

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GADGET DENGAN KECERDASAN EMOSI PADA REMAJA

(SEBUAH STUDI PADA SISWA SMP DI KECAMATAN SETIABUDI JAKARTA SELATAN)

Kharisma Bismi Alrasheed

Fakultas Psikologi, Universitas Mercu Buana
kharismabismi@gmail.com

Melani Aprianti

Fakultas Psikologi, Universitas Mercu Buana
melani.aprianti@mercubuana.ac.id

Abstrak

Meningkatnya penggunaan *gadget* berupa *smartphone* serta alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet yang berdampak pada terpakunya perhatian seseorang pada *gadget* tersebut dan terkikisnya interaksi dengan orang lain menjadi suatu tantangan yang harus dihadapi oleh remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kecanduan *gadget* dengan kecerdasan emosi pada siswa SMP di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan. Dengan menggunakan kuesioner terstruktur, data primer didapatkan dari siswa SMP dari berbagai sekolah di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan, remaja awal berusia antara 12 hingga 16 tahun sebanyak 379 responden berdasarkan metode *probability sampling*. Kecanduan *gadget* diukur menggunakan skala yang terdiri dari 14 item yang memiliki nilai koefisien reliabilitas sebesar 0.865, dan kecerdasan emosi diukur menggunakan skala yang terdiri dari 15 item yang memiliki nilai koefisien reliabilitas sebesar 0.777. Analisis data dengan menggunakan teknik statistik *nonparametrik test* (Korelasi *rank-spearman*) menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar -0,177 yang artinya jika tingkat kecanduan *gadget* rendah maka akan memiliki tingkat kecerdasan emosi yang tinggi, begitu juga sebaliknya. Dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan antara kecanduan *gadget* dengan kecerdasan emosi pada siswa SMP di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan.

Kata Kunci: Kecanduan *Gadget*, Kecerdasan Emosi, Remaja

Abstract

Increasing the use of gadgets in the form of smartphones and tools that can easily be connected to the internet that have an impact on someone's attention to these gadgets and the erosion of interactions with others is a challenge that must be faced by teenagers. This study aims to determine whether there is a relationship between gadget addiction and emotional intelligence in middle school students in Setiabudi Subdistrict, South Jakarta. By using a structured questionnaire, the primary data was obtained from junior high school students from various schools in Kecamatan Setiabudi, South Jakarta, 379 respondents based on probability sampling methods between 12 and 16 years old. Gadgets addiction is measured using a scale consisting of 14 items that have a reliability coefficient value of 0.865, and emotional intelligence is measured using a scale consisting of 15 items that have a reliability coefficient of 0.777. Data analysis using nonparametric statistical techniques (rank-spearman correlation) shows the value of the correlation coefficient of -0.177 which means that if the level of addiction to gadgets is low it will have a high level of emotional intelligence, and vice versa. It can be concluded that there is a relationship between gadget addiction and emotional intelligence in middle school students in Setiabudi Subdistrict, South Jakarta.

Keywords: gadget addiction, emotional intelligence, adolescence

Hurlock mengemukakan bahwa istilah remaja ialah sebuah masa peralihan atau proses tumbuh kembang dari anak-anak menjadi dewasa. Yang mana pada masa ini munculnya ketegangan emosi yang diakibatkan dari perubahan fisik serta unsur kimia dalam tubuh (Nisfiannoor & Kartika, 2004). Santrock mengemukakan bahwa pada masa ini juga

merupakan masa transisi yang mana melibatkan perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional (Artha & Supriyadi, 2013). Pada masa ini, seseorang mengalami kesulitan untuk mengontrol dirinya sendiri, mereka mudah sekali marah untuk meyakinkan lingkungan sekitarnya (Ali & Asrori, 2011). Hurlock menyatakan bahwa kontrol diri ini

memiliki kaitan dengan bagaimana seseorang mengendalikan emosinya serta dorongan-dorongan yang berasal dari dalam dirinya (Khairunnisa, 2013). Tingkat kontrol diri seseorang memiliki hubungan dengan tingkat kecerdasan emosinya (Ariesta, 2014). Menurut Salovey dan Mayer, kecerdasan emosi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan mengendalikan perasaan yang dirasakan oleh diri sendiri dan juga oleh orang lain, dan menggunakan perasaan-perasaan itu untuk mengarahkan pikiran dan tindakan. Seseorang yang memiliki tingkat kecerdasan emosi yang tinggi akan mampu mengatasi berbagai masalah atau tantangan yang muncul dalam hidupnya (Setyowati, Hartati & Sawitri, 2010).

Menurut Goleman, kecerdasan emosi bisa dikatakan sebagai sisi lain dari kecerdasan kognitif yang sangat berperan dalam kehidupan manusia (Saptoto, 2010). Maka dari itu, kecerdasan emosi sangatlah penting bagi remaja dalam membina hubungan dengan orang lain. Karena kecerdasan emosi merupakan kemampuan untuk memahami emosi orang lain yang mana akan dijadikan sebagai panduan dalam mengekspresikan emosi yang secara tepat kepada orang lain (Saptoto, 2010). Kecerdasan emosi juga menjadi hal yang penting bagi individu karena merupakan salah satu aspek yang berkaitan dengan kematangan dan ketegaran kepribadian (Mangkunegara dan Puspita wati, 2015).

Sebuah penelitian yang dilakukan kepada 129 siswa SMA kelas 1 menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosi dan *self efficacy* dalam pemecahan masalah penyesuaian diri pada remaja awal. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya kecerdasan emosi bagi remaja awal (Artha & Supriyadi, 2013).

Salah satu tantangan besar yang harus dihadapi remaja saat ini ialah terbukanya arus informasi yang luas serta tidak adanya batasan untuk mengaksesnya. Perkembangan teknologi dan informasi sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat yang bisa dirasakan akhir-akhir ini. Meningkatnya penggunaan *gadget* berupa *smartphone* serta alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet menjadi pertanda perkembangan tersebut. Sebuah survei menunjukkan bahwa terjadi peningkatan penggunaan *gadget* berupa *smartphone* dari tahun 2016 hingga tahun 2018 serta sebuah prediksi pada tahun 2019. Data menunjukkan, pada tahun 2016

sebanyak 65,2 juta pengguna *gadget* di Indonesia menggunakan *smartphone*, pada tahun 2017 terjadi peningkatan menjadi sebanyak 74,9 juta jiwa, dan pada tahun 2018 juga terjadi peningkatan menjadi sebanyak 83,5 juta jiwa, dan diprediksi pada tahun 2019 akan terjadi peningkatan menjadi sebanyak 92 juta jiwa (Katadata.co.id, 2018).

Kalangan remaja awal dengan rentang usia 12 hingga 17 tahun, serta remaja akhir dengan rentang usia 18 hingga 29 tahun sama-sama memiliki presentase 93 persen telah mendominasi penggunaan *gadget* di seluruh dunia. Data ini didukung pernyataan Kemenkominfo Republik Indonesia yang menyatakan bahwa remaja dengan rentang usia 15 hingga 19 tahun dengan presentase 80 persen yang telah mendominasi penggunaan *gadget* di Indonesia (Sherlyanita & Rakhmawati, 2016).

Dengan meningkatnya penggunaan *gadget* tentunya memberikan dampak bagi penggunanya, baik berupa dampak positif maupun negatif. Sundus (2018) mendeskripsikan dampak positif dan negatif kecanduan *gadget*. Dampak positif berupa kemampuan motorik yang lebih bagus, meningkatkan kemampuan kognitif, sarana untuk mengalihkan anak-anak, lebih menyenangkan bagi anak-anak, sarana pembelajaran, dan meningkatkan kompetisi. Adapun dampak negatifnya antara lain keterlambatan dalam berbicara, kurangnya perhatian, keterlambatan belajar, kecemasan, depresi, dan terbentuknya karakter yang buruk. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan kepada 384 koresponden remaja di Malaysia menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* sangat berpengaruh pada sikap dan nilai yang buruk yang dimiliki oleh remaja (Yaacob, *et al.*, 2017).

Desiningrum, Indriana, dan Siswati (2017) menyimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget* pada remaja, maka pikiran, energi dan waktu yang ia miliki akan tersita. Ia akan selalu hidup diluar realita yang ada, tanpa merasakan interaksi yang sesungguhnya. Tanpa adanya interaksi sosial, kemampuannya untuk mengenali emosi diri bahkan emosi orang lain akan semakin sirna. Sedangkan, kemampuan untuk memahami dan mengendalikan emosi yang dirasakan oleh diri sendiri dan juga oleh orang lain, dan menggunakan perasaan-perasaan itu untuk mengarahkan pikiran dan tindakan sangatlah penting bagi remaja itu sendiri (Setyowati, Hartati & Sawitri, 2010).

Gangguan emosi dan perilaku merupakan permasalahan yang serius dalam perkembangan remaja. Hasil survei Federasi Kesehatan Mental Indonesia (Fekmi) tahun 2003 di 10 kota besar yaitu Medan, Padang, Jakarta, Bandung, Semarang, Yogyakarta, Surabaya, Banjarmasin, Denpasar dan Ujung Pandang menunjukkan, 54% remaja mengaku pernah berkelahi, 87% berbohong, 28% merasa kekerasan sebagai hal yang biasa, dan 8,9% pernah mencoba narkoba (Asif & Rahmadi, 2017). Rumah Sakit Jiwa Dokter Koesnadi Bondowoso Jawa Timur telah menangani dua pasien gangguan jiwa akibat kecanduan *gadget*, keduanya duduk di bangku SMP dan SMA (Saputro, 2018). Begitu pula terjadi kasus serupa di Amerika Serikat, dimana seorang remaja berusia 13 tahun harus dimasukkan ke panti rehabilitasi akibat ketergantungannya dengan *gadget* (Jeko, 2017). Dari kedua kasus tersebut, tidak bisa dipungkiri bahwa remaja sangat rentan terhadap kecanduan *gadget*, bahkan bisa membahayakan dirinya dan orang lain. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Sundus (2018) yang menunjukkan bahwa dampak dari kecanduan *gadget* antara lain adalah kecemasan dan depresi.

Menurut Sa'id (2015) fase remaja awal merupakan tahap perkembangan pertama dimana remaja berada pada usia 12 hingga 15 tahun. Dimana pada fase ini remaja awal berada pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (SMP). Jakarta Selatan merupakan wilayah dengan jumlah SMP terbanyak kedua di wilayah DKI Jakarta (Sistem Informasi Aplikasi Pendidikan, 2018). Jakarta juga merupakan wilayah dengan jumlah pengguna *gadget* terbanyak di Indonesia (Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat, dan Kristiana (2016) yang menunjukkan bahwa semakin tinggi kecerdasan emosi seseorang maka semakin rendah intensitas bermedia sosial. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Kim dan Kang (2016) yang mana menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh penggunaan *smartphone* (*gadget*) pada kecerdasan emosi. Perbedaan hasil penelitian ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti kembali mengenai kaitan kecanduan *gadget* dengan kecerdasan emosi.

Kecerdasan Emosi

Emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran khususnya, suatu keadaan yang biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk

bertindak. Emosional adalah hal-hal yang berhubungan dengan emosi (Goleman, 2015).

Menurut Salovey dan Mayer, kecerdasan emosi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan mengendalikan perasaan yang dirasakan oleh diri sendiri dan juga oleh orang lain, dan menggunakan perasaan-perasaan itu untuk mengarahkan pikiran dan tindakan. Seseorang yang memiliki tingkat kecerdasan emosi yang tinggi akan mampu mengatasi berbagai masalah atau tantangan yang muncul dalam hidupnya (Setyowati, Hartati & Sawitri, 2010).

Daniel Goleman mengadaptasi kecerdasan emosi terdiri dari 5 aspek berikut:

1. Mengenali emosi diri (*self-awareness*), atau juga disebut sebagai kesadaran diri dalam mengenali apa yang dirasakan saat-saat tertentu dan menggunakannya dalam mengambil keputusan; memiliki tolak ukur atas kemampuan dan kepercayaan diri yang kuat.
2. Mengelola emosi (*managing emotions*), kemampuan menangani emosi diri sendiri sehingga berdampak positif dalam melaksanakan berbagai hal, peka terhadap kata hati dan bisa menunda kenikmatan sebelum mencapai sasaran, mampu bangkit dari tekanan emosi.
3. Motivasi diri (*motivating oneself*), menggunakan hasrat yang paling dalam untuk bergerak mencapai sasaran, membantu mengambil inisiatif dan bertindak secara efektif, dan untuk bertahan dalam menghadapi kegagalan dan frustrasi.
4. Mengenali emosi orang lain (*recognizing emotions in other*), mampu untuk merasakan apa yang dirasakan orang lain, memahami perspektif orang lain, dan menjalin hubungan saling percaya dan menyesuaikan diri dengan bermacam-macam orang.
5. Membina hubungan (*handling relationships*), merupakan keterampilan seseorang dalam menangani dan mengendalikan emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain, teliti membaca situasi dan hubungan sosial, berinteraksi dengan lancar, lalu bertindak secara bijak dalam hubungan dengan orang lain.

Kecanduan Gadget

Kecanduan *gadget* dapat diartikan sebagai kelekatan yang kompleks dan berbahaya, yang mana individu tersebut secara terus menerus melakukannya (Young & Rodgers dalam Wijanarko, 2016). Sehingga dapat disimpulkan

bahwa kecanduan *gadget* adalah suatu kelekatan yang kompleks pada penggunaan *gadget*, yang menyebabkan ketegangan individu tersebut yang dapat merugikan kondisi tubuhnya.

Young dan Rodgers dalam Wijanarko (2016) mengungkapkan bahwa aspek kecanduan *gadget* terdiri dari:

1. Terlalu memikirkan *gadget*
2. Terobsesi mencapai kepuasan dengan melalui *gadget*
3. Tidak dapat mengontrol diri
4. Cemas apabila tidak menggunakan *gadget*
5. Tidak mengenal waktu dalam menggunakan *gadget*

Remaja

Masa remaja awal (sekitar usia 10 atau 11 sampai 14 tahun), merupakan masa peralihan dari masa anak-anak, memberikan kesempatan untuk tumbuh, tidak hanya dalam dimensi fisik, tetapi juga dalam kompetensi kognitif dan sosial, otonomi, harga diri, dan keintiman. Periode ini juga memiliki resiko. Sebagaimana remaja mengalami masalah dalam menghadapi berbagai perubahan yang terjadi secara bersamaan dan membutuhkan bantuan dalam mengatasi bahaya saat menjalani masa ini. Masa remaja adalah saat meningkatnya perbedaan diantara kebanyakan remaja, yang menuju ke masa dewasa yang memuaskan dan produktif, dan hanya sebagian kecil yang akan menghadapi masalah besar (Offer, 1987; Offer, Kaiz, Ostrov, dan Albert, 2002; Offer, Offer, dan Ostrov, 2004; Offer & Sconert-Reich, 1992 dalam Papalia, 2013).

Menurut Sa'id (2015) fase remaja awal merupakan tahap perkembangan pertama dimana remaja berada pada usia 12 hingga 15 tahun. Yang memiliki karakteristik atau ciri dimana pada fase ini remaja awal berada pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (SMP).

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berada di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan yang duduk di kelas 1, 2 dan 3 dengan rentang usia 12 hingga 16 tahun. Teknik *sampling* yang digunakan oleh peneliti yaitu *Probability Sampling*. Berdasarkan hasil dari perhitungan menggunakan rumus Slovin di atas, didapatkan jumlah sampel dari penelitian ini yakni berjumlah 358 siswa.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_1 : Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan kecerdasan emosi pada siswa SMP di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan.

Analisis data dengan menggunakan teknik statistik *nonparametrik test* (Korelasi *rank-spearman*) dengan bantuan *software Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis deskriptif

Variabel kecanduan *gadget* diukur oleh 5 dimensi yang terdiri dari 14 item pernyataan. Untuk mempermudah dalam proses interpretasi data dilakukan analisis deskripsi untuk menggambarkan tanggapan responden yang dikategorikan menjadi 5 kategori kecanduan sangat tinggi, kecanduan tinggi, kecanduan sedang, kecanduan rendah dan tidak kecanduan. Berikut diuraikan deskripsi variabel kecanduan *gadget*:

Tabel 1 Kategorisasi Kecanduan Gadget

Skor	Kategori
58,81 - 70,0	Kecanduan sangat tinggi
47,61 - 58,8	Kecanduan tinggi
36,41 - 47,6	Kecanduan sedang
25,21 - 36,4	Kecanduan rendah
14,00 - 25,2	Tidak kecanduan

Cat : Kategori diatas hanya digunakan untuk keperluan penelitian ini saja

Berdasarkan hasil penelitian yang didasarkan pada kategori diatas diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Kategori Tanggapan Responden pada Kecanduan Gadget

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak Kecanduan	11	2,9
Kecanduan rendah	105	27,7
Kecanduan sedang	189	49,9
Kecanduan tinggi	67	17,7
Kecanduan Sangat tinggi	7	1,8
Total	379	100

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 379 orang responden yang diteliti terdapat 11 orang (2,9%) yang tidak kecanduan *gadget*, kemudian terdapat 105 orang (27,7%) yang memiliki kecanduan *gadget* dengan kategori rendah, 189 orang (49,9%) memiliki kecanduan *gadget* yang sedang, 67 orang (17,7%) yang memiliki kecanduan *gadget* tinggi dan terdapat 7 orang (1,8%) yang memiliki kecanduan *gadget* sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa SMP di

Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan memiliki kecanduan *gadget* yang sedang.

Melalui hasil pengamatan dan wawancara yang peneliti lakukan, rendahnya intensitas penggunaan *gadget* pada siswa dikarenakan aturan sekolah yang melarang siswa untuk membawa dan menggunakan *gadget* di sekolah. Adanya aturan memaksa siswa agar bisa mengontrol dirinya untuk tidak menggunakan *gadget* selama kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

Variabel kecerdasan emosi diukur oleh 5 dimensi yang terdiri dari 15 item pernyataan. Untuk mempermudah dalam proses interpretasi data dilakukan analisis deskripsi untuk menggambarkan tanggapan responden yang dikategorikan menjadi 5 kategori sangat baik, baik, sedang, kurang baik dan tidak baik. Berikut diuraikan deskripsi variabel kecerdasan emosi:

Tabel 3 Kategorisasi Kecerdasan Emosi

Skor	Kategori
75,1 - 90	Sangat baik
60,1 - 75	Baik
45,1 - 60	Sedang
30,1 - 45	Kurang baik
15,0 - 30	Tidak baik

Cat : Kategori diatas hanya digunakan untuk keperluan penelitian ini saja

Berdasarkan hasil penelitian yang didasarkan pada kategori diatas diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4 Kategori Tanggapan Responden pada Kecerdasan Emosi

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat baik	18	4,7
Baik	263	69,4
Sedang	87	23
Kurang baik	11	2,9
Tidak baik	0	0
Total	379	100

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 379 orang responden yang diteliti terdapat 18 orang (4,7%) yang memiliki kecerdasan emosi sangat baik, 263 orang (69,4%) yang memiliki kecedasaran emosi dengan kategori baik, 87 orang (23,0%) siswa yang memiliki kecerdasan emosi yang sedang dan terdapat 11 orang (2,9%) siswa yang memiliki kecerdasan emosi yang kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang diteliti memiliki kecerdasan emosi yang baik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan interaksi peneliti dengan sampel, sebagian besar siswa memang terlihat bagus dalam hal menjalin hubungan dengan orang lain, bersemangat ketika

peneliti meminta mereka untuk mengisi kuesioner, ikut bahagia ketika peneliti menunjukkan ekspresi bahagia. Dimana hal-hal tersebut merupakan aspek-aspek kecerdasan emosi itu sendiri.

Analisis Korelasi

Tabel 5 Uji Normalitas Data One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kecanduan Gadget	Kecerdasan Emosi
N		379	379
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	40,6438	64,5937
	Std. Deviation	8,12842	7,76054
Most Extreme Differences	Absolute	0,046	0,077
	Positive	0,046	0,049
	Negative	-0,03	-0,077
Kolmogorov-Smirnov Z		0,887	1,503
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,41	0,022

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Pengujian normalitas dilakukan melalui tes Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan *software SPSS 20* dan dapat diketahui bahwa pada variabel kecanduan *gadget* memiliki *asymp. Sig. (2 tailed)* sebesar 0,410. Karena nilai *sig. (0,410) > 0,05* maka dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan *gadget* memiliki data berdistribusi normal. Sedangkan variabel kecerdasan emosi memiliki *asymp. Sig. (2 tailed)* sebesar 0,022. Karena nilai *sig (0,022) < 0,05* maka dapat disimpulkan bahwa variabel kecerdasan emosi memiliki data tidak berdistribusi normal. Maka dapat diketahui bahwa salah satu dari variabel yang diteliti memiliki pola tidak berdistribusi normal maka pengujian selanjutnya menggunakan uji *nonparametrik test* (Korelasi *rank-spearman*).

Uji Hipotesis

Tabel 6 Uji Korelasi Correlations

		Kecanduan Gadget	Kecerdasan Emosi
Spearman's rho	Kecanduan Gadget	Correlation Coefficient	1
		Sig. (2-tailed)	-,177**
	Kecerdasan Emosi	N	379
		Correlation Coefficient	-,177**
	Kecerdasan Emosi	Sig. (2-tailed)	0,001
		N	379

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan uji korelasi dapat diketahui bahwa nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0.001. karena nilai *sig. (0,001) < 0,05* maka H1 diterima. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan kecerdasan emosi pada siswa SMP di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan.

Selanjutnya dilakukan uji tambahan untuk mengetahui korelasi antara dimensi pada variabel X dengan kecerdasan emosi.

Tabel 7 Uji Korelasi Dimensi pada Variabel X dengan Variabel Y
Correlations

		Kecerdasan Emosi	
Spearman's rho	Terlalu memikirkan <i>gadget</i>	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	-0,081 0,115 379
	Terobsesi mencapai kepuasan dengan melalui <i>gadget</i>	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	-0,175 0,001 379
	Tidak dapat mengontrol diri	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	-0,173 0,001 379
	Cemas apabila tidak menggunakan <i>gadget</i>	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	-0,098 0,057 379
	Tidak mengenal waktu dalam menggunakan <i>gadget</i>	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	-0,126 0,014 379
	Kecanduan <i>Gadget</i>	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	-0,177 0,001 379
	Kecerdasan Emosi	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	1 . 379

Berdasarkan hasil pengujian dapat diketahui bahwa nilai koefisien korelasi tertinggi sebesar -0,175 dengan *sig. (2-tailed) = 0,001* yang merupakan korelasi antara dimensi terobsesi mencapai kepuasan dengan melalui *gadget* dengan kecerdasan emosi. Dimensi terobsesi mencapai kepuasan dengan melalui *gadget* paling berkaitan dengan kecerdasan emosi, dan berkorelasi negatif yang artinya obsesi untuk mencapai kepuasan dalam menggunakan *gadget* cukup rendah sehingga kecerdasan emosi siswa SMP di Kecamatan

Setiabudi baik. Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh peneliti, para siswa SMP di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan sangat senang berinteraksi sosial dengan teman-temannya sehingga meskipun mereka memiliki kecanduan *gadget* dengan tingkat sedang namun interaksi sosial dengan teman membantu mereka untuk tetap memiliki kecerdasan emosi yang cukup.

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dengan kecerdasan emosi pada siswa SMP di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan. Artinya, semakin tinggi kecanduan *gadget* maka akan memiliki tingkat kecerdasan emosi yang rendah dan sebaliknya jika kecanduan *gadget* rendah maka akan memiliki tingkat kecerdasan emosi yang tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil serta pembahasan analisa data penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan kecerdasan emosi pada siswa SMP di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., Asrori, M. (2011). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariesta, F. (2014). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan kontrol diri peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Padang. *Program Studi Bimbingan dan Konseling, STKIP PGRI Sumatera Barat*.
- Artha, W. I., & Supriyadi. (2013). Hubungan antara kecerdasan emosi dan self efficacy dalam pemecahan masalah penyesuaian diri remaja awal. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1), 190-202.
- Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. (2017). Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 148-157.
- Desiningrum, D. R., Indriana, Y., & Siswati. (2017). Intensi penggunaan gadget dan kecerdasan emosional pada remaja awal. *Peran Psikologi Perkembangan dalam Penumbuhan Humanitas pada Era Digital*, 65-71.
- Goleman, D. (2015). *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT Gramedia.
- Hidayat, A. S., & Kristiana, I. F. (2016). Hubungan antara kecerdasan emosional dengan intesi bermedia sosial pada siswa SMA Negeri 11 Semarang. *Jurnal Empati*, 5(4), 694-699.

- Jeko, I. R. (2017, April 17). Kecanduan Smartphone, bocah 13 tahun masuk rehabilitasi. *Liputan6*. Diambil dari <https://www.liputan6.com/tekno/read/2921978/kecanduan-smartphone-bocah-13-tahun-masuk-rehabilitasi>
- Khairunnisa, A. (2013). Hubungan religiusitas dan kontrol diri dengan perilaku seksual pranikah remaja di MAN 1 Samarinda. *eJournal Psikologi*, 1(2), 220-229.
- Kim, J. K., & Kang, Y. S. (2016). The Effects of Young Children's Smartphone Use Experience on Their Parents' Perceptions and Needs and Their Self-Regulation. *International Journal of Applied Engineering Research*, 11(2), 1208-1211.
- Mangkunagara, A.A.A & Puspitasari, M (2015). Kecerdasan Emosi, Stres KERJA dan Kinerja Guru SMA. *Jurnal Pendidika*, 45 (20),142-155.
- Nisfiannoor, M., & Kartika, Y. (2004). Hubungan antara regulasi emosi dan penerimaan kelompok teman sebaya pada remaja. *Jurnal Psikologi*, 2(2), 160-178.
- Papalia, E. D. (2013). *Humas Development: Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Pemetaan Mutu Pendidikan Indonesia. (2018). *Sistem Informasi Aplikasi Pendidikan*. Diambil dari <http://jakarta.siap-online.com/#!/smp/siswa>
- Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia. (2017). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet*. Diambil dari <https://apjii.or.id>
- Pengguna Smartphone di Indonesia 2016-2019. (2016, Agustus 8). *Katadata.co.id*. Diambil dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019>
- Sa'id, M. A. (2015). *Mendidik remaja nakal: panduan praktis seni mendidik dan berinteraksi dengan remaja*. Yogyakarta: Semesta Hikmah.
- Saptoto, R. (2010). Hubungan kecerdasan emosi dengan kemampuan *coping* adaptif. *Jurnal Psikologi*, 37(1), 13-22.
- Saputro, E. (2018, Januari 16). Astaga... gara gara gadget dua pelajar masuk RS jiwa. *antvnews*. Diambil dari <https://newsplus.antvklik.com/news/astaga-gara-gara-gadget-pelajar/0>
- Setyowati, A., Hartati, S., & Sawitri, D., R. (2010). Hubungan antara kecerdasan emosional dengan resiliensi pada siswa penghuni rumah damai. *Jurnal Psikologi Undip*, 7(1), 67-77.
- Sherlyanita, A. K., & Rakhmawati, N. A. (2016). Pengaruh dan pola aktivitas penggunaan internet serta media sosial pada siswa SMPN 52 Surabaya. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 2(1), 17-22.
- Sundus, M. (2018). The impact of using gadgets on children. *Journal of Depression and Anxiety*, 7(1), 1-3.
- Wijanarko, Setiawati, J., Esther. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Yaacob, Z., et al. (2017). A proposed study of modern gadgets and their influence on malaysian adolescents. *2nd Business Management and Computing Research Colloquium*, 6-9.