

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT EMOSI
PADA SISWA IPS KELAS XI DI SMAN 1 KARANGBINANGUN
LAMONGAN**

SKRIPSI



LAFIANA NURINDAH LESTARI
NIM. 17.02.01.2344

**PROGAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN
2021**

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT EMOSI
PADA SISWA IPS KELAS XI DI SMAN 1 KARANGBINANGUN
LAMONGAN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Prodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Lamongan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan**

**LAFIANA NURINDAH LESTARI
NIM.17.02.01.2344**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

2021

SURAT PERTANYAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lafiana Nurindah Lestari
NIM : 17.02.01.2344
Tempat, Tanggal Lahir : Madiun, 09 Mei 1999
Institusi : Universitas Muhammadiyah Lamongan

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul: “Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi Pada Siswa IPS Kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan” adalah bukan skripsi orang lain baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapat sanksi akademis.

Lamongan, 15 Juni 2021

yang menyatakan



LAFIANA NURINDAH LESTARI
NIM. 17.02.01.2344

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh : Lafiana Nurindah Lestari
NIM : 17.02.01.2344
Judul : **Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi Pada Siswa IPS Kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan**

Telah disetujui untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji Skripsi.

Mengetahui :

Pembimbing I



Hj. Siti Sholikhah, S.Kep., Ns., M.Kes
NIK. 19790306 200609017

Pembimbing II



Moh. Saifudin. S.Kep., Ns., S.Psi., M.Kes
NIP. 19750607 200501 1001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh : Lafiana Nurindah Lestari
NIM : 17.02.01.2344
Judul : HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN
TINGKAT EMOSI PADA SISWA IPS KELAS XI DI
SMAN 1 KARANGBINANGUN LAMONGAN

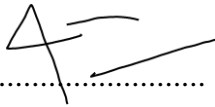
Telah Diuji dan Disetujui Oleh Tim Penguji Pada Ujian Sidang Skripsi
Di Fakultas Ilmu Kesehatan Prodi S1-Keperawatan Universitas Muhammadiyah
Lamongan

Tanggal: 23 Juni 2021


PANITIA PENGUJI

Tanda tangan

Ketua : Dr. H. Masram, MM., M.Pd.

.....


Anggota : 1. Hj. Siti Sholikhah, S.Kep., Ns., M.Kes.

.....


2. Moh. Saifudin, S.Kep., Ns., S.Psi., M.Kes.

.....


Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Lamongan

Lamongan, S. Kep., Ns., M. Kes
NIK. 19878 08 21 2006 01 015

KURIKULUM VITAE

Nama : Lafiana Nurindah Lestari
Tempat, Tanggal Lahir : Madiun, 09 Mei 1999
Alamat : JL. Laguna Mandiri RT/RW 013/003 Kel. Rantau
Jaya Kec. Sungai Durian Kab. Kota Baru
Kalimantan Selatan
Pekerjaan : Mahasiswa
Riwayat Pendidikan :

1. TK Mutiara Rantau Estate Lulus Tahun 2005
2. SDS Rantau Estate Lulus Tahun 2011
3. SMP Negeri 5 Banjarbaru Lulus Tahun 2014
4. SMA Negeri 3 Banjarbaru Lulus Tahun 2017
5. Prodi S1 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Lamongan Tahun 2017 – 2021.

MOTTO

“PERCAYA PADA DIRI SENDIRI DAN SEGALA KEMAMPUAN
SEKECIL APAPUN”

Because you are special, kamu punya kemampuan untuk melakukan apapun yang kamu mau. Boleh menangis tapi tidak untuk menyerah 😊

PERSEMBAHAN

Lafi Persembahkan skripsi ini untuk orang-orang hebat dan penting dalam hidup saya yaitu :

1. Papah dan mamih, terimakasih untuk do'a, pengorbanan, kasih sayang, motivasi, support dan semua yang kalian berikan. Tanpa kalian embak tidak akan pernah ada di dunia ini.
2. Untuk bupoh dan pakpoh yang sudah mendidik dan mengajarkan banyak hal dan menjadi orang tua pengganti disaat saya jauh dari mamah dan papah.
3. Untuk embak dan adek saya terimakasih untuk dukungan dan motivasi yang kalian berikan.
4. Untuk My Besties saya SECRET NUMBER : Devi Yuniarti, Trifiana Kartika Sari, Nia Kristianti, Dwi Irma Lailatul Khasanah, Sabilatul Abidha, terimakasih yang selalu mengingatkan buat ngerjain skripsi ini, dan yang selalu marah-marah kalo malesnya aku lagi kumat.
5. Untuk My Bodyguard Pribadi para ciwi-ciwi Achmad Aditiya Mubarok, Abdul Wachid Nurchasan, Samsul Hadi, Candra Hari Subagyo, Tobby Wilim, terimakasih buat kalian yang sudah mendukung dan mendampingi disaat sempro maupun sidang skripsi.
6. Dan untuk tujuh cowok-cowok ganteng aku Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook terimakasih sudah banyak memotivasi dari lagu-lagu kalian dan banyak mengajarkan untuk mencintai diri sendiri “Love Yourself”.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini, saya ucapkan terimakasih banyak atas bantuan yang telah diberikan.

ABSTRAK

Lestari, Lafiana Nurindah. (2021). **Hubungan Pnggunaan Gadget Dengan Tingkat Emosi Pada Siswa IPS Kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan.** Skripsi S1 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Lamongan. Pembimbing: (1) Hj. Siti Sholikhah, S.kep., Ns., M.Kes. (2) Moh. Saifudin, S.Kep., Ns., S. Psi., M.Kes

Masih tingginya penggunaan gadget pada siswa dan cenderung mengalami tingkat emosi yang tidak stabil. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan tingkat emosi pada siswa IPS kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan.

Desain penelitian ini menggunakan kuantitatif yang bersifat korelasional dengan pendekatan Cross Sectional. Populasi sebanyak 112 siswa IPS kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan, dengan teknik simple random sampling didapat 87 responden instrumen dalam penelitian menggunakan lembar kuesioner penggunaan gadget dan tingkat emosi, analisa data menggunakan uji rank spearman.

Hasil penelitian ini menunjukkan hampir seluruhnya siswa IPS kelas XI menggunakan gadget lebih dari 5 jam, hampir seluruhnya siswa IPS kelas XI memiliki tingkat emosi tinggi. Berdasarkan hasil uji rank spearman didapatkan hasil nilai tingkat emosi : $r=0,667$ $r>0,30$ dengan nilai korelasi 0,47 dengan arah hubungan kategori sedang. Artinya ada hubungan penggunaan gadget dengan tingkat emosi pada siswa IPS kelas XI.

Berdasarkan penelitian diatas, maka penggunaan gadget lebih dari 5 jam memiliki hubungan dengan tingkat emosi yang tinggi.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Tingkat Emosi

ABSTRACT

Lestari, Lafiana Nurindah. (2021). **The relationship between the use of gadgets and the level of emotion in Social Studies students in Class XI at SMAN 1 Karangbinangun Lamongan.** Undergraduate Thesis Nursing Study Program, University of Muhammadiyah Lamongan. Supervisor : (1) Hj. Siti Sholikhah, S.kep., Ns., M.Kes. (2) Moh. Saifudin, S.Kep., Ns., S. Psi., M.Kes

Students still use gadgets and tend to experience unstable emotional levels. The purpose of the study was to determine the relationship between the use of gadgets and the emotional level of social studies students in class XI at SMAN 1 Karangbinangun Lamongan.

This research design uses correlational quantitative with a cross sectional approach. The population of 112 social studies students in class XI at SMAN 1 Karangbinangun Lamongan, with simple random sampling technique obtained 87 instrument respondents in the study using a questionnaire sheet on the use of gadgets and emotional levels, data analysis using the Spearman rank test.

The results of this study show that almost all social studies students in class XI use gadgets for more than 5 hours, almost all social studies students in class XI have high emotional levels. Based on the results of the Spearman rank test, the results of the emotional level value are: $r = 0.667$ $r > 0.30$ with a correlation value of 0.47 with a moderate category relationship. This means that there is a relationship between the use of gadgets and the emotional level of social studies students in class XI.

Based on the research above, the use of gadgets for more than 5 hours has a relationship with high emotional levels.

Keywords: *Gadget Use, Emotion Level*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi Pada Siswa IPS Kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan” sesuai waktu yang ditentukan.

Skripsi ini penulis susun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan di Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Lamongan.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan banyak pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat Bapak/ Ibu :

1. Drs. H. Budi Utomo, M. Kes., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Lamongan.
2. Arifal Aris, S.Kep., Ns., M.Kes., selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Lamongan.
3. Suratmi, S.Kep., Ns., M.Kep., selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Lamongan.
4. Hj. Siti Sholikhah, S.Kep., Ns., M.Kes., selaku pembimbing I, yang telah banyak memberikan petunjuk, saran, dorongan moril selama penyusunan skripsi ini.

5. Moh. Saifudin, S.Kep., Ns., S.Psi., M.Kes., selaku pembimbing II, yang telah banyak memberikan petunjuk, saran, dorongan moril selama penyusunan skripsi ini.
6. Semua pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah SWT memberi balasan pahala atas semua amal kebaikan yang telah diberikan. Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi semua pembaca pada umumnya.

Lamongan, 15 Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

SURAT PERTANYAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
KURIKULUM VITAE	v
MOTTO	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR SINGKATAN DAN DAFTAR SIMBOL	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	2
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan	6
1.3.1 Tujuan umum	6
1.4.1 Tujuan Khusus.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Bagi Akademik.....	6
1.4.2 Bagi Praktis	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Konsep Siswa	8
2.1.1 Pengertian Siswa.....	8
2.1.2 Karakteristik Siswa.....	9
2.1.3 Tekanan Yang Dihadapi Siswa	10
2.2 Konsep Gadget	11
2.2.1 Pengertian Gadget	11
2.2.2 Faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget.....	11

2.2.3 Jenis-jenis Gadget.....	13
2.2.4 Tanda-tanda Kecanduaan Penggunaan Gadget	14
2.3 Konsep Penggunaan Gadget.....	14
2.3.1 Pengertian Penggunaan Gadget.....	14
2.3.2 Tujuan Penggunaan Gadget	16
2.3.3 Manfaat menggunakan Gadget.....	16
2.3.4 Dampak Menggunakan Gadget	18
2.3.5 Waktu Menggunakan Gadget	19
2.3.6 Lembar Kuesioner Penggunaan Gadget	20
2.4 Konsep Tingkat Emosi.....	21
2.4.1 Pengertian Emosi	21
2.4.2 Ekspresi Emosi Manusia	21
2.4.3 Gejala-gejala emosi	22
2.4.4 Cara mengendalikan emosi	23
2.4.5 Lembar Kuesioner Tingkat Emosi.....	25
2.5 Kerangka konsep	28
2.6 Hipotesis.....	29

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Disain Penelitian.....	30
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	31
3.3 Kerangka Kerja (<i>Frame Work</i>).....	31
3.4 Identifikasi Variabel	33
3.4.1 Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>)	33
3.4.2 Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>).....	33
3.5 Definisi Operasional	33
3.6 Populasi, Sampel, Sampling.....	36
3.6.1 Populasi.....	36
3.6.2 Sampel	36
3.6.3 Sampling	37
3.7 Pengumpulan Data dan Analisis Data	38
3.7.1 Pengumpulan Data.....	38
3.7.2 Instrumen Pengumpulan Data	39
3.7.3 Pengolahan Data.....	40
3.7.4 Analisa Data.....	42

3.8 Etika Penelitian.....	44
3.8.1 <i>Informed Consent</i> (Lembar Persetujuan).....	44
3.8.2 <i>Autonomy</i>	45
3.8.3 <i>Anonymity</i> (Tanpa Nama)	45
3.8.4 <i>Confidentiality</i> (Kerahasiaan)	45
3.8.5 <i>Justice</i> (Keadilan)	45
3.8.6 Kemanfaatan.....	46
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	47
4.1.1 Data Umum	47
4.1.2 Data Khusus	48
4.2 Pembahasan.....	50
4.2.1 Penggunaan Gadget pada Siswa IPS kelas XI SMA N 1 Karambinangun	50
4.2.2 Tingkat Emosi pada Siswa IPS Kelas XI SMA N 1 Karambinangun	52
4.2.3 Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Emosi pada Siswa IPS kelas XI SMA N 1 Karambinangun.....	53
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	54
5.2.1 Bagi Akademik.....	54
5.2.2 Bagi Praktis	55
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konsep Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Emosi Pada Siswa IPS Kelas XI Di SMA Negeri 1 Karangbinangun Tahun 2021.....	27
Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi Pada Siswa IPS Kelas XI Di SMA Negeri 1 Karangbinangun Tahun 2021.....	31

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Definisi Operasional Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi Pada Siswa IPS Kelas XI Di SMA Negeri 1 Karangbinangun Tahun 2021.....	33
Tabel 4.1 Tabel frekuensi Siswa IPS Kelas XI berdasarkan kelompok umur di SMAN 1 Karangbinangun Pada bulan Maret - Juni 2021.....	45
Tabel 4.2 Tabel frekuensi Siswa IPS Kelas XI berdasarkan kelompok jenis kelamin di SMAN 1 Karangbinangun Pada bulan Maret - Juni 2021.....	46
Tabel 4.3 Tabel Penggunaan Gadget pada Siswa IPS Kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Pada bulan Maret - Juni 2021.....	46
Tabel 4.4 Tabel Tingkat Emosi pada Siswa IPS Kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Pada bulan Maret - Juni 2021.....	46
Tabel 4.5 Hubungan silang dukungan penggunaan gadget terhadap tingkat emosi pada siswa IPS kelas XI di SMA N 1 Karangbinangun.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Jadwal Penyusunan Proposal dan Skripsi
- Lampiran 2 : Surat survey awal
- Lampiran 3 : Surat ijin Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Balasan Dari bankes Banpol
- Lampiran 5 : Balasan dari SMAN 1 Karangbinangun
- Lampiran 6 : Lembar Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 7 : Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 8 : Lembar kuisisioner Tingkat Emosi
- Lampiran 9 : Lembar kuisisioner Penggunaan Gadget
- Lampiran 10 : Dokumentasi Pengambilan Data
- Lampiran 11 : Tabulasi Data
- Lampiran 12 : Hasil SPSS
- Lampiran 13 : Lembar Konsultasi

DAFTAR SINGKATAN DAN DAFTAR SIMBOL

DAFTAR SINGKATAN

K	: Subjek
M. Kep	: Magister Keperawatan
M. Kes	: Magister Kesehatan
N	: Jumlah data
Ns	: <i>Ners</i>
S1	: Strata 1
S.Psi	: Sarjana Psikologi
S.Kep	: Sarjana Keperawatan
SPSS	: <i>Statistical Product and Service Solution</i>
UMLA	: Universitas Muhammadiyah Lamongan
WHO	: <i>World Health Organization</i>
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia

DAFTAR SIMBOL

-	: Sampai
%	: Persen
=	: Sama dengan
≤	: Kurang dari sama dengan
≥	: Lebih dari sama dengan
<	: kurang dari
>	: lebih dari
<i>P</i>	: Proporsi

- P : Presentase jawaban responden
- $\sum x$: Jumlah responden sesuai kategori
- $\sum F$: Frekuensi jawaban responden
- N : banyaknya responden
- T : Jumlah ranking dari nilai selisih yang negatif atau positif
- d : Tingkat kesalahan yang dipilih

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gawai pada mulanya diciptakan untuk mempermudah komunikasi, namun seiring perkembangan zaman memiliki tambahan fitur yang memudahkan kehidupan namun juga memiliki dampak negatif termasuk yang terjadi di Indonesia (Admar, H., Yakub, E., 2018). *Gadget* mempunyai daya tarik untuk anak-anak dimana *gadget* dapat digunakan untuk mengisi berbagai macam aplikasi, seperti game, video online sampai ke aplikasi pelajaran. Penyajian dari aplikasi tersebut menjadi lebih menarik dimana menerapkan beraneka warna dan karakter, sehingga anak yang sudah pernah mencoba menggunakan *gadget* akan ketagihan dan senang menggunakan *gadget* berlama-lama. Namun perlu disadari bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan sangatlah tidak tepat (Putri, 2018).

Efek pancaran radiasi diyakini dapat mempengaruhi kesehatan seperti penurunan fungsi penglihatan dan pendengaran serta perubahan pola tidur yang cenderung terganggu. Gawai juga menyebabkan gangguan sosial seperti gangguan interaksi sosial dengan lingkungan dan berkurangnya kegiatan fisik akibat kecanduan gawai (Syahudin, 2019).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Emarketer* (2014) jumlah pengguna *smartphone* di dunia meningkat dari tahun ke tahun. Tahun 2013 jumlah pengguna *smartphone* 1,31 milyar pengguna, dan pada tahun 2014 naik menjadi 1,64 milyar pengguna. Diperkirakan pada tahun 2016 pengguna *smartphone* akan mencapai angka 2,16 milyar atau mengalami kenaikan sekitar

12,6% dari jumlah pengguna dari tahun 2015 yaitu 1,91 milyar pengguna. Menurut laporan *Techinasia* (2014) pengguna *smartphone* di Indonesia tahun 2013 sebanyak 27,4 juta pengguna, sedangkan tahun 2014 terdapat 38,3 juta. Diperkirakan angka ini akan terus mengalami kenaikan setiap tahunnya bahkan akan mencapai angka 100 juta pengguna *smartphone* aktif pada tahun 2018 (Damayanti, 2017).

Hasil penelitian Ristiyani dan Rahmawati (2017) dengan judul "Hubungan Tingkat *Adiksi* Penggunaan Aplikasi Jejaring Sosial Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SD Segugus 1 Kecamatan Sedayu Bantul Yogyakarta" menggambarkan tingkat kecerdasan emosional 139 siswa kelas V SD Segugus I Kecamatan Sedayu menyatakan kategori sangat tinggi sebanyak 0 siswa (0,00%), tinggi sebanyak 18 siswa (12,9%), kategori sedang sebanyak 38 (27,3%), kategori rendah sebanyak 66 siswa (47,5%), dan kategori sangat rendah sebanyak 17 siswa (12,2%). Rata-rata emosi yaitu 67,02% yang termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan hasil penelitian Asif (2017) dengan judul "Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun " menunjukkan bahwa sebanyak 75 siswa usia 11-12 tahun yang menjadi subjek terdapat 39 atau 52% siswa yang tingkat kecanduan *gadgetnya* tinggi, 36 atau 48% siswa dengan tingkat kecanduan *gadgetnya* rendah dan didapatkan data gangguan emosi dan perilaku siswa usia 11-12 tahun, kategori normal sebanyak 7 atau 9,3%, kategori *boderline* sebanyak 19 atau 25,3% dan kategori *abnormal* sebanyak 49 atau 65,3%. Dan hasil penelitian yang dilakukan Chikmah (2018) yang meneliti "Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Masalah Mental

Emosi Anak Pra Sekolah Di TK Pembina Kota Tegal " menunjukkan bahwa 73 yang menjadi subjek terdapat 43 atau 60,6% anak durasi penggunaan *gadget* tergolong berlebih, terdapat 28 atau 39,4% anak yang durasi penggunaan *gadget* tergolong normal dan didapatkan pula data masalah mental emosional anak terdapat 39 atau 54,9% anak mengalami gangguan masalah mental emosional, sebanyak 32 atau 45,1% anak masalah mental emosionalnya tergolong normal. Dari hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan masih ada siswa yang belum optimal dalam setiap aspek dan indikator emosional (P. A. Chusna, 2017).

Gadget tidak hanya digunakan oleh dewasa dan remaja, anak usia 7- 12 tahun pun sudah banyak menggunakan *gadget* yang seharusnya belum layak mereka gunakan. Secara tidak sadar anak-anak saat ini sudah mengalami ketergantungan dalam menggunakan *gadget*. Ketergantungan ini lah yang membawa dampak *negatif* bagi perkembangan anak. Menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada (Pangastuti, 2017) mengungkapkan “anak usia 0-2 tahun sebaiknya sama sekali tidak terpapar *smartphone*. Sementara anak usia 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari dan dua jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun” (Marpaung, 2018).

Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Pada anak-anak, ketidakpedulian ini dapat menumpulkan kemampuan dalam empati, mengekspresikan emosi dengan tepat, mengelola emosi, dan semua itu merupakan aspek dari emosi. Emosi dapat diartikan sebagai keadaan jiwa yang sangat mempengaruhi makhluk hidup, yang

ditimbulkan oleh kesadaran atas suatu benda atau peristiwa, yang ditandai dengan perasaan yang mendalam, hasrat untuk bertindak, dan perubahan fisiologis pada fungsi tubuh. Segala hal yang dilakukakan manusia tidak pernah lepas dari emosi, karena dengan adanya emosi manusia dapat menunjukkan keberadaannya dalam menangani masalah pribadi maupun sosial. Ekspresi emosi digunakan untuk mencari keseimbangan antara tensi yang nyaman dan tidak nyaman, juga untuk mengekspresikan hasrat sebagai alat pengganti kesuksesan. Esensi pentingnya emosi bagi manusia memiliki beberapa keuntungan, yang pertama menjadi alat untuk membantu pengendalian diri, sehingga anak-anak/remaja tidak terjerumus kedalam tindakan yang dapat merugikan dirinya sendiri maupun orang lain. Kedua, emosi bisa diimplementasikan sebagai cara yang sangat baik untuk memasarkan atau membesarkan ide/gagasan (Kharisma Bismi Alrasheed & Aprianti, 2016).

SMAN 1 Karangbinangun merupakan SMA yang terdapat di Kecamatan Karangbinangun Kabupaten lamongan dengan jumlah populasi siswa IPS kelas XI sebanyak 112 siswa. Berdasarkan hasil survey awal yang di lakukan di SMAN 1 Karangbinangun pada tanggal 23 November 2020 didapatkan 8 dari 10 siswa pengguna gadget mengalami tingkat emosi yang cenderung tidak stabil.

Dari penjelasan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang “Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat emosi pada siswa IPS kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat emosi pada siswa IPS kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan?”

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan umum

Untuk mengetahui Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat emosi pada siswa IPS kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Lamongna.

1.4.1 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada siswa IPS kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan.
2. Mengidentifikasi emosi pada siswa IPS kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan.
3. Menganalisis Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat emosi pada siswa IPS kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Akademik

Merupakan suatu sumbangan bagi ilmu pengetahuan, khususnya dalam hal penggunaan gadget dengan tingkat emosi pada siswa.

1.4.2 Bagi Praktis

1) Bagi Pemerintah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan kebijakan bagi pemerintah serta sebagai sumber informasi mengenai dampak penggunaan

gadget terhadap tingkat emosi pada siswa IPS kelas XI.

2) Bagi Pelayanan Kesehatan

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget terhadap tingkat emosi pada siswa.

3) Bagi Profesi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi para profesi tentang dampak penggunaan gadget terhadap tingkat emosi pada siswa.

4) Bagi Peneliti

Sebagai referensi pengembangan ilmu pengetahuan, menambah wawasan dan pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget terhadap tingkat emosi pada siswa.

5) Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai acuan dan pembandingan bagi peneliti selanjutnya mengenai dampak penggunaan gadget terhadap tingkat emosi pada siswa.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas tinjauan pustaka yang berkaitan dengan permasalahan penelitian antara lain: 1) Konsep Siswa, 2) Konsep Gadget, 3) Konsep Penggunaan Gadget, 4) Konsep Tingkat Emosi, 5) Kerangka Konsep, 6) Hipotesis.

2.1 Konsep Siswa

2.1.1 Pengertian Siswa

Siswa adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar dimana di dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Siswa akan menjadi faktor penentu, sehingga dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya (Koeswara, 2014)

Menurut Abu Ahmadi (2014) siswa adalah orang yang belum mencapai dewasa, yang membutuhkan usaha, bantuan bimbingan dari orang lain yang telah dewasa guna melaksanakan tugas sebagai salah satu makhluk Tuhan, sebagai umat manusia, sebagai warga negara yang baik dan sebagai salah satu masyarakat serta sebagai suatu pribadi atau individu.

a Menurut Ali (2010) menyatakan bahwa siswa adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh orang tua untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan disekolah dengan tujuan untuk menjadi manusia yang

memiliki pengetahuan, berketrampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak dan mandiri.

2.1.2 Karakteristik Siswa

Menurut Sukintaka dalam lanun (2015:19-20) karakteristik anak SMA umur 16-18 tahun antara lain :

A. Psikis atau Mental

1. Banyak memikirkan dirinya sendiri.
2. Mental menjadi stabil dan matang.
3. Membutuhkan pengalaman dari segala segi.
4. Sangat senang terhadap hal-hal yang ideal dan senang sekali bila memutuskan masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, perkawinan, pariwisata dan kepercayaan.

B. Sosial

1. Sadar dan peka terhadap lawan jenis.
2. Lebih bebas.
3. Berusaha lepas dari lindungan orang dewasa atau pendidik.
4. Senang pada perkembangan sosial.
5. Senang pada masalah kebebasan diri dan berpetualang.
6. Sadar untuk berpenampilan dengan baik dan cara berpakaian rapi dan baik.
7. Tidak senang dengan persyaratan-persyaratan yang ditentukan oleh kedua orang tua.
8. Pandangan kelompoknya sangat menentukan sikap pribadinya.

C. Perkembangan Motorik

Anak akan mencapai pertumbuhan dan perkembangan pada masa dewasanya, keadaan tubuhnya pun akan menjadi lebih kuat dan lebih baik, maka kemampuan motorik dan keadaan psikisnya juga telah siap menerima latihan-latihan peningkatan ketrampilan gerak menuju prestasi olahraga yang lebih. Untuk itu mereka telah siap dilatih secara intensif di luar jam pelajaran. Bentuk penyajian pembelajaran sebaiknya dalam bentuk latihan dan tugas.

2.1.3 Tekanan Yang Dihadapi Siswa

Secara teoritik, pada umumnya setiap siswa memiliki kecenderungan mengalami stres belajar, akan tetapi sesuai dengan kondisi internal siswa yang menyangkut pikiran-pikiran negatif, keyakinan dalam diri serta kepribadian yang dimiliki siswa. Siswa SMA menghadapi banyak tekanan maupun tuntutan akademik, sebagai contoh, ujian sekolah, menjawab pertanyaan di kelas, dan memperlihatkan progress mata pelajaran. Salah satu ujian sekolah yang menjadi tuntutan adalah UAS. Siswa SMA diperkirakan dapat mengalami stres yang bervariasi menjelang UAS sebab nilai UAS dapat mempengaruhi rapor yang menjadi bekal untuk masuk ke perguruan tinggi negeri. Menurut Lal sebagai konsekuensi hal tersebut adalah siswa akan mengalami stres (Sukmadinata, 2015)

Situasi menjelang ujian nasional, biasanya siswa juga dihadapkan dengan berbagai tekanan dan beban pikiran yang begitu besar. Ansietas pada remaja dan anak sekolah secara signifikan dapat mengganggu kegiatan harian dan tugas-tugas perkembangan dapat berpengaruh pada nilai akademik, sampai fungsi sosial yang dapat berlanjut hingga dia dewasa (Widyartini, 2016). Siswa pada umumnya

mengalami stres sampai pada tahap tertentu, tuntutan dan tekanan dalam mengikuti program bimbingan yang ketat serta jadwal disekolah yang padat sudah pasti dapat menimbulkan stres (Markam, 2015).

2.2 Konsep Gadget

2.2.1 Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet pc, video game dan juga telepon seluler atau smartphone (Setianingsih, 2018)

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna (Efastri S, dkk, 2018). Saat ini tidak aneh lagi melihat anak kecil sudah menggunakan *gadget*. *Gadget* adalah benda ajaib yang berisi aneka aplikasi dan program ini telah menjadi sahabat yang lekat bagi anak, bahkan seolah-olah bisa menyihir mereka untuk duduk manis berjam-jam bersama *gadget* (Rahman, n.d.).

2.2.2 Faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak-anak dalam penggunaan *gadget* (Damayanti Riska, 2017). Faktor-faktor tersebut meliputi:

1. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada anak-anak.

Sehingga hal itu membuat anak-anak penasaran untuk mengoperasikan *gadget*.

2. Kecanggihan dari *gadget*

Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan anak. Kebutuhan anak dapat terpenuhi dalam bermain *game*, sosial media bahkan sampai berbelanja online.

3. Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau.

4. Lingkungan

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

5. Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak. Sehingga banyak anak-anak mengikuti *trend* yang ada di dalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

6. Faktor sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak (Pebriana, 2017).

2.2.3 Jenis-jenis Gadget

Gadget memiliki macam-macam jenisnya dan memiliki fungsi yang berbeda.

Berikut beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan diantaranya adalah :

1. *Handphone* (HP)/*Smartphone* adalah seperangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (*portable, mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel, wireless*). *Handphone* merupakan salah satu jenis *gadget* yang paling banyak digunakan. Seiring dengan perkembangannya, *handphone* banyak ragamnya. Mulai *handphone* yang menggunakan OS android, *iOS*, *windowsphone*, dan lain-lain.
2. *Iphone* adalah sebuah *telephone* memiliki koneksi internet multimedia yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan *Apple*.
3. *Ipad* adalah sebuah produk komputer memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan *Ipad Thouch* dan *Iphone* yang merupakan tablet buatan *Apple*. Untuk ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi.
4. *Blackberry* adalah sebuah perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan surat elektronik (*push email*), Faksimili Internet, telepon seluler, SMS, menjelajah internet, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya.
5. *Netbook* merupakan perpaduan antara *computer portable* seperti internet dan *netbook*.

2.2.4 Tanda-tanda Kecanduaan Penggunaan Gadget

Tanda seorang mengalami kecanduan menurut Wulansari (2017) :

1. Penggunaan *gadget* secara terus-menerus disertai kurangnya minat untuk bersosialisasi.
2. Menghabiskan waktu lebih dari 2 (dua) jam untuk menggunakan *gadget*.
3. Melakukan protes atas segala pembatasan dan aturan soal *gadget*.
4. Tidak dapat melewatkan waktu sehari pun tanpa *gadget*.
5. Selalu minta di berikan *gadget*, jika tidak diberi, anak akan mengamuk.
6. Tidak mau beraktivitas di luar rumah. Misalnya, bersikeras minta pulang cepat agar bisa bermain *gadget* yaitu game dirumah.
7. Menolak melakukan rutinitas sehari-hari dan lebih memilih bermain *gadget*. Seperti tidak mau di suruh orang tua untuk tidur atau mandi.

2.3 Konsep Penggunaan Gadget

2.3.1 Pengertian Penggunaan Gadget

Kata penggunaan berasal dari kata guna mendapat imbuhan peng dan akhiran-an yang berarti menggunakan (alat /perkakas), mengambil manfaatnya, melakukan sesuatu dengan tidak boleh menggunakan kekerasan (Departemen Pendidikan Indonesia, 2008). *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (bahasa Indonesia:acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat

elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, game dan lainnya (Husna, 2017)

Pada dasarnya, gadget diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi menurut Laswell sebagaimana dikutip dari Chusnul Chotimah adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa kepada siapa dengan akibat atau hasil apa? (*who, says what, in which channel, to whom, with what effect?*). *Gadget*, dilihat melalui model komunikasi Laswell merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan (Ameliola, 2015). Berdasarkan pengertian ini, *gadget* adalah media komunikasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan. Teori ini pertama kali diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya pengguna media mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya (P. Chusna, 2017).

Teori *uses and gratification* ini menjelaskan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna mempunyai pilihan untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial, afiliasi kelompok dan ciri-ciri kepribadian sehingga terciptalah kebutuhan manusia yang berkaitan dengan media. Jadi, penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam

menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas (Marpaung, 2018).

2.3.2 Tujuan Penggunaan Gadget

Ada berbagai tujuan seseorang menggunakan *gadget*. Diantaranya sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi (Zahro, 2015). *Gadget* dapat memperpendek jarak ruang jauh, sehingga dapat saling berkomunikasi pada saat bersamaan. *Gadget* membantu komunikasi antar individu dan bahkan antar kelompok dengan berbagai fasilitas layanan yang disediakan oleh jasa telekomunikasi. Keberadaan *gadget* kini sudah mengalahkan telephone kabel. Teknologi seluler selalu berkembang terus dan tidak akan pernah berhenti disatu titik. Teknologi berkaitan erat dengan desain dan kualitas suatu produk sehingga masyarakat tidak akan jenuh dengan teknologi yang semakin canggih. Selain itu juga, tujuan dari *gadget* adalah meningkatkan mutu pembelajaran, efektivitas, serta efisien (Saputra, 2019).

2.3.3 Manfaat menggunakan Gadget

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya :

a. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat

berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*.

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

d. Hiburan

Bukan rahasia lagi bahwa *gadget* juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

e. Mengakses informasi

Bukan *gadget* namanya jika tidak memberikan suatu informasi. Informasi tersebut mempermudah penggunaannya untuk melakukan aktivitasnya. Jika sebagai mahasiswa informasi tersebut bisa berupa update berita tentang program-program kampus dan perkembangannya.

f. Wawasan bertambah

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengukung wawasan seseorang dapat bertambah (Putra, 2016).

2.3.4 Dampak Menggunakan Gadget

Disamping mempunyai pengaruh positif, media teknologi informasi juga mempunyai dampak negatif diantaranya: polusi udara, demam teknisisme membuat hidup kita lengkap sehingga pengguna ketergantungan terhadap *gadget* yang bisa menimbulkan adanya sifat malas, baru hiburan mislanya internet, *BBM*, *facebook*, *whatsapp*, *line*, peningkatan peluang beberapa penyakit, ketidakaturan makan (kegemukan), dan juga dalam bidang kesehatan dapat merusak mata , pemisahan sosial (Pangastuti, 2017).

Salah satunya dalam pemakaian *gadget* yakni *handphone*, *handphone* telah membuat inovasi yang sangat besar atau spektakuler dalam industri telekomunikasi yang bertujuan untuk memudahkan pekerjaan dan aktifitas pribadi seseorang, meningkat jumlah pemakainya yang semakin bertambah disegenap penjuru dunia. Ini merupakan sebuah realitas yang tidak dapat dipungkiri (Sace, 2018).

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berdampak positif dan dapat pula berdampak negatif tergantung pengguna *gadget* tersebut.

2.3.5 Waktu Menggunakan Gadget

Waktu menggunakan *gadget* sebaiknya diatur sebaik mungkin. Yaitu waktu yang digunakan bukanlah yang biasa digunakan untuk kegiatan yang lain, sehingga antara satu aktivitas dengan aktivitas yang lainnya tidak saling terganggu, agar terjadi keseimbangan antara kegiatan. Menurut Horrigan, terdapat terdapat dua hal mendasar yang harus di amati untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet.

Sedangkan waktu penggunaan, menurut SWA-Mark Plus dan Co berdasarkan temuannya pada 1.100 orang pengguna internet, menggolongkan tipe-tipe pengguna internet berdasarkan lama waktu yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Pengguna berat (*heavy users*), yaitu individu yang menggunakan internet selama lebih dari 40 jam perbulan.
- b. Pengguna sedang (*medium users*), yaitu individu yang menggunakan internet 10-40 jam perbulan .
- c. Pengguna ringan (*light users*), yaitu individu yang menggunakan internet tidal lebih dari 10 jam perbulan .

Menurut Mac Bridge sebagaimana dikutip dari Yuniar Rachdianti , yang dapat dilakukan dengan menggunakan internet adalah dapat dengan mudah untuk :

- a. Mengirimkan surat kepada teman
- b. Ikut dalam diskusi kelompok komputer
- c. Mencari kesenangan khusus

- d. Men-*download* file
- e. Mencari informasi
- f. Mencari diperpustakaan elektronik dengan kata-kata kunci
- g. Menonton video klip
- h. Mendapatkan berita nasional maupun internasional yang terbaru
- i. Ikut main game dengan banyak pemain

Menurut Reid CY (2016) merekomendasikan durasi screen-time sebanyak ≤ 5 jam/hari pada anak dan remaja. Rekomendasi yang ada ternyata tidak sesuai dengan kebiasaan remaja. Di China terdapat 36,8% anak sekolah usia 9 - 17 tahun menggunakan media elektronik ≥ 5 jam per hari, sedangkan di Vietnam sebanyak 56% -64% remaja usia 13-14 tahun menggunakan media elektronik ≥ 5 jam/hari (Cai, 2017). Di Indonesia sendiri, terdapat 60% anak usia sekolah menggunakan media elektronik >5 jam di Bantul (Astitik, 2016).

Jadi, waktu untuk menggunakan *gadget* adalah lamanya waktu luang atau istirahat yang dimanfaatkan agar tidak terbuang sia-sia, seperti pada waktu jam kosong ketika kegiatan yang lain sedang tidak berlangsung sehingga dapat memanfaatkan semaksimal mungkin.

2.3.6 Lembar Kuesioner Penggunaan Gadget

No	Pertanyaan	< 5 jam	> 5 jam
1.	Berapakah durasi atau total waktu (jam) anda bermain <i>gadget</i> (laptop, <i>handphone</i> , tablet, <i>ipad</i>) dalam waktu satu hari?		

2.4 Konsep Tingkat Emosi

2.4.1 Pengertian Emosi

Emosi dapat diartikan sebagai keadaan jiwa yang sangat mempengaruhi makhluk hidup, yang ditimbulkan oleh kesadaran atas suatu benda atau peristiwa, yang ditandai dengan perasaan yang mendalam, hasrat untuk bertindak, dan perubahan fisiologis pada fungsi tubuh. Sebagian orang lantas menyadari adanya rangsangan (menakutkan, menyedihkan, melegakan, menjengkelkan) yang memicu situasi psikologis yang dikenal sebagai emosi (takut, sedih, bahagia, marah). Singkatnya, emosi adalah pikiran yang digerakkan. Karena itu, mungkin akan lebih baik menjabarkan emosi sebagai gerakan dalam pikiran (Maurus, 2016).

Emosi adalah perasaan intens yang ditujukan kepada seseorang atau sesuatu. Emosi adalah reaksi terhadap seseorang atau kejadian. Emosi dapat ditunjukkan ketika merasa senang mengenai sesuatu, marah kepada seseorang, ataupun takut terhadap sesuatu. Kata “emosi” diturunkan dari kata bahasa Prancis, *emotion*, dari *emouvoir*, kegembiraan dari bahasa Latin *emovere*, dari e- (*varian eks-*) luar dan *movere* bergerak (Gemilang, 2015).

2.4.2 Ekspresi Emosi Manusia

Kemunculan emosi seseorang bisa dikenali dari ekspresi yang ditampilkan seketika itu, baik dari perubahan wajah, nada suara, atau tingkah lakunya. Ekspresi emosi tersebut muncul secara spontan dan seringkali sulit dikontrol atau ditutup-tutupi. Banyak orang secara spontan berteriak histeris lantaran terkejut, sementara yang lain memegang dada, atau tampak lemas dengan raut muka pucat.

Ada orang-orang tertentu yang bergetar anggota badannya (*tremor*) ketika marah, sementara yang lain dengan mata melotot, wajah memerah, menjadi gagap seketika, atau ekspresi lain dalam bentuk tingkah laku seperti menggebrak meja, membenturkan kepala, menggigit ujung jemarinya (Hude, 2014). Ekspresi emosi dibagi menjadi dua, yaitu ekspresi emosi positif dan ekspresi emosi negatif.

1. Ekspresi emosi positif

Emosi positif adalah emosi yang menyenangkan dan diinginkan oleh setiap orang. Tapi, emosi positif apa yang difavoritkan kebanyakan orang ialah emosi senang (Hude, 2014).

2. Ekspresi emosi negatif

Emosi negatif sejatinya tak pernah dikehendaki oleh manusia, sehingga selalu diusahakan untuk dihindari, kendati tak mudah diwujudkan. Kesulitan dalam hal ini amat terkait dengan realitas kehidupan yang dapat diatur sesuai dengan kehendak kita. Tidak seorangpun sanggup mengarahkan kehidupannya untuk kesenangan belaka, karena kesedihan, ketakutan, kekesalan, dan kekecewaan datang tanpa diundang. Demikian pula sebaliknya, tidak ada orang yang tenggelam dalam lubang kesedihan terus-menerus, kecuali ia sendiri yang menghendaki demikian (Hude, 2014).

2.4.3 Gejala-gejala emosi

Seseorang yang mengalami emosi sering tidak lagi memperlihatkan keadaan sekitarnya. Suatu keaktifan tidak dikerjakan oleh individu dalam keadaan normal, kemungkinan akan dikerjakan pada saat individu dalam keadaan emosi. Dengan demikian, emosi dipandang sebagai perasaan yang gradual lebih besar

kekuatannya. Adapun gejala-gejala ketika seseorang sedang mengalami emosi, yaitu (Gemilang, 2015):

1. Depresi, Kecemasan, Takut dan Kemarahan

Seseorang mengalami emosi tertentu, seperti depresi, kecemasan, dan kemarahan yang terlalu sering atau terlalu kuat.

2. Sulit Menunjukkan Rasa Sayang

Seseorang mengalami emosi tertentu terlalu jarang atau terlalu lemah. Mereka merasa tidak mampu menunjukkan rasa sayang, kepercayaan, marah atau penolakan.

3. Sulit Berhubungan dengan Orang Lain

Misalnya pacar membuat merasa bersalah, teman-teman mengecewakan, pasangan menimbulkan rasa takut dan lainnya.

4. Komplikasi Konflik Emosi

Seseorang merasa mengalami beberapa konflik karena dua atau lebih emosi. Misalnya antara marah dan takut, antara benci dan cinta, dan lainnya.

2.4.4 Cara mengendalikan emosi

Unsur-unsur utama pada program yang efektif dalam mengendalikan emosi secara ringkas adalah sebagai berikut (Gemilang, 2013: 24-27):

1. Melawan Pikiran Negatif

Pemicu emosi biasanya berasal dari pikiran, baik itu pikiran negatif yang muncul dari interpretasi input-input atau stimulasi dari lingkungan eksternal maupun pola-pola pemikiran internal yang tidak disadari. Misalnya, seseorang bisa marah atau merasa ketakutan karena merespon ancaman dari orang lain.

2. Mengubah Kata Negatif Menjadi Positif

Riset terbaru menggunakan scanner MRI di otak menunjukkan bahwa penampakan kata-kata negatif seperti kata 'tidak' misalnya, membuat diri memproduksi hormon dan neurotransmitters yang bisa memicu stres, mengacaukan beragam fungsi komunikasi, bahkan bisa merusak akal sehat. Pemikiran yang menggunakan kalimat-kalimat negatif biasanya membawa kekhawatiran atau penyesalan

3. Menerima Pikiran Negatif, Bertindak Positif

Pikiran dan perasaan tidak perlu dilawan atau ditindak lanjuti dengan segera, tapi cukup diamati dan diterima. Emosi negatif adalah sesuatu yang wajar untuk didapati dan senormal emosi yang positif. Pikiran-pikiran yang muncul tidak perlu langsung ditanggapi atau dievaluasi secara berlebihan. Tidak usah juga dihindari atau dipendam. Amarah yang terpendam bisa meledak suatu saat atau malah menjadi penyakit batin maupun fisik yang menggerogoti diri dari dalam.

4. Memaksimalkan Ajaran Agama

Kuatkan kepercayaan serta praktekan ritual-ritual yang mengembangkan emosi positif seperti banyak-banyak bersyukur dan berdo'a, bermeditasi atau berdzikir dalam agama Islam, memberi atau bersedekah dan menolong orang lain, berpuasa serta pergi ke tempat ibadah umum seperti masjid, wihara, pura atau gereja sesuai keyakinan masing-masing.

5. Meditasi dan Berpikir Reflektif

Kuatkan kontak dengan kekinian, bernafas dalam-dalam dengan perlahan dan rasakan setiap sensasi diri dengan keterbukaan serta penerimaan. Menerima dan

merasakan apapun yang ada saat ini. Jangan terikat dengan pikiran manapun di masa lalu, masa sekarang, dan yang di masa depan seperti penyesalan, amarah, dan kecemasan.

6. Menemukan Nilai-nilai Kehidupan

Bertindak dengan prinsip-prinsip sejati tersebut. Kita berkomitmen untuk berperilaku sesuai prinsip berdasarkan nilai yang abadi, bukan bertindak karena perasaan yang bersifat sementara. Misalnya dengan tetap berpegang teguh pada kejujuran, integritas, siap bertanggung jawab, adil dan seterusnya.

2.4.5 Lembar Kuesioner Tingkat Emosi

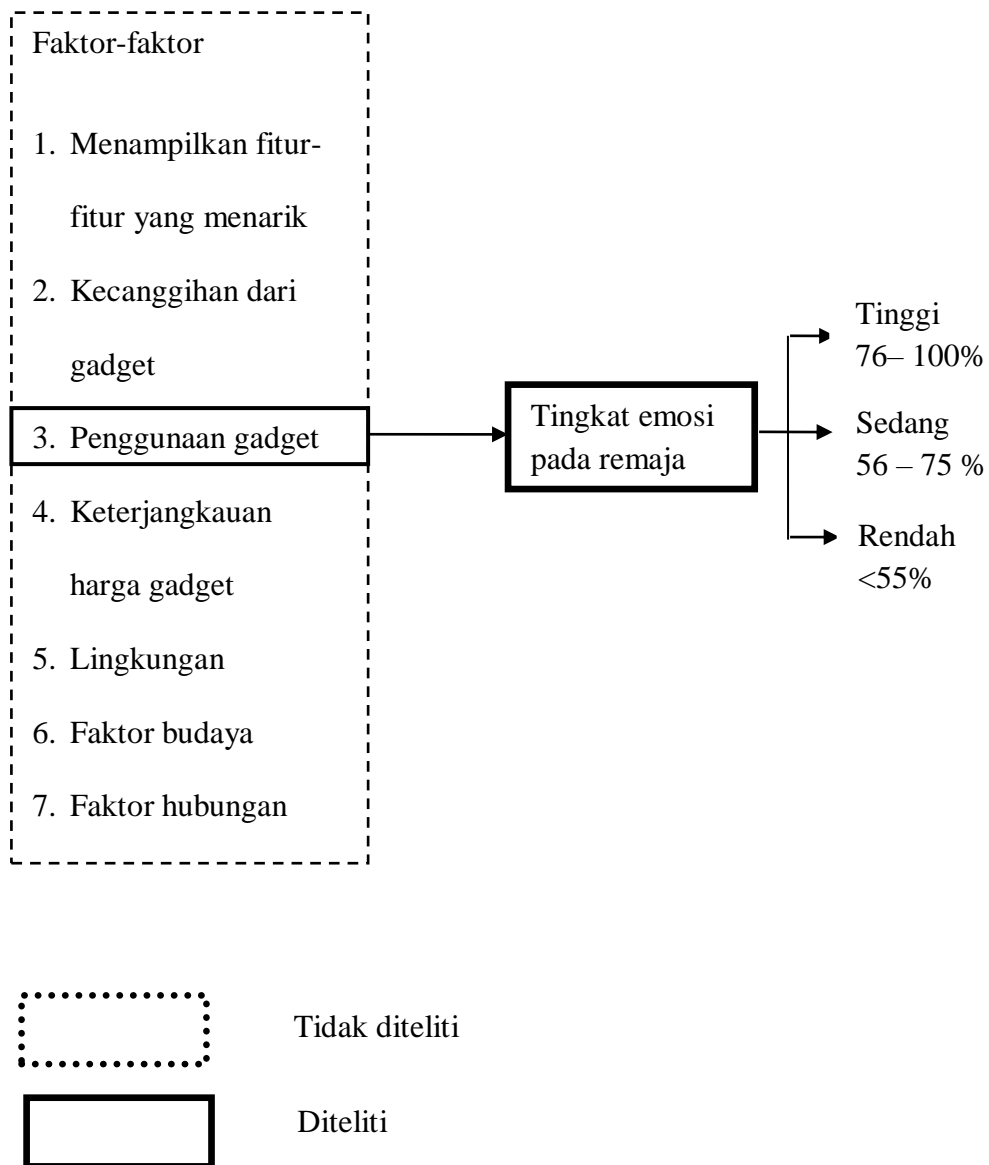
Berilah tanda (√) pada salah satu pilihan jawaban yang dianggap sesuai dengan keadaan sehari-hari.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban (√)			
		SS	S	TS	STS
1.	Ketika seseorang menyela pembicaraan saya, saya mampu mengontrol kekesalan dan menegurnya dengan sopan.				
2.	Saya memilih berdamai dengan teman sekelompok, karena saya menyadari bahwa kemarahan saya pada dirinya dapat mempengaruhi kinerja saya dalam kelompok.				
3.	Saya merasa kesulitan dalam mengerjakan sesuatu, saya memilih untuk berhenti mengerjakannya.				
4.	Saya memilih untuk mengambil keputusan tanpa campur tangan orang lain.				
5.	Saya menggabungkan ide saya dan teman-teman, sehingga dapat menyelesaikan tugas kelompok dengan lebih kreatif.				
6.	Saya merasa kesulitan dalam menjelaskan perasaan saya kepada orang lain, ketika saya sedang marah.				
7.	Jika seseorang membuat saya kesal, saya berpikir bahwa orang tersebut memang sengaja melakukannya.				

8.	Saya merasa puas setelah membanting atau melempar benda-benda untuk meluapkan kemarahan saya.				
9.	Saya mudah menyesuaikan diri dalam menentukan solusi dari suatu masalah.				
10.	Saya merasa kesulitan untuk menjelaskan alasan kemarahan saya kepada orang lain.				
11.	Saya merasa sulit menenangkan diri dan berpikir untuk menyerang orang yang membuat saya marah saat itu juga.				
12.	Saya berpikir bahwa kebanyakan teman saya sulit memahami cerita tentang perasaan saya.				
13.	Jika orang lain menolak pendapat saya, saya dapat memahami bahwa setiap orang memiliki pendapat yang berbeda.				
14.	Saya akan meluapkan kemarahan saya dengan berteriak atau membentak seseorang.				
15.	Saat sedang marah, saya kesulitan mengatur kata-kata, sehingga orang lain kurang memahami perkataan saya.				
16.	Saya terbuka terhadap pendapat orang lain sebelum mengambil keputusan.				
17.	Saya tetap menggunakan ide saya, walaupun teman-teman memiliki ide lain dalam mengerjakan tugas.				
18.	Jika seseorang membuat saya marah, saya akan memandang dia sebagai seseorang yang harus dijauhi.				
19.	Saya merasa kesal ketika orang lain mengkritik pendapat saya, sehingga saya akan mengabaikannya.				
20.	Saya akan mengajak seseorang berdiskusi sampai menemukan jalan tengah dari perbedaan pendapat kami.				
21.	Saya menyampaikan ide dengan kata-kata yang tegas dan lembut.				
22.	Ketika seseorang memiliki pendapat yang berbeda dengan saya, maka saya akan merasa kesal dan berpikir bahwa pendapat saya lebih baik.				
23.	Saat sedang marah, saya mampu mengontrol cara bicara saya, sehingga orang lain dapat memahami perkataan saya.				
24.	Seseorang yang telah membuat saya marah				

	seharusnya mampu mengubah perilakunya agar sesuai dengan diri saya.				
25.	Saat seseorang telah membuat saya marah, saya akan tetap mengingat-ingat perbuatan orang tersebut.				

2.5 Kerangka konsep



Gambar 2.1 : Kerangka Konsep Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Emosi Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Karangbinangun Tahun 2021.

Menurut Robbin & Judge (2017) menyatakan bahwa faktor-faktor penggunaan gadget terdiri dari gadget yang menampilkan fitur yang menarik, kecanggihan dari gadget, keterjangkauan harga gadget, lingkungan, faktor budaya,

dan faktor hubungan. Dalam penggunaan gadget pada remaja, dapat mempengaruhi tingkat emosi pada remaja itu sendiri.

2.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian (Nursalam, 2015). Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Emosi Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Karangbinangun.

H_0 ditolak, H_1 diterima artinya ada Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Emosi Pada Remaja.

BAB 3

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu metode yang bersifat sistematis dan terstruktur untuk menyelesaikan sebuah topik atau judul penelitian, serta untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian tersebut (Leo, 2013). Pada bab ini akan dibahas 1) Desain Penelitian, 2) Waktu dan Tempat Penelitian, 3) Kerangka Kerja, 4) Identifikasi Variabel, 5) Definisi Operasional, 6) Populasi, Sampel, Sampling, 7) Pengumpulan Data dan Analisa Data, 8) Etika Penelitian.

3.1 Disain Penelitian

Desain penelitian merupakan model atau metode yang digunakan peneliti untuk melakukan suatu penelitian yang memberikan arah terhadap jalannya penelitian. Desain yaitu karakteristik dari suatu penelitian yang membedakannya dengan penelitian lain. Beberapa peneliti dapat mengemukakan masalah penelitian sama, tetapi desain penelitian yang mereka ajukan dapat berbeda, karena desain penelitian ditentukan oleh peneliti (K. K. Dharma, 2015).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Desain Cross Sectional (Potong Lintang). Desain Cross Section adalah desain penelitian analitik yang bertujuan untuk mengetahui antar variabel dimana variabel independen dan variabel dependen diidentifikasi pada satu satuan waktu (Dharma, 2015).

Dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang bersifat *korelasional* yang bertujuan mengungkapkan hubungan antar variabel. Desain

penelitian menggunakan pendekatan *Cross sectional* yaitu jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran/observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu saat (Nursalam, 2016).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan penggunaan gadget dengan tingkat emosi pada siswa di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan.

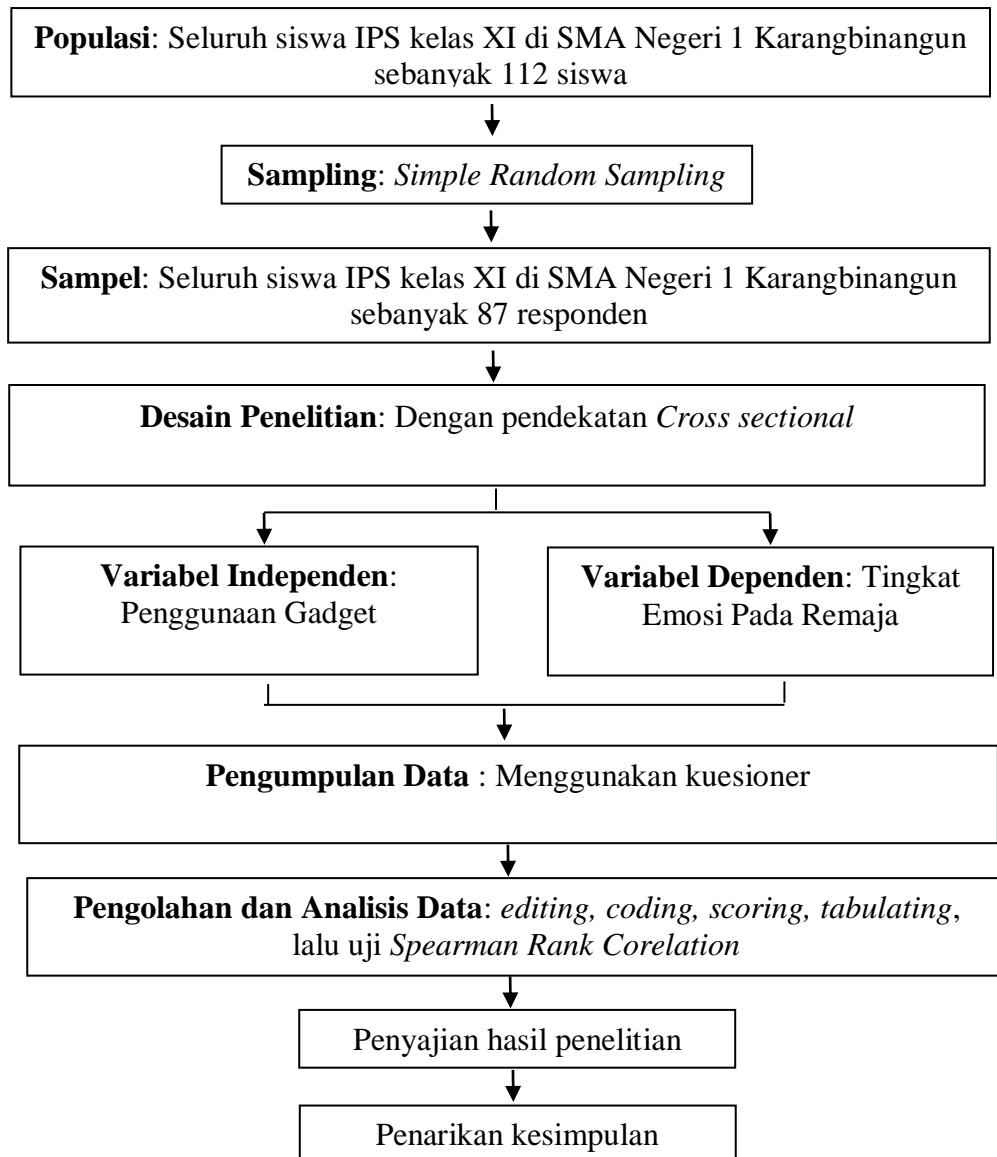
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu pada penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2020 mencari fenomena dan masalah mengenai penggunaan gadget dengan tingkat emosi dan melakukan survey awal untuk penelitian ini. Studi pendahuluan dilaksanakan pada bulan November 2020. Penelitian dilakukan pada bulan Maret sampai Mei 2021.

Lokasi pada penelitian menjelaskan tempat yang akan digunakan sebagai tempat penelitian (Notoatmodjo, 2012). Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Karangbinangun, Kecamatan Karangbinangun, Kabupaten Lamongan, Provinsi Jawa Timur.

3.3 Kerangka Kerja (*Frame Work*)

Kerangka kerja merupakan langkah-langkah atau tahapan dalam aktivitas alamiah yang dimulai dari penerapan populasi, sampel, dan seterusnya yaitu kegiatan sejak awal penelitian yang akan dilaksanakan (Nursalam, 2015).



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi Pada Siswa Di SMA Negeri 1 Karangbinangun Tahun 2021.

3.4 Identifikasi Variabel

Identifikasi variable adalah bagian penting dari penelitian dengan cara menentukan variable-variabel yang ada di dalam penelitian seperti variable independen, dependen, moderat, control, dan intervening (Hidayat, 2010). Penelitian ini menggunakan variable independen dan variable dependen. Berikut klasifikasi dari variable pada penelitian ini yaitu:

3.4.1 Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (*Independent Variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan timbulnya variabel dependen atau variabel terikat (Sugiyono, 2018). Variabel bebas (*Independent Variable*) pada penelitian ini adalah Penggunaan Gadget.

3.4.2 Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (*Dependent Variable*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2018). Variabel terikat (*Dependent Variable*) pada penelitian ini adalah Tingkat emosi pada remaja.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari suatu yang didefinisikan tersebut (Nursalam, 2015). Karakteristik yang diamati memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena (Nursalam, 2015)

Definisi operasional pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (*Independent Variable*) dan variabel terikat (*Dependent Variable*).

Variabel bebas (*Independent Variable*) pada penelitian ini adalah penggunaan gadget, sedangkan variabel terikat (*Dependent Variable*) pada penelitian ini yaitu tingkat emosi pada remaja.

Tabel 3.1 Definisi Operasional Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi Pada Siswa Di SMA Negeri 1 Karangbinangun Tahun 2021.

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala Ukur	Hasil Ukur
1	Variabel independen: Penggunaan Gadget	kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media <i>gadget</i> sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas	Memberikan lembar kuosioner penggunaan gadget	Lembar kuosioner	Ordinal	Tingkat Penggunaan gadget dikategorikan menjadi 1.Normal 2.Lama
2	Variabel Dependen : Tingkat emosi pada remaja	sebagai keadaan jiwa yang sangat mempengaruhi manusia, yang ditimbulkan oleh kesadaran atas suatu benda atau peristiwa, yang ditandai dengan perasaan yang mendalam, hasrat untuk bertindak, dan	Memberikan Lembar kuosioner tingkat emosi	Lembar kuosioner	ordinal	Setiap poin pertanyaan mendapatkan poin SS : 4 S : 3 TS : 2 STS:1 kriteria skor dikategorikan menjadi: 1. Tinggi, jika nilai 76% -

		perubahan fisiologis pada fungsi tubuh				100% langkah-langkah benar. 2. Sedang, jika nilai 56% - 75% langkah-langkah benar. 3. Rendah, jika nilai < 50% langkah-langkah benar (Nursalam, 2015)
--	--	--	--	--	--	---

3.6 Populasi, Sampel, Sampling

3.6.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa IPS kelas XI di SMA Negeri 1 Karangbinangun sebanyak 112 siswa.

3.6.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan dianggap mewakili karakteristik yang dimiliki oleh populasi penelitian tersebut (Nursalam, 2015; Sugiyono, 2018). Besar sampel dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{d^2(N - 1) + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

Keterangan:

n = Perkiraan besar sampel

N = Perkiraan besar populasi

z = Nilai standar normal untuk $\alpha = 0,05$ (1,96)

p = Perkiraan proporsi, jika tidak diketahui dianggap 50%

q = $1 - p$ (100% - p)

d = Tingkat kesalahan yang dipilih (d = 0,05)

Diketahui $N = 112$

Maka:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{d^2(N - 1) + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

$$n = \frac{112 \cdot 1,96^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,05^2(112 - 1) + 1,96^2 \cdot 0,05 \cdot 0,05}$$

$$n = \frac{112 \cdot 3,8416 \cdot 0,25}{0,0025 (111) + 3,8416 \cdot 0,25}$$

$$n = \frac{107,5640}{0,2775 + 0,9604}$$

$$n = \frac{107,5648}{1,234}$$

$$n = 105,993$$

$$n = 86,885$$

$$n = 87$$

Jadi, total responden pada penelitian ini yaitu 87 responden.

3.6.3 Sampling

Sampling merupakan suatu proses menyeleksi sampel yang digunakan dalam penelitian dari populasi yang ada, sehingga jumlah sampel akan mewakili dari keseluruhan populasi yang ada (Sugiyono, 2018).

Dalam penelitian ini sampling yang digunakan yaitu teknik *probability sampling* dengan pendekatan *simple random sampling*. *Probability sampling* atau *random sampling* adalah pengambilan sampel dengan cara acak atau random. Yaitu caranya dengan membagi jumlah populasi menjadi pedoman besar sampel yang diinginkan. Sampel diambil dengan menggunakan pengundian acak nama-nama anggota yang sesuai dengan kriteria. Nama yang keluar menjadi sampel penelitian. (Notoatmodjo, 2012).

3.7 Pengumpulan Data dan Analisis Data

3.7.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan subjek dan proses pengumpulan karakteristik subjek yang diperlukan dalam suatu penelitian (Nursalam, 2017).

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai topik masalah yang akan dilakukan penelitian. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing, mengenai topik penelitian. Selanjutnya peneliti mengajukan surat permohonan ijin melakukan survey awal kepada Lembaga Pengabdian dan Penelitian Mahasiswa (LPPM) Universitas Muhammadiyah Lamongan. Selanjutnya, LPPM Universitas Muhammadiyah Lamongan memberikan izin yang dapat digunakan untuk melakukan survey awal. Kemudian, surat langsung di kirim ke tempat tujuan penelitian yaitu di SMA Negeri 1 Karanbinangun untuk dilakukan survey awal. Dengan demikian penelitian dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu melakukan pengumpulan data.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara peneliti datang ke SMA Negeri 1 Karangbinangun untuk mengambil data siswa IPS kelas XI. Dengan menggunakan teknik *simplerandom sampling* dengan memilih beberapa siswa. Peneliti meminta kesediaan waktu siswa sebagai responden kesediaan untuk menandatangani lembar persetujuan (*informed consent*). Siswi kelas XI yang bersedia menjadi responden penelitian. Kemudian diberikan lembar kuosioner tingkat emosi.

3.7.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengobservasi, mengukur atau menilai dari suatu fenomena. Data diperoleh dari suatu pengukuran, kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bukti (*evidence*) dari suatu penelitian. Sehingga, instrumen atau alat ukur yang merupakan bagian penting dalam suatu penelitian (K. K. Dharma, 2017). Alat pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah lembar kuosioner yang berisi pertanyaan terkait dengan penggunaan Gadget dan tingkat emosi.

Nilai untuk setiap poin pertanyaan, jika sangat setuju diberi nilai 4, jika setuju diberi nilai 3, jika tidak setuju diberi nilai 2 dan jika memilih sangat tidak setuju diberi nilai 1. Kemudian nilai yang diperoleh akan dibagi dengan skor maksimum dan dikalikan 100%.peneliti melakukan penelitian terhadap lembar kuesioneryang dijawab dengan mengkategorikan dalam tingkat Tinggi (76 – 100%), sedang (56 – 75%), dan rendah (<55%).

$$N = \frac{Sp.100\%}{Sm}$$

Keterangan :

N = Presentase jawaban responden

Sm = skor Maksimum

Sp = skor yang diperoleh

3.7.3 Pengolahan Data

Pengolahan data adalah suatu proses dalam memperoleh data ringkasan atau angka ringkasan dengan menggunakan cara-cara atau rumus-rumus tertentu (Nursalam, 2015).

Pengolahan data mempunyaia beberapa langkah sebagai berikut:

1. *Editing*

Merupakan upaya untuk dapat melakukan pengolahan data dengan baik, data tersebut perlu diperiksa apakah telah sesuai seperti yang diharapkan atau tidak. *Editing* dapat dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul (Hidayat, 2010). Pada saat *editing*, peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut: (1) Memeriksa kembali lembar kuosioner yang diserahkan oleh responden; (2) Memeriksa kelengkapan jawaban lembar kuosioner satu persatu, apakah kuesioner diisi sesuai petunjuk yang telah dilakukan; (3) Mengelompokkan data sesuai dengan variabel; (4) Memastikan data sudah cukup jelas, sehingga tidak perlu dilakukan pengambilan respon, dan semua catatan dapat dipahami.

2. *Codning*

Merupakan kegiatan pemberian kode *numeric* (angka) terhadap data yang terdiri dari berbagai kategori. Biasanya dalam pembuatan kode dibuat daftar kode

untuk memudahkan kembali melihat lokasi dan arti suatu kode dari suatu variabel (Hidayat, 2010).

Data Umum

a. Usia

Usia 16 U1

Usia 17 U2

b. Jenis Kelamin

Laki-laki = JK 1

Perempuan = JK 2

3. *Scoring*

Yaitu memberikan skor atau nilai pada jawaban responden, jika jawaban “YA” maka diberi nilai “1” dan apabila jawaban “TIDAK” maka diberi nilai “0”. Hasil yang diperoleh dibagi dengan skor maksimum dan dikalikan 100% dijumlahkan dengan skor total 15 (Sugiyono, 2018).

Untuk kuesioner tingkat emosi

Sangat Setuju (SS) = 4

Setuju (S) = 3

Tidak Setuju (TS) = 2

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Scoring yang di hasilkan di analisis dan dikategorikan dengan kriteria :

Tinggi = 76 – 100%

Sedang = 56 – 75%

Rendah = < 55%

4. *Tabulating*

Merupakan data yang telah terkumpul kemudian ditabulasi dalam bentuk tabel sesuai dengan variabel yang akan diukur. Mengelompokkan data ke dalam suatu tabel sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, selanjutnya data yang sudah dikelompokkan dan telah diprosentasekan, dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi dan analisa sesuai dengan pendapat (Arikunto, 2011). Interpretasi nilai proporsi sebagai berikut: 1) 100% seluruhnya, 2) 76% - 99% sama dengan hampir seluruhnya, 3) 51% - 75% sama dengan sebagian besar, 4) 50% sama dengan sebagian, 5) 26% - 49% sama dengan hampir sebagian, 6) 1% - 25% sama dengan sebagian kecil, 7) 0% sama dengan tidak satupun.

3.7.4 Analisa Data

Analisa data merupakan bagian terpenting dalam mencapai tujuan pokok suatu penelitian, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mencakup fenomena (Nursalam, 2017). Uji Korelasi setelah data terkumpul dan diolah meliputi analisa masalah penelitian dengan uji hipotesis. Tetapi sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji distribusi data untuk mengetahui data normal atau tidak dengan menggunakan uji *kolmogorov-smirnov*, ini karena jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah lebih dari 50 orang. Sehingga, uji hipotesa yang digunakan adalah uji *Spearman Corelation* untuk menilai apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah pada masing-masing kelompok. *Uji Spearman Corelation* merupakan metode korelasi yang dikemukakan oleh Carl Spearman pada tahun 1904. Metode ini diperlukan untuk mengukur keeratan hubungan antara dua variabel. Kedua variabel itu tidak harus mengikuti distribusi normal dan kondisi variabel tidak

diketahui sama. Korelasi rank dipergunakan apabila pengukuran kuantitatif secara eksak tidak mungkin dilakukan. Data kedua variable berpasangan, misalnya mengukur tingkat moral, tingkat kesenangan, tingkat motivasi dan sebagainya. (Kelana Kusuma Dharma, 2015).

Uji validitas adalah suatu data dapat dipercaya kebenarannya sesuai dengan kenyataan. Menurut Sugiyono (2013:172) bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data dikumpulkan oleh peneliti.

Uji validitas berguna untuk mengetahui apakah ada pertanyaan-pertanyaan pada kuisioner yang harus dibuang/diganti karena dianggap tidak relevan. Peneliti menggunakan analisis korelasi *Rank Spearman*. Menurut Sugiyono (2010), korelasi *Rank Spearman* digunakan untuk mencari hubungan atau untuk menguji signifikansi hipotesis asosiatif bila masing – masing variabel yang dihubungkan berbentuk ordinal, dan sumber data antar variabel tidak harus sama.

Kriteria keputusan uji validitas sebagai berikut:

- a. Jika $r \geq 0,30$, maka item-item pertanyaan dari kuesioner adalah valid.
- b. Jika $r < 0,30$, maka item-item pertanyaan dari kuesioner adalah tidak valid.

Pengujian dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor item setiap butir pernyataan dengan skor total, selanjutnya interpretasi dari koefisien korelasi yang dihasilkan, bila korelasi tiap faktor tersebut positif dan besarnya lebih dari sama dengan 0,3 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut memiliki validitas konstruksi yang baik. (Sugiyono, 2010:178).

3.8 Etika Penelitian

Etika penelitian merupakan pedoman etika yang berlaku untuk setiap kegiatan penelitian yang melibatkan peneliti, responden, dan masyarakat yang memperoleh dampak dari penelitian. Penelitian apapun khususnya yang menggunakan manusia sebagai subjek, tidak boleh bertentangan dengan etika. Oleh karena itu, setiap peneliti menggunakan subjek harus mendapatkan persetujuan dari subjek yang diteliti dari institusi tempat penelitian. Etika penelitian yang perlu diperhatikan adalah lembar persetujuan (*Informed Consent*), *Autonomy*, tepat janji (*Fidelity*), tanpa nama (*Anonymity*), erahasiaan (*Confidentiality*), keadilan (*Justice*), dan kemanfaatan (Notoatmodjo, 2012; Nursalam, 2015)

3.8.1 *Informed Consent* (Lembar Persetujuan)

Informed consent adalah bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. Lembar persetujuan peneliti diberikan kepada responden, persetujuan diberikan pada subjek yang akan diteliti, sehingga subjek mengetahui maksud dan tujuan penelitian, serta dampak yang diteliti selama pengumpulan data. Jika subyek menolak untuk diteliti, maka peneliti tidak akan memaksa dan menghormati haknya (Nursalam, 2015). Di sini peneliti memberikan *informed consent* kepada calon responden dengan menjelaskan penelitian yang akan dilakukan, sekaligus meminta persetujuan siswa untuk menandatangani lembar persetujuan yang disediakan oleh panitia.

3.8.2 *Autonomy*

Yaitu setiap responden berhak memilih apakah dia mau dijadikan responden penelitian atau menolak menjadi responden penelitian, tanpa ada unsur paksaan dari orang lain.

3.8.3 *Anonymity* (Tanpa Nama)

Untuk menjaga identitas subyek, tidak akan mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data atau cukup dengan memberikan kode dari masing-masing lembar pengumpulan data tersebut. Subyek mempunyai hak untuk meminta bahwa data yang diberikan harus dirahasiakan, untuk itu perlu adanya *anonymity* atau tanpa nama (Nursalam, 2015).

3.8.4 *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Yaitu memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi atau masalah lainnya (Nursalam, 2015). Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset. Peneliti menjelaskan kepada responden bahwa data informasi mengenai responden hanya diketahui oleh peneliti dan tidak akan disebarkan kepada siapapun dan peneliti menjamin kerahasiaan dari data yang didapat.

3.8.5 *Justice* (Keadilan)

Merupakan prinsip keadilan menjamin responden memperoleh perlakuan dan keuntungan yang sama tanpa dibeda-bedakan (Nursalam, 2015). Peneliti tidak membedakan selama penelitian berlangsung.

3.8.6 Kemanfaatan

Penelitian memberikan manfaat semaksimal mungkin bagi responden. Peneliti diharapkan meminimalisir dampak yang merugikan bagi responden, penelitian harus dilaksanakan tanpa mengakibatkan penderitaan kepada subyek, dan peneliti harus berhati-hati dalam mempertimbangan risiko dan keuntungan yang berakibat pada responden (Nursalam, 2015).

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan mengenai hasil pengumpulan data dari 87 Siswa IPS Kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun yang dimulai pada bulan Maret sampai dengan Juni 2021. Pengambilan data dilakukan sebanyak satu kali dengan memberikan kuisioner penggunaan gadget dan tingkat emosi. Pengkajian kecemasan dilakukan dua kali yaitu sebelum diberikan terapi *medical play* dan setelah diberi terapi *medical play*. Penyajian dimulai dari data umum yang meliputi: gambaran lokasi penelitian dan karakteristik responden. Data khusus disajikan berdasarkan variabel yang diukur yaitu durasi penggunaan gadget dan tingkat emosional responden.

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Data Umum

1) Gambaran Lokasi Penelitian

SMA Negeri 1 Karangbinangun merupakan satu satunya SMA di wilayah Kecamatan Karambinangun dan bagian dari Kabupaten Lamongan, skaligus menjadi tempat penelitian bagi peneliti

2) Karakteristik Umur Siswa

Tabel 4.1 Tabel frekuensi Siswa IPS Kelas XI berdasarkan kelompok umur di SMAN 1 Karangbinangun Pada bulan Maret - Juni 2021.

No.	Umur	Frekuensi	Prosentase (%)
1	16 tahun	58	66.7%
2	17 tahun	29	33.3%
	Jumlah	87	100,0

Berdasarkan Tabel 4.1 diatas dapat dijelaskan bahwa sebagian besar (66.7%) Siswa IPS Kelas XI berusia 16 tahun.

3) Karakteristik jenis kelamin Siswa

Tabel 4.2 Tabel frekuensi Siswa IPS Kelas XI berdasarkan kelompok jenis kelamin di SMAN 1 Karangbinangun Pada bulan Maret - Juni 2021.

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Prosentase (%)
1	Laki-laki	42	48.3%
2	Perempuan	45	51.7%
	Jumlah	87	100,0

Berdasarkan Tabel 4.2 diatas dapat dijelaskan bahwa sebagian besar (51.7%) Siswa IPS Kelas XI berjenis kelamin perempuan.

4.1.2 Data Khusus

- 1) Distribusi data berdasarkan Tingkat Penggunaan Gadget Pada Siswa IPS kelas XI

Tabel 4.3 Tabel Penggunaan Gadget pada Siswa IPS Kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Pada bulan Maret - Juni 2021.

No.	Penggunaan Gadget	Frekuensi	Prosentase (%)
1	Normal	7	8.0%
2	Sering	80	92.0%
	Jumlah	87	100,0

Berdasarkan Tabel 4.3 diatas dapat dijelaskan bahwa hampir seluruhnya (92.0%) Siswa IPS Kelas XI sering menggunakan gadget berlebihan yaitu lebih dari 5 jam.

- 2) Distribusi data berdasarkan Tingkat Emosi pada Siswa IPS Kelas XI

Tabel 4.4 Tabel Tingkat Emosi pada Siswa IPS Kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Pada bulan Maret - Juni 2021.

No.	Tingkat Emosi	Frekuensi	Prosentase (%)
1	Tinggi	69	79.3%
2	Sedang	18	20.7%
	Jumlah	87	100,0

Berdasarkan Tabel 4.4 diatas dapat dijelaskan bahwa hampir seluruhnya (79,3%) Siswa IPS Kelas XI memiliki tingkat emosi yang tinggi.

3) Analisa Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Emosi Pada Siswa IPS kelas XI

Tabel 4.5 Hubungan silang dukungan penggunaan gadget terhadap tingkat emosi pada siswa IPS kelas XI di SMA N 1 Karangbinangun.

		Penggunaan Gadget				Total frekuensi	
		Normal		Sering			
		N	%	N	%		
Tingkat Emosi	Tinggi	6	6,9%	63	72,4%	69	79,3%
	Sedang	1	1,1%	17	19,5%	18	20,7%
Total Frekuensi		7	8,0%	80	92,0%	87	100%
Uji Spearmen		r = 0,667 r > 0,30					

Berdasarkan tabel 4.5 di atas di peroleh data bahwa jumlah Penggunaan gadget normal terhadap tingkat emosi tinggi sebanyak 6 responden (6,9%), penggunaan gadget sering terhadap tingkat emosi tinggi 63 responden (72,4%) jadi total semua 69 responden (79,3%), penggunaan gadget normal terhadap tingkat emosi sedang sebanyak 1 responden (1,1%), penggunaan gadget sering terhadap tingkat emosi sedang sebanyak 17 responden (19,5%) jadi total semua 18 responden (20,7%).

Berdasarkan hasil penghitungan dengan menggunakan uji spearman rank dan analisa menggunakan program *Statiscal Product and Service Solution* (SPSS) versi 16.0 didapat nilai $r = 0,667$ $r > 0,30$ artinya ada hubungan antara penggunaan gadget terhadap tingkat emosi pada siswa IPS kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan memiliki tingkat hubungan yang tinggi dengan korelasi sering. Dikatakan korelasi sering jika dua variabel (atau lebih) yang berkorelasi itu berjalan dengan arah yang berlawanan. Jika nilai variabel x

mengalami kenaikan, maka akan diikuti penurunan variabel y . Jika nilai x mengalami penurunan maka akan diikuti kenaikan variabel y (Sugiyono, 2015) sehingga jika tingkat emosi tinggi maka penggunaan gadget juga tinggi. Jika tingkat emosi sedang maka penggunaan gadget normal. Menurut (Sugiyono, 2019) bahwa taraf signifikan dimana nilai $r = 0.667$ $r > 0,30$ maka H_1 di terima dan jika interval korelasi $0,47 - 1,00$ termasuk sangat kuat. Sehingga H_1 di terima yang artinya terdapat hubungan yang signifikan antara variabel penggunaan gadget terhadap tingkat emosi siswa IPS kelas XI SMA N 1 Karangbinangun.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Penggunaan Gadget pada Siswa IPS kelas XI SMA N 1 Karangbinangun

Berdasarkan Tabel 4.3 diatasata didapatkan data dari 87 responden bahwa hampir seluruhnya (92.0%) 80 Siswa IPS Kelas XI sering menggunakan gadget lebih dari 5 jam, dan 7 siswa (8,0%) menggunakan gadget kurang dari 5 jam yang artinya hampir seluruhnya siswa IPS kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun sering menggunakan gadget.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain faktor lingkungan dimana dimasa pandemi seperti siswa lebih banyak menggunakan gadget untuk mengerjakan tugas dan juga bermain game online.

Menurut Simamora (2016), ketergantungan gadget disebabkan lamanya durasi dalam penggunaan gadget bisa membuat anak berkembang kearah pribadi yang antisosial dampak yang ditimbulkan sebenarnya dapat membuat anak lebih bersikap individualis dan tingkat emosi meningkat dibuktikan dengan hasil

penelitian tahun 2015 menunjukkan dari 41 responden sebanyak 18 responden menggunakan gadget lebih dari 11 jam perhari dan gadget digunakan untuk browsing bahkan bermain game online dan mengakses berbagai media sosial mereka cenderung mengikuti tren yang ada saat ini. Didapatkan hasil dari nilai rata-rata siswa yaitu 30 responden memiliki nilai tinggi, 11 responden memiliki nilai rendah berarti terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat emosi (Hasan, 2015).

Hasil penelitian dari Putri Hana Pebriana mengatakan bahwa pengaruh gadget terhadap interaksi sosial pada anak ternyata memberikan dampak negatif, seringkali anak berinteraksi dengan gadget dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. Gadget juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya (Pebriana 2017).

Sejalan dengan penelitian pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan dimana perkembangan zaman yang dinamis dan terus menunjukkan kemajuan yang begitu pesat dalam segala aspek bidang kehidupan seperti pada era sekarang yang disebut sebagai era kekinian atau moderen telah banyak menyebabkan perubahan-perubahan yang terjadi dikalangan masyarakat.

Penggunaan gadget memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari yang jika tidak dimanfaatkan dengan benar akan membuat gangguan sosial pada siswa atau pelajar.

4.2.2 Tingkat Emosi pada Siswa IPS Kelas XI SMA N 1 Karambinangun

Berdasarkan Tabel 4.4 diatas didapatkan dari 87 responden hampir seluruhnya (79,3%) 69 Siswa IPS Kelas XI memiliki tingkat emosi yang tinggi dan (20,7%) 18 siswa IPS Kelas XI memiliki tingkat emosi sedang yang artinya hampir seluruhnya siswa IPS Kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun memiliki tingkat emosi tinggi.

Tingkat emosi merupakan cara remaja untuk mengungkapkan perasaannya. Banyak individu mulai dari anak sampai remaja bahkan orang dewasa sulit mengungkapkan emosi secara lisan hal ini disebut sebagai *emotionaly illiterate* atau kebutuhan emosi yang diiringi dengan kurangnya kemampuan untuk memahami bagaimana mengekspresikan emosi yang diterima (Deffy, 2015).

Penelitian Cautin dkk.(2015) terdapat 92 remaja menunjukkan bahwa marah mempunyai peran yang sangat penting bagi timbulnya depresi dan menjadi salahsatu faktor yang menyebabkan resiko bunuh diri bagi remaja.

Menurut Hude 2016 emosi negatif sejatinya tak pernah di kehendaki manusia, sehingga selalu diusahakan untuk di hindari kesulitan mengendalikan emosi ini sangat terkait dengan realitas kehidupan yang dapat diatur sesuai dengan kehendak kita.

Emosi adalah sifat yang ada dalam diri manusia untuk mengendalikan emosi itu tergantung siswa atau remaja yang mengalaminya, emosi negatif dapat mengakibatkan gangguan atau bahkan bunuh diri, dengan cara berkumpul dengan teman dan tidak fokus dengan gadget dapat mengurangi emosi itu sendiri

4.2.3 Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Emosi pada Siswa IPS kelas XI SMA N 1 Karambinangun

Berdasarkan tabel 4.5 di atas di peroleh data bahwa jumlah Penggunaan gadget normal terhadap tingkat emosi tinggi sebanyak 6 responden (6,9%), penggunaan gadget sering terhadap tingkat emosi tinggi 63 responden (72,4%) jadi total semua 69 responden (79,3%), penggunaan gadget normal terhadap tingkat emosi sedang sebanyak 1 responden (1,1%), penggunaan gadget sering terhadap tingkat emosi sedang sebanyak 17 responden (19,5%) jadi total semua 18 responden (20,7%)

Berdasarkan hasil penghitungan dengan menggunakan uji spearman rank dan analisa menggunakan program *Statiscal Product and Service Solution* (SPSS) versi 16.0 didapat nilai $r = 0,667$ $r > 0,30$ artinya ada hubungan antara penggunaan gadget terhadap tingkat emosi pada siswa IPS kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun memiliki tingkat hubungan yang tinggi dengan korelasi sering. taraf signifikan dimana nilai $r = 0,667$ $r > 0,30$ maka H1 di terima dan jika interval korelasi 0,47 – 1,00 termasuk sangat kuat. Sehingga H1 di terima yang artinya terdapat hubungan yang signifikan antara variabel penggunaan gadget terhadap tingkat emosi siswa IPS kelas XI SMA N 1 Karangbinangun.

Penggunaan gadget memiliki pengaruh besar terhadap tingkat emsoi hal ini di buktikan oleh hasil penelitian yang sudah di lakukan oleh peneliti.

BAB 5

PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran hasil penelitian tentang “Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi pada Siswa IPS Kelas XI SMA N 1 Karambinangun”

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Hampir seluruhnya siswa IPS kelas XI SMAN 1 Karangbinangun Lamongan sering menggunakan gadget.
2. Hampir seluruhnya siswa IPS kelas XI SMAN 1 Karangbinangun Lamongan memiliki tingkat emosi tinggi.
3. Terdapat hubungan penggunaan gadget dengan tingkat emosi pada siswa IPS kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka ada beberapa saran dari penulis yakni :

5.2.1 Bagi Akademik

Merupakan suatu sumbangan bagi ilmu pengetahuan, khususnya dalam hal penggunaan gadget dengan tingkat emosi pada siswa.

5.2.2 Bagi Praktis

1) Bagi Pemerintah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan kebijakan bagi pemerintah serta sebagai sumber informasi mengenai dampak penggunaan gadget terhadap tingkat emosi pada siswa IPS kelas XI.

2) Bagi Pelayanan Kesehatan

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget terhadap tingkat emosi pada siswa.

3) Bagi Profesi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi para profesi tentang dampak penggunaan gadget terhadap tingkat emosi pada siswa.

4) Bagi Peneliti

Sebagai referensi pengembangan ilmu pengetahuan, menambah wawasan dan pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget terhadap tingkat emosi pada siswa.

5) Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai acuan dan pembanding bagi peneliti selanjutnya mengenai dampak penggunaan gadget terhadap tingkat emosi pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Admar, H., Yakub, E., & R. (2018). *Penggunaan gadget dan kepribadian penggunanya di SMPN 3 Pekanbaru*. 1–12.
- Ameliola, S. (2015). “Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi.” *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization*.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astitik. (2016). *Durasi penggunaan Gadget pada Remaja*.
- Cai, Y. (2017). *Overweight, obesity, and screen-time viewing among Chinese school-aged children*.
- Chusna, P. (2017). “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Pengaruh Anak.” *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 7.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Damayanti. (2017). *Hubungan lama penggunaan gadget dengan kejadian insomnia pada siswa siswi di SMA Negeri 1 Kawangkoan*. 45–50.
- Deffy. (2015). “Ekspresi Emosi Tiga Tingkatan Perkembangan Pada Suku Jawa Di Yogyakarta.”
- Departemen Pendidikan Indonesia. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama:
- Dharma, K. K. (2015). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Trans Info Media.
- Dharma, K. K. (2017). *Metodologi Penelitian Keperawatan, Panduan Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian*. TRANS INFO MEDIA.
- Dharma, Kelana Kusuma. (2015). *Metodologi penelitian Keperawatan*.
- Gemilang. (2015). *Perbedaan Pengelolaan Emosi pada Siswa SMP Sebelum dan Sesudah Mendapatkan Pelatihan Anger Management*.
- Hasan, N. (2015). “Penggunaan Handphonw Dan Hubungan Teman Pada Prilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah”. *Harmoni Sosial : Jurnal Pendidikan IPS* 2, 55–70.

- Hidayat, A. A. A. (2010). *Metode Penelitian Kesehatan (Paradigma Kuantitatif)*. Healt Books.
- Hude. (2014). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*.
- Husna, P. A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17, 318.
- Kharisma Bismi Alrasheed, & Aprianti, M. (2016). Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja (Sebuah Studi Pada Siswa Smp Di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan). *Jurnal Sains Psikologi*, 7(2), 136–142.
- Koeswara. (2014). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. 6.
- Leo, S. (2013). *Kiat Jitu Menulis Skripsi Tesis, Disertasi*. ERLANGGA.
- Markam. (2015). *Petunjuk Praktis Penelitian Pendidikan*.
- Marpaung, J. (2018a). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Marpaung, J. (2018b). “Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan.” *KOPASTA : Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 2, 5.
- Maurus. (2016). *Gadget, Penggunaan dan Dampak pada anak-anak*.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan (2nd ed)*. Rineka Cipta.
- Nursalam. (2015). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis Edisi 3 (3rd ed.)*. Salemba Medika.
- Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Keperawatan: Pendekatan Praktis (4th ed)*. Salemba Medika.
- Pangastuti, R. (2017). Fenomena gadget dan perkembangan sosial bagi anak usia dini. *Indonesia Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(166–174).
- Pebriana, P. H. (2017). “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi sosial Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 1–11.
- Putra, C. A. (2016). *Pemanfaatan Gadget sebagai Media Pembelajaran*. 2.
- Putri, A. (2018). *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Prestasi Motorik Dan Emosional Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Air Teluk Kiri Kecamatan Teluk Dalam Kab. Asahan*. 104.
- Rahman, A. (n.d.). “Pengaruh Negatif Era Teknologi Informasi Dan Komunikasi

- Pada Remaja (Perspektif Pendidikan Islam).” *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 14.
- Sace, A. M. (2018). “*Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dengan Prilaku Sosial Remaja.*”
- Saputra, R. B. (2019). “*Hubungan Antara Penggunaan Gadget dan Game Online dengan Karakter Sosial (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Se-Gugus Ki Hajar Dewantoro Di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang).*”
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sukmadinata. (2015). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan baru*.
- Syahudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1), 273–282.
- Widyartini. (2016). *Evaluasi Program Pendidikan*.
- Zahro, A. F. (2015). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur’an di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga*. 19.

LAMPIRAN

Lampiran 1

JADWAL PENYUSUNAN PROPOSAL SKRIPSI
HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT EMOSI PADA SISWA IPS KELAS XI DI SMAN 1
KARANGBINANGUN

No.	KEGIATAN	Oktober				Novemb er				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Identifikasi Masalah				■																																
2.	Penyusunan Proposal					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																				
3.	Ujian Proposal																																				
4.	Perbaikan Proposal																																				
5.	Pengurusan Ijin Penelitian																																				
6.	Pengumpulan Data																																				
7.	Pengolahan Data																																				
8.	Penyusunan Hasil Penelitian																																				
9.	Ujian Skripsi																																				
10.	Revisi																																				
11.	Penjilidan dan Pengumpulan																																				

Lamongan, Juni 2021

LAFIANA NURINDAH LESTARI

17.02.01.2344

Lampiran 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN
SK. Menteri RISTEK DIKTI RI Nomor 880/KPT/1/2018
LEMBAGA PENELITIAN & PENGABDIAN MASYARAKAT
Website : www.um.lamongan.ac.id - Email : um.lamongan@yahoo.co.id
Jl. Raya Plalangan - Plosowahyu KM 3, Telp./Fax. (0322) 322356 Lamongan 62251

Lamongan, 1 Maret 2021

Nomor : 1147 /III.AUT/2021
Lamp. : -
Perihal : Permohonan ijin melakukan
survei awal

Kepada
Yth. Kepala SMAN 1 Karangbinangun
Kabupaten Lamongan

Di
TEMPAT

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan tugas akhir perkuliahan prodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Lamongan berupa Skripsi Tahun 2020 – 2021.

Bersama ini mohon dengan hormat, ijin untuk bisa melakukan survey awal di instansi yang bapak/ibu pimpin guna bahan penyusunan proposal karya tulis tersebut di atas, adapun mahasiswa tersebut adalah :

No	Nama	NIM	Gambaran Permasalahan
1	Lafiana Nurindah Lestari	1702012344	Banyaknya Pengguna Gadget pada Remaja SMA

Demikian surat permohonan kami, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kepala LPPM
Universitas Muhammadiyah Lamongan

Abdul Rokhman., S.Kep., Ns., M.Kep.
NIK. 19881020201211 056

Tembusan Disampaikan Kepada :
Yth. 1. Yang Bersangkutan
2. Arsip.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN
SK. Menteri RISTEK DIKTI RI Nomor 880/KPT/1/2018
LEMBAGA PENELITIAN & PENGABDIAN MASYARAKAT
Website : www.um.lamongan.ac.id - Email : um.lamongan@yahoo.co.id
Jl. Raya Plalangan - Plosowahyu KM 3, Telp./Fax. (0322) 322356 Lamongan 62251

Lamongan, 15 April 2021

Nomor : 1103 /HILAU/F/2021
Lamp. : -
Perihal : *Permohonan Penelitian*

Kepada
Yth. **Kepala Badan Kesatuan Bangsa
dan Politik Kabupaten Lamongan
Di**

TEMPAT

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

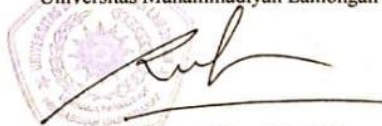
Sehubungan dengan penulisan tugas akhir penulisan Skripsi Prodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Lamongan Tahun Ajaran 2020 - 2021

Bersama ini mohon dengan hormat, ijin melaksanakan kegiatan penelitian di **SMAN 1 Karangbinangun Kabupaten Lamongan** guna menyelesaikan penulisan tugas akhir tersebut, adapun mahasiswa tersebut adalah :

No	NAMA	NIM	JUDUL PENELITIAN
1	Lafiana Nurindah Lestari	17.02.01.2344	Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi pada Siswa IPS Kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan banyak terima kasih.


Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ketua LPPM
Universitas Muhammadiyah Lamongan

Abdul Rokhman., S.Kep., Ns., M.Kep.
NIK. 19881020201211 056

Tembusan Disampaikan Kepada :

- Yth. 1. Kepala SMAN 1 Karangbinangun Kabupaten Lamongan
2. Yang Bersangkutan
3. Arsip.

Lampiran 4



PEMERINTAH KABUPATEN LAMONGAN
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Lamongrejo No. 92 Lamongan - Kode Pos 62217
Telp. (0322) 321706 e-mail : bakesbangpol@lamongankab.go.id.
website: www.lamongankab.go.id

Lamongan, 19 April 2021

Nomor : 070/358/413.207/2021
Sifat : Segera
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian.

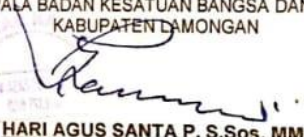
Kepada
Yth. Sdr. Kepala SMA N 1 Karangbinangun

Di **KARANGBINANGUN**


Menunjuk surat Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Lamongan tanggal 15 April 2020, Nomor : 1193/III.AU/F/2021, perihal sebagaimana tersebut pada pokok surat, bersama ini disampaikan dengan hormat Rekomendasi Ijin Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Lamongan atas nama **LAFIANA NURINDAH LESTARI** dengan Judul kegiatan "*Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi pada Siswa IPS Kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun*", selanjutnya untuk dapatnya memfasilitasi dan memantau kegiatan tersebut.

Demikian untuk menjadikan maklum.

**PI. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KABUPATEN LAMONGAN**


HARI AGUS SANTA P. S. Sos. MM.
Pembina Tk. I
NIP. 19690815 199003 1 007

TEMBUSAN :
Yth. 1. Bpk. Bupati Lamongan (sebagai laporan)
2. Sdr. Kepala Badan Litbang Daerah
Kab. Lamongan
3. Sdr. Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Lamongan
4. Sdr. Kepala Dinas Pendidikan Kab.
Lamongan

 Dipindai dengan CamScanner



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMONGAN
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jl. Lamongrejo No. 92 Lamongan - Kode Pos 62217
Telp. (0322) 321706 e-mail : bakesbangpol@lamongankab.go.id.
website: www.lamongankab.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN/SURVEY/KEGIATAN

Nomor : 070/358/413.207/2021

- Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 tahun 2014, tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 tahun 2011;
2. Peraturan Bupati Lamongan Nomor 27 Tahun 2011 tentang Kedudukan Tugas dan Fungsi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Lamongan.

Menimbang : Surat dari Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Lamongan tanggal 15 April 2020 Nomor : 1193/III.AU/F/2021 Perihal Ijin Penelitian.

Memberikan rekomendasi kepada :

- a. Nama : LAFIANA NURINDAH LESTARI
b. NIK/NIM : 6302154905990001 / 1702012344
c. Alamat : Jl. Laguna Mandiri RT 013 RW 003 Ds. Rantau Jaya Kec. Sungai Durian Kab. Kotabaru
d. Pekerjaan/Jabatan : Mahasiswa
e. Instansi/Organisasi : Universitas Muhammadiyah Lamongan
f. Kebangsaan : Indonesia

Untuk melakukan penelitian/survey/kegiatan dengan :

- a. Judul Proposal/Kegiatan : Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi pada Siswa IPS Kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun
b. Tujuan Penelitian/Survey/Kegiatan : Penyusunan Skripsi
c. Bidang Penelitian/Survey/Kegiatan : Keperawatan
d. Penanggungjawab : LAFIANA NURINDAH LESTARI
e. Anggota/Peserta : -
f. Waktu Penelitian/Survey/Kegiatan : 20 April s.d 20 Juli 2021
Lokasi Penelitian/Survey/Kegiatan : SMAN 1 Karangbinangun

Dengan ketentuan :

- a. Berkewajiban menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib di Lokasi Penelitian/Survey/Kegiatan.
b. Pelaksanaan Kegiatan agar tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan keamanan dan ketertiban di lokasi Penelitian/Survey/ Kegiatan;
c. Wajib melaporkan hasil penelitian dan sejenisnyanya kepada Bupati Lamongan melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Lamongan, selambat-lambatnya 6 (enam) Bulan setelah penelitian dilaksanakan.
Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Lamongan, 19 April 2021



PIL. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KABUPATEN LAMONGAN

HARI AGUS SANTA P. S. Sos. MM.
Pembina Tk.I
NIP. 19690815 199003 1 007

TEMBUSAN :

- Yth. 1. Bpk. Bupati Lamongan (sebagai laporan)
2. Sdr. Kepala Badan Litbang Daerah Kab. Lamongan
3. Sdr. Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Lamongan
4. Sdr. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Lamongan

ampiran 5

	PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 KARANGBINANGUN	
Ds. Windu Kec. Karangbinangun ☎ (0322) 3382588 E-mail : smansa.karangbinangun@yahoo.co.id		
LAMONGAN ✉ 62293		
Nomor : 420/1077 / 101.6.23.6 / 2021		Karangbinangun, 10 Mei 2021
Hal : Konfirmasi Permohonan Ijin Penelitian	Kepada Yth. ABDUL ROKHMAD, S.Kep., Ns., M.Kep Kepala LPPM Universitas Muhammadiyah Lamongan	
	Di – Tempat	

Berdasarkan Surat dari Universitas Muhammadiyah Lamongan Nomor : 1193 / III.AU / F/ 2021 tanggal 15 April 2021 Perihal Permohonan Penelitian dan Surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor : 070/358/413.207/2021 tanggal 19 April 2021 tentang Rekomendasi Ijin Penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka kami yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : **Drs. H. ALI NURDIN, M. Pd**
NIP : 19640904 199512 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 1 Karangbinangun

Menerangkan bahwa :

Nama : **LAFIANA NURINDAH LESTARI**
NIM : 17.02.01.2344
Prodi : S.1 Keperawatan

Kami setuju untuk melakukan Penelitian di SMA Negeri 1 Karangbinangun dengan judul "*Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi pada Siswa IPS Kelas XI di SMA N 1 karangbinangun*"

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah,

Drs. H. ALI NURDIN, M. Pd
Pembina Tk. I
NIP. 19640904 199512 1 002

Lampiran 6

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth.

Saudara/i mahasiswa

Di Tempat

Sebagai syarat tugas akhir mahasiswa Universitas Muhammadiyah Lamongan. Dengan ini mengajukan permohonan kepada saudara/i calon responden untuk menjadi informan (responden) pada penelitian saya dengan judul “Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi pada Remaja di SMAN 1 Karangbinangun”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi pada Remaja di SMAN 1 Karangbinangun. Sehubungan dengan hal tersebut, saya mohon kesediaan saudara/i untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Jika saudara/i bersedia harap menandatangani lembar persetujuan.

Demikian Permohonan ini atas kesediaan dan partisipasinya, disampaikan terimakasih.

Lamongan, 8 Februari 2021

Hormat saya,

Lafiana Nurindah Lestari

NIM 17.02.01.2344

Lampiran 7

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

Sekolah :

Kelas :

Telah menerima dan mengerti penjelasan peneliti tentang penelitian yang berjudul “Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi pada Remaja di SMAN 1 Karangbinangun” dengan menimbang segala untung ruginya. Saya bersedia menjadi peserta penelitian tersebut dengan kesadaran dan kerelaan sendiri.

Demikian surat persetujuan ini saya buat atas kesadaran sendiri tanpa adanya paksaan dari siapapun.

Lamongan, Februari 2021

Yang menyatakan,

Peneliti,

()

(Lafiana Nurindah Lestari)

Lampiran 8

LEMBAR ANGGKET PENELITIAN

TINGKAT EMOSI

Nama :

No. Absen :

SMA :

Petunjuk

Berdoalah sebelum mulai mengisi angket ini!

Tulislah identitas secara lengkap terlebih dahulu!

Berilah tanda (√) pada salah satu pilihan jawaban yang dianggap sesuai dengan keadaan sehari-hari.

Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai siswa pada mata pelajaran apapun.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, berarti selalu dilakukan.

S = Setuju, berarti lebih banyak dilakukan daripada tidak dilakukan.

TS = Tidak Setuju, berarti jarang dilakukan dan lebih banyak tidak dilakukan.

STS = Sangat Tidak Setuju, berarti tidak dilakukan.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban (√)			
		SS	S	TS	STS
1.	Ketika seseorang menyela pembicaraan saya, saya mampu mengontrol kekesalan dan menegurnya dengan sopan.				
2.	Saya memilih berdamai dengan teman sekelompok, karena saya menyadari bahwa kemarahan saya pada dirinya dapat mempengaruhi kinerja saya dalam kelompok.				
3.	Saya merasa kesulitan dalam mengerjakan sesuatu, saya memilih untuk berhenti mengerjakannya.				
4.	Saya memilih untuk mengambil keputusan tanpa campur tangan orang lain.				
5.	Saya menggabungkan ide saya dan teman-teman, sehingga dapat menyelesaikan tugas kelompok dengan lebih kreatif.				
6.	Saya merasa kesulitan dalam menjelaskan perasaan saya kepada orang lain, ketika saya sedang marah.				
7.	Jika seseorang membuat saya kesal, saya berpikir bahwa orang tersebut memang sengaja melakukannya.				
8.	Saya merasa puas setelah membanting atau melempar benda-benda untuk meluapkan kemarahan saya.				
9.	Saya mudah menyesuaikan diri dalam menentukan solusi dari suatu masalah.				
10.	Saya merasa kesulitan untuk menjelaskan alasan kemarahan saya kepada orang lain.				
11.	Saya merasa sulit menenangkan diri dan berpikir untuk menyerang orang yang membuat saya marah saat itu juga.				
12.	Saya berpikir bahwa kebanyakan teman saya sulit memahami cerita tentang perasaan saya.				
13.	Jika orang lain menolak pendapat saya, saya dapat memahami bahwa setiap orang memiliki pendapat yang berbeda.				
14.	Saya akan meluapkan kemarahan saya dengan berteriak atau membentak seseorang.				
15.	Saat sedang marah, saya kesulitan mengatur kata-kata, sehingga orang lain kurang memahami perkataan saya.				

16.	Saya terbuka terhadap pendapat orang lain sebelum mengambil keputusan.				
17.	Saya tetap menggunakan ide saya, walaupun teman-teman memiliki ide lain dalam mengerjakan tugas.				
18.	Jika seseorang membuat saya marah, saya akan memandang dia sebagai seseorang yang harus dijauhi.				
19.	Saya merasa kesal ketika orang lain mengkritik pendapat saya, sehingga saya akan mengabaikannya.				
20.	Saya akan mengajak seseorang berdiskusi sampai menemukan jalan tengah dari perbedaan pendapat kami.				
21.	Saya menyampaikan ide dengan kata-kata yang tegas dan lembut.				
22.	Ketika seseorang memiliki pendapat yang berbeda dengan saya, maka saya akan merasa kesal dan berpikir bahwa pendapat saya lebih baik.				
23.	Saat sedang marah, saya mampu mengontrol cara bicara saya, sehingga orang lain dapat memahami perkataan saya.				
24.	Seseorang yang telah membuat saya marah seharusnya mampu mengubah perilakunya agar sesuai dengan diri saya.				
25.	Saat seseorang telah membuat saya marah, saya akan tetap mengingat-ingat perbuatan orang tersebut.				

Lampiran 9

Pertanyaan Kuesioner Penggunaan Gadget

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian

1. Kuesioner ini semata-mata untuk keperluan akademis atau penelitian
2. Baca dan Jawablah semua pertanyaan secara teliti dan jujur. Kerahasiaan jawaban terjaga.
3. Berilah tanda centang (\surd) pada pilihan yang telah disediakan dalam setiap pertanyaan berikut. Adapun kriteria jawaban adalah sebagai berikut :
 - a **< 5 jam** menunjukkan jawaban bahwa anda bermain gadget (laptop, *handphone*, tablet, *iphone*) selama **kurang dari sama dengan 5 jam dalam setiap harinya**
 - b **> 5 jam** menunjukkan jawaban bahwa anak anda bermain *gadget* selama **lebih dari 5 jam dalam setiap harinya**
4. Terima kasih atas partisipasinya.

Penggunaan Gadget

No	Pertanyaan	< 5 jam	> 5 jam
1.	Berapakah durasi atau total waktu (jam) anda bermain <i>gadget</i> (laptop, <i>handphone</i> , tablet, <i>ipad</i>) dalam waktu satu hari?		

Lampiran 10

Dokumentasi



Lampiran 11

**TABULASI DATA
DATA UMUM DAN DATA KHUSUS
KUISIONER PENGGUNN GADGET DAN TINGKAT EMOSI**

No Res	Jenis Kelamin	Usia	Penggunaan Gadget	Tingkat emosi	Persentase
1	1	1	2	80	80%
2	2	2	2	77	77%
3	1	1	2	79	79%
4	1	1	2	82	82%
5	1	1	1	70	70%
6	2	1	2	78	78%
7	1	2	2	77	77%
8	2	2	2	81	81%
9	2	1	2	70	70%
10	2	1	2	78	78%
11	2	2	2	82	82%
12	1	2	1	78	78%
13	1	1	2	81	81%
14	2	1	2	79	79%
15	2	1	2	78	78%
16	2	2	2	83	83%
17	1	2	2	80	80%
18	2	2	2	76	76%
19	1	1	2	76	76%
20	1	1	2	77	77%
21	2	1	2	76	76%
22	2	1	2	79	79%
23	1	1	2	78	78%
24	1	1	2	79	79%
25	2	1	2	80	80%
26	2	2	1	78	78%
27	1	2	2	78	78%
28	1	1	2	76	76%
29	2	2	2	80	80%
30	2	1	2	81	81%
31	2	2	2	73	73%
32	1	2	2	80	80%
33	1	1	2	79	79%
34	2	1	2	80	80%

35	1	1	2	81	81%
36	2	1	2	77	77%
37	1	1	2	93	93%
38	2	1	2	71	71%
39	2	1	1	77	77%
40	2	1	2	77	77%
41	2	1	2	72	72%
42	2	1	2	62	62%
43	1	1	2	78	78%
44	1	1	2	67	67%
45	1	2	2	84	84%
46	1	2	2	73	73%
47	2	1	2	82	82%
48	2	1	2	77	77%
49	2	1	2	79	79%
50	1	1	2	62	62%
51	2	1	2	79	79%
52	1	2	2	61	61%
53	2	2	2	78	78%
54	1	2	2	79	79%
55	1	1	2	87	87%
56	1	1	2	76	76%
57	2	1	2	77	77%
58	1	1	2	79	79%
59	1	1	2	100	100%
60	1	1	2	76	76%
61	2	1	2	77	69%
62	2	1	1	79	79%
63	1	1	2	76	65%
64	2	2	2	77	77%
65	2	2	2	77	77%
66	1	1	2	65	65%
67	1	2	2	78	78%
68	1	2	2	75	75%
69	1	2	2	100	100%
70	1	1	2	77	77%
71	1	2	2	80	80%
72	2	2	2	83	83%
73	2	1	2	64	64%
74	2	1	2	78	73%
75	2	1	2	67	67%

76	1	2	2	77	77%
77	2	1	2	78	78%
78	2	2	2	78	78%
79	1	1	2	77	77%
80	1	2	2	84	84%
81	2	1	1	77	77%
82	2	2	2	64	64%
83	2	1	2	78	78%
84	2	1	2	77	77%
85	2	1	2	78	78%
86	1	1	2	77	77%
87	1	1	1	77	77%

Keterangan:

Jenis Kelamin:

1. Kode 1: Laki – Laki
2. Kode 2: Perempuan

Usia

1. Kode 1: 16 Tahun
2. Kode 2: 17 Tahun

Penggunaan Gadget

1. Kode 1: < 5 jam
2. Kode 2: > 5 jam

Tingkat Emosi:

1. Kode 1: Tinggi
2. Kode 2: Sedang

Lampiran 12

HASIL SPSS

Frequencies

Statistics

Umur

N	Valid	87
	Missing	1
Mean		1.33
Std. Error of Mean		.051
Median		1.00
Mode		1
Std. Deviation		.474
Variance		.225
Skewness		.720
Std. Error of Skewness		.258
Kurtosis		-1.518
Std. Error of Kurtosis		.511
Range		1
Minimum		1
Maximum		2
Sum		116
Percentiles	25	1.00
	50	1.00
	75	2.00

Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16 Tahun	58	65.9	66.7	66.7
	17 Tahun	29	33.0	33.3	100.0
	Total	87	98.9	100.0	
Missing	System	1	1.1		
Total		88	100.0		

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	42	47.7	48.3	48.3
	Perempuan	45	51.1	51.7	100.0
	Total	87	98.9	100.0	
Missing	System	1	1.1		
Total		88	100.0		

FREKUENSI PENGGUNAAN GADGET DAN TINGKAT EMOSI

Penggunaan Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	7	8.0	8.0	8.0
	Lama	80	90.9	92.0	100.0
	Total	87	98.9	100.0	
Missing	System	1	1.1		
Total		88	100.0		

Tingkat Emosi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	69	78.4	79.3	79.3
	Sedang	18	20.5	20.7	100.0
	Total	87	98.9	100.0	
Missing	System	1	1.1		
Total		88	100.0		

UJI SILANG

Tingkat Emosi * Penggunaan Gadget Crosstabulation

Count		Penggunaan Gadget		
		Normal	Lama	Total
Tingkat Emosi	Tinggi	6	63	69
	Sedang	1	17	18
Total		7	80	87

UJI SPEARMEN

Correlations

		Tingkat Emosi	Durasi Penggunaan Gadget
Spearman's rho	Tingkat Emosi	1.000	.047
	Correlation Coefficient		
	Sig. (2-tailed)	.	.667
	N	87	87

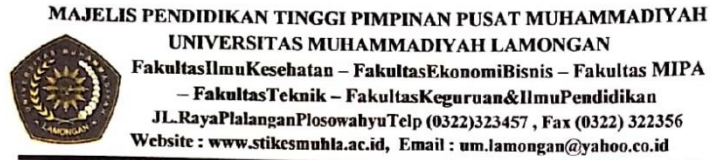
Durasi Penggunaan Gadget	Correlation Coefficient	.047	1.000
	Sig. (2-tailed)	.667	.
	N	87	87

UJI NORMALITAS

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Tingkat Emosi	.487	87	.000	.497	87	.000
Penggunaan Gadget	.535	87	.000	.302	87	.000




a. Lilliefors Significance Correction



LEMBAR KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI

Nama : LAFIANA NURINDAH LESTARI
 NIM : 17.02.01.2344
 Pembimbing I : Siti Sholikhah, S.Kep.,Ns., M.kes
 Judul : Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat emosi Pada Remaja di SMAN 1 Karangbinangun

No.	Tanggal	Topik Pembahasan	Saran Pembimbing	TTD
1.	22 Oktober 2020	Masalah penelitian	Tentukan masalah penelitian sesuai dengan 4 point yang ada di buku panduan	
2.	29 Desember 2020	Judul Bab 1	Acc judul, Lanjutkan bab 1 1. Gunakan literatur terbaru 2. Dalam justifikasi, tidak usah terlalu banyak teori 3. Dikoreksi lagi 4. Masalah penelitian belum nampak	
3.	02 Februari 2021	Bab 1	1. Penulisan di sesuaikan dengan buku panduan 2. Tentukan hasil survey awalnya 3. Masalah penelitian ditambahi lagi	

4	15 Februari 2021	BAB 2	<ul style="list-style-type: none"> - Lengkapi kerangka konsep - Penulisan disesuaikan dengan buku 	
5	18 Februari 2021	BAB 3	<ul style="list-style-type: none"> - Definisi operasional di rapikan - Penulisan di Sesuaikan dengan buku Panduan. - Persiapan Ujian - Lengkapi semua 	 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN
Fakultas Ilmu Kesehatan – Fakultas Ekonomi Bisnis – Fakultas MIPA
– Fakultas Teknik – Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan
Jl. Raya Plalangan Plosowahyu Telp (0322) 323457, Fax (0322) 322356
Website : www.stikesmuhla.ac.id, Email : um.lamongan@yahoo.co.id

LEMBAR KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI

Nama : LAFIANA NURINDAH LESTARI
NIM : 17.02.01.2344
Pembimbing I : Siti Sholikhah, S.Kep.,Ns., M.kes
Judul : Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi Pada
Siswa IPS kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun

No.	Tanggal	Topik Pembahasan	Saran Pembimbing	TTD
6	3/2021 /c	Bab 4	- Papikan tabel - Pertajaman Pembahasan	
7.	7/2021 /c	Bab 5	- Kesimpulan Sesuaikan dengan Tujuan - Manfaat Sesuaikan	
8	19/2021 /c	Bab 1-5	- Papikan tabel - Abstrak di Sesuaikan	
9	21/2021 /c	Bab 1-5	- Papikan ulang - langsung di beri Abstrak B. Inggris	
10	22/2021 /c	Bab 1-5	- ACC urian Skripsi - Persiapkan Semua.	





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN
Fakultas Ilmu Kesehatan – Fakultas Ekonomi Bisnis – Fakultas MIPA
– Fakultas Teknik – Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan
Jl. Raya Plalangan Plosowahyu Telp (0322) 323457, Fax (0322) 322356
Website : www.stikesmuha.ac.id, Email : um.lamongan@yahoo.co.id

LEMBAR KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI

Nama : LAFIANA NURINDAH LESTARI
NIM : 17.02.01.2344
Pembimbing II : Moh. Saifudin, S.Kep., Ns., S.Psi., M.Kes
Judul : Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat emosi Pada Remaja di SMAN 1 Karangbinangun

No.	Tanggal	Topik Pembahasan	Saran Pembimbing	TTD
1.	2 November 2020	Konsul online (via grup whatsApp)	Koordinasi bimbingan secara offline	
2.	4 November 2020	Judul	1. Tentukan variabel 2. Tentukan Metode 3. Tentukan Rencana dan Tipe penelitian 4. Menjelaskan tentang macam-macam penelitian 5. Menjelaskan alat ukur	
3.	5 November 2020	Konsul online (via grup whatsApp)	Acc judul, lanjutkan bab 1	
4	8 Januari 2021		Lanjutkan Bab 2	

5.	17 Februari 2021	Bab 1,2 dan 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Isi lembar laporan 2. Kerangka konsep lengkapi 3. Konsep remaja move ke 2.1 4. Rapiakan kerangka kerja 5. Lengkapi definisi operasional 6. Lengkapi untuk uji sidang proposal 	
6.	19 / 02 2021	Bab 1-3	<ul style="list-style-type: none"> - Acc uji sidang proposal. - perbaiki RFAI - perbaiki RFAI - perbaiki RFAI - perbaiki RFAI 	



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

**Fakultas Ilmu Kesehatan – Fakultas Ekonomi Bisnis – Fakultas MIPA
– Fakultas Teknik – Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan
JL. Raya Plalangan Plosowahyu Telp (0322) 323457, Fax (0322) 322356
Website : www.stikesmuhla.ac.id, Email : um.lamongan@yahoo.co.id**

LEMBAR KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI

Nama : LAFIANA NURINDAH LESTARI
NIM : 17.02.01.2344
Pembimbing II : Moh. Saifudin, S.Kep., Ns., S.Psi., M.Kes
Judul : Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat emosi Pada Remaja di SMAN 1 Karangbinangun

No.	Tanggal	Topik Pembahasan	Saran Pembimbing	TTD
1.	8 Maret 2021	Bab 1, 2 dan 3	Mengganti Lembar Kuesioner	
2	11 Maret 2021	Bab 2	Tambahka Kuesioner di Bab 2	
			Tambahkan Penjelasan Pada Kerangka Konsep	
		Judul	Ganti Remaja menjadi siswa	



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN
Fakultas Ilmu Kesehatan – Fakultas Ekonomi Bisnis – Fakultas MIPA
– Fakultas Teknik – Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan
Jl. Raya Plalangan Plosowahyu Telp (0322) 323457, Fax (0322) 322356
Website : www.stikesmuha.ac.id, Email : um.lamongan@yahoo.co.id

LEMBAR KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI

Nama : LAFIANA NURINDAH LESTARI
NIM : 17.02.01.2344
Pembimbing II : Moh. Saifudin, S.Kep., Ns., S.Psi., M.Kes
Judul : Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Emosi Pada
Siswa IPS kelas XI di SMAN 1 Karangbinangun

No.	Tanggal	Topik Pembahasan	Saran Pembimbing	TTD
7.	18/06/2021	Bab 1-5	<ul style="list-style-type: none">- penulisan - penulisan, format dan perbaikan!- Pembuatan tabel - sesuai!- Pembahasan pertanyaan!- Sempatkan materi!- Segera kerjakan ulang!	
8.	21/06/2021	Bab 1-5	<ul style="list-style-type: none">- ACC uji tuntas skripsi!- Pertanyaan sebar - bar!	