

## **BAB 4**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini diuraikan hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian dibagi menjadi gambaran lokasi penelitian, data umum dan data khusus. Data umum menampilkan karakteristik responden yaitu: Nama, umur, jenis kelamin, alamat tempat tinggal. Data khusus adalah data tentang hubungan lama penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan emosional pada remaja di smk PGRI kabupaten Mojokerto.

#### **4.1 Hasil penelitian dan gambaran lokasi penelitian**

Gambaran lokasi SMK PGRI SOOKO Kabupaten Mojokerto berada di jalan wijaya kusuma, banjaragung, Kec.puri, Kab.Mojokerto. Yang mempunyai fasilitas kipas angin, lemari, sapu ijuk, bangku, kursi dan meja guru. Hasil penelitian yang dilakukan pada saat pandemi tanggal 01- 04 Mei 2020 di SMK PGRI SOOKO Kabupaten Mojokerto, dengan jumlah responden 76 siswa/siswi.

##### **4.1.1 Data umum**

1. Karakteristik responden berdasarkan umur dan jenis kelamin

**Tabel 4.1 Tabel karakteristik berdasarkan umur dan jenis kelamin di SMK PGRI SOOKO**

**Kabupaten Mojokerto tanggal 2 Mei 2020**

| No    | Variabel      | Frekuensi     | Persentase (%) |      |
|-------|---------------|---------------|----------------|------|
| 1     | Umur          | Umur 16 tahun | 22             | 28,9 |
|       |               | Umur 17 tahun | 45             | 59,2 |
|       |               | Umur 18 tahun | 9              | 11,8 |
| 2     | Jenis Kelamin | Laki-Laki     | 11             | 14,5 |
|       |               | Perempuan     | 65             | 85,5 |
| Total |               | 76            | 100            |      |

Berdasarkan tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa umur 17 tahun dengan jumlah 45 responden didapatkan presentase paling tinggi yaitu sebesar (59,2%). Kemudian berdasarkan tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa jenis kelamin perempuan dengan jumlah 65 responden didapatkan presentase paling tinggi yaitu sebesar (85,5%).

**4.1.2 Data khusus**

1. Lama penggunaan gadget pada remaja di SMK PGRI SOOKO Kabupaten Mojokerto

**Tabel 4.2 Tabel karakteristik responden berdasarkan lama penggunaan gadget di SMK PGRI SOOKO Kabupaten Mojokerto tanggal 2 Mei 2020**

| No    | Lama Penggunaan Gadget | Frekuensi | Persentase (%) |
|-------|------------------------|-----------|----------------|
| 1     | Ringan                 | 4         | 5,3            |
| 2     | Sedang                 | 69        | 90,8           |
| 3     | Tinggi                 | 3         | 3,9            |
| Total |                        | 76        | 100            |

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.2 diatas didapatkan bahwa sebagian besar adalah kategori sedang dengan 69 responden dengan presentase (90,8%).

## 2. Kecerdasan emosional pada remaja di SMK PGRI SOOKO Kabupaten Mojokerto

**Tabel 4.3 Tabel karakteristik responden berdasarkan kecerdasan emosional di SMK PGRI SOOKO Kabupaten Mojokerto tanggal 2 Mei 2020**

| No    | Kecerdasan Emosional | Frekuensi | Persentase (%) |
|-------|----------------------|-----------|----------------|
| 1     | Rendah               | 5         | 6,6            |
| 2     | Baik                 | 71        | 93,4           |
| Total |                      | 76        | 100            |

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.4 diatas didapatkan 5 responden memiliki kriteria kecerdasan emosional rendah dengan presentase (6,6%) kemudian 71 responden memiliki kriteria kecerdasan emosional baik dengan presentase (93,4%).

## 3. Hubungan lama penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan emosional pada remaja di SMK PGRI Kabupaten Mojokerto

**Tabel 4.4 Hasil tabulasi silang hubungan lama penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional pada remaja di SMK PGRI SOOKO Kabupaten Mojokerto tanggal 2 Mei 2020**

| No | Lama Penggunaan Gadget | Kecerdasan Emosional |     |      |      | Total |      |
|----|------------------------|----------------------|-----|------|------|-------|------|
|    |                        | Rendah               |     | Baik |      | F     | %    |
|    |                        | F                    | %   | F    | %    |       |      |
| 1  | Ringan                 | 0                    | 0   | 4    | 5,3  | 4     | 5,3  |
| 2  | Sedang                 | 4                    | 5,3 | 65   | 85,5 | 69    | 90,8 |
| 3  | Berat                  | 1                    | 1,3 | 2    | 2,6  | 3     | 3,9  |
|    | Total                  | 0                    | 0   | 0    | 0    | 76    | 100  |

Berdasarkan hasil tabel 4.4 diatas didapatkan responden menggunakan gadget < 3 jam dalam sehari 4 responden memiliki kecerdasan emosional baik dengan presentase (5,3%). Responden menggunakan gadget 4-8 jam dalam sehari 4 responden memiliki kecerdasan emosional yang rendah dengan presentase (5,3%), 65 responden memiliki kecerdasan emosional baik dengan presentase (85,5%). Kemudian responden yang menggunakan > 9 jam dalam sehari 1 responden memiliki kecerdasan emosional rendah dengan presentase (1,3%), 2 responden memiliki kecerdasan emosional baik dengan presentase (2,6%).

Hasil uji spearman's rho dengan nilai kesalahan ( $\alpha$ ) = 0,05 didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,108 sehingga H0 di terima dan H1 di tolak yang artinya tidak ada hubungan antara Lama Penggunaan Gadget dengan Kecerdasan Emosional. Diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar -0,186 yang berarti arah hubungannya negative yang menunjukkan hubungan yang kebalik, kecerdasan emosi mempengaruhi lama penggunaan gadget. Semakin tinggi kecerdasan emosional dapat meminimalisir penggunaan gadget.

## 4.2 Pembahasan

### 4.2.1 Lama penggunaan gadget remaja di SMK PGRI SOOKO Kabupaten Mojokerto

Hasil penelitian didapatkan pada tabel 4.2 menunjukkan kategori sedang paling tinggi dari kategori ringan dan berat. Di kategori sedang didapatkan 69 responden dengan presentase (90,8%), kemudian dikategori ringan didapatkan 4 responden dengan presentase (5,3%), sedangkan dikategori tinggi di dapatkan 3 responden dengan presentase (3,9%).

Gadget merupakan alat canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.(Manumpil Beauty, Ismanto Yudi, 2015)

Lama penggunaan gadget adalah jangka waktu yang digunakan seseorang dalam menatap alat elektronik dalam satu hari yang berisi beberapa fitur yang disebut. Pada usia remaja waktu normal penggunaan gadget dalam sehari tidak lebih dari 4 jam, jika remaja menggunakan gadget secara terus menerus 1-3 jam dalam kategori ringan, dikatakan sedang jika penggunaan gadget 4-8 jam, dikatakan tinggi jika penggunaan 9-16 jam dalam sehari secara terus menerus. (Sofiani Anisa, 2015).

Menurut peneliti remaja sekarang lebih banyak menggunakan gadget antara 4-8 jam dikarenakan mereka lebih memilih dirumah saja, karena dimasa pandemi sekarang lebih berbahaya apabila keluyuran keluar rumah. Ini adalah salah satu kegiatan yang mematuhi peraturan dari pemerintah yang menghimbau agar tetap dirumah saja, belajar dirumah, bekerja dirumah, beribadah dirumah. Sehingga banyak remaja yang menghabiskan bermain gadget dirumah.

#### **4.2.2 Kecerdasan emosional remaja di SMK PGRI SOOKO Kabupaten Mojokerto**

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.4 diatas didapatkan 5 responden memiliki kriteria kecerdasan emosional rendah dengan presentase (6,6%) kemudian 71 responden memiliki kriteria kecerdasan emosional baik dengan presentase (93,4%).

Kecerdasan emosional adalah kemampuan merasakan, memahami dan secara selektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi dan pengaruh yang manusiawi(Rahmasari Lisda, 2012). Kecerdasan emosional adalah kecerdasan sosial yang berkaitan dengan kemampuan individu dalam memantau baik emosi dirinya maupun emosi orang lain, dan kemampuannya dalam membedakan emosi dirinya dengan emosi orang lain, dimana kemampuan ini digunakan untuk mengarahkan pola pikir dan perilakunya(Jati Ginanjar Waluyo, 2013)

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.4 diatas didapatkan 5 responden memiliki kriteria kecerdasan emosional rendah dengan presentase (6,6%) kemudian 71 responden memiliki kriteria kecerdasan emosional baik dengan presentase (93,4%). Menurut teori di BAB II (Garvin, 2017) Karena kecerdasan emosi yang tinggi membuat remaja lebih sadar terhadap perasaannya sendiri maupun orang lain, sehingga remaja akan lebih banyak mencari pertimbangan sebelum melakukan perilaku yang merugikan yang membuat menurunnya kecenderungan delinkuensi. Jadi pada usia tersebut remaja cenderung memiliki kecerdasan emosional yang baik.

#### **4.2.3 Hubungan lama penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional pada remaja di SMK PGRI SOOKO Kabupaten Mojokerto**

Berdasarkan hasil tabel 4.4 diatas didapatkan responden menggunakan gadget < 3 jam dalam sehari 4 responden memiliki kecerdasan emosional baik dengan presentase (5,3%). Responden menggunakan gadget 4-8 jam dalam sehari 4 responden memiliki kecerdasan

emosional yang rendah dengan presentase (5,3%), 65 responden memiliki kecerdasan emosional baik dengan presentase (85,5%). Kemudian responden yang menggunakan > 9 jam dalam sehari 1 responden memiliki kecerdasan emosional rendah dengan presentase (1,3%), 2 responden memiliki kecerdasan emosional baik dengan presentase (2,6%).

Kecerdasan emosi merupakan salah satu faktor internal dari diri remaja yang bisa memprediksi kecenderungan delinkuensi. Karena kecerdasan emosi yang tinggi membuat remaja lebih sadar terhadap perasaannya sendiri maupun orang lain, sehingga remaja akan lebih banyak mencari pertimbangan sebelum melakukan perilaku yang merugikan yang membuat menurunnya kecenderungan delinkuensi. Sebaliknya, remaja dengan kecerdasan emosi yang lebih rendah membuat remaja lebih tidak menyadari perasaannya sendiri maupun orang lain (Garvin, 2017)

Gawai (Inggris; Gadget) adalah suatu alat elektronik yang memiliki fungsi praktis dan dirancang lebih canggih di bandingkan teknologi yang di ciptakan sebelumnya. (Radliya Nizar Rabbi, Apriliya Seni, 2017)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin lama menggunakan gadget tidak ada pengaruh dengan kecerdasan emosional pada remaja. Dapat dilihat hasil penelitian pada tabel 4.4, semakin lama remaja menggunakan gadget dalam sehari tidak menyebabkan semakin menurunnya tingkat kecerdasan emosional remaja tersebut. Prevalansi kecerdasan emosional yang rendah yang dimiliki oleh remaja tidak selalu terjadi pada remaja yang menggunakan gadget secara berlebihan, karena masih ada faktor lain yang menyebabkan menurunnya kecerdasan emosional pada remaja seperti kemampuan untuk merasakan emosi, menerima dan membangun emosi dengan baik dan masih banyak lainnya.

