

Original Article

Hubungan Tingkat Adiksi Penggunaan *Gadget* dengan Kecerdasan Emosional pada Anak Usia Sekolah Dasar

Seli Prastika Sari¹, Yani Handayani², Irma Herliana³

^{1,2,3}Departemen Ilmu Keperawatan-Universitas Indonesia Maju

Jl. Harapan no 50 Lenteng Agung Jakarta Selatan

Email: seliprastika2000@gmail.com¹

Editor: YL

Diterima: 10/08/2022

Direview: 20/02/2023

Publish: 25/02/2023

Hak Cipta:

©2023 Artikel ini memiliki akses terbuka dan dapat didistribusikan berdasarkan ketentuan Lisensi Atribusi Creative Commons, yang memungkinkan penggunaan, distribusi, dan reproduksi yang tidak dibatasi dalam media apa pun, asalkan nama penulis dan sumber asli disertakan. Karya ini dilisensikan di bawah **Lisensi Creative Commons Attribution Share Alike 4.0 Internasional**.

Abstract

Latar Belakang: Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat menimbulkan kecanduan (Adiksi). Dampak negatif dari adiksi *gadget* yaitu dapat menghambat perkembangan emosi.

Tujuan: Untuk mengetahui hubungan tingkat adiksi penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional anak usia sekolah dasar.

Metode: Desain pada penelitian ini menggunakan deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross-sectional*. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling* sehingga jumlah sampel pada penelitian ini adalah sejumlah 52 responden. Instrumen yang digunakan adalah *smartphone addiction scale-short version (SAS-SV)* dari Kwon *et al* (2013) dan *Trait Emotional Intelligence Questionnaire-Short Form (TEIQueSF)* dari Petrides (2006).

Hasil: Dari hasil pengujian uji univariat didapatkan distribusi adiksi *gadget* kategori tinggi (63,5%) dan kecerdasan emosional rendah (57,7%). Dari hasil uji bivariat didapatkan hasil adanya hubungan tingkat adiksi penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional anak usia sekolah dasar dengan *p-value* 0,000.

Kesimpulan: Semakin tinggi tingkat adiksi *gadget* maka semakin rendah kecerdasan emosional yang dimiliki pada anak usia sekolah dasar.

Kata Kunci: adiksi *gadget*, anak sekolah dasar, kecerdasan emosional

Pendahuluan

Anak usia sekolah adalah anak yang berusia antara 6 sampai 12 tahun.¹ Pada masa ini dianggap sebagai usia kelompok (*gang-age*) ditunjukkan dengan mulai adanya perhatian, hubungan, dan kerjasama antar-teman.¹ Perkembangan emosi pada anak usia sekolah dasar ditandai dengan anak mulai dapat mengekspresikan perasaan terhadap orang lain dan dapat mengontrol emosi.² Mengontrol emosi merupakan salah satu aspek dari kecerdasan emosional.³ Kecerdasan emosional adalah kemampuan individu dalam mengontrol emosi dengan inteligensi, memelihara keseimbangan perasaan dan diungkapkan melalui pemahaman, empati serta keterampilan sosial.³ Individu dengan kecerdasan emosional tinggi menunjukkan sikap pengendalian diri yang optimal serta dapat menunda kepuasan untuk mengoptimalkan kesejahteraan hidup.⁴ Hal yang mendasari perlunya pengembangan emosi anak

yaitu era berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang berkembang pesat sehingga memberikan tekanan pada anak maka diperlukan bekal pemahaman emosi yang baik.⁵ Teknologi yang banyak dimanfaatkan yaitu *gadget*.⁶ *Gadget* merupakan barang canggih memiliki kegunaan yang ditawarkan sehingga dapat memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi, social media, maupun hiburan.⁶ *Gadget* tidak digunakan oleh orang dewasa dan remaja saja, tetapi umur 6-12 tahun sudah menggunakan *gadget*.⁷

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019-2020 bahwa anak yang berusia 5-9 tahun menggunakan internet mencapai 25,2 % dari seluruh pengguna internet.⁸ Anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton video/film, mendengarkan musik, berinteraksi dengan teman, dan *browsing website*. Penggunaan *gadget* dengan berlebihan menyebabkan anak ketergantungan yang dilakukan sehari-hari sehingga secara tidak sadar anak merasakan kecanduan (adiksi) *gadget*.⁹ Adiksi *gadget* yaitu tindakan pemakaian *gadget* yang maladaptif meliputi pemakaian berlebihan, sulit dalam mengendalikan diri sehingga mengganggu aktivitas sehari-hari.¹⁰ Adiksi *gadget* memiliki dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional meliputi anak mengalami gangguan tidur, anti-sosial, menimbulkan tindakan penganiayaan, hilangnya kreativitas, serta *cyberbullying*.¹¹ Selain itu, adiksi *gadget* juga dapat menghambat pertumbuhan fisik dan emosional.¹² Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Cho *et al.* (2017) menyatakan bahwa kecanduan *smartphone* memiliki hubungan yang dapat menyebabkan masalah perilaku dan menghambat kecerdasan emosional.¹³

Berdasarkan latarbelakang diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat adiksi penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional anak usia sekolah dasar.

Metode

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross-sectional*. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 4, 5, dan 6. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *nonprobability sampling* dengan *teknik purposive sampling* sehingga jumlah sampel pada penelitian ini adalah sejumlah 52 responden. Variabel independent yaitu adiksi *gadget*, sedangkan variabel dependent yaitu kecerdasan emosional. Analisa data pada penelitian ini adalah mencari gambaran karakteristik responden dan korelasi variabel adiksi *gadget* dengan kecerdasan emosional. Penelitian ini telah dilakukan uji etik di komisi etik Departemen Etika dan Riset STIKes Indonesia Maju dengan nomor. 2392/Sket/Ka-Dept/RE/STIKIM/XI/2021.

Hasil

Analisa Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi variabel Berdasarkan Jenis Kelamin, Adiksi Gadget dan Kecerdasan Emosional Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pabuaran 05 Tahun 2021

Variabel	Jumlah	Persentase (%)
Jenis kelamin		
Laki-laki	28	53,8
perempuan	24	46,2
Adiksi gadget		
Rendah	19	36,5
Tinggi	33	63,5
Kecerdasan emosional		
Rendah	30	57,7
Tinggi	22	42,3

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sejumlah 28 orang (53,8%). Tingkat adiksi penggunaan *gadget* pada siswa SDN Pabuaran 05 sebagian besar mengalami adiksi *gadget* tinggi yaitu 33 orang (63,5%).

Kecerdasan emosional pada siswa SDN Pabuaran 05 sebagian besar memiliki kecerdasan emosional rendah yaitu 30 orang (57,7%).

Analisa Bivariat

Tabel 2. Hubungan tingkat adiksi penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional pada anak usia sekolah dasar di SDN Pabuaran 05 tahun 2021

Variabel	Korelasi	Nilai P
Adiksi <i>gadget</i> Kecerdasan emosional	-0,620	0,000

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan besar korelasi di antara kedua variabel yaitu -0,620, dimana tanda negatif tersebut menunjukkan arah berlawanan, yang berarti semakin tinggi adiksi *gadget* pada anak usia sekolah dasar maka semakin rendah nilai kecerdasan emosional. Sedangkan pada Nilai P menunjukkan 0,000 yaitu lebih kecil dari 0,05 artinya ada hubungan antara tingkat adiksi penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional pada anak usia sekolah dasar di SDN Pabuaran 05 Cibinong Kabupaten Bogor tahun 2021.

Tabel 3. Tabulasi silang adiksi penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional pada anak usia sekolah dasar di SDN Pabuaran 05 tahun 2021

Adiksi <i>Gadget</i>	Kecerdasan Emosional				Total	
	Rendah		Tinggi		N	%
	N	%	N	%		
Rendah	4	7,7	15	28,8	19	36,5
Tinggi	26	50,0	7	13,5	33	63,5
Total	30	57,7	22	42,3	52	100,0

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa hasil tabulasi silang adiksi penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional diketahui dari 52 siswa terdapat 4 siswa (7,7%) dengan tingkat adiksi *gadget* kategori rendah memiliki kecerdasan emosional rendah, 15 siswa (28,8%) dengan tingkat adiksi *gadget* kategori rendah memiliki kecerdasan emosional tinggi, 26 siswa (50,0%) dengan tingkat adiksi *gadget* kategori tinggi memiliki kecerdasan emosional rendah, 7 siswa (13,5%) dengan tingkat adiksi *gadget* kategori tinggi memiliki kecerdasan emosional tinggi.

Pembahasan

Analisa Univariat

Adiksi *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pabuaran 05 Tahun 2021

Berdasarkan data adiksi *gadget* pada tabel 1 menunjukkan bahwa dari 52 responden anak usia sekolah dasar di SDN Pabuaran 05 didapatkan sebagian besar yang mengalami adiksi *gadget* pada anak usia sekolah dasar di SDN Pabuaran 05 dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 33 orang (63,5%). Peneliti berpendapat bahwa anak yang mengalami adiksi *gadget* cenderung menunjukkan gejala adiksi yang lebih kuat dikarenakan masih lemahnya kemampuan anak dalam mengontrol diri. Hal tersebut sejalan pada teori menurut Kwon *et al.* (2013) tentang adiksi *gadget* ialah pemakaian *gadget* yang maladaptif dengan ciri-ciri-ciri pemakaian yang berlebihan, sulit dalam mengatur waktu dan mengganggu aktivitas sehari-hari.¹⁰

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lahiwu *et al* (2021) didapatkan 30 siswa (33,3%) yang memiliki durasi penggunaan *gadget* lebih dari 3 jam sehari. Peneliti berpendapat bahwa *gadget* memberikan kemudahan yang mengakibatkan

individu bergantung pada kemudahan tersebut. Hal tersebut sejalan pada teori menurut Sari et al. (2016) bahwa pemakaian *gadget* digolongkan dengan intensitas tinggi apabila lama penggunaan *gadget* >120 menit/hari. Selain itu, penggunaan *gadget* dengan durasi 30-75 menit dapat mengakibatkan adiksi.¹⁴

Peneliti berasumsi bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak salah satu faktornya yaitu lingkungan. Dimana anak mulai membina hubungan bersama orang lain atau teman sebaya. Jadi, jika anak berada di lingkungan teman sebaya yang sudah banyak menggunakan *gadget* maka akan mempengaruhi anak untuk mengikuti temannya bermain *gadget*. Selain itu, masih kurangnya kemampuan anak dalam menahan dorongan diri agar tidak bermain *gadget* dikarenakan identitas diri yang belum matang. *Gadget* memiliki efek menguntungkan dan merugikan, seperti penggunaan yang tepat waktu akan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dalam bidang pendidikan. Sedangkan, penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat mengakibatkan berbagai gangguan kesehatan mental dan fisik.

Kecerdasan Emosional pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pabuaran 05 Tahun 2021

Berdasarkan data kecerdasan emosional pada tabel 1 menunjukkan bahwa dari 52 responden anak usia sekolah dasar di SDN Pabuaran 05 didapatkan 30 orang (57,7%) memiliki kecerdasan emosional rendah, 22 orang (42,3%) memiliki kecerdasan emosional tinggi. Peneliti berpendapat bahwa sebagian besar responden merasa sulit dalam pengendalian emosi sehingga mengakibatkan hubungan yang tidak baik pada diri sendiri ataupun orang lain, hal ini dikarenakan penggunaan *gadget* berlebihan yang mempengaruhi proses kecerdasan emosionalnya. Hal tersebut sejalan pada teori menurut Mildayani (2018) mengenai *gadget* menjadi faktor dalam menghambat kecerdasan emosional, karena emosinya kurang terstimulasi dengan baik sehingga mengakibatkan ketidakstabilan emosi anak.¹⁵

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nahak *et al* (2019) didapatkan hasil bahwa 172 siswa (70,5%) memiliki kecerdasan emosional yang tidak baik setelah menggunakan *gadget*. Peneliti berpendapat bahwa anak yang sering bermain *gadget* kurang mampu mengontrol diri akibat dari ketergantungan *gadget*. Saat bermain *gadget*, anak secara tidak langsung menjadi fokus dengan *gadget*-nya maka saat terganggu orang lain emosi anak akan meningkat. Hal ini sesuai dengan teori menurut Goleman (2009) mengenai kecerdasan emosional dipengaruhi oleh faktor eksternal dengan melibatkan stimulus itu sendiri serta objek dari luar individu yang mempengaruhi individu pada perubahan tingkah laku. faktor tersebut bisa mempengaruhi secara langsung atau tidak langsung misalnya dari media massa serta media elektronik seperti *gadget*.³

Peneliti berasumsi bahwa saat anak usia sekolah dasar sudah banyak terpapar *gadget* dengan menghabiskan waktunya di depan layar sehingga dapat mempengaruhi kecerdasan emosional anak. Kecerdasan emosional rendah dikarenakan penggunaan *gadget* secara kontinu sehingga anak menjadi lebih agresif dan sulit untuk mengaturnya. Kecerdasan emosional yang baik menjadi peran penting untuk menekan kebiasaan penggunaan *gadget* agar anak tidak mengalami gangguan emosional.

Analisa Bivariat

Hubungan Tingkat Adiksi Penggunaan *Gadget* dengan Kecerdasan Emosional pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pabuaran 05 Tahun 2021

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari 52 responden terdapat 4 orang (7,7%) dengan tingkat adiksi *gadget* kategori rendah memiliki kecerdasan emosional rendah, 15 orang (28,8%) dengan tingkat adiksi *gadget* kategori rendah memiliki kecerdasan emosional tinggi, 26 orang (50,0%) dengan tingkat adiksi *gadget* kategori tinggi memiliki kecerdasan emosional rendah, 7 orang (13,5%) dengan tingkat adiksi *gadget* kategori tinggi memiliki kecerdasan emosional tinggi. Hal ini sesuai dengan teori menurut Zati *et al.* (2019) bahwa dampak negatif ketergantungan *gadget* yaitu menghambat perkembangan emosi, anak yang kecanduan *gadget* emosinya kurang terstimulasi sehingga emosi menjadi tidak stabil. Anak yang kecanduan *gadget* menjadi lebih agresif dan kurang mampu mengontrol emosinya ketika merasa terganggu dan *gadget*-nya rusak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan rendahnya kecerdasan emosional.¹⁶

Hasil uji korelasi *spearman rho* menunjukkan bahwa $P\text{-Value} = 0,000 < \alpha = 0,05$, artinya H_1 diterima berarti ada hubungan antara Tingkat Adiksi Penggunaan *Gadget* dengan Kecerdasan Emosional pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pabuaran 05 Tahun 2021. Diketahui nilai korelasi hitung $-0,620$ dimana tanda negatif tersebut menunjukkan arah berlawanan, yang berarti semakin tinggi adiksi *gadget* pada anak usia sekolah dasar maka semakin rendah nilai kecerdasan emosional. Hal ini sesuai dengan teori menurut Cho *et al* (2017) bahwa pengaruh kecanduan *gadget* pada anak cenderung mengakibatkan masalah perilaku dan menghambat kecerdasan emosional.¹³

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prahesti *et al* (2020) didapatkan hasil durasi pemakaian *gadget* tinggi sebanyak 56 responden (39,4%) dan hampir setengah responden memiliki kecerdasan emosional yang rendah sebanyak 58 responden (40,8%). Hasil yang diperoleh yaitu nilai $P = 0,001$ yang artinya $< 0,05$ maka dapat disimpulkan adanya Hubungan antara durasi pemakaian *gadget* dengan Kecerdasan Emosional pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Bulupasar Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri.¹⁷ Peneliti berpendapat bahwa penggunaan *gadget* dengan durasi berlebihan dapat mempengaruhi kecerdasan emosional. Hal tersebut selaras pada teori menurut Kumar *et al.* (2018) mengenai adiksi adalah dorongan tak tertahankan diikuti dengan hilangnya kendali yang menyebabkan rendahnya kecerdasan emosional, secara tidak langsung dapat memperburuk kinerja akademik serta dapat mengganggu kehidupan.¹⁸

Berbeda dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Hidayat (2020) dengan judul hubungan lama penggunaan *gadget* dengan tingkat kecerdasan emosional pada remaja di SMK PGRI Sooko Kabupaten Mojokerto dengan jumlah responden 76 orang. Didapatkan hasil 65 responden (85,5%) menggunakan *gadget* 4-8 jam dalam sehari memiliki kecerdasan emosional baik. Hasil yang diperoleh yaitu nilai $P = 0,108$ yang artinya $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara lama penggunaan *gadget* dengan tingkat kecerdasan emosional pada remaja di SMK PGRI Sooko Kabupaten Mojokerto.¹⁹ Peneliti berpendapat tentang remaja dengan kecerdasan emosional tinggi bisa menahan dorongan diri agar tidak menghabiskan waktu berlebihan bermain *gadget*, dikarenakan dampak *gadget* cukup mempengaruhi kecerdasan emosionalnya sehingga remaja akan mempertimbangkan sebelum melakukan perilaku tersebut. Hal tersebut selaras pada teori menurut Rego *et al.* (2005) tentang

individu dengan kecerdasan emosional tinggi menunjukkan sikap pengendalian diri yang baik serta dapat menunda kepuasan untuk mengoptimalkan kesejahteraan hidup.⁴

Berdasarkan asumsi peneliti, adiksi *gadget* yang dialami seseorang dapat mempengaruhi kecerdasan emosionalnya. Hal ini akibat penggunaan *gadget* berlebihan sehingga mempengaruhi individu untuk mengenali emosi diri ataupun orang lain. Dimana mengenali emosi termasuk komponen kecerdasan emosional. Anak yang ketergantungan *gadget* cenderung memiliki sentimen negatif jika kehilangan *gadget* sehingga mudah marah, sedih, dan merasa tidak aman. Penggunaan *gadget* dalam durasi lama bisa mempengaruhi agresifitas dan anak menjadi tidak peduli pada keadaan di sekitarnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan didapatkan tingkat adiksi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar sebagian besar mengalami adiksi *gadget* kategori tinggi (63,5%), sebagian besar anak usia sekolah dasar memiliki kecerdasan emosional rendah (57,7%) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan tingkat adiksi penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional pada anak usia sekolah dasar di SDN Pabuaran 05 Tahun 2021. Jadi, semakin tinggi tingkat adiksi *gadget* maka semakin rendah kecerdasan emosional yang dimiliki pada anak usia sekolah dasar. Sebaliknya, jika anak memiliki tingkat adiksi *gadget* rendah maka semakin tinggi kecerdasan emosional.

Konflik Kepentingan

Peneliti menyatakan bahwa penelitian ini independen dari konflik kepentingan individu dan organisasi

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada tim stase keperawatan anak dan responden serta guru yang telah membantu proses penelitian ini.

Pendanaan

Sumber pendanaan diperoleh dari peneliti

References

1. Gunarsa SD. Psikologi perkembangan anak dan remaja. BPK Gunung Mulia; 2008.
2. Zusnani I. Pendidikan kepribadian siswa sd-smp. Jakarta Selatan: Tugu Publisher; 2013.
3. Daniel G. Emotional Intelligence (terjemahan). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama; 2009.
4. Rego A, Fernandes C. Development and validation of an instrument for measuring emotional intelligence. *Interam J Psychol.* 2005;39(1):23–38.
5. Priyanto A. Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *J Ilm Guru Caraka Olah Pikir Edukatif.* 2014;
6. Widiawati, I., Sugiman, H. & E. Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. *Univ Budi Luhur E-journal Keperawatan.* 2014;
7. Trinika Y. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Naskah Publ.* 2015;12(Juni):1–11.
8. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. *Asos Penyelenggara Jasa Internet Indones.* 2020;2020:1–146.
9. Sundus M. The impact of using gadgets on childre. *J Depress anxiety.* 2018;7(1):1–3.
10. Kwon M, Kim DJ, Cho H, Yang S. The smartphone addiction scale: Development and validation of a short version for adolescents. *PLoS One.* 2013;8(12):1–7.
11. Wahyuni AS, Siahaan FB, Arfa M, Aprianti M, Nerdy N. The relationship between the duration of playing gadget and mental emotional state of elementary school students. *Open Access Maced J Med Sci.*

- 2019;7(1):148–51.
12. Kim, T., & Park S. A study on effects of elementary school students' use of smart phone upon reading and self-regulated reading. *J Korean Assoc Inf Educ.* 2014;18(3):433–42.
 13. Cho KS, Lee JM. Influence of smartphone addiction proneness of young children on problematic behaviors and emotional intelligence: Mediating self-assessment effects of parents using smartphones. *Comput Human Behav.* 2017;66:303–11.
 14. Sari TP, Mitsalia AA. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. *Profesi.* 2016;13(Maret):72–8.
 15. Suhana M. Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development. 2018;169(Icece 2017):224–7.
 16. Zati, V. D. A., Faisal, S., & Ginting RL. Avoiding Gadget Addiction in Children by Helping Children to Develop Talents and Interests. *Proc Proc 2nd Annu Conf Eng Implement Vocat Educ (ACEIVE 2018),.* 2019;244–9.
 17. Prahesti, D. P. I., & Sari DK. Durasi Pemakaian Gadget Dengan Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di SDN Bulupasar Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri. *J Heal Sci Community.* 2020;1(2).
 18. Kumar AK, Sherkhane MS. Assessment of gadgets addiction and its impact on health among undergraduates. *Int J Community Med Public Heal.* 2018;5(8):3624.
 19. Rachmat Hidayat, M. Achwandi, M.Kep, Eka Nur Soemah, S.Kep.Ns. M. Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Kecerdasan Emosional Pada Remaja Di Smk PGRI Kabupaten Mojokerto. 2020;