

**PENGARUH KECANDUAN GADGED (SMARTPHONE)
TERHADAP EMPATI MAHASISWA UIN MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

SKRIPSI



M.RIFQI BUKHORI

NIM. 14410183

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2019**

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH KECANDUAN GADGED (*SMARTPHONE*) TERHADAP
EMPATI MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh
gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh :

M.Rifqi Bukhori

14410183

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2020

**PENGARUH KECANDUAN GADGED (*SMARTPHONE*) TERHADAP
EMPATI MAHASISWA UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

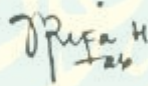
SKRIPSI

Oleh:

M.Rifqi Bukhori

NIM. 14410183

Telah disetujui oleh:
Dosen Pembimbing



Dr. Rifa Hidayah, M.Si

NIP. 19761128 200212 2001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Siti Mahmudah, M.Si

NIP. 19671029 199403 2 001

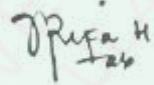
SKRIPSI

PENGARUH KECANDUAN GADGED (*SMARTPHONE*) TERHADAP EMPATI MAHASISWA UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal, 13 April 2020

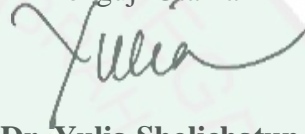
Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si.
NIP. 19761128 200212 2 002

Anggota Penguji Lain
Penguji Utama



Dr. Yulia Sholichatun, M.Si
NIP. 1970072420050120003



Ketua Penguji

Dr. Elok Halimatus Sa'diyah, M.Si
NIP. 1974051820050112002

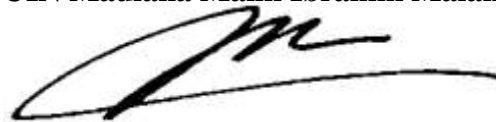
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Tanggal, 13 April 2020

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Siti Mahmudah, M.Si.
NIP. 19671029 199403 2 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M.Rifqi Bukhori

NIM : 14410183

Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengaruh Kecanduan Gadget (smartphone) Terhadap Empati Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang”** adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika di kemudian hari ada klaim dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan Pihak Fakultas Psikologi Uiniversitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dan apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapatkan sanksi.

Malang, 26 April 2020

Penulis



M.Rifqi Bukhori

NIM. 14410183

MOTTO

“Be As Yourself As You Want”

“jadilah dirimu sebagaimana yang kau inginkan”

“Ketenangan Jiwa”



PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua dan keluarga saya, Bapak, Ibu, dan kakak-kakak saya yang telah bersedia memberikan kasih sayang serta memberikan segalanya pada saya.
2. Dosen pembimbing Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd. I yang telah memandu dan memudahkan saya mengerjakan skripsi.
3. Kedua orang tua saya, adek saya dan saudara-saudara saya
4. Keluarga besar pengurus Rayon PMII “Penakluk” Al-adawiyah yang telah mensupport saya mengerjakan skripsi.
5. Semua sahabat dan teman-teman saya

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Kecanduan Gadget (*smartphone*) Terhadap Empati Pada Mahasiswa Uin Maulana Malik Ibrahim Malang”. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak yang telah diberikan kepada penulis. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Ibu Dr. Siti Mahmudah, M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang selalu memberikan motivasi.
3. Ibu Dr. Rifa Hidayah, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak ilmu, motivasi, dan arahan
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang selama ini telah memberikan banyak ilmu.
5. Staf dan Karyawan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Kedua Orang Tua saya, A.Yani, dan Siti Abidah, yang sangat luar biasa dalam memberi do’a, kasih sayang, perhatian, kesabaran, dan dukungan.

7. Serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar tulisan ini bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Malang, 30 April 2020

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
المخلص.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Empati	11
1. Pengertian Empati	11
2. Faktor yang mempengaruhi empati.....	12
3. Aspek-aspek yang mempengaruhi empati	14
B. Kecanduan Gadget	16
1. Pengertian Kecanduan	16
2. Pengertian Gadget.....	21

3. Pengaruh kecanduan Gadget dan Empati	28
4. Hipotesis	30
BAB III METODELOGI PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Variabel Penelitian dan Definisi Oprasional	31
1. Variabel Penelitian	31
2. Definisi Oprasional	32
C. Populasi, Sampel dan Tehnik Sampling.....	33
1. Populasi	33
2. Sampel	33
3. Tehnik Sampling	34
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Instrumen Penelitian.....	37
1. Alat Ukur Kecanduan Gadget	38
2. Alat Ukur Empati	39
F. Validitas dan Reliabilitas	40
1. Validitas	40
2. Reliabilitas.....	42
G. Analisis Data	43
1. Analisis Deskripsi	43
2. Uji Asumsi.....	65
3. Uji Hipotesis.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Pelaksanaan Penelitian	48
1. Gambaran Lokasi Penelitian	48
2. Visi dan Misi	50
3. Prosedur.....	52
B. Hasil Penelitian	52
1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	52
2. Hasil Uji Asumsi Klasik.....	55
a. Hasil Uji Normalitas	56
b. Hasil Uji Linieritas	56
3. Uji Hipotesis.....	65
C. Pembahasan Hasil Penelitian	68
1. Tingkat Kecanduan Gadget Mahasiswa Psikologi UIN Malang.....	68

2. Tingkat Empati Mahasiswa Psikologi UIN Malang.....	70
3. Pengaru Kecanduan Gaded terhadap Emoatu Mahasiswa Psikologi UIN Malang.....	71
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert.....	37
Tabel 3.2 Blue Print Variabel Kecanduan Gadget.....	39
Tabel 3.3 Blue Print Variabel Empati.....	40
Tabel 3.4 Kategorisasi.....	45
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Kecanduan Gadget.....	53
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Empati.....	54
Tabel 4.3 Hasil Reliabilitas.....	55
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas.....	56
Tabel 4.5 Hasil Uji Linieritas.....	57
Tabel 4.6 Deskripsi Skor Hipotetik.....	58
Tabel 4.7 Kategori Kecanduan Gadget.....	61
Tabel 4.8 Deskripsi Kecanduan Gadget.....	61
Tabel 4.9 Kategori Empati.....	64
Tabel 4.10 Deskripsi Empati.....	65
Tabel 4.11 Hasil Uji Pengaruh Kecanduan Gadget Terhadap Empati.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Kategorisasi Tingkat Kecanduan Gadget.....	62
Gambar 4.1 Diagram Kategorisasi Frekuensi Tingkat Kecanduan.....	62
Gambar 4.2 Grafik Kategorisasi Tingkat Empati	64
Gambar 4.2 Diagram Kategorisasi Frekuensi Empati.....	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Skala Uji Coba Kecanduan Gadget	79
Lampiran 2	Skala Uji Coba Empati	81
Lampiran 3	Skala Penelitian Kecanduan Gadget.....	85
Lampiran 4	Skala Penelitian Empati.....	87
Lampiran 5	Hasil Uji Linieritas Kecanduan Gadget.....	89
Lampiran 6	Hasil Uji Linieritas Empati.....	90
Lampiran 7	Hasil Reabilitas	91
Lampiran 8	Hasil Uji Normalitas.....	92
Lampiran 9	Hasil Uji Hipotesis	93

ABSTRAK

Rifqi Bukhori, Mukhammad. 2020. *Pengaruh Kecanduan gadget (smartphone) terhadap empati pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.

Dosen Pembimbing : Dr. Rifa Hidayah, M.Si

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mengurangi intensitas seseorang untuk bersosialisasi dengan lingkungan atau keluarganya, ini menjadikan interaksi sosial seseorang terganggu. Berawal dari interaksi sosial yang terganggu itulah, kepekaan empati pada individu mulai terkikis, dan secara tidak disadari individu tersebut akan menjadi apatis dengan orang lain, bahkan dengan orang dekatnya. Tentu ini akan menjadi dampak kecanduan gadget yang mengerikan, gadget yang dibuat dengan tujuan mempermudah dan membantu kehidupan manusia ternyata memiliki dampak yang cukup besar bagi kehidupan sosial individu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan gadget (*smartphone*) pada Mahasiswa Psikologi UIN Malang. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan analisis deskripsi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 108 responden dengan menggunakan teknik *random sampling*. Instrumen penelitian ini menggunakan kuisioner yang disusun oleh peneliti. Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala, skala kecanduan gadget (*smartphone*) yang terdiri dari 24 item dengan reliabilitas $\alpha = 0,702$. Skala empati yang terdiri dari 24 item dengan reliabilitas $\alpha = 0,659$. Data analisis menggunakan uji deskripsi guna melihat kategori, uji asumsi guna melihat linieritas variabel, dan uji hipotesis guna membuktikan hipotesis penelitian.

Hasil penelitian dapat disimpulkan: 1) Mahasiswa Psikologi UIN Malang memiliki tingkat kecanduan gadget (*smartphone*) dalam kategori rendah dan empati dalam kategori tinggi; 2) terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan gadget (*smartphone*) terhadap empati pada mahasiswa psikologi UIN Malang dengan taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), besar pengaruh yang diberikan adalah sebesar 97,2%.

Kata Kunci : Kecanduan gadget (smartphone), empati

ABSTRAK

Rifqi Bukhori, Mukhammad. 2020. The influence of gaged addiction (smartphone) on empathy in Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang Students.

Supervisor : Dr. Rifa Hidayah, M.Si

Excessive use of gadgets will reduce the intensity of someone to socialize with the environment or family, this makes a person's social interaction disrupted. Starting from the disrupted social interaction, the sensitivity of empathy in individuals begins to erode, and unconsciously the individual will become apathetic with others, even with people nearby. Of course this will be the impact of a terrible gadget addiction, gadgets made with the purpose of facilitating and helping human life turned out to have a considerable impact on the social life of individuals.

This study aims to determine the effect of gaged addiction (smartphone) on Psychology Students of UIN Malang. This research method uses quantitative research with description and sample analysis in this study totaling 108 respondents using random sampling techniques. This research instrument uses a questionnaire prepared by researchers. The measurement in this study uses a scale, a scale of addiction gaged (smartphone) consisting of 24 items with reliability $\alpha = 0.702$. Empathy scale consisting of 24 items with reliability $\alpha = 0.659$. Data analysis uses description tests to see categories, assumption tests to see the linearity of variables, and hypothesis testing to prove research hypotheses.

The results of the study can be concluded: 1) Psychology students of UIN Malang have a level of addiction to gaged (smartphone) in the low category and empathy in the high category; 2) there is a significant influence between gaged addiction (smartphone) on empathy in psychology students of UIN Malang with a significance level of 0,000 ($p < 0.05$), the amount of influence exerted is 97.2%.

Keywords: Addicted to gaged (smartphone), empathy

مستخلص البحث

رفقي بخاري, محمد, ٢٠٢٠. تأثير الإدمان المزجج (الهاتف الذكي) على التعاطف في طلاب جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية مالانج.

المشرفة: رفي هداية, الدكتورة الماجستير.

إستخدام المزجج للأدوات الأشراف من كثافة الشخص للتواصل مع البيئة أو الأسرة, هذا يجعل التفاعلات الاجتماعية للشخص أذية, يبدأ من التفاعلات الاجتماعية الأذية, فحساسية التعاطف على الفرد كسطا, ولا يحس الفرد ان يجعل غير مهتم مع الآخرين, وعلى ذلك مع المقربين. سيكون هذا تأثير إدمان المزجج الرهيبه طبعاً, يصنع المزجج بهدف تسهيل ومساعدة الحياة البشرية حقيقته لمالك تأثيراً كبيراً على حياة الاجتماعية الفردية.

تهدف هذه البحث إلى تحديد تأثير الإدمان المزجج (الهاتف الذكي) على طلاب علم النفس من جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية مالانج. تستخدم طريقة البحث هذه بحثاً كمياً مع الوصف وتحليل العينة في هذه البحث التي تضم ١٠٨ مستجيبين باستخدام فن العينات العشوائية. تستخدم أداة البحث بأسئلة التي رتب الباحث. يستخدم القياس في هذه الدراسة مقياساً, مقياس الإدمان المزجج (الهاتف الذكي) يتكون من ٢٤ عنصرًا بموثوقية $\alpha = ٠,٧٠٢$. مقياس التعاطف يتكون من ٢٤ عنصرًا بموثوقية $\alpha = ٠,٦٥٩$. يستخدم تحليل البيانات اختبارات الوصف لرؤية الرتبة, اختبار الافتراض لمعرفة خطية المتغيرات, واختبار الفرضية لإثبات فرضية البحث.

إنهاء من نتائج البحث : (١) طلاب علم النفس من جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية مالانج لديهم من الإدمان المزجج (الهاتف الذكي) في الرتبة المنخفضة والتعاطف في الرتبة العالية. (٢) تأثير الشديد بين الإدمان المزجج (الهاتف الذكي) من التعاطف على طلاب علم النفس من جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية بمستوى العالية $p < ٠,٠٠٥$) وبلغ مقدار التأثير الذي يمارس %٩٧,٢.

الكلمات المفتاحية : الإدمان على المزجج (الهاتف الذكي), والتعاطف.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai seorang khalifah di muka bumi ini, yang mempunyai tugas untuk memakmurkan bumi ini. Manusia hidup di dunia ini sebagai makhluk biologis dan sosial yang tidak bisa hidup sendiri. Sebagaimana diketahui sebagai makhluk sosial manusia selalu membutuhkan sesamanya dalam kehidupan, oleh karena itu manusia harus selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Selain dengan sesama individu, manusia juga membutuhkan hubungan dengan kelompok manusia lainnya. Interaksi antar manusia inilah yang disebut dengan interaksi sosial. Proses interaksi sosial dalam masyarakat ini bersumber dari faktor imitasi, sugesti, simpati, identifikasi dan empati.

Pada desawa ini, perkembangan teknologi dinilai dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas masyarakat, termasuk juga dalam proses interaksi social dalam masyarakat. Perkembangan teknologi komunikasi berdampak pada bermunculannya berbagai jenis kegiatan yang berbasis teknologi, seperti *e-government*, *e-commerce*, *e-education*, *e-medicine*, *e-laboratory*, dan lainnya yang semuanya itu berbasiskan elektronik. Sekarang orang berkomunikasi bisa bersifat interaktif, dengan memanfaatkan teknologi. Dari segi bentuk, komunikasi dapat bersifat dari satu orang ke banyak orang (kelompok), demikian sebaliknya, dari banyak orang (kelompok) ke satu orang atau dari kelompok ke kelompok. *Smartphone* merupakan inovasi baru teknologi komunikasi yang telah berkembang dimasyarakat, dimana *Smartphone* merupakan alat komunikasi atau telepon selular (perkembangan dari telepon selular) yang dilengkapi dengan *organizer* digital. Perangkat tersebut dapat berfungsi

sebagai data *organizer*, *web*, *browser*, *e-mail client*, pemutar musik, pemutar film, kamera digital, GPS, mengirim dokumen dan fungsi lainnya.

Sebelum adanya *hadphone*, *gadget* dan perangkat elektronik lainnya, orang-orang dengan mudah saling menyapa dan berinteraksi pada saat bertemu atau pada saat berkumpul. Pada saat ini orang lebih asik dan sibuk dengan *gadget* yang dimilikinya. Orang-orang saat ini cenderung lupa dengan adanya teman yang sesungguhnya ada disampingnya. Manusia hanya dianggap objek, bukan lagi manusia selayaknya saat mereka bertemu (Goleman, 2007).

Akibatnya fenomena *gadget* di kalangan mahasiswa sudah ramai dibicarakan, mahasiswa cenderung tidak acuh bahkan tidak sadar dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan efek samping. Kini penggunaan *gadget* dapat dengan mudah dijumpai seperti di *café*, *mall*, bus, kampus hampir di pinggir jalan sekalipun. Sedangkan dari hasil observasi yang peneliti lakukan di lapangan khususnya di kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, kebanyakan para mahasiswa yang sedang duduk bergerombol bersama teman-temannya, mereka cenderung sibuk dengan *gadget* atau *handphone* masing-masing dan sedikit berinteraksi dengan temannya tersebut. Mahasiswa cenderung asik dengan *gadgetnya* dan tidak memperhatikan teman yang sedang berbicara. Mereka kurang memahami kondisi dan perasaan teman yang sedang berbicara. Saat duduk di kantin mereka lebih sibuk dengan *gadgetnya* dan tidak memperhatikan lingkungan sekitar. Teman yang sedang mengajak berbicara diberi respon namun tetap memandangi *gadgetnya*. Sampai-sampai ada mahasiswa yang mendapatkan masalah dalam berorganisasi ingin meminta bantuan meskipun berupa curhatan atau motivasi sering tidak di hiraukan meskipun tidak jarang yang memperhatikan. Ada juga waktu di *café* ketika sibuk bermain game online di *smartphone* mahasiswa uin cenderung tidak

memperhatikan seekitar, bahkan tidak menghiraukan meskipun ada pengamen atau pengemis datang.

Dampak negatif lain dari hasil kecanduan *gadget* dapat menjadikan seseorang tidak peduli dengan orang lain, sombong, melakukan perbuatan amoral seperti pemerkosaan, seks bebas, penipuan, pencurian, pembunuhan dan sebagainya. Rasa empati juga semakin berkurang karena ketidakpeduliannya dengan orang lain.

Goleman (2003) mengartikan empati yaitu merasakan yang dirasakan orang lain, mampu memahami perspektif mereka, menumbuhkan hubungan saling percaya dan menyetarakan diri dengan individu lain. Baron & Byrne (2005) kemudian menyatakan bahwa empati merupakan kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpatik dan mencoba menyelesaikan masalah, mengambil perspektif orang lain. Empati merupakan sesuatu yang jujur, sensitive dan tidak dibuat-buat serta didasarkan atas hal yang dialami orang lain. Taufik (2012) menyatakan empati merupakan aktivitas untuk memahami apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan orang lain, serta apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh individu tersebut terhadap kondisi yang dialami individu lain, tanpa kehilangan kontrol atas dirinya sendiri.

Aspek-aspek empati menurut Zoll dan Enz (2012) adalah empati kognitif dan empati afektif. Kemudian menurut Davis (dalam Sari & Eliza, 2003) yaitu *perspective taking* (Pengambilan Perspektif), *fantasy* (Imajinasi), *Empathic concern* (Perhatian Empatik), dan *personal distress* (Distress Pribadi).

Faktor-faktor yang mempengaruhi empati menurut Hoffman (2000), yaitu sosialisasi, dengan adanya sosialisasi memungkinkan seseorang dapat mengalami sejumlah emosi, mengarahkan seseorang untuk melihat keadaan orang lain dan berpikir tentang orang lain. *Mood and feeling* yaitu situasi perasaan seseorang ketika berinteraksi

dengan lingkungannya akan mempengaruhi cara seseorang dalam memberikan respon terhadap perasaan dan perilaku orang lain, situasi dan tempat, pada situasi tertentu seseorang dapat berempati lebih baik dibandingkan dengan situasi yang lain, proses belajar dan identifikasi, apa yang telah dipelajari anak di rumah atau pada situasi tertentu diharapkan anak dapat menerapkannya pada lain waktu yang lebih luas. Komunikasi dan bahasa, pengungkapan empati dipengaruhi oleh komunikasi (bahasa) yang digunakan seseorang. Perbedaan bahasa dan ketidakpahaman tentang komunikasi akan menjadi hambatan pada proses empati, pengasuhan, lingkungan yang berempati dari suatu keluarga sangat membantu anak dalam menumbuhkan empati dalam dirinya.

Mahasiswa yang *gadgetnya* mati atau tertinggal akan merasa cemas dan was-was selain itu juga akan merasa kesal saat ada masalah yang penting atau darurat kemudian *gadget* atau *handphonenya* mati. Mahasiswa juga tidak peduli dengan perasaan teman yang sedang mengajak berbicara karena mereka merasa memiliki kepentingan masing-masing dan biasanya curhat melalui HP dengan menggunakan emotikon yang ada di HP.

Sebagian besar mahasiswa sekarang telah menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti *smartphone*, tablet, *ipad*, laptop atau lebih biasa disebut dengan *gadget*. Mereka menggantungkan hidup mereka pada *gadget* dengan berbagai alasan seperti membantu mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan, dan lain-lain. Namun, tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap *gadget* yang mereka anggap sebagai penunjang studi mereka ataupun sebagai pengikut perkembangan mereka malah dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dan dengan bijaksana.

Kecanduan yang dialami generasi muda ini tidak berbeda dengan mereka yang kecanduan alkohol. Paparan layar *gadget* melepaskan hormon dopamine, zat kimia yang memiliki peran penting dalam sistem otak yang berhubungan dengan pembentukan sifat ketergantungan atau kecanduan. Kecanduan tidak hanya terhadap zat saja, akan tetapi juga pada aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif, (Hovart, 1989). Cooper (2000) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Seseorang biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disukai pada kesempatan yang ada.

Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat. Orang yang mengalami kecanduan tidak mampu terlepas dari keadaan tersebut, orang itu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disukai. Seseorang yang sudah kecanduan akan merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat kebiasaannya.

Kecanduan *gadget* belum muncul sebagai diagnosis dalam klasifikasi DSM V. Konsep kecanduan yang ada dalam DSM V masih terkait dengan kecanduan zat psikotropika. Dalam beberapa tahun terakhir telah terjadi kecenderungan untuk menggantikan kecanduan yang disebabkan oleh zat-zat, dengan perilaku kurangnya kontrol dan memberikan konsekuensi negatif. Contoh kecanduan tersebut adalah kecanduan judi, kecanduan *gadget (mobile phone)*, kecanduan game, dan juga kecanduan internet (Starcevic, 2012). Hasil penelitian Leung (2007) dengan subjek penelitian sebanyak 200 remaja yang berusia 17-18 tahun, didapatkan bahwa ada 4 gejala kecanduan telepon genggam antara lain *inability to control craving* (ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan telepon genggam), *anxiety and feeling lost* (kecemasan dan merasa kehilangan bila tidak menggunakan telepon genggam), *withdrawal and escape* (menarik dan melarikan diri, artinya telepon genggam

digunakan sebagai sarana untuk mengalihkan diri saat mengalami kesepian atau masalah), dan *productivity loss* (kehilangan produktivitas).

Armayanti (2013) mengatakan bahwa hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap empati yaitu salah satu faktor yang mempengaruhi perubahan sosial budaya adalah penemuan-penemuan ide baru, teknologi baru yang terjadi didalam masyarakat. Hal ini tidak hanya membawa dampak positif namun membawa dampak negatif bagi kehidupan manusia diantaranya adalah mengurangu sifat sosial manusia karena cenderung lebih suka berhubungan melalui internet daripada bertemu secara langsung dan juga mengakibatkan kecanduan.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu dari Prasetyo (2017) tentang Hubungan Antara Kecanduan Gadget (*Smartphone*) Dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, menyatakan bahwa hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dengan empati. Sumbangan antara empati terhadap kecanduan *gadget* 79,52%. Masih terdapat 20,48% faktor lain yang mempengaruhi kecanduan *gadget*.

Kecanduan menurut Griffiths (dalam Essau, 2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT) (Yuwanto, 2010).

Aspek-aspek kecanduan *gadget* menurut Young (1999) adalah merasa sibuk dengan *gadgetnya*, 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* dan bermain *gadget* lebih lama daripada yang direncanakan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang peneliti paparkan di atas, dapat diambil sebuah judul dalam penelitian ini adalah **PENGARUH KECANDUAN GADGET (SMARTPHONE) TERHADAP EMPATI MAHASISWA UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan mengenai, “Pengaruh Kecanduan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Empati Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang”, dapat diambil rumusan masalah, yaitu

1. Bagaimana tingkat kecanduan *gadget (smartphone)* mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2016-2019.
2. Bagaimana tingkat empati mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2016-2019.
3. Apakah pengaruh dari kecanduan *gadget (smartphone)* terhadap empati mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2016-2019.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian mengenai “Pengaruh Kecanduan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Empati Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang” bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kecanduan *gadget (smartphone)* mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Mengetahui tingkat empati mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Mengetahui pengaruh dari kecanduan *gadget (smartphone)* terhadap empati mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu psikologi, psikologi klinis dan bidang psikologi social khususnya, terutama mengenai kecanduan menggunakan gadget dan empati.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi para generasi muda

Diharapkan para remaja mengurangi penggunaan gadget, dan diharapkan mengerti pentingnya empati untuk berinteraksi sosial dan juga sebagai salah satu seni dalam menjalin hubungan dengan masyarakat

b) Bagi para orang tua

Diharapkan orang tua lebih peka terhadap kecenderungan kecanduan gadget pada anak, sehingga dapat melakukan upaya pencegahan. Orang tua sebaiknya memberikan waktu yang berkualitas untuk anak agar si anak merasa nyaman berinteraksi dengan keluarga dari pada bermain dengan gadgetnya, memberi waktu yang proporsional dan efektif dalam mengenalkan gadget sejak dini.

c) Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian serupa di masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Empati

1. Pengertian Empati

Empati adalah kemampuan menempatkan diri kita pada diri orang lain, bahwa kita telah memahami bagaimana perasaan orang lain tersebut, dan apa yang menyebabkan reaksi mereka tanpa emosi kita terlarut dalam emosi orang lain. Allport, mendefinisikan empati sebagai perubahan imajinasi seseorang kedalam pikiran, perasaan, dan perilaku 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 sesama. Lazimnya orang yang memiliki sikap empati ini sangat peduli dan rela bertindak untuk memberikan bantuannya kepada siapa saja yang memang benar-benar harus dibantu. Sedangkan Davis (dalam Andromeda, 2014) menyatakan empati bukan hanya tentang mengetahui apa yang sedang dirasakan orang lain, tetapi juga mengkomunikasikan dengan cara dan sikap yang baik, pengetahuan dan pemahaman tentang pengalaman emosional orang lain.

Adapun Khen Lampert (2005) menyatakan, empati adalah apa yang terjadi pada kita saat kita meninggalkan tubuh kita dan menemukan diri kita pada pikiran orang lain baik secara sementara atau waktu yang lebih lama, merasakan kenyataan, emosi dan kesedihan dari mata orang lain tersebut.

Taufik (2012) menyatakan empati merupakan aktivitas untuk memahami apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan orang lain, serta apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh individu tersebut terhadap kondisi yang dialami individu lain tanpa kehilangan control

atas dirinya sendiri. Semua orang bisa berempati pada orang lain, karena modal untuk berempati pada orang lain salah satunya adalah melibatkan diri sendiri dalam keadaan orang lain.

Goleman (2004) mengartikan empati yaitu merasakan yang dirasakan orang lain, mampu memahami perspektif mereka, menumbuhkan hubungan saling percaya dan menelaraskan diri dengan individu lain.

Berdasarkan dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa empati adalah kemampuan seseorang untuk memahami perasaan orang lain dalam perspektif mereka, dan mampu menempatkan diri kita serta melibatkan diri sendiri dalam keadaan yang dialami orang lain.

2. Faktor yang Mempengaruhi Empati

Beberapa faktor, baik psikologis maupun sosiologis yang mempengaruhi proses empati (Goleman, 2007):

a) Sosialisasi

Sosialisasi adalah suatu kemampuan individu untuk dapat berinteraksi secara baik dengan lingkungan dan memperoleh nilai-nilai yang sesuai dengan lingkungannya. Dengan adanya sosialisasi memungkinkan seseorang dapat mengalami sejumlah emosi, mengarahkan seseorang untuk melihat keadaan orang lain dan berpikir tentang orang lain.

b) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Empati dapat berkembang seiring dengan perkembangan kognitif yang bisa dikatakan

kematangan kognitif, sehingga dapat melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain. Perkembangan kognitif juga bisa terjadi melalui proses yang disebut adaptasi, kemudian keterlibatan perkembangan kognitif meliputi menganalisis, membandingkan, mengurutkan, dan mengevaluasi.

c) *Mood and Feeling*

Mood adalah sebuah keadaan sadar pikiran atau emosi yang dominan, sedangkan feeling adalah ekspresi suasana hati terutama dalam gambaran diri. Situasi perasaan seseorang ketika berinteraksi dengan lingkungannya akan mempengaruhi cara seseorang dalam memberikan respon terhadap perasaan dan perilaku orang lain.

d) *Situasi dan Tempat*

Situasi adalah semua fakta, kondisi dan peristiwa yang mempengaruhi seseorang atau sesuatu pada waktu tertentu dan di tempat tertentu. Tempat adalah sebuah wilayah tertentu atau kawasan yang digunakan untuk tujuan tertentu. Situasi dan tempat tertentu dapat memberikan pengaruh terhadap proses empati seseorang. Pada situasi tertentu seseorang dapat berempati lebih baik dibanding situasi yang lain.

e) *Komunikasi*

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu, mengubah sikap, pendapat atau perilaku, baik secara lisan (langsung) ataupun tidak langsung (melalui media). Pengungkapan empati dipengaruhi oleh komunikasi (bahasa) yang digunakan seseorang. Perbedaan bahasa dan ketidakpahaman tentang komunikasi yang terjadi akan menjadi hambatan pada proses empati. Paradigma Lasswell di atas menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur, yakni: komunikator, pesan, media, komunikan, efek.

3. Aspek Empati

Davis (dalam Andromeda, 2014) menjelaskan aspek-aspek empati sebagai berikut:

a) *Perspective Taking* (PT)

Kecenderungan seseorang untuk mengambil sudut pandang psikologis orang lain secara spontan. Pentingnya kemampuan dalam *perspective taking* untuk perilaku non egosentrik, yaitu kemampuan yang tidak berorientasi pada kepentingan sendiri, tetapi pada kepentingan orang lain. *Perspective taking* berhubungan dengan reaksi emosional dan perilaku menolong pada orang dewasa.

b) *Empathic Concern* (EC)

Perasaan simpati yang berorientasi pada orang lain dan perhatian terhadap kemalangan orang lain. Aspek ini juga merupakan cermin dari perasaan kehangatan yang erat kaitannya dengan kepekaan dan kepedulian terhadap orang lain

c) *Personal Distress* (PD)

Merupakan orientasi seseorang terhadap dirinya sendiri yang berupa perasaan cemas dan gelisah pada saat berhadapan dengan orang lain. Personal distress yang tinggi membuat kemampuan sosialisai seseorang menjadi rendah. Agar seseorang dapat berempati, ia harus mengamati dan menginterpretasikan perilaku orang lain.

Ketepatan dalam berempati sangat dipengaruhi kemampuan seseorang dalam menginterpretasikan informasi yang diberikan orang lain mengenai situasi internalnya yang dapat diketahui melalui perilaku dan sikap – sikap mereka. Seseorang dapat menginterpretasikan orang lain bahagia, cemas, sedih, marah atau bosan biasanya melalui ekspresi wajah yang tampak, seperti tersenyum, menyeringai, cemberut atau ekspresi lain.

Selain itu sikap badan, suara dan gerak isyarat juga dapat dijadikan petunjuk penting suasana hati yang sedang dialami seseorang.

Kemampuan berempati yang dimiliki oleh masing – masing individu berbeda – beda. Reaksi empati yang ditujukan pada orang lain seringkali didasarkan pada pengalaman masa lalu. Biasanya seseorang merespon pengalaman orang lain secara lebih empatik apabila sebelumnya ia mempunyai pengalaman yang mirip dengan orang tersebut, sebab itu akan menimbulkan kemiripan kualitas pengalaman emosi. Krebs mengatakan bahwa seseorang akan lebih mudah berempati terhadap orang lain yang memiliki kesamaan dengan dirinya daripada orang yang tidak memiliki kesamaan.

B. Kecanduan Gadget

1. Pengertian Kecanduan

Definisi mengenai kecanduan adalah sebagai berikut: *“An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences).”* Arthur T. Hovart, (1989).

Griffiths (2011) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Sarafino (2006) mendefinisikan kecanduan sebagai suatu kondisi yang diakibatkan karena adanya konsumsi obat-obatan yang berulang-ulang, yang membuat individu tergantung secara fisik dan psikologis. Ketergantungan fisik terjadi ketika tubuh telah beradaptasi dengan obat-obatan dan jaringan tubuh tidak lagi berfungsi secara normal. Sedangkan pada ketergantungan psikologis, individu merasa didorong menggunakan obat-obatan untuk mendapatkan efeknya.

Kecanduan merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan ketergantungan yang dimiliki individu baik secara fisik dan psikologis dalam sebuah

aktivitas, meminum minuman keras atau obat-obatan yang berada dibawah kontrol kesadaran. Kecanduan terjadi disebabkan adanya (Mark, Murray, Evans, & Willig, 2004):

- a) Keinginan yang kuat untuk selalu terlibat dalam perilaku tertentu (terutama ketika kesempatan untuk terlibat dalam perilaku tertentu tidak dapat dilakukan).
- b) Adanya kegagalan dalam melakukan kontrol terhadap perilaku, individu merasakan ketidaknyamanan dan stress ketika perilaku ditunda atau dihentikan.
- c) Terjadinya perilaku yang terus-menerus walaupun telah ada fakta yang jelas bahwa perilaku mengarah kepada permasalahan.

Berdasarkan uraian di atas, kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Hovart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, shoplifting, aktivitas seksual, dan sebagainya. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan *video games* (Keepers, 1990). Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “*The Heart of Addiction*” (dalam Yee, 2002) ada dua jenis kecanduan, yaitu *physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *non-physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas. Kecanduan terhadap internet game online termasuk pada jenis *non-physical addiction*.

2. Penyebab Kecanduan Ditinjau dari Teori Belajar

Teori belajar sosial adalah hasil perkembangan teori belajar tradisional mengenai Stimulus-Respon. Teori ini masih memegang inti dari teori yang dikemukakan oleh para behaviorist: bagaimana belajar terjadi sebagai hasil dari pengaruh lingkungan. Bandura memberikan 3 konsep penting yang menjelaskan bagaimana teori belajar sosial mempengaruhi pembelajaran (Miller, 1993):

- a) Belajar melalui observasi atau pengamatan bukan semata-mata sekedar meniru perilaku orang lain. Seorang anak dapat membangun perilaku baru secara simbolis dengan mendengarkan orang lain atau hanya dengan membaca.
- b) Perilaku overt (yang dapat dilihat/diobservasi) bahkan tidak begitu diperlukan agar pembelajaran dapat terjadi.
- c) Meskipun reinforcement tidak diperlukan dalam pembelajaran, namun hal ini sangat membantu dalam hal pengaturan-diri pada anak. Mereka dapat mengamati perilaku apa saja yang sedang terjadi di sekitar mereka dan membedakannya menjadi reinforcement dan punishment, lalu menggunakan pengamatan ini sebagai sumber informasi dalam membantu mereka membuat batasan-batasan, mengevaluasi performa mereka, membangun standar perilaku, menetapkan tujuan, kemudian memutuskan kapan menerapkan hasil pengamatan tersebut.
- d) Reciprocal Determinism menjelaskan model perubahan perilaku. Terdapat tiga sumber pengaruh dalam teori ini yang saling berinteraksi: individu, perilakunya, dan lingkungan. Perlu diingat bahwa lingkungan tidak selalu memegang peranan penting. Yang paling penting untuk diketahui, perilaku yang ditampilkan oleh seseorang juga membantu membentuk lingkungannya, yang kemudian memberikan timbal balik terhadap dirinya.

Dalam masa perkembangan, remaja menjadi lebih terampil dalam pembelajaran melalui pengamatan (observational learning). Observational Learning atau yang biasa dikenal dengan modelling memiliki asumsi dasar, yaitu tingkah laku individu sebagian besar diperoleh dari hasil belajar melalui observasi atau hasil pengamatan tingkah laku orang lain (yang menjadi role model).

Menurut Bandura (dalam Hall, et, al., 1985), belajar melalui pengamatan jauh lebih efisien dibandingkan belajar melalui pengalaman langsung. Ia juga menyatakan

bahwa kebanyakan proses belajar terjadi tanpa adanya reinforcement yang nyata. Dalam penelitiannya (Bandura, Ross & Ross, dalam Hall, et, al., 1985), individu dapat mempelajari respon baru hanya dengan melihat respon orang lain, dan proses belajar pun tetap terjadi tanpa harus mengikuti hal tersebut, dan model yang diamatinya juga tidak mendapat penguatan dari tingkah lakunya.

Kecanduan bisa merupakan hasil observasi penggunaan substansi dan penyalahgunaan yang dilakukan oleh role model seperti orangtua (Eiser, 1985; Fischer & Smith, 2008; Neiss, 1993; Raskin & Daley, 1991, dalam Boden, 2008).

Menurut teori belajar sosial, manusia dibentuk oleh norma-norma kultural, dan meniru perilaku orangtua dan peers (teman sebaya). Perbedaan-perbedaan individual, seperti faktor biologis, keterampilan sosial, dan kemampuan mengendalikan emosi akan berinteraksi dengan pengaruh-pengaruh sosialisasi untuk menentukan pola awal dari penggunaan substansi. Adanya pengalaman langsung dengan substansi menjadi faktor yang sangat penting ketika pengalaman tersebut berlanjut.

Sebagai contoh, seseorang mendapatkan reinforcement positif dari penggunaan substansi melalui interaksi sosial, dan reinforcement negatif melalui pengurangan tekanan (tension). Beberapa orang mungkin memiliki kelemahan dalam keterampilan sosial coping atau memiliki keyakinan akan self-efficacy yang rendah, dan bagi mereka yang telah mempelajari bahwa penggunaan substansi dapat membantu mereka mengatasinya dalam waktu singkat, maka penggunaan substansi yang berkelanjutan akan terjadi. Dengan penggunaan substansi yang berkelanjutan, maka dibutuhkan toleransi terhadap efek reinforcement secara langsung, dan akan lebih banyak lagi substansi yang dibutuhkan untuk mencapai pengaruh yang diinginkan. Ketergantungan akan semakin

besar, dalam situasi tertentu terdapat resiko penggunaan substansi untuk menghindari efek withdrawal.

Individu yang terus menerus tergantung pada penggunaan substansi untuk mendapatkan hasil positif yang singkat, cenderung mengulangi perilaku sama yang memberikan pengaruh buruk terhadap kehidupan sosial individu dan lingkungannya. Sebagai contoh, ketidakpercayaan yang berulang, moodiness atau agresi dapat menyebabkan seseorang kehilangan pekerjaan, dan perpecahan sebuah hubungan.

Akan sangat mudah dipahami bagaimana hal tersebut menjadi permulaan dari sebuah lingkaran setan dimana seorang peminum berat, pengguna obat, atau pecandu game online kehilangan dukungan sosial yang lingkungannya, yang menciptakan tekanan kemudian mengarah kepada penggunaan obat, minuman, dan bermain internet game online lebih lanjut. Hal ini melukiskan elemen interaktif dari teori pembelajaran sosial.

3. Pengertian Gadget

Hornby (2000) mendefinisikan gadget adalah sebuah (alat/barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi/barang baru. Arti sesungguhnya dalam kamus Oxford terdapat perbedaan antara gadget dengan barang elektronik yang biasa digunakan orang-orang. Perbedaan tersebut yaitu unsur kebaruannya yang terus berkembang dari hari ke hari. Gadget merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. Gadget merupakan alat mekanis yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya. Menurut kamus Oxford kata gadget pertama kali muncul pada abad ke 19.

Awalnya gadget digunakan sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis tertentu dimana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut. Bersamaan dengan

berjalannya waktu istilah gadget sekarang lebih berasosiasi dengan istilah produk- produk teknologi informasi seperti telepon genggam (HP), perangkat GPS, perangkat permainan (game-player), atau pun mobil-mobilan yang menggunakan radio jarak jauh. Gadget dalam pengertian umum saat ini dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Sebagai contoh misalnya handphone, game console, notebook, dan tablet.

4. Kecanduan Gadget

Pada DSM IV kecanduan ini diartikan sebagai suatu ketergantungan atau adiksi terhadap sesuatu atau zat yang dapat merugikan tubuh. Ketergantungan ini juga lebih sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari. ketergantungan ini menggambarkan penggunaan secara patologis atau berlebihan pada suatu stimulus (Soetjipto, 2005).

Berdasarkan pengertian dia atas, kecanduan atau adiksi ini dapat terjadi juga pada gadget. Kecanduan Gadget adalah ketergantungan atau adiksi yang dialami oleh individu terhadap alat atau perangkat elektronil yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.

Kerugian yang diakibatkan karena kecanduan gadget sebenarnya dirasakan oleh para pecandu gadget, akan tetapi mereka sulit melepaskan diri dari kecanduannya dan mengalami kesulitan untuk mengarahkan waktu dan energinya untuk kegiatan-kegiatan yang lebih positif dan menguntungkan. Sulit memang jika kita mencari secara spesifik tentang aspek dari kecanduan gadget tersebut, namun ada banyak kemiripan aspek dan faktor yang sesuai antara kecanduan gadget, kecanduan internet, dan kecanduan game online.

Terdapat beberapa aspek yang menyebabkan para pemain game online sulit melepaskan diri dari bermain game menurut Young (dalam Murtanto, 2014) antara lain:

Ciri khas atau salience yang dikaitkan dengan ketidakmampuan pemain untuk melepaskan diri dari memikirkan game online terus menerus, penggunaan yang berlebihan atau excessive use yang dikaitkan dengan pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar karena penggunaan waktu yang berlebihan dalam bermain game online, pengabaian pekerjaan atau neglect to work yang menimbulkan penurunan produktivitas karena lebih memprioritaskan game online yang dimainkannya, antisipasi (anticipation) terhadap masalah sehari-hari dan mengalihkannya melalui bermain game, pengabaian akan kehidupan sosial atau neglect to social life demi mendapatkan waktu bermain, dan yang terakhir adanya ketidakmampuan mengontrol diri atau lack of control yang menimbulkan intensitas dan durasi waktu bermain yang semakin banyak. Sebagaimana yang disebutkan oleh Usi (2008, dalam Rahayuning 2009) bahwa pencandu tidak dapat mengontrol diri sehingga mengabaikan kegiatan lainnya. Umumnya, pencandu asyik sehingga lupa akan waktu, sekolah, pekerjaan, lingkungan sekitarnya, hingga kewajiban lain dan menyebabkan kerugian pada diri pecandu tersebut.

Aspek-aspek kecanduan game online di atas, juga sangatlah sesuai jika disamakan dengan aspek-aspek kecanduan gadget, game online tidak bisa terlepas dari gadget, sehingga dapat dipastikan bahwa para pemain game online adalah juga pengguna aktif gadget. Game online memiliki sifat entertaint dan adictive begitu juga fitur gadget yang lain, seperti media sosial, aplikasi chatting, dan aplikasi lain yang sifatnya hiburan, misalnya: JOOX Music, Sing! Karaoke by Smule, Youtube, dan lainnya. Tentu saja aplikasi yang bersifat hiburan tersebut memiliki daya adiksi dan dampak yang sama dengan game online.

5. Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget

Yuwanto (dalam Letty, 2012) dalam penelitiannya mengenai *mobile phone addict* mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan gadget yaitu:

a) Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Pertama, tingkat *sensation seeking* yang tinggi, individu yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi cenderung lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin. Kedua, *self esteem* yang rendah, individu dengan *self esteem* rendah menilai negatif dirinya dan cenderung merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Menggunakan gadget akan membuat merasa nyaman saat berinteraksi dengan orang lain. Ketiga, kepribadian ekstraversi yang tinggi. Keempat, kontrol diri yang rendah, kebiasaan menggunakan gadget atau telepon genggam yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan gadget.

b) Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan gadget sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan gadget atau telepon genggam.

c) Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan gadget sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas *mandatory behavior* dan *connected presence* yang tinggi. *Mandatory behavior* mengarah pada perilaku yang

harus dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong dari orang lain. Connected presence lebih didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.

d) Faktor Eksternal

Yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang gadget dan berbagai fasilitasnya.

Sedangkan Menurut Mark, Murray, Evans, & Willig (dalam Letty, 2012) faktor-faktor terjadinya kecanduan adalah:

- a. Adanya keinginan yang kuat untuk selalu terlibat dalam perilaku tertentu, terutama ketika kesempatan untuk perilaku tertentu tidak dapat dilakukan.
- b. Adanya kegagalan dalam melakukan kontrol terhadap perilaku, individu merasakan ketidaknyamanan dan stress ketika perilaku ditunda atau dihentikan.
- c. Terjadinya perilaku terus menerus walaupun telah ada fakta yang jelas bahwa perilaku mengarah kepada permasalahan.

6. Aspek Kecanduan Gadget

Young (dalam Maysita, 2016) menjelaskan enam aspek kecanduan gadget, yaitu:

a) Perilaku/Ciri Khusus (Salience)

Yaitu perilaku khusus yang muncul ketika sedang mengakses internet atau sedang menggunakan/bermain dengan gadgetnya seperti mengumpat ketika diganggu saat mengakses internet, seperti marah ketika diganggu saat sedang online dan muncul ketakutan akan merasa bosan dan hampa ketika tidak dapat mengakses internet.

b) Penggunaan yang berlebihan (*Excessive use*)

Penggunaan gadget yang terlalu banyak biasanya dikaitkan dengan hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu atau pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupannya, individu biasanya menyembunyikan waktu online dengan gadget mereka dari keluarga atau orang terdekat.

c) Pengabaian pekerjaan (*Neglect to work*)

Individu mengabaikan pekerjaannya karena beraktivitas dengan gadgetnya, produktivitas dan kinerja menurun.

d) Antisipasi (*Anticipation*)

Gadget digunakan sebagai sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata seseorang. Karena kebiasaan ini, seseorang akan terbiasa melarikan diri dari permasalahan melalui gadget. Gadget digunakan sebagai strategi coping dari masalah yaitu sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata, lama kelamaan aktivitas dengan gadget menjadi aktivitas yang paling penting dalam hidup sehingga mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.

e) Ketidakmampuan mengontrol diri (*Lock of control*)

Ketidakmampuan dalam mengontrol diri sendiri yang mengakibatkan bertambahnya waktu yang digunakan untuk melakukan aktivitas dengan gadget baik dalam bentuk frekuensi maupun durasi waktu namun mengalami kegagalan sehingga kehilangan kontrol penggunaan gadget pada kehidupannya. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol akan berakibat buruk pada kesehatan.

f) Mengabaikan akan kehidupan sosial (*Neglect to social life*)

Individu mengabaikan kehidupan sosialnya, sengaja mengurangi kegiatan sosial demi menggunakan gadget.

C. Pengaruh Kecanduan Gadget Terhadap Empati

Menurut Davis (dalam Stueber, 2006) menjelaskan empati sebagai kapabilitas individu untuk masuk kedalam situasi dan pikiran orang lain. Individu mampu untuk memahami perspektif dan memberikan respon emosi yang tepat untuk orang lain. Carl Rogers (dalam Howe, 2015) mengemukakan terdapat dua konsepsi dalam empati. Pertama, empati merupakan bagaimana melihat kerangka berpikir internal orang lain secara seksama. Kedua, dalam memahami orang lain individu seolah-olah masuk kedalam diri orang lain sehingga mampu merasakan dan memahami sebagaimana yang dirasakan dan dialami oleh orang tersebut tanpa kehilangan identitas dirinya. Terdapat dua komponen dalam empati, tiap komponen terdiri dari dua aspek yang menjelaskan masing-masing dari komponen tersebut. Menurut Davis (dalam Stueber, 2006) empati terdiri dari dua komponen yaitu, komponen kognitif yang terdiri dari dua aspek (fantasy yaitu kecenderungan individu untuk melibatkan perasaan dan perilaku kedalam karakter fiksi dan perspective taking yaitu kecenderungan individu untuk mengambil sudut pandang orang lain dalam melihat sesuatu secara spontan) dan komponen afektif (empathic concern yaitu perasaan kasihan, prihatin, dan iba terhadap kemalangan orang lain dan personal distress yaitu menekankan kecemasan pribadi dan kegelisahan dalam menghadapi situasi sosial yang tidak menyenangkan).

Menurut Duan dan Hill (dalam Taufik, 2012) empati merupakan keterampilan sosial penting yang harus dimiliki oleh individu dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengembangkan empati dalam situasi sosial, diharapkan kecerdasan emosi dan keterampilan sosial individu akan meningkat, sehingga dapat berdampak positif dalam

kehidupan sehari-hari termasuk peningkatan dalam prestasi akademik di sekolah (Howe, 2015). Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif, serta kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain yang digunakan individu untuk dapat berperilaku sesuai dengan norma dan nilai yang ada di lingkungannya (Safaria, 2005). Namun dewasa ini empati pada seseorang sedikit demi sedikit mulai terkikis oleh pesatnya perkembangan teknologi. Caplan (2005) mengungkapkan bahwa rendahnya keterampilan sosial dan kemampuan dalam mengekspresikan diri di dunia sosial membuat individu memilih berinteraksi secara online dan dengan kata lain lebih memilih berinteraksi menggunakan gadget yang mereka miliki. Berbagai macam *gadget* yang menjadi produk perkembangan teknologi memang menjadi perangkat yang sangat membantu manusia sekaligus menjadi perangkat yang mampu mengubah manusia menjadi apatis dengan lingkungan sosialnya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mengurangi intensitas seseorang untuk bersosialisasi dengan lingkungan atau keluarganya, ini menjadikan interaksi sosial seseorang terganggu.

Berawal dari interaksi sosial yang terganggu itulah, kepekaan empati pada individu mulai terkikis, dan secara tidak disadari individu tersebut akan menjadi apatis dengan orang lain, bahkan dengan orang dekatnya. Tentu ini akan menjadi dampak kecanduan gadget yang mengerikan, gadget yang dibuat dengan tujuan mempermudah dan membantu kehidupan manusia ternyata memiliki dampak yang cukup besar bagi kehidupan sosial individu.

D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori di atas maka dapat diambil hipotesis ada pengaruh positif signifikan pada kecanduan gadget terhadap empati.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini termasuk jenis penelitian kuantitatif, sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan regresi. Pendekatan regresi adalah analisis tentang hubungan antara satu dependen variabel dengan satu independen variable (Arikunto, 2002).

Berangkat dari suatu teori, gagasan para ahli, ataupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan yang diajukan untuk memperoleh pembenaran (verifikasi) dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan. Bentuk penelitian kuantitatif peneliti gunakan karena penelitian ini bermaksud untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara kecanduan gadget dengan empati pada mahasiswa, dimana pada penelitian ini diterapkan di dunia pendidikan, yaitu di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012). Pada penelitian ini telah ditentukan dua variabel, yaitu variabel bebas atau variabel independen dan variabel terikat atau variabel dependen.

Berdasarkan landaan teori yang telah diuraikan diatas, maka variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

a) Variabel bebas/ *independent variable* (X) = Kecanduan Gadget

b) Variabel terikat/ *dependent variable* (Y) = Empati

2. Definisi Operasional

a) Definisi Operasional Kecanduan Gadget

Kecanduan gadget dapat didefinisikan sebagai suatu perilaku yang tidak terkontrol dalam menggunakan gadget yang dapat mengakibatkan adanya perubahan signifikan pada rutinitas seseorang di kesehariannya.

b) Definisi Operasional Empati

Empati dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan menempatkan diri kita pada diri orang lain, bahwa kita telah memahami bagaimana perasaan orang lain tersebut, dan apa yang menyebabkan reaksi mereka tanpa emosi kita terlarut dalam emosi orang lain.

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2010), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Azwar (2015), populasi didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian.

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang masih berstatus aktif di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dari angkatan 2016 - 2019 dengan jumlah total 12.000 mahasiswa/mahasiswi.

2. Sampel

Sudjana dan Ibrahim dalam bukunya yang berjudul “penelitian dan penilaian pendidikan” (1989), mengatakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang dimiliki sifat karakteristik yang sama sehingga betul- betul mewakili populasi.

Dalam buku lain juga disebutkan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012). Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul- betul representatif (mewakili).

Melihat pernyataan diatas maka pengambilan sampel menggunakan rumus dari Slovin (dalam Prasetyo, 2006) untuk tingkat kesalahan 10% sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n : Besaran sampel

N : Besaran populasi

e : Nilai kritis (batas ketelitian) yang diinginkan (persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan penarikan sampel) yaitu sebesar 10% dengan tingkat kepercayaan 90%.

$$n = \frac{12.000}{1 + 12.000 (0,1)^2}$$

$$n = 100$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 100 mahasiswa di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan atau penarikan sampel (Sugiyono, 2012). Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik *simple random sampling* adalah teknik yang memberikan kesempatan yang sama pada setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel. Dengan kesempatan yang sama ini, hasil dari suatu penelitian dapat digunakan untuk memprediksi populasi. Selain itu, teknik ini dipakai karena populasi penelitian bersifat homogen dan tidak banyak jumlahnya (kurang dari 1000).

D. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2010), Teknik pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Sedangkan menurut Suryabrata (2011), teknik pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk merekam pada umumnya secara kuantitatif keadaan dan aktifitas atribut-atribut psikologis.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah metode skala. Skala yang digunakan untuk mengukur kecanduan gadget dalam penelitian ini diadaptasi dari penelitian yang pernah dilakukan oleh Purnomo di tahun 2014 tentang hubungan antara kecanduan gadget (mobile phone) dengan empati pada mahasiswa.

Pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011). Mengumpulkan data dengan mengirim pertanyaan untuk diisi sendiri oleh responden, untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan serta mendukung penelitian.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dengan model Skala *Likert*. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2011) Skala *Likert* digunakan untuk mengungkap sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Dalam Skala Likert, variabel kecanduan gadget (smartphone) dan empati yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai dengan negatif. Untuk mengukur variabel diatas digunakan Skala Likert sebanyak empat tingkat sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skala Likert

Skala likert	Skor	
	Favorable	Unfavorable
Sangat sesuai	4	1
Sesuai	3	2
Tidak sesuai	2	3
Sangat tidak sesuai	1	4

Dalam skala ini ada 4 pilihan respon yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Setiap pilihan tersebut memiliki skor masing-masing tergantung dari jenis aitem, apakah favorabel atau unfavorabel. Penilaian untuk pernyataan favorable disebarakan dengan kesatuan sebagai berikut: SS (Sangat Setuju) diberi skor 4, S (Setuju) diberi skor 3, TS (Tidak Setuju) diberi dengan skor 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) diberi skor 1. Sedangkan penilaian untuk pernyataan unfavorable diberikan dengan kesatuan sebagai berikut: SS (Sangat Setuju) diberi skor 1, S (Setuju) diberi skor 2, TS (Tidak Setuju) diberi skor 3, dan STS (Sangat Tidak Setuju) diberi dengan skor 4.

E. Instrumen Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode *questionnaire* yang terdiri dari 2 skala, yaitu skala kecanduan Gadget (smartphone) dan skala Empati. Skala ini disusun berdasarkan variabel yang akan diteliti. Di dalam *questionnaire* memuat pernyataan atau pertanyaan yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan kondisinya.

1. Alat Ukur Kecanduan Gadget (smartphone)

Dalam Penelitian ini, Peneliti menggunakan alat ukur berdasarkan teori (Young,1999). Aspek kecanduan Gadget menurut (Young,1999) yaitu, Perilaku/ciri khusus (*salience*), penggunaan yang berlebihan (*excessive use*), pengabaian pekerjaan (*neglect to work*), antisipasi (*anticipation*), ketidakmampuan mengontrol diri (*lock of control*), mengabaikan akan kehidupan sosial (*neglect to social life*). Berikut merupakan tabel blue print kecanduan gadget :

Tabel 3.2 Blueprint Kecanduan Gadget (smartphone)

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			F	UF	
1	Perilaku/ciri	a. Marah ketika	1,2	3,4	4

	husus (<i>salience</i>)	diganggu b. Merasa bosan dan hampa ketika tidak dapat mengakses internet				
2	Penggunaan yang berlebihan (<i>excessive use</i>)	a. Hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu	5,6	7,8	4	
3	Pengabaian pekerjaan (<i>Negelect to work</i>)	a. Produktivitas dan kinerja menurun	9,10	11,12	4	
4	Antisipasi (<i>Anticipation</i>)	(a. Melarikan diri dari permasalahan melalui gadget b. Gadget mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku	13,14	15,16	4	
5	Ketidakmampuan mengontrol diri (<i>lock of control</i>)	a. Bertambahnya waktu menggunakan gadget b. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol	17,18	19,20	4	
6	Mengabaikan akan kehidupan social (<i>Neglect to social life</i>)	a. Mengurangi kegiatan sosial	21,22	23,24	4	
Total		24				

2. Alat ukur Empati

Dalam Penelitian ini, Peneliti menggunakan alat ukur berdasarkan teori Davis (dalam Andromeda, 2014). Aspek Empati menurut Davis (dalam Andromeda, 2014) yaitu, *Perspektive Taking, fantasy, Emphatic Cocern, Personal Distres*. Berikut merupakan tabel blue print kecanduan gadget

Tabel 3.3 Blueprint Empati

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			F	UF	
1	<i>Perspektive Taking</i>	a. Mampu mengambil sudut pandang	1,2,3	4,5,6	6

		orang lain.			
		b. Bersedia mempertimbangkan pandangan orang lain.			
2	<i>Fantasy</i>	a. Mampu hanyut dalam perasaan orang lain.	7,8,9	10,11, 12	6
		b. Mampu membayangkan diri berada di posisi orang lain.			
3	<i>Emphatic Cocer n</i>	a. Mampu merasakan penderitaan orang lain.	13,14, 15	16,17, 18	6
4	<i>Personal Distress</i>	a. Perasaan bingung ketika melihat penderitaan dan orang lain.	19,20, 21	22,23, 24	6
		b. Berusaha mampu mengendalikan emosi diri			
Total			24		

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Kata validitas berasal dari kata *validity* yang berarti ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur. Suatu alat ukur dikatakan memiliki ketepatan dan kecermatan yang baik apabila memberikan hasil ukur sesuai dengan tujuan dilakukannya pengukuran (Azwar, 1988: 173). Suryabrata (2000:41) mengungkapkan bahwa validitas suatu alat ukur adalah sejauh mana instrument tersebut dapat mengungkapkan dengan tepat suatu keadaan yang sesungguhnya dari objek yang diukur.

Untuk mengukur validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *product moment* dari Karl Pearson. Rumusnya adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisiensi korelasi *product moment*

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah nilai aitem

$\sum Y$ = Jumlah nilai aitem

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai tiap aitem

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat nilai tiap aitem

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara dua variabel

Suatu aitem dapat dikatakan valid apabila nilai r_{xy} aitem tersebut adalah $\geq 0,300$. Meskipun rumus uji validitas telah dipaparkan di atas, peneliti menggunakan aplikasi *SPSS 22 for windows* untuk menguji validitas suatu aitem.

Uji validitas konstruk dalam penelitian ini menggunakan bantuan program IBM SPSS (*Statistical Package or Social Science*) versi 16.0 *for windows* dengan teknik validitas *Product Moment Pearson*. Aitem-aitem yang valid akan disertakan pada uji selanjutnya sedangkan aitem yang tidak valid akan digugurkan. Menjelaskan bahwa suatu item dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan skor sig. $< 0,05$ dengan skor r_{tabel} pada penelitian ini sebesar 0,106 (n=104) dan taraf signifikansi 0,05.

Setelah dianalisis dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan, maka ditemukan hasil sebagai berikut:

a. Hasil Uji Coba Skala Kecanduan Gadget (smartphone)

Berdasarkan uji validitas aitem pada skala kecanduan Gadget, dengan jumlah item 28 yang diujikan kepada 40 subjek, didapatkan hasil bahwa 28 aitem dikatakan valid dan pada penelitian selanjutnya Cuma di ambil 24 aitem. Adapun rincian hasil uji validitas skala kecanduan Gadget adalah sebagai berikut:

Blueprint uji coba Kecanduan Gadget					
No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			F	UF	
1	Perilaku/ciri khusus (<i>salience</i>)	c. Marah ketika diganggu d. Merasa bosan dan hampa ketika tidak dapat mngakses internet	1,2	3,4	
2	Penggunaan yang berlebihan (<i>excessive use</i>)	b. Hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu	5,6	7,8	
3	Pengabaian pekerjaan (<i>Negelect to work</i>)	b. Produktivitas dan kinerja menurun	9,10	11,12	
4	Antisipasi (<i>Anticipation</i>)	c. Melarikan diri dari permasalahan melalui gadget d. Gadget mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku	13,14,15	16,17,18	
5	Ketidakmampuan mengontrol diri (<i>lock of control</i>)	c. Bertambahnya waktu menggunakan gadget d. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol	19,20,21	22,23,24	
6	Mengabaikan akan kehidupan social (<i>Neglect to social life</i>)	b. Mengurangi kegiatan sosial	25,26	27,28	
Total					

b. Hasil Uji Coba Skala Empati

Berdasarkan uji validitas aitem pada skala konsep diri, dengan jumlah item 45 yang diujikan kepada 40 subjek, didapatkan hasil bahwa 45 aitem dikatakan valid dan pada penelitian selanjutnya Cuma di ambil 24 aitem. Adapun rincian hasil uji validitas skala Empati adalah sebagai berikut:

Blueprint uji coba Empati

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			F	UF	
1	<i>Perspektive Taking</i>	c. Mampu mengambil sudut pandang orang lain. d. Bersedia mempertimbangan pandangan orang lain.	2,6,10,22,34	17,25,29,33	
2	<i>Fantasy</i>	c. Mampu hanyut dalam perasaan orang lain. d. Mampu membayangkan diri berada di posisi orang lain.	1,5,9,13,21	14,18,26,30	
3	<i>Emphatic Cocern</i>	b. Mampu merasakan penderitaan orang lain.	3,7,11,15,35,37,39,41,43,45	19,23,27,31	
4	<i>Personal Distress</i>	c. Perasaan bingung ketika melihat penderitaan dan orang lain. d. Berusaha mampu mengendalikan emosi diri	4,8,12,16,20,24,28,32,42	36,38,40,44	
Total					

2. Reliabilitas

Suatu instrument dikatakan memiliki reliabilitas apabila dapat dipercaya untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2002). Hasil pengukuran dari suatu instrument dikatakan dapat dipercaya untuk digunakan apabila tidak terdapat perbedaan yang sangat besar dalam hasil pengukuran di beberapa kali pelaksanaan pengukuran (Azwar, 1997). Untuk mengukur reabilitas tersebut, peneliti menggunakan konsistensi alpha, dimana reliabilitas dinyatakan dengan koefisien angka 0 sampai 1,00. Apabila suatu item angka koefisiennya semakin mendekati 1,00, maka semakin tinggi reliabilitasnya. Adapun rumus untuk mengukur reliabilitas adalah:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Dimana :

- r_{11} = Reliabilitas instrument
- k = Banyaknya butir pertanyaan atau soal
- $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians soal
- σ_1^2 = Varians soal

Koefisien reabilitas bersifat fleksibel karena dimulai dari angka 0.0 sampai 1.0. Tidak ada patokan khusus terkait dengan koefien reabilitas alat ukur yang harus dimiliki alat ukur. Namun jika koefisien reabilitas yaitu angka 1.0 maka terdapat konsisten yang sempurna terhadap alat ukur sehingga koefisien reabilitas yang mendekati satu maka dianggap alat ukur tersebut reliabel (Azwar, 1997). Sama seperti uji validitas, peneliti juga menggunakan *SPSS 22 for windows* untuk uji reabilitas.

Tabel 3.4

Hasil Reliabilitas Skala kecanduan Gadget (smartphone) dan Empati Uji

Coba

Klasifikasi	Jumlah Item Awal	Jumlah Item Valid	Skor	Keterangan
Kecanduan Gadget	28	28	0.569	Tidak Reliabel
Empati	45	45	0.759	Reliabel

Tabel 3.5 Reliabilitas Skala Kecanduan Gadget Uji Coba

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.569	28

Tabel 3.8 Reliabilitas Skala Uji coba

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.759	45

Meneurut Ghazali (2011), uji reliabilitas merupakan alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan suatu indicator dari suatu variabel. Dalam penelitian ini uji reliabilitas data dengan menggunakan Cronbach's Alpha. Suatu konstruk atau variabel dinyatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach's Alpha $>0,60$. Hasil uji reliabilitas pada skala kecanduan gadget dengan Alpha 0,569 tidak reliabel karena lebih kecil dari 0,60 dan pada skala empati dengan Alpha 0,759 dinyatakan reliabel karena lebih besar dari 0,60.

Berdasarkan dari item uji coba pada variabel kecanduan gadget (smartphone) berjumlah 28 aitem dan variabel empati berjumlah 45 aitem. Dan pada penelitian yang selanjutnya dengan sample yang sudah di jelaskan sesuan teori terdapat

pengurangan aitem pada variabel kecanduan gaded (smartphone) 28 aitem menjadi 24 dengan standart pengurangan alpha di bawah 0.60, terdapat 2 aitem di bawah 0,60, Dan 2 aitem lainnya yang di pilih untuk di hilangkan berdasarkan pertanyaan pada aitem yang terlalu panjang, total ada 4 pengurangan aitem. Dan selanjutnya pada variabel empati dengan aitem awal 45 aitem menjadi 24 aitem, terdapat 21 aitem yang di kurangi pada aitem variabel empati dan skor alpha terendah adalah 0,736, karena standart alpha yang di gunakan di atas 0,60 jadi pengurangan dilakukan karena ada beberapa pertanyaan pada aitem yang terlalu panjang dan agar bisa lebih efisien. Untuk data pengurangan aitem bisa di lihat pada halaman lampiran.

G. Analisis Data

Analisis yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian adalah analisis deskripsi dan regresi linear berganda. Selain itu dilakukannya uji asumsi untuk menghindari *sampling error* dan memilih uji hipotesis yang tepat. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS 22 *for Windows*. Berikut penjabaran dari analisis yang digunakan penelitian ini:

1. Analisis Deskripsi

Analisis deskripsi bertujuan untuk mendeskripsikan kecanduan gaded pada empati subyek.

a. Rumus *mean* hipotetik (μ)

$$\mu = \frac{1}{2} \times (i \max + i \min) \sum k$$

Keterangan :

μ : rata-rata hepotetik

i_{max} : skor maksimal aitem

i_{min} : skor minimal aitem

$\sum k$: jumlah aitem

b. Rumus standar deviasi hipotetik (σ)

$$\sigma = 1/6 (X_{max} - X_{min})$$

Keterangan :

σ : deviasi standar hipotetik

X_{max} : skor maksimal subyek

X_{min} : skor minimal subyek

c. Kategorisasi distribusi normal

Tingkat kecanduan gadget dan empati dapat dilihat melalui kategorisasi dengan rumus sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kategorisasi

No	Kategori	Skor
1	Tinggi	$X > (M+1SD)$
2	Sedang	$(M-1SD) \leq X \leq (M+1SD)$
3	Rendah	$X < (M-1SD)$

2. Uji Asumsi

a. Uji normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk melihat persebaran data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan data yang dimiliki dengan data berdistribusi normal yang memiliki mean dan standar deviasi yang sama dengan data yang ada (Sarjono & Julianita, 2011). Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk melihat apakah data yang akan di distribusikan normal atau tidak. Untuk mengetahui data distribusi normal atau tidak, dilakukan Uji Normalitas dengan bantuan *software SPSS 22.0 for windows*. Ketika data yang didistribusikan normal, maka analisis statistik yang digunakan untuk melihat kesetaraan hubungan adalah analisis korelasi pearson Jika $p > 0,05$ maka signifikan dan jika $p < 0,05$ maka tidak signifikan.

b. Uji linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui status linearitas atau tidaknya distribusi data penelitian. Hasil uji linearitas berguna untuk menentukan teknik analisis data selanjutnya. Jika hasil analisis menunjukkan data berdistribusi linier maka data penelitian dapat dianalisis menggunakan analisis regresi linier (Winarsunu, 2012). Uji linearitas dalam penelitian ini menggunakan *software SPSS 22.0 for windows*. Jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier antar variabel, begitupun sebaliknya (Priyatno, 2016).

3. Pengujian Hepotesis

Tehnik statistik yang digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian yaitu menggunakan tehnik regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana memperkirakan satu variabel terikat berdasarkan satu variabel bebas (Nurul Zuriah, 2006: 214). Bila skor variabel bebas bisa di ketahui makaskor variabel terikatnya

dapat di prediksi besarnya, analisis regresi linier sederhana terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat, dengan persamaan (Wahid Sulaiman, 2004:5):

$$Y = a + b X$$

Y = Variabel terikat (dependent variable)

X = Variabel bebas (independent variable)

a = Konstanta regresi

b = Koefisien regresi



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan penelitian

1. Gambaran lokasi penelitian

Universitas Islam Negeri (UIN) Malang berdiri berdasarkan Surat Keputusan Presiden No. 50 tanggal 21 Juni 2004. Bermula dari gagasan para tokoh Jawa Timur untuk mendirikan lembaga pendidikan tinggi Islam di bawah Departemen Agama, dibentuklah Panitia Pendirian IAIN Cabang Surabaya melalui Surat Keputusan Menteri Agama No. 17 Tahun 1961 yang bertugas untuk mendirikan Fakultas Syariah yang berkedudukan di Surabaya dan Fakultas Tarbiyah yang berkedudukan di Malang. Keduanya merupakan fakultas cabang IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan diresmikan secara bersamaan oleh Menteri Agama pada 28 Oktober 1961. Pada 1 Oktober 1964 didirikan juga Fakultas Ushuluddin yang berkedudukan di Kediri melalui Surat Keputusan Menteri Agama No. 66/1964.

Dalam perkembangannya, ketiga fakultas cabang tersebut digabung dan secara struktural berada di bawah naungan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sunan Ampel yang didirikan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama No. 20 tahun 1965. Sejak saat itu, Fakultas Tarbiyah Malang merupakan fakultas cabang IAIN Sunan Ampel. Melalui Keputusan Presiden No. 11 Tahun 1997, pada pertengahan 1997 Fakultas Tarbiyah Malang IAIN Sunan Ampel beralih status menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Malang bersamaan dengan perubahan status kelembagaan semua fakultas cabang di lingkungan IAIN se-Indonesia yang berjumlah 33 buah. Dengan demikian, sejak saat itu pula STAIN Malang merupakan lembaga pendidikan tinggi Islam otonom yang lepas dari IAIN

Sunan Ampel.

Dalam rencana strategis pengembangannya sebagaimana tertuang dalam Rencana Strategis Pengembangan STAIN Malang Sepuluh Tahun ke Depan (1998/1999-2008/2009), pada paruh kedua waktu periode pengembangannya STAIN Malang mencanangkan mengubah status kelembagaannya menjadi Universitas. Melalui upaya yang sungguh-sungguh dan bertanggungjawab usulan menjadi universitas disetujui Presiden melalui Surat Keputusan Presiden RI No. 50, tanggal 21 Juni 2004 dan diresmikan oleh Menko Kesra ad Interim Prof. H.A. Malik Fadjar, M.Sc bersama Menteri Agama Prof. Dr. H. Said Agil Husin Munawwar, M.A. atas nama Presiden pada 8 Oktober 2004 dengan nama Universitas Islam Negeri (UIN) Malang dengan tugas utamanya adalah menyelenggarakan program pendidikan tinggi bidang ilmu agama Islam dan bidang ilmu umum. Dengan demikian, 21 Juni 2004 merupakan hari jadi Universitas ini.

Terletak di Jalan Gajayana 50, Dinoyo Malang dengan lahan seluas 14 hektare, Universitas ini memordernisasi diri secara fisik sejak September 2005 dengan membangun gedung rektorat, fakultas, kantor administrasi, perkuliahan, perpustakaan, laboratorium, kemahasiswaan, pelatihan, olah raga, bussiness center, poliklinik dan tentu masjid dan ma'had yang sudah lebih dulu ada, dengan pendanaan dari Islamic Development Bank (IDB) melalui Surat Persetujuan IDB No. 41/IND/1287 tanggal 17 Agustus 2004.

2. Visi, Misi, dan Tujuan Universitas Islam Negeri Malang

a. Visi Universitas

Menjadi universitas Islam terkemuka dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat untuk

menghasilkan lulusan yang memiliki kekokohan aqidah, kedalaman spiritual, keluhuran akhlak, keluasan ilmu, dan kematangan profesional, dan menjadi pusat pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang bercirikan Islam serta menjadi penggerak kemajuan masyarakat.

b. Misi Universitas

- 1) Mengantarkan mahasiswa memiliki kekokohan akidah dan kedalaman spiritual, keluasan ilmu dan kematangan profesional.
- 2) Memberikan pelayanan dan penghargaan kepada penggal ilmu pengetahuan, khususnya ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni yang bercirikan Islam.
- 3) Mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pengkajian dan penelitian ilmiah.
- 4) Menjunjung tinggi, mengamalkan, dan memberikan keteladanan dalam kehidupan atas dasar nilai-nilai Islam dan budaya luhur bangsa Indonesia.

c. Tujuan Pendidikan

- 1) Menyiapkan mahasiswa agar menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan/atau profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan, dan/atau menciptakan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni dan budaya yang bercirikan Islam.
- 2) Mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni dan budaya yang bercirikan Islam, dan mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan

memperkaya kebudayaan nasional.

- 3) Untuk mencapai visi itulah, UIN juga mengembangkan ma'had atau pesantren kampus dimana seluruh mahasiswa tahun pertama harus tinggal di ma'had. Pendidikan di perguruan tinggi ini sendiri merupakan sintesis antara tradisi universitas dan ma'had atau pesantren, Ngalamers. Melalui model pendidikan itulah, diharapkan akan lahir lulusan yang berprestasi ulama yang intelek profesional atau intelek profesional yang ulama. Ciri utama sosok lulusan demikianlah yang diharapkan bisa menguasai disiplin ilmu masing-masing sesuai pilihannya, dan juga menguasai Al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber ajaran Islam.

3. Prosedur

Peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu terhadap mahasiswa semester dua Fakultas Psikologi dan mahasiswa aktif non Fakultas Psikologi. Setelah melakukan uji coba peneliti melakukan perbaikan terhadap aitem-aitem yang gugur bersama pembimbing. Kemudian dilakukan penelitian atau pengambilan data. Penyebaran lembar skala dilakukan peneliti secara personal dan menyebarkan google form pada group-group angkatan, kelas maupun komunitas mahasiswa angkatan 2016-2019.

B. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan melalui *scale reliability* dan perlakuan terhadap aitem gugur menggunakan *SPSS (Statistic Product and Service Solution)*. Aitem dinyatakan valid apabila r -hitung $>$ r -tabel dan signifikansi $<$ 0,05. Berikut ini merupakan hasil validitas dari ketiga variabel penelitian :

Tabel 4.1 Uji Validitas Kecanduan Gadget (smartphone)

No	Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah valid
			Valid	Gugur	
1	Perilaku/ciri khusus (<i>salience</i>)	e. Marah ketika diganggu f. Merasa bosan dan hampa ketika tidak dapat mengakses internet	1,2	3,4	2
2	Penggunaan yang berlebihan (<i>excessive use</i>)	c. Hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu	5,6,7,8		4
3	Pengabaian pekerjaan (<i>Negelect to work</i>)	c. Produktivitas dan kinerja menurun	9,11,12	10	3
4	Antisipasi (<i>Anticipation</i>)	e. Melarikan diri dari permasalahan melalui gadget f. Gadget mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku	13,15,16	14	3
5	Ketidakmampuan mengontrol diri (<i>lock of control</i>)	e. Bertambahnya waktu menggunakan gadget f. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol	17,19,20	18	3
6	Mengabaikan akan kehidupan social (<i>Neglect to social life</i>)	c. Mengurangi kegiatan sosial	22,23,23	21	3
Total					18

Berdasarkan tabel 4.1, diketahui bahwa pada skala kecanduan gadget (smartphone) terdiri dari 24 aitem. Dari hasil uji validitas instrumen menunjukkan

bahwa terdapat 6 aitem yang gugur, sehingga jumlah aitem yang valid berjumlah 18 aitem.

Tabel 4.2 Blueprint Empati

No	Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
			Valid	Gugur	
1	<i>Perspektive Taking</i>	e. Mampu mengambil sudut pandang orang lain. f. Bersedia mempertimbangkan pandangan orang lain.	1,3,4, 5,6	2	5
2	<i>Fantasy</i>	e. Mampu hanyut dalam perasaan orang lain. f. Mampu membayangkan diri berada di posisi orang lain.	7,8,9, 11	10,12	4
3	<i>Emphatic Cocer n</i>	c. Mampu merasakan penderitaan orang lain.	15,16, 17,18	13,14	4
4	<i>Personal Distress</i>	e. Perasaan bingung ketika melihat penderitaan dan orang lain. f. Berusaha mampu mengendalikan emosi diri	19,21, 24	20,22, 23	3
Total					16

Berdasarkan tabel 4.2, diketahui bahwa pada skala empati terdiri dari 24 aitem. Dari hasil uji validitas instrument menunjukkan bahwa terdapat 8 aitem yang gugur, sehingga jumlah aitem yang valid berjumlah 16 aitem.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *SPSS 22.0 for Windows*, dengan ketentuan variabel yang dinyatakan reliabel jika nilai *Croanbach's*

$Alpha > 0,60$. Berikut adalah hasil perhitungan reliabilitas tiga variabel dalam penelitian ini.

Tabel 4.3 Hasil Reliabiliitas

No	Variabel	Reliabilitas	Keterangan
1	Kecanduan (smartphone)	Gadge 0,702	Reliabel
2	Empati	0,659	Reliabel

Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa Cronbach's Alpha dari skala Kecanduan Gadget (smartphone) memiliki koefisien sebesar 0,702. Sehingga dinyatakan reliabel. Pada skala Empati juga dikatakan reliabel karena memiliki koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,659.

2. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi pada penelitian meliputi normalitas, dan linearitas. Uji asumsi dilakukan untuk membuktikan bahwa sampel dan data terhindar dari *Sampling Error*. Berikut penjelasan pada penelitian ini.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas kolmogorov smirnov bagian dari uji klasik, uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak, yaitu jika apabila nilai signifikasi (p) $>0,05$ maka nilai redual berdistribusi normal namun apabila nilai signifikasi (p) $<0,05$ maka data tersebut dikatakan tidak berdistribusi normal. Uji normalitas ini menggunakan IBM SPSS versi 16.0 for windows. Adapun hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Unstandardized Residual
N	104

Normal Parameters ^{a,b}		Mean	.0000000
		Std. Deviation	4.67572798
Most Extreme Differences	Extreme	Absolute	.082
		Positive	.082
		Negative	-.062
Test Statistic			.082
Asymp. Sig. (2-tailed)			.082 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut dapat di peroleh hasil nilai signifikansi (p) sebesar $0,082 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi normal.

b. Uji linieritas

Uji linieritas adalah prosedur yang digunakan untuk mengetahui linieritas atau tidaknya suatu distribusi dalam penelitian. Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah antara variabel terikat dan variabel bebas memiliki hubungan yang signifikan atau tidak. Adapun dari dua variabel dikatakan memiliki hubungan apabila nilai pada linieritas $< 0,05$. Uji linieritas pada penelitian ini menggunakan bantuan program IBM SPSS (*Statistical Package or Social Science*) versi 16.0 for windows, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Linieritas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
empati * kecanduan gadget	Between Groups	(Combined)	443.493	24	18.479	.823	.698
		Linearity	63.489	1	63.489	2.829	.096
		Deviation from Linearity	380.004	23	16.522	.736	.795
Within Groups			1862.581	83	22.441		
Total			2306.074	107			

Berdasarkan hasil uji linieritas tersebut dapat di peroleh nilai *deviation from linearity* sebesar $0.228 > 0.05$. Sesuai dengan pernyataan diatas jika nilai *deviation from linearity* lebih dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linier antara variabel terikat dan variabel bebas.

3. Analisis deskripsi data hasil penelitian

Analisis deskripsi pada penelitian ini untuk memaparkan data hasil temuan dari masing-masing variabel. Pada penelitian ini dipaparkan analisis mengenai hasil skor hipotetik, serta deskripsi kategori data.

a. Skor hipotetik

Skor hipotetik digunakan untuk mengetahui kategorisasi variabel bebas dan variabel terikat. Deskripsi data pada variabel konsep diri terhadap kedisiplinan terdiri dari beberapa tahap, adapun skor Hipotetik di jelaskan pada Tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 Deskripsi Skor Hipotetik

Variabel	N	Hipotetik			
		Maks	Min	Mean	SD
Kecanduan Gadget (smartphone)	108	68	39	53,7	5.698
Empati	108	78	57	67,5	4.642

Berdasarkan hasil tabel Hipotetik di atas dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Pada penelitian ini, skala kecanduan gadget (smartphone) yang di gunakan mengacu pada teori yang dijelaskan oleh soetjipto (2005). Skala terdiri dari 24 aitem dengan masing-masing aitem memiliki rentang skor 1-4. Berdasarkan hasil penelitian maka skor hipotetik maksimal atau skor subjek

adalah 68 dengan skor minimal 39, serta *Mean* hipotetik yaitu sebesar 53.7 dan standart deviasinnya sebesar 5,6.

Pada penelitian ini, skala Empati yang digunakan mengacu pada teori Wuryanano (2007). Skala terdiri dari 24 aitem aitem dengan masing-masing aitem memiliki rentang skor 1-4. berdasarkan hasil penelitian maka skor Hipotetik maksimal atau skor subjek adalah 78 dengan skor minimal 57, serta *Mean* hipotetik sebesar 67,5. Dan standar deviasinya adalah 4,6.

Hasil dari Tabel Skor hipotetik dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Skor berdasarkan Statistik hipotetik kecanduan gadged (smartphone)

Statistik *Mean* hipotetik

$$\begin{aligned}\mu &= \frac{1}{2} (i_{\text{maks}} + i_{\text{min}}) \sum \text{item yang diterima} \\ &= \frac{1}{2} (4 + 1) (24) \\ &= \frac{1}{2} \cdot (5)(24) \\ &= 60\end{aligned}$$

Standart Deviasi Hipotetik

$$\begin{aligned}\sigma &= \frac{1}{6} (X_{\text{maks}} - X_{\text{min}}) \\ &= \frac{1}{6} (68-39) \\ &= \frac{1}{6} (29) = 4.83\end{aligned}$$

2. Skor Berdasarkan Statistik hipotetik empati

Statistik *Mean* Hipotetik

$$\mu = \frac{1}{2} (i_{\text{maks}} + i_{\text{min}}) \sum \text{item yang diterima}$$

$$= \frac{1}{2} (4 + 1) (24)$$

$$= \frac{1}{2} \cdot (5)(24)$$

$$= 60$$

Standart Deviasi Hipotetik

$$\sigma = \frac{1}{6} (X_{\text{maks}} - X_{\text{min}})$$

$$= \frac{1}{6} (78-57)$$

$$= \frac{1}{6} (21)$$

$$= 3,5$$

b. Kategorisasi Data

1. Tingkat Kecanduan Gadget (smartphone) pada mahasiswa Uin Maulana Malik Ibrahim Malang 2016-2019

Setelah diketahui nilai *Mean* dan standart deviasi hipotetik maka selanjutnya menentukan kategorisasi untuk mengetahui tingkat kecanduan gadget (smartphone) dengan menggunakan *standart* norma kalsifikasi, sebagai berikut:

a) Tinggi = $X \geq (M + 1SD)$

$$= X \geq (60 + 1(4.83))$$

$$= X \geq 64,83$$

b) Sedang = $(M - 1SD) \leq X < (M + 1SD)$

$$= (60 - 1(4.83)) \leq X < (60 + 1(4.83))$$

$$= 55.17 \leq X < 64,83$$

c) Rendah = $X < (M - 1SD)$

$$= X < (60 - 1(4.83))$$

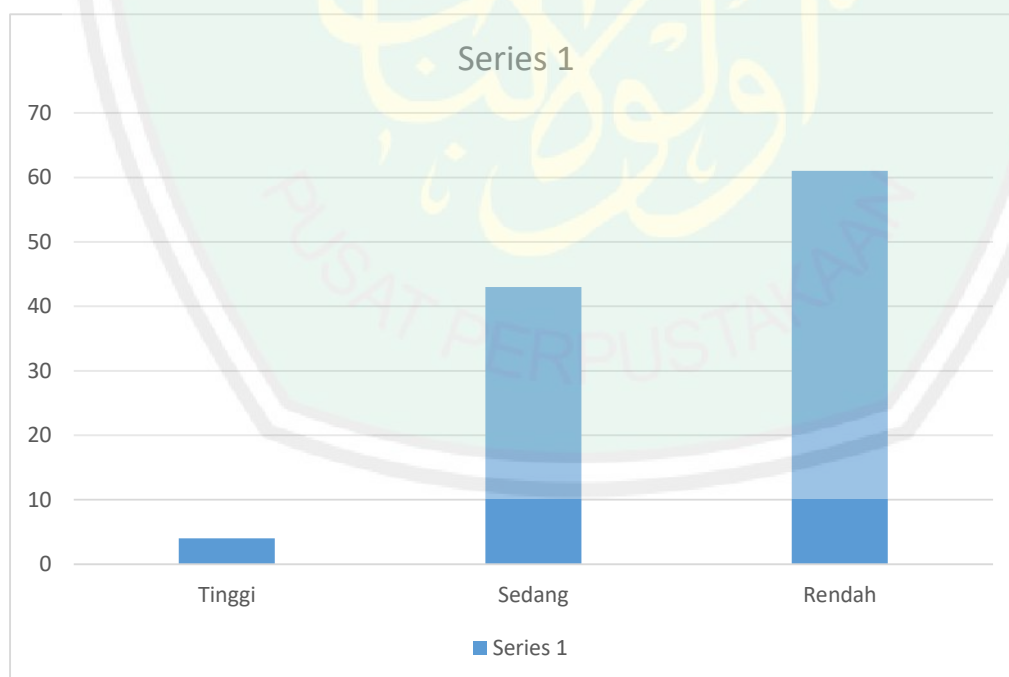
$$= X < 55,17$$

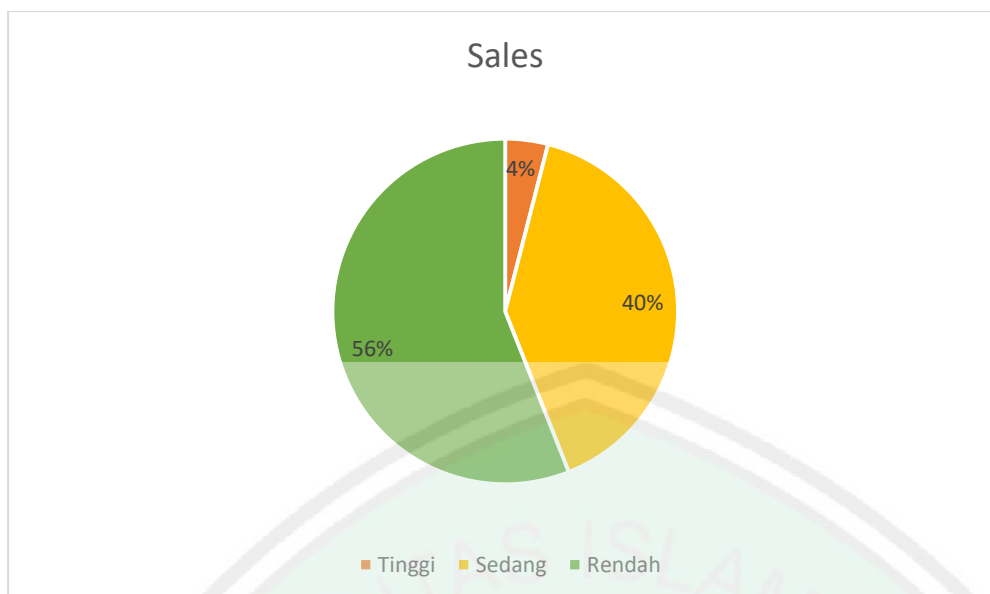
Tabel 4.7 Kategori Kecanduan gadget

Kategorisasi	Kriteria
Tinggi	$X \geq 64,83$
Sedang	$55,17 \leq X < 64,83$
Rendah	$X < 55,17$

Tabel 4.8 Deskripsi Kategori Kecanduan Gadget (smartphone)

Nilai	Kategorisasi	Frekuensi	Prosentase
$X \geq 64$	Tinggi	4	4%
$55 \leq X < 64$	Sedang	43	40%
$X < 55$	Rendah	61	56%
Jumlah		108	

Grafik 4.1 Kategorisas Tingkat kecanduan Gadget**Diagram 4.1 Kategorisasi Frekuensi Tingkat kecanduan Gadget**



Berdasarkan hasil grafik 4.1 dan diagram 4.1 di atas menunjukan bahwa frekuensi dan prosentase tingkat kecanduan gadget (smartphone) mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang mayoritas memiliki tingkat yang rendah. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil skor yang diperoleh; yaitu sebesar 4% memiliki kecanduan gadget dalam kategori tinggi dengan jumlah frekuensi 4 mahasiswa, sebesar 40% memiliki kecanduan gadget dalam kategori sedang dengan jumlah frekuensi 43 mahasiswa, dan sebesar 56% memiliki kecanduan gadget dalam kategori rendah dengan jumlah frekuensi 61 mahasiswa.

2. Tingkat Empati Mahasiswa Uin Maulana Malik Ibrahim Malang

Setelah diketahui nilai *Mean* dan standart deviasi hipotetik maka selanjutnya menentukan kategorisasi untuk mengetahui tingkat empati dengan menggunakan *standart* norma kalsifikasi, sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{a. Tinggi} &= X \geq (M + 1SD) \\
 &= X \geq (60 + 1(3,5)) \\
 &= X \geq 63.5
 \end{aligned}$$

$$\text{b. Sedang} = (M - 1SD) \leq X < (M + 1SD)$$

$$= (60 - 1(3.5)) \leq X < (60 + 1(3.5))$$

$$= 56.5 \leq X < 63.5$$

c. Rendah = $X < (M - 1SD)$

$$= X < (60 - 1(3.5))$$

$$= X < 56,5$$

Tabel 4.9 Kategori Empati

Kategorisasi	Kriteria
Tinggi	$X \geq 63.5$
Sedang	$56.5 \leq X < 63.5$
Rendah	$X < 56.5$

Tabel 4.10 Deskripsi Kategori Empati

Nilai	Kategorisasi	Frekuensi	Prosentase
$X \geq 64$	Tinggi	89	82%
$55 \leq X < 64$	Sedang	19	18%
$X < 55$	Rendah	-	-
Jumlah		108	

Grafik 4.2 Kategorisas Tingkat Empati

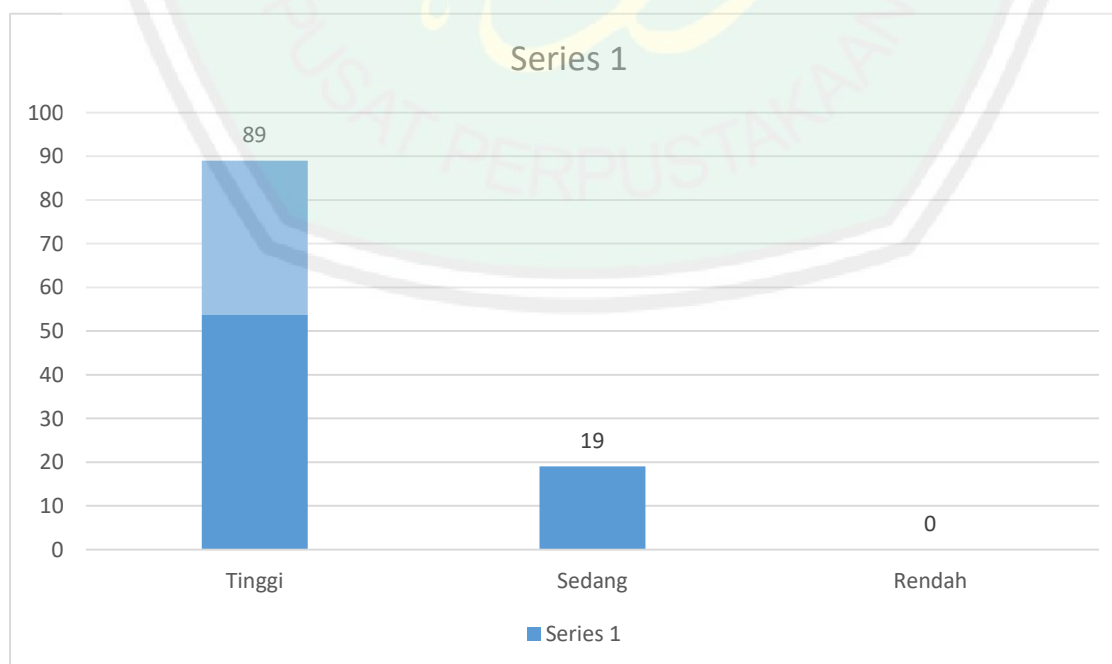
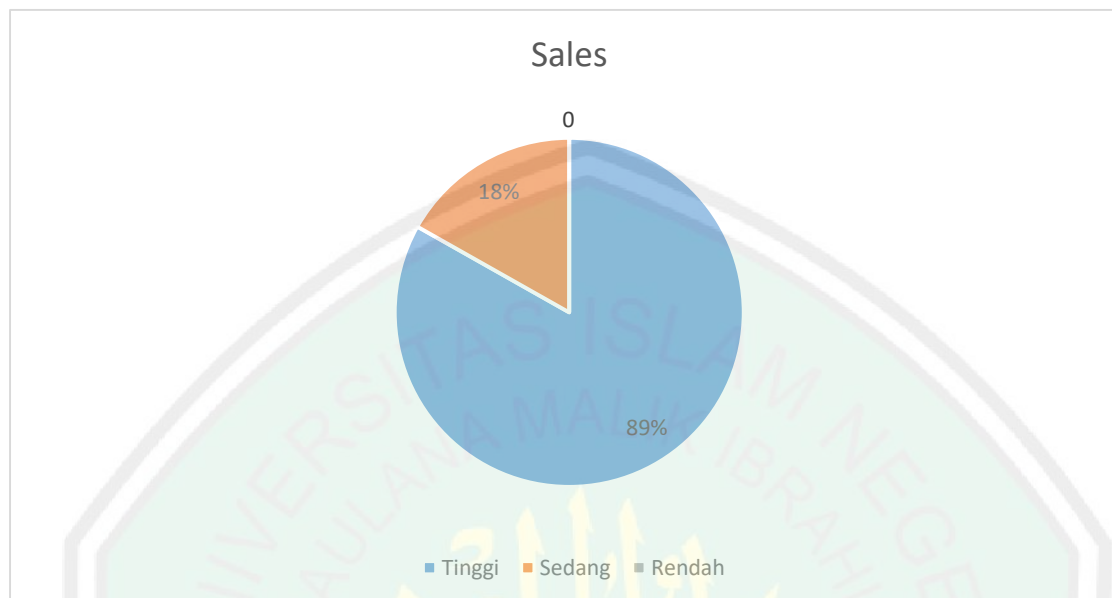


Diagram 4.2 Kategorisasi Frekuensi Empati

Berdasarkan hasil diagram 4.2 di atas menunjukkan bahwa frekuensi dan prosentase tingkat empati mahasiswa Uin Malang mayoritas sampel memiliki tingkat empati yang tinggi. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil skor yang diperoleh yaitu sebesar 89% dengan jumlah frekuensi 89 mahasiswa, sedangkan katogori sedang 18% dengan jumlah frekuensi 19 mahasiswa dan rendah jumlah frekuensi 0 siswa.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kecanduan gadget (smartphone) terhadap empati mahasiswa. Analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana, dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS (*Statistical Package or Social Science*) versi 26 for windows. Adapun hasil analisis data penelitian dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 4.11 hasil uji pengaruh Kecanduan Gadget (smartphone) terhadap Empati Mahasiswa**Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.986 ^a	.972	.972	.774

a. Predictors: (Constant), kecanduan

b. Dependent Variable: empati

Hipotesis memprediksikan bahwa ada pengaruh kecanduan gadget (smartphone) terhadap empati subjek penelitian. Hasil uji regresi yang ada pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,972 menunjukkan bahwa 97.2% kecanduan gadget (smartphone) dapat berpengaruh terhadap empati mahasiswa Uin Malang 2016-2019, dan dengan demikian masih ada 2.8% faktor lain yang mempengaruhi empati mahasiswa namun faktor tersebut tidak termasuk dalam penelitian ini.

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	2242.585	1	2242.585	3744.159	.000 ^b
Residual	63.489	106	.599		
Total	2306.074	107			

a. Dependent Variable: empati

b. Predictors: (Constant), kecanduan

Berdasarkan uji anova pada tabel di atas dapat di peroleh hasil skor $F = 3744.159$ dengan tingkat probabilitas sig. 0.000. oleh karena probabilitas atau signifikansi 0.000 lebih kecil dari 0.05, maka model regresi dapat di pakai untuk memprediksi hubungan antara variabel.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
	B	Std. Error	Coefficients Beta		
(Constant)	67.593	.074		907.640	.000
Kecanduan gadget	1.000	.016	.986	61.190	.000

a. Dependent Variable: empati

Berdasarkan tabel di atas, maka hasil dari uji koefisien dapat diketahui dan persamaan regresi dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 67.593 + (1.000)X$$

Keterangan

- Konstanta 67.593 berarti bahwa jika tidak ada perubahan pada nilai variabel-variabel independent (X) atau nilai variabel-variabel konstan, maka variabel empati dapat mencapai 68.593
- Koefisien regresi sebesar 1.000 menyatakan bahwa setiap nilai kecanduan gadget (smartphone) setiap penambahan 1% nilai Empati, maka nilai partisipasi bertambah sebesar 1,000. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel kecanduan gadget (smartphone) terhadap empati adalah positif.
- Berdasarkan nilai signifikansi, dari tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan gadget (smartphone) berpengaruh terhadap variabel empati.
- Berdasarkan nilai t, diketahui nilai t_{hitung} sebesar $61.190 > t_{tabel}$ 1.98217, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan gadget (smartphone) memiliki pengaruh terhadap variabel empati.

$$\begin{aligned} \text{Keterangan: } t_{\text{tabel}} &= (a/2 ; n-k-1) \\ &= (0,05/2 ; 108) [\text{dilihat di distribusi } t_{\text{tabel}}] \\ &= 1,98217 \end{aligned}$$

C. Pembahasan

1. Tingkat kecanduan Gadget (smartphone) pada mahasiswa Uin Malang 2016-2019

Griffiths (2011) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya control. Sarafino (2006) mendefinisikan kecanduan sebagai suatu kondisi yang diakibatkan karena adanya konsumsi obat-obatan yang berulang-ulang, yang membuat individu tergantung secara fisik dan psikologis. Hornby (2000) mendefinisikan gadget adalah sebuah (alat/barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi/barang baru. Pada DSM IV kecanduan ini diartikan sebagai suatu ketergantungan atau adiksi terhadap sesuatu atau zat yang dapat merugikan tubuh. Ketergantungan ini juga lebih sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Ketergantungan ini menggambarkan penggunaan secara patologis atau berlebihan pada suatu stimulus (Soetjipto, 2005). Berdasarkan pengertian di atas, kecanduan atau adiksi ini dapat terjadi juga pada gadget. Kecanduan Gadget adalah ketergantungan atau adiksi yang dialami oleh individu terhadap alat atau perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa tingkat kecanduan gadget (smartphone) terhadap mahasiswa Uin Malang 2016-2019 dengan total 108 responden mayoritas memiliki tingkat yang rendah. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil skor yang diperoleh yaitu sebesar 4% memiliki kecanduan gadget dalam kategori tinggi dengan jumlah frekuensi 4 mahasiswa, sebesar 40% memiliki kecanduan gadget dalam

kategori sedang dengan jumlah frekuensi 43 mahasiswa, dan sebesar 56% memiliki kecanduan gadget dalam kategori rendah dengan jumlah frekuensi 61 mahasiswa.

Mahasiswa yang memiliki tingkat kecanduan gadget yang rendah yang di jelaskan ada 61 orang dengan ini mereka mampu mengontrol penggunaan gadget (smartphone). Hal ini menjelaskan bahwa kebanyakan mahasiswa Uin malang tidak mengalami kecanduan Gadget.

2. Tingkat Empati Mahasiswa Uin Maulana Malik Ibrahim Malang 2016-2019

Taufik (2012) menyatakan empati merupakan aktivitas untuk memahami apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan orang lain, serta apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh individu tersebut terhadap kondisi yang dialami individu lain tanpa kehilangan control atas dirinya sendiri. Semua orang bisa berempati pada orang lain, karena modal untuk berempati pada orang lain salah satunya adalah melibatkan diri sendiri dalam keadaan orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa tingkat empati mahasiswa Uin Maulana Malik Ibrahim Malang 2016-2019 dengan total 108 responden mayoritas memiliki tingkat empati yang tinggi. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil skor yang diperoleh yaitu sebesar 89% dengan jumlah frekuensi 89 mahasiswa, sedangkan katogori sedang 18% dengan jumlah frekuensi 19 mahasiswa dan rendah jumlah frekuensi 0 siswa.

Mahasiswa yang memiliki tingkat empati yang tinggi yang di jelaskan ada 89 mahasiswa dengan ini mereka mampu memahami apa yang dipikirkan dan di rasakan orang lain. Hal ini menjelaskan bahwa kebanyakan mahasiswa Uin malang memiliki tingkat empati yang tinggi

3. Pengaruh Kecanduan gadget (smartphone) terhadap Empati Mahasiswa

Dari hasil analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan program *SPSS 26.0 for windows* didapatkan hasil bahwa kecanduan gadget (smartphone) memberikan pengaruh terhadap empati mahasiswa Uin Maulana Malik Ibrahim Malang 2016-2019. Pengaruh kecanduan gadget (smartphone) terhadap empati memiliki *R square* sebesar 0,972 dan nilai signifikansi ($F= 3744.159$ $p =0.000 < 0.05$). hal ini menunjukkan bahwa kontribusi kecanduan gadget (smartphone) terhadap terjadinya empati sebesar 97,2% sedangkan 2,8% empati mahasiswa dipengaruhi oleh faktor lain. Dan hal ini juga menunjukkan bahwasannya kecanduan gadget (smartphone) terhadap empati memiliki pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan penjelasan di atas kecanduan gadget memiliki pengaruh yang tinggi terhadap empati. semakin tinggi tingkat kecanduan gadget (smartphone) maka semakin rendah pula tingkat empati mahasiswa. Begitu pula sebaliknya semakin rendah tingkat kecanduan gadget (smartphone) maka semakin tinggi pula tingkat pengaruh pada empati. Berdasarkan pada penelitian terdahulu dari Prasetyo (2017) tentang Hubungan Antara Kecanduan Gadget (*Smartphone*) Dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, menyatakan bahwa hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dengan empati. Sumbangan antara empati terhadap kecanduan *gadget* 79,52%. Masih terdapat 20,48% faktor lain yang mempengaruhi kecanduan *gadget*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan analisis hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh kecanduan gadget (smartphone) terhadap empati mahasiswa Uin Malang, maka dapat diperoleh hasil kesimpulan sebagai berikut ;

1. Tingkat kecanduan Gadget (smartphone)

Berdasarkan hasil penelitian bahwa tingkat kecanduan gadget (smartphone) terhadap mahasiswa Uin Malang 2016-2019 dengan total 108 responden mayoritas memiliki tingkat yang rendah. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil skor yang diperoleh yaitu sebesar 4% memiliki kecanduan gadget dalam kategori tinggi dengan jumlah frekuensi 4 mahasiswa, sebesar 40% memiliki kecanduan gadget dalam kategori sedang dengan jumlah frekuensi 43 mahasiswa, dan sebesar 56% memiliki kecanduan gadget dalam kategori rendah dengan jumlah frekuensi 61 mahasiswa.

Mahasiswa yang memiliki tingkat kecanduan gadget yang rendah yang di jelaskan ada 61 orang dengan ini mereka mampu mengontrol penggunaan gadget (smartphone). Hal ini menjelaskan bahwa kebanyakan mahasiswa Uin Malang tidak mengalami kecanduan Gadget.

Gadget menurut Griffiths (dalam Essau, 2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (excessive). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT) (Yuwanto, 2010).

2. Tingkat Empati

Berdasarkan hasil penelitian bahwa tingkat empati mahasiswa Uin Maulana Malik Ibrahim Malang 2016-2019 dengan total 108 responden mayoritas memiliki tingkat empati yang tinggi. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil skor yang diperoleh yaitu sebesar 89% dengan jumlah frekuensi 89 mahasiswa, sedangkan katogori sedang 18% dengan jumlah frekuensi 19 mahasiswa dan rendah jumlah frekuensi 0 siswa. Mahasiswa yang memiliki tingkat empati yang tinggi yang di jelaskan ada 89 mahasiswa dengan ini mereka mampu memahami apa yang dipikirkan dan di rasakan orang lain. Hal ini menjelaskan bahwa kebanyakan mahasiswa Uin malang memiliki tingkat empati yang tinggi.

Goleman (2003) mengartikan empati yaitu merasakan yang dirasakan orang lain, mampu memahami perspektif mereka, menumbuhkan hubungan saling percaya dan menyelaraskan diri dengan individu lain. Baron & Byrne (2005) kemudian menyatakan bahwa empati merupakan kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpatik dan mencoba menyelesaikan masalah, mengambil perspektif orang lain. Empati merupakan sesuatu yang jujur, sensitive dan tidak dibuat-buat serta didasarkan atas hal yang dialami orang lain. Taufik (2012) menyatakan empati merupakan aktivitas untuk memahami apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan orang lain, serta apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh individu tersebut terhadap kondisi yang dialami individu lain, tanpa kehilangan kontrol atas dirinya sendiri.

3. Pengaruh Kecanduan gadget (smartphone) terhadap Empati Mahasiswa

Dari hasil analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan program *SPSS 26.0 for windows* didapatkan hasil bahwa kecanduan gadget (smartphone) memberikan pengaruh terhadap empati mahasiswa Uin Maulana Malik

Ibrahim Malang 2016-2019. Pengaruh kecanduan gadget (smartphone) terhadap empati memiliki *R square* sebesar 0,972 dan nilai signifikansi ($F= 3744.159$ $p =0.000 < 0.05$). hal ini menunjukkan bahwa kontribusi kecanduan gadget (smartphone) terhadap terjadinya empati sebesar 97,2% sedangkan 2,8% empati mahasiswa dipengaruhi oleh faktor lain. Dan hal ini juga menunjukkan bahwasannya kecanduan gadget (smartphone) terhadap empati memiliki pengaruh yang signifikan.

B. Saran

1. Mahasiswa

Bagi mahasiswa Uin Maliki Malang yang memiliki tingkat kecanduan gadget yang rendah harap di pertahankan. Dan bagi mahasiswa yang memiliki tingkat kecanduan yang sedang diharap memerhatikan diri karena jumlahnya cukup banyak.

Dan untuk mahasiswa Uin Maliki Malang ketika ada pengamen, pengemis, atau orang yang mengajak ngobrol jangan di tinggalkan untuk bermain gadget

2. Bagi peneliti selanjutnya

Pada penelitian kali ini terdapat beberapa keterbatasan peneliti, maka untuk peneliti selanjutnya bisa mengkaji lebih luas mengenai kecanduan gadget (smartphone) terhadap empati.

DAFTAR PUSTAKA

- Andromeda, S. (2014). Hubungan Antara Empati dengan Perilaku Altruisme Pada Karang Taruna Desa Pakang. Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi).
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi).
- Armuyanti, L. 2013. Pengaruh Kecanduan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja. *Jurnal An- Nafs*. Vol. 8. No. 2.
- Azwar, S. (2015). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baron, R.A., & Byrne, D., (2004) . *Psikologi Sosial* jilid 1 (edisi kesepuluh).
- Calabrese, L. H. et al. (2013). Correlates and Changes in Empathy and Attitudes Toward Interprofessional Collaboration in Osteopathic Medical Students. *The Journal of the American Osteopathic Association*, 113(2). 898-907. *Caring and Justice*. Cambridge. Cambridge University Press
- Cooper, A. (2000). Seks maya: The Dark Side of the Force: A Special Issue of The *Jurnal Sexual Addiction & Compulsivity*. Philadelphia: G.H. Buchanan.
- Davis, M. H. (1983). Measuring Individual Differences in Empathy: Evidence for a Multidimensional Approach. *Journal of Personality and Social Psychology*. 44(1). 211-218.
- Essau, C. A. 2008. *Adolescent Addiction :Epidemiology, Assesment and*
- Ghazali, Imam. 2011. *"Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS"*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goleman Daniel, 2007. *Kecerdasan Emotional (Terjemahan Hermaya T)*. Jakarta; PT Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2003). *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2004). *Kecerdasan Emosional :Mengapa EQ lebih penting daripada IQ?*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and Computer 'Addiction' Exist? : Some Case
- Griffiths, M.D. (1996). Behavioural Addictions: An Issue for Everybody? *Journal of*

- Workplace Learning, 8(3), 19-25.
- Hoffanm, Martin. Dkk. 2000. Empathy and Moral Development : Implication For
- Hornby, A. S. (2000). Oxford Advanced Learner's Dictionary. New York : Oxford University Press.
- Hovart, A. T. (2016, May 10). babtsmrt/coping. Diambil kembali dari www.cts.com: <http://www.cts.com/babtsmrt/coping/html>
- Hovart, A. T. (2016, May 10). babtsmrt/coping. Diambil kembali dari www.cts.com: <http://www.cts.com/babtsmrt/coping/html>
- Howe, D. (2015). Empati : Makna dan pentingnya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.Jakarta: Penerbit Erlangga.Jakarta: Rineka Cipta.
- Kaplan, Robert M., & Dennis. (2005). Psychological Testing: Principles, Applications, and Issues (6 th ed). USA : Thomson Wadsworth.
- Keepers, G. A. (1990). Pathological Preoccupation with Video Games. Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 29, 49-50.
- Kuss DJ, Griffiths MD. (2011). Online social networking and addiction—a review of the psychological literature. Inter J Environ Res Pub Health. 8(9):3528-52.
- Lampert, K. (2005). Pengantar Ilmu Jiwa Sosial. Jakarta: EGC.
- Leung, L. (2007). Leisure boredom, sensation seeking, self-esteem, addiction symptoms, and patterns of mobile phone use. Diunduh 22 Mei 2016 dari <http://www.com.cuhk.edu.hk>
- Mark, D.F.; Murray, M.; Evans, B.; & Willig, C. 2004. Health Psychology : Theory, Research and Practice. London : Sage Publication ltd.
- Nurul Zuriah. (2006). Metode penelitian sosial dan pendidikan : teori Aplikasi. Jakarta : bumi aksara.
- Prasetyo, B. (2006). Metode Penelitian Kuantitatif : Teori dan Aplikasi. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Prasetyo, B. (2006). Metode Penelitian Kuantitatif : Teori dan Aplikasi. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safaria, T. (2005). Interpersonal intelligence : metode pengembangan kecerdasan

- interpersonal anak. Yogyakarta: Amara Books.
- Sarafino, E. P. (2006). *Health Psychology : Biopsychosocial Interactions*. Fifth Edition. USA: John Wiley & Sons.
- Sari, A. T. O & Eliza, M. 2003. *Empati dan Perilaku Merokok di Tempat Umum*.
- Starcevic, V. (2012). Is Internet addiction a useful concept?. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry* 47(1) 16–19.
- Study Evidence. *Cyber & behavioral Journal*, 3(2), 211-218.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Taufik. (2012). *Empati pendekatan psikologi sosial*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Treatment. New York : Elsevier Inc
- Wahid Sulaiman. (2004). *Analisis-analisis Regresi menggunakan SPSS*. Yogyakarta : ANDI.
- Wuryanano. (2007). *The 21 Principle to Build and Develop Fighting Spirit*. Jakarta: PT. Elek Media Komputindo.
- Xu, X-L., et al. (2015). The Influence of Social Media on Sleep Quality: A Study Undergraduate Students in Chongqing, China, *Journal Nursing and Care*, 4(3), 1-7.
- Yee, N. 2002. Understanding MMORPG Addiction. *Ariadne*, pg. 1-16
- Young, K. S. 1999. Internet Addiction: symptoms, evaluation, and treatment. In L. VandeCreek & T. Jacson (Eds) *Innovation in Clinical Practice : A Sorce Book*. Vol. 17. Hlm. 13-19
- Yuwanto, L. (2010). *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara.
- Yuwanto, L. 2010. *Mobile Phone Addict*. Surabaya : Putra Media Nusantara
- Zolll. C & Enz. S. 2012. *A Questionnaire to Assess Affective and Empathy in*

Lampiran 1 : Skala uji coba

a. Skala Kecanduan Gadget

Nama :

Jurusan :

Jenis Kelamin :

Jawablah Pernyataan di bawah ini dengan mencentang (√) salah satu jawaban (TS) Tidak Setuju (R) Ragu (S) setuju (SS) Sangat Setuju. Jawablah semua pertanyaan dengan teliti.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Hidup saya akan hampa tanpa smartphone				
2	Saya tidak akan mampu bertahan tanpa smartphone				
3	Saya tidak tersinggung ketika diganggu saat bermain smartphone				
4	Tanpa internet, saya sudah memiliki banyak teman				
5	Saya menggunakan smartphone lebih lama				
6	Setiap bangun tidur saya selalu memeriksa smartphone				
7	Saya memeriksa smartphone ketika dibutuhkan				
8	Saya mampu membatasi penggunaan smartphone				
9	Saya lebih suka berdiskusi lewat smartphone				
10	Bagi saya belajar online lebih efisien				
11	Belajar dengan teman lebih menyenangkan dari pada bermain smartphone				
12	Saya lebih suka piknik dari pada main smarphone				
13	Bagi saya lebih mudah mencari inspirasi dalam belajar lewat smartphone				
14	Mengeluh di social media membuat saya lebih tenang				
15	Bagi saya membawa smartphone membuat pikiran tenang				
16	Saya lebih suka curhat dengan teman tanpa melalui smartphone				
17	Tanpa smartphone saya bisa mencari inspirasi dalam belajar				
18	Saya tidak merasa panik ketika smartphone tertinggal di rumah/kos				
19	Saya bermain smartphone sampai larut malam				
20	Bermain smartphone mengganggu jam tidur saya				
21	Saya bermain smertphon ketika jam perkuliahan berlangsung				
22	Saya berhenti menggunakan smartphone ketika diajak berbicara				
23	Saya menggunakan smartphone pada waktu tertentu				

24	Saya berhenti bermain smartphone ketika perkuliahan di mulai				
25	Saya menggunakan smartphone ketika belajar kelompok				
26	Saya menggunakan smartphone ketika rapat kegiatan kampus				
27	Saya tidak menggunakan smartphone ketika mengobrol dengan teman				
28	Saya lebih memperhatikan lawan berbicara dari pada bermain smartphon				

Lampiran 2 : Skala uji coba

a. Skala Empati

Nama :

Jurusan :

Jenis Kelamin :

Jawablah Pernyataan di bawah ini dengan mencentang (√) salah satu jawaban (TS) Tidak Setuju (R) Ragu (S) setuju (SS) Sangat Setuju. Jawablah semua pertanyaan dengan teliti.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Setelah melihat sebuah pertunjukan atau film, saya merasa sebagai salah satu tokohnya.				
2	Saya mempercayai ada dua sisi dalam setiap permasalahan dan saya berusaha untuk melihat kedua sisi itu.				
3	Saya sering tersentuh dengan banyak hal yang sedang saya lihat.				

4	Saya merasa gelisah dan tidak nyaman berada dalam situasi yang genting.				
5	Saya benar-benar terhanyut dengan perasaan tokoh pada novel.				
6	Ketika saya sedang kesal kepada seseorang, biasanya saya berusaha menempatkan diri sebagai dirinya untuk sesaat.				
7	Hati saya tersentuh melihat adegan yang hangat dan emosional sehingga hal itu membuat saya menangis.				
8	Saya cenderung lepas kontrol selama berada dalam situasi yang gawat.				
9	Ketika saya membaca suatu cerita atau novel yang menarik, saya membayangkan jika kejadian-kejadian dalam cerita itu terjadi pada kehidupan saya.				
10	Ketika ada perbedaan pendapat, saya mencoba untuk melihat dari semua sisi sebelum saya membuat suatu keputusan.				
11	Ketika melihat film yang menyedihkan, saya hampir selalu mempunyai perasaan hangat dan iba kepada tokohnya.				
12	Berada dalam situasi yang emosional dapat membuat saya takut.				
13	Ketika saya melihat film yang bagus, saya dapat dengan mudah menempatkan diri sebagai pemeran utamanya.				
14	Jarang ada hal yang hitam dan putih kebenaran biasanya terletak diantaranya.				
15	Saya menggambarkan diri saya sebagai seseorang yang mempunyai hati yang lembut.				
16	Ketika saya bersama teman yang sedang tertekan, saya merasa sangat tidak nyaman sampai saya tidak dapat berbicara kepadanya.				
17	Saya jarang benar-benar terhanyut dalam cerita pada suatu buku atau film yang bagus.				
18	Kadang-kadang saya sulit untuk melihat hal-hal dari sudut pandang orang lain.				
19	Kadang-kadang saya tidak terlalu peduli kepada teman-teman saya, ketika mereka sedang tertekan.				
20	Hati saya tersentuh, ketika ada orang yang benar-benar segera membutuhkan pertolongan.				
21	Saya terbiasa melamun dan berfantasi mengenai banyak hal yang mungkin terjadi pada saya.				
22	Sebelum mengkritik seseorang, saya mencoba membayangkan terlebih dahulu bagaimana rasanya berada di posisi mereka.				
23	Biasanya saya tidak terlalu peduli, ketika saya melihat orang lain sedang dalam masalah.				
24	Saya merasa tidak tega ketika melihat orang miskin di jalanan.				

25	Saya tidak terlalu sering membayangkan jika saya mempunyai kehidupan yang berbeda dengan hidup saya sekarang.				
26	Jika saya meyakini suatu hal, saya tidak akan membuang waktu dengan mendengarkan pendapat orang lain.				
27	Kadang-kadang saya tidak merasa kasihan pada orang lain ketika mereka sedang mempunyai banyak masalah.				
28	Kadang saya tidak nyaman, ketika orang lain menceritakan masalahnya kepada saya.				
29	Biasanya saya objektif dan tidak mudah terhanyut sepenuhnya ketika melihat film atau pertunjukan.				
30	Meluangkan banyak waktu untuk melihat sudut pandang orang lain merupakan pekerjaan yang sia-sia beberapa keputusan harus dibuat dengan segera.				
31	Kadang-kadang saya tidak terlalu merasa kasihan, ketika melihat orang lain diperlakukan dengan tidak adil.				
32	Kadang-kadang perbedaan pendapat dengan orang lain menjadi sangat hebat sampai saya tidak bisa menyelesaikannya pada saat itu.				
33	Ketika seseorang menceritakan suatu cerita atau gurauan yang menarik, saya menjadi sedikit terhanyut dengan menyimak ceritanya.				
34	Terkadang saya mencoba untuk memahami teman-teman saya lebih baik dengan cara membayangkan bagaimana mereka memahami suatu hal				
35	Saya benar-benar ikut merasa bahagia, ketika seorang teman bercerita tentang keberuntungannya.				
36	Kesialan orang lain biasanya tidak terlalu mengganggu.				
37	Saya merasa ingin melindungi, ketika saya melihat orang lain sedang dimanfaatkan.				
38	Saya cenderung bersikap tenang, ketika melihat seseorang terluka.				
39	Saya sangat memperhatikan teman-teman saya.				
40	Biasanya saya bertindak cukup efektif dalam situasi genting.				
41	Saya sering merasa peduli kepada orang-orang yang kurang beruntung daripada saya.				
42	Kadang saya merasa tidak berdaya ketika berada dalam situasi yang sangat emosional.				
43	Saya merasa sedih dan ingin membantu, ketika saya melihat seseorang terluka.				
44	Walaupun tekanan emosional dalam suatu konfrontasi sangat tidak menyenangkan, biasanya saya dapat mengontrol diri dengan baik.				
45	Saya merasa sedih ketika saya melihat orang yang terasingkan				

dalam suatu kelompok.					
-----------------------	--	--	--	--	--

Lampiran : Hasil uji coba

REGRESSION

```

/MISSING LISTWISE
/STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA
/CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)
/NOORIGIN
/DEPENDENT Empati
/METHOD=ENTER Kecanduan.

```

Regression

Notes

Output Created	02-APR-2020 09:30:54	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	40
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any variable used.

```

Syntax
REGRESSION
/MISSING LISTWISE
/STATISTICS COEFF
OUTS R ANOVA
/CRITERIA=PIN(.05)
POUT(.10)
/NOORIGIN
/DEPENDENT Empati
/METHOD=ENTER
Kecanduan.
    
```

Resources	Processor Time	00:00:00.06
	Elapsed Time	00:00:00.08
	Memory Required	1356 bytes
	Additional Memory Required for Residual Plots	0 bytes

[DataSet0]

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Kecanduan ^b	.	Enter

- a. Dependent Variable: Empati
- b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	R	Std. Error of the Estimate
1	.473 ^a	.224	.203		8.83659

a. Predictors: (Constant), Kecanduan

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	854.134	1	854.134	10.938	.002 ^b
	Residual	2967.241	38	78.085		
	Total	3821.375	39			

a. Dependent Variable: Empati

b. Predictors: (Constant), Kecanduan

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	170.841	15.247		11.205	.000
	Kecanduan	-.759	.229	-.473	-3.307	.002

a. Dependent Variable: Empati

Lampiran 3 : Skala Penelitian**a. Skala Kecanduan Gadget**

Nama :

Jurusan :

Jenis Kelamin :

Jawablah Pernyataan di bawah ini dengan mencentang (√) salah satu jawaban (TS) Tidak Setuju (R) Ragu (S) setuju (SS) Sangat Setuju. Jawablah semua pertanyaan dengan teliti.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Hidup saya akan hampa tanpa smartphone				
2	Saya tidak akan mampu bertahan tanpa smartphone				
3	Saya tidak tersinggung ketika diganggu saat bermain smartphone				
4	Tanpa internet, saya sudah memiliki banyak teman				
5	Saya menggunakan smartphone lebih lama				
6	Setiap bangun tidur saya selalu memeriksa smartphone				
7	Saya memeriksa smartphone ketika dibutuhkan				
8	Saya mampu membatasi penggunaan smartphone				
9	Saya lebih suka berdiskusi lewat smartphone				
10	Bagi saya belajar online lebih efisien				
11	Belajar dengan teman lebih menyenangkan dari pada bermain smartphone				
12	Saya lebih suka piknik dari pada main smarphone				
13	Mengeluh di social media membuat saya lebih tenang				

14	Bagi saya membawa smartphone membuat pikiran tenang				
15	Saya lebih suka curhat dengan teman tanpa melalui smartphone				
16	Saya tidak merasa panik ketika smartphone tertinggal di rumah/kos				
17	Saya bermain smartphone sampai larut malam				
18	Bermain smartphone mengganggu jam tidur saya				
19	Saya berhenti menggunakan smartphone ketika diajak berbicara				
20	Saya menggunakan smartphone pada waktu tertentu				
21	Saya menggunakan smartphone ketika belajar kelompok				
22	Saya menggunakan smartphone ketika rapat kegiatan kampus				
23	Saya tidak menggunakan smartphone ketika mengobrol dengan teman				
24	Saya lebih memperhatikan lawan berbicara dari pada bermain smartphon				

Lampiran 4 : Skala Penelitian

a. Skala Empati

Nama :

Jurusan :

Jenis Kelamin :

Jawablah Pernyataan di bawah ini dengan mencentang (√) salah satu jawaban (TS) Tidak Setuju (R) Ragu (S) setuju (SS) Sangat Setuju. Jawablah semua pertanyaan dengan teliti.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya mempercayai ada dua sisi dalam setiap permasalahan dan saya berusaha untuk melihat kedua sisi itu.				
2	Ketika saya sedang kesal kepada seseorang, biasanya saya berusaha menempatkan diri sebagai dirinya untuk sesaat.				
3	Terkadang saya mencoba untuk memahami teman-teman saya lebih baik dengan cara membayangkan bagaimana mereka memahami suatu hal				
4	Saya jarang benar-benar terhanyut dalam cerita pada suatu buku atau film yang bagus.				
5	Saya tidak terlalu sering membayangkan jika saya mempunyai kehidupan yang berbeda dengan hidup saya sekarang.				
6	Biasanya saya objektif dan tidak mudah terhanyut sepenuhnya ketika melihat film atau pertunjukan.				
7	Setelah melihat sebuah pertunjukan atau film, saya merasa sebagai salah satu tokohnya.				
8	Saya benar-benar terhanyut dengan perasaan tokoh pada novel.				
9	Ketika membaca cerita novel menarik, saya membayangkan jika kejadian-kejadian dalam cerita itu terjadi pada kehidupan saya.				
10	Jarang ada hal yang hitam dan putih kebenaran biasanya terletak diantaranya.				
11	Kadang-kadang saya sulit untuk melihat hal-hal dari sudut pandang orang lain.				
12	Jika saya meyakini suatu hal, saya tidak akan membuang waktu dengan mendengarkan pendapat orang lain.				
13	Saya menggambarkan diri saya sebagai seseorang yang mempunyai hati yang lembut.				
14	Saya benar-benar ikut merasa bahagia, ketika seorang teman bercerita tentang keberuntungannya.				
15	Saya merasa sedih ketika melihat orang yang terasingkan dalam suatu kelompok.				
16	Kadang-kadang saya tidak terlalu peduli kepada teman-teman saya, ketika mereka sedang tertekan.				
17	Biasanya saya tidak terlalu peduli, ketika saya melihat orang lain sedang dalam masalah.				

18	Kadang-kadang saya tidak merasa kasihan pada orang lain ketika mereka sedang mempunyai banyak masalah.				
19	Saya merasa tidak tega ketika melihat orang miskin di jalanan.				
20	Kadang saya tidak nyaman, ketika orang lain menceritakan masalahnya kepada saya.				
21	Saya merasa gelisah dan tidak nyaman berada dalam situasi yang genting.				
22	Kesialan orang lain biasanya tidak terlalu mengganggu.				
23	Biasanya saya bertindak cukup efektif dalam situasi genting.				
24	Saya cenderung bersikap tenang, ketika melihat seseorang terluka.				

Lampiran 5 :

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	104.6944	131.597	.424	.688
X2	105.1204	131.079	.534	.685
X3	105.3796	135.677	.208	.698
X4	105.5278	134.345	.280	.694
X5	104.6296	133.506	.402	.691
X6	104.4722	134.121	.319	.693
X7	105.3796	133.789	.314	.693
X8	105.3333	132.467	.425	.689
X9	105.4444	133.427	.329	.692
X10	105.6759	134.221	.278	.694
X11	105.7778	132.305	.385	.690
X12	105.8426	132.377	.378	.690
X13	105.6667	131.701	.365	.689
X14	104.7870	137.010	.118	.701
X15	105.6019	131.980	.325	.691
X16	104.8981	135.476	.214	.697
X17	104.6019	133.700	.284	.694

X18	104.8056	137.653	.043	.704
X19	105.6574	135.872	.245	.697
X20	105.2963	132.042	.491	.688
X21	104.9815	134.766	.282	.695
X22	105.2778	132.165	.416	.689
X23	105.6481	133.408	.413	.691
X24	105.7500	134.638	.314	.694
jumlah	53.7500	34.769	1.000	.725

Lampiran 6 :

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	131.7593	82.988	.329	.648
VAR00002	132.2315	86.497	-.058	.666
VAR00003	131.9722	83.167	.297	.649
VAR00004	132.4907	78.346	.476	.631
VAR00005	132.6481	81.669	.334	.645
VAR00006	132.5556	79.128	.549	.632
VAR00007	132.5370	81.298	.334	.644
VAR00008	132.3333	80.393	.449	.638
VAR00009	132.1852	79.330	.566	.632
VAR00010	133.0648	89.108	-.285	.677
VAR00011	132.6667	83.794	.192	.653
VAR00012	132.5741	85.817	-.011	.665
VAR00013	132.4352	83.557	.179	.653
VAR00014	131.9815	83.626	.276	.651
VAR00015	131.7870	82.711	.300	.648
VAR00016	132.0648	82.042	.345	.645
VAR00017	132.0926	81.711	.357	.644
VAR00018	132.0185	80.953	.404	.641
VAR00019	132.0093	82.028	.257	.648
VAR00020	133.1204	87.957	-.177	.673
VAR00021	132.1389	82.812	.253	.650
VAR00022	132.8519	84.669	.099	.658

VAR00023	132.8889	85.782	.006	.662
VAR00024	132.4444	83.539	.153	.655
VAR00025	67.5926	21.552	1.000	.553

Lampiran 7 : hasil Reabilitas

Kecanduan Gadget (smartphone)

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.702	25

Empati

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.659	25

Lampiran 8

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		104
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.67572798
Most Extreme Differences	Absolute	.082
	Positive	.082
	Negative	-.062
Test Statistic		.082
Asymp. Sig. (2-tailed)		.082 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Uji linieritas

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
empati * kecanduan gaged	Between Groups	443.493	24	18.479	.823	.698
	Linearity	63.489	1	63.489	2.829	.096
	Deviation from Linearity	380.004	23	16.522	.736	.795
Within Groups		1862.581	83	22.441		
Total		2306.074	107			

Lampiran 9

Uji Hipotesis

**Mahasiswa
Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.986 ^a	.972	.972	.774

a. Predictors: (Constant), kecanduan

b. Dependent Variable: empati

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	2242.585	1	2242.585	3744.159	.000 ^b
Residual	63.489	106	.599		
Total	2306.074	107			

a. Dependent Variable: empati

b. Predictors: (Constant), kecanduan

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	67.593	.074		907.640	.000
Kecanduan gadget	1.000	.016	.986	61.190	.000

a. Dependent Variable: empati

Lampiran 10 Hasil skala kecanduan Gadget

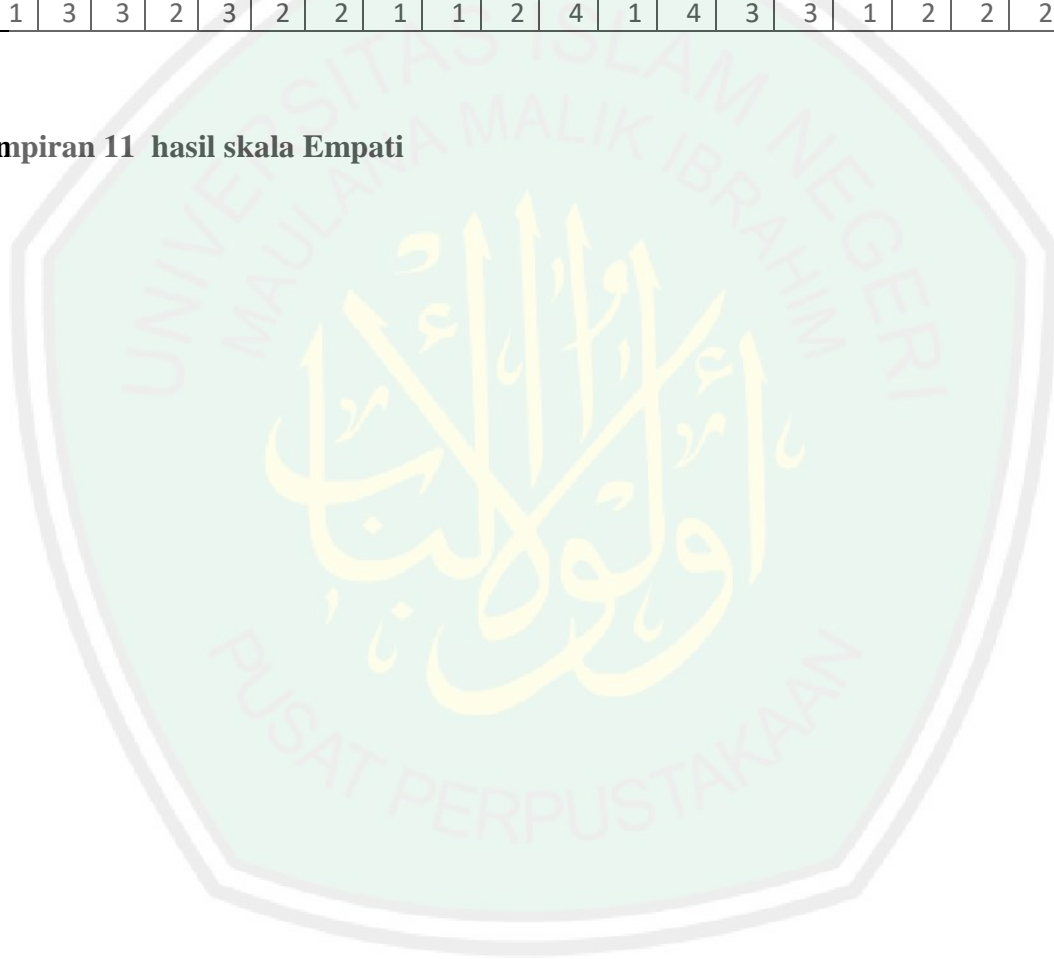
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	jumlah
3	2	2	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	4	3	4	3	2	2	3	3	2	2	54
3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	3	3	1	2	2	2	2	2	50
4	3	2	2	3	3	2	2	3	1	2	1	1	3	4	3	2	2	3	2	3	3	2	2	58
2	1	3	3	2	3	1	1	3	1	2	3	2	2	1	3	3	2	2	1	3	1	3	2	50
3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	1	3	1	2	1	2	3	2	2	2	49
3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	57
4	2	2	1	3	4	3	1	2	2	1	1	2	3	1	1	4	2	2	2	3	2	2	2	52

2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	3	3	4	2	2	3	2	2	2	47
2	1	3	3	2	3	1	2	2	1	2	3	2	2	1	3	3	2	2	2	3	2	2	2	51
3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	62
3	3	1	2	4	4	2	3	2	1	1	2	4	3	2	3	3	4	2	3	3	2	2	2	61
2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	45
3	2	1	2	3	3	2	1	1	2	1	1	2	3	1	3	3	3	2	3	2	2	2	2	50
3	2	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	1	4	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	53
3	2	2	1	4	3	1	3	2	2	1	1	1	3	1	3	3	3	2	2	1	1	1	1	47
3	3	2	1	3	2	3	2	3	2	1	1	2	4	2	2	3	3	1	3	2	2	2	1	53
2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	1	1	52
2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	2	2	2	51
3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	2	2	68
2	2	4	1	3	3	2	2	2	2	2	1	3	2	3	3	3	2	1	3	2	2	2	1	53
2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	52
3	2	2	2	3	4	2	3	3	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	3	4	1	1	52
3	2	2	3	3	3	3	3	2	1	2	1	2	3	1	3	3	3	2	3	3	3	2	2	58
3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	1	2	1	3	1	2	2	3	2	2	2	2	1	1	48
2	2	1	1	3	3	1	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	1	2	48
3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	55
4	3	2	2	3	3	2	2	3	1	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	61
3	2	2	1	3	2	2	2	1	1	1	1	2	3	1	3	2	3	2	2	2	1	1	1	44
2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	56
2	3	3	2	3	3	1	2	1	1	1	1	3	2	1	3	4	4	2	2	3	2	1	1	51
2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3	2	2	2	51
3	3	2	2	3	4	3	3	1	1	2	4	1	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	59
3	3	2	1	3	3	3	2	2	1	1	2	2	3	1	3	3	3	1	2	3	2	1	1	51
3	2	2	1	3	3	2	2	2	1	1	1	1	3	2	3	3	3	2	2	3	2	1	1	49
3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1	1	3	3	1	2	4	3	2	2	3	3	2	2	58
3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	1	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	56
2	2	3	1	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	48
4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	66
2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	51
2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	1	1	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	52
2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	1	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	57
2	2	3	2	3	2	1	2	1	2	3	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	49
3	2	4	2	4	4	2	2	2	4	1	1	4	2	1	3	3	4	1	3	2	2	2	1	59
4	3	2	3	3	4	2	2	2	2	1	2	3	2	1	3	3	2	2	2	3	3	2	2	58
3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	54
4	4	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	58
1	1	1	1	2	4	2	1	2	1	1	2	2	3	1	3	4	1	1	2	3	3	1	1	44
3	3	2	2	4	4	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	63
4	3	2	1	3	3	1	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	2	1	2	1	1	2	59
3	2	2	2	2	3	4	1	2	4	3	2	3	2	4	2	3	2	3	2	4	4	1	1	61
2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	52

2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	51
3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	61
3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	58
2	2	1	1	4	4	1	2	2	2	1	3	1	2	1	1	3	2	2	2	3	2	2	2	48
4	4	2	2	4	4	1	2	2	2	2	2	1	3	3	4	4	3	2	2	3	2	2	1	61
3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	1	3	2	2	2	4	4	2	2	3	3	2	2	61
2	2	1	2	2	4	1	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	4	1	1	2	1	1	1	39
4	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	4	1	1	4	1	1	1	45
3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	60
3	2	2	2	2	3	2	1	1	2	1	1	1	3	1	3	3	3	3	1	1	1	2	1	45
3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	56
3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	3	1	3	4	2	1	2	2	1	1	1	47
3	3	1	1	3	4	3	3	4	2	1	2	1	3	2	1	4	3	1	3	2	1	2	1	54
2	2	2	2	3	3	3	2	2	1	3	1	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	51
3	2	2	3	3	4	2	2	2	1	1	3	1	3	2	2	4	3	3	2	3	1	3	3	58
4	3	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	4	52
4	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	2	2	64
3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	2	2	3	2	3	3	2	68
3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	56
2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	48
3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	3	1	3	3	3	2	2	63
3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	1	1	2	3	1	3	2	1	2	3	2	2	2	2	51
2	2	2	2	3	3	3	2	2	1	2	1	1	3	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	52
3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	1	3	1	2	3	3	2	2	3	3	3	2	55
2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	52
3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	1	1	1	3	1	2	4	2	2	2	3	2	2	1	54
3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	58
3	2	3	1	2	2	2	3	1	1	2	1	1	2	1	2	4	3	2	1	3	2	1	1	46
2	2	1	2	3	2	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	1	46
2	2	1	2	3	2	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	1	46
4	2	1	2	3	3	1	1	4	2	1	1	4	3	3	3	4	4	2	2	3	3	1	2	59
3	3	3	1	4	3	3	3	1	1	1	1	1	1	2	1	3	3	4	1	3	3	3	3	57
4	3	1	1	3	2	2	2	1	1	1	1	1	2	4	3	3	3	4	1	1	3	3	1	51
3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	56
4	3	3	3	3	4	2	3	3	1	1	1	1	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	1	58
3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	57
3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	53
3	3	2	2	4	4	3	2	1	1	2	1	2	3	2	4	4	2	2	3	3	3	2	2	60
3	3	3	2	3	3	1	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	61
2	2	1	2	3	3	3	3	2	2	1	1	1	3	1	3	3	3	2	3	2	2	2	2	52
4	2	2	1	3	4	2	3	1	1	3	1	3	3	3	2	2	4	2	2	3	3	2	2	58
1	2	3	1	2	2	2	3	1	1	1	1	3	2	2	2	3	4	2	2	3	3	1	1	48
3	2	2	2	3	3	3	2	1	1	4	1	1	3	1	3	3	4	1	3	1	1	1	1	50
3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	3	4	1	2	3	1	1	3	3	1	1	44

2	2	3	3	2	3	3	1	2	2	1	1	1	2	1	4	2	3	2	1	2	2	3	2	50
3	3	2	1	4	4	2	3	2	2	3	2	2	4	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	63
2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	1	3	2	3	3	4	2	3	3	3	2	2	60
2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	49
4	4	2	2	4	4	3	3	2	1	1	1	1	3	1	3	4	4	2	3	4	4	2	1	63
3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	4	2	2	2	2	2	2	2	55
2	2	3	2	3	3	1	3	2	2	2	2	1	2	1	3	4	4	2	2	3	2	2	2	55
3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	1	54
3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	1	1	55
3	2	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1	2	3	1	3	2	2	1	2	2	2	1	1	41
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	49
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	44
4	3	2	1	3	3	2	3	2	2	1	1	2	4	1	4	3	3	1	2	2	2	2	1	54

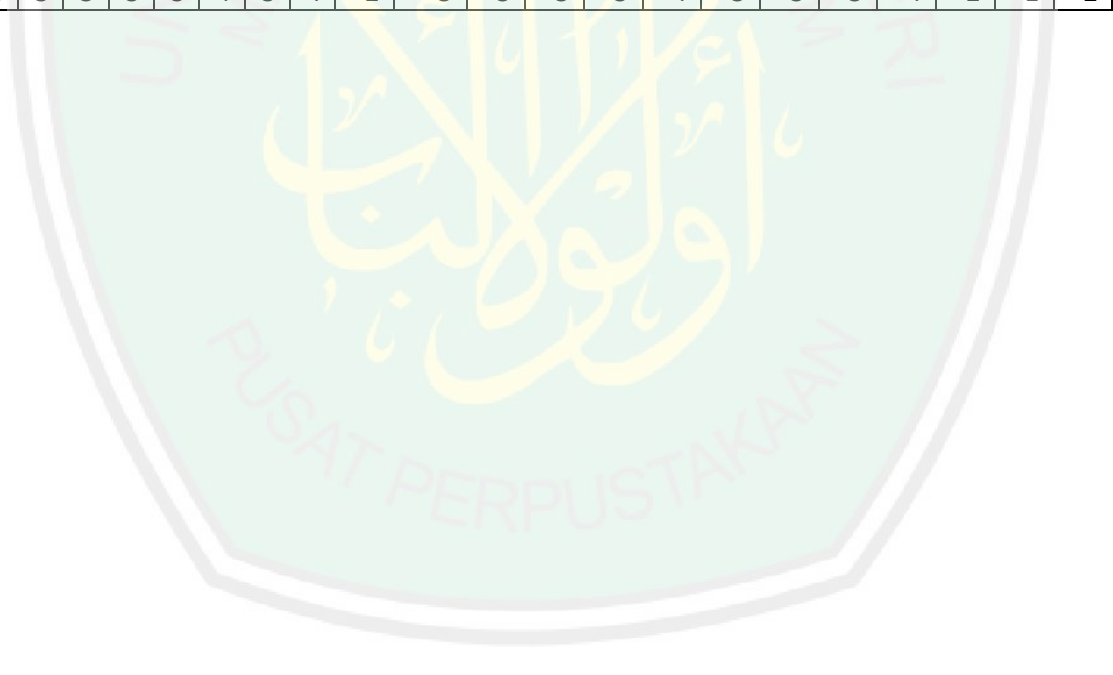
Lampiran 11 hasil skala Empati



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Jumlah
4	3	3	3	3	3	2	3	4	2	2	3	1	3	2	3	3	3	4	2	3	3	2	3	67
3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4	2	3	1	1	4	65
3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	60
3	4	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	63
4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	4	4	2	4	3	2	3	72
4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	71
4	3	3	4	2	4	3	4	4	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	75
3	2	2	3	2	3	3	4	3	2	2	2	2	4	4	3	4	4	3	2	3	2	2	4	68
4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	4	2	4	1	4	4	4	4	1	3	2	2	3	68
3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	63
4	3	3	3	3	3	4	2	3	1	2	2	2	3	4	4	4	4	3	3	4	2	2	3	71
3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	63
4	3	4	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	64
3	2	3	3	1	3	2	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	70
4	3	3	3	3	2	2	1	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	2	2	66
4	3	4	4	3	3	3	3	4	1	3	1	3	4	4	3	3	3	3	1	3	2	1	1	67
4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	76
4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	68
4	3	4	3	3	3	3	3	4	1	3	2	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	2	3	72
4	4	4	1	2	2	2	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	4	2	1	1	2	2	2	61
3	3	3	1	2	2	2	3	2	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	66
3	4	4	4	3	3	4	4	3	1	3	1	3	4	4	3	4	4	4	2	3	2	2	3	75
4	4	4	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	2	66
3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	2	2	3	67
3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	64
3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	63
3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	58
4	3	4	4	2	3	2	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	3	4	77
4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	4	2	2	3	3	3	2	64
4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	2	4	3	2	3	3	3	1	3	2	2	2	64
3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	65
3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	65
4	3	3	3	2	3	3	3	4	2	1	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	1	3	4	72
4	4	4	3	2	2	2	3	4	2	3	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	2	1	3	73
4	4	4	2	1	1	4	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	1	61
3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	61
3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	2	2	72
3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	65
4	4	3	2	3	3	2	3	3	1	4	2	4	3	4	4	4	3	4	1	3	3	2	3	72
4	3	4	4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	2	2	3	76
3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	2	3	3	2	3	69
3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	69
4	4	4	1	3	3	4	4	4	1	2	1	3	4	4	3	3	3	4	1	4	3	3	3	73
3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	62

3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	61
3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	67
4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	4	4	1	2	1	2	1	77
3	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	2	3	4	4	2	4	3	2	77
3	3	3	1	2	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	4	2	2	2	3	4	2	2	64
3	4	4	4	4	2	2	3	4	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	67
3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	64
3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	4	3	3	3	4	2	3	2	2	67
3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	63
3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	66
4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	3	2	3	2	2	77
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	70
3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	62
4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2	4	4	3	3	4	4	1	4	3	3	69
4	4	4	1	1	1	4	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	66
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	66
4	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	67
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	4	2	3	3	3	76
4	4	4	2	3	2	1	2	3	2	2	2	4	3	4	4	3	4	3	3	4	2	2	71
4	3	3	2	2	2	1	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	4	2	2	3	2	64
4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	68
4	1	3	1	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	1	2	3	3	3	3	4	65
3	3	4	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	3	1	2	3	1	66
4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	64
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	2	4	2	2	72
3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	65
3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	60
4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	69
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	3	4	3	70
3	3	2	4	2	3	3	3	3	1	3	3	2	4	3	4	4	4	3	1	2	3	2	67
3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	4	4	4	3	2	3	2	3	75
3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	4	2	3	2	2	65
3	2	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	4	3	4	3	2	3	4	3	3	2	3	71
3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	67
4	4	3	4	4	3	2	3	4	2	3	3	2	3	4	4	3	4	1	1	3	1	3	70
3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	67
3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	67
3	3	4	2	2	2	3	2	2	2	2	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	2	2	66
3	3	3	1	2	1	2	3	2	3	2	4	2	3	3	3	3	3	4	2	4	2	2	64
4	3	4	4	2	4	4	4	4	1	3	1	1	3	4	3	3	3	4	3	4	1	2	72
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	1	3	2	3	69
4	4	4	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	2	4	2	4	2	3	69
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	68
3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	68

3	2	3	3	3	2	1	2	3	2	3	2	2	3	4	3	3	4	4	1	4	3	3	4	67
3	4	3	3	1	2	4	4	2	2	2	2	4	3	4	2	1	2	2	1	4	2	2	1	60
3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	4	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	64
4	2	4	2	2	3	2	3	4	1	3	2	2	3	4	4	4	4	1	2	4	3	2	4	69
4	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	1	4	2	4	75
4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	2	75
4	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	1	1	2	2	2	3	65
3	3	3	2	2	2	1	2	3	3	2	1	2	4	4	2	3	3	1	2	2	2	3	2	57
3	2	4	1	3	1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	66
4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	73
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	68
4	3	3	3	4	2	2	3	3	3	1	2	1	3	4	2	2	2	4	2	4	1	2	2	62
3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	65
4	3	4	4	3	4	4	4	4	1	2	3	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	2	2	78
3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	2	2	3	2	2	3	68
3	4	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	3	4	2	2	2	4	4	3	2	2	3	62
4	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	4	3	3	4	4	4	4	1	1	4	2	2	3	71
3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	62
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4	69
4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	1	2	2	2	70



JURNAL

PENGARUH KECANDUAN GADGED (SMARTPHONE) TERHADAP EMPATI MAHASISWA UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Muhammad Rifqi Bukhori

Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Rif.bukhori@gmail.com

Abstrak

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mengurangi intensitas seseorang untuk bersosialisasi dengan lingkungan atau keluarganya, ini menjadikan interaksi sosial seseorang terganggu. Berawal dari interaksi sosial yang terganggu itulah, kepekaan empati pada individu mulai terkikis, dan secara tidak disadari individu tersebut akan menjadi apatis dengan orang lain, bahkan dengan orang dekatnya. Tentu ini akan menjadi dampak kecanduan gadget yang mengerikan, gadget yang dibuat dengan tujuan mempermudah dan membantu kehidupan manusia ternyata memiliki dampak yang cukup besar bagi kehidupan sosial individu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan gadget (*smartphone*) pada Mahasiswa Psikologi UIN Malang. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan analisis deskripsi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 108 responden dengan menggunakan teknik *random sampling*. Instrumen penelitian ini menggunakan kuisioner yang disusun oleh peneliti. Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala, skala kecanduan gadget (*smartphone*) yang terdiri dari 24 item dengan reliabilitas $\alpha = 0,702$. Skala empati yang terdiri dari 24 item dengan reliabilitas $\alpha = 0,659$. Data analisis menggunakan uji deskripsi guna melihat kategori, uji asumsi guna melihat linieritas variabel, dan uji hipotesis guna membuktikan hipotesis penelitian.

Hasil penelitian dapat disimpulkan: 1) Mahasiswa Psikologi UIN Malang memiliki tingkat kecanduan gadget (*smartphone*) dalam kategori rendah dan empati dalam kategori tinggi; 2) terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan gadget (*smartphone*) terhadap empati pada mahasiswa psikologi UIN Malang dengan taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), besar pengaruh yang diberikan adalah sebesar 97,2%.

Kata Kunci : Kecanduan gadget (*smartphone*), empati

Pendahuluan

Manusia sebagai seorang khalifah di muka bumi ini, yang mempunyai tugas untuk memakmurkan bumi ini. Manusia hidup di dunia ini sebagai makhluk biologis dan sosial yang tidak bisa hidup sendiri. Sebagaimana diketahui sebagai makhluk sosial manusia selalu membutuhkan sesamanya dalam kehidupan, oleh karena itu manusia harus selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Selain dengan sesama individu, manusia juga membutuhkan hubungan dengan kelompok manusia lainnya. Interaksi antar manusia inilah yang disebut dengan interaksi sosial. Proses interaksi sosial dalam masyarakat ini bersumber dari faktor imitasi, sugesti, simpati, identifikasi dan empati.

Pada desawa ini, perkembangan teknologi dinilai dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat,

tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas masyarakat, termasuk juga dalam proses interaksi social dalam masyarakat. Perkembangan teknologi komunikasi berdampak pada bermunculannya berbagai jenis kegiatan yang berbasis teknologi, seperti *e-government*, *e-commerce*, *e-education*, *e-medicine*, *e-laboratory*, dan lainnya yang semuanya itu berbasiskan elektronik. Sekarang orang berkomunikasi bisa bersifat interaktif, dengan memanfaatkan teknologi. Dari segi bentuk, komunikasi dapat bersifat dari satu orang ke banyak orang (kelompok), demikian sebaliknya, dari banyak orang (kelompok) ke satu orang atau dari kelompok ke kelompok. *Smartphone* merupakan inovasi baru teknologi komunikasi yang telah berkembang dimasyarakat, dimana *Smartphone* merupakan alat komunikasi atau telepon selular (perkembangan dari telepon selular) yang dilengkapi dengan *organizer* digital.

Perangkat tersebut dapat berfungsi sebagai data *organizer*, *web*, *browser*, *e-mail client*, pemutar musik, pemutar film, kamera digital, GPS, mengirim dokumen dan fungsi lainnya.

Sebelum adanya *hadphone*, *gadget* dan perangkat elektronik lainnya, orang-orang dengan mudah saling menyapa dan berinteraksi pada saat bertemu atau pada saat berkumpul. Pada saat ini orang lebih asik dan sibuk dengan *gadget* yang dimilikinya. Orang-orang saat ini cenderung lupa dengan adanya teman yang sesungguhnya ada disampingnya. Manusia hanya dianggap objek, bukan lagi manusia selayaknya saat mereka bertemu (Goleman, 2007).

Akibatnya fenomena *gadget* di kalangan mahasiswa sudah ramai dibicarakan, mahasiswa cenderung tidak acuh bahkan tidak sadar dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan efek

samping. Kini penggunaan *gadget* dapat dengan mudah dijumpai seperti di *café*, *mall*, bus, kampus hampir di pinggir jalan sekalipun. Sedangkan dari hasil observasi yang peneliti lakukan di lapangan khususnya di kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, kebanyakan para mahasiswa yang sedang duduk bergerombol bersama teman-temannya, mereka cenderung sibuk dengan *gadget* atau *handphone* masing-masing dan sedikit berinteraksi dengan temannya tersebut. Mahasiswa cenderung asik dengan *gadgetnya* dan tidak memperhatikan teman yang sedang berbicara. Mereka kurang memahami kondisi dan perasaan teman yang sedang berbicara. Saat duduk di kantin mereka lebih sibuk dengan *gadgetnya* dan tidak memperhatikan lingkungan sekitar. Teman yang sedang mengajak berbicara diberi respon namun tetap memandangi *gadgetnya*. Sampai-sampai ada mahasiswa yang mendapatkan masalah dalam

berorganisasi ingin meminta bantuan meskipun berupa curhatan atau motivasi sering tidak di hiraukan meskipun tidak jarang yang memperhatikan. Ada juga waktu di café ketika sibuk bermain game online di smartphone mahasiswa uin cenderung tidak memperhatikan seekitar, bahkan tidak menghiraukan meskipun ada pengamen atau pengemis datang.

Dampak negatif lain dari hasil kecanduan *gadget* dapat menjadikan seseorang tidak peduli dengan orang lain, sombong, melakukan perbuatan amoral seperti pemerkosaan, seks bebas, penipuan, pencurian, pembunuhan dan sebagainya. Rasa empati juga semakin berkurang karena ketidakpeduliannya dengan orang lain.

Goleman (2003) mengartikan empati yaitu merasakan yang dirasakan orang lain, mampu memahami perspektif mereka, menumbuhkan hubungan saling percaya dan menyelaraskan diri dengan individu lain. Baron &

Byrne (2005) kemudian menyatakan bahwa empati merupakan kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpatik dan mencoba menyelesaikan masalah, mengambil perspektif orang lain. Empati merupakan sesuatu yang jujur, sensitive dan tidak dibuat-buat serta didasarkan atas hal yang dialami orang lain. Taufik (2012) menyatakan empati merupakan aktivitas untuk memahami apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan orang lain, serta apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh individu tersebut terhadap kondisi yang dialami individu lain, tanpa kehilangan kontrol atas dirinya sendiri.

Aspek-aspek empati menurut Zoll dan Enz (2012) adalah empati kognitif dan empati afektif. Kemudian menurut Davis (dalam Sari & Eliza, 2003) yaitu *perspective tacking* (Pengambilan Perspektif), *fantasy* (Imajinasi), *Empathic concern* (Perhatian

Empatik), dan *personal distress* (Distress Pribadi).

Faktor-faktor yang mempengaruhi empati menurut Hoffman (2000), yaitu sosialisasi, dengan adanya sosialisasi memungkinkan seseorang dapat mengalami sejumlah emosi, mengarahkan seseorang untuk melihat keadaan orang lain dan berpikir tentang orang lain. *Mood and feeling* yaitu situasi perasaan seseorang ketika berinteraksi dengan lingkungannya akan mempengaruhi cara seseorang dalam memberikan respon terhadap perasaan dan perilaku orang lain, situasi dan tempat, pada situasi tertentu seseorang dapat berempati lebih baik dibandingkan dengan situasi yang lain, proses belajar dan identifikasi, apa yang telah dipelajari anak di rumah atau pada situasi tertentu diharapkan anak dapat menerapkannya pada lain waktu yang lebih luas. Komunikasi dan bahasa, pengungkapan empati dipengaruhi

oleh komunikasi (bahasa) yang digunakan seseorang. Perbedaan bahasa dan ketidakpahaman tentang komunikasi akan menjadi hambatan pada proses empati, pengasuhan, lingkungan yang berempati dari suatu keluarga sangat membantu anak dalam menumbuhkan empati dalam dirinya.

Sebagian besar mahasiswa sekarang telah menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti *smartphone*, tablet, ipad, laptop atau lebih biasa disebut dengan *gadget*. Mereka menggantungkan hidup mereka pada *gadget* dengan berbagai alasan seperti membantu mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan, dan lain-lain. Namun, tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap *gadget* yang mereka anggap sebagai penunjang studi mereka ataupun sebagai pengikut perkembangan mereka malah dapat

menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dan dengan bijaksana.

Armuyanti (2013) mengatakan bahwa hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap empati yaitu salah satu faktor yang mempengaruhi perubahan sosial budaya adalah penemuan-penemuan ide baru, teknologi baru yang terjadi didalam masyarakat. Hal ini tidak hanya membawa dampak positif namun membawa dampak negatif bagi kehidupan manusia diantaranya adalah mengurangu sifat sosial manusia karena cenderung lebih suka berhubungan melalui internet daripada bertemu secara langsung dan juga mengakibatkan kecanduan.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu dari Prasetyo (2017) tentang Hubungan Antara Kecanduan Gadget (*Smartphone*) Dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas

Muhammadiyah Surakarta, menyatakan bahwa hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dengan empati. Sumbangan antara empati terhadap kecanduan *gadget* 79,52%. Masih terdapat 20,48% faktor lain yang mempengaruhi kecanduan *gadget*.

Kecanduan menurut Griffiths (dalam Essau, 2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT) (Yuwanto, 2010).

Aspek-aspek kecanduan *gadget* menurut Young (1999) adalah merasa sibuk dengan *gadgetnya*, 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* dan bermain *gadget* lebih lama daripada yang direncanakan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini termasuk jenis penelitian kuantitatif, sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan regresi. Menurut Sugiyono (2010), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Azwar (2015), populasi didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian.

Teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan atau penarikan sampel (Sugiyono, 2012). Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik *simple random sampling* adalah teknik yang memberikan kesempatan yang sama pada setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel. Dengan kesempatan yang sama ini, hasil dari suatu penelitian dapat digunakan untuk memprediksi populasi. Selain itu, teknik ini dipakai karena populasi penelitian bersifat homogen dan tidak banyak jumlahnya (kurang dari 1000).

Hasil

Variabel	N	Hipotetik			
		Maks	Min	Mean	SD
Kecanduan Gadget (smartphone)	108	68	39	53,7	5,67
Empati	108	78	57	67,5	4,64

Total	2306.	1	
	074	0	
		7	

Berdasarkan hasil uji linieritas tersebut dapat di peroleh nilai *deviation from linearity* sebesar 0.228 > 0.05. Sesuai dengan pernyataan diatas jika nilai *deviation from linearity* lebih dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linier antara variabel terikat dan variabel bebas.

1. Uji linieritas

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
empati * keca nduan gadged	Betw een Grou ps	443.493	2	18.479	18.82	.000
	Linearit y	63.489	1	63.489	2.829	.000
	Deviat ion from Lineari ty	380.004	2	16.522	16.73	.000
	Within Groups	1862.581	83	22.441		

2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Unstandardized Residual	N	104
Normal Parameters a,b	Mean	.0000
	Std. Deviation	4.675
	Deviation	72798

Most Extreme Difference	Absolute	.082
Positive		.082
Negative		-.062
Test Statistic		.082
Asymp. Sig. (2-tailed)		.082 ^c

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut dapat di peroleh hasil nilai signifikansi (p) sebesar 0,082 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi normal.

3. Hasil Reliabilitas

No	Variabel	Reliabilitas	Keterangan
1	Kecanduan Gadget (smartphone)	0,702	Reliabel
2	Empati	0,659	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa Cronbach's Alpha dari skala Kecanduan Gadget (smartphone) memiliki koefisien sebesar 0,702. Sehingga dinyatakan reliabel. Pada skala Empati juga dikatakan reliabel karena memiliki koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,659.

Tingkat kecanduan Gadget (smartphone)

Berdasarkan hasil penelitian bahwa tingkat kecanduan gadget (smartphone) terhadap mahasiswa Uin Malang 2016-2019 dengan total 108 responden mayoritas memiliki tingkat yang rendah. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil skor yang diperoleh yaitu sebesar 4% memiliki kecanduan gadget dalam kategori tinggi dengan jumlah frekuensi 4 mahasiswa, sebesar 40% memiliki kecanduan gadget dalam kategori sedang dengan jumlah frekuensi 43 mahasiswa, dan sebesar 56% memiliki kecanduan gadget dalam kategori rendah dengan jumlah frekuensi 61 mahasiswa.

Mahasiswa yang memiliki tingkat kecanduan gadget yang rendah yang di jelaskan ada 61 orang dengan ini mereka mampu mengontrol penggunaan gadget (smartphone). Hal ini menjelaskan bahwa kebanyakan mahasiswa Uin malang tidak mengalami kecanduan Gadget.

Gadget menurut Griffiths (dalam Essau, 2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (excessive). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT) (Yuwanto, 2010).

Tingkat Empati

Berdasarkan hasil penelitian bahwa tingkat empati mahasiswa Uin Maulana Malik Ibrahim Malang 2016-2019 dengan total 108 responden mayoritas memiliki tingkat empati

yang tinggi. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil skor yang diperoleh yaitu sebesar 89% dengan jumlah frekuensi 89 mahasiswa, sedangkan katogori sedang 18% dengan jumlah frekuensi 19 mahasiswa dan rendah jumlah frekuensi 0 siswa. Mahasiswa yang memiliki tingkat empati yang tinggi yang di jelaskan ada 89 mahasiswa dengan ini mereka mampu memahami apa yang dipikirkan dan di rasakan orang lain. Hal ini menjelaskan bahwa kebanyakan mahasiswa Uin malang memiliki tingkat empati yang tinggi.

Goleman (2003) mengartikan empati yaitu merasakan yang dirasakan orang lain, mampu memahami perspektif mereka, menumbuhkan hubungan saling percaya dan menyelaraskan diri dengan individu lain. Baron & Byrne (2005) kemudian menyatakan bahwa empati merupakan kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpatik dan mencoba menyelesaikan masalah, mengambil perspektif orang lain. Empati merupakan sesuatu yang jujur,

sensitive dan tidak dibuat-buat serta didasarkan atas hal yang dialami orang lain. Taufik (2012) menyatakan empati merupakan aktivitas untuk memahami apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan orang lain, serta apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh individu tersebut terhadap kondisi yang dialami individu lain, tanpa kehilangan kontrol atas dirinya sendiri.

Pengaruh Kecanduan gadget (smartphone) terhadap Empati Mahasiswa

Dari hasil analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan program *SPSS 26.0 for windows* didapatkan hasil bahwa kecanduan gadget (smartphone) memberikan pengaruh terhadap empati mahasiswa Uin Maulana Malik Ibrahim Malang 2016-2019. Pengaruh kecanduan gadget (smartphone) terhadap empati memiliki *R square* sebesar 0,972 dan nilai signifikansi ($F= 3744.159$ $p =0.000 < 0.05$). hal ini menunjukkan bahwa kontribusi kecanduan gadget (smartphone) terhadap terjadinya empati sebesar 97,2% sedangkan 2,8%

empati mahasiswa dipengaruhi oleh faktor lain. Dan hal ini juga menunjukkan bahwasannya kecanduan gadget (smartphone) terhadap empati memiliki pengaruh yang signifikan.

Saran

3. Mahasiswa

Bagi mahasiswa Uin Maliki Malang yang memiliki tingkat kecanduan gadget yang rendah harap di pertahankan. Dan bagi mahasiswa yang memiliki tingkat kecanduan yang sedang diharap memerhatikan diri karena jumlahnya cukup banyak.

Dan untuk mahasiswa Uin Maliki Malang ketika ada pengamen, pengemis, atau orang yang mengajak ngobrol jangan di tinggal untuk bermain gadget

4. Bagi peneliti selanjutnya

Pada penelitian kali ini terdapat beberapa keterbatasan peneliti, maka untuk peneliti selanjutnya bisa mengkaji lebih luas mengenai kecanduan gadget (smartphone) terhadap empati.

DAFTAR PUSTAKA

Andromeda, S. (2014). Hubungan

- Antara Empati dengan Perilaku Altruisme Pada Karang Taruna Desa Pakang. Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi).
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi).
- Armayanti, L. 2013. Pengaruh Kecanduan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja. *Jurnal An- Nafs*. Vol. 8. No. 2.
- Azwar, S. (2015). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baron, R.A., & Byrne, D., (2004) . *Psikologi Sosial jilid 1 (edisi kesepuluh)*.
- Calabrese, L. H. et al. (2013). *Correlates and Changes in Empathy and Attitudes Toward Interprofessional Collaboration in Osteopathic Medical Students*. *The Journal of the American Osteopathic Association*, 113(2). 898-907. *Caring and Justice*. Cambridge. Cambridge University Press
- Cooper, A. (2000). *Seks maya: The Dark Side of the Force: A Special Issue of The Jurnal Sexual Addiction & Compulsivity*. Philadelphia: G.H. Buchanan.
- Davis, M. H. (1983). *Measuring Individual Differences in Empathy: Evidence for a Multidimensional Approach*. *Journal of Personality and Social Psychology*. 44(1). 211-218.
- Essau, C. A. 2008. *Adolescent Addiction :Epidemiology, Assesment and*
- Ghazali, Imam. 2011. *“Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS”*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Goleman Daniel, 2007. Kecerdasan Emotional (Terjemahan Hermaya T). Jakarta; PT Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2003).Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2004). Kecerdasan Emosional :Mengapa EQ lebih penting daripada IQ?. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and Computer 'Addiction' Exist? : Some Case
- Griffiths, M.D. (1996). Behavioural Addictions: An Issue for Everybody? Journal of Workplace Learning, 8(3), 19-25.
- Hoffanm, Martin. Dkk. 2000. Empathy and Moral Development : Implication For
- Hornby, A. S. (2000). Oxford Advanced Learner's Dictionary. New York : Oxford University Press.
- Hovart, A. T. (2016, May 10). babtsmrt/coping. Diambil kembali dari www.cts.com: <http://www.cts.com/babtsmrt/coping/html>
- Hovart, A. T. (2016, May 10). babtsmrt/coping. Diambil kembali dari www.cts.com: <http://www.cts.com/babtsmrt/coping/html>
- Howe, D. (2015). Empati : Makna dan pentingnya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.Jakarta: Penerbit Erlangga.Jakarta: Rineka Cipta.
- Kaplan, Robert M., & Dennis. (2005). Psychological Testing: Principles, Applications, and Issues (6 th ed). USA : Thomson Wadsorth.
- Keepers, G. A. (1990). Pathological Preoccupation with Video Games. Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 29, 49-50.
- Kuss DJ, Griffiths MD. (2011).

- Online social networking and addiction—a review of the psychological literature. *Inter J Environ Res Pub Health*. 8(9):3528-52.
- Lampert, K. (2005). *Pengantar Ilmu Jiwa Sosial*. Jakarta: EGC.
- Leung, L. (2007). Leisure boredom, sensation seeking, self-esteem, addiction symptoms, and patterns of mobile phone use. Diunduh 22 Mei 2016 dari <http://www.com.cuhk.edu.hk>
- Mark, D.F.; Murray, M.; Evans, B.; & Willig, C. 2004. *Health Psychology : Theory, Research and Practice*. London : Sage Publication ltd.
- Nurul Zuriyah. (2006). *Metode penelitian sosial dan pendidikan : teori Aplikasi*. Jakarta : bumi aksara.
- Prasetyo, B. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif : Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Prasetyo, B. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif : Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safaria, T. (2005). *Interpersonal intelligence : metode pengembangan kecerdasan interpersonal anak*. Yogyakarta: Amara Books.
- Sarafino, E. P. (2006). *Health Psychology : Biopsychosocial Interactions*. Fifth Edition. USA: John Wiley & Sons.
- Sari, A. T. O & Eliza, M. 2003. *Empati dan Perilaku Merokok di Tempat Umum*.
- Starcevic, V. (2012). Is Internet addiction a useful concept?. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry* 47(1) 16–19.
- Study Evidence. *Cyber & behavioral Journal*, 3(2), 211-218.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Suryabrata. (2011). Metodologi Penelitian. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Taufik. (2012). Empati pendekatan psikologi sosial. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Treatment. New York : Elsevier Inc
- Wahid Sulaiman. (2004). Analisis-analisis Regresi menggunakan SPSS. Yogyakarta : ANDI.
- Wuryanano. (2007). The 21 Principle to Build and Develop Fighting Spirit. Jakarta: PT. Elek Media Komputindo.
- Xu, X-L., et al. (2015). The Influence of Social Media on Sleep Quality: A Study Undergraduate Students in Chongqing, China, Journal Nursing and Care, 4(3), 1-7.
- Yee, N. 2002. Understanding MMORPG Addiction. Ariadne, pg. 1-16
- Young, K. S. 1999. Internet Addiction: symptoms, evaluation, and treatment. In L. VandeCreek & T. Jacson (Eds) Innovation in Clinical Practice : A Sorce Book. Vol. 17. Hlm. 13-19
- Yuwanto, L. (2010). Mobile Phone Addict. Surabaya: Putra Media Nusantara.
- Yuwanto, L. 2010. Mobile Phone Addict. Surabaya : Putra Media Nusantara
- Zoll. C & Enz. S. 2012. A Questionnaire to Assess Affective and Empathy in