

Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa di MAN Model 1 Plus Keterampilan Manado

Indah Julia Adam¹

Program Studi Psikologi Islam, Institut Agama Islam Negeri Manado

Email: indahadam049@gmail.com

Mastang Ambo Baba²

Institut Agama Islam Negeri Manado

Nur Evira Anggrainy³

Institut Agama Islam Negeri Manado

Abstract

Judging from our current environment, many teenagers spend too much time playing with gadgets and do not respond to what is around them. The study's purpose was to determine whether there is relationship between the intensity of the use of gadgets with emotional intelligence. The subjects used in the study were students of Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Manado Skills, with a total student population of 967 people. The research sample amounted to 283 people who were taken based on the cluster random sampling technique. The data collection method uses a scale of intensity of use of gadgets compiled by researchers based on understanding the intensity of use of gadgets. The emotional intelligence scale was compiled by researchers based on the theory of Peter Salovey with five characteristics of emotional intelligence. The analysis used in this research is Pearson correlation analysis (product moment). The Pearson correlation analysis (product moment) results show a significant negative relationship between the intensity of gadget use and emotional intelligence in MAN Model 1 Plus Manado Skills student. The correlation coefficient $r_{xy} \neq 0$ in the interval -1 to +1 is -0,117. Based on the level of significance obtained a value of 0.049 < 0.05, with the study's results that if the intensity of use of devices is high, emotional intelligence is low. The results also showed that the contribution of the intensity of the use of gadgets to students' emotional intelligence was 1.4%.

Keywords: *Intensity of Using Gadgets, Emotional Intelligence, Teenager*

Abstrak

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

gawai tinggi maka kecerdasan emosi rendah. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Kontribusi intensitas penggunaan gawai terhadap kecerdasan emosi siswa sebesar 1,4%.

Kata Kunci: Intensitas penggunaan gawai, Kecerdasan emosi, Remaja

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sesuai dengan perkembangan zaman membuat banyak dari lapisan masyarakat dituntut untuk menggunakan produk teknologi. Kebutuhan teknologi merupakan kebutuhan yang sudah menjadi salah satu kebutuhan penting saat ini, termasuk di lingkungan pendidikan. Perkembangan teknologi dan kehadiran gawai dapat mempermudah manusia dalam mengakses berbagai informasi, dalam waktu yang singkat. Namun, kehadiran gawai juga dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif tergantung setiap individu. Contoh positif dari penggunaan gawai adalah membantu penggunaannya dalam proses interaksi dengan keluarga, proses ekonomi perdagangan atau bisnis, dan juga proses pembelajaran atau terkait dengan pengembangan dunia pendidikan. Namun ada juga yang memanfaatkan gawai kearah yang negatif seperti menggunakan fasilitas internet untuk mengakses situs-situs porno, hack, dan lain-lain.

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

Midayana (2019) mengatakan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan pada anak akan berdampak buruk pada perilaku karena akan membentuk kebiasaan yang wajib dan rutin dilakukan setiap hari. Adapun dilihat dari lingkungan masyarakat saat ini banyak ditemukan kasus yang menimpa anak karena gawai mulai dari game, kecanduan internet, menonton youtube, bahkan juga konten-konten yang berisi pornografi. Hasil penelitian yang dilakukan Chaidiman dkk (2019) menunjukan bahwa beberapa remaja yang telah mengalami kelebihan dalam penggunaan gawai yaitu kurang lebih 6-8 jam lebih setiap hari menyebabkan gangguan

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

Pentingnya pengawasan dan kontrol pada anak dalam menggunakan gawai, khususnya di lingkungan keluarga terutama oleh orang tua yang mempunyai peran utama dalam membentuk karakter anak pada lingkungannya. Orang tua harus menerapkan pengawasan batasan dan aturan yang jelas kepada anak dalam menggunakan gawai. Hal tersebut perlu dilakukan karena bisa berdampak pada perilaku anak sehari-hari terutama pada emosi anak. Menurut Layyinatun Syifa (2019) anak-anak yang sudah sangat menikmati keasikan bermain gawai dalam kegiatan sehari-hari baik itu di lingkungan bermainnya, di sekolah, maupun di rumah cenderung tidak akan mendengarkan orang tuanya dan bahkan akan marah-marah jika diperintah. Hal ini merupakan salah satu bentuk dampak gawai terhadap emosinya. Emosi yang timbul berasal dari keasikannya anak kepada gawai dan membuatnya tidak peduli dengan lingkungannya. Menghabiskan waktunya dengan gawai bahkan akan lebih agresif dan emosional jika mereka merasa terganggu saat sedang asyik bermain. Banyak remaja yang menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain gawai. Hal ini patut diwaspadai karena pemakaian yang terlalu lama akan berdampak pada kesehatan mereka. Hudo dalam Omega (2017) melakukan penelitian pada hampir 10.000 remaja asal norwegia dengan rentang usia 16-19 tahun yang biasa menghabiskan waktu seharian dengan gawai menyebabkan mereka memerlukan sekitar 60 menit lebih lama untuk tidur dari pada biasanya. Hal ini menyebabkan gangguan pola tidur pada remaja.

Masa remaja (*adolescence*) merupakan periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Periode perkembangan ini berlangsung pada usia 10 hingga 12 tahun, dan berakhir pada usia sekitar 18 hingga 22 tahun. Remaja akan mengalami peningkatan perubahan fisik secara drastis dalam hal tinggi badan, berat tubuh, bentuk tubuh, serta perkembangan seksual seperti pembesaran payudara pada wanita, pertumbuhan rambut kemaluan dan wajah, dan suara lebih dalam. Pada usia ini remaja berupaya untuk mencapai kemandirian dan menemukan identitas. Penggunaan gawai yang terlalu berlebihan tentunya akan memiliki berbagai pengaruh dan dampak terhadap orang yang menggunakan terutama pada siswa. Kelebihan dalam penggunaan bisa berdampak pada aktivitas belajar pada siswa, juga dalam kecerdasan yang dimiliki siswa terutama kecerdasan emosi untuk mendukung hasil belajarnya dan membangun hubungan dengan orang lain.

Menurut Peter Salovey kecerdasan emosi (*emotional intelligence*) merupakan sebetulnya perilaku cerdas dengan kemampuan untuk mengenali dan mempresentasikan emosi baik pada diri sendiri maupun pada orang lain serta mengelola emosi diri sendiri secara efektif. Salovey mengemukakan kecerdasan emosi memiliki lima karakteristik pokok yaitu: (a) Mengenali emosi

diri sendiri, (b) Mengelola emosi diri sendiri, (c) Memotivasi diri sendiri, (d) Mengenali emosi orang lain, (e) Membantu orang lain menangani emosi mereka. Individu dengan tingkat kecerdasan emosional yang baik, dapat lebih terampil dalam menenangkan dirinya, terampil dalam memusatkan perhatian, jarang tertular penyakit, cakap dalam memahami orang lain, lebih baik dalam berhubungan dengan orang lain, dan baik dalam mencapai prestasi akademis di sekolah. Untuk itu kecerdasan emosi merupakan faktor penting yang harus dimiliki siswa dalam meraih prestasi.

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

Dapat dilihat juga dari lingkungan kita saat ini banyak dari anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu dengan bermain gawai biasanya dapat kurang merespon apa yang ada di sekitarnya. Anak-anak yang sudah keasikan bermain gawai sering lupa akan tanggung jawab mereka sebagai pelajar dan mengabaikan perintah dari orang tua. Bermain gawai seharian hingga larut malam dapat membuat anak sulit untuk bangun pagi dan mengantuk di sekolah hingga mengganggu konsentrasi belajar anak. Tugas rumah yang diberikan guru pun sering dilupakan dan ditunda-tunda. Bahkan anak merasa malas dalam membantu orang tua untuk melakukan pekerjaan rumah. Jika sudah keasikan bermain gawai dan diperintahkan untuk melakukan sesuatu anak cenderung akan membantah dan marah-marah karena tidak ingin meninggalkan keasikannya dalam bermain. Hal tersebut berpengaruh terhadap nilai-nilai kepatuhan dan rasa hormat kepada orang tua. Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik mengangkat penelitian dengan judul “Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan intensitas penggunaan gawai terhadap kecerdasan emosi siswa di Sekolah Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan pihak sekolah khususnya kepada para tenaga pendidik dalam memajukan pendidikan di Indonesia khususnya di Sekolah Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran kepada orang tua

sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan gawai kepada anak dan dalam mengontrol kecerdasan emosi anak.

METODE PENELITIAN

Responden Penelitian. Penelitian ini menggunakan subjek berjumlah 283 orang siswa MAN Model 1 Plus Keterampilan Manado. Pemilihan sampel menggunakan teknik sampel acak kelompok (*cluster random sampling*) dengan jumlah 131 orang kelas X dan 152 orang kelas XI.

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

Instrumen Penelitian. Penelitian ini menggunakan kuesioner (angket), dengan menggunakan skala intensitas penggunaan gawai yang diukur berdasarkan keadaan tingkatan pengulangan perilaku yaitu frekuensi dan ukuran lama waktu yang dihabiskan yaitu durasi. Aspek-aspek yang akan digunakan dalam mengukur intensitas penggunaan gawai adalah (a) frekuensi dan (b) durasi. Skala ini berjumlah 12 item dengan model skala likert.

Skala kecerdasan emosi menggunakan Aspek-aspek (a) mengenali emosi diri sendiri, (b) mengelola emosi diri sendiri, (c) memotivasi diri sendiri, (d) mengenali emosi orang lain, dan (e) membantu orang lain menangani emosi mereka, untuk mengukur kecerdasan emosi. Skala ini berjumlah 19 item dengan model skala likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi orang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial yang telah ditetapkan secara spesifik kemudian menjadi variabel dalam penelitian. Dalam skala ini subjek disediakan alternatif jawaban dengan empat kategori yaitu Sangat Sering (SS), Sering (S), Jarang (J), dan Tidak Pernah (TP). Untuk pemberian skor item favorable Sangat Sering (SS) = 4, Sering (S) = 3, Jarang (J) = 2, dan Tidak Pernah (TP) = 1. Dan untuk skor item unfavorable Sangat Sering (SS) = 1, Sering (S) = 2, Jarang (J) = 3, dan Tidak Pernah (TP) = 4.

Prosedur Penelitian. Penelitian ini membutuhkan waktu selama 1 bulan dalam melakukan penelitian mulai dari pengambilan data sampai pada penyusunan penelitian yaitu pada bulan april sampai mei 2022. Sebelum penelitian dilakukan, skala yang digunakan dilakukan prosedur penilaian dari para ahli (*expert judgement*) terlebih dahulu dengan hasil perhitungan menunjukkan pada skala intensitas penggunaan gawai tidak terdapat item gugur dan dapat digunakan. Pada skala kecerdasan emosi terdapat satu item yang gugur dan tidak dapat digunakan. Item tersebut kemudian dihilangkan dan nomor item tersebut dipindahkan ke nomor item aspek selanjutnya.

Selanjutnya skala yang digunakan diuji cobakan terlebih dahulu kepada 30 orang siswa MAN Model 1 Plus Keterampilan Manado dan dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa pada variabel intensitas penggunaan gawai terdapat 2 item gugur, dan pada variabel kecerdasan emosi terdapat 9 item gugur. Item yang gugur tersebut tidak lagi digunakan dalam penelitian. Pada uji reliabilitas nilai kedua variabel melebihi nilai koefisien *Alpha Cronbach* sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua variabel reliabel.

Analisis Data. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 19 for Windows* dengan menggunakan analisis korelasi, koefisien determinasi, dan analisis deskriptif untuk melihat kategori dari setiap variabel. Uji asumsi dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. Hasil dari uji asumsi menunjukkan bahwa kedua variabel berdistribusi normal dan linier.

Uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-smirnov*. Hasil analisis uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,505 melebihi 0,05, maka hasil hipotesis pengujian dinyatakan bahwa variabel intensitas penggunaan gawai dan variabel kecerdasan emosi berdistribusi normal. Pada uji linieritas didapatkan hasil analisis nilai signifikansi dari *deviation from linearity* adalah 0,272. Karena nilai signifikansi tersebut melebihi 0,05. Maka hasil hipotesis pengujian dinyatakan bahwa variabel intensitas penggunaan gawai dan variabel kecerdasan emosi memiliki hubungan linier. Uji hipotesis dilanjutkan dengan menggunakan teknik korelasi pearson (*product moment*).

HASIL

Tabel 1. Uji Korelasi Pearson (*Product Moment*)

<i>Pearson Correlation</i>	Sig.	Tingkat Hubungan
-0,117	0,049 < 0,05	Sangat Rendah 0,00 – 0,199

Berdasarkan hasil koefisien korelasi didapatkan nilai sebesar -0,117. Tanda negatif pada nilai tersebut menunjukkan hubungan yang negatif. Sedangkan berdasarkan signifikansi diperoleh nilai sebesar 0,049. Karena nilai signifikansi < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara variabel intensitas penggunaan gawai dengan variabel kecerdasan emosi. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan gawai maka semakin rendah kecerdasan emosi.

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

Tabel 2. Hasil Koefisien Determinasi

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

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

Selanjutnya dilakukan analisis deskriptif untuk mengetahui ukuran pemusatan data seperti rerata aritmatik (mean) dan standar deviasi (simpangan baku), yang digunakan untuk membuat kategorisasi dari skor variabel intensitas penggunaan gawai dan skor variabel kecerdasan emosi. Hasil dari analisis deskriptif diperoleh data terendah variabel intensitas penggunaan gawai adalah 14 dan data tertinggi adalah 32. Nilai mean variabel intensitas penggunaan gawai adalah 22,11 dan standar deviasi 2.689. Pada variabel kecerdasan emosi data terendah adalah 31 dan data tertinggi adalah 50. Nilai mean variabel kecerdasan emosi adalah 40,86 dan standar deviasi 3.310.

Berdasarkan analisis deskriptif tersebut didapatkan hasil skor intensitas penggunaan gawai sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Skor Intensitas Penggunaan Gawai

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

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

Pada skor kecerdasan emosi didapatkan hasil skor sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Skor Kecerdasan Emosi

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

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

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan pada sampel dengan jumlah 283 orang siswa menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai dan kecerdasan emosi siswa di Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan gawai maka semakin rendah kecerdasan emosi. Hasil juga menunjukkan bahwa Kontribusi intensitas penggunaan gawai terhadap kecerdasan emosi siswa sebesar 1,4%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

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

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

Di tinjau berdasarkan tingkatan sekolah, siswa-siswi Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado termasuk ke dalam usia remaja. Remaja pada usia 12-18 tahun sejalan bersama dengan perkembangan kognitifnya sudah mampu menerjemahkan situasi sosial yang

tepat untuk dapat mengekspresikan emosi. Erikson menyatakan pada usia remaja berada pada tahap industri dan identitas diri. Mereka akan lebih pandai bersahabat dan mulai melepaskan diri dari ikatan emosi yang lebih kuat dengan orang tuanya.

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

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

Gawai merubah pola hidup maupun cara bergaul generasi saat ini. Peran orang tua sangat penting dan dibutuhkan dalam generasi ini, mengingat mudahnya anak dalam mengakses informasi. Pada saat penelitian dilakukan terdapat beberapa anak terlihat sedang asik bermain gawai. Ada yang sedang melakukan panggilan video (*video call*) pada saat mengisi kuesioner, ada yang sedang mendengarkan musik, ada yang sedang selfi, ada juga yang sedang asik bermain game.

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

Kecerdasan emosi (*emotional intelligence*) merupakan sebetuk perilaku cerdas dengan kemampuan untuk mengenali dan mempresentasikan emosi baik pada diri sendiri maupun pada orang lain serta mengelola emosi diri sendiri secara efektif. Berdasarkan analisis data penelitian siswa Madrasah Aliyah Negeri Model 1 Plus Keterampilan Manado, kecerdasan emosi siswa

cenderung berada pada kategori sedang dengan frekuensi terbanyak yaitu 190 partisipan (67,1%).

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

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

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

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

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

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

KESIMPULAN

Penulis berharap penelitian ini bisa memberikan kontribusi kepada masyarakat. Atas dasar hasil penelitian dan kesimpulan, ada beberapa saran yang patut dipertimbangkan oleh berbagai pihak, diantaranya adalah hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam bidang pendidikan bahwa bukan hanya kecerdasan intelektual saja yang harus diperhatikan, akan tetapi kecerdasan emosi juga sangat diperlukan. Bagi pihak sekolah untuk dapat memperhatikan dan dapat mempertegas peraturan untuk peserta didik dalam menggunakan gawai terutama dalam lingkungan sekolah pada saat jam pelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, yang tertarik dengan intensitas penggunaan gawai, diharapkan dapat menggali berbagai informasi dari jurnal ataupun buku untuk menemukan dan menghubungkan variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosi seseorang. Bagi siswa siswi yang merupakan orang-orang yang berpendidikan dan menjadi kebanggaan dari orang tua dan negara, harus bisa mengoptimalkan waktu dan aktivitas sehari-hari termasuk dalam menggunakan gawai.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Ulfa Permatasari, Farah Farida Tantiani (2019) Intensitas Penggunaan Gawai dan Keterampilan Komunikasi Interpersoanal, *Jurnal Psikologi*, 8(2), 8.
- Chaidirman, Diah Indriastuti, Narmi, (2019) Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) Pada Kalangan Remaja Suku Bajo, *Journal of Holistic Nursing and Health Science* 2(2), 6.
- Daniel Goleman, (2005) *Emotional Intelligensi*, Gramedia Pustaka Umum.
- Dekinus Kogoya, (2015) Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua, *E-journal Acta Diurna* 4(4), 2.
- Derry Iswidharmanjaya, (2013) *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, Bisakimia.
- Edi Riadi, (2016) *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)* Penerbit Andi.
- Hastuti, (2012) *Psikolog Perkembangan Anak*, Tugu Publisher.

- Indah Pratiwi, (2019) *Konsentrasi Belajar Siswa SMA dan Penggunaan Gawai*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Intan Kumalasari Wardani (2019) *Pengaruh Keharmonisan Keluarga Terhadap Kecerdasan Emosi Pada Siswa SMA Islam NU Pujon*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang.
- Irma Darmawati, Dwi Yuniar (2018) Emotional Quotient Remaja Kota Bandung *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 4(1), 3.
- Jeffrey S. Nevid, (2017) *Psikologi Konsepsi dan Aplikasi*, Penerbit Nusa Media.
- John W. Santrock, (2012) *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*, Penerbit Erlangga.
- Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, Joko Sulianto, (2019) Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 3.
- Masganti, (2012) *Perkembangan Peserta Didik*, Perdana Publishing.
- Maya Ferdiana Rozalia, (2017) Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Peikiran dan Pengembangan SD*, 5(2)2.
- Midayana, Evia Darmawani, Dessi Andriani, (2019) Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, *Jurnal PAUD* 2(1), 2.
- Mulyasa, (2006) *Menjadi Guru Professional*, Rosda karya.
- Omega Mawitjere, (2017) Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Insomnia Pada Siswa-siswi Di SMA Negeri 1 Kawangkoan”, *Jurnal Keperawatan*, 5(1), 2.
- Profitra Reza Akbar (2015) Perbedaan Kecerdasan Emosional Antara Siswa SMA dengan MA: Studi Komparasi Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Purwodadi dan MA Sunniyyah Selo, *Jurnal Empati*, 4(4), 3.
- Rifa Hidayah, (2009) *Psikologi Pengasuhan Anak*, UIN-Malang Press.
- Siti Lailatur Rokhmah, (2017) *Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kualitas Persahabatan Pada Remaja Akhir*, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.
- Sugiyono, (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif*, Alfabeta.
- Supriyadi, (2020) Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Kecerdasan Emosi Mahasiswa, *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(1), 3.
- Ulfi Kholidiyah (2013) *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi*, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Waya Ratna Dewi (2017) Kecerdasan Emosi dan Perilaku Agresi di Social Media Pada Remaja, *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 7(2), 3.