**Hasil Analisis**

* + - 1. **Hasil Pemadatan Data dan Interpretasi (Subjek 1, Orang tua dan Guru Wali Kelas)**

**SUBJEK 1**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek kecerdasan emosional | Indikator | Koding | Hasil pemadatan Data | hasil Interpretasi |
| 1 | Mengenali emosi diri | Mengenali emosi diri sendiri beserta efeknya | ME1, ME2, ME4, ME5, ME6 | Dalam satu minggu bermain game online 7 kali dalam jangka 30 menit sampai satu jam tergantung jenis game online. Bermain game online tidak menjadi prioritas utama karena selalu mengerjakan tugas sekolah terlebih dahulu sebelum mengerjakan aktivitas lain. Kecanduan menjadi masalah utama yang menyebabkan kurang memperhatikan waktu sehingga bermain game online secara berlebihan | Kesadaran diri untuk mendahulukan prioritas utama sebagai belajar serta adanya pemenuhan emosi diri dalam durasi waktu yang lama sehingga menimbulkan dampak emosi diri yang negatif |
| Mengetahui kekuatan dan batas-batas diri sendiri | ME3, ME7, M8, ME9, ME10 | Mampu menyesuaikan diri antara bermain game online dan aktivitas lain seperti memenuhi tugas sekolah sehingga bermain game online tidak memberikan perasaan berbeda saat kegiatan belajar di kelas dan bermain game online saat istirahat, meskipun juga adanya perasaan bosan dalam proses menuntut ilmu | Kesadaran kekuatan diri dalam pengelolaan emosi diri melalui pembagian waktu antara pemenuhan emosi diri dan produktivitas sebagai pelajar, serta batasan diri akan perasaan bosan dalam menuntut ilmu |
| Percaya dengan kemampuan diri dan keyakinan tentang harga diri | ME11, ME12 | Keyakinan diri untuk mengurangi bermain game online melalui pengelolaan suasana hati | Adanya keyakinan diri untuk mampu dalam pengelolaan emosi diri untuk mencapai suatu tujuan |
| 2 | Menjaga keselarasan emosi | Kemampuan untuk mengelola emosi-emosi dan desakan-desakan hati yang merusak | MK1, MK2, MK3, MK6 | Membuat perencanaan untuk mengurangi waktu bermain game online. Pada saat ada gangguan dari orang lain merespon dengan cara diam dan sabar. | Mampu dalam mengelola serta perencanaan dalam pengendalian emosi diri |
| Luwes terhadap perubahan (mudah beradaptasi) dan bertanggung jawab atas kinerja pribadi | MK4 | Secara langsung menjeda bermain game online dan membantu orang tua | Luwes terhadap perubahan untuk melaksanakan tanggung jawab |
| Mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan, pendekatan dan informasi-informasi baru | MK5 | Mengikuti nasihat yang diberikan oleh orang tua dengan menerima nasihat tersebut lalu mengikuti nasihat tersebut secara diam-diam | Mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan yang mengarah positif |
| 3 | Motivasi diri | Dorongan untuk berprestasi atau tidak cepat puas | MD1, MD2, MD3, MD4, MD5 | Keyakinan untuk mencapai tujuan prestasi melalui mengurangi bermain game online dengan cara membaca, tidur dan kumpul bersama keluarga, meskipun masih ragu-ragu dan cara tersebut kurang efektif | Adanya sedikit dorongan hati dalam pengembangan diri untuk mencapai suatu tujuan dan tidak cepat puas dengan bentuk pengendalian yang di gunakan dalam pengelolaan emosi diri |
| Kekuatan untuk berfikir positif dan optimis | MD6, MD7, MD8 | Adanya perasaan kecewa dan marah tidak mencapai target prestasi 10 besar saat semester pertama serta Perasaan takut apabila bermain game online secara berlebihan yang berdampak pada kesehatan dan penurunan karir dan lain sebagainya, sehingga Membuat perencanaan berupa jadwal kegiatan sehari-hari | Adanya kekuatan berpikir negatif terhadap suatu kegagalan serta dampak pemenuhan emosi diri secara berlebihan sehingga perlunya kekuatan untuk berpikir positif dalam pengendalian emosi diri |
| 4 | Empati | Mampu menerima sudut pandang dari orang lain | E1, | Tidak adanya masalah apabila orang lain memiliki perbedaan pendapat | Mampu menerima sudut pandang dari orang lain |
| Peka terhadap perasaan orang lain | E2, E3 | memberikan bantuan dengan cara membiarkan orang lain menyelesaikan masalahnya sendiri sebelum diberikan bantuan kecuali orang tua, dimana sebagai prioritas utama apabila membutuhkan bantuan | adanya prioritas untuk peka terhadap perasaan orang lain terutama orang tua, namun sudah ada upaya untuk menyelesaikan sendiri oleh orang lain terlebih dahulu |
| 5 | Keterampilan sosial | Dapat memberikan pesan dengan jelas dan meyakinkan orang lain | KS1, KS2 | Mampu mengajak teman sebaya untuk terlibat dalam bermain game online berdasarkan jenis game yang dimainkan, namun adanya kendala Kurang komunikasi jika sering bermain game online | Mampu memberikan pesan secara jelas dan meyakinkan orang lain untuk berpartisipasi, namun adanya kendala kurang keinginan dalam memberikan pesan dengan orang lain apabila berfokus pada pemenuhan emosi diri secara intensif |
| Dapat membangkitkan inspirasi kelompok dan orang lain | KS2 | mendapatkan teman sebaya dari lingkungan sekolah maupun luar negeri namun lebih suka untuk bermain sendiri daripada bareng-bareng | Mampu membangkitkan inspirasi orang lain meskipun cenderung menyendiri |

**ORANG TUA SUBJEK 1**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek kecerdasan emosional | Indikator | Koding | Hasil pemadatan Data | hasil Interpretasi |
| 1 | Mengenali emosi diri | Mengenali emosi diri sendiri beserta efeknya | ME1, ME2, ME4, ME5 | Sejak SD sering bermain game online di gadget dan saat ini kesehariannya setelah pulang sekolah sering menyendiri di kamar bermain HP setelah membantu orang tua namun tetap melaksanakan belajar dan menyelesaikan tugas pekerjaan rumah meskipun saat ada kesempatan melanjutkan bermain game online | kesadaran akan pemenuhan emosi diri secara intensif sejak dini sehingga adanya pengelolaan untuk melaksanakan tanggung jawab terlebih dan melanjutkan pemenuhan emosi diri saat ada kesempatan |
| Mengetahui kekuatan dan batas-batas diri sendiri | ME3 | Mengalami peningkatan dalam kegiatan belajar saat ini dibandingkan masa SMP yang disadarkan pada nilai hasil belajar | Adanya kekuatan diri dalam mencapai performa akademik yang lebih baik |
| 2 | Menjaga keselarasan emosi | Kemampuan untuk mengelola emosi-emosi dan desakan-desakan hati yang merusak | MK4 | Mampu mengendalikan emosinya pada saat bermain game online dibandingkan saat masih SD | Mampu dalam mengelola emosi yang lebih baik dibandingkan sebelumnya |
| Luwes terhadap perubahan (mudah beradaptasi) dan bertanggung jawab atas kinerja pribadi | MK1, MK2, MK3, MK7 | saat orang tua meminta bantuan kadang tidak secara langsung menjeda dan nggak bisa diganggu saat bermain game online sehingga harus menunggunya lama, namun saat mendesak serta adanya penyampaian secara tegas secara langsung untuk membantu orang tua | menunda sementara suatu tanggung jawab sebelum menyelesaikan aktivitasnya, namun saat keadaan urgensi akan melaksanakan suatu tanggung jawab secara langsung |
| Mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan, pendekatan dan informasi-informasi baru | MK5, MK6 | Mengingatkan untuk berhenti bermain game online dan beralih untuk melakukan aktivitas yang lain serta berkomunikasi dengan keluarga | Adanya pemberian gagasan untuk beralih pada aktivitas yang lain |
| 3 | Motivasi diri | Dorongan untuk berprestasi atau tidak cepat puas | MD1 | Pemberian nasihat pada saat memasuki ujian sekolah mengurangi bermain game online untuk mendapatkan nilai terbaik hingga mencapai cita-cita yang diinginkan | Adanya dorongan motivasi untuk mencapai hasil yang terbaik |
| 4 | Empati | Peka terhadap perasaan orang lain | E1 | Merespon panggilan orang tua untuk membantu membereskan rumah | Peka terhadap perasaan orang lain |
| 5 | Keterampilan sosial | Dapat memberikan pesan dengan jelas dan meyakinkan orang lain | KS7 | Tidak bisa memaksakan subjek untuk berelasi dengan lingkungan sekitar | Kurangnya keinginan individu untuk berelasi dengan lingkungan rumah |
| Dapat membangkitkan inspirasi kelompok dan orang lain | KS1, KS2, KS3, KS4, KS5, KS6 | Keseharian selalu berada di dalam rumah karena Tidak terdapat teman sebaya yang seumuran dengan subjek serta kurang mengenal dengan tetangga di sekitar rumah sehingga saat keluar rumah untuk menjalankan aktivitas sholat di musholla saja dan lebih sering bermain sendirian di dalam rumah dibandingkan berelasi dengan lingkungan di luar rumah. Saat waktu tertentu keluar kamar untuk berkumpul bersama keluarga serta bermain dengan teman sebaya dari lingkungan sekolah saja | kurang mampu dalam membangkitkan relasi dengan orang yang tidak seumuran di lingkungan rumah selain anggota keluarga dan teman sebaya dari lingkungan sekolah sehingga berfokus pada kegiatan sehari-hari |

**GURU WALI KELAS (SUBJEK 1)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek kecerdasan emosional | Indikator | Koding | Hasil pemadatan Data | hasil Interpretasi |
| 1 | Mengenali emosi diri | Mengetahui kekuatan dan batas-batas diri sendiri | ME1 | Saat kelas sebelas mulai muncul perasaan tanggung jawab yang tinggi dalam mengerjakan tugas | Munculnya kekuatan diri dalam melaksanakan tanggung jawab sebagai pelajar |
| 2 | Menjaga keselarasan emosi | Kemampuan untuk mengelola emosi-emosi dan desakan-desakan hati yang merusak | MK1 | Kadang bermain dengan gadget untuk sementara apabila ada kesempatan saat kegiatan pembelajaran | Adanya desakan hati saat ada kesempatan |
| 3 | Empati | Peka terhadap perasaan orang lain | E1, E2 | aktif sebagai ketua kelas apabila membutuhkan bantuan, seperti membantu teman sekelas untuk mengumpulkan tugas | Adanya kepekaan terhadap sesama sebagai ketua |
| 4 | Keterampilan sosial | Dapat memberikan pesan dengan jelas dan meyakinkan orang lain | KS1 | Aktif tanya jawab dalam kegiatan pembelajaran | Mampu memberikan respon dalam kegiatan pembelajaran |
| Dapat membangkitkan inspirasi kelompok dan orang lain | KS2, KS3 | Lingkungan IPS 1 minoritas siswa laki-laki sehingga bermain dengan teman sebaya laki-laki saja sehingga saat istirahat hanya berkumpul dengan teman sebaya laki-laki dan jarang dengan teman sebaya perempuan | Membangkitkan relasi pada kumpulan sebaya saja |

**KUMPULAN HASIL PEMADATAN DATA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek kecerdasan emosional | Indikator | Hasil Pemadatan Data Subjek | Hasil Pemadatan Data Orang tua | Hasil Pemadatan Data Guru Walikelas | Keseluruhan Pemadatan Data |
| 1 | Mengenali emosi diri | Mengenali emosi diri sendiri beserta efeknya | Dalam satu minggu bermain game online 7 kali dalam jangka 30 menit sampai satu jam tergantung jenis game online. Bermain game online tidak menjadi prioritas utama karena selalu mengerjakan tugas sekolah terlebih dahulu sebelum mengerjakan aktivitas lain. Kecanduan menjadi masalah utama yang menyebabkan kurang memperhatikan waktu sehingga bermain game online secara berlebihan | Sejak SD sering bermain game online di gadget dan saat ini kesehariannya setelah pulang sekolah sering menyendiri di kamar bermain HP setelah membantu orang tua namun tetap melaksanakan belajar dan menyelesaikan tugas pekerjaan rumah meskipun saat ada kesempatan melanjutkan bermain game online | - | Dalam satu minggu bermain game online 7 kali dalam jangka 30 menit sampai satu jam tergantung jenis game online. Mampu menyesuaikan diri antara bermain game online dan memenuhi tanggung jawab sebagai pelajar, meskipun juga adanya perasaan bosan dalam proses menuntut ilmu. Selain itu, setelah pulang sekolah sering menyendiri di kamar bermain game online sehingga kecanduan menjadi masalah utama yang menyebabkan kurang memperhatikan waktu sehingga bermain game online secara berlebihan. Maka dari itu, perlunya mengurangi bermain game online melalui pengelolaan suasana hati. |
| Mengetahui kekuatan dan batas-batas diri sendiri | Mampu menyesuaikan diri antara bermain game online dan aktivitas lain seperti memenuhi tugas sekolah sehingga bermain game online tidak tidak memberikan perasaan berbeda saat kegiatan belajar di kelas dan bermain game online saat istirahat, meskipun juga adanya perasaan bosan dalam proses menuntut ilmu | Mengalami peningkatan dalam kegiatan belajar saat ini dibandingkan masa SMP yang disadarkan pada nilai hasil belajar | Saat kelas sebelas mulai muncul perasaan tanggung jawab yang tinggi dalam mengerjakan tugas |
| Percaya dengan kemampuan diri dan keyakinan tentang harga diri | Keyakinan diri untuk mengurangi bermain game online melalui pengelolaan suasana hati | - | - |
| 2 | Menjaga keselarasan emosi | Kemampuan untuk mengelola emosi-emosi dan desakan-desakan hati yang merusak | Membuat perencanaan untuk mengurangi waktu bermain game online. Pada saat ada gangguan dari orang lain merespon dengan cara diam dan sabar. | Mampu mengendalikan emosinya pada saat bermain game online dibandingkan saat masih SD | Kadang bermain dengan gadget untuk sementara apabila ada kesempatan saat kegiatan pembelajaran | Pada saat ada gangguan dari orang lain merespon dengan cara diam dan sabar. Mampu mengendalikan emosi diri untuk mengurang bermain game online dengan membuat perencanaan. saat orang tua meminta bantuan kadang tidak secara langsung menjeda dan nggak bisa diganggu saat bermain game online sehingga harus menunggunya lama, namun saat mendesak serta adanya penyampaian secara tegas secara langsung untuk membantu orang tua. menerima nasihat yang diberikan oleh orang tua untuk mengurangi bermain game online dan beralih untuk melakukan aktivitas yang lain, seperti berkomunikasi dengan keluarga. |
| Luwes terhadap perubahan (mudah beradaptasi) dan bertanggung jawab atas kinerja pribadi | Secara langsung menjeda bermain game online dan membantu orang tua | saat orang tua meminta bantuan kadang tidak secara langsung menjeda dan nggak bisa diganggu saat bermain game online sehingga harus menunggunya lama, namun saat mendesak serta adanya penyampaian secara tegas secara langsung untuk membantu orang tua | - |
| Mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan, pendekatan dan informasi-informasi baru | Mengikuti nasihat yang diberikan oleh orang tua dengan menerima nasihat tersebut lalu mengikuti nasihat tersebut secara diam-diam | Mengingatkan untuk berhenti bermain game online dan beralih untuk melakukan aktivitas yang lain serta berkomunikasi dengan keluarga | - |
| 3 | Motivasi diri | Dorongan untuk berprestasi atau tidak cepat puas | Keyakinan untuk mencapai tujuan prestasi melalui mengurangi bermain game online dengan cara membaca, tidur dan kumpul bersama keluarga, meskipun masih ragu-ragu dan cara tersebut kurang efektif | Pemberian nasihat pada saat memasuki ujian sekolah mengurangi bermain game online untuk mendapatkan nilai terbaik hingga mencapai cita-cita yang diinginkan | - | Keyakinan untuk mencapai tujuan prestasi melalui mengurangi bermain game online dengan cara membaca, tidur dan kumpul bersama keluarga, meskipun masih ragu-ragu dan cara tersebut kurang efektif |
| Kekuatan untuk berfikir positif dan optimis | Adanya perasaan kecewa dan marah tidak mencapai target prestasi 10 besar saat semester pertama serta Perasaan takut apabila bermain game online secara berlebihan yang berdampak pada kesehatan dan penurunan karir dan lain sebagainya, sehingga Membuat perencanaan berupa jadwal kegiatan sehari-hari | - | - | Adanya perasaan kecewa dan marah tidak mencapai target prestasi 10 besar saat semester pertama serta Perasaan takut apabila bermain game online secara berlebihan yang berdampak pada kesehatan dan penurunan karir dan lain sebagainya, sehingga Membuat perencanaan berupa jadwal kegiatan sehari-hari |
| 4 | Empati | Mampu menerima sudut pandang dari orang lain | Tidak adanya masalah apabila orang lain memiliki perbedaan pendapat | - | - | Mampu menerima sudut pandang orang lain yang berbeda dan mampu memberikan bantuan kepada orang lain terutama orang tua, namun apabila individu tersebut mampu menyelesaikan masalahnya sendiri maka tidak perlu memberikannya bantuan |
| Peka terhadap perasaan orang lain | memberikan bantuan dengan cara membiarkan orang lain menyelesaikan masalahnya sendiri sebelum diberikan bantuan kecuali orang tua, dimana sebagai prioritas utama apabila membutuhkan bantuan | Merespon panggilan orang tua untuk membantu membereskan rumah | aktif sebagai ketua kelas apabila membutuhkan bantuan, seperti membantu teman sekelas untuk mengumpulkan tugas |
| 5 | Keterampilan sosial | Dapat memberikan pesan dengan jelas dan meyakinkan orang lain | Mampu mengajak teman sebaya untuk terlibat dalam bermain game online berdasarkan jenis game yang dimainkan, namun adanya kendala Kurang komunikasi jika sering bermain game online | Tidak bisa memaksakan subjek untuk berelasi dengan lingkungan sekitar | Aktif tanya jawab dalam kegiatan pembelajaran | Aktif saat kegiatan belajar di kelas dan mampu berkomunikasi mengajak teman sebaya untuk bermain game online bersama di sekolah maupun secara digital dibandingkan dirumah. Mampu berelasi dengan teman sebaya di sekolah dan bersama keluarga namun cenderung berman sendiri dibandingkan berelasi dengan tetangga sekitar rumah. |
| Dapat membangkitkan inspirasi kelompok dan orang lain | mendapatkan teman sebaya dari lingkungan sekolah maupun luar negeri namun lebih suka untuk bermain sendiri daripada bareng-bareng | Keseharian selalu berada di dalam rumah karena Tidak terdapat teman sebaya yang seumuran dengan subjek serta kurang mengenal dengan tetangga di sekitar rumah sehingga saat keluar rumah untuk menjalankan aktivitas sholat di musholla saja dan lebih sering bermain sendirian di dalam rumah dibandingkan berelasi dengan lingkungan di luar rumah. Saat waktu tertentu keluar kamar untuk berkumpul bersama keluarga serta bermain dengan teman sebaya dari lingkungan sekolah saja | Lingkungan IPS 1 minoritas siswa laki-laki sehingga bermain dengan teman sebaya laki-laki saja sehingga saat istirahat hanya berkumpul dengan teman sebaya laki-laki dan jarang dengan teman sebaya perempuan |

**KUMPULAN HASIL INTERPRETASI**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek kecerdasan emosional | Indikator | hasil Interpretasi Subjek | hasil Interpretasi Orang tua | hasil Interpretasi Guru Walikelas | Kesimpulan Interpretasi | Kesimpulan Keseluruhan Interpretasi |
| 1 | Mengenali emosi diri | Mengenali emosi diri sendiri beserta efeknya | Kesadaran diri untuk mendahulukan prioritas utama sebagai belajar serta adanya pemenuhan emosi diri dalam durasi waktu yang lama sehingga menimbulkan dampak emosi diri yang negatif | kesadaran akan pemenuhan emosi diri secara intensif sejak dini sehingga adanya pengelolaan untuk melaksanakan tanggung jawab terlebih dan melanjutkan pemenuhan emosi diri saat ada kesempatan | - | kesadaran emosi diri negatif secara intensif yang membutuhkan pengelolaan emosi diri ke arah positif | mengetahui perasaan emosi diri negatif serta dampak yang dirasakan, adanya kekuatan diri yang sesuai dalam pengelolaan emosi dan keyakinan diri untuk mencapai suatu tujuan |
| Mengetahui kekuatan dan batas-batas diri sendiri | Kesadaran kekuatan diri dalam pengelolaan emosi diri melalui pembagian waktu antara pemenuhan emosi diri dan produktivitas sebagai pelajar, serta batasan diri akan perasaan bosan dalam menuntut ilmu | Adanya kekuatan diri dalam mencapai performa akademik yang lebih baik | Munculnya kekuatan diri dalam melaksanakan tanggung jawab sebagai pelajar | Kekuatan diri pengelolaan emosi diri yang positif melalui pembagian waktu kegiatan dalam mencapai tujuan prestasi. Batasan diri akan perasaan bosan dalam menuntut ilmu |
| Percaya dengan kemampuan diri dan keyakinan tentang harga diri | Adanya keyakinan diri untuk mampu dalam pengelolaan emosi diri untuk mencapai suatu tujuan |  | - | Adanya keyakinan diri untuk mampu dalam pengelolaan emosi diri untuk mencapai suatu tujuan |
| 2 | Menjaga keselarasan emosi | Kemampuan untuk mengelola emosi-emosi dan desakan-desakan hati yang merusak | Mampu dalam mengelola serta perencanaan dalam pengendalian emosi diri | Mampu dalam mengelola emosi yang lebih baik dibandingkan sebelumnya | Adanya desakan hati saat ada kesempatan | Adanya perencanaan dalam pengelelolaan emosi diri yang lebih baik | kemampuan perencanaan dalam mengelola emosi diri, kurang luwes terhadap tanggung jawab dan mudah menerima gagasan dalam pengelolaan emosi diri |
| Luwes terhadap perubahan (mudah beradaptasi) dan bertanggung jawab atas kinerja pribadi | Luwes terhadap perubahan untuk melaksanakan tanggung jawab | menunda sementara suatu tanggung jawab sebelum menyelesaikan aktivitasnya, namun saat keadaan urgensi akan melaksanakan suatu tanggung jawab secara langsung | - | Melaksanakan tanggung jawabnya secara langsung apablia saat urgensi |
| Mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan, pendekatan dan informasi-informasi baru | Mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan yang mengarah positif | Adanya pemberian gagasan untuk beralih pada aktivitas yang lain | - | Mudah menerima gagasan pengelolaan emosi diri yang positif |
| 3 | Motivasi diri | Dorongan untuk berprestasi atau tidak cepat puas | Adanya sedikit dorongan hati dalam pengembangan diri untuk mencapai suatu tujuan dan tidak cepat puas dengan bentuk pengendalian yang di gunakan dalam pengelolaan emosi diri | Adanya dorongan motivasi untuk mencapai hasil yang terbaik | - | Dorongan motivasi dalam pengembangan diri untuk mencapai tujuan dan tidak cepat puas dengan bentuk pengendalian yang digunakan saat ini | Dorongan motivasi yang cukup tinggi untuk tidak cepat puas dalam pengelolaan emosi diri secara positif |
| Kekuatan untuk berfikir positif dan optimis | Adanya kekuatan berpikir negatif terhadap suatu kegagalan serta dampak pemenuhan emosi diri secara berlebihan sehingga perlunya kekuatan untuk berpikir positif dalam pengendalian emosi diri | - | - | Adanya kekuatan berpikir negatif terhadap suatu kegagalan serta dampak pemenuhan emosi diri secara berlebihan sehingga perlunya kekuatan untuk berpikir positif dalam pengendalian emosi diri |
| 4 | Empati | Mampu menerima sudut pandang dari orang lain | Mampu menerima sudut pandang dari orang lain | - | - | Mampu menerima sudut pandang dari orang lain | Menerima sudut pandang orang lain dan peka terhadap perasaan orang lain terutama orang tua |
| Peka terhadap perasaan orang lain | adanya prioritas untuk peka terhadap perasaan orang lain terutama orang tua, namun sudah ada upaya untuk menyelesaikan sendiri oleh orang lain terlebih dahulu | Peka terhadap perasaan orang lain | Adanya kepekaan terhadap sesama sebagai ketua | peka terhadap perasaan orang lain terutama orang tua |
| 5 | Keterampilan sosial | Dapat memberikan pesan dengan jelas dan meyakinkan orang lain | Mampu memberikan pesan secara jelas dan meyakinkan orang lain untuk berpartisipasi, namun adanya kendala kurang keinginan dalam memberikan pesan dengan orang lain apabila berfokus pada pemenuhan emosi diri secara intensif | Kurangnya keinginan individu untuk berelasi dengan lingkungan rumah | Mampu memberikan respon dalam kegiatan pembelajaran | Mampu memberikan pesan secara jelas dan meyakinkan orang lain namun kurang keinginan dalam memberikan pesan dengan orang lain apabila berfokus pada pemenuhan emosi diri secara intensif | Cukup mampu memberikan pesan secara meyakinkan serta dapat membangkitkan inspirasi orang lain pada kelompok tertentu |
| Dapat membangkitkan inspirasi kelompok dan orang lain | Mampu membangkitkan inspirasi orang lain meskipun cenderung menyendiri | kurang mampu dalam membangkitkan relasi dengan orang yang tidak seumuran di lingkungan rumah selain anggota keluarga dan teman sebaya dari lingkungan sekolah sehingga berfokus pada kegiatan sehari-hari | Membangkitkan relasi pada kumpulan sebaya saja | Mampu membangkitkan inspirasi orang lain namun cenderung menyendiri |

* + - 1. **Hasil Pemadatan Data dan Interpretasi (Subjek 2, Orang tua dan Guru Wali Kelas)**

**SUBJEK 2**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek kecerdasan emosional | Indikator | Koding | Hasil pemadatan Data | Hasil Interpretasi |
| 1 | Mengenali emosi diri | Mengenali emosi diri sendiri beserta efeknya | ME1, ME2, ME3, ME4, ME5, ME6, ME12 | Kegiatan rutinitas dalam memenuhi kepuasan diri melalui bermain game online dan sosial media secara bergantian dilakukan 7 kali dalam satu minggu selama 30 menit hingga 2 jam berdasarkan suasana hati serta jenis game yang dimainkan. Bermain game online secara berlebihan terjadi pada hari libur dibandingkan hari biasa atau masuk sekolah. Adanya perasaan bosan, dimana saat guru menjelasakan di kelas serta mengerjakan tugas sekolah sehingga beralih untuk bermain game online secara terus-menerus yang berdampak pada kurang fokus dalam memahami materi serta tugas sekolah yang tidak selesai | kesadaran akan pemenuhan emosi diri yang negatif dengan durasi yang cukup lama sebagai rutinitas yang dilakukan bertujuan memenuhi kepuasan diri pada saat banyak waktu luang. Mengetahui adanya emosi diri negatif yang berdampak pada kurang memamahi informasi yang diberikan serta melemah kemampuan dalam memenuhi tugas sebagai pelajar |
| Mengetahui kekuatan dan batas-batas diri sendiri | ME7, ME8, ME9 | Meskipun sering bermain game online, mampu dalam membagi waktu setiap 15 menit antara belajar dan bermain game online serta berbaur dengan teman sebaya di lingkungan sekolah. | Mengetahui kekuatan diri dalam mengelola emosi diri yang negatif melalui interaksi dengan lingkungan serta pembagian waktu secara produktif dalam memenuhi tugas sebagai pelajar |
| Percaya dengan kemampuan diri dan keyakinan tentang harga diri | ME10, ME11 | Bermain game online secara berlebihan memberikan dampak kurang fokus dalam mengerjakan tugas sehingga perlunya keyakinan untuk mengurangi bermain game online berdasarkan suasana hati dan jenis game online | adanya penilaian diri bahwa pemenuhan emosi diri secara berlebihan memberikan pengaruh negatif sehingga perlunya keyakinan diri dalam kemampuan pengelolaan emosi diri |
| 2 | Menjaga keselarasan emosi | Kemampuan untuk mengelola emosi-emosi dan desakan-desakan hati yang merusak | MK1, MK2, MK3, MK8 | Adanya perasaan marah dan kesal apabila diganggu secara terus menerus saat bermain game online. Cara mengurangi intensitas bermain game online dalam mengatasi perasaan bosan saat kegiatan belajar melalui tidur dan bermain sosial media. | kurang dalam kemampuan pengelolaan emosi diri yang positif secara internal maupun eksternal, dimana salah satunya melalui peralihan aktivitas yang kurang positif dalam membantu memenuhi tugas sebagai pelajar. |
| Luwes terhadap perubahan (mudah beradaptasi) dan bertanggung jawab atas kinerja pribadi | MK4 | Melaksanakan tugas yang diberikan sekaligus bermain game online apabila tidak bisa menjeda | melaksanakan tanggung jawab sekaligus pemenuhan emosi diri secara bersamaan |
| Mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan, pendekatan dan informasi-informasi baru | MK5, MK6, MK7 | saat adanya nasihat oleh guru dan orang tua, menerima nasihat tersebut dengan mengurang sedikit-sedikit hingga berhenti bermain game online apabila adanya pemberian nasihat secara tergas | menerima suatu gagasan baru mengenai pengelolaan emosi dengan perasaan bersalah serta menerapkannya secara langsung apabila pemberian gagasan secara tegas |
| 3 | Motivasi diri | Dorongan untuk berprestasi atau tidak cepat puas | MD1, MD2, MD3, MD4 | adanya keinginan untuk mendapatkan nilai akademik yang baik dengan cara meninggalkan gadget dan membantu pekerjaan rumah dalam mengurangi intensitas bermain game online yang memberikan pengaruh negatif dari sisi akademik namun kurang percaya diri untuk mencapai prestasi tersebut | Adanya suatu dorongan hati untuk mampu dalam mencapai tujuan prestasi melalui pengelolaan emosi secara positif namun kurang percaya diri untuk mampu mencapai tujuan tersebut |
| Kekuatan untuk berfikir positif dan optimis | MD5, MD6, MD7 | Adanya peningkatan nilai akademik saat kelas sebelas dibandingkan kelas sepuluh. Adanya prasaan marah dan jengkel saat tidak bisa mengurangi waktu bermain game online sehingga perlunya perencanaan dengan fokus dalam kegiatan belajar dibandingkan bermain game online | Adanya kekuatan berfikir optimis untuk mampu mengelola emosi diri ke arah positif untuk mencapai prestasi akademik meskipun masih gagal dalam pengelolaan emosi diri yang dapat menimbulkan berfikir negatif |
| 4 | Empati | Mampu menerima sudut pandang dari orang lain | E1 | Memahami pendapat yang diberikan oleh orang lain terlebih dahulu sebelum menerima pendapat tersebut | Mempertimbangkan sudut pandang dari orang lain |
| Peka terhadap perasaan orang lain | E2 | Membantu orang lain meskipun belum mampu berhenti untuk bermain game online | Peka terhadap perasaan orang lain sekaligus meneruskan stimulus dalam pemenuhan emosi diri |
| 5 | Keterampilan sosial | Dapat memberikan pesan dengan jelas dan meyakinkan orang lain | KS1, KS2 | lebih suka bermain bersama teman dibandingkan bermain sendiri sehingga ikut dalam bermain game online bersama teman sebaya di lingkungan sekolah | mampu dalam menyampaikan pesan yang dapat meyakinkan orang lain untuk berpartisipasi bersama orang lain |
| Dapat membangkitkan inspirasi kelompok dan orang lain | KS2, KS4 | Mampu menambah relasi melalui bermain game online bersama teman sebaya berdasarkan jenis game yang dimainkan di lingkungan sekolah dibandingkan di rumah karena Tidak ada teman sebaya sehingga berfokus untuk bermain game online sendiri | Mampu membangkitkan inspirasi pada orang lain pada lingkungan sekolah dibandingkan di lingkungan rumah karena kurang mengenal |

**ORANG TUA SUBJEK 2**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek kecerdasan emosional | Indikator | Koding | Hasil pemadatan Data | Hasil Interpretasi |
| 1 | Mengenali emosi diri | Mengenali emosi diri sendiri beserta efeknya | ME3, ME4 | selalu menyendiri dengan masuk kamar bermain game online dan sosial media selama satu jam | Adanya pemenuhan emosi diri secara intensif yang didasarkan atas keinginan individu |
| Mengetahui kekuatan dan batas-batas diri sendiri | ME1, ME2, ME5 | Pada saat liburan kegiatan yang dilakukan membantu nenek cuci piring, bermain ke rumah teman sebaya serta bermain gadget hingga malam jam 1 sampai jam 2. Adanya peningkatan dalam mendapatkan nilai lebih baik daripada sebelumnya | kekuatan diri dalam pemenuhan antara emosi diri dan tanggung jawab serta pengembangan dalam bagi individu, namun adanya batasan kurang mampu mengatur waktu dalam pemenuhan emosi diri |
| 2 | Menjaga keselarasan emosi | Kemampuan untuk mengelola emosi-emosi dan desakan-desakan hati yang merusak | MK2, MK3 | Suka teriak-teriak dan kadang saat bermain game online secara serius sehingga akan merespon dengan nada marah untuk tidak diganggu | Kurang mampu dalam mengelola emosi yang merusak |
| Mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan, pendekatan dan informasi-informasi baru | MK1, MK4, MK5, MK6 | Adanya pemberian nasihat untuk mengurangi bermain game online maupu sosial media melalui gadget dengan tujuan menjaga kesehatan mata, membantu pekerjaan di rumah nenek serta fokus dalam kegiatan pembelajaran meskipun nasihat tersebut belum tentu diterima dan kadang mengulangi untuk bermain game online secara berlebihan | Penerimaan gagasan baru dalam pengelolaan emosi diri melalui telekomunikasi meskipun gagasan tersebut tidak diterima secara langsung |
| 3 | Empati | Peka terhadap perasaan orang lain | E1 | Merespon bantuan berdasarkan moodnya, dengan mengomel terlebih dahulu, lalu memberikan bantuan disertai menggerutu | Peka terhadap perasaan orang lain berdasarkan suasana hati |
| 4 | Keterampilan sosial | Dapat membangkitkan inspirasi kelompok dan orang lain | KS1,KS2 | Membaur dengan nenek dan mbaknya di kamar meskipun kebanyakan waktunya untuk bermain gadget dan bermain dengan teman sebaya yang jauh dengan rumah subjek | Mampu dalam membangkitkan inspirasi dengan anggota keluarga dan orang lain di luar lingkungan rumah |

**GURU WALI KELAS (SUBJEK 2)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek kecerdasan emosional | Indikator | Koding | Hasil pemadatan Data | Hasil Interpretasi |
| 1 | Mengenali emosi diri | Mengenali emosi diri sendiri beserta efeknya | ME4, ME5 | Fokus dalam kegiatan pembelajaran pada awal waktu saja, lalu  Beralih untuk fokus pada kegiatan lain selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga tidak dapat memastikan pembelajaran yang diberikan apakah dipahami atau tidak | Adanya dampak akan kurang fokus dalam memahami suatu informasi yang diberikan |
| Mengetahui kekuatan dan batas-batas diri sendiri | ME1, ME2, ME3 | Nggak aktif dalam memperhatikan pembelajaran di kelas serta kebiasaan untuk menunda tanggung jawab yang diberikan dalam mengerjakan tugas individu sehingga perlunya diberikan nasihat secara berulang-ulang meskipun sudah melewati batas pengumpulan | Adanya batasan diri dalam menyerap suatu informasi yang diberikan oleh pengajar serta pelaksanaan tanggung jawab sebagai pelajar, Batasan diri dalam melaksanakan suatu tanggung jawab tepat waktu |
| 2 | Menjaga keselarasan emosi | Kemampuan untuk mengelola emosi-emosi dan desakan-desakan hati yang merusak | MK2 | Bermain HP saat pembelajaran apabila ada kesempatan | Adanya desakan hati saat ada kesempatan |
| Mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan, pendekatan dan informasi-informasi baru | MK3, MK4 | Setelah pembelajaran, pemberian nasihat dengan cara mengingatkan untuk menyimpan hp sebelum waktu istirahat untuk fokus pada kegiatan pembelajaran berlangsung. namun, Kadang memberikan respon secara ketus dalam menerma nasihat meskipun masih membuka HP saat ada kesempatan | Penerimaan gagasan yang diberikan dalam pengelolaan emosi pada kegiatan pembelajaran dan kadang menerima gagasan baru secara ketus meskipun belum adanya perubahan |
| 3 | Motivasi diri | Dorongan untuk berprestasi atau tidak cepat puas | MD1, MD3 | Adanya dorongan motivasi untuk rajin ke sekolah menuntut ilmu sesuai dengan kemampuannya serta berelasi dengan teman sebaya melalui pemberian nasihat, Adanya peningkatan untuk fokus setelah pemberian nasihat pada kegiatan pembelajaran | Adanya dorongan motivasi untuk mencapai hasil yang terbaik, Dorongan motivasi dalam memahami suatu materi yang diberikan |
| Kekuatan untuk berfikir positif dan optimis | MD2 | Adanya peningkatan untuk rajin ke sekolah saat ini dibandingkan saat kelas sepuluh | Kekuatan untuk optimis peningkatan dalam menuntut ilmu |
| 4 | Keterampilan sosial | Dapat memberikan pesan dengan jelas dan meyakinkan orang lain | KS1, KS5 | Mampu berinteraksi dengan teman sebaya lain saat adanya tugas kelompok namun kurang aktif untuk mengajukan diri saat diskusi tanya jawab | Mampu memberikan pesan dengan orang lain saat waktu tertentu namun kurang memberikan respon saat kegiatan pembelajaran |
| Dapat membangkitkan inspirasi kelompok dan orang lain | KS2, KS3, KS4 | sering berkumpul dan berinteraksi dengan 4 teman dekatnya. Kurang inisiatif memberikan pendapat, namun patuh untuk menjalankan tugas yang diberikan oleh teman sebaya saat diskusi | Mampu dalam memangkitkan inspirasi pada kelompok yang dekat, namun saat kegiatan pembelajaran Mengarah pada mengikuti arahan yang diberikan oleh orang lain dibandingkan memberikan inspirasi dalam kelompok |

**KUMPULAN HASIL PEMADATAN DATA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek kecerdasan emosional | Indikator | Hasil pemadatan Data Subjek | Hasil pemadatan Data Guru | Hasil pemadatan Data Guru Walikelas | Keseluruhan Pemadatan Data |
| 1 | Mengenali emosi diri | Mengenali emosi diri sendiri beserta efeknya | Kegiatan rutinitas dalam memenuhi kepuasan diri melalui bermain game online dan sosial media secara bergantian dilakukan 7 kali dalam satu minggu selama 30 menit hingga 2 jam berdasarkan suasana hati serta jenis game yang dimainkan. Bermain game online secara berlebihan terjadi pada hari libur dibandingkan hari biasa atau masuk sekolah. Adanya perasaan bosan, dimana saat guru menjelasakan di kelas serta mengerjakan tugas sekolah sehingga beralih untuk bermain game online secara terus-menerus yang berdampak pada kurang fokus dalam memahami materi serta tugas sekolah yang tidak selesai | selalu menyendiri dengan masuk kamar bermain game online dan sosial media selama satu jam | Fokus dalam kegiatan pembelajaran pada awal waktu saja, lalu  Beralih untuk fokus pada kegiatan lain selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga tidak dapat memastikan pembelajaran yang diberikan apakah dipahami atau tidak | Kegiatan rutinitas dalam memenuhi kepuasan diri melalui bermain game online dan sosial media secara bergantian dilakukan 7 kali dalam satu minggu selama 30 menit hingga 2 jam berdasarkan suasana hati serta jenis game yang dimainkan. Bermain game online secara berlebihan terjadi pada hari libur dibandingkan hari biasa atau masuk sekolah. Adanya perasaan bosan, dimana saat guru menjelasakan di kelas serta mengerjakan tugas sekolah sehingga beralih untuk bermain game online secara terus-menerus yang berdampak pada kurang fokus dalam memahami materi serta tugas sekolah yang tidak selesai. Mampu membagi waktu antara bermain game online dan produktivitas namun kurang mampu dalam memenuhi tanggung jawab sebagai pelajar secara tepat waktu. Bermain game online secara berlebihan memberikan dampak kurang fokus dalam mengerjakan tugas sehingga perlunya keyakinan untuk mengurangi bermain game online berdasarkan suasana hati dan jenis game online. |
| Mengetahui kekuatan dan batas-batas diri sendiri | Meskipun sering bermain game online, mampu dalam membagi waktu setiap 15 menit antara belajar dan bermain game online serta berbaur dengan teman sebaya di lingkungan sekolah. | Pada saat liburan kegiatan yang dilakukan membantu nenek cuci piring, bermain ke rumah teman sebaya serta bermain gadget hingga malam jam 1 sampai jam 2. Adanya peningkatan dalam mendapatkan nilai lebih baik daripada sebelumnya | Nggak aktif dalam memperhatikan pembelajaran di kelas serta kebiasaan untuk menunda tanggung jawab yang diberikan dalam mengerjakan tugas individu sehingga perlunya diberikan nasihat secara berulang-ulang meskipun sudah melewati batas pengumpulan |
| Percaya dengan kemampuan diri dan keyakinan tentang harga diri | Bermain game online secara berlebihan memberikan dampak kurang fokus dalam mengerjakan tugas sehingga perlunya keyakinan untuk mengurangi bermain game online berdasarkan suasana hati dan jenis game online | - | - |
| 2 | Menjaga keselarasan emosi | Kemampuan untuk mengelola emosi-emosi dan desakan-desakan hati yang merusak | Adanya perasaan marah dan kesal apabila diganggu secara terus menerus saat bermain game online. Cara mengurangi intensitas bermain game online dalam mengatasi perasaan bosan saat kegiatan belajar melalui tidur dan bermain sosial media. | Suka teriak-teriak dan kadang saat bermain game online secara serius sehingga akan merespon dengan nada marah untuk tidak diganggu | Bermain HP saat pembelajaran apabila ada kesempatan | Memunculkan perasaan emosi negatif pada saat bermain game online dengan serius secara intensif. Saat kegiatan pembelajaran di kelas bermain game online saat ada kesempatan, maka dari itu Cara mengurangi intensitas bermain game online dalam mengatasi perasaan bosan saat kegiatan belajar melalui tidur dan bermain sosial media. Melaksanakan tugas yang diberikan sekaligus bermain game online apabila tidak bisa menjeda. menerima suatu nasihat dari orang tua dan guru untuk mengurangi bermain game online meskipun terkadang masih mengulangi perilaku tersebut. |
| Luwes terhadap perubahan (mudah beradaptasi) dan bertanggung jawab atas kinerja pribadi | Melaksanakan tugas yang diberikan sekaligus bermain game online apabila tidak bisa menjeda | - | - |
| Mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan, pendekatan dan informasi-informasi baru | saat adanya nasihat oleh guru dan orang tua, menerima nasihat tersebut dengan mengurang sedikit-sedikit hingga berhenti bermain game online apabila adanya pemberian nasihat secara tergas | Adanya pemberian nasihat untuk mengurangi bermain game online maupu sosial media melalui gadget dengan tujuan menjaga kesehatan mata, membantu pekerjaan di rumah nenek serta fokus dalam kegiatan pembelajaran meskipun nasihat tersebut belum tentu diterima dan kadang mengulangi untuk bermain game online secara berlebihan | Setelah pembelajaran, pemberian nasihat dengan cara mengingatkan untuk menyimpan hp sebelum waktu istirahat untuk fokus pada kegiatan pembelajaran berlangsung. namun, Kadang memberikan respon secara ketus dalam menerma nasihat meskipun masih membuka HP saat ada kesempatan |
| 3 | Motivasi diri | Dorongan untuk berprestasi atau tidak cepat puas | adanya keinginan untuk mendapatkan nilai akademik yang baik dengan cara meninggalkan gadget dan membantu pekerjaan rumah dalam mengurangi intensitas bermain game online yang memberikan pengaruh negatif dari sisi akademik namun kurang percaya diri untuk dapat mencapai prestasi tersebut | - | Adanya dorongan motivasi untuk rajin ke sekolah menuntut ilmu sesuai dengan kemampuannya serta berelasi dengan teman sebaya melalui pemberian nasihat, Adanya peningkatan untuk fokus setelah pemberian nasihat pada kegiatan pembelajaran | adanya dorongan untuk mampu baik dengan cara meninggalkan gadget dan membantu pekerjaan rumah dalam mengurangi intensitas bermain game online yang memberikan pengaruh negatif dari sisi akademik namun kurang percaya diri untuk mencapai prestasi tersebut |
| Kekuatan untuk berfikir positif dan optimis | Adanya peningkatan nilai akademik saat kelas sebelas dibandingkan kelas sepuluh. Adanya prasaan marah dan jengkel saat tidak bisa mengurangi waktu bermain game online sehingga perlunya perencanaan dengan fokus dalam kegiatan belajar dibandingkan bermain game online | - | Adanya peningkatan untuk rajin ke sekolah saat ini dibandingkan saat kelas sepuluh, |
| 4 | Empati | Mampu menerima sudut pandang dari orang lain | Memahami pendapat yang diberikan oleh orang lain terlebih dahulu sebelum menerima pendapat tersebut | - | - | Memahami pendapat yang diberikan oleh orang lain terlebih dahulu sebelum menerima pendapat tersebut. Memberikan bantuan kepada orang lain meskipun disertai menggerutu dan belum mampu untuk menjeda bermain game online. |
| Peka terhadap perasaan orang lain | Membantu orang lain meskipun belum mampu berhenti untuk bermain game online | Merespon bantuan berdasarkan moodnya, dengan mengomel terlebih dahulu, lalu memberikan bantuan disertai menggerutu | = |
| 5 | Keterampilan sosial | Dapat memberikan pesan dengan jelas dan meyakinkan orang lain | lebih suka bermain bersama teman dibandingkan bermain sendiri sehingga ikut dalam bermain game online bersama teman sebaya di lingkungan sekolah | - | Mampu berinteraksi dengan teman sebaya lain saat adanya tugas kelompok namun kurang aktif untuk mengajukan diri saat diskusi tanya jawab | mampu berinteraksi bersama teman sebaya untuk ikut serta bermain game online namun kurang aktif untuk mengajukan diri saat diskusi tanya jawab di kelas. Mampu berelasi dengan teman sebaya memalu bermain game online di lingkungan sekolah dibandingkan di rumah karena Tidak ada teman sebaya sehingga berfokus untuk bermain game online sendiri. Membaur dengan nenek dan mbaknya di kamar meskipun kebanyakan waktunya untuk bermain gadget dan bermain dengan teman sebaya yang jauh dengan rumah subjek. Saat kegiatan pembelajaran kelompok, Kurang inisiatif memberikan pendapat, namun patuh untuk menjalankan tugas yang diberikan oleh teman sebaya saat diskusi. |
| Dapat membangkitkan inspirasi kelompok dan orang lain | Mampu menambah relasi melalui bermain game online bersama teman sebaya berdasarkan jenis game yang dimainkan di lingkungan sekolah dibandingkan di rumah karena Tidak ada teman sebaya sehingga berfokus untuk bermain game online sendiri | Membaur dengan nenek dan mbaknya di kamar meskipun kebanyakan waktunya untuk bermain gadget dan bermain dengan teman sebaya yang jauh dengan rumah subjek | sering berkumpul dan berinteraksi dengan 4 teman dekatnya. Kurang inisiatif memberikan pendapat, namun patuh untuk menjalankan tugas yang diberikan oleh teman sebaya saat diskusi |

**KUMPULAN HASIL INTERPRETASI**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek kecerdasan emosional | Indikator | Hasil Interpretasi Subjek | Hasil Interpretasi Orang tua | Hasil Interpretasi Guru Walikelas | Penyatuan Interpretasi | Kesimpulan Keseluruhan Interpretasi |
| 1 | Mengenali emosi diri | Mengenali emosi diri sendiri beserta efeknya | kesadaran akan pemenuhan emosi diri yang negatif dengan durasi yang cukup lama sebagai rutinitas yang dilakukan bertujuan memenuhi kepuasan diri pada saat banyak waktu luang. Mengetahui adanya emosi diri negatif yang berdampak pada kurang memamahi informasi yang diberikan serta melemah kemampuan dalam memenuhi tugas sebagai pelajar | Adanya pemenuhan emosi diri secara intensif yang didasarkan atas keinginan individu | Adanya dampak akan kurang fokus dalam memahami suatu informasi yang diberikan | Kesadaran pemenuhan emosi diri negatif yang berdampak pada kurang memahami suatu informasi serta pemenuhan tanggung jawab sebagai pelajar | mengetahui perasaan emosi diri negatif serta dampak yang dirasakan, adanya kekuatan serta keyakinan diri yang cukup dalam pengelolaan emosi diri yang positif |
| Mengetahui kekuatan dan batas-batas diri sendiri | Mengetahui kekuatan diri dalam mengelola emosi diri yang negatif melalui interaksi dengan lingkungan serta pembagian waktu secara produktif dalam memenuhi tugas sebagai pelajar | kekuatan diri dalam pemenuhan antara emosi diri dan tanggung jawab serta pengembangan dalam bagi individu, namun adanya batasan kurang mampu mengatur waktu dalam pemenuhan emosi diri | Adanya batasan diri dalam menyerap suatu informasi yang diberikan oleh pengajar serta pelaksanaan tanggung jawab sebagai pelajar, Batasan diri dalam melaksanakan suatu tanggung jawab tepat waktu | Kekuatan diri dalam pengelolaan emosi diri positif melalui interaksi sosial dan pembagian waktu. Batasan diri dalam memahami suatu informasi baru dan mengatur waktu dalam melaksanakan tanggung jawabnya |
| Percaya dengan kemampuan diri dan keyakinan tentang harga diri | adanya penilaian diri bahwa pemenuhan emosi diri secara berlebihan memberikan pengaruh negatif sehingga perlunya keyakinan diri dalam kemampuan pengelolaan emosi diri | - | - | Penilaian diri bahwa pemenuhan emosi diri secara berlebihan memberikan pengaruh negatif sehingga perlunya keyakinan diri dalam kemampuan pengelolaan emosi diri |
| 2 | Menjaga keselarasan emosi | Kemampuan untuk mengelola emosi-emosi dan desakan-desakan hati yang merusak | kurang dalam kemampuan pengelolaan emosi diri yang positif secara internal maupun eksternal, dimana salah satunya melalui peralihan aktivitas yang kurang positif dalam membantu memenuhi tugas sebagai pelajar. | Kurang mampu dalam mengelola emosi yang merusak | Adanya desakan hati saat ada kesempatan | Kurang mampu dalam pengelolaan emosi diri negatif | kurang mampu dalam mengelola emosi diri, kurang luwes terhadap tanggung jawab dan mudah menerima gagasan dalam pengelolaan emosi diri secara positif |
| Luwes terhadap perubahan (mudah beradaptasi) dan bertanggung jawab atas kinerja pribadi | melaksanakan tanggung jawab sekaligus pemenuhan emosi diri secara bersamaan | - | - | melaksanakan tanggung jawab sekaligus pemenuhan emosi diri secara bersamaan |
| Mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan, pendekatan dan informasi-informasi baru | menerima suatu gagasan baru mengenai pengelolaan emosi dengan perasaan bersalah serta menerapkannya secara langsung apabila pemberian gagasan secara tegas | Penerimaan gagasan baru dalam pengelolaan emosi diri melalui telekomunikasi meskipun gagasan tersebut tidak diterima secara langsung | Penerimaan gagasan yang diberikan dalam pengelolaan emosi pada kegiatan pembelajaran dan kadang menerima gagasan baru secara ketus meskipun belum adanya perubahan | mudah menerima gagasan baru dalam pengelolaan emosi diri secara positif |
| 3 | Motivasi diri | Dorongan untuk berprestasi atau tidak cepat puas | Adanya suatu dorongan hati untuk mampu dalam mencapai tujuan prestasi melalui pengelolaan emosi secara positif namun kurang yakin untuk mampu mencapai tujuan tersebut | - | Adanya dorongan motivasi untuk mencapai hasil yang terbaik, Dorongan motivasi dalam memahami suatu materi yang diberikan | Adanya dorongan motivasi untuk berprestasi namun kurang yakin dalam mencapai tujuan tersebut | kurangnya dorongan motivasi namun adanya sedikit keinginan dalam pengelolaan emosi diri yang positif |
| Kekuatan untuk berfikir positif dan optimis | Adanya kekuatan berfikir optimis untuk mampu mengelola emosi diri ke arah positif untuk mencapai prestasi akademik meskipun masih gagal dalam pengelolaan emosi diri yang dapat menimbulkan berfikir negatif | - | Kekuatan untuk optimis peningkatan dalam menuntut ilmu | kekuatan berfikir optimis pengelolaan emosi diri ke arah positif untuk berprestasi meskipun masih gagal |
| 4 | Empati | Mampu menerima sudut pandang dari orang lain | Mempertimbangkan sudut pandang dari orang lain | - | - | Mempertimbangkan sudut pandang dari orang lain | Menerima sudut pandang orang lain dan peka terhadap perasaan orang berdasarkan suasana hati |
| Peka terhadap perasaan orang lain | Peka terhadap perasaan orang lain sekaligus meneruskan stimulus dalam pemenuhan emosi diri | Peka terhadap perasaan orang lain berdasarkan suasana hati | - | peka terhadap perasaan orang lain berdasarkan suasana hati |
| 5 | Keterampilan sosial | Dapat memberikan pesan dengan jelas dan meyakinkan orang lain | mampu dalam menyampaikan pesan yang dapat meyakinkan orang lain untuk berpartisipasi bersama orang lain | - | Mampu memberikan pesan dengan orang lain saat waktu tertentu namun kurang memberikan respon saat kegiatan pembelajaran | mampu menyampaikan pesan yang meyakinkan orang lain untuk berpartisipasi bersama dibandingkan saat kegiatan pembelajaran | Mampu memberikan pesan secara meyakinkan serta dapat membangkitkan inspirasi orang lain pada kelompok tertentu |
| Dapat membangkitkan inspirasi kelompok dan orang lain | Mampu membangkitkan inspirasi pada orang lain pada lingkungan sekolah dibandingkan di lingkungan rumah karena kurang mengenal | Mampu dalam membangkitkan inspirasi dengan anggota keluarga dan orang lain di luar lingkungan rumah | Mampu dalam memangkitkan insprasi pada kelompok yang dekat, namun saat kegiatan pembelajaran Mengarah pada mengikuti arahan yang diberikan oleh orang lain dibandingkan memberikan inspirasi dalam kelompok | mampu membangkitkan inspirasi kelompok yang dekat dengan individu |