



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

Rafica Mahera

Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Syarif Kasim, Pekanbaru, Indonesia  
[maherarafica0@gmail.com](mailto:maherarafica0@gmail.com)

### ABSTRAK

Pada dasarnya, manusia merupakan makhluk social yang membutuhkan satu sama lain. Dalam kehidupan social, terdapat sebuah proses interaksi yang dipengaruhi oleh beberapa factor seperti tiruan, saran, simpati, identifikasi, dan empati. Beberapa masalah umum yang dihasilkan dari kurangnya budaya empati dalam masyarakat yang menjadi dampak negatif dari penggunaan gadget. Dengan demikian, akan terbentuk karakter individu yang arogan, acuh pada lingkungan, dan berpotensi untuk melakukan tindak asusila. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan gadget dan empati pada siswa SMA IT Pekanbaru. Populasi pada artikel ini adalah 996 siswa dan sampel yang didapat adalah 152 siswa. Teknik pemilihan sampel menggunakan teknik mengacak sampel sederhana. Teknik koleksi data menggunakan skala empati dari 11  $a_{item}$  ( $rix = 0.828$ ) dan skala kecanduan gadget menggunakan (SAS-SV) dari 10  $a_{item}$  ( $rix = 0.810$ ). Data diproses menggunakan analisis korelasi Pearson product moment. Didapat hasil korelasi tes ( $rx_y = -0.028$ ) dengan nilai yang signifikan sebesar 0.730 (standar 0 0.05). Ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kecanduan gadget dan empati pada siswa.

**Kata Kunci:** kecanduan gadget, empati, siswa SMA IT

## RELATIONSHIP BETWEEN GADGET ADDICTION AND EMPATHY FOR STUDENTS AT SMA IT PEKANBARU

### ABSTRACT

Fundamentally, humans are social creatures who need each other. In social life, there is an interaction process influenced by a number of factors such as imitation, suggestion, sympathy, identification, and empathy. A number of frequent problems obtained from the lack of empathy culture in the community, which was the negative impact of gadget use. Hence, it was formed by the individual characters who were arrogant, indifferent to the environment, and potential to do immoral acts. The article aims to find out the relationship between gadget addiction and empathy for students at IT senior high school in Pekanbaru. The population in this article was 996 students and the sample involved was 152 students. The sampling technique used the simple random sampling technique. Data collection techniques used an empathy scale of 11  $a_{items}$  ( $rix = 0.828$ ) and a gadget addiction scale (SAS-SV) of 10  $a_{items}$  ( $rix = 0.810$ ). Data were processed by using a Pearson product moment correlation analysis. It was obtained the correlation test result ( $rx_y = -0.028$ ) with a significance value of 0.730 (default 0 0.05). It showed that there is no significant relationship between gadget addiction and empathy.

**Keywords:** gadget addiction, empathy, students at SMA IT

Submitted	Accepted	Published
18 April 2022	16 Mei 2022	27 Mei 2022

Citation	:	Mahera, R. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Empati Pada Siswa SMA IT Pekanbaru. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(3), 917-925. DOI : <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8811">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8811</a> .
----------	---	---

### PENDAHULUAN

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.

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. 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.

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 *gadget*nya, sebagaimana yang dilansir oleh republik 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 *gadget*nya 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).

## KAJIAN TEORETIS

### Empati

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 mememaknai 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 dkk, 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 dkk, 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. 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. Davis (dalam, Nashori 2008) mengatakan bahwa terdapat beberapa aspek dalam empati, diantaranya: *Perspective taking*, dimana seseorang mampu untuk dapat memahami sudut pandang orang lain, tanpa proses berfikir panjang. *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. *Emphatic concern*, perasaan yang berorientasi pada orang lain serta perhatian terhadap kesedihan orang lain. *Personal distress*, merupakan kecemasan yang diekspresikan dalam bentuk kegelisahan, ketakutan dalam menghadapi suatu kejadian. Faktor yang mempengaruhi empati seseorang ialah terjadinya interaksi dalam lingkungan, adanya situasi dan tempat, melakukan komunikasi, cara berfikir serta keadaan emosi seseorang.

### 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. 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*. (Kwon, 2016). 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 pengalihan pada *gadget*, situasi perkembangan zaman teknologi canggih, serta fitur lengkap membuat

individu menjadi terpengaruh dalam penggunaan *gadget*.

### METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini ialah kuantitatif, yakni korelasional. Bertujuan untuk menemukan tingkat keterikatan hubungan antar variabel. Adapun populasi dalam penelitian ini ialah siswa SMA IT (Islam Terpadu) yang berada di daerah pekanbaru dan pangkalan kerinci yang secara keseluruhan berjumlah 996 orang. Penetapan jumlah minimal sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin, mendapatkan hasil jumlah minimal sampel dalam penelitian ini ialah sebanyak 91 orang yang dapat mewakili 996 populasi.

Menurut Bungin (2005) skala yang diberikan kepada responden berupa serangkaian pernyataan yang dibuat secara terstruktur dan sistematis. Adapun bentuk penyajian skala berupa skala *likert*. 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 Sesuai (SS), Sesuai (S),

Netral (N), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS).

Skala yang digunakan, disusun berdasarkan aspek-aspek empati yang dikemukakan oleh Davis, diantaranya: *perspective taking*, *fantasy*, *empathic concern*, dan *personal distress*. Pada skala empati, peneliti mengadakan try out ulang sebanyak 20 aitem yang terdiri dari 12 aitem *favorable* dan 8 aitem *unfavorable*.

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.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hipotesis yang diberikan dalam penelitian ini adalah ada hubungan 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 1. Hasil Uji Hipotesis**

		Empati	Kecanduan <i>Gadget</i>
Empati	<b>Korelasi Pearson</b>	1	-0,028
	<b>Sig. (2-tailed)</b>		0,730
	N	152	152
Kecanduan <i>Gadget</i>	<b>Korelasi Pearson</b>	-0,028	
	<b>Sig. (2-tailed)</b>	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 ( $p > 0,05$ ). 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.

### Pembahasan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ialah ada hubungan 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 ( $p > 0,05$ ). Nilai signifikansi yang diperoleh 0,730 ( $p > 0,05$ ). Hasil ini menunjukkan hipotesis yang diperoleh ialah  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  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 beberapa kemungkinan yang menyebabkan tidak adanya pengaruh empati terhadap kecanduan gadget ialah :

a. 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 Angkatan 2015 dan 2016 Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin.

b. 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.

- c. Ada 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. Disisi lain, 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 Wewengkang (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).

Hasil penelitian ini selaras dengan hasil 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  $0,186 > 0,05$  Hipotesis  $H_a$  : ditolak

dan  $H_o$  : diterima hal ini menunjukkan tidak ada hubungan antara kecanduan gadget dengan empati pada mahasiswa. Sebagaimana beberapa hasil penelitian sebelumnya memperoleh sumbangsih antara kecanduan gadget dengan empati. Sebagaimana 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, yakni interaksi yang terhadap lingkungan yang melibatkan emosi agar mampu melihat dan memahami situasi orang lain. Penelitian ini dilakukan karena fenomena yang sedang maraknya terjadi disekolah yang semestinya menjadi tempat nyaman untuk siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Namun terdapat fenomena terjadinya bullying yang merupakan perilaku yang dilakukan dengan tujuan menyakiti orang lain salah satu faktor penyebab terjadinya bullying ialah rendahnya perilaku empati. Hingga 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.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dalam penelitian, memperoleh kesimpulan bahwa tidak 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 ( $p > 0,05$ ). = -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.

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 saling 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.

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 melatih diri untuk mengendalikan dirinya dari hal-hal yang buruk dan dilarang.

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

- Armuyati, L. (2013). Pengaruh Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja. *Jurnal An-Nafs*, 8(2), 1-20.
- 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), 20-40.
- Farida, A. S. (2007). *Social life skill untuk anak usia dini: empati*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- 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
- 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.
- Kwon M, Kim DJ, Cho H, & Yang S, (2013). Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). [Jurnal diakses, 2020 Februari 23] tersedia dari <https://www.ncbi.nlm.nih.gov>
- O'Brien, C. (2010). Addiction and dependence in DSM-V. *Addiction*, 106(5), 866-867.
- 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.
- Putri, A. (2019). Hubungan pengawasan orangtua dalam penggunaan gadget dengan kemampuan berempati pada anak kelompok B. *Jurnal pendidikan anak usia dini edisi 3*, 269-276.
- Riswandi. (2013). *Psikologi Komunikasi Edisi 1*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Salam, A. (2013). Empati Masyarakat Indonesia Sangat Kurang. Diakses pada tanggal 23 Januari 2020 dari <http://ugm.ac.id/id/berita/7649empati.masyarakat.indonesia.sangat.kurang>.
- Taufik, (2012). *Empati Pendekatan Psikologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yuwanto, L. (2010). *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara.