

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GADGET* DENGAN EMPATI
PADA SISWA SMA IT PEKANBARU**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Strata Satu Psikologi*



RAFICA MAHERA

168110060

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2020

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GADGET* DENGAN EMPATI
PADA SISWA SMA IT PEKANBARU

RAFICA MAHERA

168110060

Telah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Pada Tanggal

08 MEI 2020

DEWAN PENGUJI

TANDA TANGAN

Lisfarika Napitupulu, M.Psi., Psikolog

Dr. Fikri, M.Si

Leni Armayati, S.Psi., M.Si

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

12 MAY 2020

Pekanbaru,

Mengetahui

Dekan Fakultas Psikologi



(Yanwar Arief, M.Psi, Psikolog)

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rafica Mahera
NPM : 168110060
Judul Skripsi : Hubungan Antara Kecanduan *Gadget* Dengan Empati Pada Siswa SMA IT Pekanbaru

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan diperguruan tinggi manapun. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai landasan acuan atau kutipan atau kutipan yang mengikuti tata penulisan yang telah lazim dan secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia gelar kesarjanaan saya dicabut.

Pekanbaru, Mei 2020

Yang Menyatakan,



Rafica Mahera

168110060

HALAMAN PERSEMBAHAN



Bismillah dengan izin Allah, skripsi ini saya persembahkan,
khusus kepada:

“Ayah dan Ibu”

semoga pencapaian sarjana ini dapat mengusap setiap tetes
keringat dari sebuah perjuangan yang sampai kapanpun
takkan pernah bisa terbalaskan.

MOTO

“Hidup akan terasa indah dan bermakna ketika kita mampu mensyukuri atas segala nikmat yang telah diberikan oleh-Nya”

~Rafica Mahera~

“Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (nikmat) kepadamu, dan jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka sesungguhnya azab-Ku sangat pedih”

(Qs. Ibrahim:7)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirahim...

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang senantiasa telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya. Shalawat beriring salam tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Empati Pada Siswa SMA IT Pekanbaru”**.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak menerima masukan baik berupa dorongan semangat maupun sumbangan pikiran dari berbagai pihak baik berupa informasi, bimbingan serta motivasi. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H Syafrinaldi, SH.,MCL selaku Rektor Universitas Islam Riau.
2. Bapak Yanwar Arief, M.Psi.,Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
3. Bapak Dr. Fikri, S.Psi.,M.SI selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
4. Ibu Irma Kusuma Salim, M.Psi.,Psikolog selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
5. Ibu Lisfarika Napitupulu, M.Psi.,Psikolog selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau dan Pembimbing yang sudah banyak meluangkan waktunya dan memberikan masukan serta arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Yulia Herawati, S.Psi.,MA selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
7. Bapak Ahamad Hidayat, S.Th.I.,M.Psi.,Psikolog selaku Sekretaris Prodi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
8. Ayah dan Ibu yang saya cintai, yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan selalu mendoakan keberhasilan penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Terimakasih untuk Nenek saya Alm. Hj. Syamsidar yang sudah berupaya membantu selama peroses saya berkuliah.
10. Terimakasih untuk seluruh siswa SMA IT pekanbaru yang telah berpartisipasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau yang pernah mengajar penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
12. Seluruh pegawai tata usaha Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
13. Terimakasih untuk semua keluarga penulis yang selalu memberikan motivasi dan mendoakan yang terbaik untuk penulis.
14. Terimakasih untuk kak Intan Jamilah, Melia Putri, kak Ivany Rachmi, S.Psi, kak Wan Nur Hikmah, S.Psi, kak Nurlismawati, S.Psi, kak Lisa, S.Pd, kak Rima Melati, S.Pd, kak Tia Arista Sari, S.Pd yang turut serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Terima kasih kepada Rapiani Syafitri, Sri Junila Sari, Ria Alfarina, Yuli Purnama Sari, Fairuz Amalia, Riska Nurlya, Fahira Fahrani, Nadya Nusyirwan, Rilla Septia Andani, Nurhalimah, Aisyah Sahara, Yusi Wulandari yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
16. Kepada teman-teman seangkatan dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

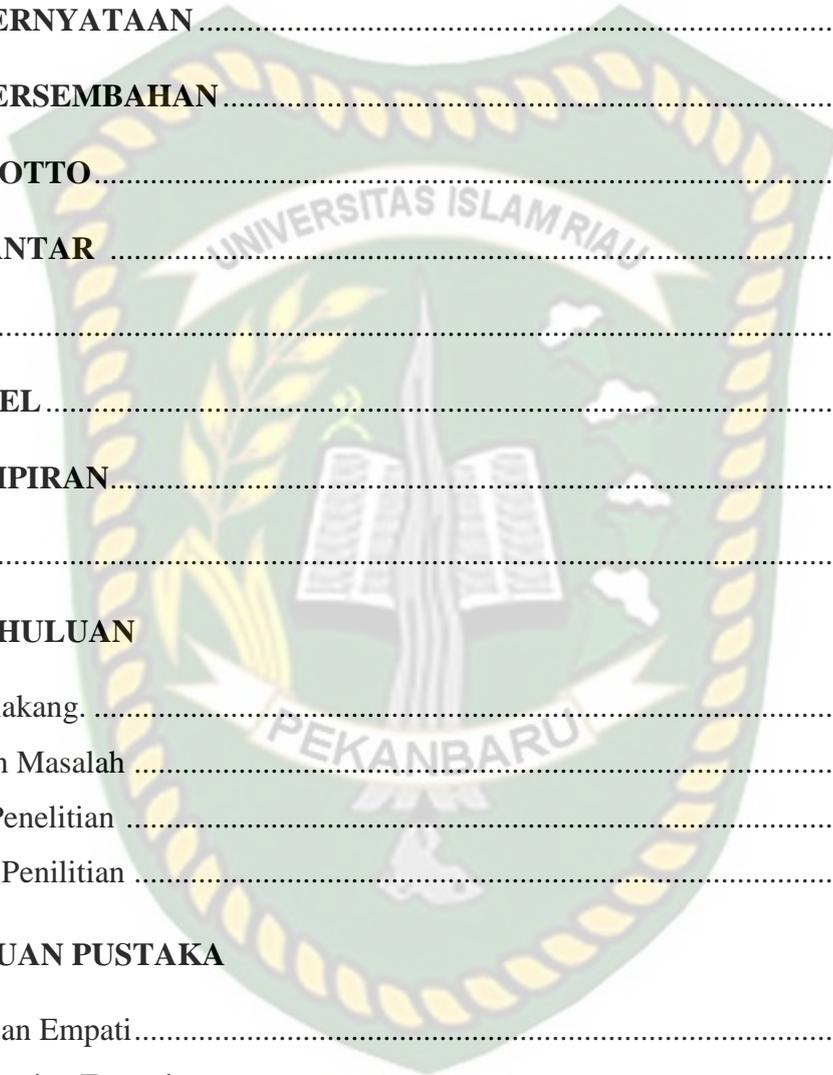
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menjadi acuan penulis menjadi lebih baik lagi.

Pekanbaru, Mei 2020

Rafica Mahera

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kecanduan Empati	7
1. Pengertian Empati	7
2. Aspek- Aspek Empati	10
3. Faktor Yang Mempengaruhi Empati	11
B. Kecanduan <i>Gadget</i>	12
1. Pengertian Kecanduan <i>Gadget</i>	12
2. Aspek- Aspek Kecanduan <i>Gadget</i>	15
3. Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Gadget</i>	16
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Identifikasi Variabel Penelitian	21



B. Defenisi Operasioal Variabel.....	21
1. Empati.....	21
2. Kecanduan <i>Gadget</i>	21
C. Subjek Penelitian.	22
1. Populasi Penelitian.....	22
2. Sampel Penelitian.....	22
D. Metode Pengumpulan Data	24
1. Skala Empati.....	25
2. Skala Kecanduan <i>Gadget</i>	27
E. Validitas dan Relaiabilitas.....	28
1. Validitas Skala.....	28
2. Reliabilitas.....	29
F. Metode Analisis.....	30
1. Uji Normalitas	30
2. Uji Linieritas	30
3. Uji Hipotesis	30
G. Pelaksanaan Uji Coba Skala.....	28
1. Hasil Uji Skala.....	28
H. Teknik Analisis Data.	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Penelitian	32
1. Orientasi Kancan Penelitian	32
2. Pengembangan Alat Ukur.....	32
a. Skala Empati.....	32
b. Skala Kecanduan <i>Gadget</i>	33
B. Pelaksanaan Penelitian	34
C. Deskripsi Data Penelitian.	35
D. Analisis Data.....	37
1. Uji Asumsi Dasar.....	37
a. Uji Normalitas	38
b. Uji Linieritas	39
c. Uji Hipotesis	39
E. Pembahasan	40

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....46
B. Saran.....47

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



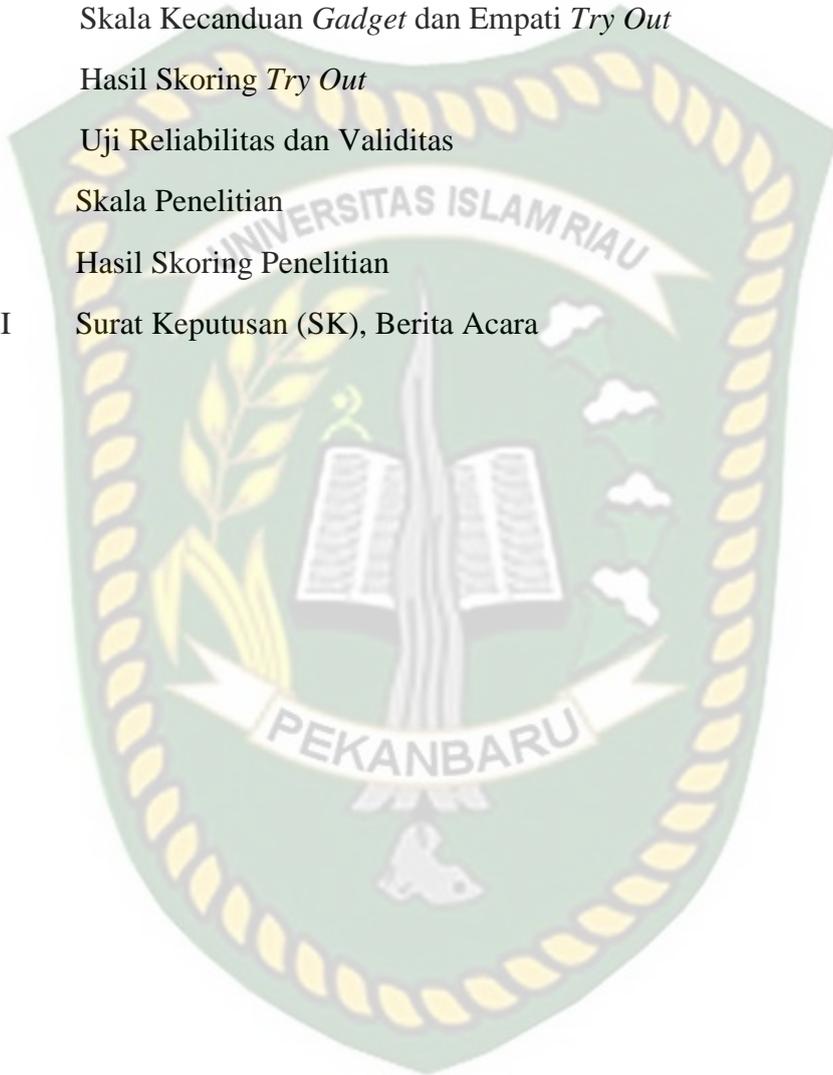
Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blue Print</i> Empati sebelum <i>Try Out</i>	26
Tabel 3.2 <i>Blue Print</i> Kecanduan <i>Gadget</i>	28
Tabel 4.1 <i>Blue Print</i> Empati Setelah <i>Try Out</i>	33
Tabel 4.2 <i>Blue Print</i> Kecanduan <i>Gadget</i>	34
Tabel 4.3 Deskripsi Data Penelitian	35
Tabel 4.4 Rumus Kategorisasi.....	36
Tabel 4.5 Rentang Nilai dan Kategorisasi Empati	36
Tabel 4.6 Rentang Nilai dan Kategorisasi Skala Kecanduan <i>Gadget</i>	37
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas.....	38
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis	40

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	Skala Kecanduan <i>Gadget</i> dan Empati <i>Try Out</i>
LAMPIRAN II	Hasil Skoring <i>Try Out</i>
LAMPIRAN III	Uji Reliabilitas dan Validitas
LAMPIRAN IV	Skala Penelitian
LAMPIRAN V	Hasil Skoring Penelitian
LAMPIRAN VII	Surat Keputusan (SK), Berita Acara



HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GADGET* DENGAN EMPATI PADA SISWA SMA IT PEKANBARU

RAFICA MAHERA

168110060

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

ABSTRAK

Pada hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Dalam kehidupan sosial terjadi proses interaksi, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya: imitasi, sugesti, simpati, identifikasi dan empati. Beberapa konflik yang sering terjadi akibat minimnya budaya empati dilingkungan masyarakat yang merupakan dampak negatif dari penggunaan *gadget* sehingga membentuk karakter individu menjadi sombong, tidak peduli dengan lingkungan, serta melakukan beberapa tindakan amoral. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara hubungan antara kecanduan *gadget* dengan empati pada siswa SMA IT Pekanbaru dengan populasi sebanyak 996 orang. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 152 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan skala empati yang berjumlah 11 aitem ($r_{ix} = 0,828$) dan skala kecanduan *gadget* dengan menggunakan (SAS-SV) yang berjumlah 10 aitem ($r_{ix} = 0,810$). Data penelitian diolah dengan menggunakan analisis korelasi *pearson product moment*. Hasil uji korelasi yang diperoleh ($r_{xy} = -0,028$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,730 ($\rho > 0,05$). Hal ini menjelaskan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan empati.

Kata Kunci: Kecanduan *gadget*, Empati, siswa SMA IT

**THE RELATION BETWEEN GADGET ADDICT AND EMPATHY CHARACTER
STUDENTS AT SMA IT PEKANBARU**

RAFICA MAHERA

168110060

**FACULTY OF PSYCHOLOGY
ISLAMIC UNIVERSITY OF RIAU**

ABSTRACT

in essence humans are social creatures who need each other. There is process of interaction on social life, there are several factors of social life, Among that imitation, suggestion, sympathy, identification and empathy. The conflict that happen in the society because of the lack of empathy in the society that become negative impact for gadget user and create arrogant personal character, gadget user do not care about their society circle, and doing bad deed. The purpose of the research is to know the relation between gadget addict and empathy character students at SMA IT Pekanbaru with population 996 students. Total of the samples in this research with 152 students in essence humans are social creatures who need each other. There is process of interaction on social life, there are several factors of social life, Among that imitation, suggestion, sympathy, identification and empathy. The conflict that happen in the society because of the lack of empathy in the society that become negative impact for gadget user and create arrogant personal character, gadget user do not care about their society circle, and doing bad deed. The sampling technique is simple random sampling. Data collection techniques used were empathy scales totaling 11 items ($r_{ix} = 0.828$) and gadget addict scales using (SAS-SV) totaling 10 items ($r_{ix} = 0.810$). The research data were processed using Pearson product moment correlation analysis. Correlation test results obtained ($r_{xy} = -0.028$) with a significance value of 0.730 ($\rho > 0.05$). This explains that there is significant no relation between gadget addict and empathy.

Keywords: *Gadget Addict, Empathy, Students At SMA IT*

العلاقة إدمان الهاتف مع الطالب بالمدرسة الثانوية بكانبرو

رابطنا ما هنا

٠٦٠٠١١٨٦١

كلية علم النفس

الجامعة السالمية الربوية

ملخص البحث

بناء على الإنسان الذي مدى بظبعه يحتاجون بعضهم على البعض. نبي الحياة الاجتماعية يحدث التفاعل ، ويتأثر بعض العوامل منها : التؤيد والتؤراح والتعاطف والتعرف عدم التعاطف إلخ وانهم يعد بسبب كثرة الإستعمال الهاتف الي كونهم نرادى ال يهتم بالبيئة المجتمع والأوسع يتعاملون بالأوساء . و هذا التحليل يهدف الى معرفة العلاقة المناسيب بين الهاتف بالتعاطف الطلبة إلخ وانهم على الشكلي عدد الطلبة ، ٦٩٩ طالبا بالرغم مجموع نموذج بهذا التحليل يحصر على ٢٥١ طالبا، و تؤزية أخذه ا عينة عشوائية بسيطة وطريقة جمع البيانات استخدمت التفاضل الذي يبلغ مجموعها ١١ عنص (١٠) ومقاييس إدمان الأداة باستخدام يبلغ مجموعها ٠١ عناصر (رئيس). تمت معالجة بيانات البحث باستخدام التحليل ارتباط منتج لحظة بؤرسون. تم الحصول على نتائج اختبار الارتباط $0.00 < 0.73$ هذا ينسر أنه ال توجد علاقة كبيرة بين إدمان الأداة والتعاطف.

الكلمات الأساسية : مدمن على الهاتف والتعاطف الطالب بالمدرسة الثانوية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Dalam kehidupan sosial terjadi proses interaksi antara satu dengan yang lain. Proses interaksi ini didasari oleh beberapa faktor, yakni imitasi, sugesti, simpati, identifikasi dan empati. (Haryanto, 2011). Empati merupakan salahsatu faktor yang berperan penting dalam kehidupan sosial. Sebagaimana pendapat (Hoffman, 2000) empati merupakan keterampilan sosial yang mendasari pentingnya kemampuan dalam memainkan peran sosial melalui perkembangan moral dan perilaku sosial. Goleman (2007) berpendapat bahwa setiap hubungan selalu berkaitan dengan kepedulian yang berasal dari penyesuaian emosional serta kemampuan untuk berempati.

Goleman (2003) makna empati ialah individu mampu untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain sekaligus memahami perspektif oranglain, sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya indiviu serta menyesuaikan diri dengan lingkungan. Maka, dengan memiliki keterampilan empati yang baik seseorang dapat menjalin hubungan sosial yang baik pula.

Secara umum, setiap orang mampu berempati, karena dalam berempati seseorang hanya membutuhkan sebuah keinginan yang melibatkan diri sendiri untuk memahami keadaan orang lain. Secara alamiah perilaku empati sudah didapat sejak kecil. Meskipun perilaku empati telah dimiliki sejak kecil, perlu dilatih sejak dini agar dapat menjalin hubungan sosial yang positif didalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa indikator yang dapat menentukan bahwa sang anak memiliki empati, diantaranya: (1) memiliki kepekaan sosial dengan kata lain mampu memahami perasaan orang lain; (2) peka terhadap kebutuhan orang lain; (3) memahami orang lain dengan tepat, melalui bahasa tubuh, ekspresi wajah bahkan nada suara; (4) dapat memahami ekspresi orang lain serta memberikan respon ataupun reaksi yang tepat; (5) memahami kesedihan orang lain dan mampu memberikan reaksi yang sesuai; (6) bisa menunjukkan bahwa ia memahami perasaan orang lain; (7) ikut bersedih dikala orang lain dalam keadaan sedih; (8) menunjukkan rasa kepedulian terhadap sesama manusia; (9) adanya keinginan untuk memahami sudut pandang orang lain serta dapat mengungkapkan secara lisan akan pemahamannya terhadap perasaan orang lain (Borba, 2008).

Seseorang yang memiliki kemampuan untuk berempati, digambarkan sebagai individu yang mampu bertoleransi, mengendalikan emosi, memiliki sifat yang ramah serta humanistik,

hingga dapat memberikan pengaruh baik pada lingkungan sekitar (Ochtia sari, dkk, 2003).

Seseorang yang memiliki kemampuan empati yang baik, biasanya akan berkembang menjadi pribadi yang baik, sehingga dapat membangun hubungan sosial, baik dilingkungan rumah, sekolah, bahkan dilingkungan masyarakat. Dengan adanya perilaku empati, dapat meminimalisir terjadinya konflik dilingkungan sosial masyarakat.

Sebaliknya, pribadi yang memiliki empati rendah dapat memicu terjadinya konflik bahkan kekerasan, seperti yang terjadi pada kasus pembakaran gedung publik yang terjadi dipalopo, Sulawesi Selatan. Hal ini dinyatakan oleh: (Dr. Aprinus salam, M.Hum, 2013) yang merupakan kepala pusat studi kebudayaan.

Salam (2013) mengatakan bahwa, beberapa konflik yang sering terjadi akibat dari minimnya budaya empati dilingkungan masyarakat. (UGM.ac.id) Hal ini direfleksikan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Prasetyo, 2017) yang menyatakan bahwasanya empati dipengaruhi oleh dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang membuat individu menjadi sombong, tidak peduli dengan lingkungan, serta melakukan beberapa tindakan amoral, seperti melakukan penipuan, pencurian dan lain sebagainya. Hal tersebut seolah menjadi isyarat bahwa terjadinya penyimpangan kodrat manusia sebagai makhluk sosial, yang mana manusia lebih cenderung berhubungan

melalui *gadget* daripada melakukan interaksi secara langsung (Armayati, 2013)

Data statistik menunjukkan bahwasanya 89% orang Amerika lebih banyak melakukan hubungan sosial melalui alat komunikasi dalam jaringan. Terutama pada anak-anak dan remaja yang paling banyak mengalami *gadget* hingga mereka takut jika kehilangan *gadget* dari genggamannya. Hal ini menimbulkan rasa tidak nyaman ketika individu sedang tidak berada bersama *gadgetnya*, sebagaimana yang dilansir oleh republika bahwa, kehilangan rasa nyaman terhadap diri sendiri akan membuat individu tidak memiliki sikap empati.

Sebagaimana hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, perilaku yang dimunculkan ialah banyak remaja yang tidak tepat dalam menempatkan suatu tindakan, hal ini tampak pada perilaku siswa ketika menggunakan *gadget* ia tidak memperhatikan lawan bicara saat berinteraksi, cenderung meminta lawan bicara untuk mengulangi pertanyaan yang dilontarkan oleh lawan bicara, tidak memberi teguran kepada teman yang sudah melontarkan ejekan terhadap teman yang lainnya. Memperlihatkan ekspresi yang tidak senang ketika ada teman yang mendapat reward dari guru.

Kemampuan berempati dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya: sosialisasi, *mood* dan *feeling*, perilaku, situasi dan tempat, komunikasi dan bahasa serta pola asuh dari orangtua. Komunikasi dan

bahasa yang dimaknai sebagai kemampuan seseorang dalam mengungkapkan bahkan menerima empati melalui komunikasi ataupun bahasa yang ia terima. (Riswandi, 2013). Seiringnya perkembangan teknologi yang semakin canggih, cara manusia dalam berkomunikasi menjadi berubah yakni dengan satu alat komunikasi yang disebut dengan *gadget*. *Gadget* merupakan suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil.

Selain untuk berkomunikasi *gadget* juga memiliki beberapa aplikasi canggih serta menarik, sehingga banyak pengguna yang menghabiskan waktu bersama *gadgetnya* hanya untuk mencoba dan memakai beberapa aplikasi, diantaranya sosmed, seperti *instagran*, *facebooj*, *WhatsApp*, *line*, serta *games* dan beberapa aplikasi yang menarik lainnya, hingga membuat perhatian pengguna terpaku pada *gadget*, yang secara tidak langsung membuat seseorang menjadi kecanduan terhadap *gadget* yang ia miliki.

Menurunnya kemampuan berempati seseorang, dapat dipengaruhi karena perkembangan teknologi, misalnya penggunaan *gadget*, dimana orang-orang menggunakan *gadget* sebagai sarana untuk menggunakan media sosial berbasis internet. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menghilangkan kemampuan berempati seseorang

Hal ini juga didukung oleh pendapat Wihdan Hidayat yang dilansir oleh Replubika pada tanggal 06 Juni 2017, yang berjudul

ketergantungan pada ponsel bunuh rasa empati. Profesor Sains dan Teknologi di *Massachusetts Institute of Technology*, Sherry Turkle, menyatakan bahwa kecanduan *gadget* dapat menghilangkan empati pada seseorang, serta merusak budaya, keluarga bahkan mengganggu mental seseorang. Individu yang mengalami ketergantungan terhadap *gadget* rentan terkena depresi.

Penggunaan *gadget* yang terlalu sering akan menimbulkan kecanduan yang disebut dengan *screen dependency disorder (SDD)* bisa diartikan sebagai gangguan ketergantungan terhadap layar *gadget*. Gangguan ini berdampak pada otak yakni, mengakibatkan otak anak akan mengalami penyusutan atau hilangnya jaringan lobus frontal, dan striatum yang berfungsi sebagai mengatur sebuah perencanaan serta melakukan pengorganisasian. Lebih berbahaya lagi jika terjadi kerusakan pada jaringan insula yang berdampak pada perkembangan rasa empati dan kasih sayang (Putri, 2019).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, maka peneliti ingin mengetahui hubungan kecanduan gadget dengan empati pada siswa SMA IT

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui hubungan kecanduan gadget dengan empati pada siswa SMA IT

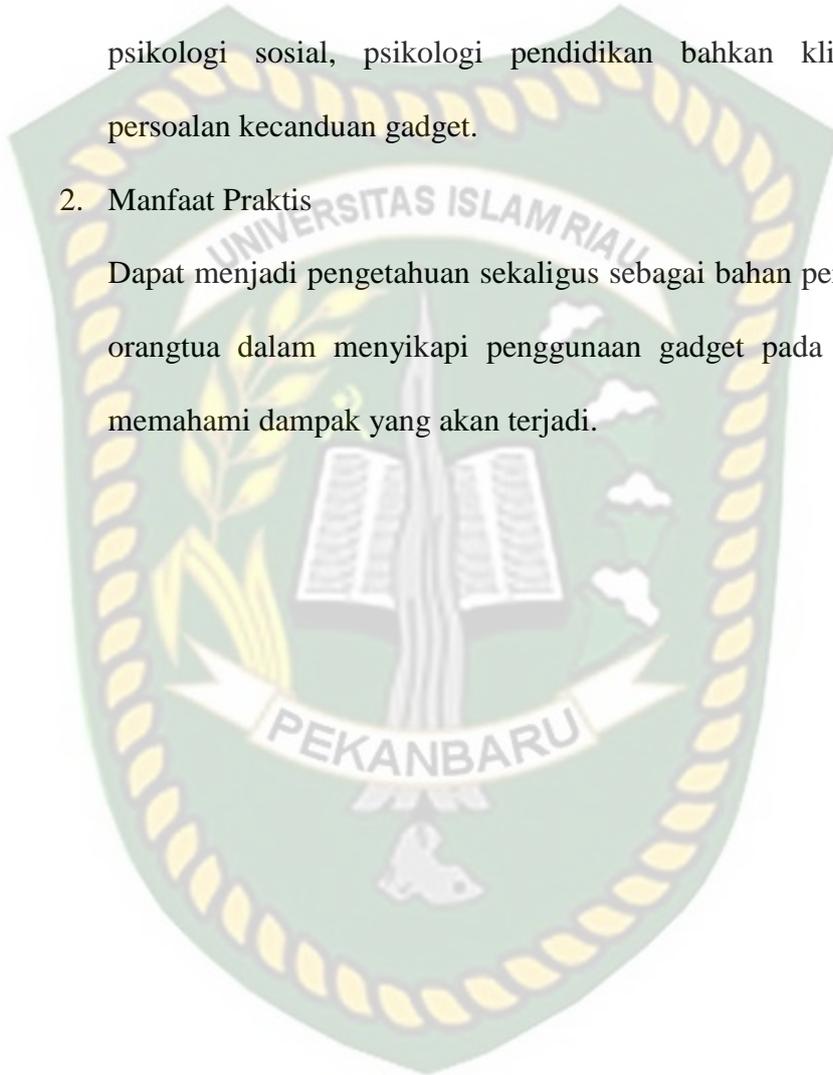
D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teori psikologi sosial, psikologi pendidikan bahkan klinis dalam persoalan kecanduan gadget.

2. Manfaat Praktis

Dapat menjadi pengetahuan sekaligus sebagai bahan pertimbangan orangtua dalam menyikapi penggunaan gadget pada anak serta memahami dampak yang akan terjadi.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Empati

1. Pengertian Empati

Kartini kartono & Gulo (dalam nashori,2008) mengemukakan bahwa empati merupakan pemahaman mengenai pikiran maupun perasaan diri sebagaimana yang dialami oleh orang lain dengan cara meletakkan kerangka psikologis diri pada pedoman psikologis orang lain.

Menurut Kohut (dalam Taufik, 2012) empati diartikan sebagai sebuah proses seseorang dalam berfikir mengenai kondisi orang lain dan seolah-olah berada diposisi orang tersebut. Pendapat ini selaras dengan pernyataan Hurlock (1999) yang mengungkapkan bahwa empati merupakan kemampuan individu dalam memahami perasaan serta emosi orang lain lalu membayangkan dirinya berada dalam posisi orang tersebut.

Berbeda dengan pendapat Carl Rogers (dalam Taufik, 2012) konsepnya dipengaruhi oleh perannya didunia terapi, memunculkan dua buah konsep: pertama, ia mememknai empati dengan cara melihat kerangka berfikir seseorang secara internal dengan akurat. Kedua, ia memahami bahwa individu seakan-akan masuk kedalam diri

orang tersebut hingga ia bisa merasakan serta mengalami hal yang sama seperti orang yang mengalami hal tersebut tanpa menghilangkan identitas diri sendiri.

Dari pendapat Rogers, yang menjadi kalimat kunci ialah “tanpa menghilangkan identitas diri sendiri” dengan kata lain, kondisi tersebut terjadi secara alamiah tanpa adanya rekayasa atau dibuat-buat, juga tidak pula hanyut dengan perasaan yang terlalu dalam, akan tetapi perasaan yang masih dalam kendali diri.

Sikap empati merupakan bentuk dari sensitivitas seseorang anak, karena setiap anak memiliki kepekaan dan kedekatan secara emosional (Farida Agus Setiawati, 2007). Sebagai makhluk sosial manusia selalu melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar dalam memenuhi kebutuhan, agar proses interaksi dapat berjalan dengan efektif maka peran empati sangat penting (Farida Agus Setiawati, 2007).

Empati sendiri memiliki peran penting dalam melakukan komunikasi yang efektif sehingga dapat membangun keterbukaan dan kepercayaan sebagaimana pendapat (Riswandi, 2013) komunikasi dapat dikatakan efektif jika adanya: *Respect*, *Emphaty*, *Audible*, *Clarity*, dan *humble*. Rogers (1980) mengakui bahwa dalam meningkatkan komunikasi serta hubungan dengan orang lain secara efektif yakni, dengan adanya peran empati.

Goleman (2003) menyatakan bahwa empati itu merasakan yang dirasakan oleh orang lain sekaligus memahami perspektif mereka sehingga mampu menumbuhkan rasa percaya yang membuat individu dapat menyesuaikan diri dengan orang lain. Dengan kata lain, individu yang memiliki keterampilan baik dalam berempati dapat membangun hubungan sosial yang baik pula.

Menurut Titchener (1915) empati dapat membantu seseorang dalam memahami fenomena yang membingungkan seperti fenomena ilusi visul, (pengamatan yang tidak sesuai dengan panca indera) ketika seseorang sedang melakukan proses empati, pada saat itu ia sedang melakukan diskusi baik itu terhadap dirinya sendiri, dirinya dengan orang lain, bahkan dirinya dengan lingkungan. Maka, dalam berempati seseorang harus berada dalam posisi sadar.

Empati memiliki peran yang sangat penting dalam mengendalikan emosi seseorang. Dimana, individu akan merasakan emosional orang lain hingga terjadi perubahan fisiologis. Semakin sama keadaan fisiologis seseorang dengan orang lain, maka semakin mudah seseorang dalam memahami posisi orang lain. (Goleman, 2007)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Empati merupakan kemampuan untuk memahami apa yang dirasakan orang lain serta melibatkan diri sendiri secara emosional untuk merasakan hal yang sama, mampu mengadopsi sudut pandang orang lain tanpa

menghilangkan identitas diri sendiri. Empati memiliki peran penting dilingkungan sosial serta dapat membangun komunikasi dan interaksi yang efektif.

Jika seseorang memiliki kemampuan empati yang baik, maka seseorang dapat membangun hubungan sosial yang baik pula. Sebaliknya, jika seseorang memiliki empati yang rendah maka, akan berdampak pada perilaku yang amoral.

2. Aspek-aspek Empati

Davis (dalam, Nashori 2008) mengatakan bahwa terdapat beberapa aspek dalam empati, diantaranya:

- a. *Perspective taking*, dimana seseorang mampu untuk dapat memahami sudut pandang orang lain, tanpa peroses berfikir panjang.
- b. *Fantasy*, kemampuan dalam mengubah diri secara imajinatif berdasarkan perasaan ataupun tindakan yang ia alami dari beberapa karakter seperti dalam film, kartun bahkan buku yang dibaca.
- c. *Emphatic concern*, perasaan yang berorientasi pada orang lain serta perhatian terhadap kesedihan orang lain.
- d. *Personal distress*, merupakan kecemasan yang diekspresikan dalam bentuk kegelisahan, ketakutan dalam menghadapi suatu kejadian.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa empati terdiri dari beberapa aspek yakni, *Perspective taking*, *Fantasy*, *Emphatic concern*, dan *Personal distress*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aspek-aspek empati yang dikemukakan oleh Davis (dalam Nashori, 2008)

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Empati

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi Empati (Goleman, 2007) ialah;

- a. Sosialisasi, individu akan melakukan interaksi dilingkungannya serta memperoleh nilai-nilai sosial. Dalam bersosialisasi akan melibatkan emosi seseorang agar mampu melihat keadaan ataupun memikirkan orang lain.
- b. Perkembangan kognitif, yakni proses berfikir seseorang dalam menilai, mempertimbangkan bahkan mengaitkan suatu peristiwa. Empati dipengaruhi oleh perkembangan kognitif, kognitif berkembang melalui proses adaptasi melalui tahap dalam menganalisis, membandingkan, lalu mengurutkan serta mengevaluasi peristiwa yang terjadi. Sehingga mampu untuk melihat sudut pandang orang lain
- c. *Mood and feeling*. *Mood* merupakan keadaan fikiran sadar atau bentuk keadaan emosional seseorang, sedangkan *feelingi* merupakan ekspresi yang ada dalam gambaran diri. dalam

berinteraksi melibatkan perasaan hingga mempengaruhi cara respon seseorang terhadap orang lain.

- d. Situasi dan tempat, dalam berempati seseorang dipengaruhi pada waktu dan tempat yang digunakan dengan tujuan tertentu. Ketika pada waktu dan tempat yang berbeda maka tingkat empati yang dimiliki berbeda pula.
- e. Komunikasi, yakni merupakan proses seseorang dalam menyampaikan pesan kepada orang lain, baik itu bentuk pemberitahuan, perubahan sikap, pendapat, bahkan perilaku, baik secara langsung (lisan), maupun melalui alat perantara (media). Dalam komunikasi terdapat unsur: komunikator, komunikan, pesan, media, bahkan efek.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi empati seseorang ialah terjadinya interaksi dalam lingkungan, adanya situasi dan tempat, melakukan komunikasi, cara berfikir serta keadaan emosi seseorang.

B. Kecanduan Gadget

O'brien (2010) menyatakan kecanduan merupakan fenomena yang dimanifestasikan dalam bentuk toleransi, gejala penarikan dan ketergantungan yang disertai permasalahan sosial. Sebagaimana

Cooper (2000) juga berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan terhadap sesuatu hal yang disenangi.

Seorang yang memiliki ketergantungan berawal dari perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang sebanyak lebih dari lima kali dalam sehari hingga menjadi suatu kebiasaan. Leung (dalam Yuwanto, 2010) mengatakan bahwa kecanduan merupakan suatu keterikatan seseorang dengan *gadget* serta kurangnya kontrol sehingga memunculkan dampak negatif.

Kecanduan *gadget* merupakan aktivitas ataupun perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang, jika tidak ada kontrol diri akan berdampak pada perilaku individu. Perilaku yang dimunculkan akan merugikan individu maupun oranglain dikarenakan faktor kebiasaan yang menghabiskan waktu yang cukup banyak untuk hal hanya sekedar melakukan hal-hal yang ia senangi.

Sebagaimana pendapat Davey (2014) menyatakan bahwa, WHO menganggap bahwa kecanduan merupakan ketergantungan, dimana seolah individu menggunakan atau melakukan sesuatu secara terus-menerus atas dasar kepentingan, kenyamanan ataupun stimulasi tertentu yang mengakibatkan adanya rasa kehilangan sesuatu ketika kebiasaan tersebut tidak ada.

Kwon dkk (2013) berpendapat bahwa kecanduan *gadget* ialah perilaku yang memungkinkan terjadinya permasalahan sosial, seperti

menarik diri serta kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari atau terjadinya gangguan kontrol impuls dalam diri seseorang.

Selain itu kecanduan *gadget* juga berakibat pada kesehatan fisik seperti mata yang terpapar layar *gadget* dalam durasi waktu yang cukup lama sehingga berdampak pada kesehatan diantaranya, kekurangan cairan pada mata sehingga mata menjadi perih bahkan kualitas penglihatan menjadi menurun, selain itu juga berdampak pada tangan juga leher yang terasa nyeri dan pegal (Kwon dkk, 2013).

Beberapa psikiater mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *gadget* tidak ada bedanya dengan orang yang kecanduan obat-obatan, kecanduan *gadget* dimasukkan pada kategori kecanduan non-alkohol, tanpa disadari pengguna sudah mengalami ketergantungan dengan *gadget*. (Goswami & Singh, 2016).

Goswami & Singh (2016) juga menyebutkan bahwasanya pribadi yang mengalami kecanduan teknologi seperti yang terjadi saat ini, hampir tidak ada bedanya dengan yang tidak mengalami kecanduan, dengan kata lain sulit dibedakan. Adapun kriteria yang dapat digunakan dalam menentukan kecanduan diantaranya, ada keinginan atau paksaan, hilangnya kontrol diri, terdapat perilaku yang dilakukan secara terus-menerus sehingga merugikan diri sendiri.

Goswami & Singh (2016) menyebutkan tiga karakteristik seseorang yang dikatakan kecanduan *gadget*; pertama, seorang yang mengalami kecanduan *gadget* akan senantiasa memegang dan menjaga

gadgetnya. Kedua, selalu menggunakan *gadget* dalam berkomunikasi dibanding menggunakan telephone rumah yang tersedia. dan yang ketiga, pengeluaran yang semakin bertambah akibat dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, serta kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *gadget* merupakan suatu perilaku seseorang yang menggunakan *gadget* secara berulang-ulang (tanpa adanya kontrol) sehingga membentuk suatu kebiasaan, bahkan memunculkan perasaan kehilangan ketika kebiasaan tersebut tidak dilakukan, yang berdampak kesehatan secara fisik maupun psikologis.

1. Aspek-Aspek Kecanduan *Gadget*

kwon dkk (2016) menyatakan terdapat 5 aspek didalam kecanduan *gadget*, diantaranya:

1. *Daily life disturbance*

Gangguan yang dialami seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang diakibat oleh penggunaan *gadget* dimana, seseorang akan lalai hingga mengabaikan pekerjaan yang telah direncanakan, sulit untuk berkonsentrasi ketika belajar dalam kelas bahkan saat bekerja, serta merasakan nyeri pada sendi pergelangan tangan juga leher.

2. *Withdrawal*

Berupa perasaan yang tidak dapat bertahan tanpa adanya *gadget*, munculnya amarah dan kekesalan ketika diganggu saat sedang menggunakan *gadget*, munculnya kegelisahan ketika tidak menggunakan *gadget* tanpa ada unsur kepentingan yang mendesak, serta selalu memikirkan *gadget* walaupun sedang tidak menggunakan *gadget*.

3. *Cyberspace oriented relationship*

Yakni perasaan yang dialami seseorang, dimana ia merasakan hubungannya lebih akrab dengan teman yang ada didunia maya dari pada teman didunia nyata yang berada dilingkungan sosial.

4. *Overuse*

Penggunaan *gadget* yang berlebihan, dapat dilihat dari segi intensitas penggunaan. Individu merasa segala aktifitas tak bisa luput dari *gadget* termasuk beberapa informasi yang dapat diakses dengan mudah melalui *gadget*. Selain itu juga terdapat paksaan dan keinginan dalam diri untuk melihat serta menggunakan *gadget* tanpa ada unsur kepentingan.

5. *Tolerance*

Ketidakmampuan seseorang dalam mengendalikan diri dengan tujuan mengatur waktu dalam penggunaan *gadget*.

Berdasarkan uraian diatas, kecanduan *gadget* terdiri dari lima aspek, diantaranya: gangguan pada pekerjaan berupa kelalaian, emosi dan kegelisahan, pertemanan yang cenderung didunia maya, perilaku yang

mencari-cari gadget tanpa tujuan yang jelas, ketidakmampuan dalam manajemen waktu dalam penggunaan *gadget*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aspek-aspek kecanduan *gadget* oleh Kwon (2016)

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *Gadget*

Menurut Yuwanto & Umum (2010), kecanduan *gadget* dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya:

1. Faktor internal

Faktor yang muncul dari dalam diri individu, adanya keinginan untuk selalu mencari sensasi, memiliki harga diri yang rendah, mengikuti fenomena sosial, kontrol diri yang kurang baik, menggunakan *gadget* secara berlebihan, serta memiliki harapan yang terlalu tinggi sehingga membuat individu menjadi ketergantungan terhadap *gadget* (kecanduan *gadget*).

2. Faktor Situasional

Ketika seseorang dalam keadaan stress, kesepian, jenuh, sedih, serta merasa tidak nyaman, seseorang akan mengalihkan perasaan yang tidak nyaman tersebut dengan bermain *gadget*.

3. Faktor Sosial

Adanya tuntutan sosial yang mengharuskan seseorang untuk melakukan interaksi serta menjaga hubungan antar sesama manusia melalui fasilitas yang sudah tersedia berupa *gadget*. Dalam faktor sosial terbagi menjadi 2 cara : pertama, *mandatory behavior* yakni dorongan yang berasal dari luar individu (orang lain). Kedua,

connected presence merupakan dorongan yang ada dalam diri individu (keinginan diri sendiri).

4. Faktor Eksternal

Yakni faktor yang berasal dari luar individu, banyaknya paparan mengenai *gadget* baik beberapa fitur canggih serta spesifikasi menarik lainnya hingga seseorang akan lebih tertarik menggunakan *gadget*, bahkan menghabiskan waktu dengan *gadget*.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *gadget* dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya, faktor yang berasal dari dalam individu berupa dorongan untuk menggunakan *gadget*. situasi yang sepi, jenuh hingga memunculkan ketidaknyamanan dan mencari-cari oengalihan pada *gadget*, situasi perkembangan zaman teknologi canggih, serta fitur lengkap membuat individu menjadi terpengaruh dalam penggunaan *gadge*.

C. Hubungan Antara Kecanduan *Gadget* Dengan Empati Pada Remaja Yang Bersekolah SMA IT

Berdasarkan kondisi yang sedang terjadi, perilaku empati pada remaja dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi. Sebagaimana penjelasan oleh Turkle (2017) bahwa kecanduan *gadget* dapat menghilangkan kemampuan seseorang dalam berempati, mengganggu

mental seorang bahkan merusak budaya. Hal ini berpeluang untuk mengubah pola kehidupan massa remaja akibat dari kecanduan gadget.

Kecanduan *gadget* berdampak pada intensitas suatu hubungan, yakni, menurunnya interaksi sosial baik dilingkungan keluarga bahkan lingkungan masyarakat. Tanpa disadari didalam lingkungan sosial, perilaku empati pada masyarakat perlahan mulai terkikis, hal ini diawali dengan adanya penurunan interaksi sosial yang terjadi, sehingga mengakibatkan individu bersifat apatis terhadap lingkungan sekitar, yang membuat keterampilan sosial menjadi rendah. Sebagaimana pendapat (Hoffman, 2000) empati merupakan keterampilan sosial yang mendasari pentingnya kemampuan dalam memainkan peran sosial melalui perkembangan moral dan perilaku sosial.

Individu yang memiliki Keterampilan sosial yang rendah, cenderung menghindari interaksi secara langsung dikarenakan ketidakmampuan seseorang dalam memahami serta berempati dengan orang lain. Individu cenderung mencari media dalam melakukan komunikasi. *Gadget* dijadikan sebagai sarana untuk melakukan komunikasi serta bentuk penolakan sosial secara tidak langsung. (Hardie & Tee, 2007)

Data statistik menunjukkan bahwasanya 89% orang Amerika lebih banyak melakukan hubungan sosial melalui alat komunikasi dalam jaringan. Terutama pada anak-anak dan remaja yang paling banyak mengalami *gadget* hingga mereka takut jika kehilangan *gadget* dari

genggamannya. Hal ini menimbulkan rasa tidak nyaman ketika individu sedang tidak berada bersama *gadgetnya*, sebagaimana yang dilansir oleh republika bahwa, kehilangan rasa nyaman terhadap diri sendiri akan membuat individu tidak memiliki sikap empati.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Pinasti & Kustanti (2017) mengatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dengan empati. Maksudnya, semakin tinggi kecanduan *gadget* yang dialami seseorang maka semakin rendah empati yang ia miliki. Selaras dengan Martin (2013) ia menemukan bahwa perilaku empati dikalangan kaum muda mengalami penurunan. Sebanyak 75% pemuda yang mengaku bahwa ia tidak mau peduli, tidak berempati, bahkan tidak ingin tahu apa yang sedang dialami oleh orang lain.

Fenomena kecanduan *gadget* yang terjadi dilingkungan masyarakat didominasi oleh kaum remaja, sebagaimana hasil penelitian Leung (2007) pada remaja yang berusia 17-18 tahun sebanyak 200 orang yang mengalami kecanduan *gadget*. Dalam penelitiannya ia menemukan 4 gejala kecanduan *gadget* yaitu, tidak adanya kemampuan kontrol diri terhadap *gadget*, munculnya kecemasan ketika *gadget* tidak pada genggamannya, *gadget* digunakan sebagai pelampiasan ketika sedang kesepian sehingga berdampak pada produktivitas dalam aktivitas keseharian. Sejalan dengan Putri (2016) dengan adanya kontrol diri yang rendah membuat empati seseorang menjadi menurun.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini ialah "ada hubungan antara kecanduan *gadget* dengan empati pada siswa SMA IT Pekanbaru dengan arah korelasi yang negatif (berlawanan arah) yakni, semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget* yang dialami oleh seseorang maka semakin rendah perilaku empati yang dimiliki. begitupula sebaliknya, semakin rendah tingkat kecanduan *gadget* yang dialami seseorang maka semakin tinggi perilaku empati yang dimiliki.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel

1. Variabel Terikat : Empati
2. Variabel Bebas : Kecanduan Gadget

B. Defenisi Operasional Penelitian

1. Empati

Empati merupakan kemampuan yang dimiliki individu dalam melakukan interaksi sosial, dengan cara memahami orang lain serta berusaha menolong orang tersebut.

2. Kecanduan Gadget

Kecanduan gadget merupakan penggunaan gadget yang berlebihan hingga memunculkan perilaku impulsif, yang berakibat pada efektivitas dalam suatu pekerjaan bahkan aktivitas keseharian.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Azwar (2011) populasi merupakan kelompok subjek yang memiliki ciri maupun karakteristik tertentu dalam sebuah penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2017) populasi yaitu generalisasi terhadap suatu kelompok yang terdiri dari beberapa subjek sesuai dengan karakteristik yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diamati serta menarik kesimpulan.

Adapun populasi dalam penelitian ini ialah siswa SMA IT (Islam Terpadu) yang berada didaerah pekanbaru dan pangkalan kerinci yang secara keseluruhan berjumlah 996 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel ialah sebagian dari jumlah seluruh populasi dan memiliki karakteristik yang sesuai dengan populasi. (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*.

Dalam menetapkan jumlah minimal sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin, adapun perhitungannya sebagai berikut:

$$\begin{aligned}n &= \frac{N}{N(d)^2 + 1} \\n &= \frac{996}{996 (0,1)^2 + 1} \\n &= \frac{996}{996 (0,01) + 1} \\n &= \frac{996}{10,96} \\n &= 91\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka diperoleh jumlah minimal sampel dalam penelitian ini ialah sebanyak 91 orang yang dapat mewakili 996 populasi.

D. Metode Pengumpulan Data

Metoda pengumpulan data merupakan bagian terpenting yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian (Bungin, 2005). Penelitian ini menggunakan instrumen berupa skala sebagai pengumpulan data. Menurut Bungin (2005) skala yang diberikan kepada responden berupa serangkaian pernyataan yang dibuat secara terstruktur dan sistematis. Adapun bentuk penyajian skala berupa skala *likert*.

Menurut Sugiyono (2017) skala *likert* digunakan sebagai alat untuk mengukur sikap, pendapat bahkan persepsi seseorang terhadap suatu fenomena sosial. Skala *likert* berisikan beberapa aitem pernyataan yang akan diisi oleh responden dengan cara memilih salah satu dari beberapa alternatif jawaban yang telah disediakan. diantaranya: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Pemberian skor pada pernyataan *favorable* untuk pilihan jawaban Sangat Setuju (SS) mendapat skor 5, jawaban Setuju (S) mendapat skor 4, jawaban Netral (N) mendapat skor 3, jawaban Tidak Setuju (TS) mendapat skor 2, dan untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) mendapat skor 1. Begitu pula sebaliknya untuk pemberian skor pada pernyataan *unfavorable* untuk pilihan jawaban Sangat Setuju (SS) mendapat skor 1, jawaban Setuju (S) mendapat skor 2, jawaban Netral (N) mendapat skor 3, jawaban Tidak Setuju (TS) mendapat skor 4, dan untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) mendapat skor 5.

a. Skala Empati

Skala dalam penelitian ini hasil modifikasi skala dari Pinasti & Kustanti (2017) dengan reliabilitas sebesar 0,828. Skala yang digunakan ini disusun berdasarkan aspek-aspek empati yang dikemukakan oleh Davis, diantaranya: *perspective taking*, *fantasy*, *empathic concern*, dan *personal distress*. Sebagaimana yang telah tercantum pada tinjauan pustaka yakni menggunakan teori Davis .

Sebelumnya peneliti sudah melakukan izin melalui email untuk menggunakan skala, hal ini telah disetujui oleh Dian Asa Pinasti selaku pemilik skala. Menurut Azwar (2017) dalam melakukan modifikasi tes peneliti hanya mempertahankan konsep teoretik dan bangunan konstruk skala asli saja dan dapat mengubah spesifikasi aitem dan tes bilamana diperlukan.

Aitem disusun dalam bentuk *favorable* dan *unfavorable*. Alternatif pilihan jawaban dalam penelitian ini, menggunakan empat pilihan jawaban diantaranya: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) peneliti memilih untuk tidak menggunakan Netral (N) Hal ini dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menghilangkan central tendency effect yaitu kecenderungan subjek memilih jawaban netral sebagai jawaban aman (Supratiknya, 2014).

Pada skala empati, peneliti mengadakan try out ulang sebanyak 20 aitem yang terdiri dari 12 aitem *favorable* dan 8 aitem

unfavorable. Pemberian skor dimulai dari angka 1 sampai 4. Pada pernyataan *favorable* untuk pilihan jawaban Sangat Setuju (SS) mendapat skor 4, jawaban Setuju (S) mendapat skor 3, jawaban Tidak Setuju (TS). Sebaliknya skor pernyataan *unfavorable* dimulai dari 1 pada jawaban Sangat Setuju (SS) hingga mencapai skor 4 pada jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin tinggi pula perilaku empati. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh maka menunjukkan perilaku empati yang rendah. Untuk penjelasan lebih lanjut terdapat pada tabel 3.1

Tabel 3.1
Blue Print Skala Empati Sebelum Try Out

NO	Aspek	Indikator	Aitem		Total
			Favorabel	Unfavorabel	
1.	<i>Perspective taking</i>	Memahami dan merasakan berdasarkan keadaan ataupun sudut pandang orang lain	1,5,7	19,3	5
2.	<i>Fantasy</i>	Mengimajinasikan diri dalam situasi yang fiktif	2,4,6	8,12	5
3.	<i>Emphatic concern</i>	Merasakan situasi yang dialami oleh orang lain	10,11	9,13	4
4.	<i>Personal Distress</i>	Merasakan perasaan cemas dari dalam diri atas hubungan interpersonal	15,16,17,18	14,20	6
Jumlah			12	8	20

b. Skala Kecanduan *Gadget*

Skala dalam penelitian ini merupakan modifikasi dari skala Putri (2019). Pada skala kecandua *gadget* terdiri dari 10 aitem, yang mana aitem ini sudah diujicoba oleh Putri (2019) kepada remaja yang berada di kota Pekanbaru, sebanyak 100 orang dengan reliabilitas sebesar 0,810. Maknanya, skala ini dapat digunakan secara efisien dalam mengukur tingkat kecanduan *gadget* pada remaja.

Pemberian skor dimulai dari angka 1 sampai 4. Pada pernyataan favorable untuk pilihan jawaban Sangat Setuju (SS) mendapat skor 4, jawaban Setuju (S) mendapat skor 3, jawaban Tidak Setuju (TS) Semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan *Gadget* seseorang. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh maka menunjukkan kecanduan *gadget* yang rendah. Untuk penjelasan lebih lanjut terdapat pada tabel 3.2

Tabel 3.2

Blue Print* Skala Kecanduan *Gadget

NO	Aspek	Indikator	Aitem	Total
1.	<i>Daily life disturbance</i>	Gangguan pada pekerjaan berupa kelalaian serta sulit berkonsentrasi akibat dari penggunaan <i>gadegt</i> .	1,2,3	3
2.	<i>Withdrawal</i>	Emosi dan kegelisahan dikarenakan penggunaan <i>gadget</i> .	4,5,6	3
3.	<i>Cyberspace</i>	Pertemanan yang sering	8	1

	<i>oriented relationship</i>	melakukan komunikasi dengan teman didunia maya, serta mengabaikan interaksi sosial.		
4.	<i>Overuse</i>	Perilaku yang mencari dan menggunakan <i>gadget</i> tanpa alasan yang jelas.	9	1
5.	<i>Tolerance</i>	Kegagalan dalam mengatur waktu dalam penggunaan <i>gadget</i> .	10	1
Jumlah			10	10

E. Validitas dan Reliabilitas

1. validitas

Azwar (2015) menyatakan bahwa validitas merupakan suatu ketetapan alat ukur dalam menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan yang akan diukur. Dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*conten validity*) yakni, sejauhmana kesesuaian antara aitem-aitem dan indikator dengan tujuan yang dapat dianalisa melalui nalar dan akal sehat.

Standar pengukuran dalam menentukan valid atau tidaknya suatu alat ukur, dengan menggunakan nilai standar koefisien sebesar 0,30. Aitem yang memiliki nilai koefisien 0,30 dianggap valid atau memiliki daya beda aitem yang memuaskan. Jika, jumlah aitem yang valid tidak mencukupi dari ketetapan maka, koefisien validitas dapat diturunkan menjadi $\geq 0,25$ sebagai nilai standar (Azwar, 2015). Dalam penelitian ini menggunakan angka standar koefisien sebesar 0,30 dengan bantuan aplikasi *SPSS 20.0 for windows*.

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan hasil dari pada proses pengukuran yang dapat dipercaya. Pada pengukuran yang tidak *reliabel* akan menghasilkan skor yang *error* dengan kata lain tidak dapat dipercaya. Reliabilitas yang menghasilkan skor tinggi pada suatu pengukuran maka, pengukuran tersebut dapat dipercaya. (Azwar, 2015)

Nilai koefisien reliabilitas pada suatu pengukuran berkisar antara angka 0,0 sampai dengan 1,0. Koefisien dikatakan tinggi apabila angka yang diperoleh mendekati angka 1, maka dapat dikatakan reliabel. Apabila nilai koefisien mendekati angka 0 maka hal tersebut menunjukkan pengukuran yang tidak reliabel. Hal ini dapat ditentukan dengan cara melihat pada nilai *Alpha Cronbach* melalui program *SPSS 20.0 for windows*.

F. Metode Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah skor variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Data yang dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$. Dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi apabila p dari nilai z (*kolmogrov-Smirnof*) dengan bantuan program *SPSS 20.0 for windows*.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan uji yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dalam penelitian ini dilakukan uji pada variabel kecanduan *gadget* dengan variabel empati. Untuk mengetahui linear atau tidaknya variabel tersebut, dengan cara melakukan uji linearitas. Apabila nilai $\rho > 0,05$ maka kedua variabel dapat dikatakan linear. Begitupula sebaliknya, jika nilai $\rho < 0,05$ maka kedua variabel dikatakan tidak linear (Hadi, 2000).

3. Uji Hipotesis

Teknik analisis hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji analisis korelasi *pearson product moment*. Apakah ada hubungan yang negatif antara kecanduan *gadget* dengan empati. Hubungan yang dimaksud ialah semakin tinggi tingkat kecanduan seseorang terhadap *gadget* maka semakin rendah empati seseorang. Begitu pula sebaliknya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Penelitian

1. Orientasi Kancan Penelitian

Peneliti melakukan persiapan penelitian terlebih dahulu mulai dari penentuan tempat penelitian, skala yang akan digunakan, serta memilih subjek penelitian serta mempersiapkan segala kebutuhan penelitian yang lainnya. Peneliti menetapkan beberapa karakteristik dalam menentukan subjek. Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa SMA IT Pekanbaru, hal ini berdasarkan pertimbangan melalui beberapa penelitian terdahulu.

B. Deskripsi Data Penelitian

Peneliti membuat deskripsi data penelitian mengenai hubungan kecanduan *gadget* dengan empati Pada siswa SMA IT. Setelah memperoleh hasil penelitian dari angket yang telah diisi oleh subjek mengenai kecanduan *gadget* dengan empati peneliti membuat tabulasi data dalam bentuk *excel* setelah itu menolag data dengan menggunakan program *SPSS 20.0 for windows*. Adapun hasil yang diperoleh tercantum pada tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3
Deskripsi Data Penelitian

Variabel Penelitian	skor X yg diperoleh (Empirik)				Skor yang dimungkinkan (Hipotetik)			
	X		Mean	SD	X		Mean	SD
	Min	Max			Min	Max		
Kecanduan gadget	15	39	24,92	4,126	36	60	48	12
Empati	28	42	34,70	3,554	49	63	56	7

Berdasarkan hasil tabel diatas menggambarkan tentang kecanduan *gadget* dan empati dimana, variabel kecanduan *gadget* memperoleh hasil skor empirik yang bergerak dari angka 15 hingga 39. Sedangkan pada variabel empati memperoleh skor empirik yang bergerak dari angka 28 hingga 42. Pada skor hipotetik kecanduan *gadget* memperoleh skor yang bergerak dari angka 36 hingga 60. Sedangkan skor yang diperoleh pada variabel empati yakni bergerak dari angka 49 hingga 56. Selanjutnya peneliti membuat kategorisasi berdasarkan rerata empirik dengan tujuan mengelompokkan secara terpisah dalam bentuk 5 kategori yang umum digunakan seperti tabel 4.4 berikut :

Tabel 4.4
Rumus Kategorisasi

Kategori	Rumus
Sangat Tinggi	$X \geq M + 1,5 SD$
Tinggi	$M + 0,5SD \leq X < M + 1,5 SD$
Sedang	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$
Rendah	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$
Sangat rendah	$X < M - 1,5 SD$

Keterangan :

M : Mean Empirik

SD : Standar Deviasi

Berdasarkan tabel diatas maka, variabel Kecanduan *gadget* terbagi menjadi 5 tingkatan yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Kategori empati dapat dihasilkan pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5
Rentang Nilai dan Kategorisasi Subjek Skala Empati

Kategorisasi	Rentang nilai	Frekuensi (<i>f</i>)	Persentase (%)
Sangat Tinggi	$X \geq 42$	12	7,9
Tinggi	$37 \leq X < 40$	29	19,1
Sedang	$33 \leq X < 36$	64	42,1
Rendah	$30 \leq X < 32$	37	24,3
Sangat Rendah	$X < 28$	10	6,6
Jumlah		152	100

Berdasarkan kategorisasi empati pada tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah terbanyak yaitu terdiei dari 64 orang yang terletak pada kategori sedang dari jumlah keseluruhan 152 partisipan dengan persentase 42,1 % dari 100 %. Selanjutnya kategorisasi pada kecanduan *gadget* terdapat pada tabel 4.6

Tabel 4.6
Rentang Nilai dan Kategorisasi Subjek Skala Kecanduan *Gadget*

Kategorisasi	Rentang nilai	Frekuensi (<i>f</i>)	Persentase (%)
Sangat Tinggi	$X \geq 39$	9	5,9
Tinggi	$27 \leq X < 31$	33	21,7
Sedang	$23 \leq X < 26$	56	36,8

Rendah	$19 \leq X < 22$	46	30,3
Sangat Rendah	$X < 15$	8	5,3
Jumlah		152	100

Berdasarkan tabel deskripsi diatas dapat diketahui bahwa persentase kecanduan *gadget* jumlah terbanyak terdapat pada kategori sedang yakni sebanyak 56 orang dari jumlah keseluruhan 152 partisipan dengan persentase 36,8% dari 100%.

C. Analisis Data

1. Uji Asumsi

Sebelum dilakukan uji hipotesis telah dilakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah data yang diteliti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada kedua variabel yaitu variabel kecanduan *gadget* dan variabel empati yang dianalisa menggunakan bantuan program *SPSS 20.0 for windows*. Jika data yang didapatkan normal, itu artinya tidak ada perbedaan signifikan antara jumlah subjek yang diamati dengan jumlah subjek berdasarkan teoritis kurva. Semestinya, jika ρ dari nilai Z (*kolmogrov-Smirnof*) $> 0,05$ maka sebaran berdistribusi normal, sebaliknya jika $\rho < 0,05$ maka sebaran dapat dikatakan tidak berdistribusi normal (Hadi, 2000). Berdasarkan analisis

data yang dilakukan dengan menggunakan one sample *kolmogrov-Smirnof test* maka hasil yang diperoleh seperti pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas

Variabel	Signifikansi	Keterangan
Kecanduan <i>Gadget</i>	0,052 ($\rho > 0,05$)	Normal
Empati	0,077 ($\rho > 0,05$)	Normal

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa variabel kecanduan *gadget* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,052 ($\rho > 0,05$) dan variabel empati memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,069 ($\rho > 0,05$). Artinya, dapat dilihat bahwa kedua variabel yakni, kecanduan *gadget* dan perilaku empati berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linieritas dilakuan dengan tujuan untuk melihat bentuk hubungan antara kedua variabel penelitian. Variabel bebas akan cenderung diikuti oleh variabel terikat apabila memiliki nilai $\rho > 0,05$ maka kedua variabel dikatakan linier, sebaliknya jika $\rho < 0,05$ maka kedua variabel dikatakan tidak linier (Hadi, 2000). Berdasarkan hasil uji linieritas yang telah dilakukan, nilai perhitungan deviation from linierity untuk kecanduan *gadget* dan perilak empati menghasilkan F

(deviation) = 0,878 dengan $\rho = 0,611$ ($\rho > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecanduan *gadget* dan empati adalah linier.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diberikan dalam penelitian ini adalah ada hubungan yang negatif antara kecanduan *gadget* dengan perilaku empati pada siswa SMA IT. Analisis yang dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* menggunakan bantuan program *SPSS 20.0 for windows*.

Tabel 4.8
Hasil Uji Hipotesis

		Empati	Kecanduan <u>Gadget</u>
Empati	Korelasi Pearson	1	-0,028
	Sig. (2-tailed)		0,730
	N	152	152
Kecanduan Gadget	Korelasi Pearson	-0,028	
	Sig. (2-tailed)	0,730	
	N	152	152

Berdasarkan dari hasil uji korelasi antara kecanduan *gadget* dengan perilaku empati, maka diperoleh nilai koefisien korelasi (r_{xy}) = -0,028 dan nilai signifikansi sebesar 0,730 ($\rho > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan *gadget* dengan perilaku empati pada siswa SMA IT. Maka hasil hipotesisnya H_0 diterima dan H_a ditolak.

D. Pembahasan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ialah adanya hubungan negatif antara kecanduan gadget dengan empati pada siswa SMA IT Pekanbaru dengan menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment diperoleh nilai koefisien korelasi (r) = -0,028 dan nilai signifikansi sebesar 0,730 ($\rho > 0,05$). Nilai signifikansi yang diperoleh 0,730 ($\rho > 0,05$). Hasil ini menunjukkan hipotesis yang diperoleh ialah H_a ditolak dan H_o diterima, yang artinya tidak ada hubungan antara kecanduan gadget dengan perilaku empati.

Dikarenakan kondisi, seluruh siswa diberlakukan belajar dengan sistem online dirumah, yang mana jangka waktu belum bisa ditentukan. Sehingga metode pengisian angket dilakukan secara online melalui google form. Pertama peneliti meminta izin kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian secara online, lalu pihak sekolah bersedia membantu peneliti dengan cara membagikan link google form yang telah dibuat oleh peneliti kepada seluruh siswa melalui group kelas yang ada. Kemungkinan terjadinya eror ketika dalam proses pengisian angket. Karena siswa tidak ada diberi arahan secara langsung serta metode pengisiannya, beberapa siswa kurang memahami metode pengisian dan bisa saja beberapa siswa masih asing dengan pengisian angket secara online, meskipun peneliti

sudah memaparkan sistematika pengisian angket secara online. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, diperoleh koefisien korelasi sebesar $r = -0,028$. Nilai koefisien korelasi bergerak antara -1 hingga 1 maka, korelasi antar variabel terbilang sangat lemah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Purnomo (2014) melakukan penelitian mengenai hubungan antara kecanduan gadget dengan perilaku empati pada mahasiswa. Taraf signifikansi pada penelitian ini adalah sebesar $0,186 > 0,05$ menunjukkan tidak adanya hubungan antara kecanduan gadget dengan empati pada mahasiswa.

Adapun kemungkinan yang menyebabkan tidak adanya pengaruh empati terhadap kecanduan gadget ialah :

Ditemukan bahwa 15 orang dengan intensitas penggunaan *gadget* sebanyak 21-50 kali/hari, 5 orang dengan intensitas penggunaan *gadget* sebanyak 51-100 kali/hari, Sebanyak 71 orang dengan intensitas penggunaan gadget sebanyak 6-10 kali/hari dan 3 orang dengan intensitas penggunaan *gadget* lebih dari 100 kali/hari. Diantara beberapa pilihan yang telah disajikan, mayoritas berjumlah 71 subjek menggunakan gadget dengan intensitas sebanyak 6-10 kali/hari.

Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari frekuensi, durasi, serta isi. Beberapa hasil penelitian menggunakan durasi dalam mengukur intensitas seseorang yang mengalami kecanduan *gadget* atau tidak.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Kumar dan Sherkhane (2018) yang berjudul *assessment of gadget addiction an its impact on health among undergraduate*, dalam penelitian ini menyatakan seseorang yang dikatakan kecanduan *gadget* jika ia menggunakan selama lebih dari 7 jam dalam sehari. Kecanduan *gadget* mengakibatkan seseorang mengalami kesulitan dalam bekerja.

Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Lukman (2018) yang berjudul *Penggunaan dan Adiksi Smartphone Dikalangan Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin Angkatan 2015 Dan 2016* dalam penelitian tersebut, ia menyatakan bahwa Terdapat hubungan yang bermakna antara durasi penggunaan perhari dengan adiksi *smartphone* pada mahasiswa Angkatan 2015 dan 2016 Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin penggunaan *gadget* yang berdurasi lebih dari 6 jam dalam sehari sudah termasuk kategori adiksi *smartphone*. Dalam penelitian ini juga membahas mengenai intensitas penggunaan *gadget* dengan menggunakan frekuensi dimana, tidak terdapat hubungan yang bermakna antara intensitas penggunaan dengan adiksi *smartphone* pada mahasiswa.

Subjek yang diteliti berkemungkinan mendapat pemahaman serta pembelajaran yang baik dari orangtuanya di rumah maupun dari gurunya, pembelajaran yang telah diperoleh mampu ia terapkan dalam aktivitas keseharian sehingga subjek dapat memahami aturan serta menerapkan nilai-nilai moral yang telah ia terima mengenai penggunaan *gadget* yang

baik dan benar, disertai dengan kontrol diri yang baik bahkan subjek mendapat pengawasan serta pembelajaran dari orangtua.

Sebagaimana ungkapan salah satu guru SMA IT mengatakan bahwa beberapa orangtua mengeluh ketika anak harus belajar menggunakan *gadget* dirumah, namun dikarenakan faktor kondisi yang mengharuskan belajar melalui *gadget*, orangtua tetap memperbolehkan menggunakan *gadget* namun, tetap dalam pengawasan orangtua, sehingga subjek terbatas dalam menggunakan *gadget* yang hanya diperbolehkan untuk kepentingan sekolah. Pada dasarnya anak yang memiliki kontrol diri yang baik maka akan mempengaruhi tingkat kecanduan *gadget*.

Terdapat faktor lain yang mempengaruhi kecanduan *gadget*. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Afriyuzalya (2018), dimana dalam penelitiannya di ketahui adanya hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *smartphone* pada siswa kelas 2 di SMA Negeri 3 Palembang dengan nilai $r = -0,464$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hal ini adanya hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *smartphone*. maknanya, semakin tinggi kontrol diri seseorang maka semakin rendah tingkat kecanduan *smartphone* yang dimiliki. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* dipengaruhi adanya kontrol diri.

Normansyah (2018) mengungkapkan bahwa *Islamic Parenting*, religiusitas dan *self control* memiliki pengaruh terhadap empati. Sebagaimana subjek dalam penelitian ini merupakan siswa yang

bersekolah di SMA IT (Islam Terpadu) menerapkan budaya yang terkandung nilai-nilai religius bernuansa islami, serta memiliki aturan ketat sehingga dapat mengontrol perilaku siswa juga membentuk karakter menjadi pribadi yang mampu berempati.

Hal ini sesuai dengan pendapat Wewenang (2017) bahwa kehidupan sehari-hari anak dapat dibimbing dan diarahkan untuk dapat berempati pada dalam berbagai situasi yang membuat anak menjadi terbiasa dengan suatu aturan serta aktivitas yang dilakukan, sehingga perilaku empati menjadi suatu hal yang melekat dalam diri anak (Taufik, 2012).

Penelitian oleh mawarni (2019) memperoleh koefisien korelasi sebesar -0,206 dan hasil determinansi (r^2) sebesar 0,042 yang berarti bahwa sumbangsih antara kecanduan *gadget* dengan empati hanya sebesar 4,2% dan 95,8% dipengaruhi oleh faktor lain. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2014) juga ditemukan hasil hipotesisnya yang ditolak, ia meneliti tentang hubungan antara empati dengan kecenderungan perilaku bullying pada siswa SMP sebagaimana faktor yang mempengaruhi empati ialah sosialisasi, yang merupakan interaksi yang terjadi dilingkungan yang melibatkan emosi agar mampu melihat dan memahami situasi orang lain. Hipotesis penelitian ialah adanya hubungan negatif antara empati dengan kecenderungan perilaku bullying.

Hasil yang diperoleh menggunakan *statistic non-parametric* dengan uji korelasi *Kendall's tau_b*, memperoleh hasil koefisien korelasi sebesar

0,048; dengan $p = 0,548$ ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis H_a : ditolak dan H_o : diterima maknanya, tidak ada hubungan yang signifikan antara empati dengan kecenderungan perilaku bullying. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dengan nilai korelasi sebesar $r = 0,048$ menunjukkan bahwa korelasi antar variabel sangat rendah.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dalam penelitian, memperoleh kesimpulan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan gadget dengan perilaku empati pada siswa SMA IT Pekanbaru. diperoleh nilai koefisien korelasi (r) = -0,028 dan nilai signifikansi sebesar 0,730 ($p > 0,05$). $r = -0,028$. Hasil ini menunjukkan hipotesis H_a ditolak dan H_o diterima, yang artinya tidak ada hubungan antara kecanduan gadget dengan perilaku empati.

Ada beberapa hal yang menyebabkan mengapa hipotesa penelitian ini di tolak, diantaranya : Terjadinya eror dalam proses mengisi skala dikarenakan subjek melakukan pengisian skala tanpa stimulus berupa penjelasan secara lisan, sehingga subjek tidak dapat bertanya secara langsung kepada peneliti mengenai prosedur maupun isi dari skala yang dimaksud, sumbangsih empati terhadap kecanduan *gadget* tidak terlalu besar serta terdapat faktor lain yang mempengaruhi kecanduan *gadget* terhadap empati. Subjek yang diteliti memiliki pemahaman serta pembelajaran yang baik dari lingkungannya di rumah hingga lingkungan sekolah sehingga menjadikan subjek memiliki karakter yang mampu berempati terhadap orang lain.

B. SARAN

1. Bagi siswa (pengguna gadget)

Agar senantiasa dapat menggunakan gadget dengan batas sewajarnya serta mengarahkan fungsi gadget ke arah yang lebih positif, guna mencegah kepada dampak dari penggunaan gadget diantaranya kecanduan, yang mengakibatkan pada kesehatan fisik bahkan berdampak pada pola hubungan sosial yang mana interaksi secara langsung dilingkungan masyarakat semakin menipis, menumbuhkan budaya salin berinteraksi terutama dilingkungan keluarga agar komunikasi senantiasa terjaga, sehingga mengurangi terjadinya konflik, selain itu dapat melatih diri untuk berperilaku empati agar senantiasa peduli dengan orang dan lingkungan sekitar, bahkan mampu mengambil solusi yang tepat dalam memecahkan suatu permasalahan serta jauh dari kenakalan remaja. Dengan begitu generasi muda dapat menghindari diri dari dampak penggunaan gadget serta cerdas dan kreatif dalam membaca situasi dan kondisi.

2. Bagi Orangtua

Orangtua diharapkan agar mampu membimbing anak dalam penggunaan gadget dimasa pertumbuhan remaja yang masih labil, serta senantiasa memberikan pemahaman mengenai norma serta aturan secara jelas agar anak mampu memilah dan memutuskan tindakan benar dan tindakan yang salah. Karena zaman yang sudah berbeda

didiklah anak sesuai zamannya namun tidak lupa menanamkan prinsip sesuai norma agama dan atura yang berlaku. Dengan begitu anak dapat melaiti diri untuk mengendalikan dirinya dari hal-hal yang buruk dan dilarang.

3. Peneliti Lain

Dalam penelitian ini terdapat kekurangan diantaranya dalam menetapkan intensitas penggunaan *gadget*, peneliti hanya memakai frekuensi seberapa sering subjek menggunakan *gadget*. Untuk peneliti lain dapat menambahkan durasi penggunaan *gadget* dalam menentukan kecanduan *gadget*.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan baik dari hasil maupun dari segi penyajian. Akan lebih baik lagi peneliti yang akan melakukan penelitian agar dapat mempertimbangkan variabel yang akan diteliti, dengan membaca hasil dari beberapa penelitian lain. Dapat menghubungkan variabel kecanduan *gadget* dengan variabel lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Armayati, L. (2013). *Pengaruh Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. Jurnal An-Nafs. Vol. 8. No. 2.
- Astuti, F. T. (2014). *Hubungan Antara Empati Dengan Kecendrungan Perilaku Bullying Pada Siswa SMP*. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Azwar, S. (2011). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015) *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral*. (Terjemahan Lina Jusuf) Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Bungin, B. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Cooper, A. (2000). *Seks maya: Dark side of the force: a special issue of the journal sexual addiction & Compulsivity*. Philadelphia: G. H. Buchanan.
- Davey, S., & Davey, A. 2014. Assessment of Smartphone Addiction in Indian Adolescents: A Mixed Method Study by Systematic-review and Meta-analysis Approach. *International Journal of Preventive Medicine*, 1(1)
- Destiyana, E (2016). Upaya Meningkatkan Sikap Empati Melalui Metode Storytelling Pada Siswa SD Negeri Caturtunggal 3 Depok. *Jurnal Bimbingan dan konseling*, edisi 9.
- Farida, A. S. (2007). *Social life skill untuk anak usia dini: empati*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Gayanti. (2018). *Efektivitas Empathy Care Training Untuk Meningkatkan Empati Pada Mahasiswa Keperawatan*. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Goleman, D. (2003). *Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2007). *Emotional intelligence*. Jakarta: gramedia Pustaka Utama
- Goswami, V., & Singh, D. R. (2016). *Impact of Mobile phone addiction on adolescent's life: literature review*. *International Journal of Home Science*, 2(1), 69-74
- Griffiths, M. (2010). Internet abuse and internet addiction in the workplace. *The Journal of Workplace Learning*, 22(7), 463-472, DOI: 10.1108/13665621011071127.

- Hardie, E. & Tee, Y. (2007). *Excesisve Internet Use: The Personality, Loneliness, And Social Support Network In Internet Addiction*. Aus J Emerg TecnoL SOC, 34-47.
- Haryanto. (2011). *Pengertian Interaksi Sosial*. Diunduh pada tanggal 02 Februari 2020 daei <http://belajarpsikologi.com/pengertian-interaksi-sosial/>
- Hoffman, M. L. (2000). *Empathy And Moral Development: Implication For Caring And Justice*. Cambridge University Press.
- Hurlock, E. B. (1999). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Ahli Bahasa: Med. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kwon M, Kim DJ, Cho H, & Yang S, (2013). Development and Validition of a Smartphone Addiction Scale (SAS). [Jurnal diakses, 2020 Februari 23] tersedia dari <https://www.ncbi.nlm.nih.gov>
- Leung, L. (2007) *Leisure Boredom, Sensationseeking, Self-Esteem, Addiction Symptoms, and Patterns of Mobile Phone Use*. Diunduh pada tanggal 23 Januari 2020 dari <http://www.com.cuh.edu.hk/cuccr/en/pdf/mp9-CMC.pdf> doi:10.1080/17482790802078565.
- Martin, A. D. (2013). *Orang Muda Kehilangan Empati*. Diunduh pada tanggal 23 Januari 2020 dari <http://postschools.com/OrangMudaKehilanganEmpati,postschool.com.htm>
- Mawarni, G. (2019). *Hubungan Antara internet addiction Dan Empati Pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Cognicia, 7, (1), 1-5.
- Nashori, (2008). *Psikologi Sosial Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.
- O'Brien, C. (2010). *Addiction and dependence in DSM-V*. *Addiction*, 106(5), 866-867.
- Pinasti, D. A. & Kustanti, E. R. (2017). *Hubungan Antara Empati dengan Adiksi Smartphone Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Dan Fakultas Sains Dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang*. Semarang: Universitas Diponegoro Semarang.
- Prasetra, W. P. (2017). *Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dan Empati Pada Remaja Akhir Di Prokari HKYT Simo Kabupaten Boyolali*. Semarang: Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Prasetya, B. W. (2017). *Hubungan Antara Kecanduan Gadget dan Empati Pada Remaja Akhir Di Parokari Hati Kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali. [skripsi publikasi]*. Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Semarang.

- Purnomo, A. (2014). *Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Mobile Phone) Dengan Empati Pada Mahasiswa*. Yogyakarta: Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Putri. A. (2019). *Hubungan pengawasan orangtua dalam penggunaan gadget dengan kemampuan berempati pada ana kelompok B*. *Jurnal pendidikan anak usia dini edisi 3*, hal. 269-276.
- Putri, A. D. (2016). *Hubungan Antara Empati Dengan Kontrol Diri Pada Mahasiswa Perokok Aktif Dilingkungan Perokok Pasif*. *Jurnal Psikologi Undip 3 (4)*, 1-9.
- Putri. M, S. (2019). *Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Empati Pada Generasi Milenial*. Pekanbaru: Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
- Riswandi, (2013). *Psikologi Komuniasi Edisi 1*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rogers, C.R. (1980). *A Way Being*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Salam, A. (2013). *Empati Masyarakat Indonesia Sangat Kurang*. Diakses pada tanggal 23 Januari 2020 dari <http://ugm.ac.id/id/berita/7649-empati.masyaraat.indonesia.sangat.kurang>.
- Sari, A.T.O. & Eliza, M. (2003). *Empati dan perilaku merokok ditempat umum*. *Jurnal psikologi, No. 2*, hal. 81-90.
- Sherkhane, S., & Kumar, K. 2018. *Assessment of Gadget Addiction and its Impact on Health Among Undergraduates*. *International Journal of Community Medicine and Public Health*, 5(8): 3624-3628.
- Sigman, A. (2010). *The Impact of screen Media On children: A Eurovision For Parliament*. Diunduh pada tanggal 23 Januari 2020 dari <http://www.ecswe.com/downloads/publications/QOC-V3/Chapter-4.pdf>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supratiknya, A. (2014). *Pengukuran Psikologis*. Yogyakarta: Penerbit USD.
- Taufik, (2012). *Empati Pendekatan Psikologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Turkle, S. (2017). *Alone together: Why we expect more form technology and less ftom each other* . UK: Hachette UK
- Yuwanto, L. (2010). *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantar