

Adelia Putri Sudarto

by CEK PLAGIASI

Submission date: 26-Aug-2023 12:57AM (UTC-0400)

Submission ID: 2150225639

File name: revisi---ARTIKEL_INTUISI_SIDANG_ADELIA.docx (79.65K)

Word count: 4187

Character count: 26651

7

**ADIKSI GADGET DAN POLA ASUH DEMOKRATIS
TERHADAP EMPATI PADA SISWA SMA
DI KECAMATAN KREMBANGAN SURABAYA**

Adelia Putri Sudarto¹, Zaki Nur Fahmawati²

¹Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo,
Kampus 2, Gelam, Sidoarjo, Indonesia

²Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo,
Kampus 2, Gelam, Sidoarjo, Indonesia

putrisa874@gmail.com¹, zakinurfahmawati@umsida.ac.id²

Abstrak. Empati adalah dasar untuk memahami emosi orang lain maupun merasakan isyarat emosi non verbal. Menyelaraskan pendengaran dengan penuh reseptivitas (menerima dan terbuka menerima saran), dan penyalarsan diri dengan orang lain. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui adanya peranan antara adiksi gadget dan pola asuh demokratis terhadap empati pada siswa SMA di Kecamatan Krembangan Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini ialah regresi berganda. Populasi yang digunakan pada penelitian ini ialah 1075 dan sampel yang dipakai ialah 292 siswa. Sampel yang digunakan ialah random sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah dengan kuisioner dan wawancara. Pada penelitian ini menggunakan 3 variabel *adiksi gadget* dengan nilai reliabilitas 0.838, pola asuh demokratis dengan nilai reliabilitas 0.814, empati dengan nilai reliabilitas 0.812. Hasil penelitian yang didapatkan ialah adanya peranan yang signifikan antara adiksi gadget dan pola asuh demokratis terhadap empati pada siswa SMA di Kecamatan Krembangan. menunjukkan jika variabel X1 (adiksi gadget) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap empati hal ini dapat dilihat dari nilai $0.00 < 0.05$ yang artinya H_0 ditolak. Sedangkan dalam kolom Sig. menunjukkan jika variabel X2 (pola asuh demokratis) mempengaruhi empati secara signifikan, hal ini dapat dilihat dari nilai Sig. $0.00 < 0.05$ yang artinya H_0 ditolak.

Kata Kunci: adiksi gadget, pola asuh demokratis, empati, siswa SMA

Abstract. Empathy is the basis for understanding other people's emotions or sensing nonverbal emotional cues. Attunement in listening receptively (accepting and being open to suggestions), and aligning yourself with someone. The purpose of this study was to determine the role between gadget addiction and democratic parenting towards empathy in high school students in Krembangan District, Surabaya. This study uses a correlational quantitative approach. The data analysis technique used in this study is multiple regression. The population used in this study was 1075 and the sample used was 292 students. The sample used is random sampling. Data collection techniques used are questionnaires and interviews. In this study using 3 gadget addiction variables with a reliability value of 0.838, democratic parenting style with a reliability value of 0.814, empathy with a reliability value of 0.812. the research results obtained are that there is a significant role between gadget addiction and democratic parenting towards empathy in high school students in Krembangan District. shows that the variable X1 (gadget addiction) has a significant effect on empathy. This can be seen from the value $0.00 < 0.05$, which means H_0 is rejected. Meanwhile, in the Sig column. shows that variable X2 (democratic parenting) has a significant effect on empathy, this can be seen from the Sig. $0.00 < 0.05$ which means H_0 is rejected.

Keywords: gadget addiction, democratic parenting, empathy, high school students

PENDAHULUAN

Masing-masing individu memiliki rasa empati sebab berempati pada seseorang hanya dibutuhkan hasrat untuk memahami keadaan orang lain dengan melibatkan diri sendiri. Perilaku empati secara alamiah dapat dikatakan sebagai perilaku ikut merasakan bagaimana keadaan orang lain yang telah didapat sejak kecil (Mahera 2022b). Meskipun perilaku empati dipelajari sejak kecil, namun harus dipraktikkan sejak dini untuk menciptakan **hubungan sosial** secara **positif** dalam **kehidupan sehari-hari**, **seseorang yang** umumnya berempati dengan baik akan mengalami perkembangan menjadi pribadi yang baik pula serta menciptakan hubungan sosial di rumah, sekolah atau bahkan dalam komunitas, apadanya perilaku empati dapat meminimalisir kejadian tersebut menjadi konflik di lingkungan sosial (Mahera 2022b).

Sejalan dengan hasil survey dan menemukan fenomena yang dilakukan oleh peneliti di SMA Kecamatan Krembangan. Dimana sekolah tersebut memiliki permasalahan yaitu kurangnya empati siswa terhadap lingkungannya. Salah satu sekolah yang dipilih oleh peneliti untuk diwawancarai dan peneliti mewawancarai salah satu guru yang juga menjabat sebagai kepala sekolah mengatakan bahwa “disini siswa mengolok-olok temannya dan tidak jarang juga siswa tidak memperhatikan guru pada saat memberi nasihat maupun menerangkan di depan kelas”. Misalnya di dalam kelas seringkali guru mendapati siswa menggunakan handphone saat guru menjelaskan pelajaran.

Pada saat remaja dapat mewujudkan perasaan empati dengan baik maka remaja tersebut dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan, namun sebaliknya jika remaja tidak dapat mewujudkan perasaan empati dengan baik maka akan mengalami masalah yang dapat menghambat belajarnya dan mencapai hasil belajar disekolah (Tiyas 2017). Dampak dari siswa yang kurang memiliki rasa empati tinggi yakni siswa akan memiliki perilaku moral cenderung kurang baik sesuai dengan pernyataan Hoffman (Effendy and Indrawati 2020). yakni jika perkembangan moral ditandai dengan perkembangan perilaku prososial dan empati dalam diri seseorang. Pada penelitian terdahulu disebutkan bahwa “*The empathic ability is a construct strongly related to EI, as empathy is one of the skills closely associated with the understanding and use of emotions*” (Segura, Estévez, and Estévez 2020).

Seseorang yang memiliki rasa empati maka akan mampu mengembangkan rasa percaya diri yang baik dan memiliki pengendalian diri yang baik, yang menandakan bahwa seseorang yang memiliki empati lebih berhati-hati bertindak atau memahami lingkungan sekitar (Lina and Purnomo 2019). Empati dimulai dengan cara meniru penderitaan orang lain secara fisik, dengan adanya empati mencoba untuk memecahkan masalah dengan mengambil sudut pandang orang lain. Kemampuan ini diperkirakan sudah muncul sejak umur 6 tahun. Sudah jelas bahwa semua orang memiliki kemampuan tersebut, tetapi hanya cara mereka dalam mengimplementasikan dan memanfaatkannya. Mengingat bahwa setiap orang memiliki cara unik untuk menyampaikan pesannya (Muzarohmah 2022).

Empati ialah sebuah respon afektik yang terjadi ketika seseorang memahami dan merasakan emosi atau keadaan **lainnya yang mirip dengan perasaan** orang lain (Bambang Setyo Budianto, Mujidin 2019). Empati adalah bagian terpenting dalam kecerdasan sosial, empati sebagai bagian penting dari kompetensi sosial. Beberapa komponen terkait kompetensi sosial adalah penyaluran, empati dasar, pengertian sosial dan ketepatan empati. Empati adalah dasar untuk memahami emosi orang lain atau merasakan isyarat emosi non verbal. Menyalurkan pendengaran dengan penuh reseptivitas (menerima dan terbuka dari saran yang masuk), dan menyesuaikan dengan orang lain. Perspektif empati yang melibatkan pemahaman tentang sosial untuk mengetahui cara membangun interaksi sosial (Suryawati 2016).

Selain melakukan wawancara kepada kepala sekolah, peneliti juga melihat sendiri bagaimana sikap siswa yang mencerminkan kurangnya empati. Dari hasil wawancara dan teori yang dipaparkan oleh peneliti semakin memperkuat hipotesis bahwa siswa SMA di Kecamatan Krembangan kurang memiliki empati. Faktor berupa pola asuh orang tua, keluarga, jenis kelamin, budaya, ekonomi, pendidikan dan sosial politik. Gunarsa (Tusyadiah 2021) Kepribadian seseorang terbentuk saat mereka

masih anak-anak dan dipengaruhi oleh pengasuhan orang tua mereka. Semakin anak tumbuh menjadi dewasa, maka akan merasakan pemberian dari orang lain, termasuk rasa empati orang tua kepadanya, karena perhatian dari orang tua termasuk salah satu cara pola asuh, cinta, penerimaan, kelekatan emosional dan kasih sayang tulus kepada anak untuk menciptakan rasa empati kepada orang lain.

Pola asuh demokratis (autoritative) merupakan salah satu jenis pola asuh dari segi kesetaraan kedudukan orang tua dan anak, timbal balik cara berkomunikasi bisa secara langsung dengan bebas, ramah, percaya, dan anak di didik untuk bertanggungjawab atas apa yang dia lakukan (Asiyah 2013). orang tua dengan menerapkan pola asuh demokratis selalu fokus pada perkembangan anak dan bukan hanya selalu memberikan saran dan nasihat, namun juga bersedia mendengar keluhan anak mengenai masalah mereka (Asiyah 2013). Sikap dan pola asuh orang tua yang demokratis menghasilkan komunikasi dialogis antara prang tua dan anak, dan remaja merasa diterima oleh orang tua mereka, yang menghasilkan pertautan perasaan. Syaiful (2014) menyatakan bahwa pola asuh demokratis adalah tipe pola asuh yang terbaik dari tipe pola asuh lainnya.

Restiani (Tusyadiah 2021) orang tua harus mampu menggabungkan ketiga gaya pengasuhan. Ada orang tua yang membimbing anak dengan cara demokratis, otoriter, atau permisif. Ini berarti bahwa, meskipun pemberian pola asuh hanya diterapkan di keluarga, tetapi orang tua dapat meningkatkan empati mereka terhadap anak mereka dengan memulai perawatan yang terbaik. Budianto pada tahun 2019 meneliti pola asuh demokratis dan empati yang menyimpulkan ketika remaja yang diasuh dengan pola asuh demokratis di rumah, akan menunjukkan empati lebih baik (lebih tinggi). Namun apabila tidak menerapkan pola asuh demokratis, akibatnya empati anak semakin rendah..

Selain pola asuh demokratis empati juga dipengaruhi oleh intensitas pemakaian gadget sehingga remaja menjadi kecanduan dan tingkat empati menjadi menurun. Berdasarkan hasil survey peneliti, perilaku yang muncul ialah banyak remaja yang kurang tepat menempatkan Tindakan tertentu. Hal tersebut terlihat dari perilaku siswa pada saat dikelas yang menggunakan gadget saat pelajaran berlangsung, tidak memperhatikan lawan bicara saat berinteraksi. (Riswandi, 2013) seiring berjalannya waktu cara manusia melakukan komunikasi telah berubah menggunakan alat komunikasi seperti gadget. Gadget adalah perangkat atau alat elektronik berukuran kecil.

Selain digunakan untuk komunikasi, gadget terdapat bermacam aplikasi yang menarik dan canggih, hal ini berdampak pada banyak pengguna menghabiskan waktu menggunakan gadget hanya untuk mencoba dan memakai aplikasi sosial media seperti Instagram, Facebook, WhatsApp, Line, dan permainan. dan secara tidak langsung membuat pengguna menjadi kecanduan gadget (Mahera 2022b). Sehingga kemampuan berempati seseorang, dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi seperti dengan penggunaan gadget. Gangguan ketergantungan terhadap layar (SDD) adalah gangguan yang disebabkan oleh penggunaan gadget berlebihan. Gagasan ini berdampak pada otak, yaitu jaringan lobus frontal otak anak menyusut atau hilang, dan striatum, yang bertanggungjawab untuk mengatur dan dampak lebih parah ialah akan hilang. Sangat berbahaya apabila jaringan insula rusak sehingga berdampak pada pelepasan rasa kasih sayang dan perkembangan rasa empati (Pradevi 2020). Adapun aspek adiksi gadget yaitu 1) *Daily life disturbance*, 2) *Withdrawal*, 3) *Cyberscape oriented relationship*, 4) *Overuse*, 5) *Tolerance* (Mahera 2022a)

Hal ini juga di dukung pendapat Wihdan Hidayat yang dilansir Repbli pada tanggal 06 Juni 2017, dengan judul "Ketergantungan Ponsel Bunuh Rasa Empati". Professor Sains dan Teknologi di *Massachusetts Intitite of Technology*, Sherry Turkle, menyatakan "kecanduan gadget dapat menghilangkan rasa empati pada seseorang, serta merusak budaya, keluarga bahkan mengganggu mental seseorang". Jika seseorang sudah tergantung dengan gadget, maka akan rentan terkena depresi. Ada beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan kecanduan gadget diantaranya, termasuk hilangnya kontrol diri, dan perilakunya secara terus-menerus dapat merugikan dirinya sendiri (Singh and Goswami 2016).

Tiga karakteristik seseorang dengan indikasi kecanduan gadget, pertama, orang yang 1)canduan gadget akan selalu menjaga dan memegang gadget, kedua seseorang akan selalu menggunakan gadget untuk berkomunikasi daripada menggunakan telepon rumah yang tersedia, ketiga, 4)nggunaan gadget akan berkurangnya interaksi dengan orang lain (Singh and Goswami 2016). Pada penelitian (Agusta 2016) yang berjudul “faktor-faktor resiko kecanduan menggunakan Smartphone” mendefinisikan kecanduan *smartphone* atau perangkat elektronik adalah ketika tubuh atau pikiran seseorang terlibat terus menerus dalam suatu kebiasaan yang membuat mereka merasa ketergantungan atau kecanduan.

Hasil penelitian diatas didukung oleh hasil penelitian terdahulu yakni Nurwijani A. dengan judul penelitian “Hubungan Religiusitas dan Pola Asuh Demokratis dengan empati siswa kelas VIII MTsN 14 Jombang” tahun 13) pelajaran 2019-2020 sebanyak 183 orang yang terdiri atas 93 laki-laki dan 90 perempuan. Dengan hasil penelitian adanya hubungan positif yang signifikan antara variabel pola asuh demokratis terhadap empati. Maharani 5)S. dengan judul penelitian “pengaruh smartphone addiction terhadap empati pada generasi milenial” dengan populasi sebanyak 15)ak 307.575 jiwa yang berusia 20-34 tahun, jumlah sampel penelitian sebanyak 100 orang. Dengan hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara adiksi gadget terhadap empati.

Pada penelitian ini menggunakan tiga variabel yakni adiksi gadget dengan nilai reliabilitas 0.838, pola asuh demokratis dengan nilai reliabilitas 0.814 dan empati dengan nilai reliabilitas 0.812. Adanya dilakukan penelitian ini adalah bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh secara bersama-sama adiksi gadget dan pola asuh demokratis terhadap empati pada siswa sekolah menengah atas (SMA) di Kecamatan Krembangan Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional. Kuantitatif korelasional berfungsi untuk mengamati populasi, atau sampel, dimana instrument penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, dan untuk menguji hipotesis dengan cara analisis data yang bersifat statistik Menurut Sugiyono (Mulinda, Afiati, and Conia 2020). Penelitian korelasional memiliki pengertian Menurut Winarni (Wahyunni, Dalifa, and Mukhtadir 2017) yaitu hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya.

Variabel berasal dari Bahasa Inggris *variable* dengan arti “ubahan”, “faktor tak tetap” atau “gejala yang dapat diubah”. Istilah variabel menurut Sugiyono (Ulfa 2019) mengemukakan variabel penelitian yaitu suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut, selanjutnya dapat disimpulkan. Di dalam penelitian ini terdapat Variabel terikat dan Variabel bebas. Variabel terikat yaitu Y dan Variabel bebas X1 dan X2. Variabel terikat yaitu Empati, Variabel bebas X1 Adiksi Gadget Variabel X2 Pola asuh demokratis.

Definisi operasional memiliki pengertian (Ulfa 2019) adalah Batasan dan cara pengukuran variabel yang akan diteliti. Empati menurut Hurlock didefinisikan sebagai kemampuan untuk menempatkan diri dalam posisi orang lain sehingga seakan akan menjadi bagian dari diri orang lain. Kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh Asih & Pratiwi, 2)10 (Azzahra et al. 2023) menyatakan bahwa kemampuan untuk mengidentifikasi dan memahami keadaan emosional orang lain dan berusaha menyelesaikan masalah serta menerima perspektif orang lain. Adiksi gadget menurut Hidayat (Rizki 2019), gangguan dalam berhubungan sosial karena ketidakmampuan individu untuk mengontrol keinginan mereka untuk menggunakan gadget. Pola asuh demokratis yaitu pola asuh dalam keluarga yang mengutamakan nilai kebersamaan, orang tua dalam mendidik anak harus menguasai ilmu perkembangan jiwa anak (Bambang Setyo Budianto, Mujidin 2019).

Empati pada penelitian ini menggunakan skala empati dari teori Davis yang telah di modifikasi oleh Wulandari, (Wulandari 2012) dengan reliabilitas 0.812. Adiksi gadget pada penelitian ini di adopsi

dari Mohammad johan 2022 dengan reliabilitas 0.838. Pola asuh demokratis pada penelitian ini diadopsi dan menggunakan indikator yang telah dikemukakan oleh Utami Munandar (dalam Marwati Wulansari, 2014) dengan reliabilitas 0.814.

Populasi penelitian ini sebanyak 1075 siswa, dalam jumlah Data Pokok Pendidikan (dapodik) di SMA Kecamatan Krembangan pada tahun 2022-2023. Pengertian sampel menurut Sihotang (Tawaa and Silaen 2020) sebagian atau wakil dari populasi yang akan di teliti sebagai sumber data. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini ialah dengan Random sampling, yakni metode penarikan sampel yang digunakan dengan cara membagi populasi yang lebih kecil sehingga setiap strata berdasarkan kriteria tertentu, dan setiap strata diambil sampel secara acak (Ulya, Sukestiyarno, and Hendikawati 2018).

Pada penelitian ini menggunakan rumus Slovin. Sampel diambil berdasarkan hasil perhitungan dari rumus Slovin di SMA Kecamatan krembangan yaitu sebesar 292 siswa. Teknik analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini menggunakan metode regresi berganda yang melibatkan dua variabel atau lebih, sehingga mengetahui apakah arah dan seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

6
Tabel 1.
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardize d Residual
N		292
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.01788554
Most Extreme Differences	Absolute	.055
	Positive	.040
	Negative	-.055
Kolmogorov-Smirnov Z		.933
Asymp. Sig. (2-tailed)		.349

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov*, didapatkan hasil yakni signifikan sebesar $0.349 > 0,05$. Artinya bahwa sebaran data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 2.

Uji Linieritas

15
ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Empati*gadget	combined	2052.747	33	62.204	4.112	.000
	Between groups	10009.721	1	1009.721	66.740	.000
	Deviation from Linierity	1043.027	32	32.595	2.154	.124
	Within Groups	3903.345	258	15.129		
	Total	5956.092	291			

Pada tabel anova, *Deviation from linierity* terdapat nilai sig 0.124 > 0.05 maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi gadget dan empati.

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Empati*pola asuh	Combined	1046.854	39	26.842	1.378	.077
	Between groups	266.695	1	266.695	13.690	.000
	Deviation from Linierity	780.159	38	20.530	1.054	.392
	Within Groups	4909.238	252	19.481		
	Total	5956.092	291			

Pada tabel anova, *Deviation from linierity* terdapat nilai sig 0.392 > 0.05 maka dapat disimpulkan jika terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh demokratis dengan empati.

Tabel 3
Uji Regresi Berganda

ANOVA Table

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	1258.362	2	629.181	38.707	.000 ^b
	Residual	4697.731	289	16.255		
	Total	5956.092	291			

Berdasarkan tabel 3 anova membuktikan bahwa nilai Sig .000 <0.05 yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari tiga variabel yaitu antara variabel X1(adiksi gadget) dan X2 (pola asuh demokratis) terhadap variabel Y (empati).

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	12.439	2.351		5.291	.000
1 gedeget	.238	.031	.408	7.811	.000
pola asuh	.096	.025	.204	3.911	.000

Dependent Variable: empati

Pada tabel koefisien terdapat nilai konstan sebesar 12.439 sehingga dapat dikatakan variabel independent yang terdiri dari adiksi gadget (X1) dan (X2) pola asuh demokratis maka dari itu variabel dependent yakni empati memiliki nilai sebesar 12.439.

Pada tabel koefisien terdapat nilai variabel adiksi gadget (X1) sebesar 238 sehingga dapat dikatakan jika nilai variabel adiksi gadget menunjukkan tingkat kenaikan pada variabel empati dengan nilai kenaikan 0.238.

Pada tabel koefisien terdapat nilai variabel pola asuh demokratis (X2) sebesar 0.096 sehingga, jika nilai variabel pola asuh demokratis menunjukkan tingkat kenaikan pada pada variabel empati dengan nilai kenaikan 0.096.

Tabel 4

Effect size

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	R Std. Error of the Estimate
1	.460 ^a	.211	.206	4.032

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan nilai R sebesar .460 yang artinya nilai *effect size* yang didapat pada variabel X1 (adiksi gadget) X2 (pola asuh demokratis) terhadap Y (empati) yang artinya nilai effect size tergolong besar.

Tabel 5

Koefisien linier regresi terpisah

10

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	R Std. Error of the Estimate
1	.412 ^a	.170	.167	4.130

a. Predictors: (Constant), gedit

Berdasarkan tabel 5 summary besarnya nilai pengaruh R sebesar 0.412 dari output tersebut diperoleh nilai R Square sebesar 0.170, artinya pengaruh variabel bebas X1 (adiksi gadget) terhadap variabel terikat Y (empati) sebesar 17.0 %

11

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	R	Std. Error of the Estimate
1	.212 ^a	.045	.041		4.429

a. Predictors: (Constant), pola asuh

8

Berdasarkan tabel 5 summary besarnya nilai R sebesar 0.212 dari output tersebut diperoleh nilai R Square sebesar 0.045 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas X2 (pola asuh demokratis) terhadap variabel terikat Y (empati) adalah sebesar 4,5%

2 tabel 6

Uji Hipotesis

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	R	Std. Error of the Estimate
1	.460 ^a	.211	.206		4.032

a. Dependent Variable: empati

b. Predictors: (Constant), pola asuh, gadget

Pada tabel 6 menunjukkan nilai R Square .211 yang termasuk ke dalam kategori kuat.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
	(Constant)	12.439	2.351		5.291	.000
1	gadget	.238	.031	.408	7.811	.000
	pola asuh	.096	.025	.204	3.911	.000

a. Dependent Variable: empati

Berdasarkan hasil uji linieritas variabel X1 (adiksi gadget) terhadap empati menunjukkan pada tabel anova, apabila nilai sig *deviation from linierity* >0.05 maka dapat diartikan jika terdapat hubungan yang signifikan terhadap variabel bebas dengan variabel terikat. Hal tersebut terlihat pada tabel anova tabel 2 *Deviation from linierity* terdapat nilai sig $0.124 > 0.05$ maka dapat disimpulkan jika terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi gadget dan empati.

Berdasarkan hasil uji linieritas variabel X2 (pola asuh demokratis) terhadap empati pada tabel anova, jika nilai sig *deviation from linierity* >0.05 maka dapat diartikan jika terdapat hubungan yang signifikan terhadap variabel bebas dengan variabel terikat. Hal tersebut terlihat pada tabel anova . *Deviation from linierity* terdapat nilai sig $0.392 > 0.05$ maka dapat disimpulkan jika terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh demokratis dengan empati. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yakni dengan hasil penelitian adanya hubungan positif yang signifikan antara variabel pola asuh demokratis terhadap empati (Nurwijani 2020).

Berdasarkan hasil uji regresi variabel X1 (adiksi gadget) dan X2 (pola asuh demokratis) terhadap variabel Y (empati) yakni Pada tabel koefisien terdapat nilai variabel adiksi gadget (X1) sebesar 238 sehingga dapat dikatakan jika nilai variabel adiksi gadget menunjukkan tingkat kenaikan pada variabel empati dengan nilai kenaikan 0.238 sesuai dengan hasil penelitian terdahulu dengan dengan hasil menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara adiksi gadget terhadap empati (Putri 2019). Perkembangan teknologi seperti penggunaan gadget untuk media sosial berbasis internet dapat mempengaruhi turunnya kemampuan berempati seseorang (Mahera 2022b).

Berdasarkan hasil uji regresi variabel X2 (pola asuh demokratis) terhadap variabel Y (empati) yakni Pada tabel koefisien terdapat nilai variabel pola asuh demokratis (X2) sebesar 0.096 sehingga dapat dikatakan jika nilai variabel pola asuh demokratis menunjukkan tingkat kenaikan pada variabel empati dengan nilai kenaikan 0.096. Dari hasil penelitian uji regresi variabel X2 (pola asuh demokratis) terhadap empati sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yaitu dengan judul penelitian "hubungan antara pola asuh demokratis terhadap empati" berdasarkan hasil analisis regresi didapatkan nilai koefisien determinasi (*Adjust R Square*) sebesar 0,573 (57,3%) dan signifikansi 0.000 ($p < 0.05$). Hasil tersebut memperlihatkan adanya hubungan antara pola asuh demokratis terhadap empati dan terdapat pengaruh yang signifikan antara pola asuh demokratis terhadap empati sebesar 57,3% (Budianto, Mujidin 2019).

Berdasarkan hasil penelitian uji regresi pada variabel X1 (adiksi gadget) X2 (pola asuh demokratis) terhadap variabel Y (empati) menunjukkan nilai variabel X1 (adiksi gadget) sebesar 0.238 lebih besar dibandingkan dengan nilai variabel X2 (pola asuh demokratis) yaitu sebesar 0.096. Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa pola asuh demokratis adalah salah satu variabel yang dapat mempengaruhi kecanduan gadget pada remaja. kekeliruan dalam mengasuh dan membesarkan anak yang tidak sesuai dengan perkembangan anak akan berdampak pada perilaku buruk terhadap perilakunya, salah satunya ialah bertanggungjawab dalam penggunaan gadget sehingga anak mengalami kecanduan pada gadget (Widayani dan Astuti 2020)

Jadi dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi adiksi gadget maka semakin rendah pula empati. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian terdahulu dengan judul penelitian "Hubungan antara kecenderungan adiksi gadget dengan empati pada mahasiswa" penelitian ini menggunakan populasi 304 mahasiswa fakultas ushuluddin prodi teknologi agama angkatan 2017-20118 dengan kriteria mahasiswa aktif dengan usia remaja akhir 18-21 tahun dan beresiko adiksi gadget (Rizki 2019).

SIMPULAN

7 kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini adalah adanya peranan signifikan antara adiksi gadget dan pola asuh demokratis terhadap empati pada siswa SMA di Kecamatan Krembangan Surabaya. Manfaat penelitian 1) hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti untuk menjelaskan mengenai apakah ada peranan antara adiksi gadget dan pola asuh demokratis terhadap

empati pada siswa SMA di Kecamatan Krembangan Surabaya, 2) mengimplementasikan teori dan ilmu bidang psikologi yang didapatkan selama perkuliahan, 3) hasil penelitian diharapkan berguna sebagai bahan evaluasi pengembangan di kampus, 4) diharapkan bermanfaat bagi pembaca untuk mempelajari tentang adiksi gadget, pola asuh demokratis dan empati

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, Duha. 2016. "Faktor-faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone." 86–96.
- Asiyah, Nur. 2013. "Pola Asuh Demokratis , Kepercayaan Diri Dan Kemandirian Mahasiswa Baru." 2(2):108–21.
- Azzahra, Tisyah Meutia, Silvi Wulandari Nasution, Fadhilatul Aini, and Dika Sahputra. 2023. "Hubungan Tingkat Religiusitas Dengan Rasa Empati Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Sumatera Utara." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(1):610–15. doi: 10.54371/jiip.v6i1.1397.
- Bambang Setyo Budianto, Mujidin, Fatwa Tentama. 2019. "Hubungan Antara Pola Asuh Demokratis Dan Religiusitas Terhadap Empati Siswa SMP Muhammadiyah Imogiri." 234–41.
- Effendy, Meydian, and Endang Sri Indrawati. 2020. "Hubungan Antara Empati Dengan Perilaku Agresif Pada Suporter Sepakbola Panser Biru Banyumanik Semarang." *Jurnal EMPATI* 7(3):974–84. doi: 10.14710/empati.2018.21843.
- Lina, Soraya Mei, and Agus Purnomo. 2019. "Pada Materi Konflik Sosial Kelas Viii C Smp Lab Um." 4(1):7–14.
- Mahera, Rafica. 2022a. "Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Empati Pada Siswa Sma It Pekanbaru." *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 6(3):917. doi: 10.33578/pjr.v6i3.8811.
- Mahera, Rafica. 2022b. "Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran) Volume 6 Nomor 3 Mei 2022 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Empati Pada Siswa *Relationship Between Gadget Addiction And Empathy For Students At SMA IT*" 6:917–25.
- Mulinda, Ruri, Evi Afiati, and Dian Dia Putri Conia. 2020. "Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sociodrama Untuk Meningkatkan Empati Siswa." *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling* 5(2):31–41.
- Muzarohmah, Indah Diah Ayu. 2022. "Sosialisasi: 'Pentingnya Empati Dan Rasa Bergotong-Royong' Di Dusun Sambong Duran." *Sarwahita* 18(02):197–209. doi: 10.21009/sarwahita.182.8.
- Nurwijani, Adibah dan Elsa Widjajanti. 2020. "Hubungan Religiusitas Dan Pola Asuh Demokratis Dengan Empati Siswa Kelas VIII MTsN 14 Jombang."
- Pradevi, Ajeng Putri. 2020. "Hubungan Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Empati Anak." *Jurnal Pendidikan Anak* 9(1):49–56. doi: 10.21831/jpa.v9i1.31402.
- Putri, suci maharani. 2019. "Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Disusun Oleh : Suci Maharani Putri."
- Rizki, Hasanul. 2019. "Hubungan Antara Kecanduan Adiksi Gadget Dengan Empati Pada Mahasiswa." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Segura, Lucía, Jesús F. Estévez, and Estefanía Estévez. 2020. "Empathy and Emotional Intelligence in Adolescent Cyberaggressors and Cybervictims." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 17(13):1–14. doi: 10.3390/ijerph17134681.
- Singh, Divya Rani, and Vandana Goswami. 2016. "Impact of Mobile Phone Addiction on Adolescent's Life: A Literature Review." *International Journal of Home Science* 2(1):69–74.
- Sudirman, Selvina Juniarsih, Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, and Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2019. "Dinamika Empati Pada Remaja Yang Kecanduan Gadget."
- Suryawati, Ni Made Rahmi. 2016. "Konseling Teman Sebaya Untuk Meningkatkan Empati Siswa." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 16(2):202–11. doi: 10.17509/jpp.v16i2.4247.
- Tawaa, Sitti Iriana Adeleyde, and Sondang Maria J. Silaen. 2020. "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dan Empati Dengan Perilaku Bullying Pada Siswa Smp Negeri 242 Lenteng Agung Jakarta Selatan." *Jurnal IKRA-ITH Humaniora* 4(2):24–34.

- Tiyas, Eva Ning. 2017. "Pengaruh Empati Terhadap Kepedulian Sosial Pada Remaja."
- Tusyadiah, H. 2021. "Hubungan Antara Pola Asuh Demokratis Orangtua Dengan Empati Pada Mahasiswa Uin Suska." *Skripsi*.
- Ulfa, Rafika. 2019. "Variabel Dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Teknodik* 6115:196–215. doi: 10.32550/teknodik.v0i0.554.
- Ulya, Siti Faiqotul; YL; Sukestiyarno, and Putriaji Hendikawati. 2018. "Analisis Prediksi Quick Count Dengan Metode Stratified Random Sampling Dan Estimasi Confidence Interval Menggunakan Metode Maksimum Likelihood." *Unnes Journal of Mathematics* 7(1):109.
- Wahyunni, Frizka, Dalifa Dalifa, and Abdul Muktdir. 2017. "Hubungan Antara Pendidikan Dalam Keluarga Dengan Sikap Rasa Hormat Siswa Kelas Iv Sd Negeri 03 Kota Pagar Alam." *Jurnal PGSD* 10(2):86–91. doi: 10.33369/pgsd.10.2.86-91.
- Widayani, Sri, and Kamsih Astuti. 2020. "Pembentukan Karakter Melalui Pola Asuh Demokratis Untuk Mencegah Kecanduan Gadget Remaja Di Era Revolusi Industri 4.0." *Psycho Idea* 18(1):74. doi: 10.30595/psychoidea.v18i1.6234.
- Wulandari, Yulia. 2012. "Empati Dan Pola Asuh Demokratis Sebagai Prediktor Perilaku Prososial Remaja PPA Solo." 53–73.

Adelia Putri Sudarto

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	pajar.ejournal.unri.ac.id Internet Source	3%
2	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	2%
3	seminar.uad.ac.id Internet Source	1%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uir.ac.id Internet Source	1%
6	Siti Misnah, Muhammad Zainal Abidin, Mubarak Mubarak. "Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Psikologi Islam Uin Antasari Banjarmasin", Jurnal Al-Husna, 2021 Publication	1%
7	journal.student.uny.ac.id Internet Source	1%

8	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	1 %
9	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1 %
10	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to University of Southampton Student Paper	1 %
12	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1 %
13	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
14	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	1 %
15	repository.unj.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Adelia Putri Sudarto

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11
