget terhadap kecerdasan emosional.

### C. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian regresi linier sederhana untuk menganalisis pengaruh anatar adiksi gadget dengan kecerdasan emosional. Pengumpul data dengan menggunakan 10 aitem skala adiksi gadget dan 30 skala kecerdasan emosional, disebarkan kepada 200 siswa.

Dari paparan data diatas yang sudah dilakukan oleh penliti terhadap 200 subjek , diketahui bahwa ada pengaruh adiksi *gadget* terhadap

kecerdasan emosional siswa SMA Wachid Hasyim .Hasil ini diketahui dari hasil nilai uji t.  $T_{hitung}$  dalam pengujian yang telah dilakukan memiliki hasil sebesar -6.549 dimana nilai probabilitas yaitu 0,000 yang menunjukkan lebih kecil dari 0,05. Pengaruh tersebut kemudian menunjukkan bahwa semakin tinggi angka adiksi *gadget*, maka berpengaruh pada kecerdasan emosional.

Nilai koefisien konstanta 82,630 dengan nilai koefisien X yaitu -0,67 pada hasil perhitungan yang terdapat pada tabel koefisien regresi sederhana dengan demikian  $H_0$  ditolak. Hal itu menunjukkan terdapat adanya pengaruh yang bersifat signifikan pada adiksi *gadget* terhadap kecerdasan emosional siswa.

Berdasarkan besar koefisien determinasi (R Square) adalah 0,178 yang artinya adiksi *gadget* (X) berpengaruh sebesar 17,8% terhadap kecerdasan emosional (Y) siswa SMA Wachid Hasyim 2 taman sedangkan 82,2% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

Hal ini menunjukkan bahwa adanya adiksi *gadget* terhadap kecerdasan emosional cukup memiliki pengaruh terhadap perkembangan siswa. Siswa yang sering menggunakan *gadget* dalam jangka durasi waktu yang cukup lama setiap harinya, maka siswa tersebut akan berkembang menjadi kepribadian yang anti sosial dan kurang bersosialisasi terhadap lingkungan sekitarnya.

Adiksi *Gadget* bukan perilaku yang bagus/ideal bagi siswa itu sendiri. Sebab ketika siswa tersebut semakin sering menggunakan *gadget* dan

menimbulkan adiksi, kemampuan otak terutama emosional tidak terlatih dengan baik dan tidak berkembang secara optimal. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa adiksi *gadget* berpengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa tersebut. Sehingga semakin tinggi adiksi *gadget* siswa semakin menurun kecerdasan emosional siswa, maka mereka akan kesulitan bersosialisasi dilingkungan sekitarnya.

Sumbangsih efektif, sebesar 17,8% menunjukkan bahwa adiksi *gadget* ini berkontribusi terhadap pembentukan kecerdasan emosional remaja. Yang artinya remaja sebaliknya bisa menahan diri untuk tidak banyak menggunakan *gadgetnya*, mengingat dampak buruknya cukup mempengaruhi kecerdasan emosional, dimana kecerdasan emosional merupakan hal yang sangat penting dalam berinteraksi sosial sehingga remaja mampu memenuhi tugas-tugas perkembangan.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukana oleh Rani dkk, (2019) yang berjudul hubungan tingkat Adiksi *Gadget* dengan kecerdasan emosional remaja di SMA negri 2 dolok sanggul tahun 2019. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian menunjukkan mayoritas tingkat Adiksi *Gadget* yang kategori ringan terdapat (34,5%), kategori sedang terdapat (63,1%), dan kategori berat terdapat (2,4%). Selain itu, hasil penelitian dapat mengatakan bahwa ada hubungan antara tingkat Adiksi *Gadget* dengan kecerdasan emosional pada siswa/siswi di SMA Negeri 2 Doloksanggul. sehingga dapat dijelaskan bahwa adiksi

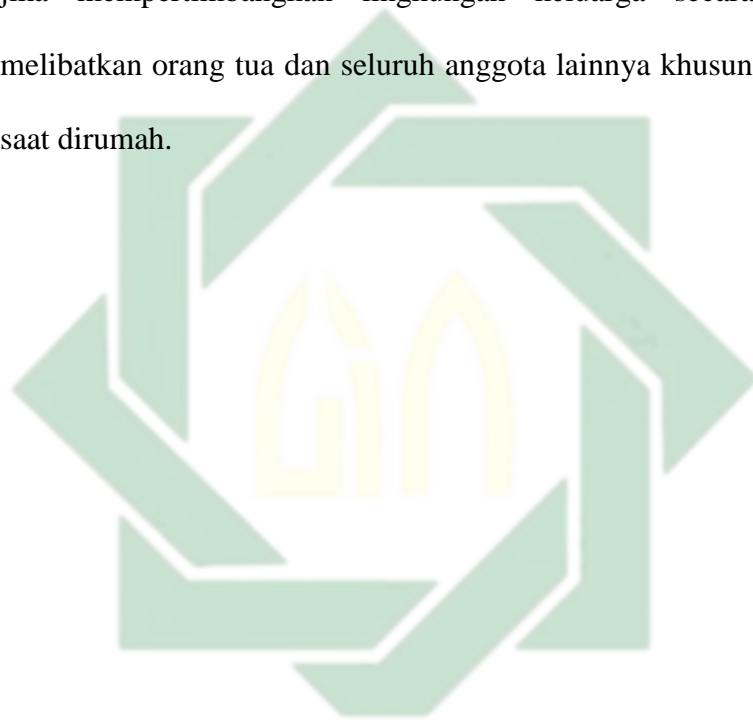
gadget sangat berpengaruh terhadap kecerdasan emosional sehingga dapat mengurangi interaksi antar siswa dengan lingkungan sosial.

Kemudian Arnani & Husna, (2021) berjudul perbedaan kecenderungan adiksi *gadget* siswa sekolah dasar ditinjau dari jenis kelamin. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kecenderungan adiksi *gadget* ditinjau dari jenis kelamin siswa laki-laki dan perempuan ( $t = 3.229$ ,  $p = 0.002$ ,  $p < 0.05$ ). Ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima yang berarti bahwa terdapat perbedaan kecenderungan adiksi *gadget* ditinjau dari jenis kelamin. Laki-laki memiliki nilai rata-rata kecenderungan adiksi *gadget* lebih tinggi yaitu sebesar 51.53 dibandingkan siswa perempuan sebesar 47.62.

Selain itu menurut Anggeraini dkk, (2022) berjudul hubungan kecanduan internet dengan kecerdasan emosional pada remaja. Hasil penelitian didapatkan bahwa  $p$ -value 0,000 ( $p < 0,05$ ) dengan nilai  $r = -0,282$ . Kesimpulan penelitian ini adalah ada hubungan antara kecanduan internet dengan kecerdasan emosional dengan arah hubungan negatif, artinya semakin tinggi kecanduan internet maka semakin rendah kecerdasan emosionalnya.

Hal itu membuktikan bahwa semakin remaja intensitas tinggi menggunakan gadget maka remaja tersebut akan mengalami adiksi gadget, maka waktu dan pikirannya remaja, bahkan energinya akan tersita oleh gadget, tidak menghadapi realita, dan tenggelam dalam dunia maya.

Melihat banyak fakta mengenai maraknya pengguna gadget dikalangan remaja yang merupakan usia transisi, maka dibutuhkan suatu pengarahan dan pengawasan agar adiksi gadget tidak semakin tinggi. Disebutkan dalam suatu penelitian bahwa kontrol pengguna gadget akan lebih efektif jika mempertimbangkan lingkungan keluarga secara keseluruhan, melibatkan orang tua dan seluruh anggota lainnya khususnya media layar saat dirumah.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh adiksi gadget terhadap kecerdasan emosional sosial siswa SMA Wachid Hasyim 2 Taman

Berdasarkan hasil penelitian yang dapat diuraikan pada bab sebelumnya, bahwa hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh Adiksi *Gadget* terhadap Kecerdasan Emosional siswa di SMA Wachid Hasyim yang mengacu pada rumusan masalah yang mengurai untuk bab sebelumnya yaitu pengguna gadget pada siswa sudah menjadi keseharian siswa untuk melakukan kegiatan sehari-hari baik dilingkungan pendidikan, komunikasi dan media sosial, tetapi tanpa siswa sadari bahwa pengguna gadget mereka akan menyebabkan adiksi gadget. Ketika siswa tersebut mengalami adiksi gadget dapat mempengaruhi kecerdasan emosional sosial siswa. sehingga Hal ini dibuktikan dengan hasil uji analisis regresi linier sederhana nilai uji  $t$ .  $T_{hitung}$  dalam pengujian yang telah dilakukan memiliki hasil sebesar -6.549 dimana nilai probabilitas yaitu 0,000 yang menunjukkan lebih kecil dari 0,05. koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah 0,178 yang artinya adiksi *gadget* (X) berpengaruh sebesar 17,8% terhadap kecerdasan emosional (Y) siswa SMA Wachid

Hasyim 2 taman sedangkan 82,2% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

## **B. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, bebrapa saran yang bermanfaat :

### **1. Bagi siswa**

Para siswa diharapkan dapat mengurangi pengguna gadget sehingga tidak dapat menimbulkan adiksi gadget agar perkembangan kecerdasan emosional dapat berkembang dengan baik

### **2. Bagi orang tua siswa**

Diharapkan kepada orang tua untuk lebih memperhatikan anak ketika bermain gadget dan bisa mengontrol waktu agar tidak terus menerus memainkan gadget karena melihat dampak dari gadget sangat berbaaya untuk kesehatan dan perkembangan emosional

### **3. Bagi guru**

Untuk para guru dihimbau untuk mengurangi tugas – tugas sekolah yang berhubungan dengan penggunaan gadget. Memberikan layanan informasi pada siswa dalam rangka memberikan pemahaman bagi siswa yang belum mengalami adiksi

### **4. Bagi peneliti selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperkuat fenomeadiksi gadget dan kecerdasan emosional pada siswa serta dapat menemukan

faktor lain yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosional pada siswa. Mengingat penelitian ini hanya terdapat dua variabel maka faktor tersebut mungkin saja dapat dijadikan variabel lain untuk penelitian selanjutnya.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. & Asrori, M. 2008. Psikologi remaja: Perkembangan peserta didik.  
Jakarta: Bumi Aksara
- Agustian, A. G. 2007. Rahasia sukses membangun kecerdasan emosional dan spiritual ESQ : *emotional spiritual quotient* berdasarkan enam rukun iman dan lima rukun islam. Jakarta : ARGA publishing
- Ahmad, & Farid. (2017). Hubungan Tingkat Adiksi *Gadget* Dengan Gangguan Emosional Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun, 6(2), 148–15
- Aisyah, & Hendrizal. (2018). Pengaruh penggunaan, 13(1), 64–76.
- Arikunto. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Praktek. Jakarta: PT. Rineka.Cipta.
- Cooper, C & Sawaf, A. 1999. Executive EQ: Kecerdasan Emosional dalam Kepemimpinan dan Organisasi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dinie, Yeniar, & Siswati. (2017). Intensi penggunaan *gadget* dan kecerdasan emosional pada remaja awal, 65–71
- Gerungan, W.A. 2004. Psikologi Sosial. Jakarta: PT Refika AditamaNoor, J. (2011). Metode Penelitian. Jakarta: Kencana
- Goleman, Daniel. 2017. Emotional Intelligence. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and Computer 'Addiction' Exist? : Some Case Study Evidence. *Cyber & behavioral Journal*, 3(2), 211-218.

- Humas BNN. 2013. Mengenal Adiksi. <http://bnn.go.id/-mengenal-adiksi/>, diakses tanggal 23 desember 2022
- Kharisma, & Melani. (2018). Kharisma Bismi Alrasheed Melani Aprianti Abstrak, 136–142
- Lestari, R., & Sulian, I. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Siswa Kecanduan Handphone Studi Deskriptif Pada Siswa Di Sma Negeri 13 Kota Bengkulu. *Konsilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling* , 3 (1), 23–37. <https://doi.org/10.33369/consilia.3.1.23-37>
- Martin, Anthony Dio. (2006). *Smart Emotion Volume 1 Membangun Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Sherlyanita, & Rakhmawati. (2016). Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet serta Media Sosial pada Siswa SMAN 52 Surabaya, 2(1)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015, hlm.81
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007
- World Health Organization. (2018). Adolescent Mental Health. Retrieved from <https://www.who.int/news-room/ct-sheets/detail/adolescent-mental-health>
- Yuwanto, Listyo. 2010. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, [www.ubaya.ac.id/ubaya/articles\\_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html](http://www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html) .