

# Moh. Eff endi Eff endi

## Hubungan Phubbing Smombie Dengan Tingkat Kecerdasan Emosional Remaja (Di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang

 Quick Submit

 Quick Submit

 Psychology

---

### Document Details

Submission ID

trn:oid:::1:3003597224

Submission Date

Sep 10, 2024, 10:25 AM GMT+4:30

Download Date

Sep 10, 2024, 10:28 AM GMT+4:30

File Name

sional\_Remaja\_Di\_SMK\_PGRI\_1\_Kabupaten\_Jombang\_-\_Moh\_Effendi.docx

File Size

515.1 KB

50 Pages

8,753 Words

62,786 Characters

# 11% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Top Sources

- 10%  Internet sources
- 2%  Publications
- 5%  Submitted works (Student Papers)

## Integrity Flags

### 0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

## Top Sources

- 10% Internet sources
- 2% Publications
- 5% Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repo.stikesicme-jbg.ac.id	3%
2	Internet	repository.radenintan.ac.id	1%
3	Internet	eprintslib.ummgl.ac.id	0%
4	Internet	jurnal.staialhidayahbogor.ac.id	0%
5	Internet	repository.unhas.ac.id	0%
6	Student papers	UIN Sultan Syarif Kasim Riau	0%
7	Internet	ejournal.stikstellamarismks.ac.id	0%
8	Internet	journal.unhas.ac.id	0%
9	Internet	repository.itskesicme.ac.id	0%
10	Internet	jptam.org	0%
11	Internet	jurnal.umb.ac.id	0%

12	Internet	123dok.com	0%
13	Internet	ejournal.uinib.ac.id	0%
14	Internet	eprints.ums.ac.id	0%
15	Student papers	Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan	0%
16	Student papers	Universitas Negeri Surabaya	0%
17	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta	0%
18	Internet	repository.bku.ac.id	0%
19	Student papers	GIFT University	0%
20	Internet	repositori.ubs-ppni.ac.id:8080	0%
21	Internet	repositorio.unap.edu.pe	0%
22	Student papers	Universitas Negeri Jakarta	0%
23	Internet	ojs.unm.ac.id	0%
24	Internet	repository.stikes-bhm.ac.id	0%
25	Internet	docobook.com	0%

26	Internet	repository.universitalirsyad.ac.id	0%
27	Internet	eprints.umpo.ac.id	0%
28	Student papers	Universitas Nasional	0%
29	Internet	repository.poltekkes-kdi.ac.id	0%
30	Internet	www.slideshare.net	0%
31	Publication	Ajeng Nida Nisrina, Candra Puspita Rini, Nur Latifah. "HUBUNGAN ANTARA KECE..."	0%
32	Internet	acikerisim.uludag.edu.tr	0%
33	Internet	dspace.umkt.ac.id	0%
34	Internet	eprints.iain-surakarta.ac.id	0%

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Kecerdasan emosional remaja, merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan khususnya pada remaja, berbagai masalah paling banyak terjadi pada remaja yang paling umum adalah ketidakmampuan remaja dalam mengendalikan emosinya dengan baik. Kecerdasan emosional kini masih menjadi salah satu masalah yang paling mendesak untuk diatasi, terutama kemajuan teknologi, merupakan faktor yang sangat mempengaruhi kecerdasan emosional (Oktiani, 2022). *Phubbing Smombie* merupakan masalah paling umum dari meningkatnya tekanan emosional pada remaja, dan penggunaan ponsel atau gadget dapat menimbulkan dampak negatif, terutama dalam interaksi sosial antar manusia, pesatnya kemajuan teknologi di masa *modern* ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan remaja, salah satu contoh perkembangan teknologi gadget dapat membuat remaja banyak bersenang-senang hingga menghabiskan waktunya bersama gadget bahkan ketika disuruh orang tua masih menunda-nunda waktu (Hikmaturrahmah, 2020). Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat, menjadikan seseorang tidak peduli dengan lingkungannya, baik lingkungan keluarga ataupun masyarakat, hingga menimbulkan rasa malas-malasan (Rismala *et al.*, 2021).

Kecerdasan emosional merupakan salah satu aspek yang mengakibatkan kegagalan pada remaja dalam mengontrol emosinya sehingga muncul masalah emosional atau gangguan kecerdasan emosional. Data dari *Centers For Disease Control* (2019), menunjukkan bahwa di Luar Negeri tahun 2016-2019 yaitu 32,5%

atau sekitar 20.000.000 anak mengalami masalah kecerdasan emosional, di Indonesia pada tahun 2013-2018 memiliki prevalensi gangguan mental atau kecerdasan emosional pada umur 15 tahun keatas sebesar 9,8%, dan di Provinsi Jawa Timur sekitar 9,6% ini termasuk dalam kategori yang tinggi (Rahmah Nusa Fitria *et al.*, 2022., cit Riskesdas, 2018). Menurut penelitian Bahdar, Mukaromah, dan Abdurrahman (2018), di kabupaten Lamongan sebanyak 62,8% anak memiliki kecerdasan emosional yang rendah. Anak dengan kecerdasan emosional yang rendah cenderung mempunyai perilaku buruk yang dapat memberi efek negatif pada diri sendiri dan lingkungan seperti berbicara kasar (Rahmah Nusa Fitria *et al.*, 2022). Studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada 12 April 2024 didapatkan hasil 4 dari 5 siswa SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang yang telah mengisi kuesioner menunjukkan adanya Penurunan Kecerdasan emosional sehingga mengalami peningkatan tekanan emosional akibat *phubbing smombie*.

Penggunaan gadget yang berlebih pada remaja secara tidak sadar membuat ketergantungan. Ketergantungan inilah yang membawa dampak negatif bagi perkembangan anak menurut (Puspitasari, 2019) kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat juga akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Kondisi seperti inilah yang menumpulkan kecerdasan emosi remaja. Kecerdasan emosional menurut penelitian Imanuel ditemukan bahwa remaja dengan kecerdasan emosional yang rendah cenderung memiliki kesulitan dalam mengenali emosi. Mereka tampak tidak bersemangat saat belajar di jam pelajaran, terlihat murung, dan cenderung diam ketika tidak memahami materi yang diajarkan guru. Selain itu, mereka sering merasa gugup dan cemas berlebihan saat belajar,

serta kesulitan mengendalikan diri seperti melakukan teriak-teriak, melempar barang, dan menunjukkan emosi secara berlebihan. Masalah sosial dan emosional juga dapat berdampak besar pada kemampuan belajar dan perilaku remaja (Vinet dan Zhedanov, 2022).

Upaya meningkatkan kecerdasan emosional adalah dengan menurunkan penggunaan gadget hendaknya orang tua lebih hati-hati dan memilih dalam memberikan fasilitas perangkat pada anak-anak dengan memberikan batasan waktu lalu memberikan pendampingan, mengawasi konten yang diakses oleh anaknya. Bahkan mendorong anak-anaknya untuk berpartisipasi dalam permainan tradisional seperti permainan bola basket, voli dan sepak bola bersama teman-teman yang seumuran untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial (Puspitasari, 2019)

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui "Hubungan *Phubbing Smombie* dengan tingkat kecerdasan Emosional remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang"

## 1.2 Rumusan masalah

Apakah ada hubungan *Phubbing Smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang?

## 1.3 Tujuan penelitian

### 1.3.1 Tujuan umum

Menganalisis hubungan *Phubbing Smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang.

### 1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi *phubbing smombie* terhadap siswa SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang
2. Mengidentifikasi tingkat kecerdasan emosional remaja terhadap siswa SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang
3. Menganalisis hubungan *Phubbing Smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang

## 1.4 Manfaat penelitian

### 1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini untuk menambah khasanah keilmuan khususnya tentang perkembangan emosional remaja pada bidang ilmu keperawatan anak

### 1.4.2 Manfaat praktis

#### 1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang *phubbing smombie* terhadap kecerdasan emosional

#### 2. Bagi guru dan dosen

Diharapkan penelitian ini dapat menambah referensi pustaka yang berhubungan tentang *phubbing smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional

#### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dengan memberikan intervensi, dan masalah tersebut dapat teratasi

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Konsep remaja

##### 2.1.1 Pengertian remaja

Menurut *World Health Organization* (WHO) remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-21 tahun dan belum menikah (Kurnia, 2019).

Perkembangan remaja menurut Hurlock dibagi menjadi tiga fase yaitu fase remaja awal, fase pertengahan, fase akhir (Yanti, 2022).

##### 1. Remaja Awal (10-14 tahun)

Remaja pada masa awal mengalami pertumbuhan fisik dan seksual dengan pesat. Pikiran difokuskan pada keberadaannya dan pada kelompok teman sebaya. Identitas terutama difokuskan pada perubahan fisik dan perhatian pada keadaan normal. Perilaku seksual remaja pada masa ini lebih bersifat menyelidiki dan tidak membedakan. Sehingga kontak fisik dengan teman sebaya menjadi hal yang normal. Remaja pada masa ini berusaha untuk tidak bergantung pada orang lain. Munculnya rasa penasaran yang tinggi atas diri sendiri menyebabkan remaja membutuhkan privasi.

## 2. Remaja Pertengahan (15-17 tahun)

Remaja pada fase ini mengalami masa penyesuaian untuk dirinya sendiri maupun orang dewasa yang berinteraksi dengan dirinya. Proses kognitif remaja pada masa pertengahan ini akan lebih rumit. Melalui pemikiran operasional formal, remaja pertengahan mulai bereksperimen dengan idenya, memikirkan apa yang dapat dibuat dengan barang-barang yang ada, mengembangkan wawasan, dan merefleksikan perasaan kepada orang lain.. Remaja pada fase ini berfokus pada masalah identitas yang tidak terbatas terutama pada aspek fisik tubuh. Remaja pada fase ini mulai bereksperimen secara seksual, ikut serta dalam perilaku beresiko, dan mulai mengembangkan pekerjaan di luar rumah. Usaha remaja fase pertengahan supaya tidak bergantung pada orang lain, menguji batas kemampuan, dan keperluan individu guna mencapai maksimal yang mengakibatkan berbagai permasalahan dengan orang tua, guru, maupun figur yang lain.

## 3. Remaja Akhir (18-21 tahun)

Remaja pada fase akhir ditandai dengan pemikiran operasional formal penuh, termasuk pemikiran mengenai masa depan baik itu pendidikan, keterampilan, hingga seksual. Remaja akhir biasanya lebih berkomitmen pada pasangan seksualnya daripada remaja pertengahan. Kecemasan karena perpisahan yang tidak tuntas dari fase sebelumnya dapat muncul kembali pada fase ini ketika mengalami perpisahan fisik dengan orang yang dikasihinya.

## 2.2 Konsep kecerdasan emosional

### 2.2.1 Pengertian kecerdasan emosional

Kecerdasan Emosional adalah kemampuan seseorang untuk menilai emosi dalam diri sendiri dan orang lain, memahami makna emosi-emosi ini dan mengatur

emosi-emosi seorang secara teratur dalam sebuah model alur seperti orang yang mengetahui emosinya sendiri dan baik dalam membaca petunjuk emosional mengetahui mengapa marah dan bagaimana mengekspresikan dirinya tanpa melanggar norma yang lebih efektif (Muhammad *et al.*, 2019).

### 2.2.2 Aspek-aspek kecerdasan emosional

Menurut (Goleman, 2021). ada 5 aspek yang masuk dalam kecerdasan emosional, yaitu:

1. Mengenal emosi diri sendiri

Kemampuan untuk mengenali perasaan yang terjadi pada saat itu.

Kemampuan ini merupakan dasar dari kecerdasan emosi

2. Mengelola emosi

Kemampuan dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat, sehingga tercapai keseimbangan dalam diri.

3. Memotivasi diri sendiri

Memotivasi diri sendiri berkaitan dengan memberikan perhatian, memotivasi diri sendiri, menguasai diri sendiri dan untuk berkreasi.

4. Mengenal emosi orang lain

Kemampuan mengenali emosi orang lain yang bisa disebut dengan rasa empati kepada orang lain.

5. Membina hubungan dengan orang lain.

Keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan antar pribadi.

### 2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional menurut (Patimbangi, 2022) yaitu:

#### 1. Faktor internal

Faktor internal artinya faktor yg ada terdapat di dalam diri individu itu sendiri berasal dari dua sumber yaitu jasmani serta psikologis. keadaan jasmani diukur melalui kesehatan individu itu sendiri, bila kesehatan seseorang baik maka kecerdasan emosional juga akan baik, serta sebaliknya. Sementara segi psikologis meliputi pengalaman, perasaan, kemampuan berpikir, dan motivasi

#### 2. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bukan berasal dari individu namun berasal dari stimulus serta lingkungan. Apabila terjadi kejenuhan stimulus maka akan Indikator-indikator kecerdasan emosional mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam kecerdasan emosional. Sedangkan lingkungan atau situasi juga akan berperan khususnya pada proses yang melatarbelakangi kecerdasan emosional.

#### 3. Faktor bawaan atau genetic

Fisik pada perkembangan seorang anak mampu berinteraksi dengan lingkungan, baik itu melalui pengasuhan dan pendidikan. Sejak manusia dilahirkan ia telah memiliki emosi sehingga pada saat terlahir didunia tak jarang seseorang bayi akan menangis, bagian yang paling mempengaruhi kecerdasan emosional adalah anatomi neokorteks yaitu bagian otak yang dianggap penting dalam mempengaruhi kecerdasan sosial manusia karena

dengan adanya neokorteks seseorang mampu mengembangkan fungsi nalar dan bahasa dengan baik.

#### 4. Faktor dari lingkungan

Lingkungan masyarakat tidak lepas dari keberadaan manusia itu sendiri, karena itu sering kali kesuksesan seseorang sangat bergantung pada hubungan sosial dalam pergaulan nya dengan orang lain. keterampilan emosional dapat membantu anak mewariskan keterampilan emosional seperti belajar mengenali berempati dan menangani emosi yang muncul dalam hubungan mereka.

#### 5. Faktor pendidikan

Faktor yang diperoleh melalui pendidikan, emosi dapat diperoleh seseorang sejak dini terutama melalui interaksi di lingkungan sekolah dengan teman dan guru. Di luar lingkungan sekolah keterampilan emosional dapat dipelajari dari masyarakat.

Dari uraian faktor-faktor kecerdasan emosional diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor kecerdasan emosional sangat berpengaruh terhadap tingkat emosi seseorang. Faktor yang paling utama yaitu faktor internal yang dimana seseorang tersebutlah yang harus mampu mengontrol dirinya agar memiliki emosi yang stabil. Faktor eksternal juga diyakini sangat berpengaruh terhadap tingkat emosional seseorang, pada faktor eksternal ini seseorang dihadapkan untuk mampu bersosialisasi dengan masyarakat sekitar sehingga dapat bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Peran orang tua begitu penting dengan menumbuhkan kecerdasan emosional anak karena didikan yang diberikan

akan berpengaruh terhadap tingkah laku anak ketika beranjak dewasa (Fitri, 2022).

#### 2.2.4 Pengukuran kecerdasan emosional

Kuesioner kecerdasan emosional, menggunakan kuesioner Puspitasari, (2019). Yang sebelumnya akan dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu tinggi dan rendahnya reliabilitas dapat dilihat berdasarkan koefisien *cronbach alpha* dimana didapatkan hasil  $0,903 > 0,6$  validitas dan reliabilitas skala kecerdasan emosional sebelumnya telah diuji coba dan didapatkan nilai validitas 0,969. Kuesioner tersebut berisi tentang pertanyaan yang ditujukan untuk responden mengenai kecerdasan emosional anak. Kuesioner berisi 20 pernyataan adapun nilai tertinggi 20. Dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist (✓) dari keempat pilihan yang sudah disediakan. Sistem penilaian yang digunakan adalah pernyataan positif: Ya (1), Tidak (0). Pernyataan negatif: Ya (0), Tidak (1). Selanjutnya berdasarkan skor hasil nanti akan di kriteriakan menjadi kecerdasan emosional Baik = ( $> 13$ ), Cukup = (7-13), Kurang = ( $< 7$ ).

### 2.3 Konsep *phubbing smombie*

#### 2.3.1 Pengertian *phubbing smombie*

Istilah *phubbing* atau singkatan dari kata “*phone*” dan “*snubbing*” bisa dimaknai sebagai kelakuan yang mengabaikan orang lain karena perhatiannya lebih bertumpu pada telepon genggam yang dipegangnya. Fenomena baru ini wujud karena ketergantungan insan terhadap gadget sampai membuat masyarakat sebagai lebih apatis terhadap lingkungan karena terlalu fokus menggunakan apa yang terdapat pada tangannya.

Kata '*smartphone*' dan '*zombie*' (*smombie*) merupakan istilah baru yang digunakan untuk menyatakan suatu keadaan dimana seseorang akan menjadi seperti '*zombie*' saat sedang dengan ponselnya, sehingga tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan sekeliling mereka. Ketergantungan pada gadget untuk aktivitas sehari-hari terus meningkat, dan sejumlah besar pejalan kaki saat ini terus-menerus terpaku pada layar gadget mereka. Mereka rentan untuk berjalan dari trotoar atau bertabrakan dengan pejalan kaki lainnya dan berkurangnya perhatian atau kesadaran situasional terhadap keadaan mereka ketika itu. Golongan ini tidak menyadari potensi risiko saat menggunakan gadget mereka ketika berjalan atau mengemudi (Khofila *et al.*, 2023).

### 2.3.2 Aspek-aspek *phubbing smombie*

Menurut (Nayla azkia, 2021) mengembangkan *phubbing smombie* dalam 5 aspek, yaitu:

#### 1. Gangguan kehidupan sehari-hari

Dalam hal ini yang dimaksud dengan gangguan kehidupan sehari-hari yaitu seperti tidak mengerjakan pekerjaan yang telah direncanakan sebelumnya atau sulit berkonsentrasi ketika di kelas. Pengguna gadget dapat mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi ketika sedang melakukan kegiatan atau pekerjaan dikarenakan terus memikirkan tentang gadget-nya. Selain itu, pengguna gadget juga dapat mengalami sakit kepala ringan, penglihatan kabur, mengalami sakit di area pergelangan tangan atau di area belakang leher yang disebabkan oleh penggunaan gadget yang terlalu lama, serta dapat mengalami gangguan tidur. Hal tersebut menggambarkan adanya gangguan

dalam kehidupan sehari-hari yang disebabkan oleh penggunaan gadget secara terus-menerus.

## 2. Antisipasi positif

Antisipasi positif adalah merupakan perasaan bersemangat dari pengguna dan menjadikan gadget sebagai sarana untuk mengurangi atau menghilangkan stress dan perasaan hampa tanpa gadget. Bagi sebagian besar pengguna gadget, gadget bukan hanya perangkat berkomunikasi, konsol, dan game, akan tetapi juga merupakan teman yang memberikan kesenangan, mengurangi kelelahan, mengurangi rasa cemas dan memberikan rasa aman. Selain itu, uraian di atas menunjukkan bahwa individu yang mengalami *phubbing smombie* akan memiliki perasaan bersemangat dalam menggunakan gadget dan menjadikan gadget sebagai sarana untuk menghilangkan stress (Hs & Hidayat, 2021).

## 3. Penarikan diri

Penarikan diri merupakan keadaan dimana pengguna gadget, akan terus-menerus memikirkan gadget walaupun tidak sedang menggunakannya serta akan merasa tidak sabar, resah dan tidak tahan tanpa gadget-nya. Hal tersebut ditunjukkan dengan pengguna akan menggunakan gadget secara terus-menerus dan akan marah pada saat merasa terganggu ketika sedang menggunakan gadget-nya. Sehingga pada individu yang telah mengalami *phubbing smombie* akan menunjukkan perasaan resah, cenderung tidak sabar dan tidak tahan pada saat tidak dapat menggunakan gadget-nya, serta akan marah ketika diganggu dalam menggunakan gadget.

#### 4. Hubungan yang berorientasi pada dunia maya

Hubungan yang berorientasi pada dunia maya merupakan keadaan dimana seseorang mempunyai hubungan pertemanan yang lebih dekat pada teman jejaring sosial daripada di kehidupan yang sebenarnya. Hal tersebut dapat mengakibatkan pengguna gadget akan merasa kehilangan yang tidak terkendali pada saat tidak dapat menggunakan gadget-nya. Sehingga seseorang yang mengalami *phubbing smombie* cenderung merasa jika dirinya lebih memiliki hubungan yang erat dengan teman yang ada di media sosialnya daripada teman yang dimiliki di kehidupan nyata.

#### 5. Penggunaan berlebihan

Penggunaan berlebihan diartikan sebagai penggunaan gadget yang cenderung tidak terkendali yang dilakukan secara berlebihan. Seseorang yang menggunakan gadget secara berlebihan akan lebih memilih untuk mencari pertolongan melalui gadget-nya. Selain itu, pengguna akan selalu mempersiapkan pengisian daya untuk gadget dan mempunyai dorongan untuk tetap menggunakan gadget walaupun seseorang tersebut telah memutuskan untuk berhenti menggunakan gadget-nya.

#### 6. Toleransi

Toleransi adalah keadaan dimana pengguna merasa selalu gagal dalam mengendalikan diri pada saat menggunakan gadget. Pada individu yang telah mengalami *phubbing smombie* hal tersebut dapat menjadi salah satu aspek yang mendukung yaitu menunjukkan kegagalan untuk mengendalikan penggunaan gadget.

### 2.3.3 Faktor- faktor yang mempengaruhi pubbing smombie

Adapun beberapa faktor *phubbing smombie* yang mempengaruhi anak-anak menurut (Murtafi'ah *et al.*, 2019). Faktor-faktor tersebut meliputi :

#### 1. Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu :

- a. Tingkat *sensation seeking* yang tinggi. *Sensation seeking* atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial.
- b. *Self-esteem* yang rendah. *Self esteem* itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.
- c. Kepribadian *ekstraversi* yang tinggi.
- d. Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

#### 2. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan gadget sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada gadget.

### 3. Faktor Sosial

Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab *pubbing smombie* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan gadget untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain. Faktor sosial lain yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak-anak. Faktor Sosial berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak-anak. Sehingga banyak anak-anak mengikuti trend yang ada di dalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gadget.

### 4. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang gadget dan berbagai fasilitasnya.

#### a. Iklan

Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial 10 Iklan seringkali mempengaruhi anak-anak untuk mudah tertarik bahkan penasaran akan hal baru gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik, fitur-fitur yang ada di dalam gadget membuat ketertarikan pada anak-anak. Sehingga hal itu membuat anak-anak penasaran untuk mengoperasikan gadget. Kecanggihan-kecanggihan dari gadget dapat memudahkan semua kebutuhan anak-anak. Kebutuhan anak-anak dapat

terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online

b. Keterjangkauan harga gadget

Keterjangkauan harga gadget disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli gadget, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan gadget untuk anaknya.

c. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gadget, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan gadget. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk Menggunakan gadget.

2.3.4 Pengukuran *phubbing smombie*

Pengukuran *phubbing smombie* adalah alat-alat yang akan digunakan untuk pengumpulan data. Pada tahap pengumpulan data, diperlukan suatu instrumen yang dapat diklasifikasikan menjadi 5 bagian meliputi pengukuran biofisiologis, observasi, wawancara, kuesioner, dan skala (Nursalam, 2020). Kuesioner SAS (Smartphone Addiction Scale) Menggunakan kuesioner. (Azwar 2019 cit. Nainggolan, 2022). yang sebelumnya sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Tinggi dan rendahnya reliabilitas dapat dilihat berdasarkan koefisien cronbach's alpha yang berada antara 0,00 hingga 1,0 validitas dan

reliabilitas skala *Phubbing smombie* sebelumnya telah diuji coba dan didapatkan nilai validitas = 0,69, reliabilitas = 0,931. Kuesioner ini digunakan untuk membahas tentang *phubbing smombie*. Terdiri 25 pertanyaan adapun nilai tertinggi 125. Yang mengandung jawaban Pertanyaan positif Sangat tidak setuju = (1) Tidak setuju = (2) Kurang setuju = (3) Setuju = (4) Sangat setuju = (5). Pertanyaan negatif sangat tidak setuju = (5) Tidak setuju = (4) Kurang setuju = (3) Stuju = (2) Sangat setuju = (1) kemudian berdasarkan skor hasil nanti akan di kriteriakan menjadi Sangat berat = (64-125), Berat = (26-63), Ringan = (<26).

## 2.4 Konsep hubungan *phubbing smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja

2.4.1 Penelitian yang dilakukan oleh Lenny Maria Nahak, Pius A.L Berek, Elfrida Dana Riwoerohi, Maria Fatimah W. A Fouk dengan judul hubungan antara penggunaan gadget dengan kecerdasan (intelektual, emosional, spiritual dan sosial) anak usia sekolah di sdk st. Theresia atambua II pada tahun 2019 dengan metode yang digunakan adalah Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif *cross sectional* yang mendapatkan hasil diantaranya bahwa proporsi anak yang tidak menggunakan gadget namun memiliki kecerdasan emosional baik sebanyak 23,1% dan yang tidak menggunakan gadget namun memiliki kecerdasan emosional tidak baik sebanyak 76,9%. Selain itu, proporsi anak yang menggunakan gadget namun memiliki kecerdasan emosional baik sebanyak 29,9% dan yang menggunakan gadget namun memiliki kecerdasan emosional tidak baik sebanyak 70,1%. Hasil analisa *chi square* didapatkan hasil bahwa ada hubungan bermakna

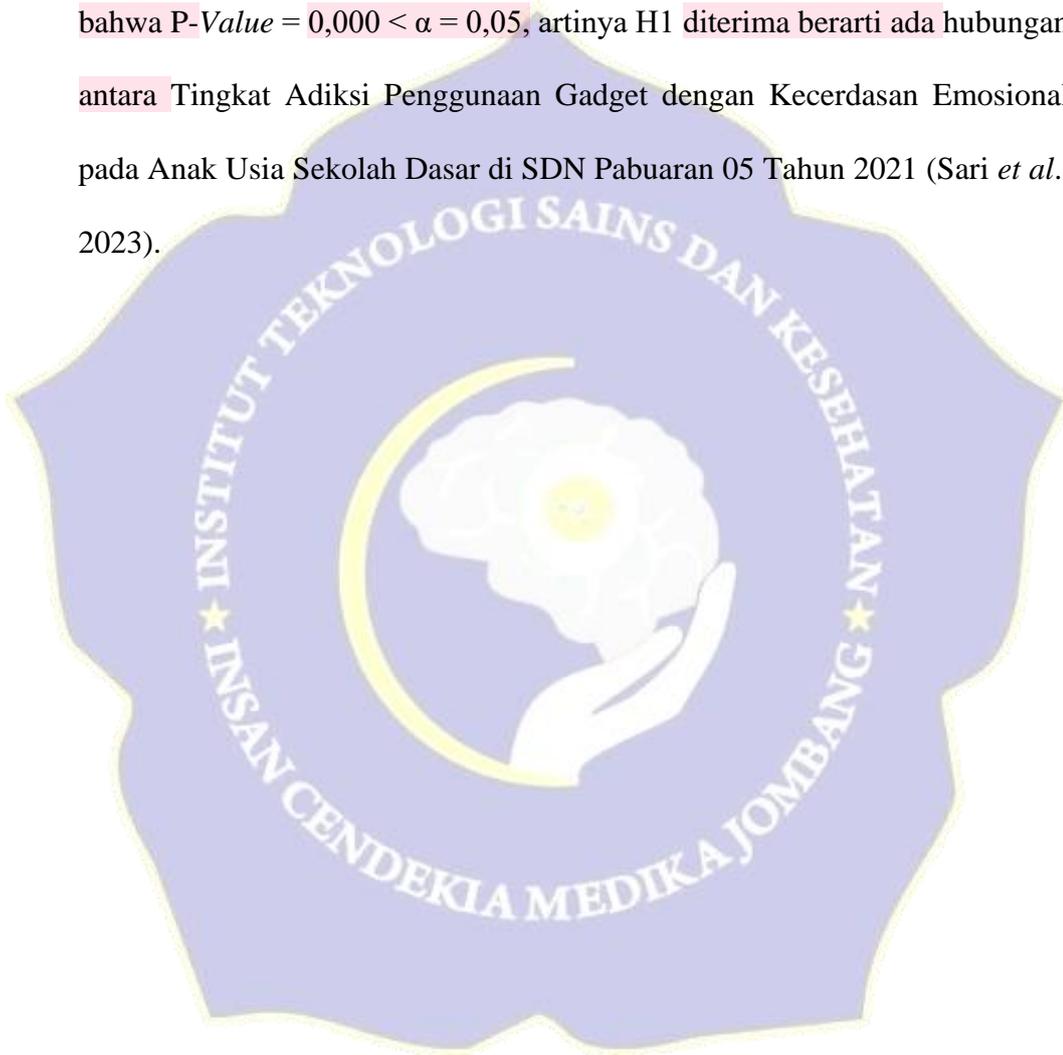
antara penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional (*P value* : 0,044) (Nahak *et al.*, 2019).

2.4.2 Penelitian yang dilakukan oleh Putu Eka Anggarini, Meril Valentine Manangkot, Made Oka Ari Kamayani, dengan judul hubungan kecanduan internet dengan kecerdasan emosional pada remaja pada tahun 2022, dengan metode yang digunakan adalah metode kuantitatif jenis deskriptif korelatif dengan pendekatan *cross sectional*. Yang mendapatkan hasil di antaranya dengan total responden 261 remaja menunjukkan nilai *p value* = 0.000 yang berarti nilai *p* terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan internet dengan kecerdasan emosional pada remaja di SMA X Denpasar. Hasil nilai korelasi ( $r$ ) = - 0,282 yang menunjukkan kekuatan hubungan lemah. Arah negatif bermakna semakin tinggi kecanduan internet maka semakin rendah kecerdasan emosional, begitu juga sebaliknya (Anggarini *et al.*, 2022).

2.4.3 Penelitian yang dilakukan oleh Seli Prastika Sari, Yani Handayani, Irma Herliana, dengan judul hubungan tingkat adiksi penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional pada anak usia sekolah dasar pada tahun 2023 dengan metode yang digunakan adalah Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross-sectional*. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 4, 5 dan 6, Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling* sehingga jumlah sampel pada penelitian ini adalah sejumlah 52 responden. Variabel independen yaitu adiksi gadget, sedangkan variabel dependen yaitu kecerdasan emosional. Yang mendapatkan hasil di antaranya yang dilakukan dari 52 responden terdapat 4

24

orang (7,7%) dengan tingkat adiksi gadget kategori rendah memiliki kecerdasan emosional rendah, 15 orang (28,8%) dengan tingkat adiksi gadget kategori rendah memiliki kecerdasan emosional tinggi, 26 orang (50,0%) dengan tingkat adiksi gadget kategori tinggi memiliki kecerdasan emosional rendah, 7 orang (13,5%). Hasil uji korelasi *spearman rho* menunjukkan bahwa  $P\text{-Value} = 0,000 < \alpha = 0,05$ , artinya  $H_1$  diterima berarti ada hubungan antara Tingkat Adiksi Penggunaan Gadget dengan Kecerdasan Emosional pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pabuaran 05 Tahun 2021 (Sari *et al.*, 2023).



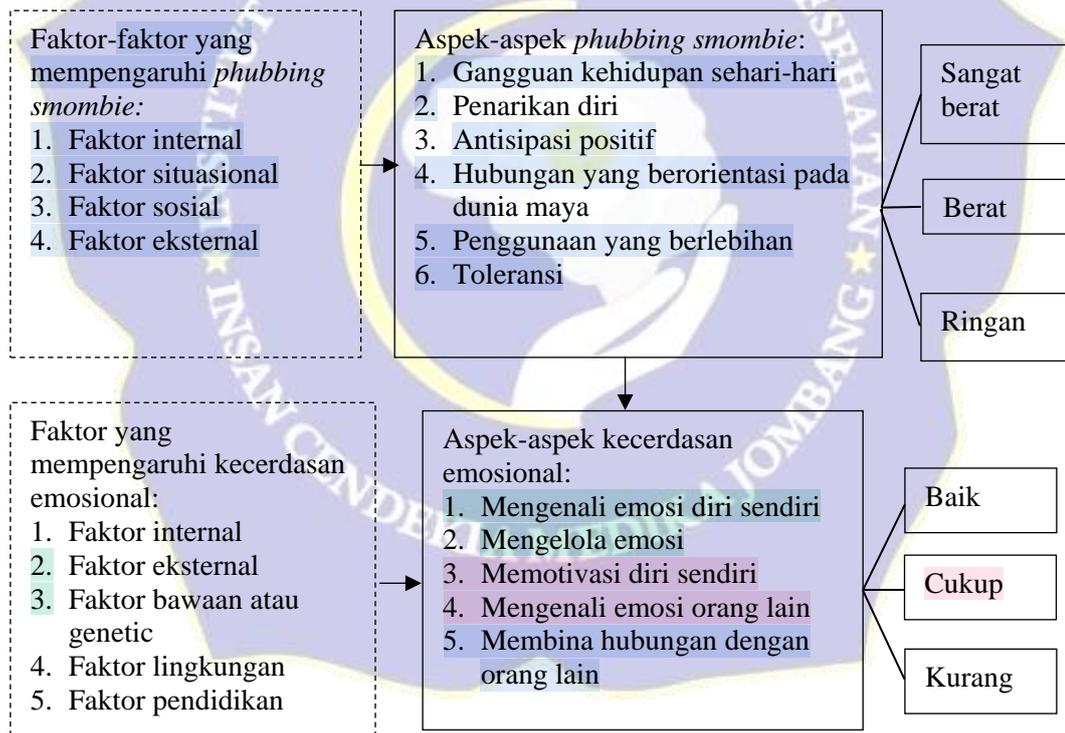
1

### BAB 3

## KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

### 3.1 Kerangka konseptual

Kerangka konseptual adalah alat yang membimbing peneliti dalam menata penelitian mereka, berupa ide yang mencakup pertanyaan penelitian, tinjauan literatur, metode, dan analisis data. Fungsinya adalah untuk memberikan gambaran logis dan pola kerangka penelitian, memastikan penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan yang ingin dicapai, serta menjelaskan logika penelitian terhadap sasaran dan tujuan penelitian (Putra, 2021).



Keterangan:

- = di teliti
- = tidak di teliti
- = pengaruh
- ↔ = berhubungan

Gambar 3. 1 Kerangka konseptual hubungan *Phubbing Smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang

26  
22

22

31

1

34

1

### 3.2 Hipotesis

Hipotesis merupakan respons awal terhadap perumusan masalah penelitian yang didasarkan pada teori, tanpa mengandalkan fakta secara langsung maka dari itu masih perlu di uji. (Santosa dan Lutfiyah, 2020). Oleh karena itu dalam setiap penelitian, terdapat suatu dugaan atau jawaban awal terhadap masalah yang akan diteliti. Dengan melakukan penelitian lebih lanjut agar mendapatkan jawabannya, maka dari itu kita perlu melakukan penelitian atau tindakan untuk memverifikasi apakah dugaan tersebut sesuai dengan fakta atau tidak. (Susanti *et al.*, 2020, cit Sugiono 2018)

H<sub>1</sub>: Ada hubungan *Phubbing Smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang.



1

## BAB 4

### METODE PENELITIAN

#### 4.1. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian semi kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode semi kuantitatif *non eksperimental*, dengan desain penelitian *korelasional* yang mana untuk meneliti populasi atau sampel tertentu (Nursalam, 2020). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan variabel yang diteliti, yaitu hubungan *phubbing smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang

#### 4.2. Rancangan penelitian

Rancangan penelitian adalah strategi yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah sebelum melaksanakan pengumpulan data. Ini membantu dalam merumuskan struktur penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, dalam penelitian ini, digunakan metode semi kuantitatif *non eksperimental*, dengan desain penelitian *korelasional* dengan tujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Cross-sectional*, di mana pengumpulan data dilakukan hanya sekali pada satu waktu untuk variabel independen dan dependen (Nursalam, 2020).

#### 4.3. Waktu dan tempat penelitian

##### 4.3.1 Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai dari perencanaan penyusunan proposal pada bulan Februari hingga dengan penyusunan hasil akhir Juli 2024

##### 4.3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang

1

#### 4.4. Populasi/sampel/sampling

##### 4.4.1 Populasi

Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel, yang terdiri atas subjek yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti (Nursalam, 2020). Adapun penelitian ini adalah seluruh siswa atau siswi kelas X SMK PGRI 1 kabupaten jombang yang berusia 10-14 tahun sebanyak 220 siswa atau siswi

##### 4.4.2 Sampel

Sampel adalah merupakan bagian dari populasi yang bisa digunakan sebagai subyek penelitian yang dapat mewakili populasi (Nursalam, 2020). Sampel penelitian ini adalah sebagian dari siswa atau siswi kelas X SMK PGRI 1 Kabupaten jombang, untuk menentukan jumlah besar sampel penelitian ini menggunakan rumus Slovin,

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

Keterangan :

n : besar sampel

N : besar populasi

d : tingkat signifikansi 10% (0,05)

dalam penelitian ini jumlah populasi sebanyak 220 siswa, maka :

$$n = \frac{220}{1 + 220 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{220}{1 + 220 (0,0025)}$$

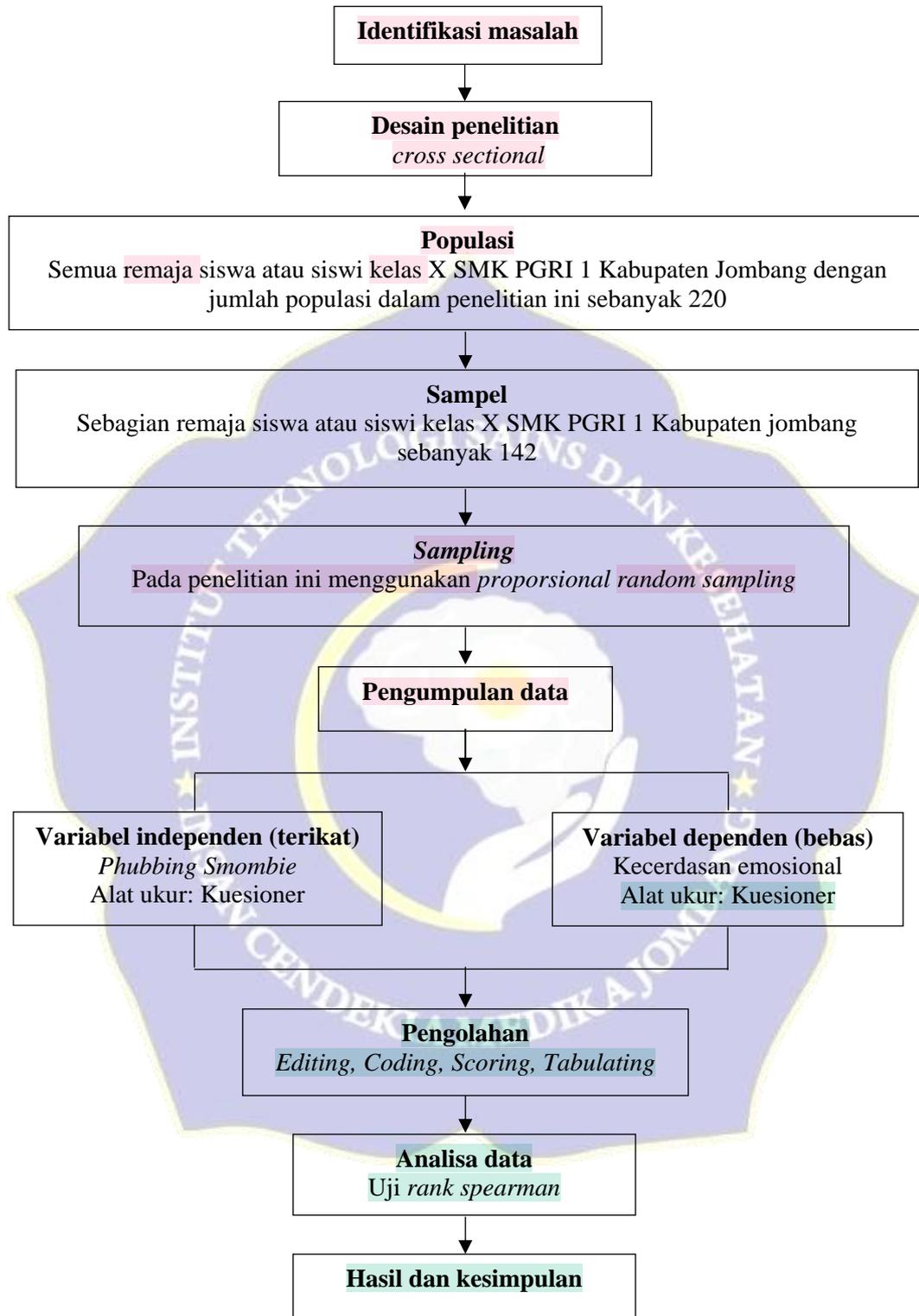
$$n = \frac{220}{1 + 0,55}$$

$$n = \frac{220}{1,55}$$

$$n = 141,93 \sim 142$$



#### 4.5. Jalannya penelitian



Gambar 4. 1 Jalannya penelitian Hubungan Phubbing Smombie dengan tingkat kecerdasan emosional remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten jombang

#### 4.6. Identifikasi variabel

Variabel penelitian merupakan aktivitas yang mempunyai segala macam dan sudah ditentukan dari peneliti guna diamati dan kemudian ditarik kesimpulannya (Surtini, 2022, cit Sugiono, 2013).

##### 4.6.1 Variabel Bebas (variabel independen)

Variabel bebas yakni variabel sebab terjadinya variabel terikat. Pada penelitian ini, variabel bebasnya *phubbing smombie* dengan indikator gangguan kehidupan sehari-hari, penarikan diri, antisipasi positif, hubungan yang berorientasi pada dunia maya, penggunaan yang berlebihan, toleransi

##### 4.6.2 Variabel Terikat (variabel dependen)

Variabel terikat yakni variabel akibat terjadinya variabel bebas. Pada penelitian ini, variabel terikatnya yaitu kecerdasan emosional dengan indikator mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, membina hubungan dengan orang lain.

#### 4.7. Definisi operasional

Definisi operasional merujuk pada pendefinisian suatu variabel atau konsep berdasarkan pada karakteristik yang dapat diamati atau diukur, sehingga memungkinkan observasi atau pengukuran yang cermat oleh peneliti dan dapat diulangi oleh orang lain (Nursalam, 2020).

Tabel 4. 1 Definisi operasional penelitian hubungan *phubbing smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor/Kriteria
Variabel independen: <i>Phubbing smombie</i>	Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, terutama dalam interaksi sosial antar manusia	Aspek-aspek <i>phubbing smombie</i> : 1. Gangguan kehidupan sehari-hari 2. Penarikan diri 3. Antisipasi positif 4. Hubungan yang berorientasi pada dunia maya 5. Penggunaan yang berlebihan 6. Toleransi	K U E S I O N E R	O R D I N A L	Skor: Pertanyaan positif : Sangat tidak setuju = (1) Tidak setuju = (2) Kurang setuju = (3) Setuju = (4) Sangat setuju = (5)  Pertanyaan Negatif : Sangat tidak setuju = (5) Tidak setuju = (4) Kurang setuju = (3) Setuju = (2) Sangat setuju = (1)  Kriteria: Sangat berat = (64-125) Berat = (26-63), Ringan = (<26)  (Nainggolan, 2022)
Variabel dependen: Kecerdasan emosional	Kecerdasan Emosional adalah kemampuan seseorang untuk menilai emosi dalam diri sendiri dan orang lain,	Aspek-aspek kecerdasan emosional: 1. Mengenali emosi diri sendiri 2. Mengelola emosi 3. Memotivasi diri sendiri 4. Mengenali emosi orang lain 5. Membina hubungan dengan orang lain	K U I S I O N E R	O R D I N A L	Skor: Pertanyaan positif Ya = (1) Tidak = (0)  Pertanyaan negatif : Ya = (0) Tidak = (1)  Kriteria; Baik = (> 13) Cukup = (7-13) Kurang = (< 7)  (Puspitasari, 2019)

## 4.8. Pengumpulan dan analisis data

### 4.8.1 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan berkas dan alat-alat atau metode yang akan dipakai dalam pengumpulan informasi atau data pada penelitian ini, yaitu:

#### 1. Data umum

Data umum ini terdapat bagian pertanyaan yang terdiri dari nama, kelas, umur, jenis kelamin, dan semenjak umur berapa menggunakan gadget

#### 2. Data khusus

##### a. Kuesioner *pubbing smombie*

Kuesioner SAS (*Smartphone Addiction Scale*) adalah kuesioner yang digunakan untuk membahas tentang *phubbing smombie*. Kuesioner terdiri 25 adapun nilai tertinggi 125. Yang mengandung jawaban Pertanyaan positif Sangat tidak setuju=(1) Tidak setuju=(2) Kurang setuju=(3) Setuju=(4) Sangat setuju=(5) pertanyaan negatif sangat tidak setuju=(5) Tidak setuju=(4) Kurang setuju=(3) Stuju=(2) Sangat setuju=(1) kemudian berdasarkan skor hasil nanti akan di kriteriakan menjadi Sangat berat = (64-125), Berat = (26-63), Ringan = (<26).

Tabel 4. 2 Blue print kuesioner *phubbing smombie* penelitian *hubungan phubbing smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang

No	Indikator	Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1	Gangguan kehidupan sehari-hari	1,2	3,4	
2	Antisipasi positif	5,6	7,8	
3	Penarikan diri	9,10	11,12	25
4	Orientasi terhadap dunia maya	13,14	15,16	
5	Penggunaan yang berlebihan	17,18,19	20,21	
6	Toleransi	22,23	24,25	

b. Kuesioner kecerdasan emosional

Kuesioner berisi 20 pernyataan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist ( $\surd$ ) dari keempat pilihan yang sudah disediakan. Sistem penilaian yang digunakan adalah pernyataan positif: Ya (1), Tidak (0). Pernyataan negatif: Ya (0), Tidak (1). Selanjutnya berdasarkan skor hasil nanti akan di kriteriakan menjadi kecerdasan emosional Baik = (> 13), Cukup = (7-13), Kurang = (< 7).

Tabel 4. 3 Blue print kuesioner kecerdasan emosional penelitian *hubungan phubbing smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang

No	Indikator	Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1	Mengenali emosi sendiri	1,2	3,4	
2	Mengelola emosi	5,6	7,8	
3	Memotivasi diri sendiri	9,10,	11,12	20
4	Mengenali emosi orang lain	13,14	15,16	
5	Membina hubungan dengan orang lain	17,18	19,20	

#### 4.8.2 Prosedur penelitian

1. Mengurus surat studi pendahuluan dan surat izin penelitian dari kampus ITS Kes ICMe Jombang. Menyerahkan surat kepada staf guru atau staf struktural wilayah pendidikan SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang.
2. Menjelaskan apa saja tentang dan tujuan peneliti terhadap responden dan memberikan persetujuan terhadap responden.
3. Peneliti memberikan lembar kuesioner kepada responden untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah tersedia dalam lembaran kuesioner tersebut.
4. Kuesioner dikumpulkan kembali kepada peneliti, dan peneliti memastikan bahwa pertanyaan dalam kuesioner telah terisi semua secara lengkap.
5. Setelah data terkumpul peneliti melakukan pengelolaan data dan menganalisa data tersebut

#### 4.8.3 Analisa data

##### 1. Analisa univariat

Analisa univariat adalah menjelaskan karakteristik setiap variabel penelitian, pembagian di dalam penelitian dibagi beberapa bagian seperti jenis kelamin, usia, dan variabel penelitian *pubbing smombie* dan kecerdasan emosional remaja.

Adapun analisa univariate dilakukan dengan pengukuran rumus:

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

Keterangan:

P: Presentase

F: Frekuensi kategori

N; Jumlah responden

Hasil dari analisis univariate dikategorikan sebagai berikut:

100% = Seluruhnya

75-99% = Hampir seluruhnya

51-74% = Sebagian besar

50% = Setengahnya

26-49% = Hampir setengahnya

1-25% = Sebagian kecil

0% = Tidak seorangpun

a. Editing

Editing adalah kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir atau kuesioner (Puspitasari, 2019, cit Notoatmodjo, 2012).

- 1) Apakah semua jawaban kuesioner sudah terisi lengkap
- 2) Apakah jawaban atau tulisan dari masing-masing pertanyaan cukup jelas dan terbaca
- 3) Apakah jawabannya relevan dengan pertanyaan
- 4) Apakah jawaban-jawaban dari pertanyaan konsisten dengan jawaban pertanyaan yang lain

b. Coding

1) Data umum

a) Kode responden

Responden 1 = Q1

Responden 2 = Q2

Responden 3 = Q3 seterusnya

## b) Umur

Umur 10-12 tahun = R1

Umur 12-14 tahun = R2

Umur 14-16 tahun = R3

## c) Kelas

Kelas X A = K1

Kelas X B = K2

Kelas X C = K3

Kelas X D = K4

Kelas X E = K5

Kelas X F = K6

## d) Jenis kelamin

Lakil-aki = J1

Perempuan = J2

## e) Umur berapa menggunakan gadget

Kurang dari 10 tahun = M1

Umur 10-12 tahun = M2

Umur 12-14 tahun = M3

Umur 14-16 tahun = M4

## 2) Data khusus

a) Skor *phubbing smombie*

Sangat berat = P1

Berat = P2

Ringan = P3



## b) Skor kecerdasan emosional

Baik = E1

Cukup = E2

Kurang = E3

## c. Scoring

1) Skor *phubbing smombie*

Sangat berat = (64-125)

Berat = (25-63)

Ringan = (&lt;25)

## 2) Skor kecerdasan emosional

Baik = (&gt; 13)

Cukup = (7-13)

Kurang = (&lt; 7)

## d. Tabulating

Tabulating adalah kegiatan memasukkan data hasil perhitungan ke dalam bentuk table setelah di lakukan koding dan editing dan melihat presentasi dari jawaban data dengan memakai alat komputerisasi

## 2. Analisa bivariat

Analisa bivariat adalah analisa yang dilakukan untuk mengetahui adanya hubungan dua variabel dengan menggunakan metode uji *rank spearman*, adapun langkah atau pedoman signifikansi ini memakai panduan sebagai berikut: Bila  $p \text{ value} < \alpha (0,05)$ , maka signifikansi atau ada hubungan.

#### 4.9. Etika penelitian

Etika penelitian sangat membantu peneliti mempertimbangkan moralitas subjek penelitian secara kritis, merumuskan pedoman etis yang lebih solid, dan menyesuaikan norma-norma dengan perubahan dinamis dalam penelitian. Menurut (Nursalam, 2020) mengidentifikasi 4 prinsip dasar etika penelitian yaitu:

1. *Non maleficence* (Tidak membahayakan subjek penelitian).

Penelitian harus mengutamakan prinsip non-maleficence dengan mengurangi risiko atau kerugian bagi partisipan. Peneliti bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan yang aman bagi partisipan penelitian.

2. *Informed consent* (Lembaran persetujuan responden)

*Informed consent* adalah kesepakatan antara peneliti dan partisipan penelitian, di mana partisipan memberikan persetujuan secara tertulis sebelum penelitian dimulai, setelah dipahami maksud, tujuan, dan manfaat dari penelitian tersebut. Apabila partisipan setuju, mereka akan menandatangani formulir persetujuan.

3. *Beneficence*, (Manfaat)

peneliti selalu berupaya agar segala tindakan kepada responden mengandung prinsip kebaikan

4. *Anonymity* (Tanpa nama)

Menerapkan anonimitas pada subjek penelitian dengan menggunakan kode pada lembar alat ukur dan hasil penelitian, tanpa mencantumkan nama responden, untuk menjaga kerahasiaan identitas mereka.

5. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Menjamin kerahasiaan hasil penelitian dengan hanya melaporkan informasi dan masalah tertentu hanya kelompok data tertentu yang dilaporkan pada hasil riset

1

## BAB 5

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 5.1. Hasil Penelitian

##### 5.1.1 Data umum

##### 1. Karakteristik responden berdasarkan kelas

Tabel 5. 1 Distribusi frekuensi berdasarkan kelas responden di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang Juni 2024

No	Kelas	Frekuensi	Persentase (%)
1.	10 A	24	16,9
2.	10 B	24	16,9
3.	10 C	24	16,9
4.	10 D	23	16,2
5.	10 E	23	16,2
6.	10 F	24	16,9
Jumlah		142	100,0

Sumber: Data lembar kuesioner responden di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang pada bulan Juni 2024

Berdasarkan tabel 5.1 dapat diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan kelas, sebagian kecil berada di kelas 10 A, 10 B, 10 C, dan 10 F, sebanyak 24 siswa (16,9%).

##### 2. Karakteristik responden berdasarkan umur

Tabel 5. 2 Distribusi frekuensi berdasarkan umur responden di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang Juni 2024

No	Umur	Frekuensi	Persentase (%)
1.	10-12 tahun	0	0
2.	12-14 tahun	0	0
3.	14-16 tahun	142	100,0
Jumlah		142	100,0

Sumber: Data lembar kuesioner responden di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang pada bulan Juni 2024

Berdasarkan tabel 5.2 diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan umur dengan rentang umur 10-16 tahun seluruhnya siswa berumur 14-16 tahun sebanyak 142 siswa (100%).

### 3. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 5. 3 Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin responden di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang Juni 2024

No	Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Laki-laki	28	19,7
2.	Perempuan	114	80,3
	Jumlah	142	100,0

Sumber: Data lembar kuesioner responden di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang pada bulan Juni 2024

Berdasarkan tabel 5.3 diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin hampir seluruhnya siswa perempuan sebanyak 114 (80,3%)

### 4. Karakteristik responden berdasarkan umur berapa menggunakan gadget

Tabel 5. 4 Distribusi frekuensi berdasarkan umur berapa menggunakan gadget responden di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang Juni 2024

No	Umur berapa menggunakan gadget	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Kurang dari 10 tahun	29	20,4
2.	Umur 10-12 tahun	48	33,8
3.	Umur 12-14 tahun	53	37,3
4.	Umur 14-16 tahun	12	8,5
	Jumlah	142	100,0

Sumber: Data lembar kuesioner responden di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang pada bulan Juni 2024

Berdasarkan tabel 5.4 diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan umur berapa menggunakan gadget, hampir setengahnya siswa menggunakan gadget sejak umur 12-14 tahun sebanyak 53 siswa (37,3%).

## 5.1.2 Data khusus

### 1. Karakteristik responden berdasarkan *phubbing smombie*

Tabel 5. 5 Distribusi frekuensi *phubbing smombie* pada remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang Juni 2024

No	Kategori <i>phubbing smombie</i>	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat berat	115	81,0
2.	Berat	27	19,0
3.	Ringan	0	0
Jumlah		142	100,0

Sumber: Data lembar kuesioner responden di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang pada bulan Juni 2024

Berdasarkan tabel 5.5 diketahui bahwa responden hampir seluruhnya siswa memiliki kategori *phubbing smombie* sangat berat sebanyak 115 siswa (81,0%).

### 2. Karakteristik responden berdasarkan kecerdasan emosional

Tabel 5. 6 Distribusi frekuensi kecerdasan emosional pada remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang Juni 2024

No	Kategori kecerdasan emosional	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Baik	75	52,8
2.	Cukup	67	47,2
3.	Kurang	0	0
Jumlah		142	100,0

Sumber: Data lembar kuesioner responden di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang pada bulan Juni 2024

Berdasarkan tabel 5.6 diketahui bahwa responden sebagian besar siswa memiliki kategori kecerdasan emosional baik sebanyak 75 siswa (52,8%).

3. Hubungan *phubbing smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja

Tabel 5. 7 Distribusi silang frekuensi hubungan *phubbing smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang

Phubbing smombie	Kecerdasan emosional							
	Baik		Cukup		Kurang		Jumlah	Presentase
	f	%	f	%	f	%		
1. Sangat berat	67	47,2	49	34,5	0	0	116	81,7
2. Berat	7	4,9	19	13,4	0	0	26	18,3
3. Ringan	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah	74	52,1	68	47,9	0	0	142	100,0

Uji rank spearman :  $P\text{-value} = 0,004$  ;  $\alpha = 0,05$

Sumber: Data lembar kuesioner responden di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang pada bulan Juni 2024

Berdasarkan tabel 5.7 diatas menunjukkan bahwa hasil dari tabulasi silang *phubbing smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja diketahui dari 142 siswa, hampir setengahnya responden mengalami *phubbing smombie* dengan kecerdasan emosional sangat berat sebanyak 67 siswa (47,2%). Berdasarkan hasil dari uji *rank spearman* dengan program SPSS didapatkan  $P\text{-value} = 0,004 < \alpha = 0,05$  maka artinya  $H_1$  diterima menunjukkan bahwa ada hubungan *phubbing smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang.

**5.2. Pembahasan**

**5.2.1 Phubbing smombie** pada remaja SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.5 *phubbing smombie* pada remaja SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang diketahui dari 142 responden hampir seluruhnya siswa memiliki kategori *phubbing smombie* sangat berat sebanyak 115 siswa (81,0%).

*Phubbing smombie* atau kecanduan gadget adalah sebagai seseorang yang ketergantungan dengan gadget yang disertai kurangnya kontrol serta memiliki dampak negatif bagi siswa. Prasetya *et al.*, (2020) mengatakan kecanduan menjadi sangat berat disaat seseorang sudah mengalami rasa

24

1

12 gelisah saat tidak menggunakan gadgetnya, kemudian orang tersebut mejadi tidak sabar, cepat emosi, dan saat menggunakan gadget merasa marah atau terganggu saat ada orang lain yang mengajak berbicara sehingga seseorang mengalami perhatian yg selektif. Istilah kecanduan gadget adalah perilaku ketergantungan atau kecanduan terhadap gadget yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol emosi terhadap diri sendiri. semakin seseorang mengalami kecanduan terhadap gadget maka kecanduan tersebut dapat menjadi lebih tinggi, oleh sebab itu perlunya kemampuan diri untuk membuat koping yang baik serta keyakinan pada diri individu yang nantinya akan menurunkan kecanduan terhadap *smartphone* (Yunita *et al.*, 2021)

Peneliti berpendapat bahwa angka yang didapatkan pada hasil penelitian dengan nilai *phubbing smombie* sangat berat sebanyak 115 siswa (81,0%), dikarenakan hampir seluruhnya siswa SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang tersebut didapatkan dari nilai rata-rata dengan 6 indikator seperti gangguan kehidupan sehari-hari, penarikan diri, antisipasi positif, hubungan yang berorientasi pada dunia maya, penggunaan yang berlebihan, toleransi. Terdapat nilai paling rendah pada indikator penggunaan yang berlebihan dengan nilai 2,76, yang mana seharusnya waktu penggunaan gadget yang baik bagi remaja setidaknya dalam sehari ialah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit, dan paling lama penggunaan gadget bagi remaja pada masa sekolah yang di gunakan dengan baik untuk mengerjakan tugas dalam sehari adalah sekitar 5 jam. Adapun akibat terlalu lama menggunakan gadget pada remaja

bisa menjadikan kecanduan gadget dan berakibat buruk, bagi orang tua perlunya dilakukan batas waktu menggunakan gadget pada remaja agar bisa lebih berempati pada lingkungan baik keluarga maupun masyarakat, apabila tidak ada batas waktu bermain gadget maka remaja tersebut akan kesulitan mengontrol emosi dan tidak mau mendengarkan orang tua.

Adapun faktor yang mempengaruhi *phubbing smombie* salah satunya adalah faktor umur, berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.2 responden berdasarkan rentang umur 10-16 tahun seluruhnya siswa berumur 14-16 tahun sebanyak 142 siswa (100%). Yanti (2022) menyatakan remaja pada masa awal mengalami pertumbuhan fisik dan seksual dengan pesat. Pikiran difokuskan pada keberadaannya dan pada kelompok teman sebaya. Identitas terutama difokuskan pada perubahan fisik dan perhatian pada keadaan normal. Perilaku seksual remaja pada masa ini lebih bersifat menyelidiki dan tidak membedakan, remaja pada masa ini berusaha untuk tidak bergantung pada orang lain, munculnya rasa penasaran yang tinggi maka dari itu remaja lebih banyak menggunakan gadget.

Faktor berikutnya merupakan jenis kelamin yang dapat mempengaruhi *phubbing smombie*, berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.3 responden hampir seluruhnya siswa berjenis kelamin perempuan sebanyak 114 siswa (80,3%). Choi *et al.*, (2023) mengatakan bahwa perbedaan ini mungkin berkaitan dengan penggunaan dan tujuan menggunakan gadget. Perbedaan pertama terletak pada kebutuhan penggunaan gadget antara laki-laki dan perempuan. Kecanduan gadget juga berkaitan dengan jenis kelamin, laki-laki cenderung menggunakan gadget untuk bermain game online dan

mencari informasi, sementara perempuan lebih sering menggunakannya untuk *chatting*, mengirim pesan, *blogging*, memperbarui halaman pribadi, dan mencari informasi. Dengan demikian, fungsi penggunaan yang lebih beragam dapat menyebabkan tingkat penggunaan yang lebih tinggi.

Faktor umur berapa menggunakan gadget, juga dapat mempengaruhi *phubbing smombie* berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.4 responden hampir setengahnya siswa menggunakan gadget sejak umur 12-14 tahun sebanyak 53 siswa (37,3%). Khofila *et al.*, (2023) mengatakan gadget merupakan perangkat elektronik yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia, termasuk anak-anak saat ini. Penggunaan gadget di masyarakat sekarang telah menjadi hal yang umum tanpa mempertimbangkan dampak negatifnya bagi anak-anak di bawah usia 18 tahun. Bagi anak-anak, penggunaan gadget merupakan bentuk penyesuaian terhadap perkembangan zaman yang menjadikan gadget sebagai kebutuhan pribadi yang harus dipenuhi. Meskipun demikian, gadget memiliki sisi positif, seperti menambah pengetahuan, memudahkan sosialisasi dengan teman sebaya, dan memperluas wawasan. Namun, gadget juga memiliki sisi negatif, yaitu membuat anak-anak tidak fokus belajar dan lebih terobsesi dengan bermain game, media sosial, dan lain-lain.

### 5.2.2 Kecerdasan emosional pada remaja SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.6 kecerdasan emosional pada remaja SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang diketahui dari 142 responden sebagian besar siswa memiliki kategori kecerdasan emosional baik sebanyak 75 siswa (52,8%).

Menurut Goleman, (2021) kecerdasan emosional menjadi baik ketika seseorang bisa melakukan kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan dalam menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati tanpa berlebihan, mengatur suasana hati, menjaga pikiran dan perilaku agar tidak stres yang bisa mengganggu kemampuan berpikir, serta berempati dan berdoa. Istilah kecerdasan emosi adalah suatu kemampuan yang dapat mengerti emosi diri sendiri dan orang lain, serta mengetahui bagaimana emosi diri sendiri terekspresikan untuk meningkatkan maksimal etis sebagai kekuatan pribadi, dengan kecerdasan diri sendiri sehingga bisa menempatkan kecerdasan emosionalnya pada waktu yang tepat (Nayla azkia, 2021).

Peneliti berpendapat bahwa angka yang didapatkan pada hasil penelitian dengan nilai kecerdasan emosional baik sebanyak 75 siswa (52,8%), dikarenakan sebagian besar siswa SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang didapatkan dari nilai rata-rata dengan 5 indikator seperti mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, membina hubungan dengan orang lain. Terdapat nilai paling baik pada indikator mengenali emosi orang lain, dengan nilai 0,74, maka dari itu banyak remaja yang memiliki kecerdasan emosional baik pasti paham cara membina hubungan dengan orang lain, banyak relasi dan akan lebih hati hati dalam mengontrol kecerdasan emosionalnya

Adapun faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional salah satunya adalah faktor umur, berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.2 responden dari rentang umur 10-16 tahun seluruhnya siswa berumur 14-16 tahun sebanyak 142 siswa (100%). Vinet & Zhedanov, (2022) menyatakan

bahwasanya semakin tua umur seseorang maka kecerdasan emosionalnya semakin tinggi atau baik, maka dari itu remaja yang lebih tua akan lebih mampu memberikan reaksi emosional yang stabil, kemampuan berfikir baik, dan tidak gegabah dalam mengambil keputusan. Tentunya remaja yang umurnya lebih tua akan lebih matang sehingga dapat menguasai atau mengendalikan kecerdasan emosionalnya.

Faktor berikutnya merupakan jenis kelamin yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosional berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.3 responden hampir seluruhnya siswa berjenis kelamin perempuan sebanyak 114 siswa (80,3%). Yanti, (2022) menyatakan bahwasanya kecerdasan emosional ini sebenarnya lebih tinggi perempuan tapi dikarenakan sifat empati, sehingga emosi pada anak usia remaja bahwa perempuan lebih baik dalam meregulasi emosi dibandingkan dengan laki-laki. Hal ini terjadi karena perempuan dapat melakukan regulasi terhadap emosi marah dan bangga terhadap diri, sedangkan laki-laki pada emosi takut, sedih dan cemas.

Faktor umur berapa menggunakan gadget, juga dapat mempengaruhi kecerdasan emosional berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.4 responden hampir setengahnya siswa menggunakan gadget sejak umur 12-14 tahun sebanyak 53 siswa (37,3%). Putri Chandra Arnetta, (2021) mengatakan bahwa umur remaja saat menggunakan gadget merupakan salah satu faktor yang bisa meningkatkan kecerdasan emosional, karena siswa yang umurnya lebih tua saat penggunaan gadget cenderung memiliki tingkat kecerdasan emosional yang lebih tinggi atau baik dari siswa yang lebih muda.

### 5.2.3 Hubungan *phubbing smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang

Berdasarkan tabel 5.7 diatas menunjukkan bahwa hasil dari tabulasi silang *phubbing smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja diketahui dari 142 siswa, hampir setengahnya responden dengan kategori *phubbing smombie* sangat berat sebanyak 67 siswa (47,2%). Dengan kecerdasan emosional sebagian besar baik sebanyak 74 siswa (52,1%). Berdasarkan dari hasil uji *rank spearman* menunjukkan bahwa nilai *P-value* = 0,004 <  $\alpha = 0,05$  artinya maka artinya  $H_1$  diterima menunjukkan bahwa ada hubungan *phubbing smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang.

Menurut Raihana (2020) dijelaskan bahwa perkembangan emosi merupakan salah satu yang sangat penting untuk dikembangkan karena kemampuan anak dalam mengelola emosi dan mengenal emosi sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan. Tanpa kemampuan mengelola emosi, anak akan kesulitan merasakan apa yang terjadi dalam kehidupannya. Kemampuan ini juga akan membantu untuk menemukan jati diri dan peran anak dalam kehidupan nyata. Dimana anak yang menggunakan gadget melebihi batasan dalam kesehariannya tidak hanya akan mengganggu emosinya, tapi juga pola perilakunya, untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua dengan memantau aktifitas penggunaan gadget dan memberikan batasan waktu.

Peneliti berpendapat adanya hubungan *phubbing smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional remaja dibuktikan dengan hasil *SPSS*, dari data yang di dapatkan oleh hasil penelitian bahwasanya responden mendapatkan nilai *phubbing smombie* hampir seluruhnya sangat berat dengan hasil nilai rata-rata 2,76, akan tetapi menurut hasil kuesioner yang sudah dijawab oleh responden meskipun nilai *phubbing smombie* tinggi atau sangat berat masih terdapat sifat sabar yang rata-rata masih bisa dikendalikan oleh responden sendiri sehingga bisa berhubungan dengan tingginya kecerdasan emosional, dan adapun nilai kecerdasan emosional sebagian besar responden baik dengan hasil nilai rata rata 0,74.

Setiap orang bisa mengalami *phubbing smombie* akan tetapi tidak semua orang yang mengalami *phubbing smombie* akan mengakibatkan kecerdasan emosional rendah dikarenakan siswa kelas 10 SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang hampir seluruhnya pertanyaan positif kuesioner, rata-rata responden menjawab ya dan pertanyaan negatif terdapat jawaban tidak, maka dari itu bisa diketahui bahwasanya responden mendapatkan kecerdasan emosional baik di sebabkan oleh sifat sabar, mengerti bagaimana cara untuk meposisiikan emosionalnya. adapun lingkungan juga sangat berpengaruh terhadap kecerdasan emosional remaja yang mana seluruh responden masih tetap di awasi ketat oleh orang tua maupun guru, salah satunya dengan mengadakan acara ekstra kurikuler di sekolah untuk saling belajar, mengerti satu sama lain dan melakukan gotong-royong sesama remaja, dan juga faktor usia, bahwasanya semakin tua usia remaja akan semakin matang dan stabil dalam mengontrol kecerdasan emosionalnya.

## BAB 6

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1. Kesimpulan

1. *Phubbing smombie* pada remaja siswa SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang hampir seluruhnya sangat berat sebanyak 115 siswa (81,0%).
2. Kecerdasan emosional pada remaja siswa SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang sebagian besar baik sebanyak 75 siswa (52,8%).
3. Ada hubungan yang signifikan pada *phubbing smombie* dengan tingkat kecerdasan emosional yang dipengaruhi faktor usia, jenis kelamin, dan umur berapa menggunakan gadget, dengan hasil keseluruhan remaja di SMK PGRI 1 Kabupaten Jombang dari 142 siswa, hampir setengahnya responden dengan kategori *phubbing smombie* sangat berat sebanyak 67 siswa (47,2%). Dengan kecerdasan emosional sebagian besar baik sebanyak 74 siswa (52,1%).

#### 6.2. Saran

1. Bagi responden

Diharapkan kepada responden agar dapat membatasi dan mengatur waktu penggunaan gadget sehari-hari, lebih baik menggunakan gadget untuk hal-hal yang positif seperti belajar, mencari informasi yang berkaitan dengan pembelajaran, untuk mempertahankan kecerdasan emosional agar tidak rendah perbanyak sabar, dan tetap harus mempertahankan hubungan baik dengan orang lain agar banyak pengalaman sehingga bisa mengontrol kecerdasan emosional sendiri

## 2. Bagi guru dan dosen

Diharapkan bagi guru atau dosen bisa berperan aktif dalam memberitahukan kepada siswa, bahwasanya penggunaan gadget yang berlebihan sangatlah buruk baik secara fisik maupun mental. Dan agar mempertahankan kecerdasan siswa dengan cara perbanyak kegiatan-kegiatan dan sarankan siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seperti Pramuka, PMI, BEM HIMA dan lain-lain agar bisa saling menjaga, mengerti satu sama lain dan gotong-royong sehingga tidak mengarah terhadap penggunaan gadget yang berlebihan dan makin meningkatkan kecerdasan emosional karena dengan banyak kegiatan atau pengalaman dengan orang lain bisa berdampak positif terhadap masa depan.

## 3. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi dan mengembangkan faktor-faktor lain dari *phubbing smombie* dan kecerdasan emosional remaja, sesuai hasil yang dapat disesuaikan dengan responden yang dibutuhkan

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggarini, P., Manangkot, M., & Kamayani, O. A. (2022). Hubungan kecanduan internet dengan kecerdasan emosional pada remaja. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 5(2), 381–394. <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>
- Choi, S.-W., Kim, D.-J., Choi, J.-S., Ahn, H., Choi, E.-J., Song, W.-Y., Kim, S., & Youn, H. (2023). Comparison of risk and protective factors associated with smartphone addiction and Internet addiction. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 308–314. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.043>
- Fitri. (2022). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Sikap Sosial Siswa Kelas Iv Min 6 Bandar Lampung. *Kep Jiwa*, 8.5.2017, 2003–2005. [www.aging-us.com](http://www.aging-us.com)
- Goleman, D. (2021). *Emotional Intelligence Kecerdasan Emosional : Mengapa Ei Lebih Penting Daripada Iq*. Gramedia Asal Indonesia.
- Hikmaturrmah. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Musawa*, 10, 191–218. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud->
- Khofila, R., Dinata Saragi, M. P., Erhanda Lubis, M. A., & Ghaisani, F. (2023). Hubungan Phubbing Smombie Dan Nomophobia Terhadap Perilaku Manusia. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 9(1), 235. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v9i1.10247>
- Kurnia, Y. S. (2019). Hubungan Frekuensi Penggunaan Gadget Terhadap Agresivitas Pada Usia Remaja Di Smp Negeri 13 Magelang. *Ilmu Kesehatan*, 3, 1–9.
- Muhammad, O. :, Fauzi, L., Budiarti, I., Si, M., & Manajemen, ". (2019). "Analisis Is Kcerdasan Emosional, Stres Kerja, Dan Insentif Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. Mesco Sarana Nusantara (Msn) Jakarta" " Analysis Of Emotional Intelligence, Work Stress, and Incentive, on Employee Performance in Pt. Mesco Sarana Nusantara (Msn. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*.
- Murtafi'ah, Anni, Kartini, Widjanarko, & Bagoes. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Risiko Kegemukan (Overweight) Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Kontrol Di Kabupaten Tegal). *Journal of Nutrition College*, 110(9), 1689–1699.
- Nahak, L. M., Berek, P. A. L., Riwoerohi, E. D. F., & Fouk, M. F. W. A. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan (Intelektual, Emosional, Spiritual Dan Sosial) Anak Usia Sekolah Di Sdk St. Theresia Atambua Ii. *Jurnal Sahabat Keperawatan*, 1(02), 16–25. <https://doi.org/10.32938/jsk.v1i02.248>
- Nainggolan, R. (2022). *Gambaran Kecanduan Smartphone Pada Remaja Smp HKBP Padang Bulan Medan*.

- Nayla azkia. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional*. ripo.iai-tribakti. [http://repo.iai-tribakti.ac.id/935/3/BAB II nayla azkia.docx](http://repo.iai-tribakti.ac.id/935/3/BAB%20II%20nayla%20azkia.docx)
- 23 Nursalam. (2020). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan (Pendekatan Praktis). In *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* (05 ed., Vol. 44, Issue 8). Penerbit Salemba. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Oktiani, N. W. (2022). Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Dasar Di Desa Gunaksa Kecamatan Dawan Kabupaten Klungkung. In *JIM FKep Jakarta* (Issue 8.5.2017). [www.aging-us.com](http://www.aging-us.com)
- Patimbang, A. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Pola Asuh Demokratis, dan Kecerdasan Pengaruh Kecerdasan Emosional, Pola Asuh Demokratis, dan Interpersonal Terhadap Sikap Remaja Andi. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 391–406. <https://journal.iainnumetrolampung.ac.id/index.php/ji/article/view/73>
- 13 Prasetya, B., Safitri, M. M., & Yulianti, A. (2020). Perilaku Religiusitas: Analisis Terhadap Kontribusi Kecerdasan Emosional Dan Spiritual. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 303–312. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i2.5015>
- Puspitasari, I. R. (2019). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 8-10 Tahun di MI Nurul Islam Tanjung Bendo Kabupaten Magetan. *Kep Jiwa Bandung*, 6(1), 94.
- Putra, I. K. (2021). *Family Business Succession Sebagai Option Business Exit Pada Family Owned Business Dalam Upaya Menjaga Keberlangsungan Bisnis Jawa Pos Nasional Network*. 65–67.
- Putri Chandra Arneta. (2021). Gambaran Tingkat Kecerdasan Emosional (Emotional Quotient) Pada Anak Remaja Awal Usia 12-16 Tahun Di SMP NEGERI 7 KOTA Bogor Tahun 2021. *Jurnal Riset Kesehatan*, 1–11. <https://repo.poltekkesbandung.ac.id/2327/6/Manuskrip.pdf>
- Rahmah Nusa Fitria, S., Mariana Harahap, I., Agustina, S., Program Studi Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, M., & Keperawatan Anak Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, B. (2022). Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia Remaja Emotional Intelligence In Adolescence. *JIM FKep*, VI, 94–100.
- 10 Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- 7 Sari, S. P., Handayani, Y., & Herliana, I. (2023). Hubungan Tingkat Adiksi Penggunaan Gadget dengan Kecerdasan Emosional pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Open Access Jakarta Journal of Health Sciences*, 2(2), 579–585. <https://doi.org/10.53801/oajjhs.v2i2.105>
- 7

- 9 Surtini. (2022). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- 5 Susanti, H. D., Arfamaini, R., Sylvia, M., Vianne, A., D, Y. H., D, H. L., Muslimah, M. muslimah, Saletti-cuesta, L., Abraham, C., Sheeran, P., Adiyoso, W., Wilopo, W., Brossard, D., Wood, W., Cialdini, R., Groves, R. M., Chan, D. K. C., Zhang, C. Q., Josefsson, K. W., ... Aryanta, I. R. (2020). Pengetahuan Perawat Pengaruh Gadget Dengan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Malang*, 4(1), 724–732. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://sersc.org/journals/index.php/IJAST/article>
- 14 Vinet, L., & Zhedanov, A. (2022a). A “missing” family of classical orthogonal polynomials. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 100950. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- 21 Vinet, L., & Zhedanov, A. (2022b). Hubungan kecerdasan emosional terhadap penggunaan gadget yang berlebihan. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 1689–1699. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- 11 Yanti, P. D. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Regulasi Emosi Pada Anak Usia Remaja Di Smp Negeri 3 Mranggen. In *Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1).
- Yunita, M. M., Lesmana, T., Jatmika, D., Damayanti, A., & Kusuma, T. F. (2021). Mengenal Bahaya Adiksi Gadget Dan Cara Mengatasinya. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 5(2), 70–78. <https://doi.org/10.30813/jpk.v5i2.2980>