

**INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP KECERDASAN
EMOSI SISWA DI MADRASAH ALIYAH NEGERI MODEL 1 PLUS
KETERAMPILAN MANADO**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Program Studi Psikologi Islam Pada IAIN Manado**



Oleh:

Indah Juliana Adam

NIM. 17.3.6.002

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
MANADO
1443 H/2022 M**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Indah Juliana Adam

Nim : 17.3.6.002

Program : Sarjana (S-1)

Institut : IAIN Manado

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa SKRIPSI ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri. Kecuali pada bagian-bagian yang di rujuk sumbernya.

Manado, 13 Juli 2022
Saya yang menyatakan,



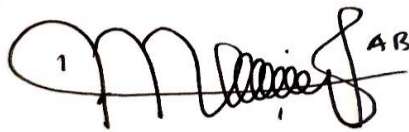
Indah Juliana Adam
NIM: 17.3.6.002

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Dengan Judul “**Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado**” yang ditulis oleh Indah Juliana Adam, Nim: 17.3.6.002, telah di setujui pada tanggal 13 Juli 2022.

Oleh:

PEMBIMBING I



Dr. Mastang Ambo Baba, M.Ag

NIP: 197402162002122002

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Dengan Judul “**Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado**” yang ditulis oleh Indah Juliana Adam, Nim: 17.3.6.002, telah di setujui pada tanggal 13 Juli 2022.

Oleh:

PEMBIMBING II




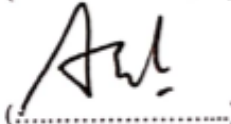
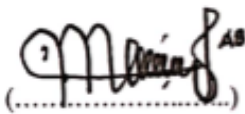

Nur Evira Anggrainy, M.Si

NIP: 1989031420109082001

PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado” yang ditulis oleh Indah Juliana Adam ini telah disetujui pada tanggal 22 Agustus 2022.

TIM PENGUJI:

- | | | |
|--------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Hadirman, M. Hum | Penguji I | () |
| 2. Aris Soleman, M.Psi | Penguji II | () |
| 3. Dr. Mastang Ambo Baba, M.Ag | Pembimbing I | () |
| 4. Nur Evira Anggrainy, M.si | Pembimbing II | () |

Manado, 22 Agustus 2022
Dekan, fakultas ushuluddin
Adab dan Dakwah


Dr. Edi Gunawan, M.HI.
NIP. 198407122009011013

PERNYATAAN KESEDIAAN PERBAIKAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Indah Juliana Adam

NIM : 17.3.6.002

Program : Sarjana S-1

Judul Skripsi : Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado

Menyatakan, bersedia memperbaiki naskah skripsi sesuai dengan saran dan masukan dari tim penguji ujian pada tanggal 26 Juli 2022.

Naskah skripsi yang telah diperbaiki akan saya serahkan kembali kepada IAIN Manado setelah mendapat persetujuan semua anggota tim penguji selambat-lambatnya pada tanggal 26 Agustus 2022.

Demikian pernyataan ini saya buat, untuk menjadikannya sebagai maklumat atas pertanggung-jawaban.

Manado, 26 Juli 2022

Saya yang Menyatakan,



Indah Juliana Adam
NIM: 17.3.6.002

TRANSLITERASI

Transliterasi Arab-Latin berdasarkan surat keputusan bersama Menteri Agama RI, dan menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

1. Transliterasi Arab-Latin IAIN Manado adalah sebagai berikut:

a. Konsonan Tunggal

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
ا	A	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	'
ث	ṯ	غ	g
ج	J	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	Kh	ك	k
د	D	ل	l
ذ	Ẓ	م	m
ر	R	ن	n
ز	Z	و	w
س	S	ه	h
ش	Sy	ء	'
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

b. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk tanda *syaddah*, harus ditulis secara lengkap, seperti:

احمدية : ditulis *Aḥmaddiyah*

شمسية : ditulis *Syamsiyyah*

c. Tā' Marbūṭah di Akhir Kata

- 1) Bila dimatikan ditulis “h”, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi bahasa Indonesia.

جمهورية : ditulis *Jumhūriyyah*

مملكة : ditulis *Mamlakah*

- 2) Bila dihidupkan karena berangkat dari kata lain, maka ditulis “t”.

نعمة الله : ditulis *Ni'matullah*

زكاة الفطر : ditulis *Zakāt al-Fiṭr*

d. Vokal Pendek

Tanda *fathah* ditulis “a”, *kasrah* ditulis “i”, dan *damah* ditulis “u”.

e. Vokal Panjang

- 1) “a” panjang ditulis “ā”, “i” panjang ditulis “ī”, dan “u” panjang ditulis “ū”, masing-masing dengan tanda *macron* (¯) di atasnya.

- 2) Tanda *fathah* + huruf yā tanpa dua titik yang dimatikan ditulis “ai”, dan *fathah* + wawū mati ditulis “au”.

f. Vokal-Vokal Pendek Berurutan

Vokal-vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof (‘).

أنتم : *a'antum*

مؤنث : *mu'annas*

g. Kata Sandang Alif + Lam

- 1) Bila diikuti huruf *qamariyyah* ditulis al-:

الفرقان : ditulis *al-Furqān*

- 2) Bila diikuti huruf *syamsiyyah*, maka al- diganti dengan huruf *syamsiyyah* yang mengikutinya:

السنة : ditulis *as-Sunnah*

h. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD.

i. Kata dalam Rangkaian Frasa Kalimat

- 1) Ditulis kata per kata atau;

2) Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut:

شيخ الإسلام : *Syaikh al-Islām*

تاج الشريعة : *Tāj asy-Syarī'ah*

التصور الإسلامي : *At-Taṣawwur al-Islāmī*

j. Lain-Lain

Kata-kata yang sudah dibakukan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) seperti kata ijmak, nas, akal, hak, nalar, paham, dsb., ditulis sebagaimana dalam kamus tersebut.

ABSTRAK

Dilihat dari lingkungan kita saat ini banyak dari kalangan remaja yang terlalu banyak menghabiskan waktu bermain gawai dan kurang merespon apa yang ada di sekitarnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan kecerdasan emosi. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado dengan jumlah populasi siswa sebanyak 967 orang. Sampel penelitian berjumlah 283 orang yang diambil berdasarkan dengan teknik sampel acak kelompok. Metode pengumpulan data menggunakan skala intensitas penggunaan gawai yang disusun oleh peneliti berdasarkan pengertian dari intensitas penggunaan gawai. Skala kecerdasan emosi disusun oleh peneliti berdasarkan teori Peter Salovey dengan lima karakteristik kecerdasan emosi. Analisis yang digunakan dalam penelitian adalah analisis korelasi pearson (*product moment*). Hasil analisis korelasi pearson (*product moment*) menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai dengan kecerdasan emosi pada siswa MAN Model 1 Plus Keterampilan Manado. Koefisien korelasi $r_{xy} \neq 0$ dan berada pada interval -1 sampai dengan +1 yaitu -0,117. Berdasarkan taraf signifikansi diperoleh nilai sebesar $0,049 < 0,05$, dengan hasil penelitian bahwa jika intensitas penggunaan gawai tinggi maka kecerdasan emosi rendah. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Kontribusi intensitas penggunaan gawai terhadap kecerdasan emosi siswa sebesar 1,4%.

Kata Kunci: Intensitas penggunaan gawai, Kecerdasan emosi, Remaja

ABSTRACT

Name : Indah Juliana Adam
Nim : 17.3.6.002
Faculty : Usuluddin Adab and Da'wah
Study Program : Islamic Psychology
Title : The Intensity of Using Devices on Students' Emotional Intelligence at Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Manado.

Judging from our current environment, many teenagers spend too much time playing with gadgets and do not respond to what is around them. The study's purpose was to determine whether there is a relationship between the intensity of the use of gadgets with emotional intelligence. The subjects used in this study were students of Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Manado Skills, with a total student population of 967 people. The research sample amounted to 283 people who were taken based on the cluster random sampling technique. The data collection method uses a scale of intensity of use of gadgets compiled by researchers based on understanding the intensity of use of gadgets. The emotional intelligence scale was compiled by researchers based on the theory of Peter Salovey with five characteristics of emotional intelligence. The analysis used in this research is Pearson correlation analysis (product-moment). The Pearson correlation analysis (product-moment) results show a significant negative relationship between the intensity of gadget use and emotional intelligence in MAN Model 1 Plus Manado Skills students. The correlation coefficient r_{xy} 0 in the interval -1 to +1 is -0.117. Based on the level of significance obtained a value of $0.049 < 0.05$, with the study's results that if the intensity of the use of the device is high, emotional intelligence is low. The results also showed that the contribution of the intensity of the use of gadgets to students' emotional intelligence was 1.4%.

Keywords: *Intensity of using gadgets, Emotional intelligence, Teenager*



KATA PENGANTAR



Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah Swt. Tuhan yang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah memberikan dan melimpahkan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir akademi (skripsi) ini. Salawat serta salam semoga senantiasa Allah SWT curahkan kepada teladan terbaik kita Nabi Muhammad saw beserta, keluarga, sahabat, dan semoga kita semua mendapat syafaatnya di kemudian hari.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah berupaya semaksimal mungkin untuk bisa menyelesaikan dengan baik, walaupun tidak sedikit rintangan dan hambatan yang dilalui. Penulis menyadari bahwa fitrah manusia tidak terlepas dari kekurangan dan kesalahan, sehingga apabila dalam penyusunan skripsi ini terdapat bahasa atau kalimat yang rancu, penulisan yang keliru, serta metode penulisan yang masih kurang benar, hal itu terjadi di luar batas pengetahuan penulis. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Tanpa bimbingan maupun bantuan yang diberikan, tentunya dalam proses penyusunan tidak dapat membuahkan hasil yang lebih baik dari apa yang terdapat dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan apresiasi yang tinggi dan ucapan terima kasih kepada:

1. Delmus Puneri Salim, M.A, M.Res., Ph.D, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Manado.
2. Dr. Ahmad Rajafi, M.HI, selaku Wakil Rektor Bidang Akademik & Pengembangan Lembaga, Dr. Radlyah Hasan Jan, M.Si, selaku Wakil Rektor II Bidang AUAK, Dr. Musdalifah Dachrud, S.Ag M.Si selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Institut Agama Islam Negeri Manado.

3. Bapak Dr. Edi Gunawan M.HI, selaku Dekan fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah yang memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi dengan baik.
4. Dr. Mastang Ambo Baba M.Ag selaku Wakil Dekan III Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah dan selaku pembimbing I dalam penyusunan skripsi yang selalu meluangkan waktu di tengah kesibukan untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi, dan memberikan motivasi serta dukungan kepada penulis.
5. Nur Evira Angrainy M,Si selaku pembimbing II yang selalu meluangkan waktu di tengah kesibukan untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi. dan memberikan motivasi serta dukungan kepada penulis.
6. Aisa MA, selaku Ketua Program Studi Psikologi Islam yang selalu siap membantu dan memberikan arahan kepada penulis selama masa studi.
7. Kepada Seluruh bapak dan ibu dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado yang telah membimbing penulis selama masa perkuliahan.
8. Yang teristimewa kepada kedua orang tua, bapak Jusuf Adam dan ibu Saena Tomponu yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin. Terima kasih dengan kerja keras kalian dalam merawat serta membiayai studi penulis. Semoga kalian selalu berada dalam lindungan Allah SWT.
9. Kepada teman-teman program studi Psikologi Islam Muslih Arsyad, Dhea Kurniaty Paputungan, Nurhalisa, Nabila Asnawi, Sitti Maryam Abdullah, yang senantiasa selalu menemani, membantu, mendorong, memberi saran dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan studi.
10. Kepada teman dan saudara, Siti Rahmawati Mega Tomponu S.H, Herawati Mokoagow, Nadia Balamba, Jumriati Tomponu, Arista Mutia dan Andriansyah Ahmad yang telah banyak memberikan kontribusi dan membantu penulis dalam proses pengerjaan skripsi.

Sebagai manusia yang tidak sempurna, penulis menyatakan dengan senang hati akan menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga karya sederhana ini dapat bermanfaat kepada penulis, kepada pembaca, maupun kepada pihak yang membutuhkan.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN SKRIPSI.....	v
PERNYATAAN KESEDIAAN PERBAIKAN SKRIPSI.....	vi
TRANSLITERASI.....	vii
ABSTRAK.....	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Intensitas Penggunaan Gawai.....	8
1. Pengertian Intensitas.....	8
2. Pengertian Gawai.....	8
B. Kecerdasan Emosi.....	12
1. Pengertian Kecerdasan Emosi.....	12
2. Ciri-ciri Kecerdasan Emosional.....	15
3. Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosi.....	15
4. Pengembangan Kecerdasan Emosional.....	16
C. Remaja.....	18
1. Pengertian Remaja.....	18
2. Karakteristik Perkembangan Emosi Remaja.....	20
D. Kerangka Berpikir.....	22
E. Penelitian Terdahulu.....	24
F. Definisi Operasional.....	26
1. Intensitas Penggunaan Gawai.....	27
2. Kecerdasan Emosi.....	27
G. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	29
C. Lokasi, Waktu, Populasi dan Sampel Penelitian.....	30
1. Lokasi Penelitian.....	30
2. Waktu Penelitian.....	30
3. Populasi dan Sampel Penelitian.....	30

D. Teknik Pengambilan Sampel.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
1. Kuesioner	32
2. Dokumentasi	33
F. Uji Validitas Isi Item.....	34
G. Uji Coba Alat Ukur	35
1. Validitas	35
2. Reliabilitas	37
H. Teknik Analisis Data.....	41
1. Uji Asumsi Dasar	41
2. Uji Hipotesis	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian	46
1. Uji Asumsi Dasar	46
2. Hasil Uji Hipotesis	46
B. Pembahasan Hasil Penelitian	52
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran-Saran	59
Daftar Pustaka	61
Lampiran	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Jumlah Siswa MAN Model 1 Manado	30
Tabel 3.2 Data Sampel Penelitian	32
Tabel 3.3 Skor Skala Likert	33
Tabel 3.4 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	36
Tabel 3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	38
Tabel 3.6 Blue Print Skala Intensitas Penggunaan Gawai	38
Tabel 3.7 Blue Print Skala Kecerdasan Emosi.....	39
Tabel 3.8 Kategori Penilaian Skor	45
Tabel 4.1 Hasil Uji Korelasi	47
Tabel 4.2 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi	47
Tabel 4.3 Hasil Koefisien Determinasi	48
Tabel 4.4 Hasil Analisis Deskriptif	48
Tabel 4.5 Kategori Skor Intensitas Penggunaan Gawai.....	49
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Skor Intensitas Penggunaan Gawai	50
Tabel 4.7 Kategorisasi Skor Kecerdasan Emosi	51
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Skor Kecerdasan Emosi.....	51
Tabel 4.9 Rincian Waktu Penelitian.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 <i>Pie Chart</i> Intensitas Penggunaan Gawai.....	50
Gambar 4.2 <i>Pie Chart</i> Kecerdasan Emosi	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Menjadi <i>Expert Judgement</i>	67
Lampiran 2 Blue Print Intensitas Penggunaan Gawai.....	68
Lampiran 3 Blue Print Kecerdasan Emosi	71
Lampiran 4 Surat Keterangan <i>Expert Judgement</i>	76
Lampiran 5 Daftar Nama Penilai	77
Lampiran 6 Tabel Aiken,s V	78
Lampiran 7 Hasil Aiken,s V Skala Intensitas Penggunaan Gawai	79
Lampiran 8 Hasil Aiken,s V Skala Kecerdasan Emosi.....	80
Lampiran 9 Skala Uji Coba.....	81
Lampiran 10 Data Uji Validitas Variabel Intensitas Penggunaan Gawai	85
Lampiran 11 Data Uji Validitas Variabel Kecerdasan Emosi	86
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian.....	87
Lampiran 13 Blue Print Skala Intensitas Penggunaan Gawai.....	88
Lampiran 14 Blue Print Skala Kecerdasan Emosi	89
Lampiran 15 Skala Penelitian	90
Lampiran 16 Tabulasi Data Variabel Intensitas Penggunaan Gawai.....	93
Lampiran 17 Tabulasi Data Variabel Kecerdasan Emosi	101
Lampiran 18 Surat Selesai Penelitian	110
Lampiran 19 Hasil Uji Asumsi	111
Lampiran 20 Hasil Uji Korelasi	112
Lampiran 21 Hasil Analisis Deskriptif	113
Lampiran 22 Surat Bebas Plagiasi	114
Lampiran 23 Dokumentasi	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sesuai dengan perkembangan zaman membuat banyak dari lapisan masyarakat dituntut untuk menggunakan produk teknologi. Kebutuhan teknologi merupakan kebutuhan yang sudah menjadi salah satu kebutuhan penting saat ini, termasuk di lingkungan pendidikan.

Perkembangan teknologi dan kehadiran gawai dapat mempermudah manusia dalam mengakses berbagai informasi, dalam waktu yang singkat. Namun, kehadiran gawai juga dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif tergantung setiap individu. Contoh positif dari penggunaan gawai adalah membantu penggunaannya dalam proses interaksi dengan keluarga, proses ekonomi perdagangan atau bisnis, dan juga proses pembelajaran atau terkait dengan pengembangan dunia pendidikan. Namun ada juga yang memanfaatkan gawai kearah yang negatif seperti menggunakan fasilitas internet untuk mengakses situs-situs porno, hack, dan lain-lain.¹

Hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Informasi dan UNICEF tahun 2014 yang mengelompokkan posisi usia, persentase penggunaan gawai yang termasuk kategori usia anak-anak dan remaja di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5%. Survei tersebut juga menunjukkan bahwa anak menggunakan gawai untuk mencari informasi, hiburan atau menjalin relasi sosial. Survei yang juga dilakukan oleh Indonesia Hottes Insight di tahun 2013 menunjukkan bahwa ada 40% anak di Indonesia yang sudah mahir teknologi atau active internet user.²

¹ Dekinus Kogoya, "Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua," *E-journal Acta Diurna* Vol. IV NO. 4, (2015), 2.

² Suharno, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Al-Marhamah Kabupaten Majalengka Tahun 2017," *Jurnal Kesehatan Budi Luhur Cimahi*, Vol. 11 No. 2, (Februari-Juli 2018), 3.

Yummi Ariston juga mengungkapkan pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan anak. Dampak positifnya adalah menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreativitas anak, memudahkan berkomunikasi, dan juga memperluas jaringan persahabatan. Penggunaan gawai juga dapat membantu anak dalam mencari data atau informasi untuk mengerjakan tugas sekolahnya. Sedangkan dampak negatifnya adalah anak menjadi ketergantungan, sehingga dalam menjalankan aktivitas hidup anak menjadi sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan secara berlebihan juga dapat mengganggu kesehatan mata, anak menjadi malas bergerak dan lebih suka bermain gawai dibandingkan dengan bermain bersama temannya.³

Midayana mengatakan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan pada anak akan berdampak buruk pada perilaku karena akan membentuk kebiasaan yang wajib dan rutin dilakukan setiap hari. Adapun dilihat dari lingkungan masyarakat saat ini banyak ditemukan kasus yang menimpa anak karena gawai mulai dari game, kecanduan internet, menonton youtube, bahkan juga konten-konten yang berisi pornografi.⁴

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tria Puspita dan Amy Asma, terdapat beberapa anak yang sudah mahir dalam mengoperasikan semua jenis gawai, tapi orang tua mereka membatasi waktu pemakaian anak memainkan gawai dalam batas wajar yaitu kurang lebih 2 jam/hari.⁵ Pemakaian gawai dikategorikan intensitas tinggi jika menggunakan gawai dengan durasi lebih dari 120 menit perhari.

Hasil penelitian yang dilakukan Chaidiman dkk menunjukkan bahwa beberapa remaja yang telah mengalami kelebihan dalam penggunaan gawai yaitu kurang lebih 6-8 jam lebih setiap hari menyebabkan gangguan pola tidur karena

³ Yummi Ariston, Frahasini, "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar," *Journal of Educational Review and Research* Vol. 1 No.2 (Desember 2018), 3.

⁴ Midayana, Evia Darmawani, Dessi Andriani, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini" *Jurnal PAUD* Vol.2 No.1 (September 2019), 2.

⁵ Tria Puspita Sari, Amy Asma Mitsalia, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Prasekolah Di TKIT Al Mukmin" *Jurnal Profesi* Vol. 13 No.2 (Maret 2016), 6.

menggunakan gawai tanpa melihat tempat dan waktu, rasa ingin tahu terhadap teknologi, kemudahan dalam mengakses informasi, dan sulit untuk melepaskan gawai sehingga menyebabkan kecanduan.⁶

Pentingnya pengawasan dan kontrol pada anak dalam menggunakan gawai, khususnya di lingkungan keluarga terutama oleh orang tua yang mempunyai peran utama dalam membentuk karakter anak pada lingkungannya. Orang tua harus menerapkan pengawasan batasan dan aturan yang jelas kepada anak dalam menggunakan gawai. Hal tersebut perlu dilakukan karena bisa berdampak pada perilaku anak sehari-hari terutama pada emosi anak.

Adapun dampak negatif gawai pada anak menurut Rika Widya yaitu perilaku emosi yang tidak dapat dikendalikan. Anak jika sudah keasikan bermain gawai perhatian anak hanya akan tertuju pada gawai sehingga jika dipisahkan dengan gawai maka anak akan marah, menangis atau berteriak-teriak, dan juga bisa memunculkan perasaan gelisah. Mereka tidak akan tahan jika harus berpisah dengan gawainya dalam jangka waktu yang lama. Jika dibiarkan tanpa sadar akan memicu perilaku yang tidak baik pada anak, anak menjadi pemalas termasuk malas dalam mencari pergaulan dengan teman-teman, dan jika sebelumnya anak memiliki perilaku pasif akan menjadi agresif bahkan bisa melakukan kekerasan yang dipicu oleh emosional anak. Anak juga akan mengalami gangguan tidur yang akan berdampak pada penurunan prestasi dalam belajar. Asyiknya anak dengan gawai akan membuat rasa kantuknya hilang, dan membuat waktu tidurnya berkurang. Akibatnya akan mengganggu waktu belajarnya, merasa lelah dan lamban dalam beraktivitas, mengantuk ketika di kelas, melamun, dan sulit berkonsentrasi.⁷

Menurut Layyinatul Syifa anak-anak yang sudah sangat menikmati keasikan bermain gawai dalam kegiatan sehari-hari baik itu di lingkungan

⁶ Chaidirman, Diah Indriastuti, Narmi, "Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) Pada Kalangan Remaja Suku Bajo" *Journal of Holistic Nursing and Health Science* Vol.2 No.2 (November 2019), 6.

⁷ Rika Widya, "Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini dan Penanganannya di PAUD Ummul Habibah" *Jurnal Program Studi PAUD* Vol. 13 No.1 (Juni 2020), 4.

bermainnya, di sekolah, maupun di rumah cenderung tidak akan mendengarkan orang tuanya dan bahkan akan marah-marah jika diperintah.⁸ Hal ini merupakan salah satu bentuk dampak gawai terhadap emosinya. Emosi yang timbul berasal dari keasikannya anak kepada gawai dan membuatnya tidak peduli dengan lingkungannya. Menghabiskan waktunya dengan gawai bahkan akan lebih agresif dan emosional jika mereka merasa terganggu saat sedang asyik bermain.

Dalam al-Qur'an yang membahas mengenai emosi digambarkan Seperti dalam Qs. Al-A'raf 7:150.

وَلَمَّا رَجَعَ مُوسَىٰ إِلَىٰ قَوْمِهِ غَضْبَانَ أَسِفًا قَالَ بِئْسَمَا خَلَفْتُمُونِي مِنْ بَعْدِي ۖ أَعَجَلْتُمْ أَمْرَ رَبِّكُمْ
وَأَلْفَىٰ الْأَلْوَاحَ وَأَخَذَ بِرَأْسِ أَخِيهِ يَجُرُّهُ إِلَيْهَا قَالَ قَالَ ابْنُ أُمِّ إِيَّانَ الْقَوْمَ اسْتَضَعُّونِي وَكَادُوا يَقْتُلُونَنِي فَلَا
تُشْمِتْ بِي الْأَعْدَاءَ وَلَا تَجْعَلْنِي مَعَ الْقَوْمِ الظَّالِمِينَ ١٥٠

Terjemahnya: “Dan ketika Musa telah kembali kepada kaumnya dengan marah dan sedih hati dia berkata, “Alangkah buruknya perbuatan yang kamu kerjakan setelah kepergianku! Apakah kamu hendak mendahului janji Tuhanmu?” Musapun melemparkan lauh-lauh (Taurat) itu dan memegang (rambut) kepala saudaranya (Harun) sambil menariknya kearahnya. Harun berkata, “Wahai anak ibuku! Kaum ini telah menganggapku lemah dan hampir saja mereka membunuhku, sebab itu janganlah engkau menjadikan musuh-musuh menyoraki melihat kemalanganku, dan janganlah engkau jadikan aku sebagai orang-orang yang zalim.”

Dalam ayat tersebut menjelaskan emosi marah dan dampaknya atas tingkah laku manusia. Dalam uraian tentang kemarahan Nabi Musa ketika ia kembali kepada kaumnya dan mendapatkan mereka menyembah anak sapi terbuat dari emas yang dibuat oleh Sami. Maka Nabi Musa pertama-tama melampiaskan

⁸ Layyinatun Syifa, Eka Sari Setianingsih, Joko Sulianto, “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol.3 No.4, (2019), 3.

amarahnya kepada saudaranya yaitu Harun, dan memegang kepalanya dengan perasaan yang sangat marah.⁹

Emosi yang dimiliki manusia diwariskan secara genetis terus berkembang sesuai dengan adanya interaksi yang dialami dalam kehidupannya.¹⁰ Merupakan hal yang penting bagi setiap individu untuk dapat mengatur emosi yang ditampilkan agar dapat mengurangi akibat dari emosi tersebut dan untuk memperoleh kecerdasan emosi. Oleh karena itu, mengatur emosi menjadi sesuatu yang penting untuk perkembangan kepribadian seseorang.

Dari observasi awal yang dilakukan peneliti di sekolah MAN Model 1 Manado, beberapa murid mengatakan bahwa dalam pengerjaan tugas sekolah yang diberikan oleh guru, mereka selalu menundanya sampai pada waktu pengumpulan tugas tersebut. Mereka mengakui bahwa mereka malas untuk mengerjakan tugas dan banyak beraktivitas dengan gawai. Bahkan jika diperintah oleh orang tua mereka juga sering menundanya. Artinya mereka tidak memotivasi diri sendiri untuk dapat menghadapi tantangan yang dapat membuat mereka sigap dalam mencapai prestasi, dan motivasi diri merupakan salah satu aspek dari kecerdasan emosi. Mereka juga mengatakan bahwa semua dari *circle* pertemanan mereka bahkan teman sekelas mereka juga memiliki kebiasaan yang sama.

Dapat dilihat juga dari lingkungan kita saat ini banyak dari anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu dengan bermain gawai biasanya dapat kurang merespon apa yang ada di sekitarnya. Anak-anak yang sudah keasikan bermain gawai sering lupa akan tanggung jawab mereka sebagai pelajar dan mengabaikan perintah dari orang tua. Bermain gawai seharian hingga larut malam dapat membuat anak sulit untuk bangun pagi dan mengantuk di sekolah hingga mengganggu konsentrasi belajar anak. Tugas rumah yang diberikan guru pun sering dilupakan dan ditunda-tunda. Bahkan anak merasa malas dalam membantu orang

⁹Zulkarnain, "Tinjauan al-Qur'an dan Relevansinya dalam Pendidikan" *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.5 No.2, (2018), 6.

¹⁰ Aliah B. Purwakania Hasan, *Psikologi Perkembangan Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 161.

tua untuk melakukan pekerjaan rumah. Jika sudah keasikan bermain gawai dan diperintahkan untuk melakukan sesuatu anak cenderung akan membantah dan marah-marah karena tidak ingin meninggalkan keasikannya dalam bermain. Hal tersebut berpengaruh terhadap nilai-nilai kepatuhan dan rasa hormat kepada orang tua.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik mengangkat penelitian dengan judul “Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado”.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Agar penulisan ini terarah dan penelitian ini tidak mengalami perluasan masalah, mengingat banyaknya aspek-aspek perkembangan pada anak serta untuk mempermudah penulis mendapatkan data, dan informasi yang diperlukan, maka penulis membatasi permasalahan penelitian ini. Penulis berfokus pada aspek intensitas penggunaan gawai dan aspek kecerdasan emosi siswa di Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado.

Berdasarkan batasan dan fokus penelitian, maka problematika penelitian ini adalah: “Apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan kecerdasan emosi siswa di Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini tidak terlepas dari tujuan yang akan dicapai, karena dengan adanya tujuan, penelitian yang dilakukan akan lebih jelas. Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan intensitas penggunaan gawai terhadap kecerdasan emosi siswa di Sekolah Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik yang bersifat teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan atau informasi serta memberikan pengalaman bagi penulis dan juga merupakan langkah awal bagi penulis untuk mengkaji intensitas penggunaan gawai terhadap kecerdasan emosi siswa serta dapat memberikan sumbangsih pemikiran dalam perkembangan kecerdasan emosi.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan pihak sekolah khususnya kepada para tenaga pendidik dalam memajukan pendidikan di Indonesia khususnya di Sekolah Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado.

b. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran kepada orang tua sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan gawai kepada anak dan dalam mengontrol kecerdasan emosi anak.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Intensitas Penggunaan Gawai

1. Pengertian Intensitas

Dalam kamus *psychology* intensitas adalah kuatnya tingkah laku, pengalaman atau sikap yang dipertahankan.¹ Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia intensitas adalah keadaan tingkat atau ukuran intens.² Kemudian dalam kamus praktis Bahasa Indonesia, intensitas adalah keadaan atau tingkatan.³ Tingkat penggunaan media, dapat dilihat dari frekuensi dan durasi dari penggunaan media tersebut.⁴

Menurut Yuniar dan Nurwidawati Intensitas merupakan tingkat keseringan orang dalam melakukan kegiatan yang didasari oleh rasa senang dengan kegiatan yang dilakukan.⁵ Menurut Rozalia intensitas merupakan kadar keseringan individu dalam melakukan suatu hal.⁶ Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa intensitas merupakan keadaan tingkatan pengulangan perilaku yang diukur berdasarkan frekuensi dan ukuran lama waktu yang dihabiskan yaitu durasi.

2. Pengertian Gawai

Kata “alat” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang berbentuk benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu atau juga bisa disebut

¹ Ashari M. Hafi, *Kamus Psychology* (Surabaya: Usaha Nasional, 1996), 297.

² Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), 383.

³ Hehania dan Farlin, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Grasindo, 2002), 170.

⁴ Ardianto Elvinaro, *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004), 125

⁵ Gita Satya Yuniar, Desi Nurwidawati, “Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Dengan Pengungkapan Diri (Self Disclosure) Pada Siswa-siswi Kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya”, *Jurnal Character*, Vol.2 No.1 (2013), 2.

⁶ Maya Ferdiana Rozalia, “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” *Jurnal Peikiran dan Pengembangan SD*, Vol.5 No.2 (2017), 2.

sebagai perkakas, perabotan yang dipakai untuk mencapai maksud.⁷ Alexander Graham Bell adalah penemu telepon pertama kali pada tahun 1876. Alat ini adalah sarana komunikasi yang praktis dan berkembang pesat.⁸ Sedangkan yang menemukan telepon genggam adalah Martin Cooper yang bekerja di motorolla. Cooper mengembangkan pemikiran dan menciptakan alat komunikasi yang kecil sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana.⁹

Gawai muncul pada tahun 2010-an yang kemudian diresmikan menjadi kata baku dan masuk ke dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Pengertian gawai dalam KBBI adalah perangkat elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.¹⁰ Gawai merupakan sebuah perangkat atau alat instrumen elektronik yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis terutama dalam membantu pekerjaan manusia.¹¹ Gawai berbeda dengan telepon genggam. Telepon genggam dapat dikatakan sebagai gawai jika sudah bisa mengakses internet. Secara definisi telepon genggam hanya merupakan perangkat yang memiliki fungsi utama untuk telepon dan pesan singkat. Siring dengan perkembangan teknologi, telepon genggam memiliki kemajuan dengan adanya fitur-fitur seperti pemutar musik email, akses internet, kamera, game, dan Bluetooth. Di zaman sekarang telepon genggam mengalami perkembangan dan menjadi telepon pintar atau smartphone (gawai).¹²

Gawai mempunyai fungsi dan manfaat yang sesuai dengan penggunaannya. seperti menurut Puji Asmaul Chusna dalam Yummi Ariston. Fungsi dan manfaat gawai secara umum di antaranya:

⁷ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 27.

⁸ Kasiyanto Kasemin, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi* (Jakarta: Prenada Media, 2015), 7.

⁹ Syerif Nurhakim, *Dunia Komunikasi Dan Gadget* (Jakarta: Bestari, 2015), 42.

¹⁰ Indah Pratiwi, *Konsentrasi Belajar Siswa SMA dan Penggunaan Gawai* (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019), 5.

¹¹ Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget* (Jakarta: Bisakimia, 2013), 7.

¹² Indah Pratiwi, *Konsentrasi Belajar Siswa SMA dan Penggunaan Gawai*, 6.

a. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin meluas dan lebih maju. Dulu manusia berkomunikasi jarak jauh dengan menggunakan surat yang dikirimkan melalui pos. Sekarang manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, dan praktis dengan menggunakan gawai.

b. Sosial

Gawai menyediakan banyak fitur dan aplikasi untuk kita dapat berbagi kabar, berita, dan cerita. Sehingga dapat dengan mudah menambah teman dan menjalin hubungan dengan kerabat yang jauh tanpa harus memerlukan waktu yang lama.

c. Pendidikan

Zaman sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan menggunakan buku. Namun melalui gawai dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang diperlukan tanpa harus pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.¹³

Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, mengirim dan menerima pesan singkat, mengikuti perkembangan teknologi digital, gawai juga dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur seperti mengambil gambar, pemutar audio dan video, game dan layanan internet sehingga lebih mempermudah pengguna dalam memenuhi setiap kebutuhan yang dibutuhkan pribadi masing-masing.¹⁴ Fasilitas aplikasi internet cukup luas sehingga dapat memberikan dukungan bagi keperluan militer, kalangan akademisi, kalangan media massa, kalangan bisnis, maupun kalangan pendidikan.¹⁵

Internet disebut sebagai komunikasi yang supercanggih, karena bisa dikembangkan menjadi media komunikasi lintas benua. Kelebihan jaringan

¹³ Yummi Ariston, Frahasini, "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar," 2.

¹⁴ Dekinus Koyoga, "Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat" *E-journal Acta Diurna* Vol. IV NO. 4, (2015), 6.

¹⁵ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya)*, (Jakarta: PT Rineka Cipta 2008), 143.

komunikasi internet ini adalah kecepatan mengirim dan memperoleh informasi. Orang tidak bisa membayangkan bahwa komputer berbasis internet akan menjadi perpustakaan dunia yang dapat diakses melalui satu pintu yang namanya *world wide web* (*www*). Internet juga menjadi penyedia media informasi surat kabar (*electronic newspaper*), program film, Tv, buku baru, serta lagu-lagu.¹⁶ Layanan internet tersebut dapat dengan mudah diakses dengan menggunakan gawai yang sudah banyak digunakan di lingkungan masyarakat dan juga anak-anak. Hal tersebut tentunya akan memiliki dampak. Berikut ini terdapat beberapa dampak negatif dari gawai untuk perkembangan anak:¹⁷

a. Sulit Konsentrasi Pada Dunia Nyata

Rasa kecanduan atau adiksi pada gawai akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gawai kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gawai kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gawai tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya.

b. Terganggunya Fungsi PFC

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti *games online* otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

c. Introvert

Ketergantungan terhadap gawai pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gawai itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gawai tersebut. Sebagian besar waktu

¹⁶ Prof. Dr. H. Hafied Cangara, M.Sc., *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014),163.

¹⁷ Hastuti, *Psikolog Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012),

mereka habis untuk bermain dengan gawai. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak-anak juga cenderung menjadi introvert.

Dari beberapa pengertian diatas diambil kesimpulan bahwa intensitas penggunaan gawai adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan media gawai untuk berbagai macam tujuan dan fungsi, yang diukur berdasarkan keadaan tingkatan pengulangan perilaku yaitu frekuensi dan ukuran lama waktu yang dihabiskan yaitu durasi.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Adinda Ulfa menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gawai siswa berada pada kategori sedang menunjukkan durasi penggunaan 2-3 jam perhari dengan frekuensi penggunaan 4 kali. Siswa dengan kategori penggunaan gawai intensitas sedang memiliki kemampuan baik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, membuka diri terhadap orang lain, cukup mampu mengelola emosi dan menghargai orang lain, mampu merespon perkataan, dan mampu berpikir positif.¹⁸ Dari penelitian tersebut, intensitas penggunaan gawai dikategorisasikan rendah jika frekuensi kurang dari 4 kali dengan durasi 1 jam perhari, kategori sedang jika frekuensi 4 kali dengan durasi 2-3 jam perhari, tinggi jika frekuensi lebih dari 4 kali dengan durasi lebih dari 2-3 jam perhari.

B. Kecerdasan Emosi

1. Pengertian Kecerdasan Emosi

Pada tahun 1948 R.W Leeper, seorang peneliti yang berasal dari Amerika memperkenalkan gagasan mengenai “pemikiran emosional” yang diyakini sebagai pemikiran logis. Tetapi, hanya hanya sebagian kecil psikolog yang melanjutkan pemikiran ini kemudian sekitar pertengahan tahun 90-an istilah kecerdasan emosional dikenal dan dipakai pertama kali oleh psikolog Peter Salovey dari Harvard University dan John Mayer dari University of New Hampshire.¹⁹

¹⁸ Adinda Ulfa Permatasari, Farah Farida Tantiani “Intensitas Penggunaan Gawai dan Keterampilan Komunikasi Interpersoanal”, *Jurnal Psikologi* Vol. 8 No.2 (2019), 8.

¹⁹ Steven S Stein Dan Howard, *The IQ Age Emotional and Your Succes*, Terjemahan Trinada Rainy *Ledakan IQ: 15 Prinsip Dasar Kecerdasan Emosional Meraih Sukses*, (Bandung: Kaifa, 2003), 32.

Menurut Grewal dan Peter Salovey kecerdasan emosi (*emotional intelligence*) merupakan sebetuk perilaku cerdas dengan kemampuan untuk mengenali dan mempresentasikan emosi baik pada diri sendiri maupun pada orang lain serta mengelola emosi diri sendiri secara efektif.²⁰

Salovey mengemukakan kecerdasan emosi memiliki lima karakteristik pokok yaitu:

a. Mengenali emosi diri sendiri

Kesadaran atau mengetahui perasaan dalam diri yang sesungguhnya adalah segi inti kecerdasan emosional. Kemampuan untuk memantau perasaan dari waktu ke waktu merupakan hal penting bagi wawasan psikologi dan pemahaman diri. Ketidakmampuan untuk mencermati perasaan yang sesungguhnya membuat individu berada dalam kekuasaan perasaan. Orang yang memiliki keyakinan yang lebih tentang perasaannya adalah pilot yang andal bagi kehidupan mereka, karena mempunyai kepekaan lebih tinggi akan perasaan mereka yang sesungguhnya atas pengambilan keputusan masalah pribadi.

b. Mengelola emosi diri sendiri

Secara emosi orang cerdas mampu menangani emosi mereka dengan tepat. Mereka biasanya dapat menenangkan diri pada masa-masa sulit, dan mampu bangkit dengan cepat dari kekecewaan atau kemunduran. Orang-orang yang buruk kemampuannya dalam keterampilan ini akan terus-menerus bertarung melawan perasaan murung, sementara mereka yang pintar dapat bangkit kembali dengan jauh lebih cepat dari kemerosotan dalam kehidupan.

c. Memotivasi diri sendiri

Orang dengan kecerdasan emosi tingkat tinggi dapat memanfaatkan emosi untuk mengejar tujuan. Antusias, semangat, dan keyakinan yang mereka miliki untuk dapat menghadapi tantangan membuat mereka lebih sigap dalam mencapai

²⁰ Salovey dalam Jeffrey S. Nevid, *Psikologi Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Penerbit Nusa Media, 2017), 594.

prestasi. Orang-orang yang memiliki keterampilan ini cenderung jauh lebih produktif dan efektif dalam hal apapun yang mereka kerjakan.

d. Mengenali emosi orang lain

Empati dan kecakapan dalam mempersepsikan emosi orang lain adalah keterampilan dalam menghadapi orang. Ia bukan hanya membantu untuk membangun hubungan yang baik, tapi juga ikut serta dalam profesi mengajar, penjualan, manajemen, dan pelayanan. Orang yang empatik lebih mampu menangkap sinyal-sinyal sosial yang tersembunyi yang mengisyaratkan apa-apa yang dibutuhkan atau dikehendaki orang lain.

e. Membantu orang lain menangani emosi mereka

Faktor penting dalam mempertahankan hubungan yang berarti adalah dengan memiliki kemampuan membantu orang lain untuk dapat menangani perasaan mereka. Ini merupakan keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan, dan keberhasilan antar pribadi. Orang-orang yang hebat dalam keterampilan ini akan sukses dalam bidang apapun yang mengandalkan pergaulan yang mulus dengan orang lain.²¹

Lebih lanjut Salovey, mengemukakan bahwa kualitas-kualitas emosional antara lain: empati, mengungkapkan dan memahami perasaan, mengendalikan amarah, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, disukai, kemampuan memecahkan masalah antar pribadi, ketekunan, kesetiakwaan, keramahan, dan sikap hormat.²² Howard Gardner juga mengemukakan bahwa kecerdasan emosi terdiri dari dua kecakapan yaitu intrapersonal intelligence merupakan kemampuan untuk memahami diri sendiri dan bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri, dan interpersonal intelligence merupakan kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain dan sekitarnya.²³ Keduanya merupakan aspek dari kecerdasan emosi.

²¹ Salovey dalam Daniel Goleman, *Emotional Intelligence Mengapa EI Lebih Penting dari pada IQ*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2007), 58.

²² Salovey dalam Askar, "Potensi Dan Kekuatan Kecerdasan Pada Manusia (Iq, Eq, Sq) Dan Kaitannya Dengan Wahyu" *Jurnal Hunafa* Vol. 3 No. 3, (2006), 219.

²³ Gardner dalam Agus Nggermanto, *Quantum Quotient (Kecerdasan Quantum): Cara Praktis Melejitkan IQ, EQ, dan SQ*, (Bandung: Nuansa, 2008), h. 98

2. Ciri-ciri Kecerdasan Emosional

Menurut Daniel Goleman orang yang memiliki kecerdasan emosional memiliki ciri-ciri yaitu mampu memotivasi dirinya sendiri dan bertahan dalam keadaan frustrasi, mampu mengendalikan keinginan hati dan tidak berlebihan dalam merasakan kesenangan, mampu mengendalikan suasana hati dan menjaga agar tidak mengalami beban pikiran yang mengakibatkan terganggunya pikiran, mampu berempati dan berdoa.²⁴

Kecerdasan emosional sudah dapat diketahui sejak masa kanak-kanak. Ciri-ciri anak yang memiliki taraf kecerdasan emosional antara lain:²⁵

- a. Sadar diri, terpercay, mampu beradaptasi dan kreatif, anak yang memiliki kecerdasan emosional mampu mengenali perasaannya sendiri, selain itu juga menyadari atas perasaan yang terjadi pada dirinya.
- b. Mengatasi konflik yang terjadi. Apabila seorang anak tidak mampu mengatasi konflik, biasanya ia akan mengalami kemunduran dalam prestasi.
- c. Bekerja sama dalam tim, membangun persahabatan, dan memengaruhi orang lain.
- d. Mengingat kejadian dan pengalaman yang mudah.
- e. Memiliki rasa humor yang tinggi.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosi

Goleman menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi seseorang, di antaranya yaitu:²⁶

- a. Faktor Bawaan atau Genetik

Bagian yang paling berpengaruh terhadap kecerdasan emosi adalah faktor genetik anatomi saraf emosi yakni neo korteks dan system limbik.

²⁴ Daniel Goleman, *Kecerdasan Emosional, Terjemahan T. Hermaya*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996), 45

²⁵ Al. Tridhonanto, *Melejitkan Kecerdasan Emosi (EQ) Buah Hati*, (Jakarta: Beranda Agency, 2009), 37-45.

²⁶ Goleman dalam Profitra Reza Akbar "Perbedaan Kecerdasan Emosional Antara Siswa SMA dengan MA: Studi Komparasi Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Purwodadi dan MA Sunniyyah Selo" *Jurnal Empati* Vol.4 No.4 (2015), 3.

b. Faktor Lingkungan Keluarga

Orang tua dapat membantu anak dalam keterampilan emosi seperti belajar mengenali, mengelola, dan menangani perasaan-perasaan yang muncul dalam hubungan keluarga.

c. Faktor Pendidikan Emosi Diperoleh Seiring Pertumbuhan

Pendidikan emosi dapat diperoleh melalui interaksi di lingkungan sekolah, teman-teman, maupun lingkungan masyarakat.

4. Pengembangan Kecerdasan Emosional

Kecerdasan emosional tidak dapat berkembang dengan alamiah tetapi harus dipupuk dengan proses pelatihan dan juga pendidikan. Ada tiga langkah untuk mengembangkan kecerdasan emosi, yaitu:²⁷

a. Membuka Hati

Hati merupakan simbol dari pusat emosi yang bisa merasakan nyaman atau tidak nyaman. Karena itu mulai dengan membebaskan hati dari impuls pengaruh yang dapat membatasi untuk menunjukkan kasih sayang dengan yang lain.

b. Menjelajahi Daratan Emosi

Dengan melihat kenyataan dan menemukan peran emosi dalam kehidupan, akan menjadi lebih bijak untuk menanggapi perasaan orang lain di sekitar.

c. Bertanggung Jawab

Setelah membuka hati dan memahami perasaan emosi, setiap orang harus memahami permasalahan dan menentukan bagaimana cara untuk memperbaiki hubungan ketika terjadi permasalahan dengan orang lain. Untuk memperbaiki hubungan dan kerusakan, harus bisa mengambil tanggung jawab.

Ada juga beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan emosi dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan menghasilkan hasil belajar yang maksimal, yaitu sebagai berikut:²⁸

²⁷ Agus Nggermanto, *Intelligent Qoutient, Kecerdasan Quantum, Cara Cepat Melejitkan IQ, EQ, dan SQ yang Harmonis*, 100.

²⁸ Mulyasa, *Menjadi Guru Professional*, (Bandung: Rosda karya, 2006), h. 162

a. Menyediakan Lingkungan Yang Kondusif.

Agar pembelajaran berlangsung optimal dan menghasilkan hasil belajar anak didik yang maksimal lingkungan harus kondusif. Lingkungan kondusif seperti jumlah peserta didik dalam suatu kelas tidak terlalu banyak. Letak sekolah jauh dari keramaian, seperti dekat pasar karena suara hiruk pikuk pasar mengganggu konsentrasi pembelajaran, kelas yang bersih dan lain-lain.

b. Menciptakan Iklim Pembelajaran Yang Demokratis.

Demokrasi dalam pembelajaran bertujuan untuk melahirkan komitmen bersama bahwa pendidik dan anak didik memiliki posisi yang sedang belajar bersama sehingga kelas menjadi tempat yang menyenangkan bagi anak didik sehingga mereka dapat leluasa dalam mengatualisasikan dirinya. Hal terpenting yang harus diperhatikan dalam menciptakan iklim demokrasi dalam pembelajaran adalah menempatkan kelas sebagai ruang belajar yang mendidik, memberi kepuasan tersendiri tidak lagi seperti penjara yang banyak melakukan penindasan.

c. Mengembangkan Sikap Empati, Dan Merasakan Apa Yang Dirasakan Oleh Peserta Didik.

Empati atau kecakapan sosial adalah kemampuan dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain. Dalam pembelajaran seorang pendidik harus merasakan atau peka terhadap apa yang dirasakan oleh anak didik, misalnya jika anak didik merasa jenuh dalam pembelajaran, hendaknya pendidik bisa membuat suasana lebih ceria dan menyenangkan sehingga anak didik dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik.

d. Membantu Peserta Didik Menemukan Solusi Dalam Setiap Masalah Yang Dihadapinya.

Masalah yang dihadapi anak didik bukan hanya masalah sekolah (pelajaran) saja, bisa juga masalah pribadi. Disini pendidik dapat membantu anak didik dalam membantu menemukan solusi masalah yang dihadapinya, sehingga tercipta kedekatan antara pendidik dan anak didik yang secara tidak langsung anak didik dapat menghargai apa yang disampaikan oleh (materi pelajaran) sehingga hasil belajar yang diperoleh juga optimal.

- e. Melibatkan Peserta Didik Secara Optimal Dalam Pembelajaran, Baik Secara Fisik, Sosial Maupun Emosional.

Agar pembelajaran dapat optimal dalam proses belajar mengajar perlu juga melibatkan peserta didik baik secara fisik, sosial maupun emosional. Secara fisik seperti peserta didik disuruh mengerjakan soal di depan kelas, sedangkan secara sosial misalnya dilakukan diskusi kelompok. Dan secara emosional anak didik saling berinteraksi dengan sesama teman dan pendidik dalam pembelajaran.

- f. Merespon Setiap Prilaku Peserta Didik Secara Positif, Dan Menghindari Respon Negatif.

Pendidik dapat menanggapi atau merespon perilaku peserta didik apabila mereka mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan, dan tidak berkata dengan kata-kata yang menyinggung perasaan mereka seperti “mengerjakan begitu saja tidak bisa”. Hal itu mengakibatkan anak didik menjadi putus asa dan tidak mau berusaha menyelesaikan soal yang diberikan. Pendidik juga bisa memberikan pujian (reward) ketika anak didik dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik dan memberi dukungan pada peserta didik jika mereka belum bisa mengerjakan soal dengan baik.

- g. Menjadi Teladan Dalam Menegakkan Aturan Dan Disiplin Dalam Pembelajaran.

Disiplin dalam pembelajaran seperti tidak terlambat pada waktu masuk kelas dan menaati peraturan yang telah disepakati bersama. Pendidik harus bisa menjadi teladan dalam menegakkan disiplin bukan hanya kata-kata belaka. Karena keteladanan dapat mempengaruhi perilaku dan tindakan peserta didik tanpa banyak kata-kata. Anak didik sekarang umumnya lebih senang melihat teladan daripada diceramahi panjang lebar.

C. Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja (*adolescence*) berasal dari Bahasa latin *adolescere* yang berarti “tumbuh atau tumbuh mencapai kematangan”. Dalam perkembangan selanjutnya

istilah *adolescence* mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Pandangan ini didukung oleh piaget yang berpendapat bahwa secara psikologis, remaja adalah usia di mana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, usia di mana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau sejajar.²⁹

Masa remaja (*adolescence*) merupakan periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Periode perkembangan ini berlangsung pada usia 10 hingga 12 tahun, dan berakhir pada usia sekitar 18 hingga 22 tahun. Remaja akan mengalami peningkatan perubahan fisik secara drastis dalam hal tinggi badan, berat tubuh, bentuk tubuh, serta perkembangan seksual seperti pembesaran payudara pada wanita, pertumbuhan rambut kemaluan dan wajah, dan suara lebih dalam. Pada usia ini remaja berupaya untuk mencapai kemandirian dan menemukan identitas.³⁰

Berikut adalah ciri-ciri remaja menurut Havighurst.

a. Pertumbuhan Fisik

Pertumbuhan fisik pada remaja dapat dilihat pada tungkai dan tangan, tulang kaki dan tangan, otot-otot tubuh yang berkembang pesat, yang menyebabkan tubuh kelihatan tinggi tapi kepalanya masih seperti dengan anak-anak.

b. Perkembangan Seksual

Perkembangan seksual pada laki-laki ditandai dengan alat produksi spermanya mulai memproduksi dan mengalami mimpi basah pertama. Sedangkan pada wanita, rahimnya sudah bisa dibuahi ditandai dengan sudah mendapatkan menstruasi.

c. Cara berpikir kausalitas

Remaja sudah mulai berpikir kritis sehingga remaja akan melawan jika orang tua, guru, lingkungan, masih beranggapan dia sebagai anak kecil.

²⁹ Mohammad Ali, Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), 9.

³⁰ John W. Santrock, *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2012), 18.

d. Emosi

Keadaan emosi remaja masih labil. Manifestasi emosi yang sering muncul pada remaja adalah *heightened emotionality* (emosi yang meningkat) di mana kondisi emosinya berbeda dengan sebelumnya.

e. Kehidupan sosial remaja yang mulai tertarik dengan lawan jenis.

f. Menarik perhatian lingkungan.

g. Terikat dengan kelompok sebayanya.³¹

Masa remaja merupakan masa yang penting dalam perkembangan kehidupan manusia. Gejala yang tumbuh pada masa ini dapat menimbulkan ketidakstabilan emosi yang dapat memunculkan kenakalan remaja. Kenakalan remaja dapat membahayakan banyak pihak dan dalam penanggulangannya menjadi tanggung jawab orang tua, sekolah, pemerintah dan juga masyarakat. Sikap yang perlu dimiliki oleh remaja adalah kontrol internal dari dalam diri individu. Jika seseorang membuat pelanggaran, maka emosinya kurang terkontrol dan ini memerlukan kondisi emosi yang stabil. Kestabilan emosi dapat diperoleh saat orang mengalami ketenangan, dan ketenangan jiwa dapat diperoleh melalui pengalaman nilai-nilai ketauhidan kepada Allah.³² Dapat di ambil kesimpulan bahwa peran orang tua, guru dan masyarakat dibutuhkan untuk dapat berkontribusi dalam perkembangan emosi pada remaja.

2. Karakteristik Perkembangan Emosi Remaja

Masa remaja dibagi ke dalam empat periode, dan setiap periode memiliki karakteristik yaitu:

a. Periode praremaja

Periode ini memiliki gejala yang sama antara pria maupun wanita. Perubahan pada fisik belum terlalu tampak, tapi pada wanita dapat dilihat dari penambahan berat badan. Perubahan ini disertai dengan sifat kepekaan terhadap

³¹ Havighurts dala Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009), 44.

³² Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, 260.

stimulus dari luar dan biasanya mengeluarkan respon yang berlebihan sehingga mereka mudah tersinggung dan cengeng, tapi juga cepat merasa senang atau bahkan meledak-ledak.

b. Periode remaja awal

Pada periode ini perubahan fungsi alat kelamin semakin tampak. Karena itu, remaja seringkali mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut. Akibatnya, tidak jarang mereka cenderung menyendiri, kurang perhatian dari orang lain bahkan merasa tidak ada yang mempedulikannya. Kontrol terhadap diri bertambah sulit, mereka cepat marah dengan cara yang kurang wajar untuk meyakinkan dunia sekitarnya. Perilaku tersebut muncul Karena adanya kecemasan dalam dirinya dan memunculkan reaksi yang kadang-kadang tidak wajar.

c. Periode remaja tengah

Tanggung jawab yang semakin ditingkatkan dengan harus mampu memikul diri sendiri merupakan masalah tersendiri bagi mereka. Tanggung jawab tidak hanya datang dari orang tua tapi juga dari masyarakat. Seringkali fenomena yang terjadi di masyarakat yang menunjukkan kontradiksi membuat mereka meragukan antara baik dan buruk. Akibatnya mereka akan membentuk penilaian sendiri yang dianggap benar, baik, dan pantas untuk mereka sendiri. Terlebih jika orang tua atau orang dewasa lainnya memaksa mereka untuk mematuhi aturan yang tidak masuk akal menurut mereka.

d. Periode remaja akhir

Pada periode ini remaja mulai memandang diri mereka sebagai orang dewasa. Mereka mulai mampu menunjukkan perilaku, pemikiran, dan sikap yang semakin dewasa. Interaksi dengan orang tua dan masyarakat juga lebih baik dan lancar karena sudah memiliki kebebasan dan emosi yang mulai stabil. Pilihan arah hidup sudah semakin jelas, mampu mengambil keputusan yang lebih bijaksana

meskipun belum sepenuhnya.³³ Sehingga periode remaja ini merupakan persiapan remaja sebelum memasuki usia dewasa.

D. Kerangka Berpikir

Pada dasarnya gawai diciptakan untuk memudahkan manusia untuk berkomunikasi. Komunikasi adalah suatu proses yang menjelaskan mengenai apa, mengatakan apa, kepada siapa dan dengan sebab akibat apa. Gawai jika dilihat melalui model komunikasi Laswell merupakan media yang dapat menyampaikan pesan antara yang satu dengan yang lain. Dapat disimpulkan bahwa gawai merupakan media komunikasi yang dapat mempermudah kegiatan manusia.³⁴

Perangkat elektronik tersebut dipakai sebagai alat komunikasi modern. Tidak hanya orang dewasa yang menggunakannya, tetapi banyak dari kalangan remaja juga anak-anak yang sudah mengenal bahkan memiliki gawai pribadi. Selain sebagai menunjang belajar, gawai memiliki fitur-fitur canggih seperti sosial media, game atau kepentingan pekerjaan yang dapat membuat para pengguna memiliki ketertarikan untuk memilikinya.³⁵

Pada tahun 2017 Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis hasil survei mengenai perilaku pengguna internet di Indonesia. Pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta jiwa dari total jumlah penduduk Indonesia 262 juta jiwa. Artinya sebanyak 54,68% penduduk sudah menggunakan internet. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa pada kategori usia 13-18 tahun mencapai 75,50%, pada kategori 19-34 tahun mencapai 74,23%. Dilihat dari perangkat yang digunakan, bahwa sebagian besar penduduk menggunakan gawai pribadi dalam mengakses internet dibanding dalam menggunakan komputer atau laptop. Dari total keseluruhan masyarakat yang terpapar internet, sebanyak 83,44%

³³ Mohammad Ali, Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, 68.

³⁴ Putri Hana Pebriana "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini" *Jurnal Obsesi*, Vol.1 No.1, (2017), 11

³⁵ Winda Widayati, "The Intensity of Using Gadgets and Parent Controls in Rt 02 / Rw 04 Desa Tambahagung", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.10 No.3 (2021), 2.

mengakses melalui gawai pribadi.³⁶ Dari informasi tersebut menjelaskan bahwa betapa tingginya jumlah pengguna gawai dikalangan muda yang umumnya adalah pelajar.

Penggunaan gawai memiliki konsekuensi yang harus diterima yaitu dampak positif dan negatif. Beberapa study mengemukakan penggunaan gawai dapat merubah struktur otak, interaksi sosial antara anak dan masyarakat dan juga lingkungan berkurang, anak memiliki dunianya sendiri bahkan lebih agresif terhadap keluarga dan orang-orang sekitar.³⁷

Banyak remaja yang menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain gawai. Hal ini patut diwaspadai karena pemakaian yang terlalu lama akan berdampak pada kesehatan mereka. Hudo dalam Omega melakukan penelitian pada hampir 10.000 remaja asal norwegia dengan rentang usia 16-19 tahun yang biasa menghabiskan waktu seharian dengan gawai menyebabkan mereka memerlukan sekitar 60 menit lebih lama untuk tidur dari pada biasanya. Hal ini menyebabkan gangguan pola tidur pada remaja.³⁸

Penggunaan yang terlalu berlebihan tentunya akan memiliki berbagai pengaruh dan dampak terhadap orang yang menggunakan terutama pada siswa. Kelebihan dalam penggunaan bisa berdampak pada aktivitas belajar pada siswa, juga dalam kecerdasan yang dimiliki siswa terutama kecerdasan emosi untuk mendukung hasil belajarnya dan membangun hubungan dengan orang lain.

Individu dengan tingkat kecerdasan emosional yang baik, dapat lebih terampil dalam menenangkan dirinya, terampil dalam memusatkan perhatian, jarang tertular penyakit, cakap dalam memahami orang lain, lebih baik dalam berhubungan dengan orang lain, dan baik dalam mencapai prestasi akademis di

³⁶ Indah Pratiwi, *Konsentrasi Belajar Siswa SMA dan Penggunaan Gawai*, 2.

³⁷ Muhaiminah Akib, "Gawai: Positif dan Negatif Bagi Milenial", *Jurnal Solma*, Vol.10 No.3 (2021), 2.

³⁸ Omega Mawitjere, "Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Insomnia Pada Siswa-siswi Di SMA Negeri 1 Kawangkoan", *Jurnal Keperawatan*, Vol.5 No.1 (2017),2.

sekolah.³⁹ Untuk itu kecerdasan emosi merupakan faktor penting yang harus dimiliki siswa dalam meraih prestasi.

Dari uraian diatas, maka dapat dilihat bahwa individu dengan intensitas penggunaan gawai yang berlebihan akan menjadikan individu tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya baik pada lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian dapat mengurangi kemampuan dalam berempati kepada orang lain, mengekspresikan emosi, juga dalam mengelola emosi dan itu merupakan aspek dalam kecerdasan emosi. Dengan membagi waktu dalam menggunakan gawai dapat menjadikan siswa lebih seimbang dalam bermain dan belajar.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merupakan penelitian yang merujuk pada penelitian terdahulu. Berdasarkan penelusuran hasil-hasil penelitian yang ada, ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Di antaranya adalah:

1. Jurnal sains psikologi yang ditulis oleh Kharisma Bismi Alrasheed dan Melani Aprianti Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana tahun 2018 dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada remaja”.

Persamaan penelitian ini adalah variabel X dan Y yakni sama-sama melihat hubungan antara intensitas penggunaan gawai dan kecerdasan emosi siswa. Perbedaan penelitian terletak pada subjek penelitian. Penelitian ini mengambil sampel pada siswa SMP di Kecamatan Setia Budi Jakarta Selatan. Analisis penelitian ini juga menggunakan analisis korelasi. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dari 379 orang terdapat 11 orang yang tidak kecanduan gadget, 105 orang memiliki kecanduan gadget kategori rendah, 189 orang dengan kecanduan gadget intensitas sedang, 67 orang dengan kecanduan gadget tinggi, dan 7 orang dengan kecanduan gadget sangat tinggi. Sedangkan untuk kecerdasan emosi dari 379 orang, terdapat 18 orang memiliki kecerdasan

³⁹ Daniel Goleman, *Emotional Intelligence*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Umum, 2005), 17.

emosi sangat baik, 263 orang dengan kecerdasan emosi baik, 87 orang dengan kecerdasan emosi sedang, dan 11 orang dengan kecerdasan emosi yang kurang baik. Berdasarkan uji korelasi bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan gadget dengan kecerdasan emosi pada siswa SMP di Kecamatan Setia Budi Jakarta Selatan, yang berarti semakin tinggi kecanduan gadget maka akan memiliki tingkat kecerdasan emosi yang rendah, begitupun sebaliknya jika tingkat kecanduan gadget rendah, maka akan memiliki tingkat kecerdasan emosi yang tinggi.

2. Skripsi yang ditulis oleh Diana Khoiriyyah Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponogoro dengan judul “Korelasi Antara Penggunaan Gadget Dan Kecerdasan Emosional Dengan Pembentukan Akhlakul Karimah Mahasiswa Semester VI Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Ponogoro Tahun 2019-2020”

Persamaan dengan penelitian ini adalah variabel X dari penelitian tersebut. Variabel X penelitian tersebut adalah tentang penggunaan gadget dan kecerdasan emosional yang keduanya merupakan variabel X dan juga Y penelitian yang akan dilakukan peneliti. Perbedaannya terletak pada variabel Y penelitian tersebut yang membahas tentang pembentukan akhlakul karimah. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan hasil penelitian yaitu tidak terdapat korelasi antara penggunaan gadget dengan pembentukan akhlakul karimah, terdapat korelasi antara kecerdasan emosional dengan pembentukan akhlakul karimah, dan terdapat korelasi antara penggunaan gadget dan kecerdasan emosional dengan pembentukan akhlakul karimah mahasiswa semester VI jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Ponogoro.

3. Jurnal yang ditulis oleh Dinie Ratri Desiningrum, Yeni Idriana, dan Siswati Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro tahun 2017 dengan judul “Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Awal”.

Perbedaan penelitian terletak pada sampel penelitian. Penelitian ini mengambil sampel pada siswa SMP sedangkan penelitian yang dilakukan

penulis mengambil sampel pada siswa MA. Persamaan penelitian juga terdapat pada fenomena yang diangkat yakni intensitas penggunaan gawai terhadap kecerdasan emosi.

Penelitian yang mengambil sampel pada 56 remaja di SMPIT Nurussunah dan SMPIT Ulul Abshor Semarang. Dengan menggunakan analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa hasil r_{xy} 0,399 dengan $p=0,000$ ($p<0,05$) yang berarti ada hubungan negatif yang signifikan antara intensi penggunaan gadget dan kecerdasan emosional remaja. Koefisien determinasi dengan R square variabel intensi penggunaan gadget efektif sebesar 23,3 % terhadap variabel kecerdasan emosional.

4. Skripsi yang ditulis oleh Putri Eliya Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Mercubuana tahun 2018 dengan judul “Hubungan Kecanduan Gadget (Smartphone) Dengan Kecerdasan Emosi Remaja Awal di Komplek X Tangerang Selatan”.

Persamaan penelitian terletak pada fenomena yang diangkat mengenai gawai dan kecerdasan emosi. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian. Penelitian ini mengambil subjek pada remaja di kompleks X Tangerang Selatan, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis adalah mengambil subjek di sekolah Madrasah Aliyah.

Penelitian tersebut mengambil sampel sebanyak 134 orang remaja awal di kompleks X Tangerang Selatan yang dipilih dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Dengan menggunakan analisis korelasi product moment hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikansi antara kecanduan gadget dengan kecerdasan emosi remaja awal di kompleks X Tangerang Selatan. Hal tersebut berarti semakin tinggi tingkat kecanduan gadget (smartphone) maka semakin rendah tingkat kecerdasan emosi.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian menurut sigiyono adalah suatu atribut atau nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁰ Definisi operasional dari variabel yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Intensitas Penggunaan Gawai

Intensitas penggunaan gawai adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan media gawai untuk berbagai macam tujuan dan fungsi, yang diukur berdasarkan keadaan tingkatan pengulangan perilaku yaitu frekuensi dan ukuran lama waktu yang dihabiskan yaitu durasi. Aspek-aspek yang akan digunakan dalam mengukur intensitas penggunaan gawai adalah (a) frekuensi dan (b) durasi.

2. Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosi (*emotional intelligence*) merupakan sebetuk perilaku cerdas dengan kemampuan untuk mengenali dan mempresentasikan emosi baik pada diri sendiri maupun pada orang lain serta mengelola emosi diri sendiri secara efektif. Aspek-aspek yang digunakan untuk mengukur kecerdasan emosi adalah (a) mengenali emosi diri sendiri, (b) mengelola emosi diri sendiri, (c) memotivasi diri sendiri, (d) mengenali emosi orang lain, dan (e) membantu orang lain menangani emosi mereka.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah merupakan kalimat dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang ada dan belum mendapatkan fakta-fakta dari pengumpulan data.⁴¹ Hipotesis penelitian ini adalah:

H₀ : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai terhadap kecerdasan emosi siswa di Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 55.

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 99.

H₁ : Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai terhadap kecerdasan emosi siswa di Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan populasi dan sampel, analisis data yang bersifat statistik, instrumen penelitian untuk pengumpulan data, yang bertujuan untuk menguji dan menjabarkan hipotesis yang sudah ditentukan.¹

Metode penelitian ini menggunakan metode korelasional yang dilakukan kepada populasi besar atau kecil. Tetapi data yang diambil hanyalah data sampel dari populasi penelitian untuk menemukan kejadian dan hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis yang diteliti. Proses dalam penelitian kuantitatif dimulai dari latar belakang dan rumusan masalah, landasan teori, rumusan hipotesis, pengembangan instrumen penelitian, pengujian instrumen, populasi, sampel, pengumpulan data, analisis data, dan kesimpulan.²

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Kerlinger (1973) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (constructs) atau sifat yang akan dipelajari.³ Variabel penelitian dibedakan menjadi:

1. Variabel independent atau disebut juga dengan variabel stimulus atau variabel bebas (X) merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan dan menjadi pengaruh munculnya variabel dependen.⁴ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan gawai.
2. Variabel dependen atau disebut juga variabel output atau variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi sebab akibat dari

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2019), 15.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021), 67.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 56.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 69.

adanya variabel bebas.⁵ Variabel terikat pada penelitian ini adalah kecerdasan emosi siswa.

C. Lokasi, Waktu, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini berlokasi di Sekolah Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado di jalan Hasanuddin nomor 14, Kota Manado.

2. Waktu Penelitian

Peneliti membutuhkan waktu selama 1 bulan dalam melakukan penelitian mulai dari pengambilan data sampai pada penyusunan penelitian yaitu pada bulan april sampai mei 2022.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subyek atau obyek yang akan diukur yang merupakan unit yang akan diteliti dan dijadikan wilayah generalisasi.⁶ Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI Sekolah Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Manado yang berjumlah 967 siswa.

Tabel 3.1 Data Jumlah Siswa MAN Model 1 Manado

No	Kelas	Jumlah
1	X	449
2	XI	518
Jumlah		967

Sumber data: bagian tata usaha MAN Model 1 Plus Keterampilan Manado

Sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik dari populasi tersebut. Bila populasi besar maka peneliti tidak mungkin mengambil keseluruhan dari populasi dengan keterbatasan dana, waktu, atau tenaga, maka peneliti bisa menggunakan sampel dari populasi tersebut.⁷ Karena populasi diketahui

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 69.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 126.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 127.

jumlahnya, maka perhitungan sampel dapat menggunakan rumus Yamane dan Isaac and Michael.⁸

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang diperlukan

N = Jumlah Populasi

e = Tingkat kesalahan sampel (sampling error), 5 %

Dalam pengambilan data sampel maka diperoleh melalui perhitungan dengan nilai kritis 5 % yaitu:

$$n = \frac{967}{1 + 967 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{967}{1 + (967 (0,0025))}$$

$$n = \frac{967}{1 + 2,41}$$

$$n = \frac{967}{3,41}$$

$$n = 283$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka sampel yang digunakan dalam penelitian berjumlah 283 orang siswa MAN Model 1 Plus Keterampilan Manado.

D. Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan sampel acak kelompok (*cluster random sampling*) yaitu populasi dibagi ke dalam beberapa kelompok dengan setiap kelompok terdiri atas beberapa elemen. Dari semua kelompok yang ada, diambil

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 137.

beberapa kelompok sebagai sampel. Dengan demikian yang diperlukan dalam sampel acak kelompok adalah daftar kelompok, bukan daftar elemen. Sampel dalam kelompok diambil secara acak kemudian mendata semua elemen dalam kelompok yang terpilih.⁹

Dalam penelitian ini pembagian kelompok dibagi berdasarkan kelas di sekolah MAN Model 1 Plus Keterampilan Manado yaitu dari kelas X sampai dengan kelas XII, dan elemen dalam kelompok adalah jurusan-jurusan yang ada di setiap kelas, yaitu Mipa, Sos, Bahasa, dan Agama. Pada saat penelitian kelas XII tidak lagi masuk sebagai populasi penelitian karena kelas XII sudah dinyatakan lulus dan tidak lagi berada di sekolah, sehingga pengambilan populasi dan sampel hanya pada kelas X dan XI. Sampel diambil secara acak berdasarkan kelas yaitu pada kelas X dan XI.

Berikut jumlah sampel kelas berdasarkan perhitungan dengan rumus populasi kelas/total populasi keseluruhan x total sampel.¹⁰

Tabel 3.2 Data Sampel Penelitian

No.	Kelompok Kelas	Populasi	Sampel
1	X	449 siswa	$449/967 \times 283 = 131,4 = 131$
2	XI	518 siswa	$518/967 \times 283 = 151,5 = 152$
	Total	967 siswa	283 siswa

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner (angket) dan dokumentasi selama penelitian.

1. Kuesioner

Kuesioner adalah seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawabnya.¹¹ Penelitian ini menggunakan skala

⁹ Akhmad Fauzy, *Metode Sampling*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019), 1.20

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 142.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 199.

intensitas penggunaan gawai dan skala kecerdasan emosi dengan model skala likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi orang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial yang telah ditetapkan secara spesifik kemudian menjadi variabel dalam penelitian.¹²

Jawaban item dalam instrument skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Item ini terdiri dari pernyataan yang sesuai dengan indikator berperilaku (favorable) dan yang bertentangan dengan indikator berperilaku (unfavorable).¹³

Dalam skala ini subjek disediakan alternatif jawaban dengan empat kategori yaitu Sangat Sering (SS), Sering (S), Jarang (J), dan Tidak Pernah (TP). Untuk pemberian skor item favorable Sangat Sering (SS) = 4, Sering (S) = 3, Jarang (J) = 2, dan Tidak Pernah (TP) = 1. Dan untuk skor item unfavorable Sangat Sering (SS) = 1, Sering (S) = 2, Jarang (J) = 3, dan Tidak Pernah (TP) = 4.

Tabel 3.3 Skor Skala Likert

Pilihan	SS	S	J	TP
Favorable	4	3	2	1
Unfavorable	1	2	3	4

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilahirkan oleh dua sahabat Paul Otlet dan Henri La Fontaine pada tahun 1895. Dengan maraknya publikasi ilmiah yang sehubungan dengan dipakainya mesin cetak, mereka berpendapat dan berupaya membangun sebuah sistem yang dapat mengumpulkan dan mengorganisasikan informasi karya ilmiah dan menyediakannya untuk keperluan masyarakat. Sistem yang dihasilkan itulah yang dinamakan dokumentasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI Daring) dokumentasi adalah (a) pengupulan, pengolahan, dan penyimpanan

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 146.

¹³ Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021),

informasi dalam bidang pengetahuan dan (b) pengumpulan bukti dan keterangan seperti kutipan, guntingan koran, gambar, dan bahan referensi lain.¹⁴ Dokumentasi dalam penelitian ini berbentuk gambar yaitu foto-foto selama penelitian dilaksanakan.

F. Uji Validitas Isi Item

Aikens' V adalah formula yang dirumuskan oleh Aiken pada tahun 1985, untuk menghitung *content validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian dari para ahli sebanyak n orang terhadap item. Penilaian dilakukan berdasarkan sejauh mana item tersebut relevan dan dapat mewakili indikator keperilakuannya. Penilaian dilakukan dengan cara para ahli memberikan angka dengan rentang 1 (sebagai sangat tidak relevan) sampai dengan angka 5 (sebagai sangat relevan). Statistik Aiken's V dapat dirumuskan sebagai berikut:¹⁵

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

Keterangan:

- s = r-lo
- lo = Angka penilaian validitas terendah (1)
- c = Angka penilaian validitas tertinggi (5)
- r = Angka yang diberikan oleh penilai

Jumlah para ahli dalam penelitian ini adalah sembilan orang. Skor yang harus diperoleh untuk sembilan orang penilai dengan lima kategori penilaian dan menggunakan taraf signifikansi 5% pada tabel Aiken's V adalah 0,72. Hasil perhitungan menunjukkan pada variabel X tidak terdapat item gugur dengan skor \geq 0,72. Dapat disimpulkan bahwa semua item valid dan dinyatakan dapat digunakan.

¹⁴ Blasius Sudarsono, "Memahami Dokumentasi", *Jurnal Acarya Pustaka* Vol.3 No.1 (2017),6.

¹⁵ Saifuddin Azawar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2021), 112

Pada variabel Y terdapat satu item yang memiliki skor dibawah 0,72 yaitu item nomor 6 dengan perolehan skor 0,66. Dapat disimpulkan bahwa item tersebut gugur dan dinyatakan tidak dapat digunakan. Item nomor 6 kemudian dihilangkan dan nomor item tersebut dipindahkan ke nomor item aspek selanjutnya.

G. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum melaksanakan penelitian, alat ukur yang digunakan harus diuji coba terlebih dahulu. Instrument tersebut dicobakan kepada sampel dari populasi yang diambil. Jumlah anggota sampel yang digunakan adalah 30 orang.¹⁶

1. Validitas

Validitas adalah pertimbangan yang paling utama dalam mengevaluasi kualitas tes sebagai instrument alat ukur.¹⁷ Uji ini untuk menunjukkan instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur.¹⁸ Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi product moment dengan rumus:¹⁹

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y

n = Jumlah sampel

$\sum XY$ = Jumlah total data XY

$\sum X$ = Jumlah total data variabel X

$\sum Y$ = Jumlah total data variabel Y

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 197.

¹⁷ Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021), 10.

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 175.

¹⁹ Edi Riadi, *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2016), 208

Dalam penelitian ini uji validitas dihitung menggunakan *Software SPSS 19*. Instrumen penelitian dikatakan valid bila koefisien korelasi product moment melebihi 0,3 (Azwar 1992).²⁰

Tabel 3.4 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Skala Intensitas Penggunaan Gawai dan Kecerdasan Emosi

No	Variabel	Jumlah Butir	Butir Valid	Butir Tidak Valid	Nomor Butir Gugur
1	Intensitas Penggunaan Gawai	14	12	2	1, 7
2	Kecerdasan Emosi	28	19	9	1, 2, 6, 9, 12, 16, 17, 18, 22.

Pada skala intensitas penggunaan gawai, terdapat dua item yang tidak valid dan dinyatakan gugur, yaitu item nomor 1 dengan nilai yang diperoleh $0,253 < 0,3$ artinya tidak valid dan item nomor 7 dengan nilai $-0,028 < 0,3$ artinya tidak valid.

Pada skala kecerdasan emosi, terdapat Sembilan item yang tidak valid dan dinyatakan gugur, yaitu item nomor 1 dengan nilai $0,105 < 0,03$ artinya tidak valid, nomor item 2 dengan nilai $-0,100 < 0,3$ artinya tidak valid, nomor item 6 dengan nilai $0,157 < 0,3$ artinya tidak valid, nomor item 9 dengan nilai $0,194 < 0,3$ artinya tidak valid, nomor item 12 dengan nilai $0,294 < 0,3$ artinya tidak valid, nomor item 16 dengan nilai $-0,001 < 0,3$ artinya tidak valid, nomor item 17 dengan nilai $-0,072 < 0,3$ artinya tidak valid, nomor item 18 dengan nilai $0,213 < 0,3$ artinya tidak valid dan nomor item 22 dengan perolehan nilai $0,177 < 0,3$ yang artinya tidak valid.

Dari hasil uji validitas pada masing-masing instrumen di atas, dapat disimpulkan bahwa pada skala intensitas penggunaan gawai dari 14 item yang ada, terdapat 2 item yang dinyatakan gugur dan 12 item yang dapat digunakan dan di

²⁰ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020), 77.

ikut sertakan ke dalam analisis selanjutnya. Pada skala kecerdasan emosi dari 28 item yang ada, terdapat 9 item yang dinyatakan gugur dan 19 item yang dapat digunakan dan di ikut sertakan ke dalam analisis selanjutnya.

2. Reliabilitas

Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran agar konsisten jika instrumen digunakan untuk melakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap objek yang sama dan juga menghasilkan data yang sama.²¹ Dalam penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* dengan rumus:²²

$$r_{ii} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

r_{ii} = Koefisien reliabilitas instrument

k = Jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir

σ_1^2 = Varian total

Dalam pengujian reliabilitas peneliti menggunakan *Software SPSS 19*. Teknik atau rumus ini dapat digunakan untuk menentukan instrument penelitian reliabel atau tidak bila jawaban responden menginterpretasikan penilaian sikap. Kriteria instrumen dengan menggunakan teknik ini dikatakan reliabel bila koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0,6.²³

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 176.

²² Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, 90.

²³ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, 90.

Tabel 3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Skala Intensitas Penggunaan Gawai dan Skala Kecerdasan Emosi.

No.	Variabel	r-total	Nilai Kritis	Keterangan
1	Intensitas Penggunaan Gawai	0,763	0,6	Reliabel
2	Kecerdasan Emosi	0,759	0,6	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS, didapatkan hasil pada tabel di atas. Pada variabel intensitas penggunaan gawai, menunjukkan nilai koefisien *Alpha Cronbach* sebesar 0,763. Instrument dikatakan reliabel apabila nilai *Alpha Cronbach* $> 0,6$. Dapat disimpulkan bahwa instrumen intensitas penggunaan gawai yang digunakan dalam penelitian dinyatakan reliabel karena nilai koefisien *Alpha Cronbach* adalah $0,763 > 0,6$. Artinya instrument tersebut dapat mengukur intensitas penggunaan gawai dengan konsisten.

Pada variabel kecerdasan emosi, didapatkan nilai koefisien *Alpha Cronbach* sebesar 0,759. Instrument dikatakan reliabel apabila nilai *Alpha Cronbach* $> 0,6$. Dapat disimpulkan bahwa instrument kecerdasan emosi yang digunakan dalam penelitian dinyatakan reliabel karena nilai koefisien *Alpha Cronbach* $0,759 > 0,6$. Artinya instrument tersebut dapat mengukur intensitas penggunaan gawai dengan konsisten.

Tabel 3.6 Blue Print Skala Intensitas Penggunaan Gawai (Valid Dan Gugur)

No	Aspek	Indikator	Nomor Item				Jumlah
			Favorable		Unfavorable		
			Valid	Gugur	Valid	Gugur	
1.	Frekuensi (tingkatan pengulangan	1. siswa mengelola	-	1	2, 3, 4, 5, 6	-	6

	perilaku menggunakan media gawai).	waktu untuk bermain gawai.					
		2. Dalam sehari siswa menggunakan gawai tidak lebih dari 4 kali.	9	7	8, 10	-	4
2.	Durasi (ukuran lama waktu yang dihabiskan dalam menggunakan gawai).	3. Siswa memanfaatkan gawai dengan batas waktu 2-3 jam sehari.	11, 14	-	12, 13	-	4
	Total		3	2	9	-	14

Tabel 3.7 Blue Print Skala Kecerdasan Emosi (Valid Dan Gugur)

No.	Aspek	Indikator	Nomor Item				Jumlah
			Favorable		Unfavorable		
			Valid	Gugur	Valid	Gugur	
1.	Mengenali Emosi Diri	1. Siswa menyadari perasaan yang dirasakan.	3	1, 2	-	-	3
		2. Siswa menangani	5	-	4	-	2

		emosi dengan cara yang tepat.					
2.	Mengelola Emosi Diri	3. Siswa menenangkan diri pada saat sulit.	-	6	7, 8	-	3
		4. Siswa bangkit dengan cepat dari kemunduran.	10, 11	9	-	12	4
3.	Memotivasi Diri	5. Siswa menghadapi tantangan dengan semangat dan sigap dalam mencapai prestasi	13, 14, 15	-	-	16, 17	5
4.	Mengenali Emosi Orang Lain	6. Siswa memahami dan menerima sudut pandang emosi orang lain.	19	18	20, 21	22	5
5.	Membantu Orang Lain Menangani Emosi	7. Siswa menanggapi dan bertindak dengan bijak	24, 25, 28	-	23, 26, 27	-	6

dalam mengendalikan emosi diri dengan emosi orang lain.					
Total	11	5	8	4	28

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul seperti mengelompokan data variabel, mentabulasi data, meyajikan data, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan.²⁴ Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah:

1. Uji Asumsi Dasar

Uji asumsi dasar digunakan untuk mengetahui pola, varian serta kelinearitasan dari suatu populasi data. Apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak, mempunyai varian yang sama, serta menguji kelinieritasan data.²⁵

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji ini terhadap data adalah untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode Kolmogorov-smirnov dengan bantuan *Software SPSS 19*. Hipotesis pengujian yang digunakan adalah sebagai berikut:²⁶

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian hipotesis diatas adalah:

Jika $\text{sig} < \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak, H_1 diterima

Jika $\text{sig} > \alpha$ (0,05) maka H_0 diterima, H_1 ditolak

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 226

²⁵ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, 153

²⁶ Edi Riadi, *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2016), 122

b. Uji Linieritas

Tujuan dilakukan uji ini adalah untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan linier.²⁷ Uji linieritas penelitian ini menggunakan bantuan *Software SPSS 19*. Hipotesis pengujian adalah sebagai berikut:

H₀: Data berpola Linier

H₁: Data tidak berpola Linier

Kriteria Pengujian adalah sebagai berikut:

Jika $\text{sig} < \alpha$ (0,05) maka H₀ ditolak, H₁ diterima

Jika $\text{sig} > \alpha$ (0,05) maka H₀ diterima, H₁ ditolak

2. Uji Hipotesis

a. Analisis Korelasi

Analisis korelasional adalah analisis yang digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan dua variabel. Dalam penelitian ini digunakan uji korelasi pearson (*Product Moment*), yang merupakan alat uji statistik parametrik untuk menguji hubungan dua sampel acak, dan berdistribusi normal. Nilai koefisien korelasi disimbolkan dengan r_{xy} . Nilai koefisien korelasi berada pada interval -1 sampai dengan +1. Jika nilai nilai $r_{xy} = 0$, berarti tidak ada korelasi atau tidak ada hubungan.²⁸

Apabila $r = -1$ korelasi negatif sempurna, artinya terjadi hubungan bertolak belakang antara variabel X dan variabel Y. Jika Variabel X naik, maka variabel Y menurun. Apabila $r = +1$ korelasi positif sempurna, artinya terjadi hubungan yang searah antara variabel X dan variabel Y. Jika variabel X naik, maka variabel Y juga naik.²⁹ Nilai koefisien korelasi r_{xy} dapat dihitung dengan rumus berikut:

²⁷ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, 178

²⁸ Edi Riadi, *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*, 208

²⁹ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, 337

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y

n = Jumlah Sampel

$\sum XY$ = Jumlah total data XY

$\sum X$ = Jumlah total data variabel X

$\sum Y$ = Jumlah total data variabel Y

Pengujian dilakukan dengan bantuan *Software SPSS 19*. Hipotesis penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel intensitas penggunaan gawai dengan variabel kecerdasan emosi.

H_1 = Terdapat hubungan yang signifikan antara variabel intensitas penggunaan gawai dengan variabel kecerdasan emosi.

Kriteria pengujian hipotesis diatas adalah:

Jika sig. > a (0,05), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Jika sig. < a (0,05), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak

b. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (KD) merupakan angka yang digunakan untuk mengetahui kontribusi yang diberikan variabel X (bebas) terhadap variabel Y (terikat).³⁰ Rumus koefisien determinasi adalah:

$$KD = (r)^2 \times 100\%$$

³⁰ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, 338

c. Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif adalah metode yang berkaitan dengan pengumpulan dan penyajian data untuk memberikan informasi inti dari kumpulan data yang ada. Informasi yang akan diperoleh dari analisis ini adalah ukuran pemusatan data seperti rerata aritmatik (mean) dan standar deviasi (simpangan baku).³¹ rumus untuk menghitung mean adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{X_1 + X_2 + \dots + X_n}{n} = \sum_{i=1}^n X_i$$

Keterangan:

X = Rerata (mean)

X_i = Data ke i

n = Banyak data

Rumus untuk menghitung standar deviasi (simpangan baku) adalah sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^N (X_i - X)^2}{N-1}}$$

Keterangan:

S = Standar deviasi

X = Skor X

N = Jumlah Responden

³¹ Edi Riadi, *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*, 58

Setelah nilai mean dan standar deviasi ditemukan kemudian menghitung persentase dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Objek

Setelah hasil analisis ini didapat, kemudian akan dilakukan kategorisasi untuk skor variabel dari yang terendah sampai tertinggi. berdasarkan rumus berikut.³²

Tabel 3.8 Kategori Penilaian Skor

Kategori	Skor
Tinggi	$X \geq (M+1SD)$
Sedang	$(M - 1SD) \leq X < (M+1SD)$
Rendah	$X < (M - 1SD)$

³² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), 299

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Asumsi Dasar

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-smirnov* dengan bantuan *Software SPSS 19*. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,505 melebihi 0,05, maka hasil hipotesis pengujian dinyatakan H_0 diterima, dan H_1 ditolak. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa variabel intensitas penggunaan gawai dan variabel kecerdasan emosi berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai garis hubungan linier. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikansi dari *deviation from linearity* adalah 0,272. Karena nilai signifikansi tersebut melebihi 0,05. Maka hasil hipotesis pengujian dinyatakan H_0 diterima, dan H_1 ditolak dengan kesimpulan bahwa variabel intensitas penggunaan gawai dan variabel kecerdasan emosi memiliki hubungan linier.

2. Hasil Uji Hipotesis

a. Analisis Korelasi

Analisis korelasi digunakan untuk melihat tingkat hubungan dua variabel. Uji korelasi dilakukan menggunakan pearson (*product moment*) dengan bantuan *Software SPSS 19*. Hasil uji korelasi pearson (*Product Moment*) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Korelasi

Pearson Correlation	Sig.	Keputusan	Tingkat Hubungan
-0,117	0,049 < 0,05	H ₁ diterima dan H ₀ ditolak	Sangat Rendah 0,00 – 0,199

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai *pearson correlation* sebesar -0,117. Untuk dapat memberikan interpretasi terhadap kuatnya hubungan, dapat dilihat pada pedoman interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:¹

Tabel 4.2 Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Dari tabel tersebut, maka koefisien korelasi yang ditemukan termasuk pada kategori sangat rendah dengan nilai yang ditemukan -0,117. Tanda negatif pada nilai tersebut menunjukkan hubungan yang negatif. Sedangkan berdasarkan signifikansi diperoleh nilai sebesar 0,049. Karena nilai signifikansi < 0,05 maka H₁ diterima dan H₀ ditolak. Dapat disimpulkan bahwa Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara variabel intensitas penggunaan gawai dengan variabel kecerdasan emosi. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan gawai maka semakin rendah kecerdasan emosi.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 274.

b. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi dilakukan untuk melihat kontribusi variabel X (Intensitas penggunaan gawai) terhadap variabel Y (Kecerdasan Emosi). Pengujian dilakukan dengan bantuan *Software SPSS 19*. Hasil koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Koefisien Determinasi

Model	R	RSquare	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.117 ^a	.014	.010	3.293

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai koefisien determinasi *R square* didapatkan hasil sebesar 0,014 (1,4%). Artinya bahwa variabel intensitas penggunaan gawai berkontribusi sebesar 1,4% terhadap variabel kecerdasan emosi. Sedangkan 98,6% ditentukan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

c. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui ukuran pemusatan data seperti rerata aritmatik (mean) dan standar deviasi (simpangan baku), yang digunakan untuk membuat kategorisasi dari skor variabel intensitas penggunaan gawai dan skor variabel kecerdasan emosi. Pengujian analisis deskriptif dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *Software SPSS 19*. Hasil dari analisis deskriptif dapat dilihat pada tabel output berikut:

Tabel 4.4 Hasil Analisis Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Intensitas Penggunaan Gawai	283	14	32	22.11	2.689

Kecerdasan Emosi	283	31	50	40.86	3.310
Valid N (listwise)	283				

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh data terendah variabel intensitas penggunaan gawai adalah 14 dan data tertinggi adalah 32. Nilai mean variabel intensitas penggunaan gawai adalah 22,11 dan standar deviasi 2.689. Pada variabel kecerdasan emosi data terendah adalah 31 dan data tertinggi adalah 50. Nilai mean variabel kecerdasan emosi adalah 40,86 dan standar deviasi 3.310.

1) Intensitas Penggunaan Gawai

Penelitian intensitas penggunaan gawai yang dilakukan pada subjek dengan jumlah sampel 283 orang dapat dilihat pada tabel skor kategorisasi berikut:

Tabel 4.5 Kategorisasi Skor Intensitas Penggunaan Gawai

Kategori	Skor
Tinggi	$X \geq 25$
Sedang	$19 \leq X < 25$
Rendah	$X < 19$

Kategori pada tabel di atas menjelaskan bahwa apabila skor intensitas penggunaan gawai yang diperoleh lebih besar atau sama dengan 25, maka skor tersebut masuk pada kategori tinggi. Apabila skor variabel intensitas penggunaan gawai yang diperoleh lebih kecil dari 25, tetapi lebih besar atau sama dengan 19, maka skor tersebut masuk pada kategori sedang. Apabila skor yang diperoleh lebih kecil dari 19, maka termasuk pada kategori rendah.

Distribusi frekuensi kategori rendah, sedang, tinggi variabel intensitas penggunaan gawai dilakukan dengan pengujian menggunakan *Software SPSS 19* yang dapat dilihat pada tabel dan gambar berikut.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Skor Intensitas Penggunaan Gawai

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	28	9.9	9.9	9.9
	Sedang	205	72.4	72.4	82.3
	Tinggi	50	17.7	17.7	100.0
	Total	283	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut dapat digambarkan dalam bentuk *pie chart* seperti berikut:



Gambar 4.1 Pie Chart Intensitas Penggunaan Gawai

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa kategori skor tinggi, sedang, rendah variabel intensitas penggunaan gawai, terdapat 28 partisipan (9,9%) berada pada kategori rendah, 205 partisipan (72,4%) berada pada kategori sedang, dan 50 partisipan (17,7%) pada kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gawai pada siswa cenderung berada pada kategori sedang berdasarkan dengan frekuensi terbanyak yaitu 205 partisipan (72,4%).

2) Kecerdasan Emosi

Penelitian mengenai kecerdasan emosi yang dilakukan pada subjek dengan jumlah sampel 283 orang dapat dilihat pada tabel skor kategorisasi berikut:

Tabel 4.7 Kategorisasi Skor Kecerdasan Emosi

Kategori	Skor
Tinggi	$X \geq 44$
Sedang	$38 \leq X < 44$
Rendah	$X < 38$

Kategori pada tabel di atas menjelaskan bahwa apabila skor variabel kecerdasan emosi yang diperoleh lebih besar atau sama dengan 44, maka skor tersebut masuk pada kategori tinggi. Apabila skor variabel kecerdasan emosi yang diperoleh lebih kecil dari 44, tetapi lebih besar atau sama dengan 38, maka skor tersebut masuk pada kategori sedang. Apabila skor yang diperoleh lebih kecil dari 38, maka termasuk pada kategori rendah.

Distribusi frekuensi kategori rendah, sedang, tinggi variabel kecerdasan emosi dilakukan dengan pengujian menggunakan *Software SPSS 19* yang dapat dilihat pada tabel dan gambar berikut.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Kategorisasi Skor Kecerdasan Emosi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	38	13.4	13.4	13.4
	Sedang	190	67.1	67.1	80.6
	Tinggi	55	19.4	19.4	100.0
	Total	283	100.0	100.0	

Berdasarkan data tersebut dapat digambarkan dalam bentuk *pie chart* seperti berikut:



Gambar 4.2 *Pie Chart* Kecerdasan Emosi

Berdasarkan pada tabel dan gambar di atas menjelaskan bahwa pada variabel kecerdasan emosi terdapat 38 partisipan (13,4%) berada pada kategori rendah, dan 190 partisipan (67,1%) berada pada kategori sedang, dan kategori tinggi 55 partisipan (19,4%). Dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosi pada siswa cenderung berada pada kategori sedang berdasarkan dengan frekuensi terbanyak yaitu 190 partisipan (67,1%).

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dimulai sejak penulisan proposal pada bulan oktober 2021, sampai pada penulisan hasil penelitian pada bulan juni 2022. Penelitian ini dilakukan pada siswa Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado, dengan jumlah populasi 967 siswa.

Pengambilan sampel dilakukan pada siswa kelas X dengan jumlah sampel 131 dari 449 siswa, dan siswa kelas XI 152 dari 518 siswa dengan total jumlah sampel 283 siswa. Siswa kelas XII tidak dijadikan sampel karena sudah selesai melaksanakan ujian kelulusan dan sudah dinyatakan lulus oleh pihak sekolah, sehingga tidak lagi berada di sekolah. Skala disebarakan secara langsung dalam bentuk kuesioner kepada siswa. Peneliti mendatangi sekolah dan masuk ke ruangan kelas untuk menjelaskan maksud dan tujuan dari peneliti. Rincian jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Rincian Waktu Penelitian

Kegiatan	Pelaksanaan
Pembuatan Kuesioner – Uji Validitas Isi	Desember 2021- Maret 2022
Uji Coba Skala	20 April 2022
Penelitian	23-27 Mei 2022
Penulisan Hasil	Mei –Juni 2022

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat diketahui dan dapat dijelaskan bahwa dalam penelitian ini terdapat satu variabel independen yaitu intensitas penggunaan gawai (X) dan satu variabel dependen yaitu kecerdasan emosi (Y). kedua variabel ini telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, dan menunjukkan item dalam indikator tidak semuanya valid.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat hubungan antara variabel intensitas penggunaan gawai dan kecerdasan emosi karena nilai koefisien korelasi $r_{xy} \neq 0$ dan berada pada interval -1 sampai dengan +1 yaitu -0,117. Berdasarkan taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai sebesar $0,049 < 0,05$. Artinya bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai dengan kecerdasan emosi pada siswa Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Ketrampilan Manado. Tanda (-) pada hasil korelasi pearson (*product moment*) mengartikan adanya hubungan bertolak belakang antara variabel X (intensitas penggunaan gawai) dan variabel Y (kecerdasan emosi). Dengan hasil penelitian bahwa jika intensitas penggunaan gawai tinggi maka kecerdasan emosi rendah.

Intensitas penggunaan gawai merupakan kadar keseringan siswa dalam menggunakan gawai dengan berbagai fungsi dan tujuan.² Pada penelitian yang dilakukan di sekolah Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado intensitas penggunaan gawai siswa cenderung berada pada intensitas sedang dengan frekuensi terbanyak yaitu 205 partisipan.

² Maya Ferdiana Rozalia, “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” *Jurnal Peikiran dan Pengembangan SD*, Vol.5 No.2 (2017), 2.

Di tinjau berdasarkan tingkatan sekolah, siswa-siswi Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado termasuk ke dalam usia remaja. Remaja pada usia 12-18 tahun sejalan bersama dengan perkembangan kognitifnya sudah mampu menerjemahkan situasi sosial yang tepat untuk dapat mengekspresikan emosi. Erikson menyatakan pada usia remaja berada pada tahap industri dan identitas diri. Mereka akan lebih pandai bersahabat dan mulai melepaskan diri dari ikatan emosi yang lebih kuat dengan orang tuanya.³ Dengan penggunaan yang berlebihan pada gawai akan membuat anak mudah bosan, gelisah, dan marah ketika dia dipisahkan dengan gawai kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gawai kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gawai tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya.⁴

Penelitian yang juga sejalan dengan penggunaan gawai dilakukan oleh Adinda Ulfa menunjukkan hasil bahwa rata-rata siswa yang sudah memiliki gawai pribadi mengoperasikannya di sekolah karena dipengaruhi oleh teman-teman di lingkungannya. Hal tersebut ternyata memberikan dampak terhadap komunikasi interpersonal secara tatap muka. Pemanfaatan gawai yang tidak hanya untuk media komunikasi namun juga sebagai alat untuk aktivitas sehari-hari mempengaruhi keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Penurunan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa dirasakan oleh guru di sekolah bahwa siswa lebih susah diterangkan, dan mulai tidak mengerti batasan menggunakan gawai di sekolah, seperti halnya saat pembelajaran mereka kurang memperhatikan guru di kelas, dan lebih fokus memainkan gawai. Ketika diskusi di kelas rata-rata siswa cenderung diam dan kurang antusias mengikuti pembelajaran.⁵

Gawai merubah pola hidup maupun cara bergaul generasi saat ini. Peran orang tua sangat penting dan dibutuhkan dalam generasi ini, mengingat mudahnya

³ Masganti, *Perkembangan Peserta Didik*, (Medan: Perdana Publishing, 2012), 137.

⁴ Hastuti, *Psikolog Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012),

⁵ Adinda Ulfa Permatasari, Farah Farida Tantiani “Intensitas Penggunaan Gawai dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal”, *Jurnal Psikologi* Vol. 8 No.2 (2019), 8.

anak dalam dalam mengakses informasi.⁶ Pada saat penelitian dilakukan terdapat beberapa anak terlihat sedang asik bermain gawai. Ada yang sedang melakukan panggilan video (*video call*) pada saat mengisi kuesioner, ada yang sedang mendengarkan musik, ada yang sedang selfi, ada juga yang sedang asik bermain game.

Sehubungan dengan bermain game pada gawai sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulfi Kholidiyah, hubungan intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi yang menunjukkan hasil adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi. Artinya semakin tinggi intensitas bermain game online maka akan menurunkan kecerdasan emosi.⁷

Kecerdasan emosi (*emotional intelligence*) merupakan sebetuk perilaku cerdas dengan kemampuan untuk mengenali dan mempresentasikan emosi baik pada diri sendiri maupun pada orang lain serta mengelola emosi diri sendiri secara efektif.⁸ Berdasarkan analisis data penelitian siswa Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado, kecerdasan emosi siswa cenderung berada pada kategori sedang dengan frekuensi terbanyak yaitu 190 partisipan (67,1%).

Dari hasil penelitian ini dengan intensitas penggunaan gawai siswa yang cenderung berada pada kategori sedang, memiliki hubungan dengan kecerdasan emosi yang juga cenderung berada pada kategori sedang meskipun dengan interpretasi hubungan yang sangat rendah. Kontribusi intensitas penggunaan gawai terhadap kecerdasan emosi siswa hanya sebesar 1,4%, sedangkan 98,6% ditentukan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat variabel lain yang berhubungan dan mempengaruhi kecerdasan emosi siswa.

⁶ Supriyadi, "Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kecerdasan Emosi Mahasiswa", *Jurnal Inovasi Pendidikan* Vol.4 No.1 (2020), 3.

⁷ Ulfi Kholidiyah "Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi" (Skripsi, Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013), 7

⁸ Jeffrey S. Nevid, *Psikologi Konsepsi dan Aplikasi*, (Bandung: Penerbit Nusa Media, 2017), 594.

Menurut Goleman faktor lingkungan sosial juga dapat mempengaruhi kecerdasan emosi siswa terutama dalam lingkungan keluarga.⁹ Penelitian yang sejalan dengan hal ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Intan Kumalasari dengan hasil yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara keharmonisan keluarga terhadap kecerdasan emosi siswa. Keadaan dalam keluarga yang terkadang tidak bisa dipungkiri juga sering dipenuhi konflik mempengaruhi keadaan emosi siswa yang terkadang tidak stabil dan tidak terkendali.¹⁰

Untuk mengembangkan kecerdasan emosional siswa dalam pembelajaran sikap empati atau kecakapan sosial harus dimiliki oleh pendidik. Dalam pembelajaran seorang pendidik harus merasakan atau peka terhadap apa yang dirasakan oleh anak didik, misalnya jika anak didik merasa jenuh dalam pembelajaran, hendaknya pendidik bisa membuat suasana lebih ceria dan menyenangkan sehingga anak didik dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik.¹¹

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anita terkait dengan pengaruh lingkungan sosial terhadap kecerdasan emosi siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan semakin bagus sikap atau hubungan guru-guru dan siswa-siswa di sekolah, maka semakin bagus kecerdasan emosi siswa. Begitupun sebaliknya, semakin tidak bagus sikap atau hubungan guru-guru dan siswa-siswa di sekolah maka semakin tidak bagus kecerdasan emosi siswa.¹²

Penelitian lain yang dilakukan oleh Bagus Arif menunjukkan bahwa layanan informasi dapat berpengaruh positif terhadap kecerdasan emosi. Layanan informasi bertujuan untuk membekali siswa dalam berbagai pengetahuan dan

⁹ Goleman dalam Profitra Reza Akbar “Perbedaan Kecerdasan Emosional Antara Siswa SMA dengan MA: Studi Komparasi Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Purwodadi dan MA Sunniyyah Selo” *Jurnal Empati* Vol.4 No.4 (2015), 3.

¹⁰ Intan Kumalasari Wardani “Pengaruh Keharmonisan Keluarga Terhadap Kecerdasan Emosi Pada Siswa SMA Islam NU Pujon” (Skripsi, Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019),78.

¹¹ Mulyasa, *Menjadi Guru Professional*, (Bandung: Rosda karya, 2006), h. 162

¹² Anita Nainggolan “Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VII SMPN 1 Padang Gelugur Kabupaten Pasman” (Skripsi, Bukittinggi, Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi, 2019), 90.

pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk menganalisis diri, merencanakan dan mengembangkan kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat.¹³

Penelitian yang juga sejalan dengan penelitian yang mempengaruhi kecerdasan emosi adalah penelitian yang dilakukan oleh Zidni Zidan. Berdasarkan penelitiannya pengembangan kecerdasan emosional adalah dengan cara pembiasaan meliputi membangun rasa percaya diri, wirid, amaliyah asmaul husna, pendekatan spiritual, motivasi, ganjaran, tata tertib, metode keteladanan, dan keterampilan sosial.¹⁴

Gejolak yang tumbuh pada masa remaja dapat menimbulkan ketidakstabilan emosi yang dapat memunculkan kenakalan remaja. Kenakalan remaja dapat membahayakan banyak pihak dan dalam penanggulangannya menjadi tanggung jawab orang tua, sekolah, pemerintah dan juga masyarakat.¹⁵

Sejalan dengan hal ini penelitian Ratna Dewi yang membahas mengenai kecerdasan emosi dan perilaku agresi di sosial media pada remaja., menunjukkan hasil bahwa semakin tinggi kecerdasan emosi yang dimiliki siswa, maka akan semakin rendah perilaku agresi di sosial media. Atkinson mengemukakan bahwa agresi merupakan reaksi emosi. Reaksi dari amarah seseorang yang akan diluapkan melalui perilaku agresif. Perilaku remaja juga merupakan efek media sosial. Efek dari media sosial bukan hanya mempengaruhi seseorang dalam jangka waktu pendek, namun juga mempengaruhi dalam jangka waktu yang lama. Fenomena yang terjadi saat ini adalah semakin banyak jenis sosial media yang dimiliki remaja, mereka dapat meluapkan apa yang dirasakan dengan sosial media yang ada tanpa memikirkan dampaknya di dunia nyata. Dengan adanya gawai sosial media menjadi sangat mudah diakses dengan menggunakan fitur-fitur dan aplikasi yang terdapat

¹³ Bagus Arif Aulia, "Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa Kelas XI SMA Swasta Persiapan Stabat Tahun Ajaran 2017/2018" (Skripsi, Medan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2018), 76.

¹⁴ Zidni Zidan, "Pengembangan Kecerdasan Emosional Di SMA Primaganda Bulurejo Diwrek Jombang", *Jurnal Ilmuna*, Vol.1 No.2 (2019), 21.

¹⁵ Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009), 260.

pada gawai. Namun remaja yang memiliki kemampuan pengelolaan emosi yang baik dapat mengekspresikan emosinya dengan positif, bukan dengan agresif.¹⁶

Kecerdasan emosional merupakan kemampuan yang penting untuk remaja untuk mengetahui perasaan sendiri, mampu agar dapat mengelola emosinya, mempunyai motivasi yang tinggi, dan memiliki kepedulian terhadap orang lain.¹⁷ Remaja dengan kecerdasan emosional yang tinggi akan membuatnya tepat dalam melakukan tindakan, memikirkan tindakan dan ucapan sebelum dilakukan, memiliki cara penyelesaian masalah dengan baik, dan juga dapat menempatkan diri dalam segala situasi. Dampak yang akan diterima orang lain adalah merasa nyaman ketika berada didekatnya, mampu menghargai orang lain, dapat memahami kesulitan orang lain, dan menjalin persahabatan yang berkualitas.¹⁸ Dengan begitu kecerdasan emosi merupakan hal yang penting untuk dimiliki remaja agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik di lingkungan keluarga, maupun di lingkungan masyarakat.

¹⁶ Waya Ratna Dewi “Kecerdasan Emosi dan Perilaku Agresi di Social Media Pada Remaja”, *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, Vol.7 No.2 (2017), 3.

¹⁷ Irma Darmawati, Dwi Yuniar “Emotional Quotient Remaja Kota Bandung” *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, Vol.4 No.1 (2018), 3

¹⁸ Siti Lailatur Rokhmah “Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kualitas Persahabatan Pada Remaja Akhir” (Skripsi, Malang, Universitas Muhamadiyah Malang, 2017), 13.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya mengenai intensitas penggunaan gawai terhadap kecerdasan emosi siswa MAN Model 1 Plus Keterampilan Manado, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan pada sampel dengan jumlah 283 orang siswa menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai dan kecerdasan emosi siswa di Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado. Analisis yang dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi pearson (*product moment*) mendapatkan nilai korelasi -0,117. Nilai tersebut berada pada interval -1 sampai dengan +1. Nilai (-) mengartikan terjadinya hubungan bertolak belakang antara intensitas penggunaan gawai dan kecerdasan emosi, yang artinya terdapat hubungan negatif antar variabel penelitian. Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan gawai maka akan semakin rendah kecerdasan emosi. Nilai signifikansi didapatkan hasil sebesar $0,049 < 0,05$. Kontribusi Intensitas penggunaan gawai memiliki nilai sebesar 1,4% terhadap variabel kecerdasan emosi. Sedangkan 98,6% ditentukan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Saran-Saran

Penulis berharap penelitian ini bisa memberikan kontribusi kepada masyarakat. Atas dasar hasil penelitian dan kesimpulan, ada beberapa saran yang patut dipertimbangkan oleh berbagai pihak, diantaranya adalah:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam bidang pendidikan bahwa bukan hanya kecerdasan intelektual saja yang harus diperhatikan, akan tetapi kecerdasan emosi juga sangat diperlukan.

2. Bagi pihak sekolah untuk dapat memperhatikan dan dapat mempertegas peraturan untuk peserta didik dalam menggunakan gawai terutama dalam lingkungan sekolah pada saat jam pelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, yang tertarik dengan intensitas penggunaan gawai, diharapkan dapat menggali berbagai informasi dari jurnal ataupun buku untuk menemukan dan menghubungkan variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosi seseorang.
4. Bagi siswa siswi yang merupakan orang-orang yang berpendidikan dan menjadi kebanggaan dari orang tua dan negara, harus bisa mengoptimalkan waktu dan aktivitas sehari-hari termasuk dalam menggunakan gawai.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Profitra Reza, “Perbedaan Kecerdasan Emosional Antara Siswa SMA dengan MA: Studi Komparasi Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Purwodadi dan MA Sunniyyah Selo” *Jurnal Empati* Vol.4 No.4 (2015).
- Akib, Muhaiminah, “Gawai: Positif dan Negatif Bagi Milenial”, *Jurnal Solma*, Vol.10 No.3 (2021).
- Ali, Mohammad, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019).
- Aliah, *Psikologi Perkembangan Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008).
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012).
- Ariston, Yummi, “Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar,” *Journal of Educational Review and Research* Vol. 1 No.2 (Desember 2018).
- Askar, “Potensi Dan Kekuatan Kecerdasan Pada Manusia (Iq, Eq, Sq) Dan Kaitannya Dengan Wahyu” *Jurnal Hunafa* Vol. 3 No. 3, (2006).
- Aulia, Bagus Arif, “Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa Kelas XI SMA Swasta Persiapan Stabat Tahun Ajaran 2017/2018” (Skripsi, Medan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2018).
- Azawar, Saifuddin, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2021).
- Azwar, Saifuddin, *Penyusunan Skala Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021).
- Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014).
- Chaidirman, “Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) Pada Kalangan Remaja Suku Bajo” *Journal of Holistic Nursing and Health Science* Vol.2 No.2 (November 2019).
- Darmawati, Irma, “Emotional Quotient Remaja Kota Bandung” *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, Vol.4 No.1 (2018).

- Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2003).
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007).
- Dewi, Waya Ratna, “Kecerdasan Emosi dan Perilaku Agresi di Social Media Pada Remaja”, *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, Vol.7 No.2 (2017).
- Edi Riadi, *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2016).
- Elvinaro, Ardianto, *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004).
- Fauzy, Akhmad, *Metode Sampling*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019).
- Goleman, Daniel, *Emotional Intelligence Mengapa EI Lebih Penting dari pada IQ*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2007).
- Goleman, Daniel, *Emotional Intelligensi*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Umum, 2005).
- Goleman, Daniel, *Kecerdasan Emosional, Terjemahan T. Hermaya*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996).
- Hafi, Ashari, *Kamus Psychology* (Surabaya: Usaha Nasional, 1996).
- Hastuti, *Psikolog Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012).
- Hehanian, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Grasindo, 2002).
- Hidayah, Rifa, *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009).
- Iswidharmanjaya, Derry, *Bila Si Kecil Bermain Gadget* (Jakarta: Bisakimia, 2013).
- Kasemin, Kasiyanto, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi* (Jakarta: Prenada Media, 2015).
- Kholidiyah, Ulfi, “Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi” (Skripsi, Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013).

- Kogoya, Dekinus, "Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua," *E-journal Acta Diurna* Vol. IV NO. 4, (2015).
- Masganti, *Perkembangan Peserta Didik*, (Medan: Perdana Publishing, 2012).
- Mawitjere, Omega, "Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Insomnia Pada Siswa-siswi Di SMA Negeri 1 Kawangkoan", *Jurnal Keperawatan*, Vol.5 No.1 (2017).
- Midayana, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini" *Jurnal PAUD* Vol.2 No.1 (September 2019).
- Mulyasa, *Menjadi Guru Professional*, (Bandung: Rosda karya, 2006).
- Nainggolan, Anita, "Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VII SMPN 1 Padang Gelugur Kabupaten Pasman" (Skripsi, Bukittinggi, Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi, 2019).
- Nevid, Jeffrey, *Psikologi Konsepsi dan Aplikasi*, (Bandung: Penerbit Nusa Media, 2017).
- Nggermanto, Agus, *Quantum Quotient (Kecerdasan Quantum): Cara Praktis Melejitkan IQ, EQ, dan SQ*, (Bandung: Nuansa, 2008).
- Nurhakim, Syerif, *Dunia Komunikasi Dan Gadget* (Jakarta: Bestari, 2015).
- Pebriana, Putri Hana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini" *Jurnal Obsesi*, Vol.1 No.1, (2017).
- Pratiwi, Indah, *Konsentrasi Belajar Siswa SMA dan Penggunaan Gawai* (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019).
- Rokhmah, Siti Lailatur, "Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kualitas Persahabatan Pada Remaja Akhir" (Skripsi, Malang, Universitas Muhamadiyah Malang, 2017).
- Rozalia, Maya Ferdiana "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar" *Jurnal Peikiran dan Pengembangan SD*, Vol.5 No.2 (2017).
- Santrock, John, *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2012).

- Sari, Tria Puspita, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Prasekolah Di TKIT Al Mukmin" *Jurnal Profesi* Vol. 13 No.2 (Maret 2016).
- Siregar, Syofian, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020).
- Stein, Steven, *The IQ Age Emotional and Your Succes*, Terjemahan Trinada Rainy *Ledakan IQ: 15 Prinsip Dasar Kecerdasan Emosional Meraih Sukses*, (Bandung: Kaifa, 2003).
- Sudarsono, Blasius, "Memahami Dokumentasi", *Jurnal Acarya Pustaka* Vol.3 No.1 (2017).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Suharno, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Al-Marhamah Kabupaten Majalengka Tahun 2017," *Jurnal Kesehatan Budi Luhur Cimahi*, Vol. 11 No. 2, (Februari-Juli 2018).
- Supriyadi, "Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kecerdasan Emosi Mahasiswa", *Jurnal Inovasi Pendidikan* Vol.4 No.1 (2020).
- Syifa, Layyinat, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol.3 No.4, (2019).
- Tridhonanto, Al, *Melejitkan Kecerdasan Emosi (EQ) Buah Hati*, (Jakarta: Beranda Agency, 2009).
- Wardani, Intan Kumalasari, "Pengaruh Keharmonisan Keluarga Terhadap Kecerdasan Emosi Pada Siswa SMA Islam NU Pujon" (Skripsi, Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019).
- Warsita, Bambang, *Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya)*, (Jakarta: PT Rineka Cipta 2008).

- Widya, Rika, “Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini dan Penanganannya di PAUD Ummul Habibah” *Jurnal Program Studi PAUD* Vol. 13 No.1 (Juni 2020).
- Widyayati, Windi, “The Intensity of Using Gadgets and Parent Controls in Rt 02 / Rw 04 Desa Tambahagung”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.10 No.3 (2021).
- Yuniar, Gita Satya, “Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facabook Dengan Pengungkapan Diri (Self Disclosure) Pada Siswa-siswi Kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya”, *Jurnal Character*, Vol.2 No.1 (2013).
- Zidan, Zidni, “Pengembangan Kecerdasan Emosional Di SMA Primaganda Bulurejo Diwek Jombang”, *Jurnal Ilmuna*, Vol.1 No.2 (2019).
- Zulkarnain, “Tinjauan al-Qur’an dan Relevansinya dalam Pendidikan” *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.5 No.2, (2018).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Menjadi Penilai

SURAT PERMOHONAN MENJADI *EXPERT JUDGEMENT*

Lampiran :
Perihal : Permohonan menjadi *expert judgement*

Kepada
Yth. Dosen dan Praktisi
Di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.
Disampaikan dengan hormat bahwa saya,
Nama : Indah Juliana Adam
NIM : 17.3.6.002

Mahasiswa program studi Psikologi Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado sedang melaksanakan penyusunan skripsi dengan judul “Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa Di Sekolah Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Manado”.

Sehubungan dengan hal tersebut, memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk melakukan *expert judgement* berkenaan dengan skala yang akan digunakan dalam penelitian ini. Skala ini merupakan skala intensitas penggunaan gawai dan skala kecerdasan emosi yang disusun oleh peneliti sendiri berdasarkan aspek-aspek dalam setiap variabel. Aspek dari intensitas penggunaan gawai adalah frekuensi dan durasi, dan aspek dari kecerdasan emosi yaitu mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi diri sendiri, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan membantu orang lain menangani emosi mereka.

Demikian surat permohonan ini saya buat, atas perhatian dan kesediaannya saya sampaikan banyak terima kasih.

Wassalamualaikum. Wr. Wb.

Manado, 17 Maret 2022

Hormat saya

Indah Juliana Adam

NIM: 17.3.6.002

Lampiran 2 Blue Print Intensitas Penggunaan Gawai Sebelum Uji Coba

Blue Print Skala Intensitas Penggunaan Gawai

No.	Aspek	Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1.	Frekuensi (tingkatan pengulangan perilaku menggunakan media gawai).	1. Siswa mengelola waktu untuk bermain gawai.	1	2, 3, 4, 5, 6	6
		2. Dalam sehari siswa menggunakan gawai tidak lebih dari 4 kali.	7, 9	8, 10	4
2.	Durasi (ukuran lama waktu yang dihabiskan dalam menggunakan gawai)	3. Siswa memanfaatkan gawai dengan batas waktu 2-3 jam sehari.	11, 14	12, 13	4
Total			5	9	14

Aspek	Indikator	No. Item	Pernyataan	Favorable/ Unfavorable	Kategori Penilaian				
					STR (1)	TR (2)	AR (3)	R (4)	SR (5)
Frekuensi	Siswa mengelola waktu untuk bermain gawai.	1.	Saya menggunakan gawai pada waktu tertentu.	Favorable				✓	
		2.	Saya lupa waktu ketika asik bermain gawai.	Unfavorable				✓	
		3.	Saya tidak bisa menahan keinginan untuk memeriksa gawai.	Unfavorable				✓	
		4.	Saya menyempatkan diri menggunakan gawai dalam situasi apapun.	Unfavorable				✓	
		5.	Saya sulit untuk tidak menggunakan gawai dalam waktu yang lama.	Unfavorable				✓	
		6.	Biasanya saya menggunakan waktu luang untuk bermain gawai.	Unfavorable				✓	
		7.	Saya membuat target dalam menggunakan gawai dalam sehari.	Favorable					✓

	<p>menggunakan gawai tidak lebih dari 4 kali.</p>	8.	<p>Saya menggunakan gawai lebih dari 4 kali dalam sehari.</p>	Unfavorable			✓	
		9.	<p>Saya menggunakan gawai 1 sampai 4 kali dalam sehari.</p>	Favorable			✓	
		10.	<p>Saya gelisah jika tidak bermain gawai dalam sehari.</p>	Unfavorable			✓	
Durasi	<p>Siswa memanfaatkan gawai dengan batas waktu 2-3 jam sehari.</p>	11.	<p>Saya menggunakan gawai selama 1 sampai 3 jam sehari.</p>	Favorable			✓	
		12.	<p>Saya menggunakan gawai lebih dari 4 jam sehari.</p>	Unfavorable			✓	
		13.	<p>Saya tidak menentukan batasan waktu dalam menggunakan gawai.</p>	Unfavorable			✓	
		14.	<p>Saya menggunakan gawai tidak melebihi batas waktu yang sudah saya tentukan.</p>	Favorable			✓	

Lampiran 3 Blue Print Kecerdasan Emosi Sebelum Uji Coba

Blue Print Skala Kecerdasan Emosi Siswa

Aspek	Indikator	Pernyataan		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
Mengenali Emosi Diri	1. Siswa menyadari perasaan yang dirasakan.	1, 2, 3	-	3
	2. Siswa menangani emosi dengan cara yang tepat.	5	4, 6	3
Mengelola Emosi Diri	3. Siswa menenangkan diri pada saat sulit.	7,	8, 9	3
	4. Siswa bangkit dengan cepat dari kemunduran.	10, 12	11, 13	4
Memotivasi Diri	5. Siswa menghadapi tantangan dengan semangat dan sigap dalam mencapai prestasi.	14, 15, 16	17, 18	5
Mengenali Emosi Orang Lain	6. Siswa memahami dan menerima sudut pandang emosi orang lain.	19, 20	21, 22, 23	5
Membantu Orang Lain Menangani Emosi	7. Siswa menanggapi dan bertindak dengan bijak dalam mengendalikan emosi diri dengan emosi orang lain.	25, 26, 29	24, 27, 28	6
Total		15	14	29

Aspek	Indikator	No. Item	Pernyataan	Favorable/ Unfavorable	Kategori Penilaian				
					STR (1)	TR (2)	AR (3)	R (4)	SR (5)
Mengenali emosi diri	1. Siswa menyadari perasaan yang dirasakan.	1.	Suasa hati saya senang ketika bermain gawai	Favorable				✓	
		2.	Saya meredakan kemarahan dengan bermain gawai. ✓	Favorable				✓	
		3.	Saya gelisah ketika tidak memeriksa notifikasi ^{di} pada gawai.	Favorable				✓	
Mengelola emosi diri	2. Siswa menangani emosi dengan cara yang tepat.	4.	Saya marah ketika keinginan bermain gawai tidak terpenuhi.	Unfavorable				✓	
		5.	Saya berusaha sabar ketika dimarahi orang tua karena selalu bermain gawai.	Favorable				✓	
		6.	Ketika marah saya sering melempar dan memukul barang.	Unfavorable				✓	
		7.	Saya memilih diam dari pada melampiaskan kemarahan ketika tidak diizinkan bermain gawai	favorable				✓	
		8.	Saya mudah marah ketika asik menggunakan gawai	Unfavorable				✓	

	18.	Saya menunda untuk mengerjakan tugas sekolah karena lebih asik bermain gawai.	Unfavorable					✓	
Mengenali emosi orang lain	19.	6. Siswa memahami dan menerima sudut pandang emosi orang lain.	Favorable	Saya turut prihatin ketika gawai milik orang lain rusak.				✓	
	20.		Favorable	Saya mendengar dan menerima pendapat teman dengan baik meskipun sedang bermain gawai.				✓	
	21.		Unfavorable	Saya tidak senang ketika mendapat kritikan gawai yang saya miliki murahan.				✓	
	22.		Unfavorable	Saya tidak peduli pada teman yang meminta bantuan ketika sedang bermain gawai.				✓	
Membantu orang lain	23.		Unfavorable	Saya merasa bangga jika memperlakukan gawai milik orang lain di depan umum.				✓	
	24.	7. Siswa menanggapi dan bertindak dengan	Unfavorable	Saya marah jika diperintah orang tua ketika sedang asik bermain gawai.				✓	

menangani emosi	bijak dalam mengendalikan emosi diri dengan emosi orang lain.	25.	Saya memberikan solusi dan ikut membantu ketika gawai milik teman terkena masalah.	Favorable					✓	
		26.	Saya senang berkumpul dan bercerita dengan teman-teman dari pada bermain gawai.	Favorable					✓	
		27.	Saya tidak memperhatikan pekerjaan yang disuruh orang tua ketika sedang bermain gawai.	Unfavorable					✓	
		28.	Saya tidak menyapa orang tua atau bapak ibu guru ketika berpapasan di jalan karena asik menggunakan gawai.	Unfavorable					✓	
		29.	Saya meminta maaf ketika tidak sengaja menjatuhkan gawai milik teman.	Favorable					✓	

Lampiran 4 Surat Keterangan Expert Judgement

Surat Keterangan *Expert Judgement*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Aris Soleman*

Jabatan : *Dosen*

Dengan ini menerangkan bahwa telah melakukan penilaian dan memberikan masukan terhadap “Skala Intensitas Penggunaan Gawai dan Skala Kecerdasan Emosi” yang diajukan sebagaimana terlampir.



Manado, 31 Maret 2022

Yang menerangkan

Lampiran 5 Daftar Nama Penilai Aiken's V Skala Intensitas Penggunaan Gawai Dan Skala Kecerdasan Emosi

No.	Nama	Jabatan	Keterangan
1.	Nur Evira Anggrainy, M.Si	Dosen Psikologi	Dikembalikan
2.	Dr. Edi Gunawan, M.Hi	Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah	Dikembalikan
3.	Syarifuddin, M.Ag	Wakil Dekan II Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah	Dikembalikan
4.	Dr. Sahari, M.Pdi	Wakil Dekan I Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah	Dikembalikan
5.	Dr. Ardianto, M.Pd	Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan	Dikembalikan
6.	Siti Aisa, M.A	Dosen Psikologi	Dikembalikan
7.	Dr. Mutmainah, M.Pd	Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan	Dikembalikan
8.	Dr. Hadirman M.Hum	Kepala Program Studi Sosiologi Agama	Dikembalikan
9.	Aris Soleman, M.Psi, Psikolog	Dosen Psikologi	Dikembalikan

Lapiran 6 Tabel Aiken's V

No. of Items (<i>m</i>) or Raters (<i>n</i>)	Number of Rating Categories (<i>c</i>)											
	2		3		4		5		6		7	
	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p
2							1.00	.040	1.00	.028	1.00	.020
3							1.00	.008	1.00	.005	1.00	.003
3			1.00	.037	1.00	.016	.92	.032	.87	.046	.89	.029
4					1.00	.004	.94	.008	.95	.004	.92	.006
4			1.00	.012	.92	.020	.88	.024	.85	.027	.83	.029
5			1.00	.004	.93	.006	.90	.007	.88	.007	.87	.007
5	1.00	.031	.90	.025	.87	.021	.80	.040	.80	.032	.77	.047
6			.92	.010	.89	.007	.88	.005	.83	.010	.83	.008
6	1.00	.016	.83	.038	.78	.050	.79	.029	.77	.036	.75	.041
7			.93	.004	.86	.007	.82	.010	.83	.006	.81	.008
7	1.00	.008	.86	.016	.76	.045	.75	.041	.74	.038	.74	.036
8	1.00	.004	.88	.007	.83	.007	.81	.008	.80	.007	.79	.007
8	.88	.035	.81	.024	.75	.040	.75	.030	.72	.039	.71	.047
9	1.00	.002	.89	.003	.81	.007	.81	.006	.78	.009	.78	.007
9	.89	.020	.78	.032	.74	.036	.72	.038	.71	.039	.70	.040
10	1.00	.001	.85	.005	.80	.007	.78	.008	.76	.009	.75	.010
10	.90	.001	.75	.040	.73	.032	.70	.047	.70	.039	.68	.048
11	.91	.006	.82	.007	.79	.007	.77	.006	.75	.010	.74	.009
11	.82	.033	.73	.048	.73	.029	.70	.035	.69	.038	.68	.041
12	.92	.003	.79	.010	.78	.006	.75	.009	.73	.010	.74	.008
12	.83	.019	.75	.025	.69	.046	.69	.041	.68	.038	.67	.049
13	.92	.002	.81	.005	.77	.006	.75	.006	.74	.007	.72	.010
13	.77	.046	.73	.030	.69	.041	.67	.048	.68	.037	.67	.041
14	.86	.006	.79	.006	.76	.005	.73	.008	.73	.007	.71	.009
14	.79	.029	.71	.035	.69	.036	.68	.036	.66	.050	.66	.047
15	.87	.004	.77	.008	.73	.010	.73	.006	.72	.007	.71	.008
15	.80	.018	.70	.040	.69	.032	.67	.041	.65	.048	.66	.041
16	.88	.002	.75	.010	.73	.009	.72	.008	.71	.007	.70	.010
16	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046
17	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009
17	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039
18	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010
18	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044
19	.79	.010	.74	.008	.72	.006	.70	.009	.70	.007	.68	.009
19	.74	.032	.68	.033	.65	.050	.64	.044	.64	.040	.63	.048
20	.80	.006	.72	.009	.70	.010	.69	.010	.68	.010	.68	.008
20	.75	.021	.68	.037	.65	.044	.64	.048	.64	.038	.63	.041
21	.81	.004	.74	.005	.70	.010	.69	.008	.68	.010	.68	.009
21	.71	.039	.67	.041	.65	.039	.64	.038	.63	.048	.63	.045
22	.77	.008	.73	.006	.70	.008	.68	.009	.67	.010	.67	.008
22	.73	.026	.66	.044	.65	.035	.64	.041	.63	.046	.62	.049
23	.78	.005	.72	.007	.70	.007	.68	.007	.67	.010	.67	.009
23	.70	.047	.65	.048	.64	.046	.63	.045	.63	.044	.62	.043
24	.79	.003	.71	.008	.69	.006	.68	.008	.67	.010	.66	.010
24	.71	.032	.67	.030	.64	.041	.64	.035	.62	.041	.62	.046
25	.76	.007	.70	.009	.68	.010	.67	.009	.66	.009	.66	.009
25	.72	.022	.66	.033	.64	.037	.63	.038	.62	.039	.61	.049

Lampiran 7 Hasil Perhitungan Aiken's V Skala Intensitas Penggunaan Gawai

Aspek	Indikator	Nomor Item	Penilai									S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	ΣS	n(c-1)	V	Ket	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9														
1	1	1	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	32	36	0.8889	Valid	
		2	5	2	4	5	5	4	4	4	4	4	1	3	4	4	3	3	3	3	28	36	0.7778	Valid	
		3	5	4	1	5	5	3	4	4	4	4	3	0	4	4	2	3	3	3	26	36	0.7222	Valid	
		4	5	3	4	5	5	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3	3	29	36	0.8056	Valid	
		5	5	3	5	5	5	4	5	5	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	32	36	0.8889	Valid	
		6	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	31	36	0.8611	Valid	
	2	2	7	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	31	36	0.8611	Valid
			8	5	2	4	5	5	4	4	5	4	4	1	3	4	4	3	3	4	3	29	36	0.8056	Valid
			9	5	4	4	5	3	4	4	5	4	4	3	3	4	2	3	3	4	3	29	36	0.8056	Valid
			10	5	3	1	5	5	3	4	4	5	4	2	0	4	4	2	3	4	3	26	36	0.7222	Valid
2	1	11	5	2	5	5	5	4	4	4	4	1	4	4	4	3	3	3	3	29	36	0.8056	Valid		
		12	5	3	4	5	5	4	4	5	4	4	2	3	4	4	3	3	4	3	30	36	0.8333	Valid	
		13	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	31	36	0.8611	Valid	
		14	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	31	36	0.8611	Valid	

Lampiran 8 Hasil Perhitungan Aiken's V Skala Kecerdasan Emosi

Aspek	Indikator	Nomor Item	Penilai									S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	ΣSn(c-1)	V	Ket	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9													
1	1	1	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	32	36	0.88889	Valid
		2	5	3	4	5	5	4	4	5	4	4	2	3	4	4	3	3	4	3	30	36	0.83333	Valid
		3	5	2	4	5	3	4	4	4	4	4	1	3	4	2	3	3	3	3	26	36	0.72222	Valid
	2	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	31	36	0.86111	Valid
		5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	33	36	0.91667	Valid
		6	5	4	2	5	5	1	2	5	4	4	3	1	4	4	0	1	4	3	24	36	0.66667	Gugur
2	1	7	5	4	4	5	5	3	4	5	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	30	36	0.83333	Valid
		8	5	4	3	5	5	1	4	5	4	4	3	2	4	4	0	3	4	3	27	36	0.75	Valid
		9	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	31	36	0.86111	Valid
	2	10	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	31	36	0.86111	Valid
		11	5	3	4	5	5	3	4	5	4	4	2	3	4	4	2	3	4	3	29	36	0.80556	Valid
		12	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	32	36	0.88889	Valid
13	5	3	4	5	5	1	4	5	4	4	2	3	4	4	0	3	4	3	27	36	0.75	Valid		
3	1	14	5	3	5	5	5	4	4	5	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	31	36	0.86111	Valid
		15	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	32	36	0.88889	Valid
		16	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	32	36	0.88889	Valid
		17	5	3	4	5	5	4	4	5	4	4	2	3	4	4	3	3	4	3	30	36	0.83333	Valid
4	1	18	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	31	36	0.86111	Valid
		19	5	2	5	5	5	5	4	5	4	4	1	4	4	4	4	3	4	3	31	36	0.86111	Valid
		20	5	3	4	5	5	1	4	5	4	4	2	3	4	4	0	3	4	3	27	36	0.75	Valid
		21	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	32	36	0.88889	Valid
		22	5	4	4	5	5	3	4	5	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	30	36	0.83333	Valid
5	1	23	5	4	4	5	5	3	3	5	4	4	3	3	4	4	2	2	4	3	29	36	0.80556	Valid
		24	5	4	4	5	5	3	4	5	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	30	36	0.83333	Valid
		25	5	3	4	5	5	4	4	5	4	4	2	3	4	4	3	3	4	3	30	36	0.83333	Valid
		26	5	4	3	5	5	3	4	5	4	4	3	2	4	4	2	3	4	3	29	36	0.80556	Valid
		27	5	2	4	5	5	3	4	5	4	4	1	3	4	4	2	3	4	3	28	36	0.77778	Valid
		28	5	2	5	5	5	3	4	5	4	4	1	4	4	4	2	3	4	3	29	36	0.80556	Valid
29	5	4	4	5	5	3	4	5	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	30	36	0.83333	Valid		

Lampiran 9 Skala Uji Coba

Identitas

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

Berikut ini terdapat beberapa pernyataan mengenai diri anda dalam kehidupan sehari-hari. Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban, kemudian mengisi pernyataan tersebut sesuai dengan diri anda. Baca dan pahami kemudian berikan tanda centang (√) pada salah satu dari empat alternatif jawaban yang ada berdasarkan kehidupan anda sehari-hari. Alternatif jawaban tersebut adalah:

SS : Sangat Sering

S : Sering

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

Contoh:

No.	Pernyataan	SS	S	J	TP
1.	Saya menggunakan gawai 3 jam sehari	√			

Jika anda memilih jawaban SS, berarti pernyataan tersebut sangat sering anda lakukan.

Setiap orang memiliki jawaban yang berbeda-beda sesuai dengan kehidupan masing-masing. Semua jawaban akan dianggap benar. Saya sangat mengharapkan anda mengisi alternatif jawaban dengan jujur dan apa adanya bukan dengan apa yang seharusnya. Identitas dan semua jawaban yang anda berikan akan dijaga dan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian.

Kesediaan anda dalam memberikan jawaban merupakan bantuan yang sangat besar untuk keberhasilan penelitian ini. Untuk itu saya mengucapkan banyak- banyak terima kasih.

Selamat Mengetjakan 😊

Skala terdiri dari 14 Pernyataan dengan 4 alternatif jawaban, anda diminta untuk mengisi pernyataan tersebut sesuai dengan diri anda.

No.	Pernyataan	SS	S	J	TP
1.	Saya menggunakan gawai pada waktu tertentu.				
2.	Saya lupa waktu ketika asik bermain gawai.				
3.	Saya tidak bisa menahan keinginan untuk memeriksa gawai.				
4.	Saya menyempatkan diri menggunakan gawai dalam situasi apapun.				
5.	Saya sulit untuk tidak menggunakan gawai dalam waktu yang lama.				
6.	Biasanya saya menggunakan waktu luang untuk bermain gawai.				
7.	Saya membuat jadwal dalam menggunakan gawai dalam sehari.				
8.	Saya menggunakan gawai lebih dari 4 kali dalam sehari.				
9.	Saya menggunakan gawai 1 sampai 4 kali dalam sehari.				
10.	Saya gelisah jika tidak bermain gawai dalam sehari.				
11.	Saya menggunakan gawai selama 1 sampai 3 jam sehari.				
12.	Saya menggunakan gawai lebih dari 4 jam sehari.				
13.	Saya tidak menentukan batasan waktu dalam menggunakan gawai.				
14.	Saya menggunakan gawai tidak melebihi batas waktu yang sudah saya tentukan.				

Skala berikut terdiri dari 28 Pernyataan dengan 4 alternatif jawaban, anda diminta untuk mengisi pernyataan tersebut sesuai dengan diri anda.

No.	Pernyataan	SS	S	J	TP
1.	Saya senang ketika bermain gawai.				
2.	Saya meredakan kemarahan dengan bermain gawai.				
3.	Saya gelisah ketika tidak memeriksa notifikasi pada gawai.				
4.	Saya marah ketika keinginan bermain gawai tidak terpenuhi.				
5.	Saya berusaha sabar ketika dimarahi orang tua karena selalu bermain gawai.				
6.	Saya memilih diam dari pada melampiaskan kemarahan ketika tidak diizinkan bermain gawai.				
7.	Saya mudah marah ketika asik menggunakan gawai.				
8.	Saya tidak suka diganggu ketika asik bermain gawai.				
9.	Saya berusaha menenangkan diri ketika gawai saya rusak.				
10.	Saya berlarut-larut dalam kesedihan ketika gawai tidak bisa digunakan.				
11.	Saya berusaha menahan keinginan untuk tidak bermain gawai.				
12.	Saya tidak peduli dengan kekurangan dalam diri dan memilih bermain gawai.				
13.	Gawai dapat membantu saya mengerjakan tugas sekolah.				
14.	Saya lebih senang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dari pada bermain gawai.				
15.	Saya malu jika kedapatan mencontek dengan menggunakan gawai.				

No.	Pernyataan	SS	S	J	TP
16.	Saya tidak bisa menahan keinginan bermain gawai ketika belajar.				
17.	Saya menunda untuk mengerjakan tugas sekolah karena lebih asik bermain gawai.				
18.	Saya turut prihatin ketika gawai milik orang lain rusak.				
19.	Saya mendengar dan menerima pendapat teman dengan baik meskipun sedang bermain gawai.				
20.	Saya tidak senang ketika mendapat kritikan gawai yang saya miliki murahan.				
21.	Saya tidak peduli pada teman yang meminta bantuan ketika sedang bermain gawai.				
22.	Saya bangga jika memermalukan gawai milik orang lain di depan umum.				
23.	Saya marah jika diperintah orang tua ketika sedang bermain gawai.				
24.	Saya memberikan solusi dan ikut membantu ketika gawai milik teman terkena masalah.				
25.	Saya senang berkumpul dan bercerita dengan teman-teman dari pada bermain gawai.				
26.	Saya tidak memperhatikan pekerjaan yang disuruh orang tua ketika sedang bermain gawai.				
27.	Saya tidak menyapa orang tua atau bapak ibu guru ketika berpapasan di jalan jika sedang menggunakan gawai.				
28.	Saya meminta maaf ketika tidak sengaja menjatuhkan gawai milik teman.				

Lampiran 10 Hasil Uji Validitas Skala Intensitas Penggunaan Gawai

No. Item	Nilai Kritis	r-hitung	Keterangan
1	0,3	0,253	Tidak Valid
2	0,3	0,509	Valid
3	0,3	0,772	Valid
4	0,3	0,681	Valid
5	0,3	0,672	Valid
6	0,3	0,354	Valid
7	0,3	-0,028	Tidak Valid
8	0,3	0,525	Valid
9	0,3	0,490	Valid
10	0,3	0,772	Valid
11	0,3	0,370	Valid
12	0,3	0,483	Valid
13	0,3	0,476	Valid
14	0,3	0,446	Valid

Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Skala Kecerdasan Emosi

No. Item	Nilai Kritis	r-hitung	Keterangan
1	0,3	0,105	Tidak Valid
2	0,3	-0,100	Tidak Valid
3	0,3	0,576	Valid
4	0,3	0,596	Valid
5	0,3	0,338	Valid
6	0,3	0,157	Tidak Valid
7	0,3	0,536	Valid
8	0,3	0,550	Valid
9	0,3	0,194	Tidak Valid
10	0,3	0,343	Valid
11	0,3	0,383	Valid
12	0,3	0,294	Tidak Valid
13	0,3	0,594	Valid
14	0,3	0,427	Valid
15	0,3	0,476	Valid
16	0,3	-0,001	Tidak Valid
17	0,3	-0,072	Tidak Valid
18	0,3	0,213	Tidak Valid
19	0,3	0,325	Valid
20	0,3	0,486	Valid
21	0,3	0,667	Valid
22	0,3	0,177	Tidak Valid
23	0,3	0,618	Valid
24	0,3	0,342	Valid
25	0,3	0,464	Valid
26	0,3	0,537	Valid
27	0,3	0,380	Valid
28	0,3	0,475	Valid

Lampiran 12 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO

Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado Telp. (0431) 860616 Manado 95128

Nomor : B. 119 /28/In.25/F.III/TL.00.1/03/2022 10 Maret 2022
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth :

Kepala Sekolah MAN Model 1 Manado

Di-

Tempat.

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswi Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (IAIN) Manado, yang tersebut di bawah ini :

Nama : Indah Juliana Adam
N I M : 17.3.6.002
Semester : 10 (Sepuluh)
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
Prodi : Psikologi Islam
Alamat : Jln. Hassanudin No 14, Kota Manado

Bermaksud mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana yang berjudul : **"Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa di Sekolah Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Manado "** dengan dosen pembimbing :

1. Dr. Mastang Ambo Baba, M.Ag
2. Nur Evira Anggrainy, M.Si

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya kepada mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian dari bulan Maret s/d April 2022.

Demikian harapan kami dan terima kasih.

Wassalam

Dekan


Edi Gunawan

Tembusan :
Rektor IAIN Manado sebagai laporan

Lampiran 13 Blue Print Skala Intensitas Penggunaan Gawai

Blue Print Skala Intensitas Penggunaan Gawai (Valid Dan Gugur)

No	Aspek	Indikator	Nomor Item				Jumlah
			Favorable		Unfavorable		
			Valid	Gugur	Valid	Gugur	
1.	Frekuensi (tingkatan pengulangan perilaku menggunakan media gawai).	1. siswa mengelola waktu untuk bermain gawai.	-	1	2, 3, 4, 5, 6	-	6
		2. Dalam sehari siswa menggunakan gawai tidak lebih dari 4 kali.	9	7	8, 10	-	4
2.	Durasi (ukuran lama waktu yang dihabiskan dalam menggunakan gawai).	3. Siswa memanfaatkan gawai dengan batas waktu 2-3 jam sehari.	11, 14	-	12, 13	-	4
Total			3	2	9	-	14

Lampiran 14 Blue Print Skala Kecerdasan Emosi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Item				Jumlah
			Favorable		Unfavorable		
			Valid	Gugur	Valid	Gugur	
1.	Mengenali Emosi Diri	1. Siswa menyadari perasaan yang dirasakan.	3	1, 2	-	-	3
		2. Siswa menangani emosi dengan cara yang tepat.	5	-	4	-	2
2.	Mengelola Emosi Diri	3. Siswa menenangkan diri pada saat sulit.	-	6	7, 8	-	3
		4. Siswa bangkit dengan cepat dari kemunduran.	10, 11	9	-	12	4
3.	Memotivasi Diri	5. Siswa menghadapi tantangan dengan semangat dan sigap dalam mencapai prestasi	13, 14, 15	-	-	16, 17	5
4.	Mengenali Emosi Orang Lain	6. Siswa memahami dan menerima sudut pandang emosi orang lain.	19	18	20, 21	22	5
5.	Membantu Orang Lain Menangani Emosi	7. Siswa menanggapi dan bertindak dengan bijak dalam mengendalikan emosi diri dengan emosi orang lain.	24, 25, 28	-	23, 26, 27	-	6
Total			11	5	8	4	28

Lampiran 15 Skala Penelitian

Identitas

Nama :
 Jenis Kelamin :
 Kelas :

Petunjuk Pengisian

Berikut ini terdapat beberapa pernyataan mengenai diri anda dalam kehidupan sehari-hari. Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban, kemudian mengisi pernyataan tersebut sesuai dengan diri anda. Baca dan pahami kemudian berikan tanda centang (√) pada salah satu dari empat alternatif jawaban yang ada berdasarkan kehidupan anda sehari-hari. Alternatif jawaban tersebut adalah:

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

Contoh:

No.	Pernyataan	SS	S	J	TP
1.	Saya menggunakan gawai 3 jam sehari	√			

Jika anda memilih jawaban SS, berarti pernyataan tersebut sangat sering anda lakukan.

Setiap orang memiliki jawaban yang berbeda-beda sesuai dengan kehidupan masing-masing. Semua jawaban akan dianggap benar. Saya sangat mengharapkan anda mengisi alternatif jawaban dengan jujur dan apa adanya bukan dengan apa yang seharusnya. Identitas dan semua jawaban yang anda berikan akan dijaga dan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian.

Kesediaan anda dalam memberikan jawaban merupakan bantuan yang sangat besar untuk keberhasilan penelitian ini. Untuk itu saya mengucapkan banyak- banyak terima kasih.

Selamat Mengetjakan 😊

No.	Pernyataan	SS	S	J	TP
1.	Saya lupa waktu ketika asik bermain gawai.				
2.	Saya tidak bisa menahan keinginan untuk memeriksa gawai.				
3.	Saya menyempatkan diri menggunakan gawai dalam situasi apapun.				
4.	Saya sulit untuk tidak menggunakan gawai dalam waktu yang lama.				
5.	Biasanya saya menggunakan waktu luang untuk bermain gawai.				
6.	Saya menggunakan gawai lebih dari 4 kali dalam sehari.				
7.	Saya menggunakan gawai 1 sampai 4 kali dalam sehari.				
8.	Saya gelisah jika tidak bermain gawai dalam sehari.				
9.	Saya menggunakan gawai selama 1 sampai 3 jam sehari.				
10.	Saya menggunakan gawai lebih dari 4 jam sehari.				
11.	Saya tidak menentukan batasan waktu dalam menggunakan gawai.				
12.	Saya menggunakan gawai tidak melebihi batas waktu yang sudah saya tentukan.				
13.	Saya gelisah ketika tidak memeriksa notifikasi pada gawai.				
14.	Saya marah ketika keinginan bermain gawai tidak terpenuhi.				
15.	Saya berusaha sabar ketika dimarahi orang tua karena selalu bermain gawai.				
16.	Saya mudah marah ketika asik menggunakan gawai.				
17.	Saya tidak suka diganggu ketika asik bermain gawai.				
18.	Saya berlarut-larut dalam kesedihan ketika gawai tidak bisa digunakan.				

No	Pernyataan	SS	S	J	TP
19.	Saya berusaha menahan keinginan untuk tidak bermain gawai.				
20.	Gawai dapat membantu saya mengerjakan tugas sekolah.				
21.	Saya lebih senang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dari pada bermain gawai.				
22.	Saya malu jika kedapatan mencontek dengan menggunakan gawai.				
23.	Saya mendengar dan menerima pendapat teman dengan baik meskipun sedang bermain gawai.				
24.	Saya tidak senang ketika mendapat kritikan gawai yang saya miliki murahan.				
25.	Saya tidak peduli pada teman yang meminta bantuan ketika sedang bermain gawai.				
26.	Saya marah jika diperintah orang tua ketika sedang bermain gawai.				
27.	Saya memberikan solusi dan ikut membantu ketika gawai milik teman terkena masalah.				
28.	Saya senang berkumpul dan bercerita dengan teman-teman dari pada bermain gawai.				
29.	Saya tidak memperhatikan pekerjaan yang disuruh orang tua ketika sedang bermain gawai.				
30.	Saya tidak menyapa orang tua atau bapak ibu guru ketika berpapasan di jalan jika sedang menggunakan gawai.				
31.	Saya meminta maaf ketika tidak sengaja menjatuhkan gawai milik teman.				

Lampiran 16 Tabulasi Data Variabel Intensitas Penggunaan Gawai

Subjek	Kelas	X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8	X 9	X 10	X 11	X 12
1	X Agama	1	1	3	1	2	1	4	1	4	2	1	2
2	X Agama	1	1	2	1	1	1	4	2	3	2	1	2
3	X Agama	1	1	1	2	2	1	3	1	1	2	3	2
4	X Agama	2	1	2	2	1	2	4	2	4	1	2	1
5	X Agama	1	1	2	3	3	1	4	1	4	2	3	1
6	X Agama	1	1	2	3	1	1	3	2	3	1	2	1
7	X Agama	1	2	2	1	2	2	4	2	4	2	2	1
8	X Agama	1	2	2	1	2	1	4	1	3	2	2	1
9	X Agama	1	2	1	3	2	1	4	1	3	2	1	1
10	X Agama	1	3	1	3	1	2	4	1	4	1	1	1
11	X Agama	2	3	1	2	2	1	4	1	2	1	1	3
12	X Agama	1	2	2	2	1	2	4	1	3	1	2	3
13	X Agama	2	2	1	2	2	1	4	1	2	1	1	1
14	X Agama	2	2	2	3	1	1	4	2	4	4	2	1
15	X Agama	2	1	3	2	1	1	4	2	3	4	1	2
16	X Agama	2	2	2	1	1	2	4	2	1	1	1	1
17	X Agama	1	2	1	3	2	1	4	2	3	1	1	1
18	X Agama	2	2	2	3	1	1	3	2	3	1	2	2
19	X Agama	2	2	1	3	1	1	3	1	4	1	2	2
20	X Agama	2	2	1	3	1	1	4	1	1	3	2	1
21	X Agama	1	1	3	2	2	1	4	2	2	1	2	1
22	X Agama	1	1	3	2	1	1	3	1	1	1	1	1
23	X Agama	2	1	3	1	1	1	4	1	4	1	1	1
24	X Agama	1	3	1	1	3	1	4	1	4	1	1	1
25	X Agama	2	3	1	3	1	1	4	2	3	1	1	4
26	X Agama	3	3	1	1	1	1	4	1	3	1	1	3
27	X Agama	2	2	1	1	1	1	4	1	4	1	2	3
28	X Agama	3	3	3	1	4	1	4	1	3	1	2	3
29	X Agama	1	2	3	1	1	1	4	1	3	1	2	3
30	X Agama	1	2	1	1	4	1	4	1	4	1	3	1
31	X SOS 3	1	3	1	1	1	1	4	2	3	1	4	1
32	X SOS 3	1	1	2	2	1	1	4	1	2	2	4	1
33	X SOS 3	1	1	1	1	1	1	4	2	2	1	1	1

34	X SOS 3	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	3	1
35	X SOS 3	2	1	2	1	1	1	4	1	4	1	2	1
36	X SOS 3	2	2	1	2	2	1	4	1	2	2	2	1
37	X SOS 3	2	2	1	1	1	2	4	2	2	1	2	2
38	X SOS 3	2	1	1	1	1	1	4	1	3	1	3	1
39	X SOS 3	1	1	1	1	2	1	2	2	4	1	3	1
40	X SOS 3	2	1	2	2	1	2	4	1	4	1	1	1
41	X SOS 3	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1
42	X SOS 3	2	1	2	2	2	1	4	1	4	1	1	1
43	X SOS 3	1	1	1	1	1	1	2	2	4	1	1	1
44	X SOS 3	1	1	1	2	1	1	4	1	4	2	2	1
45	X SOS 3	1	1	1	1	1	2	4	2	4	1	2	2
46	X SOS 3	1	1	2	2	1	1	4	1	3	1	2	2
47	X SOS 3	1	1	1	1	2	1	4	1	3	1	1	2
48	X SOS 3	2	2	1	2	1	2	4	2	4	2	1	1
49	X SOS 3	2	2	2	1	1	1	4	1	3	1	3	1
50	X SOS 3	2	2	1	2	1	1	3	1	3	2	1	1
51	X SOS 3	2	1	2	1	1	1	4	1	2	1	3	1
52	X SOS 3	3	2	1	1	2	2	4	2	4	2	1	1
53	X SOS 3	2	1	1	1	2	1	4	1	3	1	1	1
54	X SOS 3	3	2	1	1	1	1	4	1	4	1	3	1
55	X SOS 3	1	1	1	2	1	1	4	1	2	1	3	1
56	X SOS 3	2	1	1	1	1	2	3	2	4	1	3	1
57	X SOS 3	1	2	1	1	1	1	4	2	4	1	1	2
58	X SOS 2	1	1	2	2	1	1	4	1	3	1	1	2
59	X SOS 2	2	2	1	1	1	1	2	1	4	1	1	1
60	X SOS 2	3	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1
61	X SOS 2	1	2	1	1	1	1	4	1	2	1	1	1
62	X SOS 2	3	2	1	1	1	1	2	3	4	1	1	2
63	X SOS 2	2	1	1	1	2	2	1	1	4	1	3	2
64	X SOS 2	2	1	2	2	1	1	4	1	3	2	1	1
65	X SOS 2	2	3	2	1	1	1	2	4	2	2	1	1
66	X SOS 2	1	3	1	1	1	1	4	1	2	1	1	1
67	X SOS 2	1	2	1	1	1	2	2	1	3	1	1	1
68	X SOS 2	1	4	2	3	1	1	4	1	3	1	4	2
69	X SOS 2	3	4	1	1	1	2	4	2	3	1	1	3
70	X SOS 2	4	3	1	4	2	1	2	4	4	3	1	3

71	X SOS 2	2	3	3	1	2	1	4	1	4	1	2	1
72	X SOS 2	3	3	1	4	1	1	4	1	4	1	1	1
73	X SOS 2	2	2	1	1	1	1	4	1	2	1	1	1
74	X SOS 2	2	2	3	1	1	1	4	1	4	1	1	1
75	X SOS 2	2	2	1	3	2	4	2	3	4	2	1	1
76	X SOS 2	1	2	1	1	1	1	4	1	3	2	1	1
77	X SOS 2	1	2	1	4	1	1	4	1	4	1	3	1
78	X SOS 2	1	2	2	1	1	2	4	3	4	1	1	1
79	X SOS 2	1	2	1	2	1	1	3	1	2	1	1	1
80	X SOS 2	1	2	1	1	1	3	4	2	4	1	1	1
81	X SOS 2	2	2	1	2	2	1	4	1	4	1	2	1
82	X SOS 2	2	2	2	1	2	1	4	1	4	1	1	4
83	X SOS 2	2	1	1	1	2	1	4	2	4	1	1	4
84	X SOS 2	1	1	1	1	1	1	3	1	3	3	2	1
85	X SOS 2	1	1	1	2	2	1	4	1	4	3	1	4
86	X SOS 2	1	2	1	1	1	1	3	3	4	3	1	4
87	X SOS 2	1	1	2	1	2	3	4	1	4	1	2	4
88	X SOS 2	1	2	1	1	1	1	4	1	3	1	1	1
89	X SOS 2	1	1	1	2	1	1	4	1	3	1	1	1
90	X MIPA 4	2	2	2	1	3	1	2	1	4	1	1	1
91	X MIPA 4	2	3	1	2	3	2	4	2	4	1	1	1
92	X MIPA 4	2	3	1	1	1	1	4	1	3	1	1	2
93	X MIPA 4	3	3	2	1	1	1	2	2	3	3	1	1
94	X MIPA 4	3	3	1	2	1	1	4	1	2	1	1	2
95	X MIPA 4	3	2	1	1	1	1	2	1	4	1	2	1
96	X MIPA 4	2	2	2	1	2	2	3	1	4	3	1	1
97	X MIPA 4	2	1	1	1	2	1	4	1	2	2	1	1
98	X MIPA 4	2	1	1	1	1	1	3	1	4	2	1	1
99	X MIPA 4	2	2	3	1	1	1	2	1	3	2	2	2
100	X MIPA 4	2	2	2	1	1	1	3	2	3	2	2	2
101	X MIPA 4	3	1	3	3	1	1	4	1	4	1	1	1
102	X MIPA 4	1	2	1	1	1	1	2	2	3	1	1	1
103	X MIPA 4	1	1	2	3	2	1	2	1	4	1	2	1
104	X MIPA 4	1	2	1	1	1	1	4	1	4	1	1	2
105	X MIPA 4	2	3	2	3	2	2	3	1	3	1	1	2
106	X MIPA 4	2	2	1	1	1	1	4	2	4	1	2	1
107	X MIPA 4	2	1	1	2	2	2	4	1	2	1	1	1

108	X MIPA 4	2	1	3	1	1	2	3	1	4	2	1	2
109	X MIPA 4	1	1	3	1	2	1	4	1	4	1	2	1
110	X MIPA 4	1	1	1	1	1	2	4	1	3	1	1	2
111	X MIPA 4	2	2	2	2	1	1	2	1	3	1	1	2
112	X MIPA 4	2	2	2	2	2	1	4	2	4	1	2	1
113	X MIPA 4	2	2	1	2	1	1	4	1	4	1	1	1
114	X MIPA 4	3	1	1	1	2	1	3	1	4	1	2	1
115	X MIPA 4	2	1	1	3	1	1	4	1	4	1	1	1
116	X MIPA 4	2	3	2	1	1	1	4	1	3	1	2	1
117	X MIPA 4	2	4	2	1	2	1	2	2	4	2	1	2
118	X MIPA 4	1	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2
119	X MIPA 4	1	2	1	1	1	1	4	2	4	2	1	1
120	X MIPA 4	1	2	1	2	2	2	4	2	3	2	3	1
121	X MIPA 4	1	2	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1
122	X MIPA 4	1	2	1	2	2	1	4	1	4	2	1	1
123	X MIPA 4	1	2	1	2	2	2	3	1	4	1	3	1
124	X MIPA 4	1	2	1	1	1	1	4	1	4	1	2	2
125	X MIPA 4	1	2	1	1	1	2	4	1	4	1	1	2
126	X MIPA 4	2	1	2	1	1	1	3	1	4	1	2	1
127	X MIPA 4	2	2	2	3	3	1	4	1	3	1	1	1
128	X MIPA 4	1	1	1	1	1	1	2	1	4	1	1	1
129	X MIPA 4	1	1	1	1	2	1	4	1	3	1	1	1
130	X MIPA 4	2	1	1	3	2	1	3	1	3	2	1	2
131	X MIPA 4	2	2	1	1	1	1	4	1	3	1	2	2
132	XI SOS 3	1	3	1	3	2	1	4	2	3	1	1	1
133	XI SOS 3	3	3	2	1	1	1	2	2	4	1	2	1
134	XI SOS 3	3	2	2	1	3	2	3	1	2	1	2	1
135	XI SOS 3	2	2	2	1	1	1	4	2	4	1	3	1
136	XI SOS 3	2	2	1	3	1	1	4	2	3	1	2	2
137	XI SOS 3	2	3	2	1	2	2	4	1	3	1	2	2
138	XI SOS 3	1	3	2	1	1	1	2	1	4	1	3	1
139	XI SOS 3	1	2	1	1	2	1	2	1	3	1	3	1
140	XI SOS 3	1	1	1	3	1	1	3	2	4	1	1	1
141	XI SOS 3	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	1	1
142	XI SOS 3	1	1	2	1	1	2	4	1	3	1	1	1
143	XI SOS 3	1	1	1	2	1	1	3	2	4	1	2	4
144	XI SOS 3	2	2	1	1	1	1	4	1	3	1	1	4

145	XI SOS 3	2	1	1	2	2	1	3	1	4	2	2	3
146	XI SOS 3	2	1	1	1	2	1	4	2	3	1	2	1
147	XI SOS 3	3	1	2	2	2	1	3	1	4	2	1	2
148	XI SOS 2	2	1	2	2	1	1	4	1	4	1	1	3
149	XI SOS 2	2	1	1	2	1	1	3	2	4	2	1	2
150	XI SOS 3	3	1	1	1	2	1	4	1	4	1	1	1
151	XI SOS 3	3	2	1	1	1	1	4	2	4	2	2	2
152	XI SOS 3	2	2	2	1	2	2	2	1	4	1	1	2
153	XI SOS 3	2	2	2	1	1	1	3	2	4	1	1	1
154	XI SOS 3	2	1	2	1	3	2	4	1	4	2	1	1
155	XI Bahasa	1	2	1	2	1	1	3	1	3	1	1	1
156	XI Bahasa	1	2	1	2	3	1	4	1	4	2	1	1
157	XI Bahasa	1	2	1	1	1	1	2	1	3	1	2	2
158	XI Bahasa	1	3	2	2	1	1	4	1	3	2	1	2
159	XI Bahasa	2	2	2	2	1	2	4	1	4	1	1	1
160	XI Bahasa	1	2	2	1	2	1	3	2	4	2	3	2
161	XI Bahasa	1	2	2	2	2	1	4	1	4	1	1	1
162	XI Bahasa	2	2	1	2	1	1	3	1	3	1	3	1
163	XI Bahasa	1	1	1	1	2	1	4	1	4	2	1	1
164	XI Bahasa	1	1	1	3	1	2	2	1	4	1	1	1
165	XI Bahasa	1	4	2	3	2	1	4	1	4	1	1	1
166	XI Bahasa	2	2	2	2	2	1	2	1	4	3	1	1
167	XI MIPA 8	1	2	2	2	1	1	3	1	4	4	3	2
168	XI MIPA 8	1	2	1	1	2	1	3	2	4	4	1	1
169	XI MIPA 8	1	2	1	3	1	1	4	2	4	1	1	2
170	XI MIPA 8	2	1	2	1	1	1	4	2	4	4	3	2
171	XI MIPA 8	2	1	1	3	2	2	2	3	4	1	1	1
172	XI MIPA 8	2	1	1	1	2	1	2	3	3	1	3	1
173	XI MIPA 8	3	1	1	3	1	1	3	1	4	4	1	1
174	XI MIPA 8	3	1	2	3	2	2	2	2	4	1	1	1
175	XI MIPA 8	2	1	1	3	1	1	2	1	4	3	1	1
176	XI MIPA 8	1	1	2	2	1	1	4	3	4	1	3	3
177	XI MIPA 8	1	1	1	2	2	1	2	1	4	1	1	3
178	XI MIPA 8	1	2	1	1	1	1	4	1	4	3	1	3
179	XI MIPA 8	1	2	1	2	2	1	4	1	3	1	3	1
180	XI MIPA 8	1	2	2	2	1	1	1	2	4	2	1	2
181	XI MIPA 8	3	1	1	2	2	1	4	2	4	1	1	2

182	XI MIPA 8	3	2	1	2	1	1	1	2	4	1	3	2
183	XI MIPA 8	3	1	1	3	2	1	3	1	4	1	1	1
184	XI MIPA 8	2	2	1	3	1	1	4	2	4	2	1	1
185	XI MIPA 8	2	3	1	1	1	1	1	2	4	1	1	1
186	XI MIPA 8	2	2	1	2	1	1	3	1	4	2	1	1
187	XI MIPA 8	2	2	2	1	1	1	4	1	4	1	1	3
188	XI MIPA 8	2	1	2	1	2	1	3	1	4	1	1	3
189	XI MIPA 8	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
190	XI MIPA 8	3	1	1	2	1	1	3	1	4	1	2	1
191	XI MIPA 8	2	2	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1
192	XI MIPA 8	2	2	1	1	3	1	3	1	4	1	1	1
193	XI MIPA 8	2	3	1	2	1	1	1	1	4	2	2	2
194	XI MIPA 8	2	3	2	2	3	1	4	2	4	1	1	2
195	XI MIPA 8	2	2	2	3	1	1	4	1	4	1	1	2
196	XI MIPA 8	2	2	1	1	1	2	2	2	3	1	1	1
197	XI MIPA 8	1	3	1	1	1	1	3	2	4	2	1	1
198	XI SOS 2	2	3	3	1	1	1	4	2	4	2	4	3
199	XI SOS 2	3	3	1	1	1	3	4	2	4	1	1	3
200	XI SOS 2	3	2	1	2	1	1	4	2	4	1	1	3
201	XI SOS 2	2	2	3	1	1	1	2	1	4	1	4	2
202	XI SOS 2	2	2	1	2	3	2	3	2	3	1	1	3
203	XI SOS 2	2	2	1	2	1	1	3	1	4	1	3	1
204	XI SOS 2	2	2	4	1	2	1	4	1	4	1	1	1
205	XI SOS 2	3	1	1	2	1	1	1	1	4	1	4	1
206	XI SOS 2	3	1	4	1	3	3	4	1	4	2	1	3
207	XI SOS 2	2	1	1	1	1	1	3	1	4	1	1	1
208	XI SOS 2	2	1	1	2	3	1	4	2	4	2	1	2
209	XI SOS 2	3	1	1	1	1	1	3	2	3	1	1	2
210	XI SOS 2	2	2	3	1	1	1	4	2	3	2	1	1
211	XI SOS 2	2	2	1	2	1	1	4	2	4	2	3	1
212	XI SOS 2	2	1	1	1	1	2	2	1	4	1	1	1
213	XI SOS 2	2	1	1	1	1	1	4	1	4	2	3	1
214	XI SOS 2	2	2	1	1	2	1	3	1	4	1	1	1
215	XI SOS 2	1	2	1	1	2	1	3	2	4	1	4	2
216	XI SOS 2	1	2	1	2	1	1	4	1	4	1	1	2
217	XI SOS 2	1	2	1	1	2	1	2	1	4	1	1	1
218	XI SOS 2	2	2	1	1	2	1	4	1	3	2	2	1

219	XI SOS 2	2	1	1	1	2	1	4	1	4	1	1	1
220	XI SOS 2	2	1	2	1	1	3	4	2	4	2	2	1
221	XI SOS 2	1	2	2	2	2	1	3	1	4	1	1	2
222	XI SOS 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
223	XI SOS 2	1	2	1	1	1	1	3	1	4	1	2	3
224	XI SOS 2	1	3	1	1	2	1	2	1	4	2	1	1
225	XI SOS 2	1	2	2	1	2	1	4	2	4	1	1	2
226	XI SOS 2	2	2	2	1	1	1	4	1	3	1	2	4
227	XI SOS 2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	1	1	4
228	XI SOS 2	2	2	1	1	2	1	4	1	4	2	2	3
229	XI MIPA 2	1	2	1	1	2	1	4	3	4	2	1	3
230	XI MIPA 2	1	2	2	1	2	2	4	3	4	1	2	1
231	XI MIPA 2	1	2	1	2	1	1	4	1	3	2	1	1
232	XI MIPA 2	1	2	1	1	2	1	2	2	4	1	1	2
233	XI MIPA 2	1	3	1	2	1	1	4	1	4	1	1	4
234	XI MIPA 2	1	2	2	1	2	1	3	2	4	1	3	4
235	XI MIPA 2	2	2	1	1	1	2	3	2	3	2	1	4
236	XI MIPA 2	2	2	1	1	1	1	4	1	3	1	3	1
237	XI MIPA 2	3	2	1	1	2	1	4	1	2	1	2	1
238	XI MIPA 2	3	1	1	2	1	1	2	1	3	1	1	1
239	XI MIPA 2	2	1	1	1	1	1	4	2	4	2	3	2
240	XI MIPA 2	2	1	2	1	2	1	3	1	4	1	1	2
241	XI MIPA 2	2	2	1	1	2	1	4	2	2	2	1	2
242	XI MIPA 2	2	3	1	1	1	3	4	2	4	2	3	1
243	XI MIPA 2	2	3	1	1	2	1	4	1	4	2	1	1
244	XI MIPA 2	3	3	2	2	2	1	4	2	2	1	1	1
245	XI MIPA 2	1	2	1	1	1	1	4	1	4	2	1	3
246	XI MIPA 2	2	2	1	1	1	1	4	1	3	1	1	1
247	XI MIPA 2	2	2	2	1	1	1	4	1	3	1	3	1
248	XI MIPA 2	2	2	1	2	1	1	3	2	4	1	2	1
249	XI MIPA 2	2	2	2	1	2	1	3	1	2	2	2	2
250	XI MIPA 2	2	2	1	1	1	1	4	1	3	1	1	2
251	XI MIPA 2	2	2	2	2	2	1	3	2	4	1	1	1
252	XI MIPA 2	3	2	1	1	1	1	4	2	2	1	3	1
253	XI MIPA 2	3	2	1	1	1	2	4	1	3	1	1	3
254	XI MIPA 2	4	2	2	2	1	1	4	2	4	2	2	1
255	XI MIPA 2	4	2	1	1	2	1	4	1	1	2	2	3

256	XI MIPA 2	3	1	1	2	1	2	4	2	4	1	2	2
257	XI MIPA 2	3	1	1	2	1	1	4	1	4	1	2	2
258	XI MIPA 2	3	1	1	2	1	1	4	1	1	2	1	1
259	XI MIPA 2	3	1	1	2	1	1	4	1	3	1	1	1
260	XI MIPA 2	2	1	2	1	1	1	4	2	4	1	2	3
261	XI MIPA 2	2	2	2	1	1	2	4	1	4	1	2	2
262	XI MIPA 2	2	1	1	1	2	1	2	2	4	2	2	3
263	XI MIPA 2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2
264	XI MIPA 2	3	1	1	2	1	1	4	1	4	1	2	2
265	XI MIPA 2	3	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1
266	XI Agama	3	1	1	1	1	2	4	2	4	1	1	1
267	XI Agama	3	2	2	1	1	1	4	1	4	2	1	3
268	XI Agama	2	1	1	2	1	1	4	1	3	1	1	3
269	XI Agama	2	2	1	1	2	2	2	1	4	2	2	4
270	XI Agama	3	2	1	1	1	2	2	1	3	1	2	4
271	XI Agama	3	2	2	2	1	2	4	1	4	1	2	1
272	XI Agama	2	2	2	1	2	1	3	2	4	1	2	1
273	XI Agama	2	1	2	1	2	1	4	1	4	1	2	1
274	XI Agama	3	2	2	2	1	1	4	1	3	2	2	2
275	XI Agama	2	1	2	1	1	1	4	1	4	2	2	1
276	XI Agama	2	1	1	1	1	1	2	2	4	1	2	2
277	XI Agama	2	1	2	1	1	1	4	1	3	1	2	2
278	XI Agama	2	1	1	1	1	2	4	2	4	2	1	1
279	XI Agama	2	1	2	2	1	2	4	1	4	1	1	1
280	XI Agama	3	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	3
281	XI Agama	2	2	1	2	1	2	4	1	4	2	2	1
282	XI Agama	1	2	1	1	1	1	4	1	2	1	2	4
283	XI Agama	2	2	1	2	1	1	2	1	4	1	1	4

Lampiran 17 Tabulasi Data Kecerdasan Emosi

Subjek	Kelas	Y 1	Y 2	Y 3	Y 4	Y 5	Y 6	Y 7	Y 8	Y 9	Y 10	Y 11	Y 12	Y 13	Y 14	Y 15	Y 16	Y 17	Y 18	Y 19
1	X Agama	3	2	2	1	1	1	1	3	2	1	2	1	1	1	2	2	1	4	3
2	X Agama	3	2	1	2	1	4	1	3	1	2	2	1	2	1	2	2	2	4	3
3	X Agama	3	1	1	1	1	4	1	3	1	1	2	1	2	1	2	3	3	3	4
4	X Agama	4	1	2	1	1	4	2	3	1	2	2	1	2	2	3	2	3	2	3
5	X Agama	3	2	2	1	2	4	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	3	2	3
6	X Agama	4	1	1	1	1	1	1	3	1	1	2	2	1	1	3	2	3	2	4
7	X Agama	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	3	3	1	2	4
8	X Agama	3	1	3	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	1	2	3
9	X Agama	3	2	1	2	2	4	3	3	1	1	3	2	1	1	2	2	1	3	3
10	X Agama	3	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	4	3
11	X Agama	3	1	1	2	1	3	1	4	2	1	3	3	2	1	2	2	2	3	4
12	X Agama	3	1	1	1	2	3	1	4	1	2	2	3	1	2	2	3	1	2	4
13	X Agama	3	2	1	2	2	3	2	3	2	1	3	3	2	1	2	2	2	4	3
14	X Agama	4	2	1	2	1	1	2	3	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	3
15	X Agama	3	1	2	1	2	4	1	2	3	2	2	2	2	1	3	3	1	2	4
16	X Agama	4	2	3	1	1	3	1	3	1	2	3	3	2	2	2	2	1	3	4
17	X Agama	3	2	1	2	2	4	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	4	4
18	X Agama	3	2	1	3	2	4	1	2	1	2	3	1	2	2	2	2	1	2	4
19	X Agama	2	3	2	3	2	4	2	3	2	2	2	3	1	1	2	2	1	2	3
20	X Agama	4	2	1	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	1	4	4
21	X Agama	3	2	1	2	1	2	1	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	2	4
22	X Agama	3	3	2	2	1	3	1	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2
23	X Agama	3	2	1	3	1	4	2	3	2	2	2	1	2	1	2	3	2	4	3
24	X Agama	4	1	1	1	3	2	1	3	1	1	3	3	1	2	2	2	2	2	4
25	X Agama	3	2	3	2	3	3	1	2	2	1	2	3	2	1	3	2	1	2	3
26	X Agama	3	2	3	2	1	2	2	3	1	1	3	1	1	2	2	2	2	4	4
27	X Agama	3	3	1	1	3	3	1	2	2	1	2	1	1	2	2	3	1	4	2
28	X Agama	4	3	3	2	2	4	2	3	2	1	2	3	1	1	3	2	2	2	4
29	X Agama	3	2	3	1	1	2	1	2	1	1	2	3	3	2	2	2	1	2	3
30	X Agama	3	2	2	3	2	4	3	3	2	1	2	2	1	2	2	3	2	4	4
31	X SOS 3	3	3	3	2	1	3	3	2	1	1	3	2	1	1	2	2	1	2	4

32	X SOS 3	3	2	1	2	2	1	1	3	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2
33	X SOS 3	3	1	1	3	3	4	3	3	2	2	2	1	1	1	3	3	1	4	4
34	X SOS 3	4	2	3	2	1	3	1	3	1	2	2	3	4	1	2	2	2	4	3
35	X SOS 3	3	3	1	2	3	4	2	3	2	2	2	1	4	3	3	2	1	3	3
36	X SOS 3	3	2	3	3	1	3	1	3	1	1	1	3	4	3	2	2	2	3	3
37	X SOS 3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	1	1	1	3	3	1	3	3
38	X SOS 3	3	2	1	1	1	4	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	3	1
39	X SOS 3	3	1	2	2	2	4	2	3	2	1	1	2	1	1	2	2	1	4	2
40	X SOS 3	3	3	1	1	1	3	3	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	4
41	X SOS 3	3	1	1	3	2	4	1	3	1	1	2	1	1	1	3	2	1	4	4
42	X SOS 3	4	2	1	1	2	4	3	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
43	X SOS 3	3	2	1	1	1	4	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	1	4	1
44	X SOS 3	3	1	2	1	2	3	2	3	1	2	1	3	1	1	3	3	2	4	4
45	X SOS 3	3	1	2	3	3	4	2	2	1	1	2	1	2	2	3	3	1	3	3
46	X SOS 3	2	1	2	2	1	4	1	3	2	2	1	1	1	1	3	3	1	4	1
47	X SOS 3	3	1	1	3	3	4	2	3	2	1	2	1	2	3	2	2	2	3	2
48	X SOS 3	3	1	2	2	1	4	1	2	1	1	2	1	1	1	3	2	1	2	2
49	X SOS 3	3	2	1	1	3	4	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	3	1
50	X SOS 3	3	3	2	1	3	4	1	3	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2
51	X SOS 3	3	1	1	1	1	2	1	4	1	2	2	3	1	2	2	3	2	4	3
52	X SOS 3	4	1	1	2	3	3	1	3	2	1	1	3	1	1	2	3	1	4	1
53	X SOS 3	3	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3
54	X SOS 3	1	1	2	3	1	4	1	2	1	2	2	1	1	3	3	3	1	4	2
55	X SOS 3	3	3	1	3	2	3	2	3	2	2	2	1	2	1	3	3	2	2	3
56	X SOS 3	4	3	1	1	2	3	1	2	2	1	2	1	1	3	3	3	2	4	3
57	X SOS 3	3	1	2	2	1	4	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1
58	X SOS 2	3	3	4	1	2	3	1	3	1	2	2	2	1	3	3	3	2	4	1
59	X SOS 2	4	2	1	1	2	3	2	3	2	1	2	2	3	3	3	2	1	3	1
60	X SOS 2	3	2	2	3	2	4	2	2	1	3	2	2	1	3	2	2	1	2	3
61	X SOS 2	4	1	2	1	1	3	1	3	2	1	3	2	3	1	2	2	1	3	2
62	X SOS 2	3	3	2	1	2	3	2	2	1	2	2	3	1	3	3	2	3	4	1
63	X SOS 2	4	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	3	1
64	X SOS	4	2	2	2	3	4	1	4	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3

65	X SOS 2	4	3	2	2	3	2	1	2	1	3	2	3	1	2	2	3	1	4	1
66	X SOS 2	2	1	2	1	1	4	3	2	1	3	3	1	1	1	2	2	3	2	4
67	X SOS 2	3	2	1	3	3	3	3	4	1	1	2	1	3	2	2	2	2	4	1
68	X SOS 2	3	1	2	1	1	3	1	3	1	4	3	1	1	1	3	2	1	2	2
69	X SOS 2	4	3	2	1	3	1	1	2	2	1	2	3	3	1	2	2	2	2	1
70	X SOS 2	4	1	2	1	1	3	3	3	1	1	2	2	1	3	3	3	1	3	4
71	X SOS 2	3	1	2	3	2	4	1	3	2	1	1	1	3	3	2	2	2	2	3
72	X SOS 2	4	2	2	3	2	3	1	3	2	2	2	3	1	1	3	3	1	4	3
73	X SOS 2	4	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	3	3	1	2	2	3	2	4
74	X SOS 2	4	3	2	2	3	1	2	3	1	2	4	3	1	1	1	2	1	3	1
75	X SOS 2	3	1	2	3	1	3	1	3	2	1	2	2	1	1	3	3	2	4	3
76	X SOS 2	4	1	2	3	3	1	2	4	1	2	4	2	3	1	2	2	3	4	3
77	X SOS 2	4	1	3	2	3	4	2	2	2	2	2	2	1	1	3	3	2	3	3
78	X SOS 2	4	3	2	1	1	2	1	2	1	2	4	2	3	1	2	2	1	3	3
79	X SOS 2	3	2	3	2	3	1	1	2	1	1	2	1	3	1	3	3	3	3	4
80	X SOS 2	3	3	2	2	1	3	1	4	2	3	4	1	1	2	3	3	2	4	4
81	X SOS 2	3	3	2	2	3	3	1	2	2	1	4	3	3	2	2	2	1	3	3
82	X SOS 2	4	2	3	1	2	2	1	3	1	3	2	3	1	1	3	3	1	3	2
83	X SOS 2	4	2	2	2	1	1	1	2	1	4	4	2	1	2	2	2	1	3	3
84	X SOS 2	3	3	2	1	2	4	2	3	2	1	2	2	1	2	1	2	1	3	4
85	X SOS 2	3	3	2	3	2	3	1	3	1	1	2	2	3	1	2	3	1	4	2
86	X SOS 2	4	1	2	1	1	1	2	3	1	3	2	1	3	1	2	2	1	2	4
87	X SOS 2	3	1	3	2	2	2	2	3	2	1	2	3	1	2	2	2	1	2	3
88	X SOS 2	3	1	1	2	1	2	1	3	1	3	2	3	3	1	3	2	4	4	1
89	X SOS 2	4	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	3	2	1	4	3
90	X MIPA 4	4	3	1	3	1	1	1	3	2	1	2	1	3	1	2	2	1	2	4
91	X MIPA 4	4	1	1	1	2	1	2	3	1	2	2	1	3	1	2	3	1	4	4
92	X MIPA 4	2	2	2	2	1	4	1	1	2	1	2	1	1	3	2	2	3	3	4
93	X MIPA 4	3	2	2	1	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	2	3	1	2	2
94	X MIPA 4	4	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	4	4
95	X MIPA 4	4	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3
96	X MIPA 4	3	2	1	2	2	1	1	3	2	1	1	2	2	1	3	3	1	4	2

97	X MIPA 4	2	3	1	3	2	4	3	3	1	2	2	2	1	1	3	2	1	2	4
98	X MIPA 4	3	2	1	3	2	4	1	2	1	1	2	2	2	1	3	2	2	3	4
99	X MIPA 4	3	2	2	1	1	3	3	3	2	1	1	3	1	3	3	2	1	4	3
100	X MIPA 4	3	2	2	2	2	3	1	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	4
101	X MIPA 4	2	3	1	3	2	4	3	4	1	2	2	1	1	3	2	2	1	4	3
102	X MIPA 4	3	3	3	3	2	4	1	3	1	1	1	3	1	2	2	3	1	2	4
103	X MIPA 4	3	2	1	1	2	4	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	4
104	X MIPA 4	3	3	1	2	2	3	4	1	1	2	2	3	1	1	3	2	1	4	3
105	X MIPA 4	2	3	1	2	2	4	4	3	1	2	2	1	1	1	2	3	3	2	3
106	X MIPA 4	4	1	3	3	1	2	1	3	1	1	2	1	1	1	3	2	3	4	4
107	X MIPA 4	3	1	1	3	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	3	3	1	4	4
108	X MIPA 4	3	2	1	3	2	4	1	3	1	2	3	2	2	1	3	2	3	3	4
109	X MIPA 4	4	2	2	2	2	3	2	1	1	1	2	1	1	1	2	3	1	2	4
110	X MIPA 4	3	3	2	3	2	4	1	3	2	1	3	3	2	2	2	2	1	3	4
111	X MIPA 4	3	3	2	2	2	3	2	1	1	2	2	2	1	2	3	3	2	3	3
112	X MIPA 4	4	2	2	1	2	1	2	3	1	1	3	1	2	1	2	2	1	4	3
113	X MIPA 4	4	1	1	2	2	3	1	2	1	3	2	2	1	2	2	2	1	3	3
114	X MIPA 4	3	2	2	2	2	4	2	3	1	1	2	1	2	2	2	3	1	3	1
115	X MIPA 4	3	2	2	1	1	4	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	4	3
116	X MIPA 4	3	2	1	1	1	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	4
117	X MIPA 4	3	2	2	2	1	3	2	2	1	1	1	2	1	1	3	2	2	3	4
118	X MIPA 4	2	2	2	1	3	4	1	3	2	3	2	1	2	1	2	3	1	3	3
119	X MIPA 4	3	2	2	1	1	4	1	3	1	3	1	2	1	2	3	2	2	3	4
120	X MIPA 4	3	2	1	2	1	4	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	3	3
121	X MIPA 4	3	2	2	2	3	4	2	1	1	2	1	2	3	1	3	2	2	3	4
122	X MIPA 4	4	1	2	2	3	1	2	3	2	1	1	2	1	2	3	3	2	4	3
123	X MIPA 4	3	2	1	1	2	1	1	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	4
124	X MIPA 4	3	2	3	2	3	4	2	3	1	2	1	3	1	1	2	3	2	4	3
125	X MIPA 4	4	1	3	1	3	1	2	3	1	1	2	1	1	3	2	2	2	3	4
126	X MIPA 4	3	3	2	1	1	3	1	3	2	1	2	1	2	1	2	3	2	3	4
127	X MIPA 4	4	3	1	1	2	4	2	2	1	2	1	2	1	1	4	2	2	3	1
128	X MIPA 4	4	3	3	3	2	3	2	3	2	4	2	3	1	3	2	3	2	3	2
129	X MIPA	3	3	3	2	2	3	1	3	2	4	1	1	2	1	2	2	2	3	3

130	X MIPA 4	4	1	1	2	2	3	2	2	1	1	2	1	1	3	2	2	2	4	2
131	X MIPA 4	4	2	1	2	2	3	3	3	2	4	2	1	1	1	3	3	1	3	2
132	XI SOS 3	3	2	2	1	2	4	1	3	1	1	1	1	2	3	3	2	1	3	2
133	XI SOS 3	4	2	1	1	1	1	1	3	2	4	2	2	1	3	2	2	1	3	4
134	XI SOS 3	3	2	2	2	1	2	1	2	1	4	2	1	3	1	3	3	1	3	1
135	XI SOS 3	3	2	1	1	2	3	1	3	1	1	1	1	1	2	2	2	1	3	2
136	XI SOS 3	4	1	2	1	1	3	1	3	2	2	2	1	1	2	2	2	1	3	2
137	XI SOS 3	2	1	1	2	3	3	3	2	1	2	1	3	1	1	2	3	1	4	2
138	XI SOS 3	3	1	2	2	1	4	3	3	2	1	2	2	3	3	2	2	1	4	1
139	XI SOS 3	3	1	1	2	3	3	1	3	1	3	1	3	3	2	2	3	1	3	3
140	XI SOS 3	4	1	1	2	3	2	4	3	3	1	1	2	1	1	3	2	1	3	2
141	XI SOS 3	3	2	2	1	3	4	1	2	3	2	2	2	3	2	2	3	1	4	2
142	XI SOS 3	3	2	3	1	3	4	1	3	1	2	1	2	1	3	2	2	1	4	3
143	XI SOS 3	3	3	1	3	3	3	1	3	2	2	1	2	2	1	1	2	1	4	4
144	XI SOS 3	4	1	2	1	3	4	4	3	1	1	2	1	1	3	3	3	2	4	1
145	XI SOS 3	3	3	2	1	3	4	1	3	3	3	2	2	1	1	3	2	2	4	1
146	XI SOS 3	2	1	3	2	3	1	1	2	2	1	1	3	2	2	2	2	1	4	4
147	XI SOS 3	3	3	2	2	3	4	1	3	3	3	1	1	2	1	3	3	2	3	2
148	XI SOS 2	3	1	3	2	3	1	2	2	1	1	2	3	1	3	3	2	2	3	3
149	XI SOS 2	4	2	2	3	1	2	2	2	1	3	1	3	2	1	3	3	1	3	4
150	XI SOS 3	4	3	2	3	2	2	3	3	1	3	2	1	1	3	1	2	1	4	4
151	XI SOS 3	3	2	2	1	1	3	1	3	2	1	1	2	2	1	3	2	2	3	1
152	XI SOS 3	3	2	1	1	2	4	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	4	1
153	XI SOS 3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	1	1	2	1	1	3	3	1	3	1
154	XI SOS 3	4	2	1	1	1	4	1	3	3	1	2	2	2	2	2	3	3	3	4
155	XI Bahasa	3	3	2	3	2	3	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	3	4	2
156	XI Bahasa	4	3	2	3	3	4	1	2	3	1	1	1	1	2	2	2	1	3	2
157	XI Bahasa	4	3	1	1	1	4	2	2	3	3	1	1	3	2	2	2	3	3	1
158	XI Bahasa	4	2	2	1	3	3	1	3	3	3	2	1	1	1	3	2	3	3	2
159	XI Bahasa	3	2	3	2	1	4	2	3	1	1	1	2	1	2	2	3	3	3	1
160	XI Bahasa	4	1	1	1	3	4	1	3	3	1	2	2	3	1	2	3	3	3	1
161	XI Bahasa	3	1	1	2	3	4	3	3	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2

162	XI Bahasa	3	3	3	1	2	3	1	3	3	2	2	3	1	1	3	3	2	2	1
163	XI Bahasa	4	3	3	1	1	3	3	2	1	1	1	3	3	2	3	2	2	3	2
164	XI Bahasa	4	1	2	1	2	1	3	2	2	2	1	1	3	1	2	3	2	2	4
165	XI Bahasa	4	2	2	2	2	2	1	3	1	1	2	1	1	2	3	2	2	3	3
166	XI Bahasa	4	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	3	2	4	4
167	XI MIPA 8	4	3	2	2	1	4	1	3	1	2	1	1	2	1	2	2	2	3	4
168	XI MIPA 8	3	2	2	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	3
169	XI MIPA 8	4	2	1	1	1	3	3	3	2	1	2	3	1	1	3	2	1	3	4
170	XI MIPA 8	4	3	3	1	1	4	3	3	1	1	2	3	1	1	2	2	4	4	3
171	XI MIPA 8	4	2	2	1	3	4	1	3	2	1	2	1	2	1	1	3	1	2	4
172	XI MIPA 8	3	2	2	1	3	2	3	3	2	1	1	1	1	2	2	2	1	3	4
173	XI MIPA 8	4	2	2	2	1	4	2	3	1	1	2	1	2	2	2	3	2	4	4
174	XI MIPA 8	3	2	2	3	3	2	1	3	3	1	1	1	2	2	2	3	2	2	1
175	XI MIPA 8	4	3	2	1	1	3	2	3	1	2	1	2	1	2	2	2	2	4	3
176	XI MIPA 8	4	2	3	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	1	3	3	2	2	4
177	XI MIPA 8	4	1	2	1	3	3	1	3	1	2	1	2	3	2	3	2	2	2	4
178	XI MIPA 8	3	2	2	1	3	3	1	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	4	4
179	XI MIPA 8	4	2	3	1	3	4	1	3	1	1	1	3	3	2	2	3	2	4	1
180	XI MIPA 8	4	3	3	2	1	4	1	3	2	1	2	2	1	1	3	2	2	3	2
181	XI MIPA 8	3	3	2	1	3	2	1	4	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3
182	XI MIPA 8	3	3	3	1	2	3	1	2	1	1	1	3	3	1	3	2	2	3	3
183	XI MIPA 8	4	2	2	2	1	3	2	3	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	4
184	XI MIPA 8	4	2	2	1	2	4	1	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3
185	XI MIPA 8	3	2	2	1	2	4	2	3	1	1	2	2	2	1	3	3	2	2	3
186	XI MIPA 8	3	2	2	1	2	2	2	3	3	2	1	3	1	2	3	3	2	2	3
187	XI MIPA 8	3	1	2	1	2	2	1	3	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3
188	XI MIPA 8	4	1	3	1	1	2	1	2	3	1	2	3	2	3	3	2	1	4	4
189	XI MIPA 8	3	2	2	1	3	2	2	3	1	1	1	2	2	3	2	3	2	2	4
190	XI MIPA 8	3	3	3	3	3	2	1	2	3	1	2	3	2	1	1	2	2	4	4
191	XI MIPA 8	3	3	2	2	3	3	2	2	1	1	2	1	2	1	2	3	2	2	4
192	XI MIPA 8	3	2	2	1	1	2	1	3	2	3	1	3	2	3	3	2	2	3	3
193	XI MIPA 8	3	2	1	1	3	4	1	3	2	1	2	2	3	2	3	2	1	4	3
194	XI	4	1	2	1	3	1	2	2	1	1	1	3	3	1	2	2	3	3	4

195	XI MIPA 8	3	2	1	1	3	4	2	3	1	1	2	3	3	2	3	3	3	4	4
196	XI MIPA 8	3	2	2	2	3	4	1	4	2	3	2	2	1	1	3	2	1	3	4
197	XI MIPA 8	3	3	1	2	3	4	1	2	1	1	2	3	3	2	3	2	1	4	4
198	XI SOS 2	4	3	3	1	2	4	1	3	1	1	1	3	2	2	1	3	1	3	1
199	XI SOS 2	4	3	1	2	1	2	2	3	1	1	2	2	2	1	3	2	1	4	4
200	XI SOS 2	3	2	2	1	2	3	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	4
201	XI SOS 2	3	3	2	1	2	1	1	3	1	2	2	3	2	2	2	3	1	3	2
202	XI SOS 2	4	3	2	2	2	2	2	4	1	1	1	1	2	1	3	2	1	2	3
203	XI SOS 2	3	2	3	1	2	4	1	4	1	4	2	3	2	2	2	3	1	3	4
204	XI SOS 2	4	1	3	1	2	1	1	2	2	1	1	3	1	2	3	2	1	2	1
205	XI SOS 2	4	1	3	2	2	1	1	2	1	4	2	3	2	1	2	2	1	4	3
206	XI SOS 2	3	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2
207	XI SOS 2	3	1	1	1	1	3	1	4	2	1	1	2	1	2	3	2	2	4	4
208	XI SOS 2	4	2	2	1	1	3	2	2	1	1	2	1	2	1	4	2	2	2	4
209	XI SOS 2	4	2	1	2	1	4	2	2	2	1	1	2	2	3	3	2	1	3	4
210	XI SOS 2	3	1	2	2	1	2	1	3	1	1	2	1	1	1	4	2	2	4	4
211	XI SOS 2	4	3	3	2	1	3	2	2	1	3	2	2	3	3	3	2	1	2	2
212	XI SOS 2	3	3	2	2	3	4	1	3	1	1	1	2	3	1	3	3	3	4	4
213	XI SOS 2	3	3	1	1	1	4	1	3	1	4	2	2	3	3	1	2	1	2	2
214	XI SOS 2	3	1	1	1	3	2	3	3	2	4	2	3	1	2	2	3	3	3	4
215	XI SOS 2	3	1	3	3	3	3	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	2	1
216	XI SOS 2	4	2	3	1	3	1	3	3	1	4	2	2	2	1	4	2	2	4	4
217	XI SOS 2	4	2	3	2	2	2	1	3	2	1	2	1	1	2	3	2	1	3	4
218	XI SOS 2	4	2	1	1	1	1	1	3	1	4	1	1	2	2	2	3	1	2	1
219	XI SOS 2	4	3	2	1	2	4	3	3	1	1	2	3	2	1	1	2	1	4	2
220	XI SOS 2	3	3	3	2	1	3	2	3	1	1	2	2	1	2	2	2	2	4	4
221	XI SOS 2	3	3	2	2	1	3	3	4	2	1	1	3	1	1	3	2	1	2	3
222	XI SOS 2	3	3	3	3	1	3	1	3	1	2	1	3	4	1	3	2	1	4	3
223	XI SOS 2	3	1	2	2	1	4	3	3	3	2	2	2	1	1	3	3	2	2	4
224	XI SOS 2	4	2	2	1	1	2	2	4	1	1	2	2	4	2	2	3	1	4	4
225	XI SOS 2	4	2	3	1	1	4	2	3	3	2	1	2	4	2	3	2	2	2	2
226	XI SOS 2	3	2	3	2	2	3	2	3	1	1	2	3	1	1	2	3	1	4	1

227	XI SOS 2	3	1	1	2	1	3	1	3	3	2	2	3	4	2	3	2	2	3	2
228	XI SOS 2	4	1	1	1	2	4	1	3	1	1	1	3	1	2	2	3	1	2	1
229	XI MIPA 2	4	1	2	2	2	4	2	3	1	2	2	1	4	2	2	2	2	3	1
230	XI MIPA 2	3	2	1	1	2	3	1	3	1	2	1	2	1	1	4	2	1	4	4
231	XI MIPA 2	3	2	1	1	1	3	2	3	1	2	2	2	1	3	3	3	1	2	1
232	XI MIPA 2	4	1	2	1	2	1	1	3	1	2	2	3	3	1	4	3	2	2	1
233	XI MIPA 2	3	1	2	3	1	3	1	4	3	1	1	3	1	3	3	2	2	4	1
234	XI MIPA 2	4	3	2	1	2	3	2	3	1	2	2	3	3	3	3	3	1	3	1
235	XI MIPA 2	3	1	3	2	1	3	2	3	3	1	2	3	1	3	2	2	1	4	2
236	XI MIPA 2	4	2	2	2	1	3	1	3	1	1	1	3	1	1	3	3	2	4	1
237	XI MIPA 2	4	3	2	2	1	3	1	3	1	2	2	3	2	3	3	3	1	2	1
238	XI MIPA 2	4	3	2	2	1	3	1	3	1	1	2	2	1	3	3	2	1	4	1
239	XI MIPA 2	3	3	2	2	1	3	3	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1
240	XI MIPA 2	3	3	2	2	1	4	1	3	1	1	2	2	2	2	3	4	1	4	1
241	XI MIPA 2	3	1	3	2	1	4	3	4	1	1	1	2	2	2	1	2	1	3	1
242	XI MIPA 2	3	1	3	3	2	2	1	3	1	1	2	4	2	1	3	4	2	2	2
243	XI MIPA 2	3	1	2	2	2	3	3	3	1	1	2	3	1	2	2	4	1	4	1
244	XI MIPA 2	4	3	2	3	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1
245	XI MIPA 2	4	2	2	2	2	3	1	3	1	1	1	2	2	1	3	2	1	3	2
246	XI MIPA 2	4	2	2	2	1	3	2	3	2	1	2	3	2	2	2	4	2	4	1
247	XI MIPA 2	3	2	2	2	1	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3	2	1	2	1
248	XI MIPA 2	2	3	2	3	1	2	2	3	2	1	2	1	2	1	2	3	2	4	3
249	XI MIPA 2	4	2	1	2	1	3	2	3	2	2	1	3	2	2	2	2	1	2	1
250	XI MIPA 2	4	2	2	2	2	2	1	3	1	1	2	4	1	1	2	3	1	4	1
251	XI MIPA 2	3	3	1	1	1	3	2	3	2	2	1	3	3	1	2	2	2	2	1
252	XI MIPA 2	3	2	2	1	2	4	2	3	2	2	2	1	3	2	3	2	1	4	1
253	XI MIPA 2	3	1	2	2	2	3	2	3	2	2	1	3	3	1	2	3	1	3	1
254	XI MIPA 2	2	2	1	1	2	4	1	3	2	1	2	1	1	1	3	2	1	2	1
255	XI MIPA 2	3	2	1	1	2	4	2	3	1	2	1	1	3	1	3	3	2	4	1
256	XI MIPA 2	4	3	1	1	1	3	1	3	2	1	2	3	3	1	3	3	2	4	2
257	XI MIPA 2	4	2	2	1	1	4	1	3	1	2	1	1	3	1	3	2	1	2	2
258	XI MIPA 2	2	1	2	1	1	4	1	3	1	1	2	1	3	2	2	3	2	3	1
259	XI	4	1	2	1	1	4	2	3	2	3	1	1	1	2	2	2	1	2	1

260	XI MIPA 2	3	2	2	1	1	4	1	3	2	3	1	2	4	1	2	3	2	3	1
261	XI MIPA 2	3	2	1	1	1	4	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	1	3	1
262	XI MIPA 2	3	2	3	2	1	4	1	3	2	1	1	2	1	2	3	3	1	4	1
263	XI MIPA 2	3	2	2	2	2	3	1	3	2	1	2	2	4	2	3	2	2	2	2
264	XI MIPA 2	3	3	2	1	2	3	1	3	1	3	2	2	1	1	3	3	1	4	4
265	XI MIPA 2	3	2	1	1	2	4	1	4	1	3	2	3	4	2	3	2	2	3	1
266	XI Agama	4	2	1	3	2	4	2	3	1	2	2	2	4	2	2	3	1	2	3
267	XI Agama	4	3	2	2	1	4	1	3	1	2	2	2	1	1	2	3	1	3	4
268	XI Agama	4	1	1	3	1	4	2	4	1	1	2	2	3	1	3	2	1	4	3
269	XI Agama	3	1	3	2	1	3	1	3	1	2	3	2	3	1	3	3	2	2	4
270	XI Agama	4	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	4	2	1	3	3
271	XI Agama	4	3	2	1	1	4	1	3	1	2	2	2	3	1	2	3	1	4	3
272	XI Agama	4	2	2	3	1	3	2	3	2	1	1	1	3	2	3	2	1	2	3
273	XI Agama	4	2	2	1	1	4	2	2	2	2	2	3	1	2	3	3	2	4	4
274	XI Agama	3	3	1	1	1	4	1	2	2	1	2	1	3	2	2	2	1	3	3
275	XI Agama	4	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	1	1	1	3	3	2	3	3
276	XI Agama	4	1	2	1	1	3	1	4	1	2	2	4	2	1	3	3	1	4	3
277	XI Agama	3	2	2	3	2	4	2	4	2	1	2	1	1	2	3	2	2	2	4
278	XI Agama	4	1	3	1	1	2	2	4	1	2	3	2	2	1	2	3	1	3	4
279	XI Agama	3	3	2	3	1	3	1	3	3	2	3	2	2	2	2	2	1	4	3
280	XI Agama	3	3	2	1	1	4	2	3	1	2	2	2	1	2	2	3	1	2	3
281	XI Agama	4	2	1	1	3	4	1	3	1	2	3	2	2	1	3	2	1	2	3
282	XI Agama	3	3	1	3	1	4	2	3	2	2	3	2	1	3	3	2	3	4	4
283	XI Agama	4	1	2	1	3	4	2	3	3	1	2	2	2	1	3	2	3	3	4

Lampiran 18 Surat Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MANADO
MADRASAH ALIYAH NEGERI MODEL 1
PLUS KETERAMPILAN MANADO**

Jl. Hasanudin 14 Kelurahan Islam Kec. Tuminting Telp. (0431) 854492
NPSN 60725207 Email manmodel1manado14@gmail.com

Nomor : B-322/Ma.23.01/PP.00.6/06/2022 Manado, 10 Juni 2022
Lampiran : -
Perihal : Keterangan Selesai Penelitian

Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado
Jl. Dr. S. A. Sarungdajang Kawasan Ring Road I

Dengan hormat, berdasarkan Surat Nomor : B-119/28/In.25/F.III/TL.00.1/03/2022
Tanggal 10 Maret 2022 perihal Permohonan Izin Penelitian maka dengan ini kami
mencerangkan bahwa Mahasiswa :

Nama : Indah Juliana Adam
NIM : 17.3.6.002
Semester : X (Sepuluh)
Program Studi S1 : Psikologi Islam
Judul Penelitian : *"Intensitas Penggunaan Gawal Terhadap Kecerdasan Emosi
Siswa di Sekolah Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Manado"*.

Telah selesai melaksanakan Penelitian di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Model 1
Plus Keterampilan Manado.

Demikian surat keterangan ini dibuat atasnya diucapkan terimakasih.


Il Syarif Afif Salim Raya, S.Ag., M.M., M.Pd

Tembusan :

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Manado
2. Arsip

Lampiran 19 Hasil Uji Asumsi

1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		283
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.28684828
Most Extreme Differences	Absolute	.049
	Positive	.035
	Negative	-.049
Kolmogorov-Smirnov Z		.824
Asymp. Sig. (2-tailed)		.505

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

2. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecerdasan Emosi * Intensitas Penggunaan Gawai	Between Groups	(Combined)	247.432	17	14.555	1.357	.158
		Linearity	42.509	1	42.509	3.964	.048
		Deviation from Linearity	204.922	16	12.808	1.194	.272
	Within Groups		2841.628	265	10.723		
	Total		3089.060	282			

Lampiran 20 Hasil Analisis Korelasi

1. Uji Korelasi Pearson (Product Moment)

Correlations

		Intensitas Penggunaan Gawai	Kecerdasan Emosi
Intensitas Penggunaan Gawai	Pearson Correlation	1	-.117 [*]
	Sig. (2-tailed)		.049
	N	283	283
Kecerdasan Emosi	Pearson Correlation	-.117 [*]	1
	Sig. (2-tailed)	.049	
	N	283	283

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

2. Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.117 ^a	.014	.010	3.293

a. Predictors: (Constant), Intensitas Penggunaan Gawai

Lampiran 21 Hasil Analisis Deskriptif

1. Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Intensitas Penggunaan Gawai	283	14	32	22.11	2.689
Kecerdasan Emosi	283	31	50	40.86	3.310
Valid N (listwise)	283				

2. Kategorisasi Intensitas Penggunaan Gawai

Kategorisasi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	28	9.9	9.9	9.9
Sedang	205	72.4	72.4	82.3
Tinggi	50	17.7	17.7	100.0
Total	283	100.0	100.0	

3. Kategorisasi Kecerdasan Emosi

Kategori

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	38	13.4	13.4	13.4
Sedang	190	67.1	67.1	80.6
Tinggi	55	19.4	19.4	100.0
Total	283	100.0	100.0	

Lampiran 22 Surat Keterangan Bebas Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA RI.
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ringroad 1 Kota Manado Telp. (0431) 860616 Manado 95128

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor: B- 364 /In.25/F.III/PP.009/07/2022

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Sahari, M.Pd.I

Nip. : 197212312000031009

Jabatan : Wakil Dekan I Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Indah Juliana Adam

Nim : 17.3.6.002

Prodi. : Psikologi Islam

Setelah mengadakan cek plagiasi dengan menggunakan aplikasi **Turnitin**, maka Skripsi Mahasiswa tersebut diatas, dengan judul:

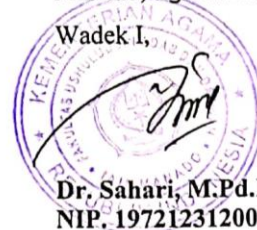
“Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado”

Dinyatakan bebas plagiasi, yaitu (8%)

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Manado, 14 Juli 2022

Wadek I,



Dr. Sahari, M.Pd.I

NIP. 197212312000031009/-

Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian

