

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GADGET DENGAN
EMPATI PADA REMAJA AKHIR DI UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi**

Oleh :
DYAH ARYANI
F 100 120 036

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GADGET DENGAN EMPATI
PADA REMAJA AKHIR DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SURAKARTA**

NASKAH PUBLIKASI

Oleh :

DYAH ARYANI
F 100 120 036

Telah diperiksa dan disetujui
untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji
Surakarta, 24 Desember 2020

Dosen Pembimbing



Dra. Juliani prasetyaningrum M. Si
NIP/NIDN : 0617075901

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GADGET DENGAN EMPATI
PADA REMAJA AKHIR DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SURAKARTA

Yang diajukan oleh :

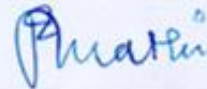
DYAH ARYANI
F 100 120 036

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 24 Desember 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dra. Juliani prasetyaningrum M. Si
(Ketua dewan penguji)



Dra. Partini, M. Si, Psikolog
(Anggota I Dewan Penguji)



Permata Ashfi Raihana, S. Psi, MA
(Anggota II Dewan Penguji)



Surakarta, 24 Desember 2020
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Psikologi



Susatyo Yuwono, S.Psi, M.Si

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 24 Desember 2020
Yang menyatakan,



DYAH ARYANI
F100120036

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GADGET DENGAN EMPATI PADA REMAJA AKHIR DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *gadget* dengan empati pada remaja akhir di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Variabel tergantung pada penelitian ini adalah kecanduan *gadget* dan variabel bebas adalah empati. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan alat ukur skala kecanduan *gadget* dan skala empati. Populasi subjek yaitu mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berusia 18 – 21 tahun, teknik pengumpulan data dengan *purposive sampling*, diambil 100 mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi *product Moment* dari *pearson*. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,237 dan sig = 0,018 ; $p < 0,05$ yang menunjukkan adanya hubungan negatif yang sangat signifikan antara variabel bebas (empati) dengan variabel tergantung (kecanduan *gadget*). Hasil kategorisasi kecanduan *gadget* sebesar 114, 72 yang tergolong tinggi dan untuk kategori empati sebesar 78,89 yang tergolong tinggi.

Kata kunci: kecanduan *gadget*, empati

Abstract

This study aims to determine the relationship between gadget addiction and empathy in late adolescence at the Muhammadiyah University of Surakarta. The dependent variable in this study is gadget addiction and the independent variable is empathy. The research method used is a quantitative method using measuring instruments of gadget complaint scale and empathy scale. The subject population is students of the Muhammadiyah University of Surakarta aged 18-21 years, the data collection technique using purposive sampling, taken 100 students. The data analysis technique used is Pearson's product moment correlation. Based on the results of data analysis, the correlation coefficient is 0.237 and sig = 0.018; $p < 0.05$ which indicates a very significant negative relationship between the independent variable (empathy) and the dependent variable (gadget addiction). The categorization results for gadget addiction are 114, 72 which is high and for the empathy category of 78.89 which is high.

Keywords: gadget addiction, moral behavior

1. PENDAHULUAN

Mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa, calon intelektual yang berperan dalam kehidupan sebagai pelanjut dari generasi sebelumnya. Sebagian masyarakat memiliki pandangan bahwa mahasiswa adalah individu yang memiliki intelektual

yang tidak diragukan lagi kemampuan dalam memanfaatkan afektif dan kognitifnya. Mahasiswa memiliki peran yang sangat luas dalam masyarakat sebagai seorang yang intelektual, jeli dan jenius, harus dapat menjalankan hidup sesuai dengan proposional dan bermoral dalam setiap tindakannya. Yang artinya mahasiswa tidak cukup hanya mengandalkan kapasitas intelektualnya akan tetapi juga harus diiringi juga dengan kepekaan sosial, keterpedulian dan rasa empati yang tinggi (Nita, 2019).

Empati merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti tentang perasaan dan emosi orang lain, serta kemampuan untuk membayangkan diri sendiri ditempat orang lain dan mengekspresikan kepedulian, mencoba melakukan sesuatu untuk meringankan beban orang lain. Senada dengan pendapat Baron & Byne (Sutoyo, 2016) yang menyatakan terdapat dua komponen dari pribadi yang simpatik yaitu komponen afektif dimana seseorang tidak hanya merasakan apa yang dirasakan orang lain lebih jauh ikut mengekspresikan kepedulian dan mencoba melakukan sesuatu untuk meringankan beban orang lain.

Perkembangan teknologi saat ini memberikan perubahan yang signifikan dalam kehidupan. Perubahan yang diberikan tidak hanya memiliki manfaat yang positif tetapi juga memberikan dampak yang negatif untuk pengguna (Turkle, 2005). Kemajuan teknologi saat ini telah banyak membantu dan memberikan kenyamanan untuk umat manusia, namun disisi lain teknologi juga memiliki dampak negatif terhadap gaya hidup manusia, saat ini lebih banyak individu yang memilih melakukan interaksi dengan orang lain dengan melalui media sosial, dari pada berinteraksi secara langsung sehingga akan mempengaruhi dinamika interpersonal, khususnya empati (Konrath, O'Brien, & Hsing, 2011).

Sebagian besar generasi milenial sekarang hanya akrab dengan dunia komputer pribadi dan *gadget* Taylor (2012). Generasi milenial sampai orang tua khususnya mahasiswa menggunakan media sosial seperti *whatsapp*, *instagram*, *twitter*, *facebook*, *telegram* untuk berkomunikasi dengan teman sabayanya, mengatur pertemuan, namun tanpa mereka sadari ketergantungan dengan *gadget* dapat mempengaruhi gaya hidup. *Survei International Data Corporation (IDC)*, menyatakan 80 % individu memeriksa *gadget* setelah bangun tidur pada pagi hari

kurang dari 15 menit, dengan subjek berusia 18-24 tahun memeriksa *gadget* pada pagi hari hanya untuk bermain *game* dan untuk memeriksa notifikasi pada media sosial yang individu miliki (Waskitha, 2007).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahma (2017) terungkap bahwa ternyata *gadget* memberikan pengaruh yang besar terhadap empati pada mahasiswa saat ini yaitu 79,52% dan 20,48% dipengaruhi oleh variabel lain. Menurut madina (2014) yang melakukan penelitian terhadap 215 mahasiswa (56,86%) di salah satu Universitas Indoonesia menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki perilaku empati yang sangat rendah.

Menurut Young (2011) aspek-aspek kecanduan *gaget*, diantaranya adalah Meras sibuk dengan *gadget*, Merasa membutuhkan menggunakan internet dengan meningkatkan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan, Berulang kali melakukan upaya untuk mengontrol, Mengurangi, atau menghentikan penggunaan *gadget* namun selalu gagal, Merasa gelisah, murung, depresi, atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *gadget*, Bermain *gedget* lebih lama daripada yang direncanakan. Hal ini ditegaskan oleh survei IDC Hidayati & Mustika (2014), yang menemukan 4 dari 5 orang selalu memeriksa *gadget* sebelum beraktivitas dan hampir 80% memeriksa *gadget* pada 10 menit pertama ketika bertemu dengan orang lain, serta 70 % responden berusia 18-24 tahun yang banyak menghabiskan waktu dengan menggunakan *gadget* baik sekedar untuk bermain *game* atau mengecek jejaring sosial. Data statistik di indonesia menunjukkan mayoritas mahasiswa saat ini menggunakan *gadget* untuk sarana hiburan, seperti media sosial, *game*, dan belanja *online* (Yusra, 2016).

Berdasarkan survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 tentang penetrasi penggunaan internet mendapati data yaitu sebanyak 63,7 juta orang atau 44,16% masyarakat Indonesia memanfaatkan atau menggunakan *gadget* dimana 16,68% merupakan pengguna dengan rentang usia 13-21 tahun yang dikategorikan dalam usia remaja SMA dan mahasiswa. Penelitian Reza (2015) yang berjudul “semakin banyak remaja di Asia mengalami kecanduan *Smartphone*” juga menemukan sebanyak 25% remaja di Asia

mengalami *nomophobia* atau “*no mobilephone phobia*” yaitu individu merasa cemas apabila berada jauh dari *smartphone*.

Berdasarkan latarbelakang yang diuraikan diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “apakah ada hubungan antara kecanduan *gadget* dengan empati pada mahasiswa remaja akhir di Universitas Muhammadiyah Surakarta”?

1.1 Kecanduan *gadget*

Kecanduan (*addiction*) sendiri didefinisikan sebagai kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan substansi tertentu, tanpa mempedulikan konsekuensi buruk pada kesehatan fisik, sosial, spritiual, mental, maupun finansial dari tiap individu (Young & Cristiano, 2011). Hornby (2000) mendefinisikan *gadget* adalah sebuah (alat/barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi/barang baru. Menurut Young & Rodgres (Wijanarto, 2016) Kecanduan gadget dapat diartikan sebagai kelekatan yang kompleks dan berbahaya, yang mana individu tersebut secara terus menerus melakukannya.

Aspek-aspek kecanduan *gaget* menurut Young (1999), diantaranya adalah:

- a). Meras sibuk dengan *gadget*.
- b). Merasa membutuhkan menggunakan internet dengan meningkatkan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan.
- c). Berulang kali melakukan upaya untuk mengontrol.
- d). Mengurangi, atau menghentikan penggunaan *gadget* namun selalu gagal.
- e). Merasa gelisah, murung, depresi, atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *gadget*.
- f). Bermain *gedget* lebih lama daripada yang direncanakan

Yuwanto (2010) dalam penelitiannya mengenai *mobil phone addict* mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan telepon genggam yaitu : a). Faktor Inernal adalah faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menghamburkan karakteristik individu. b). Faktor situasional adalah Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat sters, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengakami kecemasan, mengalami kejenuhan, dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan

telepon genggam. c). Faktor social adalah Terdiri atas faktor penyebab kecanduan telepon genggam sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas *mandatory behavior* dan *connected presence* yang tinggi. d). Faktor eksternal Yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan berbagi fasilitasnya.

1.2 Empati

Pengertian menurut Hurlock (1999:69)Empati adalah kemampuan seseorang untuk mengerti tentang perasaan dan emosi orang lain serta kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain. Wuryanano (2007) memaparkan “kemampuan berempati merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana perasaan orang lain”. Semakin dalam rasa empati seseorang, semakin tinggi rasa hormat dan sopan santunnya kepada orang sekitar.

Baron dan Byrne (2005 : 111) menyatakan bahwa dalam empati terdapat 2 aspek yaitu : a). Kognitif : Individu yang memiliki kemampuan empati dapat memahami apa yang orang lain rasakan dan mengapa hal tersebut dapat terjadi pada orang tersebut. Aspek kognitif dari empati termasuk mengambil perspektif *peerspective taking* yang berarti mampu untuk menempatkan diri dalam posisi orang lain. b). Afektif : Individu yang berempati dapat merasakan apa yang orang lain rasakan. Aspek afektif dari empati juga termasuk merasa simpatik, tidak hanya merasakan penderitaan orang lain tetapi juga mengekspresikan kepedulian dan mencoba melakukan sesuatu untuk meringankan penderitaan orang lain.

Faktor psikologis maupun sosiologis yang mempengaruhi proses empati menurut (Golman, 2007) adalah : a). Sosialisasi : suatu kemampuan individu untuk dapat berinteraksi secara baik dengan lingkungan dan memperoleh nilai-nilai yang sesuai dengan lingkungannya.b). Perkembangan Kognitif : suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan menimbang suatu kejadian atau peristiwa. c). Mood adalah sebuah keadaan sadar pikiran atau emosi yang dominan, sedangkan *feeling* adalah ekspresi suasana hati terutama dalam gambaran diri. d). Situasi adalah semua fakta, kondisi dan peristiwa yang mempengaruhi seseorang atau sesuatu pada waktu tertentu dan di

tempat tertentu. e). Komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu, mengubah sikap, pendapat atau perilaku, baik secara lisan atau tidak langsung.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori di atas maka dapat diambil hipotesis ada hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dengan empati pada remaja tahap akhir. Yang artinya semakin tinggi kecanduan *gadget* maka semakin rendah empati

2. METODE

Variabel dalam penelitian ini adalah empati sebagai variabel bebas dan kecanduannya *gadget* sebagai variabel tergantung. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta Adapun jumlah subjek yang digunakan pada penelitian ini kuantitatif adalah 10-15% atau 20-25% atau lebih dari populasi. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel sebanyak 100 subjek dengan cara membagikan angket kepada mahasiswa Muhammadiyah Surakarta. Yang memenuhi syarat sebagai berikut : 1). Mahasiswa Muhammadiyah Surakarta, 2). Berusia 18 – 21 tahun. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala pengukuran psikologis. Ada dua skala yang digunakan dalam penelitian ini , yaitu skala kecanduan *gadget* dan skala empati. Tekni analisis yang digunakan untuk menghubungkan antara kecanduan *gadget* dengan empati adalah SPSS dengan analisis *product moment*.

Skala kecanduan *gadget* setelah dilakukan penghitungan Aiken maka diperoleh 44 aitem yang valid, sedangkan untuk empati setelah penghitungan Aiken diperoleh 34 aitem yang valid. Pelaksanaan pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan try out terpakai yaitu antara uji coba dan penelitian dilaksanakan secara bersamaan yaitu satu kali pengambilan data namun digunakan untuk dua pengujian analisis sekaligus yaitu a) uji reliabilitas, dan b) uji hipotesis dengan korelasi *product moment* dengan menggunakan data yang valid saja. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2020 samapi dengan 8 Maret 2020. Dengan prosedur penelitian yaitu peneliti membagikan skala kepada mahasiswa UMS secara acak dengan syarat mahasiswa berusia 18 – 21 tahun.

Dari 100 eksemplar skala yang dibagikan semuanya kembali dan memenuhi syarat untuk diskoring dan dianalisis peneliti. Maka dari itu langkah selanjutnya yang harus diambil oleh peneliti adalah melakukan skoring dan memasukkan pada tabulasi data lalu data dianalisis untuk menguji hipotesis.

Uji reliabilitas diperoleh koefisien Cronbach's Alpha skala religiusitas sebesar 0,911 dengan jumlah aitem sebanyak 44 aitem dan koefisien Cronbach's Alpha skala empati sebesar 0,740 dengan jumlah aitem sebanyak 28 aitem.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dengan teknik analisis korelasi *Product Moment* dari Pearson yang dibantu dengan menggunakan program *SPSS 20.0 For Windows* dapat diketahui nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,237 dan $\text{sig. (2-tailed)} = 0,018$; $p < 0,05$ hal ini berarti ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara kecanduan *gadget* dengan empati pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Arah hubungan adalah negatif karena nilai r negatif, yang artinya semakin tinggi kecanduan *gadget* semakin rendah rasa empati, dan sebaliknya semakin rendah kecanduan *gadget* akan semakin tinggi empati.

Armayanti (2013) juga menjelaskan bahwa hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap empati yaitu salah faktor yang mempengaruhi perubahan sosial budaya adalah penemuan-penemuan ide baru, teknologi baru yang terjadi didalam masyarakat. Hal diatas juga sejalan dengan pendapat Hoffinan (2001) mengatakan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi empati adalah sosialisasi. Dengan adanya *gadget* dapat mengubah gaya hidup dan pola interaksi sosial penggunaannya.

Dan didukung dengan hasil penelitian sebelumnya Wisnu (2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dan empati, hasil uji korelasi antara kecanduan *gadget* dan empati menghasilkan $r_{xy} = -0,788$ dengan taraf signifikansi $p \leq 0,01$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *gadget* pada remaja akhir di Kecamatan Simo tergolong tinggi, dan empati pada remaja akhir yang mengalami kecanduan *gadget* cenderung rendah.

Rerata empirik (RE) sebesar 114,72 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 110 yang berarti kecandua *gadget* pada subjek penelitian tergolong tinggi. Begitu juga dengan kategorisasi variabel empati mempunyai rerata empirik (RE) sebesar 78,89 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 67,5 yang berarti perilaku moral pada subjek penelitian tergolong tinggi.

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa ada hubungan antara kecandua *gadget* dengan empati. Namun terapat keterbatasan dalam penelitian ini yaitu bagi penelitian selanjutnya perlu diperkuat dengan teknik pengumpulan data lain seperti wawancara.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, analisi data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa : Ada hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dengan rasa empati mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta, dan sebaliknya apabila semakin rendah kecanduan *gadget* semakin tinggi rasa empati. Kecanduan *gadget* mahasiswa tergolong tinggi, Rasa empati pada mahasiswa tegolong sedang.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka saran-saran yang dikemukakan sehubungan dengan hasil penelitian: Bagi subjek, disarankan untuk mengurangi kecanduan *gadget* yang kategorisasinya tinggi untuk mengurangi kecanduan *gadget*, Bagi peneiti selanjutnya, disarankan untuk menambah variabel lain sebagai faktor yang mempengaruhi perilaku kecanduan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Nita, R. W. (2019). Pembentukan empati mahasiswa berbasis aktivitas transformative analisis transaksional(TAT). *Skripsi*. Universitas Diponegoro
- Baron, R.A. dan Byrne, D. (2005).*Psikologi social. jilid 2. Alih Bahasa: Ratna Djuwita. Edisi kesepuluh*. Jakarta: Erlangga
- Konrath, S. O'Brien, E., & Hsing, C. (2011). *Changes in Dispositional Empathy in American Collage Students Over Time A Meta Analysis. Personality and Social Psychology Journal, 15 (2), 180-198.*

- Kumaidi, Manfaat, Budi, (2013) *Pengantar Metode Statistika*. Cirebon: Eduvision Publishing.
- Taylor, A. (2012). *A Study of the Information Search Behavior of the Milenial Generation*. *Information research*.17(1,2).
- Waskitha, B. (2017). Hubungan antara stress akademik dengan kecanduan smartphone pada mahasiswa fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang. *Skripsi*. Universitas Islam Sultan Agung, Psikologi. Semarang : UNISSULA.
- Rahma A. P. (2017). I: Hubungan antara kecanduan gadget (smartphone) dengan empati pada mahasiswa fakultas psikologi universitas muhammadiyah surakarta. *Skripsi*. Universitas Kristen Yogyakarta
- Young, K.S. & Cristiano, N.d.A. (2011). *A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. John Wiley & Sons, (pp. 269).
- Hidayat, S. & Mustikasari. (2014). Kecanduan penggunaan smartphone dan kualitas tidur pada mahasiswa RIK UI. *Skripsi*.(tidak diterbitkan).
- Yusra, D. A. & Saragih, S. (2016). *The profile of communication mathematics and students' motivation by joyful learning-based learning context Malay culture*. *British Journal of Education, Society & Behavioural Science*,
- Reza, J. I. (2015,). *Semakin banyak remaja di asia yang kecanduan smartphone*. Skripsi. Universitas Indonesia
- Hornby, A. S. (2000). *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. New York : OxfordUniversity Press.
- Hurlock, E. B. (1980). *Delvelopmental psychology a life-span approach* 5th ed. McGraw Hill Companies
- Baron, R.A. dan Byrne, D. (2005). *Psikologi social. jilid 2. Alih Bahasa: Ratna Djuwita. Edisi kesepuluh*. Jakarta: Erlangga
- Goleman, D. (2007). *Sosial Intelligence*. Jakarta : Gramedia Pustaka Umum