

**PENGARUH INTENSITAS MENGGUNAKAN GADGET
TERHADAP KUALITAS PERKEMBANGAN EMOSI SISWA
DI MI MUHAMMADIYAH SRATEN
TAHUN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana



Disusun Oleh:

TITIS YUONO

183141123

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU TARBIYAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA

2023

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Titis Yuono

NIM : 183141123

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
UIN Raden Mas Said Surakarta
Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Titis Yuono

NIM : 183141123

Judul : Pengaruh intensitas menggunakan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi siswa di MI Muhammadiyah Sragen Tahun 2022/2023

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 18 Mei 2023

Pembimbing,



Prof. Dr. H. Purwanto, M.Pd
NIP. 19700926 200003 1 001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh intensitas menggunakan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi siswa di MI Muhammadiyah Sragen Tahun 2022/2023" yang disusun oleh Titis Yuono telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said pada hari Selasa, 11 April 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penguji II

Merangkap Sekretaris : Prof. Dr. H. Purwanto, M.Pd.
NIP. 19700926 200003 1 001

()

Penguji I

Merangkap Ketua : Dita Purvinda Angrella, M.Pd.
NIP. 19910811 201903 2 021

()

Penguji Utama : Dr. Hj. Suprapti, M.Pd.
NIP. 19740807 200501 2 004

()

Surakarta, 18 Mei 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd.

NIP. 19640302 199603 1 001

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala kasih sayang, kemurahan dan kemudahan dari-Nya, sehingga karya sederhana ini dapat terselesaikan dengan baik dan akan saya persembahkan kepada :

1. Abah dan Ummi tersayang, yang telah memberikan pengorbanan, kasih sayang, dukungan, serta doa dalam setiap langkah saya dalam menjemput kesuksesan.
2. Best partner saya regita pramesti yang selalu ada selama ini.
3. Kakak tersayang, yang telah memberikan dukungan dan doa, serta menjadi penyemangat saya.
4. Sahabat-sahabat terbaik, yang tulus dan setia menemani setiap langkah perjuangan saya.
5. Teman-teman kelas C Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2018, yang menjadi *partner* sekaligus sahabat dalam meraih cita-cita dan kesuksesan bersama.
6. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang menjadi kebanggaan.

MOTTO

من يسرا يحصد

Artinya :

“Barangsiapa menanam ia akan memetik”

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Titis Yuono

NIM : 183141123

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh intensitas menggunakan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi siswa di MI Muhammadiyah Sragen Tahun 2022/2023” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi, maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 18 Mei 2023

Yang Menyatakan,



Titis Yuono

NIM : 183141123

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakaatuhu

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada nabi agung kita, *uswah hasanah* kita, yaitu Nabi Muhammad SAW, dan senantiasa kita harapkan syafaatnya di *yaumul akhir* nanti. *Alhamdulillah* atas segala kebaikan-Nya, penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari, bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis dengan hormat mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudhofir, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Bapak Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Bapak Dr. H. Syamsul Huda Rohmadi, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
4. Ibu Kustiarini, M.Pd, selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
5. Bapak Prof. Dr. H. Purwanto, M.Pd., selaku wali studi sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
6. Bapak Agus Widada, S.Pd, M.Pd selaku kepala MI Muhammadiyah Sragen yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
7. Bapak/Ibu Guru MI Muhammadiyah Sragen yang telah membantu dalam penelitian ini.

8. Kedua orang tua, yang telah mencurahkan kasih sayang dan dukungan penuh hingga saat ini.
9. Best Partner saya regita pramesti yang selalu ada selama ini.
10. Sahabat-sahabat saya dan seluruh mahasiswa PGMI kelas C 2018, yang senantiasa saling memberi semangat serta dukungan untuk meraih cita-cita dan kesuksesan bersama.
11. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang menjadi kebanggaan.
12. Serta berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan penulisan berikutnya. Walaupun demikian, besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya. Demikian, apabila terdapat banyak kekurangan dalam penulisan, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Wassalaamu'alaikum warahmatullahi wabarakaatuhu.

Surakarta, 18 Mei 2023

Penulis



Titis Yuono

NIM. 183141123

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
NOTA PEMBIMBING.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
MOTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	16
B. Identifikasi Masalah.....	21
C. Batasan Masalah.....	21
D. Rumusan Masalah.....	22
E. Tujuan Penelitian.....	22
F. Manfaat Penelitian.....	22
BAB II LANDASAN TEORI.....	24
A. Kajian Teori.....	24
1. Kualitas Perkembangan Emosi.....	24
2. Intensitas Menggunakan Gadget.....	26
3. Pengaruh Intensitas Menggunakan Gadget Terhadap Kualitas Perkembangan Emosi.....	28
B. Penelitian Terdahulu.....	29
C. Kerangka Berfikir.....	32
D. Hipotesis.....	34

BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Waktu dan Wilayah Penelitian	35
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	36
D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Teknik Analisis Data	49
1. Uji Asumsi	49
2. Uji Hipotesis	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Deskripsi Data	52
B. Penguji Prasyarat Analisis	56
C. Pengujian Hipotesis	61
D. Pembahasan	64
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN - LAMPIRAN	71

ABSTRAK

Titis Yuono, 2023, Pengaruh intensitas menggunakan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi siswa di MI Muhammadiyah Sragen Tahun 2022/2023, Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing : Prof. Dr. H. Purwanto, M.Pd.

Kata Kunci : Intensitas menggunakan gadget, Kualitas perkembangan emosi

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kualitas perkembangan emosi siswa di MI Muhammadiyah Sragen Tahun 2023. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya kualitas perkembangan emosi siswa, yaitu intensitas menggunakan gadget, perhatian orang tua, dan lingkungan sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) Intensitas penggunaan gadget pada siswa di MI Muhammadiyah Sragen tahun 2022, (2) Kualitas perkembangan emosi pada siswa di MI Muhammadiyah Sragen tahun 2022, (3) Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi siswa di MI Muhammadiyah Sragen tahun 2023.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif korelasional. Tempat penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Sragen. Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Oktober 2021 sampai November 2022. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 93 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling yang artinya seluruh populasi dijadikan sampel. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket. Uji validitas instrumen penelitian ini menggunakan metode korelasi butir total. Perhitungan korelasi butir total tersebut menggunakan rumus *Product Moment*. Uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Uji asumsi meliputi uji normalitas data serta uji linearitas dan keberartian regresi. Uji normalitas data menggunakan rumus Chi Kuadrat. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan metode korelasi rank Spearman dan kemudian dilakukan uji regresi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) intensitas menggunakan gadget tergolong sedang, 2) kualitas perkembangan emosi tergolong sedang, 3) terdapat pengaruh positif antara intensitas penggunaan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi dengan r hitung sebesar 0.813 lebih tinggi dari r tabel sebesar 0.201. Hasil uji r^2 (r square) didapatkan hasil sebesar 0,029 atau 2,9%, yang berarti hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi sebesar 2,9% sedangkan sisanya sebesar 97,1% dipengaruhi oleh variabel lain. Persamaan garis regresi hubungan antara intensitas penggunaan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi adalah $Y = 19,985 + 0,006X$.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahap dan Waktu Penelitian	35
Tabel 3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	36
Tabel 3.3 Jumlah Sampel	38
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Intensitas Menggunakan Gadget.....	39
Tabel 3.5 Skor Penyusun Instrumne Pengukur Variabel	40
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Intensitas Menggunakan Gadget.....	42
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Kualitas Perkembangan Emosi.....	45
Tabel 3.8 Skor Penyusun Instrumne Pengukur Variabel.....	45
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Kualitas Perkembangan Emosi.....	47
Tabel 4.1 Distribusi Intensitas Menggunakan Gadget.....	52
Tabel 4.2 Tes Intesitas Menggunakan Gadget.....	54
Tabel 4.3 Distribusi Kualitas Perkembangan Emosi.....	54
Tabel 4.4 Tes Kualitas Perkembangan Emosi.....	55
Tabel 4.5 Uji Keacakan Sampel	56
Tabel 4.6 Uji Normalitas Kualitas Perkembangan Emosi.....	57
Tabel 4.7 Uji Linieritas.....	59
Tabel 4.8 Hasil Uji Keberartian	60
Tabel 4.9 Uji Korelasi Product Moment	62
Tabel 4.10 Hasil Uji Determinasi.....	60
Tabel 4.11 Hasil Regresi	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Gambar Frekuensi Intensitas Menggunakan Gadget	53
Gambar 4.3 Diagram Gambar Frekuensi Kualitas Perkembangan Emosi	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Angket Intensitas Menggunakan Gadget Sebelum Uji Coba	73
Lampiran 1.2 Hasil Uji Validitas Angket Intensitas Menggunakan Gadget	75
Lampiran 1.3 Uji Validitas Angket Intesitas Menggunakan Gadget	81
Lampiran 1.4 Uji Reliabilitas Angket Intensitas Menggunakan Gadget.....	86
Lampiran 1.5 Angket Intensitas Menggunakan Gadget Setelah Uji Coba.....	87
Lampiran 2.1 Angket Kualitas Perkembangan Emosi Sebelum Uji Coba.....	90
Lampiran 2.2 Hasil Uji Validitas Angket Kualitas Perkembangan Emosi	92
Lampiran 2.3 Uji Validitas Angket Kualitas Perkembangan Emosi.....	100
Lampiran 2.4 Uji Reabilitas Angket Kualitas Perkembangan Emosi	106
Lampiran 2.5 Angket Kualitas Perkembangan Emosi Setelah Uji Coba.....	107
Lampiran 3.1 Data Intensitas Menggunakan Gadget (X).....	111
Lampiran 3.2 Data Kualitas Perkembangan Emosi (Y).....	115
Lampiran 4.1 Penyajian Data Intensitas Menggunakan Gadget.....	121
Lampiran 4.2 Penyajian Data Kualitas Perkembangan Emosi.....	124
Lampiran 5.1 Uji Normalitas Data Kulititas Perkembangan Emosi	128
Lampiran 5.2 Uji Normalitas Data Intensitas Menggunakan Gadget	129
Lampiran 6.1 Uji Linieritas dan Keberartian Hubungan Intensitas Menggunakan Gadget Dengan Kualitas Perkembangan Emosi.....	131
Lampiran 7.1 Hubungan Antara Intensitas Menggunakan Gadget Dengan Kualitas Perkembangan Emosi	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Periode penting dalam tumbuh kembang adalah pada masa anak-anak, karena pada masa ini pertumbuhan dasar yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Perkembangan adalah proses perubahan dalam pertumbuhan pada suatu waktu sebagai fungsi kematangan dan interaksi dengan lingkungan. Dalam perspektif psikologi, perkembangan merupakan perkembangan progresif yang menunjukkan cara tingkah laku dan berinteraksi dengan lingkungannya (Sukatin, 2010).

Emosi merupakan suatu keadaan atau perasaan yang bergejolak dalam diri individu yang sifatnya didasari. Oxford English Dictionary mengartikan emosi sebagai suatu kegiatan atau pergolakan pikiran, prasaan, nafsu atau setiap keadaan mental yang hebat. Selain itu, Daniel Goleman merumuskan emosi sebagai suatu yang merujuk pada suatu prasaan dan pikiran-pikiran khususnya, sesuatu keadaan biologis dan psikologis, serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi dapat dikelompokkan sebagai suatu rasa marah, kesedihan, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel dan malu. Menurut Mulyani, (2014) kemampuan anak untuk bereaksi secara emosional sudah ada semenjak bayi baru dilahirkan. Gejala pertama perilaku emosional ini berupa

keterangsangan umum. Dengan meningkatnya usia anak, reaksi emosional mereka kurang menyebar, kurang sembarangan, lebih dapat dibedakan, dan lebih lunak karena mereka harus mempelajari reaksi orang lain terhadap luapan emosi yang berlebihan.

Siswa seharusnya memiliki kualitas perkembangan emosi yang tinggi. Hal itu disebabkan karena adanya pola komunikasi yang baik antara anak dan orangtua. yang mana orangtua berperan sebagai pelatih emosi pada anak. Anak yang memiliki kualitas emosi yang baik ditandai dengan adanya empati, kemampuan mengungkapkan, memahami perasaan, kemampuan mengendalikan amarah, kemandirian dan kemampuan menyesuaikan diri. Demi mencapai perkembangan dengan kualitas-kualitas emosi tersebut, orangtua yang di katakana sebagai “pelatih emosi” perlu memanfaatkan sebaik-baiknya saat berharga dalam keluarga dengan membangun pola komunikasi yang efektif, dengan mengambil peran aktif dan penuh makna dalam melatih anak mengenai keterampilan manusiawi melalui empati dan pengertian. Dalam hal ini orangtua mengajarkan kepada anak-anak untuk menghadapi naik turunnya kehidupan yaitu pelibatan semua emosi, baik emosi-emosi negatif maupun positif (Karo-karo dan DEMMU, 2014).

Pada kenyataanya, kualitas perkembangan emosi siswa rendah. Pada tingkat global, menunjukkan rendahnya kualitas perkembangan emosi yang masih rendah. World Health Organisation (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak-anak usia sekolah dasar menderita disfungsi otak

minor, termasuk gangguan perkembangan (Sutrisna, 2022). Perkembangan emosi siswa Indonesia juga rendah. Hal ini bisa di lihat dari laporan Departemen kesehatan RI Dalam Sutrisna (2022), melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, sosial dan emosional, dan keterlambatan bicara. Selanjutnya antara 9,5% - 14,2% anak - anak mengalami masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap fungsi perkembangan mereka dan kesiapan untuk bersekolah (Cooper, 2022).

Fenomena yang hampir sama terjadi di Indonesia. Di Kabupaten Pati Jawa Tengah, sekelompok siswa dari sebuah sekolah menengah di kota melakukan kekerasan terhadap teman sekelasnya sendiri. Kasus lain terjadi di Kabupaten Cimahi Bandung seorang siswa sekolah menengah dilecehkan teman sekelasnya sendiri sedang istirahat sementara teman-teman lain memperhatikannya dengan seksama terhadap teman-temannya (Ismantoro Dwi Yuwono, 2018). Fenomena ini merupakan efek dari ketidakhadiran peran orang tua terhadap tumbuh kembang anak. Orang tua menghabiskan banyak waktu di kantor untuk melakukan pekerjaan mereka (Retnowati, 2021). Peran orang tua dalam pertumbuhan dan perkembangan anak sangat penting, terutama untuk perkembangan keterampilan masa sekolah yang emosional. Ini adalah langkah awal bagi anak untuk mengidentifikasi pola emosi untuk kelompok usia berikutnya.

Perkembangan emosi siswa dikota Sukoharjo juga masih tergolong rendah. Hal ini dilihat dari masalah yang masih menjadi fokus pemerintah kabupaten Sukoharjo yaitu rendahnya kualitas perkembangan emosi siswa. Fenomena yang terjadi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jetis di Sukoharjo, anak-anak mengekspresikan emosinya dengan marah, gugup atau takut dan tidak mampu mengendalikan emosinya. pola ekspresi emosional yang berlebihan dapat membuat anak dikucilkan oleh teman sebayanya dan semakin menghambat kematangan emosinya. Kecenderungan anak untuk berperilaku berlebihan bermula dari hal-hal yang sederhana. Seperti saat jam istirahat ketika siswa tiba-tiba saling menertawakan saat bermain bersama atau hanya ditabrak oleh temannya (Lumongga, 2016). Faktor penyebab anak mengekspresikan emosi negatif secara kasar adalah tidak adanya pembelajaran atau bentuk pelatihan. Emosi dari kedua orang tua mereka. Faktor lain yang mempengaruhi seseorang anak untuk mengekspresikan emosinya secara negatif adalah mulai dari kurang harmonisnya komunikasi anak dengan orang tua atau orang-orang disekeliling mereka, kemudian faktor ekonomi yang tidak memadai (Rahayu, 2017). Selain itu kesibukan orang tua yang menyebabkan intensitas pertemuan anak dan orang tua terbatas.

Demikian pula perkembangan emosi pada siswa di MI Muhammadiyah Sragen juga tergolong rendah. Fenomena yang ditemukan di MI Muhammadiyah Sragen yaitu orang tua yang cenderung fokus terhadap pekerjaannya dari pada mengawasi anak, sedikit menghabiskan

waktu dengan orang tua karena sibuk dengan pekerjaan. Hal ini berdampak pada emosi anak yang tidak terkendali, seperti orang tua pura-pura tidak mendengarkan ketika berbicara dengan anak, mengabaikannya, dan sering marah-marah dan tidak mengerti. Dari hasil wawancara dan observasi lapangan MI Muhammadiyah Sragen, anak tidak bisa mengontrol emosinya sendiri, mulai mengenal hal negatif dari internet seperti berkata kasar dan tontonan yang belum sesuai umur, serta kecanduan bermain gadget.

Ada sejumlah faktor yang berhubungan dengan perkembangan emosi. Di antara faktor itu adalah intensitas penggunaan gadget, peran orang tua dan perhatian guru. Intensitas penggunaan gadget berhubungan dengan perkembangan emosi. Hal ini karena gadget secara langsung mempengaruhi perkembangan bahasa dan kemandirian sosial emosi anak. Kedua aspek perkembangan tersebut berjalan dengan baik jika anak berkomunikasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Sebaliknya, pada anak yang mengalami kecanduan Gadget, hal tersebut tidak terjadi. Penggunaan Gadget yang berlebihan pada usia tersebut dapat mengganggu proses perkembangan emosi anak (Sigman, 2011). Apabila anak mengalami kecanduan Gadget, anak menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Penelitian mengenai penggunaan gadget telah dilakukan oleh Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Imron (2018), didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak sekolah.

Peran orang tua berhubungan dengan perkembangan emosi anak. Hal itu disebabkan orang tua khususnya ibu sangat berpengaruh terhadap pembentukan pola sosial-emosional anak dan pola pendidikan anak di masa depan. Suasana psikologis, terutama detail hubungan keluarga sedang terbentuk karakter seorang anak. Selain itu, hubungan orang tua-anak dalam keluarga, hubungan orang tua-anak dalam keluarga terus berperan di masa kanak-kanak dan dewasa. Oleh karena itu, menurut mereka, aspek yang paling menarik dari mempelajari peran interaksi orang tua-anak adalah peran orang tua. Peran fungsional orang tua adalah fungsi sosial anggota keluarga terhadap anak, yang sejalan dengan kehidupan keluarga, kode etik yang dianut keluarga, tradisi, dan hubungan interpersonal yang ditentukan. Menurut Vasilyeva dikatakan bahwa struktur “ibu / ayah” memiliki 20 peran orangtua fungsional, menciptakan teknik untuk menentukan struktur peran interaksi orangtua-anak, yang telah digunakan dalam penelitiannya (Khusniyah, 2018).

Perhatian guru berhubungan dengan perkembangan emosi. Hal itu disebabkan bagaimana para guru bisa memberikan pengaruh positif terhadap peserta didik sehingga mereka bisa mendapatkan perubahan positif. Perhatian anak selama di sekolah tertumpu pada guru dan temannya. Selama di sekolah anak akan meniru perilaku teman, guru, dan orang-orang yang ada di sekitarnya. Di sinilah pentingnya para guru membangun kehidupan yang edukatif dan penanaman nilai-nilai sehingga di lingkungan sekolah terbentuk contoh perilaku, sikap, ucapan dan

hubungan sosial yang baik. Aktifitas siswa menjadi perhatian guru sehingga dapat membimbingnya ke arah yang lebih baik dan membentuk prilaku dan karakter baik pula. Seorang siswa akan lebih memperhatikan kegiatan belajar mengajar di kelas karena bimbingan guru yang mengarah pembentukan karakter anak. Siswa tersebut akan tumbuh minat belajarnya dengan motivasi yang diberikan oleh guru dengan mengutamakan pembentukan akhlak mulia dan diimbangi dengan kemajuan intelegensinya. Hal inilah yang perlu menjadi perhatian guru, jangan sampai kegagalan seorang guru terhadap pembentukan karakter siswa menjadi sebuah penyesalan tanpa berusaha dengan baik untuk membimbing siswa kearah yang positif baik kemampuan intelegensi maupun karakternya. Perhatian dan bimbingan guru dapat memotivasi seorang siswa dalam belajar melalui program PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) pada masa sekarang ini. Dan juga mendapat perhatian pula dari orang tua mengawasi dan membimbingnya dengan baik (Purandina, 2020).

Berdasarkan uraian di atas maka akan dilakukan penelitian untuk mengkaji tentang Pengaruh Intensitas Menggunakan Gadget Terhadap Kualitas Perkembangan Emosi Siswa Di MI Muhammadiyah Sragen. Hal tersebut perlu di lakukan karena mengingat berdasarkan observasi lapangan di lokasi tersebut terlihat banyak anak-anak menggunakan gadget dan orang tua terkesan membiarkan anak-anaknya menggunakan gadget tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi sejumlah masalah yang berpengaruh terhadap intensitas penggunaan gadget terhadap kualitas perkembangan emosional anak di MI Muhammadiyah Sragen 2022. Di antara masalah tersebut adalah :

1. Kurangnya peran orang tua dalam mendidik kualitas perkembangan emosi anak.
2. Rendahnya perhatian guru terhadap kualitas perkembangan emosi anak.
3. Tingginya intensitas penggunaan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi anak.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi sejumlah masalah yang berpengaruh terhadap intensitas penggunaan gadget terhadap kualitas perkembangan emosional anak di MI Muhammadiyah Sragen 2022. Di antara masalah tersebut adalah :

1. Kurangnya peran orang tua dalam mendidik kualitas perkembangan emosi anak.
2. Rendahnya perhatian guru terhadap kualitas perkembangan emosi anak.
3. Tingginya intensitas penggunaan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi anak.

D. Pembatasan Masalah

1. Intensitas menggunakan gadget pada siswa kelas 1-6 di MI Muhammadiyah Sragen 2022.
2. Kualitas perkembangan emosi pada siswa kelas 1-6 di MI Muhammadiyah Sragen 2022.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana intensitas penggunaan gadget dalam perkembangan emosional anak di MI Muhammadiyah Sragen tahun 2022?
2. Bagaimana kualitas perkembangan emosi pada anak di MI Muhammadiyah Sragen tahun 2022?
3. Apakah intensitas penggunaan gadget berpengaruh terhadap kualitas perkembangan emosi anak di MI Muhammadiyah Sragen tahun 2022?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Intensitas penggunaan gadget pada anak di MI Muhammadiyah Sragen tahun 2022.

2. Kualitas perkembangan emosi pada anak di MI Muhammadiyah Sragen tahun 2022.
3. Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi anak di MI Muhammadiyah Sragen tahun 2022.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

1. Dengan penelitian ini diharapkan menambah hasanah ilmu pengetahuan sosial atau sosiologi, khususnya sosiologi keluarga. Serta dapat menjadi referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan kepada para peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih luas dan mendalam tentang dampak *gadget* terhadap perkembangan emosional anak.

2. Manfaat praktis

a. Orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi orangtua agar meningkatkan perhatian tentang pentingnya dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan peringatan kepada anak, supaya resiko gangguan perkembangan emosi pada anak dapat diminimalisir, terutama gangguan perkembangan yang diakibatkan oleh kebiasaan anak dalam bermain *gadget*.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan kepada guru agar dapat memberikan informasi dan peringatan kepada anak, supaya resiko gangguan perkembangan emosi pada anak dapat diminimalisir, terutama gangguan perkembangan yang diakibatkan oleh kebiasaan anak dalam bermain *gadget*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Kualitas Perkembangan Emosi

a. Pengertian Kualitas Perkembangan Emosi

Beberapa teori menjelaskan pengertian kualitas perkembangan emosi. Menurut Pratia, Ririn (2019) mengatakan bahwa Perkembangan emosional melibatkan kombinasi agitasi fisik dan gejala perilaku yang terlihat. Proses kualitas perkembangan emosi tergantung pada kemampuan untuk menjalin ikatan dengan orang kemampuan untuk bercinta kasih. Menurut Rika dan Nur (2019) mengatakan bahwa perkembangan emosi sebagai pemahaman bagaimana dan mengapa itu terjadi, mengenali perasaan Anda sendiri dan orang lain, dan mengembangkan metode manajemen yang efektif. Seiring dengan pertumbuhan anak, perkembangan emosional mereka juga akan menjadi lebih kompleks berdasarkan pengalaman yang mereka peroleh. Menurut Puspita, Sari Popy, dkk (2020) mengatakan bahwa perkembangan emosi merupakan salah satu perkembangan yang harus ditangani secara khusus, karena perkembangan emosi anak harus dibina pada masa kanak-kanak usia dini yang disebut juga dengan masa formatif. Pengalaman sosial sejak dini itu penting, dan pengalaman sosial

seorang anak akan menentukan karakter anak di masa dewasa. Menurut Rena, (2019) Emosi dapat berupa perasaan marah, ketakutan, kebahagiaan, cinta, rasa terkejut, jijik, dan rasa sedih. Semua gejala emosi seperti marah, rasa takut, rasa gembira, senang, penuh harapan, termasuk konflik, stress, cemas, frustrasi, dan sebagainya mempengaruhi perubahan fisik seseorang. Kategori rendah memiliki emosi yang tergesa-gesa, bernafsu, sentimental, mudah tergugah, khawatir dan bimbang. Untuk kategori sedang rata-rata mempunyai kecenderungan emosional yang baik, sabar, tak memihak dan berkepal dingin. Sedangkan kategori tinggi mempunyai kepercayaan diri, cermat dan kukuh (Mahmud, 2021).

Berdasarkan kajian teori tentang kualitas perkembangan emosi dapat diambil kesimpulan bahwa kualitas perkembangan emosi adalah sebuah rasa yang dimiliki seseorang dan rasa ini bisa timbul baik dari sisi positif maupun sisi negatif.

b. Indikator Kualitas Perkembangan Emosi

Sebelum mengetahui apa saja yang menjadi indikator kualitas perkembangan emosi. Maka terlebih dahulu kita harus mengetahui arti indikator itu sendiri. Indikator sendiri berarti karakteristik, perbuatan, atau tanggapan yang ditunjukkan oleh seseorang berkaitan dengan kemampuan minimal yang harus dikuasai (Purnawi, 2019). Indikator adalah sebuah variable yang dapat di gunakan sebagai alat ukur untuk menunjukan suatu kondisi tertentu. Indikator kualitas perkembangan

emosi adalah ukuran atau tanda seseorang dapat di katakan berkualitas secara jasmani dan rohani dalam perkembangan emosinya. Kualitas perkembangan emosi pada anak terutama pada anak sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting dan berpengaruh bagi proses kehidupannya sehari-hari. Semakin kuat emosi yang di alami oleh anak akan memberikan tekanan yang kuat sehingga akan terjadi goncangan keseimbangan anak dalam melakukan kegiatan, (Sukatin, 2016).

Kualitas perkembangan emosi ditandai atau dicirikan oleh sejumlah indikator. Menurut Marsari, H., dkk, (2021) indikator kualitas perkembangan emosi terdiri atas: (1) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, (2) Menunjukkan sikap percaya diri, (3) Memahami peraturan dan disiplin, (4) Menunjukkan rasa antusiasme dalam melakukan permainan komperatif secara positif, serta (5) mau berbagi, menolong dan membantu teman.

Berdasarkan berbagai kajian teori dapat disimpulkan tentang indikator kualitas perkembangan emosi. Indikator yang menandai kualitas perkembangan emosi meliputi : (1) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, (2) Menunjukkan sikap percaya diri, (3) Memahami peraturan dan disiplin, (4) Menunjukkan rasa antusiasme dalam melakukan permainan komperatif secara positif, serta (5) Mau berbagi, menolong dan membantu teman.

2. Intensitas Menggunakan Gadget

a. Pengertian Intensitas Menggunakan Gadget

Sebelum membahas apa yang di maksud dengan intensitas menggunakan gadget, maka perlu dibahas terlebih dahulu mengenai pengertian intensitas. Intensitas berasal dari bahasa latin yaitu *intention* yang merupakan suatu ukuran kekuatan, keadaan tingkatan atau ukuran intens seseorang (Farida, 2017). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) intensitas merupakan suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Teori mengenai pengertian intensitas juga dikemukakan oleh beberapa tokoh. Intensitas merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang di dasarkan rasa senang terhadap kegiatan yang dilakukan (Widawati, 2014). Wulandari (2021) menguraikan bahwa intensitas mengacu pada pengertian mengenai penggunaan waktu untuk melakukan aktivitas tertentu (durasi) dengan jumlah ulangan tertentu dalam jangka waktu tertentu (frekuensi). Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget oleh seseorang itu beraneka ragam pemanfaatannya, dan menurut APJJI intensitas penggunaan gadget yang selalu mengalami peningkatan adalah pemanfaatannya untuk internet.

Semakin berkembangnya zaman era digital ini perkembangan teknologi di masyarakat juga berkembang dengan pesat. Dengan perkembangan ini, gadget dapat membuat sebuah kemudahan dalam hidup masyarakat yaitu lebih mudahnya berkomunikasi dan mencari sebuah

informasi dengan cepat sekalipun dari negara lain. Menurut Novitasari & Khatimah (2016) ia berpendapat bahwa gadget ini merupakan sebutan untuk suatu alat elektronik yang memiliki berbagai fungsi, sebutan ini dikenal dan berasal dari bahasa Inggris. Menurut pendapat Widiawati (dalam Novitasari, 2016) ia berpendapat bahwa gadget atau gawai ini merupakan sebuah perangkat atau media elektronik yang memiliki tujuan sebagai perangkat praktis yang dapat memudahkan kegiatan maupun aktivitas manusia yang dimana gadget atau gawai ini sebagai perangkat elektronik yang memiliki ukuran yang kecil namun memiliki fungsi khusus. Menurut Fathoni, 2017 (dalam Syifa, Sentianingsih & Sulianto, 2019) ia menyatakan bahwa gadget atau gawai ini adalah sebuah teknologi yang terkenal dan banyak diminati tidak hanya diminati oleh orang dewasa saja tetapi gadget ini sudah diminati oleh anak-anak, dapat dilihat bahwa anak-anak sekarang sudah banyak yang menggunakan gadget. Gadget ini menargetkan anak-anak menjadi target pasarnya sehingga ini juga mengakibatkan anak-anak menjadi pengguna gadget yang lebih aktif. Dari kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus dari masing-masing aplikasi yang ada didalamnya. Kategori tinggi jika penggunaan gadget memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit perhari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali penggunaan. Untuk kategori sedang jika intensitas

penggunaan gadget 2-3 kali sehari dengan durasi waktu 20-30 menit. Sedangkan kategori rendah jika intensitas penggunaan gadget hanya dilakukan pada waktu senggang dengan durasi hanya setengah jam (Ayouby, 2017).

b. Indikator Intensitas Menggunakan Gadget

Intensitas menggunakan gadget dalam waktu yang lama akan berdampak pada kesehatan anak. Penggunaan gadget secara berlebihan tersebut berhubungan langsung terhadap anak seperti gejala depresi, gangguan kecemasan, gangguan suasana hati (mood), dan gangguan kepribadian tertentu (Amalia, 2020). Intensitas menggunakan gadget ditandai atau dicirikan oleh sejumlah indikator. Menurut Supandi, Ade Muklis (2020) indikator intensitas penggunaan gadget terdiri atas: (1) Perhatian, (2) Penghayatan terhadap gadget, (3) Frekuensi penggunaan gadget, (4) Durasi penggunaan gadget

Berdasarkan berbagai kajian teori dapat disimpulkan tentang indikator intensitas menggunakan gadget. Indikator yang menandai intensitas menggunakan gadget meliputi: (1) Perhatian, (2) Penghayatan terhadap gadget, (3) Frekuensi penggunaan gadget, serta (4) Durasi penggunaan gadget.

3. Pengaruh intensitas menggunakan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi

Ada sejumlah teori yang menjelaskan pengaruh intensitas menggunakan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi. Menurut Iswadharmanjaya, dampak negatif yang dapat kita lihat pada anak dalam menggunakan gadget ini di mana pengaruh negatif ini berupa saat anak mulai ketagihan untuk terus menerus bermain gadget bahkan anak mulai berfikir bahwa gadget ini merupakan belahan hidupnya.

Pola asuh yang diterapkan orang tua atau keluarga terhadap anak juga memberi dampak yang sangat besar bagi perkembangan emosinya, dan pola asuh yang diterapkan bisa sangat beragam. Ada yang bersifat otoriter, memanjakan anak, acuh tak acuh, tetapi ada juga yang penuh cinta dan kasih. Perbedaan pola asuh seperti ini dapat berpengaruh terhadap perbedaan perkembangan emosi anak (Fitri, 2017). Selain pola asuh keluarga, guru juga berperan dalam pengaruh intensitas menggunakan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi anak. Para guru merupakan tokoh yang sangat penting dalam kehidupan seorang anak, selain menjadi tokoh intelektual guru juga menjadi contoh otoritas bagi mereka. Oleh karena itu tidak jarang anak lebih percaya, lebih patuh, bahkan lebih takut kepada guru dari pada dengan orangtua. Apabila posisi guru seperti ini sangat strategis apabila digunakan untuk pengembangan emosi anak melalui penyampaian materi-materi yang positif dan konstruktif (Sary, 2017).

Berdasarkan kajian teori dapat disimpulkan bahwa pengaruh intensitas menggunakan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi anak. Pengaruh tersebut terjadi karena pola asuh orang tua terhadap anak dan pengawasan serta didikan guru terhadap anak.

B. Penelitian Terdahulu

Terdapat sejumlah penelitian sebelumnya tentang intensitas menggunakan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi. Penelitian dilakukan oleh Ririn (2019) menggunakan variabel penggunaan gadget terhadap perkembangan emosi anak. Teknik sampling yang digunakan adalah *probability sampling* dengan menggunakan *cluster sampling*. Sampel penelitian sebanyak 104 responden dengan dua tempat penelitian di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap perkembangan emosi.

Dwi dan Triana (2021) menggunakan variabel penggunaan gadget terhadap perkembangan emosi anak. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif berupa lisan yang didapatkan dari orang-orang ataupun dari suatu perbuatan atau tingkah laku yang sudah dikaji. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa pengaruh gadget ini sangat berpengaruh terhadap kualitas perkembangan emosi anak karena ini meliputi, terganggunya mental, emosi menjadi tidak stabil. Sehingga, seharusnya pemakaian gadget pada anak harus disertai pengawasan yang ketat dari orang tua.

Yekti dan Aida (2021) menggunakan variabel penggunaan gadget terhadap perkembangan anak sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode literature review dengan pencarian artikel menggunakan database Microsoft Academic dan Google Scholar untuk menemukan artikel yang sesuai kriteria inklusi dan eksklusi dengan memasukan kata kunci : “gadget, Sosial Emosional, Sekolah Dasar” dalam periode (2016-2021). Hasil dari penelitian ini adalah Ada pengaruh gadget terhadap kualitas perkembangan emosional anak sekolah dasar.

Hakim, Arif, dkk (2021) menggunakan variabel penggunaan gadget terhadap perkembangan emosi anak dan akhlak peserta didik. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi secara langsung dengan informan di lapangan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data model alir Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitiannya adalah penggunaan gadget berpengaruh terhadap kualitas perkembangan emosi anak.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian & Tahun Penelitian	Hasil & Persamaan	Perbedaan
1	Ririn (2019) intensitas menggunakan	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan gadget	<ul style="list-style-type: none"> • Tahun 2019 • Tempat penelitian

	gadget terhadap kualitas perkembangan emosi (kuantitatif)	berpengaruh terhadap perkembangan emosi dan persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh menggunakan gadget terhadap perkembangan emosi anak.	di Surabaya • 104 responden
2	Triana (2021) penggunaan gadget terhadap perkembangan emosi anak (kualitatif)	pengaruh gadget ini sangat berpengaruh terhadap kualitas perkembangan emosi anak karena ini meliputi, terganggunya mental, emosi menjadi tidak stabil dan persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh menggunakan gadget terhadap perkembangan emosi anak.	• Tahun 2021 • Metode kualitatif • Tempat penelitian di jakarta
3	Yekti dan Aida (2021) penggunaan gadget terhadap perkembangan anak sekolah dasar	Hasil dari penelitian ini adalah Ada pengaruh gadget terhadap kualitas perkembangan emosional anak sekolah dasar dan persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh menggunakan gadget terhadap perkembangan emosi anak.	• Tahun 2021 • Metode literature review

4	Hakim, Arif, dkk (2021)	Hasil penelitiannya adalah penggunaan gadget berpengaruh terhadap kualitas perkembangan emosi anak dan persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh menggunakan gadget terhadap perkembangan emosi anak.	<ul style="list-style-type: none"> • Tahun 2021 • Metode penelitian kualitatif • Metode menggunakan wawancara
---	-------------------------	---	--

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan teori, terdapat pengaruh intensitas menggunakan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi. Hal itu disebabkan karena pemakaian gadget ini akan menjadikan anak memiliki kecanduan. Semakin anak sering bermain gadget maka akan memberikan pengaruh pula pada anak dalam perkembangan emosi seperti misalnya anak akan lebih sering meluapkan emosinya, timbul rasa egois dan ingin menang sendiri. Sehingga dalam mengurangi pengaruh yang timbul ketika anak bermain gadget ini maka dibutukannya peran orang tua dalam membimbing anak. Orang tua juga perlu menjauhkan anak dari gadget dan permainan online, karena gadget dan permainan online ini akan mendatangkan emosi yang tidak stabil bagi anak. Selain orang tua guru juga berperan penting bagi anak dalam memberikan arahan dan pengetahuan untuk anak agar bisa membatasi diri dalam bermain gadget.

Berdasarkan kerangka berpikir itu dapat disimpulkan bahwa diduga terdapat pengaruh intensitas menggunakan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi. Pengaruh itu terjadi karena penggunaan gadget yang berlebihan yang mana peran dan pengawasan orang tua sangat berperan penting dalam pengaruh penggunaan gadget bagi anak terhadap perkembangan emosional, serta peran guru juga penting karena guru menjadi orangtua anak juga Ketika di sekolah. Maka sebagai orang tua dan guru agar dapat mengontrol dan memilah penggunaan gadget yang baik bagi anak dan memberikan pelajaran adab serta akhlak yang baik kepada anak agar tahu kapan harus bermain dan kapan harus belajar.

Berdasarkan uraian di atas, kerangka berpikir pengaruh intensitas menggunakan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka berpikir pengaruh intensitas menggunakan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2010). Hipotesis adalah suatu pertanyaan mengenai ada atau tidaknya hubungan antar variabel satu dengan variabel lainnya dalam satu penelitian. Hipotesis yang menyatakan terhadap hubungan atau perbedaan antar variabel bisa disebut dengan hipotesis kerja (H1) atau alternatif (Ha). Sedangkan hipotesis yang menolak atau meniadakan hubungan atau perbedaan antar variabel disebut sebagai hipotesis nol (Husailah, 2020).

Berdasarkan kerangka berpikir dapat diajukan hipotesis sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh positif intensitas menggunakan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi

H1 : Terdapat pengaruh negatif intensitas menggunakan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian korelasi. Metode ini digunakan karena penelitian dilakukan untuk mengetahui hubungan variabel. Penelitian ini menghubungkan antara intensitas menggunakan gadget dengan kualitas perkembangan emosi anak. Menurut Indah Sari (2021), penelitian korelasi merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara intensitas menggunakan gadget dengan kualitas perkembangan emosi pada anak MI Muhammadiyah Sragen Tahun 2022/2023.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Muhammadiyah Sragen pada tahun pelajaran 2022/2023, dengan pertimbangan dimana sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang sudah mengarah pada intensitas menggunakan gadget yang mana dapat berpengaruh pada kualitas perkembangan emosi anak. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober sampai November 2021/2022.

Tabel 3.1
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan										
		Okt	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Ags	Sep	Okt	Nov	
1	Observasi Lapangan											
2	Penyusunan proposal											
3	UjiCoba Instrumen											
4	Pelaksanaan penelitian											
5	Analisis Data											
6	Penyusunan Laporan											

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017:80).

Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MI Muhammadiyah Sragen Tahun 2021/2022. Alasan peneliti memilih semua siswa sebagai obyek penelitian dikarenakan semua siswa merupakan masa dimana siswa-siswi selalu ingin tahu dan ingin

mencoba hal-hal yang baru yang ditampakkan dalam perilakunya. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini berjumlah 122 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Jumlah populasi siswa yang ada di MI Muhammadiyah Sragen

No	Kelas	Jumlah
1	1	28
2	2	17
3	3	17
4	4	27
5	5	15
6	6	18
Jumlah		122

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka penelitian dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk

populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representative atau mewakili (Sugiyono, 2017:81).

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang ada di MI Muhammadiyah Sragen, yaitu dari kelas 1 sampai kelas 6. Jumlah sampel tersebut diambil dari seluruh jumlah populasi kelas 1 sampai 6 yang berjumlah 122 siswa dengan tingkat kesalahan 5% kemudian dihitung dengan rumus slovin.

Berikut perhitungan sampel dengan rumus slovin:

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

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Error (Nilai Kritis)

Adapun perhitungan sampel sebagai berikut:

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

$$S = \frac{122}{1 + 122 (0,05)^2}$$

$$S = \frac{122}{1 + 122(0,0025)}$$

$$S = \frac{122}{1,305}$$

$$S = 93,486$$

Bedasarkan hasil di atas sampel yang akan diambil dalam penelitian ini berjumlah 93 siswa

3. Teknik Sampling

Teknik sampling atau teknik pengambilan sampel adalah suatu cara mengambil sampel secara cakup dan tepat, yakni yang sebenarnya dapat mewakili atau menggambarkan keadaan populasi yang sesungguhnya (Idwar, 2022). Terdapat dua jenis teknik pengambilan sampel yaitu sampel acak (*random/probability sampling*) dan sampel tidak acak (*nonrandom/nonprobability sampling*). Sampel acak adalah setiap elemen populasi memiliki kesempatan/kemungkinan yang sama untuk diambil menjadi sampel. Sedangkan sampel tidak acak memiliki kemungkinan yang sama untuk menjadi sampel, sebagai contoh sepuluh elemen populasi dipilih sebagai sampel karena letaknya dekat dengan rumah penelitian (Deni Darmawan, 2016: 144).

Sampel ditarik dari populasi menggunakan teknik *cluster sampling* teknik ini dipilih karena penarikan sampel berdasarkan pada kelompok, daerah, atau subjek secara alami berkumpul bersama.

Tabel 3.3
Jumlah Sampel

No	Kelas	Jumlah Populasi	Jumlah sampel
1	1	$\frac{28}{122} \times 93,486 = 21,455$	21
2	2	$\frac{17}{122} \times 93,486 = 13,026$	13
3	3	$\frac{17}{122} \times 93,486 = 13,026$	13

4	4	$\frac{27}{122} \times 93,486 = 20,689$	21
5	5	$\frac{15}{122} \times 93,486 = 11,494$	11
6	6	$\frac{18}{122} \times 93,486 = 13,793$	14
Jumlah		93,486	93

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini terdiri 2 variabel yaitu intensitas menggunakan gadget (X), kualitas perkembangan emosi (Y) sebagai variabel terikat. Untuk lebih jelasnya berikut peneliti uraikan mengenai teknik pengumpulan data dari masing-masing variabel tersebut.

1. Intensitas Menggunakan Gadget

a. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan satu alat pengumpul data yaitu berbentuk angket. Angket merupakan serentetan pertanyaan atau latihan dan alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Suharsimi, 2012).

b. Definisi Konseptual

Intensitas menggunakan gadget adalah suatu keterlibatan anak dalam menggunakan atau kegiatan anak dalam memainkan sebuah gadget, yang mana kegiatan tersebut jika dilakukan secara berlebihan maka berdampak pada kesehatan anak seperti gejala

depresi, gangguan kecemasan, gangguan suasana hati (*mood*), dan gangguan kepribadian tertentu.

c. Definisi Operasional

Intensitas menggunakan gadget adalah intensitas anak dalam menggunakan atau memainkan gadget. Intensitas menggunakan gadget memiliki indikator sebagai berikut: : (1) Perhatian, (2) Penghayatan terhadap gadget, (3) Frekuensi penggunaan gadget, serta (4) Durasi penggunaan gadget.

d. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi untuk penyusunan angket penelitian dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut :

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Intensitas Menggunakan Gadget

No	Indikator Intensitas Menggunakan Gadget	Nomer butir	Jumlah
1	Keterampilan terhadap aplikasi atau situs yang ada pada gadget dan Menikmati aktivitas bersama gadget	1, 2, 3, 4, 5	5
2	Mengaplikasikan informasi yang didapat dari gadget pada kehidupan sehari-hari dan Pemahaman terhadap manfaat gadget	6, 7, 8, 9, 10	5
3	Seberapa sering mengoprasikan gadget	11, 12, 13, 14, 15	5

4	Seberapa lama Durasi mengoprasikan gadget	15, 16, 17, 18, 19, 20	5
	4		20

Sedangkan skoring dalam penyusunan instrumen yang digunakan yakni sebagai berikut :

Tabel 3.5
Skoring penyusunan instrumen pengukuran variabel

No	Jawaban	Nilai
1	Ya	1
2	Tidak	0

e. Penulisan Butir

Jumlah butir angket intensitas menggunakan gadget terdiri dari 20 pernyataan. Butir angket intensitas menggunakan gadget dilampirkan di lampiran 1.1.

f. Uji Coba

1) Responden uji coba

Responden uji coba dilakukan di MI Muhammadiyah Sragen sejumlah 122 orang.

2) Waktu pelaksanaan uji coba

Pelaksanaan uji coba instrumen dilakukan di MI Muhammadiyah Sragen pada 27-31 November 2022.

3) Pengumpulan data uji coba

Pengumpulan data uji coba dilakukan setelah waktu pelaksanaan uji coba kemudian memberikan skoring pada instrumen penelitian. Untuk mempermudah perhitungan dari tanggapan responden dari pernyataan yang dibagikan, maka digunakan skala pengukuran. Dengan menggunakan skala pengukuran ini, maka nilai variabel yang diukur dengan instrumen dapat dinyatakan dalam bentuk angka.

4) Kriteria uji coba

a) Validitas

Apabila hasil koefisien korelasi product moment butir pertanyaan yang diuji lebih besar dari tabel koefisien product moment, berarti koefisien korelasi tersebut signifikan dan butir pertanyaan yang digunakan valid.

b) Reliabilitas

Angket dikatakan reliabel jika mempunyai koefisien korelasi lebih dari 0,6.

5) Pelaksanaan uji coba

a) Validitas

Uji validitas adalah uji instrumen, apakah instrumen tersebut valid atau tidak. Uji validitas dilakukan untuk menguji tingkat validitas suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang

diinginkan, dan mampu mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud. Metode menguji validitas dengan mengkorelasikan skor item butir dengan skor total.

Menurut Sugiyono (2017: 356), validitas di atas diuji dengan rumus korelasi product moment, uji ini dilakukan dengan melihat korelasi atau skor masing-masing item pertanyaan. Adapun rumusnya adalah :

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r : Koefisien korelasi butir dengan total

$\sum X$: Skor butir

$\sum Y$: Skor total

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat masing-masing skor butir

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat masing-masing skor total

n : Jumlah responden

Apabila hasil koefisien korelasi Product Moment butir pertanyaan yang diuji lebih besar dari tabel koefisien

Product Moment, berarti koefisien korelasi tersebut signifikan dan butir pertanyaan yang digunakan valid. Berdasarkan uji validitas dengan SPSS 26 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas Intensitas Menggunakan Gadget

No Butir Pertanyaan	<i>Correlated item-Total Correlation</i>	r-Tabel	Keterangan
1	0,412	0,201	Valid
2	0,381	0,201	Valid
3	0,554	0,201	Valid
4	0,334	0,201	Valid
5	0,387	0,201	Valid
6	0,554	0,201	Valid
7	0,213	0,201	Valid
8	0,487	0,201	Valid
9	0,643	0,201	Valid
10	0,487	0,201	Valid
11	0,495	0,201	Valid
12	0,367	0,201	Valid
13	0,248	0,201	Valid
14	0,407	0,201	Valid
15	0,483	0,201	Valid
16	0,813	0,201	Valid
17	0,378	0,201	Valid
18	0,813	0,201	Valid
19	0,448	0,201	Valid
20	0,813	0,201	Valid

Hasil uji validitas angket intensitas menggunakan gadget (X) di atas menunjukkan bahwa dari 20 butir valid. Oleh karena itu untuk variabel intensitas menggunakan gadget sejumlah 20 butir pernyataan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Perhitungan lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 1.3.

b) Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat ukur dapat digunakan, dipercaya dan digunakan untuk meneliti suatu objek. Dalam penelitian ini dilakukan uji reliabilitas kuesioner untuk mengetahui sejauh mana kuesioner tersebut dapat dipercaya dan diandalkan.

Untuk mencari reliabilitas instrumen, penelitian ini menggunakan metode Alpha Cronbach dengan rumus sebagai berikut :

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Dimana:

r = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

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

σ_1^2 = varians total

Untuk menentukan varians butir dengan rumus:

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

σ^2 = varians butir

X = jumlah skor perolehan butir

N = Jumlah responden

Untuk menentukan varians total dengan rumus:

$$\sigma_1^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ_1^2 = varians total

X = jumlah skor total

N = jumlah responden

Hasil uji reliabilitas angket intensitas menggunakan gadget (X) diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,703$. Adapun nilai r_{hitung} lebih tinggi dari r_{kritis} 0,6, maka angket intensitas menggunakan gadget terbukti reliabel. Perhitungan lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 1.4.

Kategori tinggi jika penggunaan gadget memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit perhari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali penggunaan. Untuk kategori sedang jika intensitas penggunaan gadget 2-3 kali sehari dengan durasi waktu 20-30 menit. Sedangkan kategori rendah jika intensitas penggunaan gadget hanya dilakukan pada waktu senggang dengan durasi hanya setengah jam (Ayouby, 2017).

2. Kualitas Perkembangan Emosi

a. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan satu alat pengumpul data yaitu berbentuk angket. Angket merupakan serentetan pertanyaan atau

latihan dan alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Suharsimi, 2012).

b. Definisi Konseptual

Kualitas perkembangan emosi adalah sebuah rasa yang dimiliki seseorang dan rasa ini bisa timbul baik dari sisi positif maupun sisi negatif. Perkembangan emosional sendiri melibatkan perasaan gelisah dan gejala perilaku yang terlihat pada anak seperti gugup dan meremas-remas tangannya.

c. Definisi Operasional

Kualitas perkembangan emosi anak adalah sebuah rasa yang dimiliki seseorang secara mental atau fisik yang bisa timbul dari sisi positif maupun sisi negatif. Kualitas perkembangan emosi siswa memiliki indikator sebagai berikut: (1) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan (2) Menunjukkan sikap percaya diri (3) Memahami peraturan dan disiplin (4) Menunjukkan rasa antusiasme dalam melakukan permainan kooperatif secara positif (5) Mau berbagi, menolong dan membantu teman.

d. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi untuk penyusunan angket penelitian dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut :

Tabel 3.7

Kisi-kisi Instrumen Kualitas Perkembangan Emosi

No	Indikator Kualitas Perkembangan Emosi	Nomer butir	Jumlah
1	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan	1, 2, 3, 4, 5	5
2	Menunjukkan sikap percaya diri	6, 7, 8, 9, 10	5
3	Memahami peraturan dan disiplin	11, 12, 13, 14, 15	5
4	Menunjukkan rasa antusiasme dalam melakukan permainan komperatitif secara positif	15, 16, 17, 18, 19, 20	5
5	Mua berbagi menolong dan membantu teman.	21, 22, 23, 24, 25	5
5			25

Sedangkan skoring dalam penyusunan instrumen yang digunakan yakni sebagai berikut :

Tabel 3.8
Skoring penyusunan instrumen pengukuran variable

No	Jawaban	Skor
1	Ya	1
2	Tidak	0

e. Penulisan Butir

Jumlah butir angket kualitas perkembangan emosi terdiri dari 25 pernyataan. Butir angket kualitas perkembangan emosi dilampirkan di lampiran 2.1.

f. Uji Coba

1) Responden uji coba

Responden uji coba dilakukan di MI Muhammadiyah Sragen sejumlah 122 orang.

2) Waktu pelaksanaan uji coba

Pelaksanaan uji coba instrumen dilakukan di MI Muhammadiyah Sragen pada 27-31 November 2022.

3) Pengumpulan data uji coba

Pengumpulan data uji coba dilakukan setelah waktu pelaksanaan uji coba kemudian memberikan skoring pada instrumen penelitian. Untuk mempermudah perhitungan dari tanggapan responden dari pernyataan yang dibagikan, maka digunakan skala pengukuran. Dengan menggunakan skala pengukuran ini, maka nilai variabel yang diukur dengan instrumen dapat dinyatakan dalam bentuk angka

4) Kriteria uji coba

a) Validitas

Apabila hasil koefisien korelasi product moment butir pertanyaan yang diuji lebih besar dari tabel koefisien product

moment, berarti koefisien korelasi tersebut signifikan dan butir pertanyaan yang digunakan valid.

b) Reliabilitas

Angket dikatakan reliabel jika mempunyai koefisien korelasi lebih dari 0,6.

5) Pelaksanaan uji coba

a) Validitas

Uji validitas adalah uji instrumen, apakah instrumen tersebut valid atau tidak. Uji validitas dilakukan untuk menguji tingkat validitas suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, dan mampu mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud. Metode menguji validitas dengan mengkorelasikan skor item butir dengan skor total.

Menurut Sugiyono (2017: 356), validitas di atas diuji dengan rumus korelasi product moment, uji ini dilakukan dengan melihat korelasi atau skor masing-masing item pertanyaan. Adapun rumusnya adalah :

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r : Koefisien korelasi butir dengan total

ΣX : Skor butir

ΣY : Skor total

ΣX^2 : Jumlah kuadrat masing-masing skor butir

ΣY^2 : Jumlah kuadrat masing-masing skor total

n : Jumlah responden

Apabila hasil koefisien korelasi Product Moment butir pertanyaan yang diuji lebih besar dari tabel koefisien Product Moment, berarti koefisien korelasi tersebut signifikan dan butir pertanyaan yang digunakan valid. Berdasarkan uji validitas dengan SPSS 26 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.9

Hasil Uji Validitas Kualitas Perkembangan Emosi

No Butir Pertanyaan	<i>Correlated item-Total Corelation</i>	r-Tabel	Keterangan
1	0,490	0,201	Valid
2	0,580	0,201	Valid
3	0,283	0,201	Valid
4	0,542	0,201	Valid
5	0,580	0,201	Valid
6	0,441	0,201	Valid
7	0,490	0,201	Valid
8	0,552	0,201	Valid
9	0,580	0,201	Valid
10	0,542	0,201	Valid
11	0,286	0,201	Valid
12	0,552	0,201	Valid

13	0,488	0,201	Valid
14	0,522	0,201	Valid
15	0,334	0,201	Valid
16	0,434	0,201	Valid
17	0,319	0,201	Valid
18	0,476	0,201	Valid
19	0,476	0,201	Valid
20	0,427	0,201	Valid
21	0,706	0,201	Valid
22	0,228	0,201	Valid
23	0,608	0,201	Valid
24	0,657	0,201	Valid
25	0,688	0,201	Valid

b) Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat ukur dapat digunakan, dipercaya dan digunakan untuk meneliti suatu objek. Dalam penelitian ini dilakukan uji reliabilitas kuesioner untuk mengetahui sejauh mana kuesioner tersebut dapat dipercaya dan diandalkan.

Untuk mencari reliabilitas instrumen, penelitian ini menggunakan metode Alpha Cronbach dengan rumus sebagai berikut :

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Dimana:

r = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

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

σ_1^2 = varians total

Untuk menentukan varians butir dengan rumus:

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

σ^2 = varians butir

X = jumlah skor perolehan butir

N = Jumlah responden

Untuk menentukan varians total dengan rumus:

$$\sigma_1^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ_1^2 = varians total

X = jumlah skor total

N = jumlah responden

Hasil uji reliabilitas kualitas perkembangan emosi (Y) diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,669$. Adapun nilai r_{hitung} lebih tinggi dari r_{kritis} 0,6, maka angket kualitas perkembangan emosi terbukti reliabel. Perhitungan lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 2.4.

Kategori rendah memiliki emosi yang tergesa-gesa, bernafsu, sentimental, mudah tergugah, khawatir dan bimbang. Untuk kategori sedang rata-rata mempunyai kecenderungan emosional yang baik, sabar, tak memihak dan berkepala

dingin. Sedangkan kategori tinggi mempunyai kepercayaan diri, cermat dan kukuh (Mahmud, 2021).

E. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan melalui metode pengumpulan data yang digunakan mempunyai arti apabila diolah dan dianalisis. Dari awal analisa tersebut, maka akan dapat diinterpretasikan, dan selanjutnya dapat dirumuskan kesimpulan akhir dari suatu penelitian.

1. Uji Asumsi

a. Uji Keacakan Sampel

Uji keacakan sampel adalah salah satu uji asumsi yang digunakan untuk melihat data terdistribusi secara acak atau tidak. Dalam penelitian ini, uji keacakan sampel dilakukan dengan metode run angket di mana asumsi keacakan data ditunjukkan dengan signifikansi di atas 0.05. Uji ini digunakan untuk menguji keacakan sampel untuk data variabel :

1) Intensitas Menggunakan Gadget

2) Kualitas Perkembangan Emosi

b. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah pengujian kenormalan distribusi data. Distribusi normal yaitu bahwa data akan mengikuti bentuk distribusi normal, yakni data memusat pada nilai rata-rata dan median. Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah model

regresi variabel terikat, variabel bebas atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau penyebaran data statistik pada sumbu diagonal dari grafik distribusi normal (Ghozali, 2005:56).

Data berdistribusi normal dapat dilihat dari nilai signifikansi atau nilai probabilitas. Pedoman pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikan $< 0,05$ data tidak normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ data dikatakan normal (Basrowi dan Soenyoto, 2007:78). Uji normalitas dengan menggunakan uji kolmogorov Smirnov. Uji normalitas dilakukan terhadap semua variabel, baik variabel bebas yaitu kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual maupun variabel terikat yaitu perilaku keagamaan. Hasil uji normalitas diperoleh dengan bantuan perangkat lunak Statistical Pocketbook for Social Sciences (SPSS).

Uji ini digunakan untuk menguji normalitas data untuk data variabel :

- 1) Intensitas Menggunakan Gadget
- 2) Kualitas Perkembangan Emosi

c. Uji Linieritas dan Keberartian Regresi

Uji linieritas dan keberartian regresi digunakan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan linear dan keberartian regresi atau tidak. Pada pengujian linieritas regresi, jika F hitung $> F$ tabel maka persamaan

garis regresi tidak linier. Sedangkan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka persamaan garis regresi menunjukkan linier. Setelah diketahui distribusi bersifat linier maka dilakukan penghitungan koefisien korelasi dengan menggunakan korelasi product moment dari Karl Pearson.

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel yang dijadikan prediktor mempunyai hubungan yang linier atau tidak terhadap variabel terikatnya. Untuk uji linieritas dapat digunakan teknik analisis varians/Anova, dengan nilai signifikan jika $< 0,05$ maka H_0 diterima atau linieritasnya signifikan, dan jika $> 0,05$ maka H_0 ditolak atau linieritasnya tidak signifikan.

Pengujian keberartian regresi dengan uji t dapat diketahui H_0 ditolak atau diterima. Uji t menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variable independen secara individual dalam menjelaskan variable dependen. Pada uji t dapat dilihat nilai probability dan derajat kepercayaan yang telah ditentukan dalam penelitian, atau melihat t_{tabel} dan t_{hitung} nya. Jika nilai probability $< 0,05$ atau $\alpha = 5\%$ dan jika nilai t_{hitung} lebih tinggi dari t_{tabel} berarti menolak H_0 dan menerima H_a (Kuncoro, 2003:219).

Uji linearitas dan keberartian regresi dilakukan untuk menguji:

Pengaruh antara intensitas menggunakan gadget dengan kualitas perkembangan emosi siswa.

2. Uji Hipotesis

Hubungan antara intensitas menggunakan gadget dengan kualitas perkembangan emosi siswa diuji dengan korelasi dan regresi tunggal. Pengujian hipotesis meliputi tiga hal yaitu uji korelasi, uji determinasi, dan regresi.

1) Uji Korelasi

Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui pengaruh intensitas menggunakan gadget dengan kualitas perkembangan emosi. Uji dilakukan menggunakan rumus korelasi product moment. Rumus korelasi product moment adalah sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{XY} = Koefisien korelasi

X = Intensitas menggunakan gadget

Y = Kualitas perkembangan emosi

N = Jumlah sampel

Pengujian signifikansi korelasi dilakukan menggunakan uji t.

Korelasi dikatakan signifikan apabila nilai t hitung > dari t tabel pada taraf signifikansi 5%. Perhitungan t hitung dilakukan dengan rumus:

t = Keterangan

b = Koefisien regresi

β = Koefisien beta

S_b = Standart error estimate

2) Uji determinasi

Uji determinasi dilakukan untuk mengetahui pengaruh intensitas menggunakan gadget dengan kualitas perkembangan emosi. Indeks determinasi dihitung dengan mengkuadratkan koefisien korelasi hitung.

3) Uji regresi

Uji regresi dilakukan untuk mengetahui bentuk persamaan garis regresi pengaruh intensitas menggunakan gadget dengan kualitas perkembangan emosi. Uji dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + b_1 X + e$$

keterangan:

Y = Kualitas perkembangan emosi

a = Konstanta

b_1 = Koefisien regresi

X = Intensitas Menggunakan Gadget

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi data dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang penyebaran data atau distribusi data yang disertai dengan table dan grafik histogram. Data diolah dari hasil penelitian yang telah dikumpulkan melalui tes dan angket, yang meliputi dua variabel yaitu intensitas menggunakan gadget dan kualitas perkembangan emosi. Penelitian ini dilaksanakan pada Siswa MI Muhammadiyah Sragen Tahun 2021/2022. Hasil pengolahan data dibantu menggunakan SPSS 26 untuk masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

1. Intensitas Menggunakan Gadget (X)

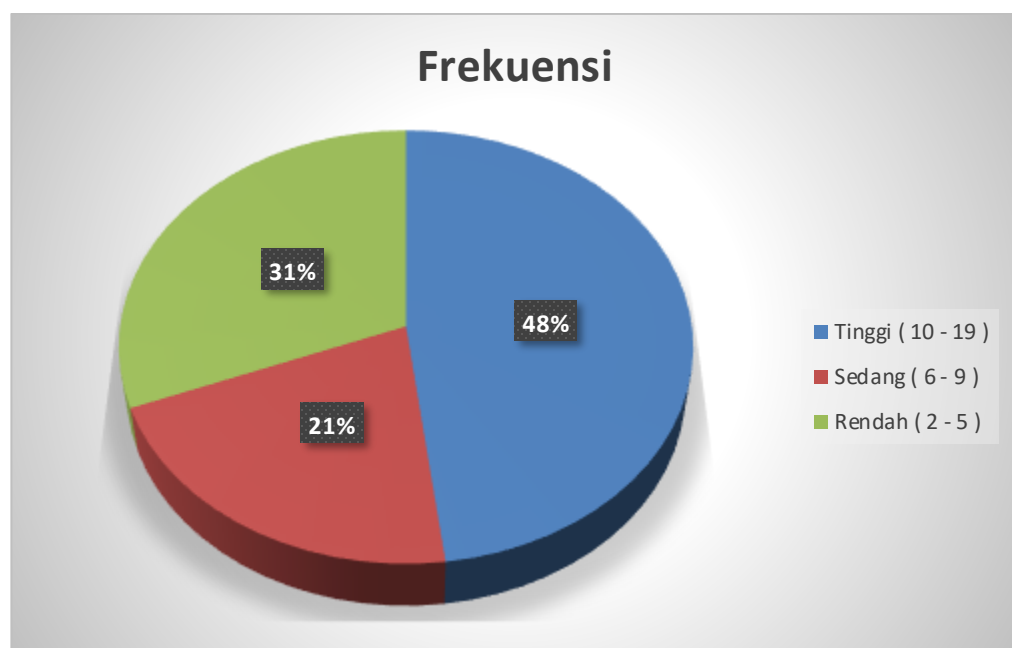
Data mengenai intensitas menggunakan gadget 20 butir instrument. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 93 anak. Berdasarkan hasil olahan data tentang intensitas menggunakan gadget disajikan dalam table berikut:

Tabel 4.1

Distribusi Frekuensi Intensitas Menggunakan Gadget

NO	Skor	Kategori	Frekuensi	%
1	2 – 5	Sedang	28	31%
2	6 – 9	Rendah	20	21%
3	10 – 19	Tinggi	45	48%
Jumlah			93	100,00%

Berdasarkan hasil perhitungan di atas bahwa responden yang menjawab tes intensitas menggunakan gadget dengan skor terbanyak adalah 10 - 19 sebanyak 45 responden atau 48%. Untuk lebih jelasnya, maka data di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

**Gambar 4.1. Diagram Frekuensi Intensitas Menggunakan Gadget**

Berdasarkan perhitungan analisis unit di atas diperoleh nilai mean atau nilai rata-rata untuk skor intensitas menggunakan gadget 9,0430. Kemudian untuk standar deviasi untuk skor intensitas menggunakan gadget 3,63532.

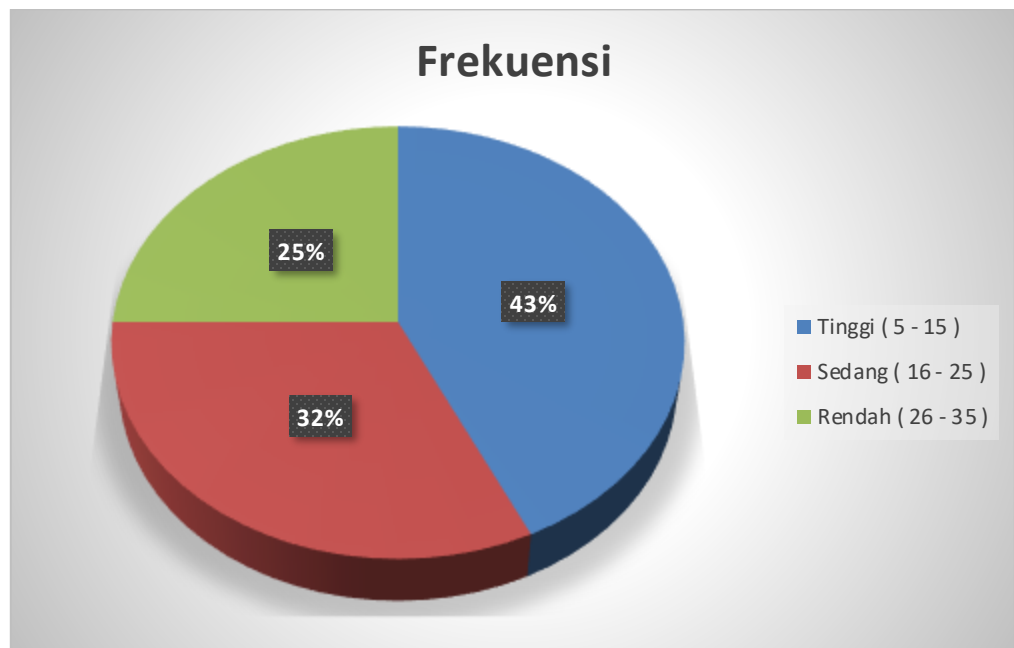
2. Kualitas perkembangan emosi (Y)

Data mengenai kualitas perkembangan emosi 25 butir instrument. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 93 anak. Berdasarkan hasil olahan data tentang kualitas perkembangan emosi disajikan dalam table berikut:

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Kualitas Perkembangan Emosi

NO	Skor	Kategori	Frekuensi	%
1	5 – 15	Tinggi	40	43%
2	16 – 25	Sedang	30	32%
3	26 – 35	Rendah	23	25%
Jumlah			93	100,00%

Berdasarkan hasil perhitungan di atas bahwa responden yang menjawab tes kualitas perkembangan emosi dengan skor terbanyak adalah 5 - 15 sebanyak 40 responden atau 43%. Untuk lebih jelasnya, maka data di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



4.3 gambar diagram

Dari gambar 4.3 di atas diketahui bahwa dari 93 siswa MI Muhammadiyah Sragen Sukoharjo ada 23 siswa (25%) memiliki kualitas perkembangan emosi yang rendah, 30 siswa (32%) memiliki kualitas perkembangan emosi sedang, dan 40 siswa (43%) memiliki kualitas perkembangan emosi tinggi.

Kategori rendah memiliki emosi yang tergesa-gesa, bernafsu, sentimental, mudah terganggu, khawatir dan bimbang. Untuk kategori sedang rata-rata mempunyai kecenderungan emosional yang baik, sabar, tak memihak dan berkepal dingin. Sedangkan kategori tinggi mempunyai kepercayaan diri, cermat dan kukuh (Mahmud, 2021).

Langkah berikutnya adalah menentukan deskripsi dan analisis data. Deskripsi data disini dimaksudkan untuk mengetahui lebih lanjut hasil angket tentang kualitas perkembangan emosi (Y). Adapun hasil analisis dari kualitas perkembangan emosi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Skor Minimum, Maksimum, Rata-Rata, dan Standar
Deviasi/Simpangan Baku dari Tes Kualitas Perkembangan Emosi

Descriptive Statistics													
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
PerkembanganEmosi	93	30,00	5,00	35,00	1864,00	20,0430	,44938	4,33367	18,781	-.477	,250	3,298	,495
Valid N (listwise)	93												

Berdasarkan perhitungan analisis unit di atas diperoleh nilai mean atau nilai rata-rata untuk skor kualitas perkembangan emosi 20,0430 . Kemudian untuk standar deviasi untuk skor kualitas perkembangan emosi 4,33367.

B. Penguji Persyaratan Analisis

1. Uji keacakan sampel

Uji keacakan dapat digunakan untuk melihat apakah observasi (sampel) diambil secara random atau tidak. Data bisa berbentuk kualitatif atau kuantitatif. Pada dasarnya uji keacakan ini membagi data menjadi dua kategori. Data yang sama dengan nilai rata-rata tidak diperhitungkan (dihilangkan).

Kriteria uji acak yang ditentukan adalah: (1) Sampel disimpulkan secara acak jika $r_1 < r\text{-run} < r_2$; dan (2) Sampel disimpulkan secara tidak acak jika $r\text{-run} < r_1$ atau $r\text{-run} > r_2$.

Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh data sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Uji Keacakan Sampel

Runs Test	
	Unstandardized Residual
Test Value ^a	-,04917
Cases < Test Value	45
Cases >= Test Value	48
Total Cases	93
Number of Runs	48
Z	,114
Asymp. Sig. (2-tailed)	,909

a. Median

Berdasarkan table dia atas menunjukkan bahwa diketahui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,909 lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak dapat gejala autokorelasi, yang berarti sample diambil secara acak.

2. Uji normalitas data

Pengujian normalitas data untuk mengetahui apakah data setiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov. Uji normalitas dilakukan terhadap semua variabel baik variabel terikat yaitu intensitas menggunakan gadget variabel bebas yaitu kualitas perkembangan emosi MI Muhammadiyah Sragen Kabupaten Sukoharjo. Kriteria pengambilan keputusan yakni jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data

berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji Kolmogorov Smirnov dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Pengujian normalitas data ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 26. Hasil uji normalitas data intensitas menggunakan gadget (X) diperoleh nilai signifikan sebesar 0,100 yang berarti dari pada 0,05 atau $0,100 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data variabel intensita spenggunaan gadget berdistribusi normal.

Tabel 4.6

Uji Normalitas Kualitas Perkembangan Emosi

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		93
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,33361176
Most Extreme Differences	Absolute	,122
	Positive	,103
	Negative	-,122
Test Statistic		,122
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^c

Pengujian normalitas data ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 26. Hasil uji normalitas data kualitas perkembangan emosi (Y)

diperoleh nilai signifikan sebesar 0,200 yang berarti lebih besar dari pada 0,05 atau $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data variabel intensitas penggunaan gadget berdistribusi normal.

3. Uji Linieritas dan keberartian regresi

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas dan terikat memiliki hubungan linier atau tidak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan memenuhi persyaratan model regresi, yaitu apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka persamaan garis regresi menunjukkan linier. Jika hubungan variabel bebas dan terikat telah linier, maka dapat dilakukan analisis regresi.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji linieritas dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

4. Membandingkan nilai signifikansi (Sig.) dengan 0,05

1. Jika nilai Deviation from Linearity Sig. $> 0,05$, maka ada hubungan linear yang signifikan antara variabel X dan Y.
2. Jika nilai Deviation from Linearity Sig. $< 0,05$, maka tidak ada hubungan linear yang signifikan antara variabel X dan Y.

5. Membandingkan Nilai F hitung dengan F table

- 1) Jika nilai F hitung $< F$ tabel, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan Y
- 2) Jika nilai F hitung $> F$ tabel, maka ada tidak hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan Y

Linieritas model hubungan antara Intensitas Menggunakan Gadget dengan Kualitas perkembangan Emosi siswa di MI Muhammadiyah Sragen Kabupaten Sukoharjo dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 4.7
Uji Linieritas Intensitas Menggunakan Gadget terhadap Kualitas Perkembangan Emosi

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KualitasPerkembanganEmosi *	IntensitasPenggunaanGadget	Between Groups (Combined)	270,086	16	16,880	,880	,594
		Linearity	,050	1	,050	,003	,959
		Deviation from Linearity	270,035	15	18,002	,939	,527
Within Groups			1457,742	76	19,181		
Total			1727,828	92			

Berdasarkan Nilai F, dari output diatas diperoleh nilai hitung atas 0,939 < F tabel 1,8. Karena nilai F hitung lebih kecil dari F tabel maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linier secara signifikan antara variabel intensitas penggunaan gadget (X), dengan kualitas perkembangan emosi (Y).

Pengujian keberartian regresi hubungan antara intensitas menggunakan gadget dengan kualitas perkembangan emosi dapat dilakukan dengan bantuan program SPSS 26. Berdasarkan pengujian diperoleh hasil seperti table berikut:

Tabel 4.8
 Hasil uji keberartian Intensitas Menggunakan Gadget dengan Kualitas
 Perkembangan Emosi

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19,985	1,217		16,421	,000
	IntensitasPenggunaanGadget	,006	,125	,005	2,052	,003

a. Dependent Variable: KualitasPerkembanganEmosi

Unstandardized Coefficients digunakan untuk menyusun persamaan dan melihat arah pengaruh. Jika koefisien memiliki nilai positif maka arah pengaruh positif, Jika koefisien memiliki nilai negatif maka arah pengaruh negatif.

Berdasarkan tabel di atas, hasil koefisien regresi $\beta = 0,006$ dan konstanta (a) = 19,985 serta harga $t_{itung} = 2.052$ dan tingkat signifikansi sebesar 0,003. Dari data tersebut diperoleh persamaan regresinya yaitu:

$$Y = a + bX$$

atau

$$Y = 19,985 + 0,006 X_1$$

Hasil regresi tersebut dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- 1) Konstanta/intercept (a) sebesar 19,985 berarti jika tidak ada nilai koefisien intensitas penggunaan gadget maka nilai kualitas perkembangan emosi dalam keadaan konstan adalah 19,985

Koefisien regresi variabel intensitas penggunaan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi sebesar 0,006 berarti intensitas penggunaan gadget memiliki hubungan positif kualitas perkembangan emosi. Jika intensitas penggunaan gadget bertambah, maka kualitas perkembangan emosi juga akan bertambah. Setiap penambahan satu poin (positif atau +) pada variabel intensitas penggunaan gadget maka diprediksikan akan meningkatkan nilai kualitas perkembangan emosi sebesar 0,006. Sebaliknya jika nilai koefisien variabel intensitas penggunaan gadget turun satu poin maka kualitas perkembangan emosi akan mengalami penurunan sebesar 0,006. Jadi tanda + (positif) menyatakan arah prediksi yang searah atau linear. Kenaikan atau penurunan variabel X akan mengakibatkan kenaikan atau penurunan variabel bebas (Y).

Hasil output di atas menunjukkan nilai koefisien bertanda positif 0,05 artinya apabila intensitas penggunaan gadget meningkat maka kualitas perkembangan emosi rendah atau jika dibalik, intensitas penggunaan gadget rendah maka kualitas perkembangan emosi meningkat.

Berdasarkan tabel tersebut juga kita ketahui uji t digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel X terhadap Y. Dikatakan ada hubungan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau t hitung lebih besar dari t tabel (1,98698). Berdasarkan hasil perhitungan uji t hubungan intensitas penggunaan gadget dengan kualitas perkembangan emosi diperoleh hasil t-hitung sebesar 2,052 dengan nilai signifikansi $0,003 <$

0,05, berarti intensitas penggunaan gadget berhubungan dan signifikan dengan kualitas perkembangan emosi.

C. Uji Hipotesis

Adapun hasil pengujian hipotesis penelitian adalah sebagai berikut. Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan antara intensitas menggunakan gadget dengan kualitas perkembangan emosi pada siswa MI Muhammadiyah Sragen Kabupaten Sukoharjo tahun 2021/2022.

Ha : Ada hubungan antara intensitas menggunakan gadget dengan kualitas perkembangan emosi pada siswa Muhammadiyah Sragen Kabupaten Sukoharjo tahun 2021/2022

Ho : Tidak ada hubungan antara intensitas menggunakan gadget dengan kualitas perkembangan emosi pada siswa MI Muhammadiyah Sragen Kabupaten Sukoharjo tahun 2021/2022.

Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus korelasi Product moment yang dihitung dengan bantuan SPSS 26. Berikut ini tabel hasil perhitungannya:

Tabel 4.9
Uji Korelasi Product Moment
Hubungan antara Intensitas Menggunakan Gadget dengan Kualitas
Perkembangan Emosi

Correlations				
			Intensitas Penggunaan Gadget	Kualitas Perkembang an Emosi
Kendall's tau_b	Intensitas Penggunaan Gadget	Correlation Coefficient	1.000	.060
		Sig. (2-tailed)	.	.003
		N	93	93
	Kualitas Perkembangan Emosi	Correlation Coefficient	.060	1.000
		Sig. (2-tailed)	.003	.
		N	93	93

Berdasarkan tabel 4.15 diatas diketahui nilai Sig. (2-tailed) antara Intensitas Penggunaan Gadget (X) dengan Kualitas Perkembangan Emosi (Y) adalah $0,003 < 0,05$, dan nilai koefisien korelasi sebesar 0,060. Karena nilainya mendekati 1 maka dapat dikatakan kuat.

Selanjutnya adalah menghitung koefisien determinasi (r^2). Analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar sumbangan atau hubungan yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat yang dinyatakan dalam presentase. Berdasarkan analisis didapat hasil seperti di bawah ini:

Tabel 4.10

Hasil Uji Determinasi Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget
dengan Kualitas Perkembangan Emosi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.054 ^a	.029	-.011	4,35736

a. Predictors: (Constant), IntensitasPenggunaanGadget

b. Dependent Variable: KualitasPerkembanganEmosi

Uji r^2 (r square) didapatkan hasil sebesar 0,029 atau 2,9%, yang berarti kontribusi hubungan intensitas penggunaan gadget dengan kualitas perkembangan emosi sebesar 2,9% sedangkan sisanya sebesar 97,1% dipengaruhi oleh variabel lain.

Langkah selanjutnya adalah menghitung persamaan regresi intensitas penggunaan gadget dengan kualitas perkembangan emosi, dengan program SPSS 26 sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.11
Hasil Regresi Intensitas Penggunaan Gadget dengan Kualitas Perkembangan Emosi

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	19,985	1,217		16,421	,000
Intensitas Penggunaan Gadget	,006	,125	,005	2,052	,003

a. Dependent Variable: Kualitas Perkembangan Emosi

Dari hasil tabel di atas, maka persamaan garis regresinya adalah $Y = 19,985 + 0,006X$. Artinya ketika intensitas penggunaan gadget = 0, maka kualitas perkembangan emosi = 19,985. Setiap intensitas penggunaan gadget bertambah 1 skor, maka kualitas perkembangan emosi bertambah 0,006.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis di atas, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi dan ada pengaruh signifikan dari intensitas penggunaan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi siswa di MI Muhammadiyah Sragen.

Tingkat intensitas menggunakan gadget siswa kelas 1-6 MI Muhammadiyah sragen yang berjumlah 93 tergolong tinggi. Adapun intensitas menggunakan gadget siswa termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 45 responden atau 48% artinya sebanyak 45 siswa mempunyai intensitas menggunakan gadget yang tinggi. Kategori sedang sebanyak 28 responden atau 31% artinya sebanyak 28 siswa mempunyai tingkat intensitas menggunakan gadget yang sedang. Kategori rendah sebanyak 20 responden atau 21% artinya sebanyak 20 siswa mempunyai tingkat intensitas menggunakan gadget yang rendah.

Kategori tinggi jika penggunaan gadget memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit perhari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali penggunaan. Untuk kategori sedang jika intensitas penggunaan gadget 2-3 kali sehari dengan durasi waktu 20-30 menit. Sedangkan kategori rendah jika intensitas penggunaan gadget hanya dilakukan pada waktu senggang dengan durasi hanya setengah jam (Ayouby, 2017).

Tingkat kualitas perkembangan emosi siswa kelas 1-6 MI Muhammadiyah sragen yang berjumlah 93 tergolong rendah. Adapun

kualitas perkembangan emosi siswa termasuk dalam kategori rendah sebanyak 23 responden atau 25% artinya sebanyak 23 siswa mempunyai kualitas perkembangan emosi yang rendah. Kategori sedang sebanyak 30 responden atau 32% artinya sebanyak 30 siswa mempunyai tingkat kualitas perkembangan emosi yang sedang. Kategori tinggi sebanyak 40 responden atau 43% artinya sebanyak 40 siswa mempunyai tingkat kualitas perkembangan emosi yang tinggi.

Kategori rendah memiliki emosi yang tergesa-gesa, bernafsu, sentimental, mudah tergugah, khawatir dan bimbang. Untuk kategori sedang rata-rata mempunyai kecenderungan emosional yang baik, sabar, tak memihak dan berkepal dingin. Sedangkan kategori tinggi mempunyai kepercayaan diri, cermat dan kukuh (Mahmud, 2021).

Hasil perhitungan uji T hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan kualitas perkembangan emosi diperoleh nilai signifikansi $0,003 < 0,05$, berarti intensitas penggunaan gadget berhubungan dan signifikan dengan kualitas perkembangan emosi. Sehingga penggunaan gadget secara positif akan dapat mempengaruhi kualitas perkembangan emosi. Hasil penelitian ini dapat membuktikan hipotesis pertama, yang berbunyi: terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan kualitas perkembangan emosi pada MI Muhammadiyah Sragen Tahun 2021/2022.

Faktor yang mempengaruhi kualitas perkembangan emosi ada beberapa selain intensitas penggunaan gadget yaitu lingkungan keluarga, keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam proses mendidik anak bersikap dan berperilaku, (Maullyah, 2017). Pengembangan emosi anak paling besar berada pada lingkungan keluarga, Apabila keluarga mampu memberikan emosi yang positif selama mendidik anak maka pengembangan emosi anak akan berjalan dengan baik, (Hasiana, 2020).

Menurut Septianingrum, Kurnia (2020), Upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk menangani masalah intensitas penggunaan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi adalah dengan cara mengurangi waktu intensitas penggunaan gadget yang tidak terlalu penting, dan kegiatan-kegiatan yang tidak menguntungkan. Edukasi tentang pentingnya jadwal penggunaan gadget.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dilihat bahwa uji hipotesis dengan menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan kualitas perkembangan emosi siswa. Apabila intensitas penggunaan gadget meningkat maka kualitas perkembangan emosi rendah, atau dapat pula sebaliknya, intensitas penggunaan gadget rendah maka kualitas perkembangan emosi meningkat. Semakin anak sering bermain gadget maka akan memberikan pengaruh pula pada anak dalam perkembangan emosi seperti misalnya anak akan lebih sering

meluapkan emosinya, timbul rasa egois dan ingin menang sendiri (Dwi dan Triana, 2021).

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Tingkat intensitas menggunakan gadget siswa kelas 1-6 MI Muhammadiyah sragen yang berjumlah 93 tergolong tinggi. Adapun intensitas menggunakan gadget siswa termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 45 responden atau 48% artinya sebanyak 45 siswa mempunyai intensitas menggunakan gadget yang tinggi. Kategori sedang sebanyak 28 responden atau 31% artinya sebanyak 28 siswa mempunyai tingkat intensitas menggunakan gadget yang sedang. Kategori rendah sebanyak 20 responden atau 21% artinya sebanyak 20 siswa mempunyai tingkat intensitas menggunakan gadget yang rendah. Kategori tinggi jika penggunaan gadget memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit perhari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali penggunaan. Untuk kategori sedang jika intensitas penggunaan gadget 2-3 kali sehari dengan durasi waktu 20-30 menit. Sedangkan kategori rendah jika intensitas penggunaan gadget hanya dilakukan pada waktu senggang dengan durasi hanya setengah jam (Ayouby, 2017).
2. Tingkat kualitas perkembangan emosi siswa kelas 1-6 MI Muhammadiyah sragen yang berjumlah 93 tergolong rendah. Adapun kualitas perkembangan emosi siswa termasuk dalam kategori rendah

sebanyak 23 responden atau 25% artinya sebanyak 23 siswa mempunyai kualitas perkembangan emosi yang rendah. Kategori sedang sebanyak 30 responden atau 32% artinya sebanyak 30 siswa mempunyai tingkat kualitas perkembangan emosi yang sedang. Kategori tinggi sebanyak 40 responden atau 43% artinya sebanyak 40 siswa mempunyai tingkat kualitas perkembangan emosi yang tinggi.

Kategori rendah memiliki emosi yang tergesa-gesa, bernafsu, sentimental, mudah tergugah, khawatir dan bimbang. Untuk kategori sedang rata-rata mempunyai kecenderungan emosional yang baik, sabar, tak memihak dan berkepal dingin. Sedangkan kategori tinggi mempunyai kepercayaan diri, cermat dan kukuh (Mahmud, 2021).

3. Hasil perhitungan uji T hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan kualitas perkembangan emosi diperoleh nilai signifikansi $0,003 < 0,05$, berarti intensitas penggunaan gadget berhubungan dan signifikan dengan kualitas perkembangan emosi. Sehingga penggunaan gadget secara positif akan dapat mempengaruhi kualitas perkembangan emosi. Hasil penelitian ini dapat membuktikan hipotesis pertama, yang berbunyi: terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan kualitas perkembangan emosi pada MI Muhammadiyah Sragen Tahun 2021/2022.

B. Implikasi Penelitian

Implikasi meliputi implikasi teoritis dan implikasi praktis.

Implikasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian yang telah teruji kebenarannya, menyatakan bahwa kualitas perkembangan emosi pada siswa MI Muhammadiyah sraten kabupaten sukoharjo Tahun 2021/2022 dapat dilakukan dengan cara:

- a. Penelitian ini secara teoritis memberikan suatu informasi dan gambaran mengenai pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap kualitas perkembangan emosi anak SD sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian ilmiah untuk Pendidikan Sekolah Dasar.
- b. Intensitas penggunaan gadget dapat mempengaruhi kualitas perkembangan emosi, apabila intensitas penggunaan gadget meningkat maka kualitas perkembangan emosi rendah atau jika dibalik, intensitas penggunaan gadget rendah maka kualitas perkembangan emosi meningkat.
- c. Agar intensitas penggunaan gawai tidak berdampak negatif terhadap kualitas perkembangan emosi, maka perlu diperhatikan beberapa hal yang penting seperti pemahaman orang tua mengenai perkembangan teknologi saat ini serta manfaat teknologi yang baik dan benar bagi anak, konten yang terdapat pada gadget yang sesuai untuk anak, dan batasan penggunaan gadget agar anak tidak kecanduan dalam menggunakan gadget.

2. Implikasi Praktis

Penelitian ini telah membuktikan bahwa intensitas penggunaan gadget (X) berkorelasi positif dan signifikan terhadap kualitas perkembangan emosi (Y), sehingga semakin rendah intensitas penggunaan gadget menjadi aspek penting dalam upaya meningkatkan kualitas perkembangan emosi. Perubahan perilaku pada anak antara sebelum dan sesudah mengenal gadget anaknya menjadi ngenyel, susah dipanggil dan disuruh. Hal ini bisa dikarenakan menurut Yudiningrum (2011), Interaksi anak dengan teknologi elektronik banyak mengurangi aktivitas gerak atau perilaku sedentary karena konsep teknologi adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga akan membatasi aktivitas fisiknya. Maka dengan ini, dibutuhkannya peran orang tua dalam membimbing anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah

Diharapkan kepala sekolah memberikan bimbingan, arahan dan program yang sesuai dengan penggunaan gadget, baik guru maupun siswa sehingga kualitas perkembangan emosi siswa semakin baik dan meningkat.

2. Bagi Guru

Pendidik bertugas mendidik, oleh karena itu hendaknya guru lebih memperhatikan serta membimbing pembiasaan dalam penggunaan gadget pada siswa sehingga kualitas perkembangan emosi siswa semakin baik.

3. Bagi siswa

Siswa hendaknya membiasakan diri untuk mengelola penggunaan gadget, karena dengan mengelola penggunaan gadget yang baik maka kualitas perkembangan emosi siswa akan menjadi semakin baik.

Daftar Pustaka

- Al-Ayouby, 2017. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Lampung : Bandar Lampung.
- Amalia, R. F., & Hamid, A. Y. S. (2020). Adiksi smartphone, kesehatan mental anak, dan peranan pola asuh. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(2), 221-240.
- Deni Darmawan. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif (Cet. 3)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Farida, F. (2017). *Pengaruh disiplin belajar dan intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 6 SD Kembangbahu-Lamongan*.
- Fitri, N. F., & Adelya, B. (2017). Kematangan emosi remaja dalam pengentasan masalah. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 2(2), 30-39.
- Hakim, Arif. Rahman., Zohrani, Z., Yazid, M., Kudsiah, M., & Alwi, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Peserta Didik. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 149-162.
- Hasiana, I. (2020). Peran Keluarga dalam Pengendalian Perilaku Emosional Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Child Education Journal*, 2(1), 24-33.
- Husailah, N. F., & Purwanto, H. (2020). *Pengaruh Keaktifan Mengikuti Majelis Taklim Terhadap Pemahaman Agama Islam Jamaah Majelis Taklim Se-Kecamatan Ngrambe Selatan, Kabupaten Ngawi Tahun*.
- Idwar, I. (2022). *Pengaruh dukungan sosial, kebersyukuran, dan kecerdasan emosional terhadap resiliensi orang tua dalam menyekolahkan anaknya pasca gempa di Kabupaten Lombok Utara*.
- Imron, R. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan.
- INDAH SARI PENDRA, I. S. P. (2021). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET (SMARTHPONE) DALAM PEMBELAJARAN DARING DENGAN KEJADIAN ASTHENOPIA PADA MAHASISWA KEPERAWATAN STIK BINA HUSADA PALEMBANG TAHUN*.
- Ismantoro Dwi Yuwono, S. H. (2018). *Penerapan hukum Dalam kasus kekerasan Seksual terhadap Anak*. MediaPressindo.
- Istiqomah, Wahyu. 2019. "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dan

Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Kelas V Sd Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang”. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Karo-Karo, D. E. M. M. U. (2014). Membangun Karakter Anak dengan Mensinergikan Pendidikan Informal dengan Pendidikan Formal. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2).

Khusniyah, N. L. (2018). Peran orang tua sebagai pembentuk emosional sosial anak.

Kurniastuti, Yekti., & Rusmariana, Aida. (2021, December). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah 3-6 Tahun: Literature Review. In *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan* (Vol. 1, pp. 1217-1223).

Lumongga, D. N. (2016). *Depresi: tinjauan psikologis*. Kencana.

Mahmud (2021). Strategi Pengendalian Emosi pada Anak Usia Sekolah Dasar untuk Mendukung Kecerdasannya.

Marsari, H., Neviyarni, N., & Irdamurni I. (2020). Perkembangan emosi anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusia*, 5(1), 1816-1822.

Maullyah, I. (2017). Perkembangan Mental Emosional Pada Anak Umur 3-5 Tahun Ditinjau dari Sikap Orang Tua. *Jurnal Riset Kebidanan Indonesia*, 1(2), 48-58.

Mulyani, N. (2014). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, 3(1), 133-14

Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.

Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Deepublish.

Purandina, I. P. Y., & Winaya, I. M. A. (2020). Pendidikan karakter di lingkungan keluarga selama pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi COVID-19.

Puspita, Sari Popy., Sumardi., & Mulyadi, Sima. 2020. “Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini”. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.4 No. 1 Juni 2020 page 157-170.

Rahayu, T. P. (2017). *Hubungan Bimbingan dan Konseling Islam Humanistik terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosi Peserta Didik di SD Datuk Singorojo Kedung Jepara*.

Rahmadani, E., Sutrisna, M., & Cooper (2022). Dampak Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional Pada Anak. *Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(4), 448-454.

Rena, S. (2019). Mekanisme Respon Stres: Konseptualisasi Integritas Islam Dan

- Barat. Psikis : Jurnal Psikologi Islami, 5(1), 48-61.
<http://doi.org/10.19109/psikis.v5i1.3166>.
- Retnowati, Y. (2021). *Pola Komunikasi Dan Kemandirian Anak: Panduan Komunikasi Bagi Orang Tua Tunggal*. Mevlana Publishing.
- Ririn, Pratia Agustin. 2019. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emopsional Pada Anak Usia. Skripsi. Surabaya: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya.
- Sary, Y. N. E. (2017). Perkembangan kognitif dan emosi psikologi masa remaja awal.
- Septianingrum, Kurnia. (2020). "Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone deangan Kualitas Tidur Remaja SMA N 1 Kawedan Kelas XI IPS". Skripsi. Madiun: Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun.
- Sigma, A. M. (2021). Intensitas Menggunakan Gadget Mempengaruhi Kualitas Tidur Anak Sekolah.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak*, 5(2), 77-90.
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Pada Anak.
- Supandi, A. M. (2020). *Pengaruh intensitas penggunaan Gadget terhadap hasil belajar peserta didik dengan peran kontrol orang tua sebagai moderator*.
- Syifa, L. Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak". Jakarta : Universitas Budi Luhur.
<http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>.
 Diakses 10 Mei 2022.
- Wulandari, Dwi., & Lestari, Triana. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689-1695.

Yuliani, Putri Rika. & Hazizah, Nur. 2019. "Pengaruh Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini". *Didaktika*, 1(4), 657-667.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

ANGKET INTENSITAS MENGGUNAKAN GADGET

Lampiran 1.1

Angket Intensitas Menggunakan Gadget Sebelum Uji Coba

Kepada Yth.

Siswa-siswi MI Muhammadiyah Sragen

Di tempat

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Ba'da salam semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayahNya kepada kita semua.

Sehubungan penelitian saya yang berjudul "Pengaruh Intensitas Menggunakan Gadget terhadap Kualitas Perkembangan Emosi Siswa di MI Muhammadiyah Sragen Tahun 2022/2023". maka saya mohon bantuan Siswa-siswi MI Muhammadiyah Sragen untuk mengisi butir angket dengan sejujurnya dan sesuai dengan keadaan masing-masing.

Kejujuran Siswa-siswi MI Muhammadiyah Sragen sangat saya harapkan. Atas bantuan serta partisipasinya saya mengucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Surakarta, Oktober 2022

Hormat Saya



Titis Yuono

Identitas Diri

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket

- a. Bacalah dan fahami setiap pernyataan butir angket, agar tidak menimbulkan kesulitan dalam pengisian angket.
- b. Jawablah pernyataan angket dengan cara menyilang (√) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan diri masing-masing dengan pilihan sebagai berikut:

Y : Ya

T : Tidak

Selamat Mengerjakan

**DAFTAR PERNYATAAN ANGKET INTENSITAS MENGGUNAKAN
GADGET**

No	Pernyataan	Y	T
1.	Saya sering menggunakan gadget		
2.	Saya menggunakan gadget untuk melihat jam		
3.	Saya menggunakan gadget untuk berkomunikasi secara online		

4.	Saya menggunakan gadget untuk membaca berita		
5.	Saya tidak berhenti bermain gadget		
6.	Saya meniru beberapa tren yang didapat dari gadget		
7.	Saya mencari informasi dari gadget		
8.	Saya tidak menggunakan gadget untuk belajar		
9.	Saya menggunakan gadget untuk bermain game		
10.	Saya menggunakan gadget untuk menonton video lucu di youtube		
11.	Saya memainkan gadget untuk mendengarkan musik		
12.	Saya menggunakan gadget untuk mengakses facebook		
13.	Saya menggunakan gadget untuk bermain instagram		
14.	Saya selalu memainkan gadget saat makan		
15.	Saya memainkan gadget saat ke kamar mandi		
16.	Saya tidak pernah membatasi waktu ketika bermain gadget		
17.	Saya tidak pernah membatasi saat bermain game		
18.	Saya menggunakan gadget untuk berfoto		
19.	Saya bermain video game di gadget lebih dari 5 jam sehari		
20.	Saya menghabiskan waktu hanya untuk menonton youtube di gadget		

Lampiran 1.2

Hasil Uji Validitas Angket Intensitas Menggunakan Gadget

Responden	Butir Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0
2	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0
3	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
4	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0
5	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
6	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
8	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1
9	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0
10	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0
11	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0
12	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1
13	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0
14	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0
15	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
17	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0
18	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0
19	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0
20	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
21	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0
22	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0
23	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0
24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
25	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1
26	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0
27	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1
28	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0
29	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0
30	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1
31	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1
32	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0
33	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0
34	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1
35	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0
36	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0
37	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0

38	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0
39	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0
40	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0
41	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0
42	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0
43	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1
44	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1
45	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0
46	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0
47	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0
48	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0
49	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0
50	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1
51	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
52	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
53	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
54	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
55	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1
56	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0
57	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0
58	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0
59	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0
60	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
61	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0
62	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0
63	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0
64	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1
65	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
66	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
67	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1
68	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1
69	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0
70	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1
71	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1
72	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1
73	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1
74	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1
75	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1
76	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1
77	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1
78	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
79	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
80	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
81	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
82	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0

Responden	Butir Soal										TOTAL X
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	11
2	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	11
3	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	9
4	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	11
5	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	14
6	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	9
7	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	13
8	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	10
9	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	8
10	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	10
11	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	9
12	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	14
13	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	8
14	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	11
15	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	10
16	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	10
17	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	8
18	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	11
19	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	11
20	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	15
21	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	12
22	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15
23	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15
24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
25	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	10
26	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14
27	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	8
28	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	11
29	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	11
30	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	12
31	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	8
32	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	12
33	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	10
34	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	9
35	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	6
36	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
37	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
38	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5
39	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
40	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	8
41	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	9

87	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17
88	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
89	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4
90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
91	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	6
92	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
93	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19

X07	Pearson Correlation	-.094	-.075	-.134	.166	.058	-.134	1	-.185	.059	-.185	.213*
	Sig. (2-tailed)	.371	.476	.202	.111	.579	.202		.076	.577	.076	.000
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93
X08	Pearson Correlation	-.114	-.009	.116	-.070	-.014	.116	-.185	1	.090	1.00	.487**
	Sig. (2-tailed)	.278	.930	.270	.506	.895	.270	.076		.392	.000	.000
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93
X09	Pearson Correlation	.462**	.366**	.186	.203	.185	.186	.059	.090	1	.090	.643**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.074	.051	.075	.074	.577	.392		.392	.000
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93
X10	Pearson Correlation	-.114	-.009	.116	-.070	-.014	.116	-.185	1.00	.090	1	.487**
	Sig. (2-tailed)	.278	.930	.270	.506	.895	.270	.076	.000	.392		.000
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93
JUM LAH	Pearson Correlation	.412**	.381**	.554**	.334**	.387**	.554**	.213*	.487**	.643**	.487**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93

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

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

X18	Pearson Correlation	.447**	.097	-.023	.081	.197	1.000**	.121	1	.381**	1.000**	.813**
	Sig. (2-tailed)	.000	.357	.824	.439	.058	.000	.246		.000	.000	.000
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93
X19	Pearson Correlation	.172	.146	.112	-.064	.012	.381**	-.157	.381**	1	.381**	.448**
	Sig. (2-tailed)	.100	.164	.283	.542	.906	.000	.132	.000		.000	.000
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93
X20	Pearson Correlation	.447**	.097	-.023	.081	.197	1.000**	.121	1.000**	.381**	1	.813**
	Sig. (2-tailed)	.000	.357	.824	.439	.058	.000	.246	.000	.000		.000
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93
JUM LAH	Pearson Correlation	.495**	.367**	.248*	.407**	.483**	.813**	.378**	.813**	.448**	.813**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.016	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93

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

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

Hasil Uji Validitas Intensitas Menggunakan Gadget

No Butir Pertanyaan	<i>Correlated item-Total Corelation</i>	r-Tabel	Keterangan
1	0,412	0,201	Valid
2	0,381	0,201	Valid
3	0,554	0,201	Valid
4	0,334	0,201	Valid
5	0,387	0,201	Valid
6	0,554	0,201	Valid
7	0,213	0,201	Valid
8	0,487	0,201	Valid
9	0,643	0,201	Valid
10	0,487	0,201	Valid
11	0,495	0,201	Valid
12	0,367	0,201	Valid
13	0,248	0,201	Valid
14	0,407	0,201	Valid
15	0,483	0,201	Valid
16	0,813	0,201	Valid
17	0,378	0,201	Valid
18	0,813	0,201	Valid
19	0,448	0,201	Valid
20	0,813	0,201	Valid

Menunjukkan variabel intensitas penggunaan gadget mempunyai kriteria valid untuk semua item pertanyaan dengan nilai r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai positif maka butir pertanyaan atau indikator dinyatakan valid.

Lampiran 1.4**Uji Reliabilitas Angket Intensitas Menggunakan Gadget****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.703	20

Lampiran 1.5

Angket Intensitas Menggunakan Gadget Setelah Uji Coba

Identitas Diri

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket

- c. Bacalah dan fahami setiap pernyataan butir angket, agar tidak menimbulkan kesulitan dalam pengisian angket.
- d. Jawablah pernyataan angket dengan cara menyilang (√) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan diri masing-masing dengan pilihan sebagai berikut:

Y : Ya

T : Tidak

Selamat Mengerjakan

No	Pernyataan	Y	T
1.	Saya menggunakan gadget		
2.	Saya menggunakan gadget untuk melihat jam		
3.	Saya menggunakan gadget untuk berkomunikasi secara online		

4.	Saya menggunakan gadget untuk membaca berita		
5.	Saya berhenti bermain gadget		
6.	Saya meniru beberapa tren yang didapat dari gadget		
7.	Saya mencari informasi dari gadget		
8.	Saya menggunakan gadget untuk belajar		
9.	Saya menggunakan gadget untuk bermain game		
10.	Saya menggunakan gadget untuk menonton video lucu di youtube		
11.	Saya memainkan gadget untuk mendengarkan musik		
12.	Saya menggunakan gadget untuk mengakses facebook		
13.	Saya menggunakan gadget untuk bermain instagram		
14.	Saya memainkan gadget saat makan		
15.	Saya memainkan gadget saat ke kamar mandi		
16.	Saya membatasi waktu ketika bermain gadget		
17.	Saya membatasi bermain gadget		
18.	Saya menggunakan gadget untuk berfoto		
19.	Saya bermain video game di gadget		
20.	Saya menghabiskan waktu hanya untuk menonton youtube di gadget		

LAMPIRAN 2

ANGKET KUALITAS PERKEMBANGAN EMOSI

Lampiran 2.1

Angket Kualitas Perkembangan Emosi Sebelum Uji Coba

Identitas Diri

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket

- e. Bacalah dan fahami setiap pernyataan butir angket, agar tidak menimbulkan kesulitan dalam pengisian angket.
- f. Jawablah pernyataan angket dengan cara menyilang (√) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan diri masing-masing dengan pilihan sebagai berikut:

Y : Ya

T : Tidak

Selamat Mengerjakan**DAFTAR PERNYATAAN ANGKET KUALITAS PERKEMBANGAN EMOSI**

No	Pernyataan	Y	T
1.	Saya beradaptasi dengan lingkungan baru		
2.	Saya membantu teman mengikat sepatu		
3.	Saya membantu teman merapikan baju yang keluar		
4.	Saya merapikan mainan setelah digunakan		
5.	Saya berangkat sekolah sendiri		
6.	Saya berani maju ke depan kelas		

7.	Saya menangis ketika ditinggal		
8.	Saya berteman dengan orang baru		
9.	Saya berani ke kamar mandi sendiri		
10.	Saya berani menegur teman yang membuang sampah sembarangan		
11.	Saya datang tepat waktu ketika berangkat sekolah		
12.	Saya meminjamkan pensil ke pada teman		
13.	Saya memperhatikan ketika guru mengajar		
14.	Saya lupa membawa buku catatan dan PR		
15.	Saya melaksanakan piket kelas		
16.	Saya memperhatikan ketika guru memberikan soal dengan cara bermain		
17.	Saya bekerja kelompok untuk mengerjakan tugas		
18.	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru		
19.	Saya berusaha dalam sebuah permainan agar tidak kalah		
20.	Saya fokus dalam sebuah permainan		
21.	Saya berbagi bekal pada teman		
22.	Saya meminjamkan penghapus ke pada teman		
23.	Saya mengantarkan teman ke kamar mandi		
24.	Saya memuji hasil karya teman		
25.	Saya membantu teman ketika mengalami kesulitan belajar		

Lampiran 2.2

Hasil Uji Validitas Angket Kualitas Perkembangan Emosi

Responden	Butir Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
9	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0
10	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
11	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
12	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0
13	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1
14	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1
15	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
16	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1
17	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
22	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
23	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
28	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
29	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
33	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
34	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
35	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0
36	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1
37	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1
38	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1

39	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1
40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
43	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
44	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
45	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
47	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0
48	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
49	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
50	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
51	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
52	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
54	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
55	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1
56	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
58	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1
59	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1
60	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1
61	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
62	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
63	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
64	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
65	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
66	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
67	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
68	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
69	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
70	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
71	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
72	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
73	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
74	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
76	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
77	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
78	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
79	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
81	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
82	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
83	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0

84	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
85	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
86	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
87	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
88	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0
89	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0
90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
92	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
93	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1

Responden	Butir Soal									
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1

8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1
13	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0
14	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1
15	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
16	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
17	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
20	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
23	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0
27	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
28	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
29	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
35	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
36	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
37	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
38	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
39	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
40	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
43	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0
44	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
47	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1
48	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
50	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1
51	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
52	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1

53	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
54	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
55	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
56	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
58	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0
59	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
60	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1
61	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
63	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
64	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
65	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
66	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
67	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
68	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
69	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
70	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
71	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
72	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
73	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
74	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
75	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
76	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0
77	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
78	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
79	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
80	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
81	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
82	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0
83	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
84	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
85	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
86	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1
87	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
88	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
89	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0
90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
91	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
92	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0
93	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1

Responden	Butir Soal					TOTAL Y
	21	22	23	24	25	
1	1	1	0	1	1	24
2	1	1	0	1	1	24
3	0	1	0	0	1	16
4	1	1	1	1	1	35
5	0	1	0	0	1	19
6	1	1	0	0	1	21
7	0	1	0	0	1	20
8	1	1	1	0	1	23
9	0	1	0	0	0	17
10	0	1	0	1	1	18
11	0	1	1	1	0	21
12	0	1	0	1	0	10
13	0	1	0	1	0	13
14	0	1	1	0	0	14
15	1	1	1	1	1	31
16	1	1	1	1	1	20
17	0	1	1	1	1	18
18	1	1	1	1	1	24
19	1	1	1	1	0	22
20	1	1	1	1	1	23
21	1	0	0	1	1	22
22	1	1	1	1	1	19
23	1	1	1	1	1	23
24	1	1	1	1	1	23
25	1	1	1	1	1	25
26	1	1	0	1	1	16
27	1	1	1	1	1	23
28	1	1	1	1	1	23
29	1	1	1	1	1	23
30	0	1	0	0	0	20
31	1	1	1	1	1	25
32	1	1	1	1	1	22
33	0	1	1	1	1	23
34	0	1	0	1	0	20
35	1	0	0	0	0	16
36	1	1	1	1	1	18
37	1	1	1	1	1	18
38	1	1	1	1	1	20
39	1	1	1	1	1	19
40	1	1	1	1	1	24

41	1	1	1	1	1	25
42	1	1	0	1	1	24
43	1	0	0	1	1	16
44	1	1	0	1	1	17
45	1	1	0	1	1	23
46	1	1	0	1	0	23
47	1	1	1	0	0	13
48	1	1	1	1	1	23
49	1	1	1	1	1	23
50	1	1	1	1	1	20
51	1	1	1	1	1	19
52	1	1	1	1	1	19
53	1	1	1	1	1	24
54	1	1	0	1	1	20
55	1	1	1	1	1	18
56	0	1	0	0	0	15
57	1	1	1	1	1	25
58	1	0	1	1	1	15
59	0	1	1	1	1	19
60	1	0	1	1	1	16
61	1	1	0	1	1	19
62	1	1	1	1	1	24
63	1	1	0	1	1	18
64	1	1	0	1	1	20
65	1	1	0	1	1	18
66	1	1	0	1	1	18
67	1	1	0	1	1	20
68	1	1	0	1	1	18
69	1	1	0	1	1	18
70	1	1	0	1	1	19
71	1	0	1	1	1	22
72	1	1	0	1	1	23
73	0	1	0	1	1	18
74	1	1	0	1	1	19
75	1	1	0	1	1	23
76	1	1	1	1	1	18
77	1	1	0	1	0	5
78	0	1	1	0	1	22
79	1	1	1	1	1	20
80	1	0	1	1	1	21
81	0	1	1	1	1	23
82	1	1	1	1	1	21
83	1	1	1	1	1	19
84	1	1	1	1	1	25
85	1	1	1	1	1	25

86	1	1	0	1	1	17
87	1	1	0	1	1	20
88	0	0	0	1	0	5
89	1	1	1	1	1	17
90	1	1	0	1	1	23
91	1	0	1	1	1	22
92	1	1	1	1	1	18
93	0	0	1	0	1	14

X07	Pearson Correlation	1.000**	-.154	-.123	-.034	-.154	.132	1	-.021	-.154	-.034	.490**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.140	.239	.750	.140	.206		.841	.140	.750	.000	
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	
X08	Pearson Correlation	-.021	.346**	.226*	.195	.346**	.129	-.021	1	.346**	.195	.522**	
	Sig. (2-tailed)	.841	.001	.029	.061	.001	.217	.841		.001	.061	.000	
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	
X09	Pearson Correlation	-.154	1.000**	.239*	.274**	1.000**	.056	-.154	.346**	1	.274**	.580**	
	Sig. (2-tailed)	.140	.000	.021	.008	.000	.593	.140	.001		.008	.000	
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	
X10	Pearson Correlation	-.034	.274**	.175	1.000**	.274**	.053	-.034	.195	.274**	1	.542**	
	Sig. (2-tailed)	.750	.008	.093	.000	.008	.613	.750	.061	.008		.000	
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	
JUM LAH	Pearson Correlation	.490**	.580**	.283**	.542**	.580**	.441**	.490**	.522**	.580**	.542**	1	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.006	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93

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

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

X18	Pearson Correlation	-.154	.051	.456**	-.075	-.050	.139	-.146	1	1.000**	.143	.476**
	Sig. (2-tailed)	.140	.629	.000	.475	.633	.183	.163		.000	.172	.000
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93
X19	Pearson Correlation	-.154	.051	.456**	-.075	-.050	.139	-.146	1.000**	1	.143	.476**
	Sig. (2-tailed)	.140	.629	.000	.475	.633	.183	.163	.000		.172	.000
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93
X20	Pearson Correlation	.194	.082	.112	.048	.236*	.366**	.227*	.143	.143	1	.427**
	Sig. (2-tailed)	.063	.435	.285	.645	.023	.000	.029	.172	.172		.000
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93
JUM LAH	Pearson Correlation	.286**	.522**	.488**	.522**	.334**	.434**	.319**	.476**	.476**	.427**	1
	Sig. (2-tailed)	.005	.000	.000	.000	.001	.000	.002	.000	.000	.000	
	N	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93	93

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

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

Correlations

		X21	X22	X23	X24	X25	JUMLAH
X21	Pearson Correlation	1	-.013	.180	.468**	.438**	.706**
	Sig. (2-tailed)		.904	.085	.000	.000	.000
	N	93	93	93	93	93	93
X22	Pearson Correlation	-.013	1	-.021	.060	.048	.288**
	Sig. (2-tailed)	.904		.841	.566	.648	.005
	N	93	93	93	93	93	93
X23	Pearson Correlation	.180	-.021	1	.151	.242*	.608**
	Sig. (2-tailed)	.085	.841		.149	.020	.000
	N	93	93	93	93	93	93
X24	Pearson Correlation	.468**	.060	.151	1	.351**	.657**
	Sig. (2-tailed)	.000	.566	.149		.001	.000
	N	93	93	93	93	93	93
X25	Pearson Correlation	.438**	.048	.242*	.351**	1	.688**
	Sig. (2-tailed)	.000	.648	.020	.001		.000
	N	93	93	93	93	93	93
JUMLAH	Pearson Correlation	.706**	.288**	.608**	.657**	.688**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.005	.000	.000	.000	
	N	93	93	93	93	93	93

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

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

Hasil Uji Validitas Kualitas Perkembangan Emosi

No Butir Pertanyaan	<i>Correlated item-Total Corelation</i>	r-Tabel	Keterangan
1	0,490	0,201	Valid
2	0,580	0,201	Valid
3	0,283	0,201	Valid
4	0,542	0,201	Valid
5	0,580	0,201	Valid
6	0,441	0,201	Valid
7	0,490	0,201	Valid
8	0,552	0,201	Valid
9	0,580	0,201	Valid
10	0,542	0,201	Valid
11	0,286	0,201	Valid
12	0,552	0,201	Valid
13	0,488	0,201	Valid
14	0,522	0,201	Valid
15	0,334	0,201	Valid
16	0,434	0,201	Valid
17	0,319	0,201	Valid
18	0,476	0,201	Valid
19	0,476	0,201	Valid
20	0,427	0,201	Valid
21	0,706	0,201	Valid
22	0,228	0,201	Valid
23	0,608	0,201	Valid
24	0,657	0,201	Valid
25	0,688	0,201	Valid

Menunjukkan variabel kualitas perkembangan emosi mempunyai kriteria valid untuk semua item pertanyaan dengan nilai r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai positif maka butir pertanyaan atau indikator dinyatakan valid.

Lampiran 2.4**Uji Reliabilitas Angket Kualitas Perkembangan Emosi****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.699	25

Lampiran 2.5

Angket Kualitas Perkembangan Emosi Setelah Uji Coba

Identitas Diri

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket

- g. Bacalah dan fahami setiap pernyataan butir angket, agar tidak menimbulkan kesulitan dalam pengisian angket.
- h. Jawablah pernyataan angket dengan cara menyilang (√) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan diri masing-masing dengan pilihan sebagai berikut:

Y : Ya

T : Tidak

Selamat Mengerjakan

No	Pernyataan	Y	T
1.	Saya beradaptasi dengan lingkungan baru		
2.	Saya membantu teman mengikat sepatu		
3.	Saya membantu teman merapikan baju yang keluar		

4.	Saya merapikan mainan setelah digunakan		
5.	Saya berangkat sekolah sendiri		
6.	Saya berani maju ke depan kelas		
7.	Saya menangis ketika ditinggal		
8.	Saya berteman dengan orang baru		
9.	Saya berani ke kamar mandi sendiri		
10.	Saya berani menegur teman yang membuang sampah sembarangan		
11.	Saya datang tepat waktu ketika berangkat sekolah		
12.	Saya meminjamkan pensil ke pada teman		
13.	Saya memperhatikan ketika guru mengajar		
14.	Saya lupa membawa buku catatan dan PR		
15.	Saya melaksanakan piket kelas		
16.	Saya memperhatikan ketika guru memberikan soal dengan cara bermain		
17.	Saya bekerja kelompok untuk mengerjakan tugas		
18.	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru		
19.	Saya berusaha dalam sebuah permainan agar tidak kalah		
20.	Saya fokus dalam sebuah permainan		
21.	Saya berbagi bekal pada teman		
22.	Saya meminjamkan penghapus ke pada teman		
23.	Saya mengantarkan teman ke kamar mandi		
24.	Saya memuji hasil karya teman		

25.	Saya membantu teman ketika mengalami kesulitan belajar		
-----	--	--	--

LAMPIRAN 3
DATA PENELITIAN

Lampiran 3.1

Intensitas menggunakan gadget

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	□
1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	11
2	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	11
3	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	9
4	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	11
5	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	14
6	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	9
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	13
8	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	10
9	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	8
10	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	10
11	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	9
12	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	14
13	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	8
14	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	11
15	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	10
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	10
17	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	8
18	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	11
19	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	11
20	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	15

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	□
21	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	12
22	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15
23	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15
24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
25	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	10
26	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14
27	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	8
28	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	11
29	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	11
30	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	12
31	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	8
32	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	12
33	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	10
34	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	9
35	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	6
36	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
37	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
38	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5
39	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
40	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	8
41	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	9
42	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	7
43	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	8
44	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	8
45	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	7
46	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	7
47	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	11
48	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	11
49	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	10

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	□
50	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	13
51	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	10
52	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	11
53	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	11
54	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	15
55	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	13
56	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	14
57	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	12
58	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4
59	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	11
60	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	12
61	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	11
62	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	9
63	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	7
64	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	8
65	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	9
66	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	4
67	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
68	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	7
69	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	10
70	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	5
71	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4
72	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
73	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	7
74	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	6
75	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	6
76	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
77	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	12
78	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	10

Lampiran 3.2

Kualitas perkembangan emosi

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	□	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	24	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	24	
3	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	16	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	
5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	19	
6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	21	
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	20	
8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23
9	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	17	
10	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	18	
11	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	21	
12	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	10	
13	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	13	
14	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	14	
15	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	31	
16	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	20	
17	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	18	
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	22	
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
21	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	22	
22	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	19	
23	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23	

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	□	
52	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	19
53	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	19
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
55	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20
56	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	18
57	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	15
58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
59	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	15
60	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19
61	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
62	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	19
63	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
64	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	18
65	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	20
66	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	18
67	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	18
68	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	20
69	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	18
70	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	18
71	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	19
72	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22
73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	23
74	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	18
75	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	19
76	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	23
77	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	18
78	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	5

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	□
79	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	22
80	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	20
81	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	21
82	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23
83	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	21
84	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
85	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
86	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
87	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	17
88	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20
89	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	5
90	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	17
91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	23
92	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	22
93	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	18

LAMPIRAN 4
PENYAJIAN DATA

Lampiran 4.1

Data intensitas menggunakan gadget (X)

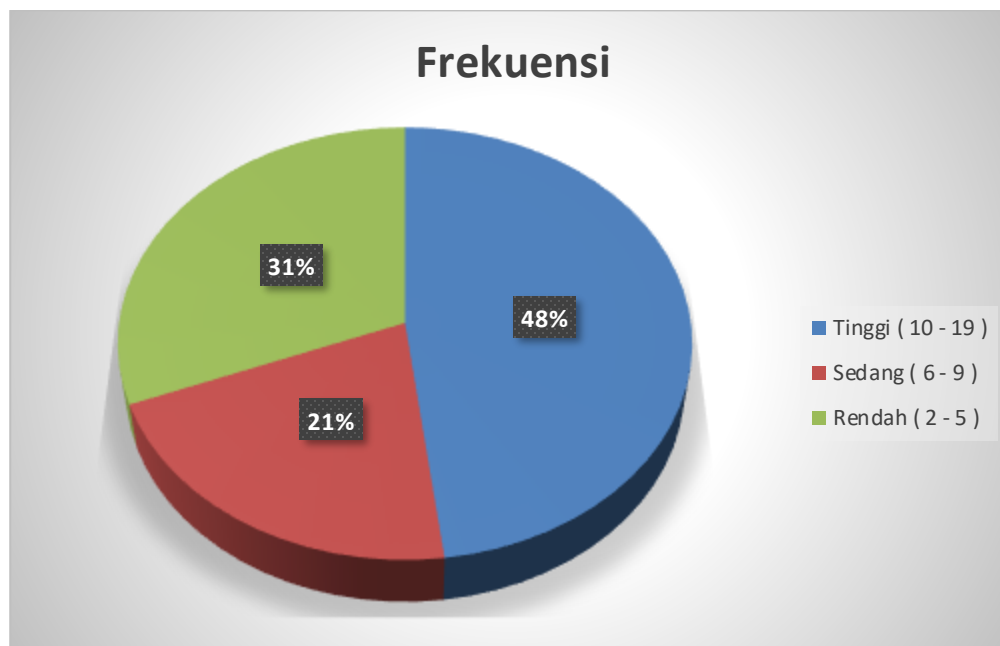
1. Tabel distribusi frekuensi

Skor	X	f
20 - 30	25	5
31 - 41	36	8
42 - 52	47	3
53 - 63	58	1
64 - 74	69	1
75 - 85	80	2
Jumlah		20

2. Table kategori

NO	Skor	Kategori	Frekuensi	%
1	2 - 5	Rendah	28	31%
2	6 - 9	Sedang	20	21%
3	10 - 19	Tinggi	45	48%
	Jumlah		93	100,00%

3. Grafik



4. Statistik deskriptif

StatisticsIntensitas Menggunakan
Gadget (X)

Nilai X

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		42.05
Median		36.00
Std. Deviation		18.167
Minimum		20
Maximum		83

Lampiran 4.2

Data kualitas perkembangan emosi (Y)

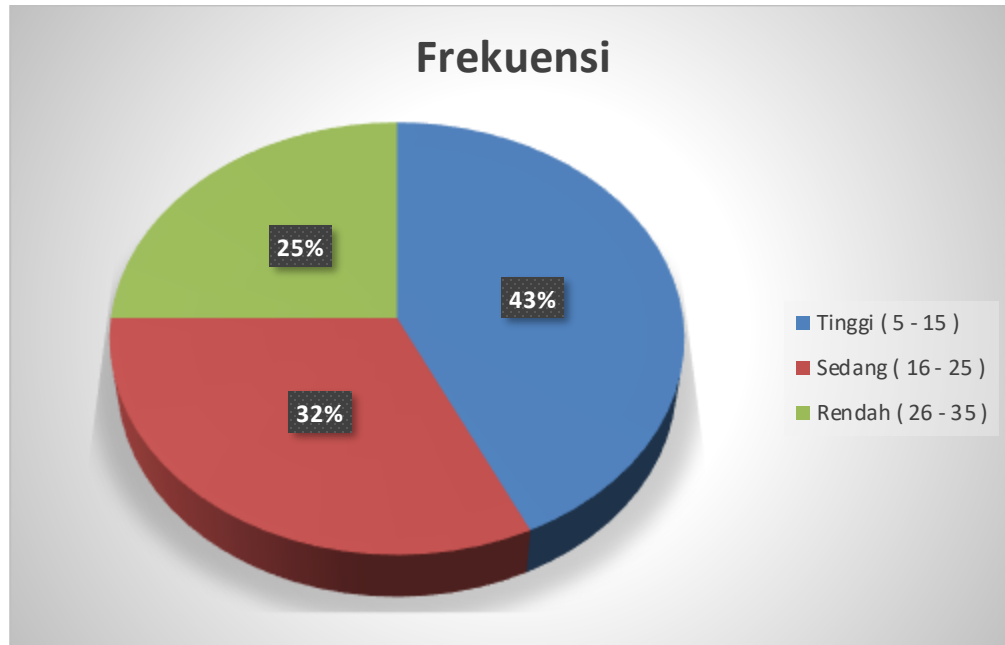
1. Tabel distribusi frekuensi

Skor	X	f
49 – 57	53	7
58 – 66	62	9
67 – 69	65	9
70 – 78	74	6
79 – 87	83	14
88 – 96	92	2
97 – 105	101	2
Jumlah		49

2. Table kategori

NO	Skor	Kategori	Frekuensi	%
1	5 – 15	Tinggi	40	43%
2	16 – 25	Sedang	30	32%
3	26 – 35	Rendah	23	25%
	Jumlah		93	100,00%

3. Grafik



4. Statistik deskriptif

Statistics

Kualitas perkembangan
emosi (Y)

Nilai Y

N	Valid	25
	Missing	0
Mean		74.60
Median		80.00
Std. Deviation		13.913
Minimum		49
Maximum		99

LAMPIRAN 5
UJI PRASYARAT

Lampiran 5.1

Uji Normalitas Data Kualitas Perkembangan Emosi

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

N		93
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	9.04
	Std. Deviation	3.635
Most Extreme Differences	Absolute	.080
	Positive	.080
	Negative	-.066
Test Statistic		.080
Asymp. Sig. (2-tailed)		.179 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 5.2

Uji Normalitas Data Intensitas Menggunakan Gadget

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

N		93
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	20.04
	Std. Deviation	4.334
Most Extreme Differences	Absolute	.125
	Positive	.105
	Negative	-.125
Test Statistic		.125
Asymp Sig. (2-tailed)		.100

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

LAMPIRAN 6**UJI LINEARITAS DAN KEBERARTIAN REGRESI**

Lampiran 6.1

Uji linearitas dan keberartian hubungan antara intensitas menggunakan gadget dengan kualitas perkembangan emosi

1. Linearitas regresi

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kualitas perkembangan emosi * Intensitas menggunakan gadget	Between Groups	(Combined)	270.086	16	16.880	.880	.594
		Linearity	.050	1	.050	.003	.003
		Deviation from Linearity	270.035	15	18.002	.939	.527
	Within Groups		1457.742	76	19.181		
	Total		1727.828	92			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Kualitas perkembangan emosi * Intensitas menggunakan gadget	.005	.000	.395	.156

3. Keberartian regresi

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19.985	1.217		16.421	.000
	Intensitas menggunakan gadget	.006	.125	.005	2.052	.003

a. Dependent Variable: Kualitas perlembangan emosi

LAMPIRAN 7
UJI HIPOTESIS

Lampiran 7.1

Hubungan antara Intensitas menggunakan gadget dengan kualitas perkembangan emosi.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.050	1	.050	.003	.003
	Residual	1727.778	91	18.987		
	Total	1727.828	92			

a. Dependent Variable: Kualitas perkembangan emosi

b. Predictors: (Constant), Intensitas menggunakan gadget

Correlations

			Intensitas Penggunaan Gadget	Kualitas Perkembangan Emosi
Kendall's tau_b	Intensitas Penggunaan Gadget	Correlation Coefficient	1.000	.060
		Sig. (2-tailed)	.	.003
		N	93	93
	Kualitas Perkembangan Emosi	Correlation Coefficient	.060	1.000
		Sig. (2-tailed)	.003	.
		N	93	93

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Intensitas menggunakan gadget ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Kualitas perkembangan emosi

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,054 ^a	,029	-,011	4,35736

a. Predictors: (Constant), IntensitasPenggunaanGadget

b. Dependent Variable: KualitasPerkembanganEmosi

