



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 7788-7800

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Intensitas *Gadget* Terhadap Kemampuan Mengelola Emosi Anak Di Desa Pematang Gajah

Tiyas Raka Ningsih^{1✉}, Nelyahardi Gutji², Rully Andi Yaksa³

Universitas Jambi

Email: tiyasraka@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Hasil wawancara peneliti pada orangtua anak yang berada di Desa Pematang Gajah Kecamatan Jambi Luar Kota Kabupaten Muaro Jambi, Berdasarkan pengamatan, banyak dari anak usia remaja yang telah memiliki gadget sendiri. Gadget tersebut dibawa saat bermain. Ketika sudah mengoperasikan gadget waktupun akan terlupa. Sehingga ada orang tua yang rela menjemput anaknya untuk pulang, ada juga yang telah memiliki kesadaran untuk pulang ke rumah saat waktu yang telah ditentukan oleh orang tuanya dan ada juga yang sampai sore tidak dicari orang tuanya. Kemudian peneliti mengamati beberapa rumah penduduk telah dipasang wifi. Hal tersebut menjadikan anak lebih memilih di rumah dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Ex post facto. Penelitian ini berusaha mengkaji sejauh mana "Pengaruh Intensitas gadget Terhadap Kemampuan Mengolah Emosi Anak di Desa Pematang Gajah" Sampel pada penelitian ini yaitu seluruh anak yang berusia 13-15 tahun dengan intensitas yang tidak normal yakni penggunaan gadget lebih dari 2 jam setiap hari di Desa Pematang Gajah yang berjumlah 43 anak.. Berdasarkan hasil penelitian jumlah nilai bobot yang diperoleh adalah sebesar 1442 dengan besarnya nilai persentase rata-rata yang diperoleh adalah 65,56%. Dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas gadget berada pada tingkatan yang sedang. jumlah nilai bobot yang diperoleh adalah sebesar 1930,70 dengan besarnya nilai persentase rata-rata yang diperoleh adalah 64,36%. Dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa variable kemampuan mengelola emosi berada pada kategori yang sedang. pada $\alpha = 0,05$, maka dengan dk, untuk uji dua pihak $t_{0,95} = 1,6829$ mudah dilihat bahwa $5,670801 > 1,6829$ maka variable intensitas gadget berpengaruh terhadap kemampuan mengelola emosi. Simpulan penelitian ini yaitu terdapat Pengaruh Intensitas gadget Terhadap Kemampuan Mengelola Emosi Anak di Desa Pematang Gajah.

Kata Kunci: *Intensitas gadget, Kemampuan Mengelola Emosi*

Abstract

The results of interviews with parents of children in Pematang Gajah Village, Jambi Outer City District, Muaro Jambi Regency. Based on observations, many of the teenagers already have their own gadgets. The gadget is brought when playing. When already operating the gadget time will be forgotten. So that there are parents who are willing to pick up their children to go home, there are also those who have the awareness to return home at the time determined by their parents and there are also those who do not look for their parents until the afternoon. Then the researchers observed that several residents' houses had wifi installed. This makes children prefer to be at home compared to playing with their peers. The type of research used in this research is ex post facto research. This research attempts to examine the extent to which "The Influence of Gadget Intensity on the Ability to Process Children's Emotions in Pematang Gajah Village." Elephants, totaling 43 children. Based on the results of the research, the total weight value obtained was 1442 with the average percentage value obtained being 65.56%. With these results, it can be concluded that the gadget intensity is at a moderate level. the total weight value obtained is 1930.70 with the average percentage value obtained is 64.36%. With these results, it can be concluded that the variable ability to manage emotions is in the moderate category. at $\alpha = 0.05$, then with dk, for the two-party test $t_{0.95} = 1.6829$ it is easy to see that $5.670801 > 1.6829$, the gadget intensity variable affects the ability to manage emotions. The conclusion of this study is that there is an effect of gadget intensity on the ability to manage children's emotions in Pematang Gajah Village.

Keywords: *Gadget intensity, Ability to Manage Emotions*

PENDAHULUAN

Perjalanan hidup manusia melewati fase-fase kehidupan sejak ia dilahirkan. Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa anak ke masa dewasa. Umumnya masa ini berlangsung pada umur 10 tahun sampai 17 tahun. Pada masa remaja banyak perubahan yang bersifat universal, seperti perkembangan mencapai kematangan fisik, mental, sosial, minat dan salah satunya semakin meningkatnya perubahan emosi remaja.

Masa remaja adalah sepotong masa kehidupan yang penuh dengan perasaan yang penuh gejolak dan peka terhadap rangsangan-rangsangan negatif. Secara tradisional masa remaja dianggap sebagai masa dimana ketegangan emosi meningkat sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar. Perubahan yang terjadi terutama bersifat melengkapi pola yang sudah terbentuk pada masa pubertas. Sedangkan persiapan diri yang kurang terhadap perubahan yang cepat dan dramatis tersebut dapat memungkinkan untuk terjadinya masalah-masalah yang serius, bagi kebanyakan remaja yang mengalami tekanan emosi dapat mengakibatkan kenakalan, penyalahgunaan obat-obatan, atau percobaan bunuh diri.

Lebih lanjut, rendahnya kemampuan siswa remaja di dalam mengelola emosi dapat memicu tindakan-tindakan yang tidak tepat bahkan bisa membahayakan bagi diri sendiri dan orang lain. Misalnya untuk mengatasi perasaan takut, seseorang memilih untuk meminum-minuman keras dan memakai narkoba. Contoh kasus yang dihadapi oleh siswa remaja akibat belum mampu untuk mengelola emosi yang berlebihan,

Perkembangan sosial emosi mengacu pada kemampuan anak untuk: memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif maupun emosi negatif, mampu menjalin hubungan dengan anak-anak lain dan orang dewasa disekitarnya, serta secara aktif mengeksplorasi lingkungan melalui belajar. Tugas perkembangan yang harus diselesaikan oleh remaja umumnya merupakan bagian tuntutan dari lingkungan sekitar sebagai upaya penyesuaian. Tuntutan lingkungan mengakibatkan tekanan-tekanan yang mengakibatkan naiknya emosi. Emosi diperlukan untuk membantu manusia agar lebih mudah melakukan adaptasi dengan lingkungan.

Mengenali emosi diri sendiri merupakan suatu kemampuan untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi. Hal ini menyebabkan individu menyadari emosi yang sedang dialami serta mengetahui penyebab emosi tersebut terjadi serta memahami kuantitas, intensitas, dan durasi emosi yang sedang berlangsung. Seseorang akan lebih mudah memahami dan mengelola emosinya apabila telah mampu mengenali emosinya. Mengenali emosi sama dengan kesadaran diri mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi.

Kemampuan mengelola emosi marah perlu dimiliki agar remaja tumbuh menjadi individu yang matang secara emosi ketika memasuki usia dewasa. Apabila remaja mampu mengendalikan emosi marah maka akan berpengaruh positif pada kehidupannya, begitu juga sebaliknya apabila marah tidak bisa dikendalikan akan memberikan dampak negatif terhadap siswa. Penjelasan di atas menegaskan pentingnya kemampuan mengelola emosi marah dimiliki oleh remaja sebagai upaya peningkatan kemampuan dalam memecahkan masalah, mampu mengelola masalah-masalah psikologis mereka sendiri dan mampu beradaptasi di lingkungan.

Hasil wawancara peneliti pada orangtua anak yang berada di Desa Pematang Gajah Kecamatan Jambi Luar Kota Kabupaten Muaro Jambi, Berdasarkan pengamatan, banyak dari anak usia remaja yang telah memiliki *gadget* sendiri. *Gadget* tersebut dibawa saat bermain. Ketika sudah mengoperasikan *gadget* waktupun akan terlupa. Sehingga ada orang tua yang rela menjemput anaknya untuk pulang, ada juga yang telah memiliki kesadaran untuk pulang ke rumah saat waktu yang telah ditentukan oleh orang tuanya dan ada juga yang sampai sore tidak dicari orang tuanya. Kemudian peneliti mengamati beberapa rumah penduduk telah dipasang *wifi*. Hal tersebut menjadikan anak lebih memilih di rumah

dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, dari 20 anak yang berusia 13 sampai dengan 15 tahun, terdapat 17 anak yang menggunakan *gadget* baik itu punya orangtuanya ataupun punya pribadi. Yang ke 3 anak memang di larang oleh orangtuanya menggunakan *gadget*.

Berdasarkan keterangan orangtua tersebut beranggapan bahwa *gadget* dapat membuat anak tenang. Sehingga orang tua dapat melakukan pekerjaan tanpa ada gangguan dari anak. Tidak hanya itu, bahkan saat ini banyak pemberian *reward* atas capaian anak seperti selesai mengerjakan tugas dengan bermain *gadget* sampai puas. Banyak orang tua yang tidak memikirkan dampak negatif yang ditimbulkan. Dengan begitu anak akan lebih akrab dengan *gadget* dan hal yang paling parah adalah mengalami kecanduan, terkadang anak yang sedang bermain *gadget* apabila di suruh orangtuanya berhenti selalu marah, terkadang enggan membantu orangtuanya di rumah.

Sejalan dengan hasil penelitian APJII (2022) berdasarkan Survei Penetrasi dan Perilaku Penggunaan Internet, dari Jumlah Sampel Survei 7.568 responden, dari usia 13-18 tahun dengan jumlah 905 responden, sedangkan 210.026.769 jiwa dari total populasi 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia Tahun 2021 yang terkoneksi internet sebesar 77,02%. Tingkat Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Pekerjaan Pelajar & Mahasiswa sebesar 99,2%, sedangkan Tingkat Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Tingkat Pendidikan, belum tamat SD sebesar 32,72%, tamat SD sederajat sebesar 72,37%, tamat SMP sederajat sebesar 85,43%. Penggunaan internet berdasarkan usia pada tahun 2022 sebesar 76,63%. Alasan Menggunakan Internet Untuk dapat melakukan bekerja atau bersekolah dari rumah sebesar 90,21%.

Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Delima (2015) mendapatkan data bahwa mayoritas orang tua 94 persen mengatakan jika anak mereka terbiasa memakai *smartphone* untuk bermain *game online*, 63 persen anak dapat menggunakan waktu maksimal 30 menit dalam sekali bermain *game*, sedangkan 15 persen orang tua mengatakan jika anak mereka dapat bermain *game* selama 30-60 menit dan selebihnya dapat berinteraksi dengan sebuah *game* > 1 jam (Sujianti, 2018). Kebiasaan menggunakan *gadget* dengan berlebihan dan tidak sesuai akan membuat seorang anak bersikap acuh pada lingkungan, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Sikap tidak peduli seseorang terhadap kondisi di sekelilingnya bisa menyebabkan seseorang mempunyai jarak dengan temanya bahkan tersaingkan di lingkungan sekitar (Fadlilah and Krisnanto, 2019).

Menurut Hidayat (Intan: 2019: 33) *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul: Pengaruh Kemampuan Mengelola Emosi terhadap Intensitas *gadget* Anak di Desa Pematang Gajah”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang berusia 13-15 tahun di Desa Pematang Gajah yang berjumlah 43 anak. Pengambilan sampel secara *purposive sampling*, Sampel pada penelitian ini yaitu seluruh anak yang berusia 13-15 tahun dengan intensitas yang tidak normal yakni penggunaan gadget lebih dari 8 jam setiap hari di Desa Pematang Gajah yang berjumlah 43 anak. Adapun data yang diambil dalam penelitian ini langsung dari sumbernya atau diperoleh dari responden dengan melalui penyebaran angket terhadap anak di Desa Pematang Gajah yang berusia 13-15 tahun. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersumber anak yang berusia 13-15 tahun di Desa Pematang Gajah. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket atau kuesioner yang disebarakan kepada responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan serta uraian yang telah dikumpulkan sebelumnya maka didalam bab ini akan dilakukan analisa pembahasan yang diperoleh dalam penelitian ini. Hasil penelitian akan digambarkan sesuai dengan tujuan dan hipotesis yang diajukan sebelumnya. Gambaran dari data dalam kelompok dapat dilihat pada diskripsi berikut ini:

Berikut merupakan tabel hasil penelitian secara eksplisit terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel Deskripsi Data
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X	43	42.00	86.00	72.1163	9.01905
Y	43	68.00	119.00	96.5349	10.72014
Valid N (listwise)	43				

Dari tabel diatas maka dapat dijelaskan untuk data angket intensitas *gadget* dengan jumlah sampel 43 orang kemudian didapatkan rata-rata nilai 72.1163 dan standar deviasi 9.01905, nilai tertinggi yang didapatkan 86 dan terendah 42. Untuk data angket kemampuan mengelola emosi dengan jumlah sampel 34 orang kemudian didapatkan rata-rata nilai 96.5349 dan standar deviasi 10.72014, nilai tertinggi yang didapatkan 119 dan terendah 68.

1. Uji Asumsi Statistik

Sebelum dilakukan uji hipotesis untuk melihat kontribusi dari variabel maka harus dilakukan terlebih dahulu uji normalitas kedua data tersebut maka uji normalitas data dapat digambarkan sebagai berikut:

a) Uji Normalitas

1. Uji Normalitas Intensitas *Gadget*

Data yang telah terkumpul tersebut dianalisis. Untuk menganalisis apakah data tersebut normal atau tidak, dalam hal ini digunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* melalui aplikasi SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

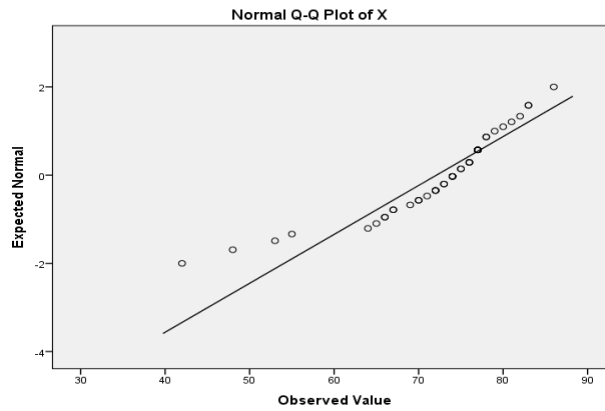
Tabel Test of Normaliy: Variabel Intensitas *Gadget* (X)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X	.169	43	.403	.866	43	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil penelitian, data diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa perhitungan signifikansi (sig.=0.403) lebih besar jika dibandingkan dengan alpha ($\alpha = 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh pada variabel intensitas *gadget* berdistribusi normal, seperti tampak pada gambar di bawah ini;



Gambar Distribusi kenormalan pada data variable Intensitas *Gadget* (X)

Berdasarkan temuan di atas, dapat dibandingkan antara nilai rata-rata skor (mean) empirik dengan nilai tengah teoretik sehingga dapat diketahui keberadaan dan kekuatan atau kelemahan data yang ditemukan dalam penelitian ini. Perbandingan mean empirik dengan nilai tengah menggambarkan posisi harga-harga data teoretik yang dapat dinyatakan di lapangan.

2. Uji Normalitas Kemampuan Mengelola Emosi.

Selanjutnya, pada variabel sikap guru, untuk menganalisis data normal atau tidak juga digunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* melalui aplikasi SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel Test of Normality: Variabel Kemampuan Mengelola Emosi (Y)

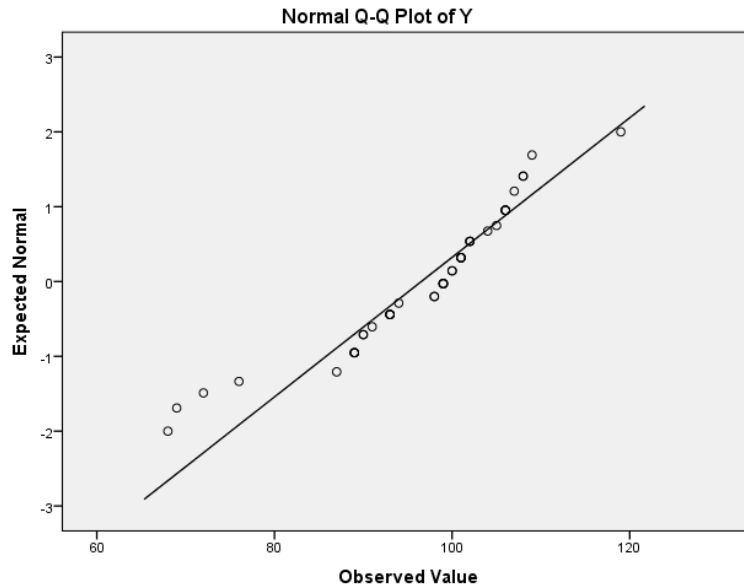
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Y	.159	43	.068	.914	43	.003

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil penelitian, data diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa perhitungan data signifikansi (sig. = 0.068) lebih besar jika dibandingkan dengan alpha ($\alpha = 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh pada variabel kemampuan mengelola emosi berdistribusi normal, seperti tampak pada gambar dibawah ini;



Gambar Distribusi kenormalan pada data variable Kemampuan Mengelola Emosi (Y)

Berdasarkan temuan di atas, dapat dibandingkan antara nilai rata-rata skor (mean) empirik dengan nilai tengah teoretik sehingga dapat diketahui keberadaan dan kekuatan atau kelemahan data yang ditemukan dalam penelitian ini. Perbandingan mean empirik dengan nilai tengah menggambarkan posisi harga-harga data teoretik yang dapat dinyatakan di lapangan.

2. Uji Linearitas

Untuk mengetahui apakah model linear yang digunakan sudah tepat atau belum, maka dilakukan uji linearitas terlebih dahulu. Dalam penelitian ini, digunakan bantuan SPSS 23.0. Penggunaan model linear dikatakan tepat dan dapat digunakan nilai probabilitas (pada tabel anovaterulis Sig) dengan taraf nyatanya (0,05 atau 0,01). Jika probabilitas > 0,05 maka model ditolak dan jika probabilitas < 0,05 maka model diterima.

Adapun ringkasan hal uji linearitas dalam penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Hasil Uji Linearitas Menggunakan Tabel Anova

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3859.751	1	3859.751	163.659	.000 ^b
	Residual	966.947	41	23.584		
	Total	4826.698	42			

- a. Dependent Variable: Y
- b. Predictors: (Constant), X

Tabel di atas menjelaskan bahwa $F_{hitung} = 163.659$ dan nilai probabilitas 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa bentuk persamaan linier $Y = a + bx$ sudah tepat dan dapat diterima. Hal ini sesuai dengan syarat uji linearitas yaitu apabila nilai probabilitas $< 0,05$ (dari tabel menjelaskan nilai probabilitas = $0.000 < 0,05$).

C. Pengujian Hipotesis

Analisis berikut adalah hasil analisis untuk menguji hipotesis pertama yang diajukan sebelumnya. Adapun hipotesis yang diajukan tersebut yaitu terdapat pengaruh intensitas *gadget* terhadap kemampuan mengelola emosi anak di Desa Pematang Gajah.

Hasil analisis tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel Uji Hipotesis: pengaruh X terhadap Y

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	19.882	6.037		3.293	.002
	X	.663	.083	.894	12.793	.000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas diperoleh koefisien untuk variabel intensitas *gadget* (X) sebesar 0,663 atau dapat dinyatakan sebagai persamaan linier $Y = 19.882 + 6.037 X$.

Berdasarkan pendapat Sugiono, (2009:184) jika nilai t hitung $>$ t tabel, maka tolak H_0 artinya signifikan dan jika nilai t hitung $<$ t tabel, maka terima H_0 artinya tidak signifikan, maka t hitung di hitung melalui rumus berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t_{hitung} = Nilai t

r = Nilai Kooefesien Korelasi

N = Jumlah Sampel

$$t_{hitung} = \frac{0,663\sqrt{43-2}}{\sqrt{1-(0,663)^2}}$$
$$t_{hitung} = \frac{4,245271}{0,748619}$$
$$t_{hitung} = 5,670801$$

Dengan menggunakan rumus $(n-2) 43-2 = 41$ pada $\alpha = 0,05$, maka dengan dk, untuk uji dua pihak $t_{0,95} = 1,6829$ mudah dilihat bahwa $t_{hitung}=5,670801 > t_{tabel} 1,6829$ maka variable intensitas *gadget* berpengaruh terhadap kemampuan mengelola emosi.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variable X terhadap Variabel Y, dengan melihat indeks destiminsinya sebagaimana hasil SPSS 23. Pada kolom model summary, sebagaimana tabel di bawah ini:

Tabel Model Summary

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.894 ^a	.800	.795	4.85634

a. Predictors: (Constant), X

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai R yaitu korelasi yang ditemukan 0.894 dan R square senilai 0.800 hal ini menunjukkan bahwa persentase sumbangan pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) sebesar 0,800 di tinjau dari tabel kriteria penafsiran pengaruh parsial (X Tunggal) maka dapat di tafsirkan memilikipengaruh sangat tinggi atau sangat kuat.

Pembahasan Hasil Penelitian

Perkembangan sosial emosi mengacu pada kemampuan anak untuk: memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif maupun emosi negatif, mampu menjalin hubungan dengan anak-anak lain dan orang dewasa disekitarnya, serta secara aktif mengeks-plorasi lingkungan melalui belajar.

Tugas perkembangan yang harus diselesaikan oleh remaja umumnya merupakan bagian tuntutan dari lingkungan sekitar sebagai upaya penyesuaian. Tuntutan lingkungan mengakibatkan tekanan-tekanan yang mengakibatkan naiknya emosi. Emosi diperlukan untuk membantu manusia agar lebih mudah melakukan adaptasi dengan lingkungan.

Mengenali emosi diri sendiri merupakan suatu kemampuan untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi. Hal ini menyebabkan individu menyadari emosi yang sedang dialami serta mengetahui penyebab emosi tersebut terjadi serta memahami kuantitas, intensitas, dan durasi emosi yang sedang berlangsung. Seseorang akan lebih mudah memahami dan mengelola emosinya apabila telah mampu mengenali emosinya. Mengenali emosi sama dengan kesadaran diri mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan rumus $(n-2) 43-2 = 41$ pada $\alpha = 0,05$, maka dengan dk, untuk uji dua pihak $t_{0,95} = 1,6829$ mudah dilihat bahwa $t_{hitung} = 5,670801 > t_{tabel} 1,6829$ maka variable intensitas *gadget* berpengaruh terhadap kemampuan mengelola emosi.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di Desa Pematang Gajah, dan sudah di analisis dan dibahas di bab sebelumnya. Peneliti menyimpulkan hasil penelitian tentang pengaruh intensitas *gadget* terhadap kemampuan mengelola emosi anak di Desa Pematang Gajah dapat disimpulkan bahwa:

1. Indikator durasi memiliki persentase terendah pada variabel Intensitas *Gadget* yakni 63,8 %, sedangkan indikator penghayatan berada memiliki persentase tertinggi pada variabel intensitas *gadget* yakni 68 %. Secara keseluruhan persentase variabel Intensitas *Gadget* 65,56% dan dilihat dari kriteria persentase berada pada tingkatan "sedang".
2. Indikator memiliki kesadaran penuntun terhadap nilai- nilai dari tujuan memiliki persentase terendah pada variabel mengelola emosi yakni 62,4 %, sedangkan indikator menyadari rantai emosi dengan tindakan berada memiliki persentase tertinggi pada variabel mengelola emosi yakni 66,2 %. Secara keseluruhan persentase variabel mengelola emosi 64,36% dan dilihat dari kriteria persentase berada pada tingkatan "sedang".
3. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh intensitas *gadget* terhadap kemampuan mengelola emosi anak di Desa Pematang Gajah dengan melihat indeks determinasinya yaitu 0.800 atau 80% dan dapat ditafsirkan pada kualitas sangat tinggi atau sangat kuat kemudian dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} = 5,670801 > t_{tabel} 1,6829$.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Nizar. 2019. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa*. Vol.11 No.2
- APJII. 2022. Profil Internet Indonesia 2022.
- Ayu Lestari. 2021. *Efektifitas teknik Anger Managemen dalam Mengelola Emosi Marah yang di lakukan melalui E-Counseling di SMPI Jakarta Timur*. *Jurnal Bimbingan dan Konsling*. Volume 2 No 1.
- Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency. 2014. *Bila si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Bisakimia)
- Djaali. 2006. *Pskologi Pendidikan*. Jakarta. PT. Bumi Aksara
- Fajar Sri Tanjung, dkk,2017. "Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah yang Kelebihan Berat Badan di Yogyakarta," *Berita Kedokteran Masyarakat* Vol. 33, no. 12
- Frisnawati, A. (2012). *Hubungan Antara Intensitas Menonton Reality Show Dengan Kecenderungan Perilaku Prososial Pada Remaja*. *Empathy*,1, 1.
- Goleman, Daniel. 2016. *Kecerdasan Emosional : Mengapa EI lebih penting daripada IQ*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Intan Fitria. 2019. *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis*.
- Intan Permatasari, dkk,2020. "Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi," *Indonesian Journal of Islamic Psychology* Vol. 2, no. 2
- M. Hafiz Al-Ayouby, 2017. *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)* (Bandar Lampung: Skripsi Universitas Lampung).
- Maria ETTY. 2004. *Mengelola Emosi*. Jakarta Grasindo
- Puji Asmaul Chusna, 2017" *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*," *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* Vol. 17, No. 2
- Rahmah Wati Anzani & Intan Khairul Insan. 2020. *Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah*. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* Volume 2, Nomor 2,
- Ria Wahyuni dan Harmaini, 2017. "Hubungan Intensitas Menggunakan Facebook dengan Kecenderungan Nomophobia pada Remaja," *Jurnal Psikologi* Vol. 13, no.

- Ririn Prastia Agustin. 2019. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional*. Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah pada Anak Usia *Preschool*
- Septya Muti Fadhila. 2013. *Peningkatan Kemampuan Mengelola Emosi Marah Melalui Teknik Biblioterapi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 Yogyakarta*
- Shareen Ghifary dan Iis Kurnia, 2019 " *Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Komunikasi*," Jurnal Socioteknologi Vol. 14, No. 2 (15AD)
- Shareen Ghifary dan Iis Kurnia, 2017. " *Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Komunikasi*," Jurnal Socioteknologi Vol. 14, No. 2
- Siti Misnah, dkk, 2020. " *Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin*," Jurnal Al-Husna Vol. 1, No. 3
- Sofyan. S. Wilis. 2012. Psikologi Pendidikan. ALFABETA. CV
- Taty Fauzi dan Syska Purnama Sari. 2018. *Kemampuan Mengendalikan Emosi Pada Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling*. Jurnal. Universitas PGRI Palembang
- Winda Tri Karisma. 2020. *Peran Orangtua Dalam Menstimulasi Pengelolaan Emosi Anak Usia Dini*. Volume 9, No 1
- Yuniar, G. S. & Nurwidawati, D. (2013). *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Dengan Pengungkapan Diri (Self Disclosure) Pada Siswa-Siswi Kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya*. *Character*, 2, 1.