

The Role of Gadget Addiction and Democratic Parenting on Empathy among High School Students in Krembangan Sub-district Surabaya

[Peranan antara Adiksi Gadget dan Pola Asuh Demokratis terhadap Empati pada Siswa SMA di Kecamatan Krembangan Surabaya]

Adelia Putri Sudarto¹⁾, Zaki Nur Fahmawati ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: zakinurfahmawati@umsida.ac.id

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

Abstrak. *Empati adalah dasar untuk memahami emosi orang lain atau merasakan isyarat emosi nonverbal. Penyelarasan dalam mendengarkan dengan penuh reseptivitas (menerima dan terbuka terhadap saran), dan menyelaraskan diri pada seseorang. 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 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) memiliki pengaruh signifikan terhadap empati, 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

I. PENDAHULUAN

Secara umum, setiap orang mampu berempati sebab berempati pada seseorang hanya membutuhkan sebuah hasrat yang melibatkan diri sendiri untuk memahami keadaan orang lain. Secara alamiah perilaku empati dapat dikatakan sebagai perilaku ikut merasakan bagaimana keadaan orang lain yang telah didapat sejak kecil [1]. Meskipun perilaku empati dipelajari sejak kecil, namun harus dipraktikkan sejak dini untuk menciptakan hubungan sosial yang positif dalam kehidupan sehari-hari, seseorang yang umumnya memiliki empati yang baik berkembang 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 [1].

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 [2]. Dampak dari siswa yang kurang memiliki rasa empati tinggi yakni siswa akan memiliki perilaku moral cenderung kurang baik sesuai dengan pernyataan Hoffman [3]. 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”* [4].

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 [5]. 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 [6].

Empati ialah sebuah respon afektik yang terjadi ketika seseorang merasakan atau memahami keadaan emosi atau keadaan lain yang mirip dengan perasaan orang lain [7]. Empati merupakan bagian penting dalam kecerdasan sosial, empati merupakan bagian penting dari kompetensi sosial. Beberapa komponen yang berhubungan erat dengan kompetensi sosial adalah empati dasar, penyelarasan, ketepatan empati, dan pengertian sosial. Empati adalah dasar untuk memahami emosi orang lain atau merasakan isyarat emosi nonverbal. Penyelarasan dalam mendengarkan dengan penuh reseptivitas (menerima dan terbuka terhadap saran), dan menyelaraskan diri pada seseorang. Perspektif empati yang melibatkan pemahaman tentang sosial untuk mengetahui bagaimana membangun hubungan sosial [8].

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 seperti pola asuh orang tua, jenis kelamin, keluarga, ekonomi, budaya, sosial politik, atau Pendidikan. Gunarsa [9] Kepribadian seseorang terbentuk saat mereka masih anak-anak dan dipengaruhi oleh pengasuhan orang tua mereka. Anak yang beranjak dewasa akan merasakan apa yang orang lain berikan terhadapnya, termasuk rasa empati orang tua kepadanya, karena pola asuh orang tua menunjukkan perhatian, penerimaan, cinta, dan kasih sayang serta kelekatan emosional yang tulus dengan anak akan membangkitkan rasa empati kepada orang lain.

Salah satu jenis pola asuh yakni pola asuh demokratis. pola asuh demokratis (autoritative) adalah, dimana kedudukan orang tua dan anak sejajar, komunikasi timbal balik bisa berlangsung dengan bebas, ramah, percaya, dan anak di didik untuk bertanggungjawab atas apa yang dia lakukan [10]. orang tua yang demokratis memperhatikan perkembangan anak dan tidak hanya mampu memberi nasihat dan saran, tetapi juga bersedia mendengarkan keluhan anak tentang masalah mereka [10]. Pola asuh dan sikap orang tua yang demokratis menghasilkan komunikasi yang dialogis antar anak dan orang tua, 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 [9] 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. Penelitian tentang pola asuh demokratis dan empati pernah dilakukan oleh Budiarto pada tahun 2019 yang menyimpulkan ketika remaja yang diasuh dengan pola asuh demokratis dirumah, maka akan memiliki empati yang lebih tinggi (lebih baik). Demikian pula sebaliknya jika tidak diterapkan pola asuh demokratis, maka empati anak semakin rendah.

Selain pola asuh demokratis empati juga dipengaruhi oleh intensitas pemakaian gadget sehingga remaja menjadi kecanduan dan tingkat empati menjadi menurun. Sebagaimana hasil survey yang dilakukan peneliti, perilaku yang muncul ialah banyak remaja yang tidak tepat dalam menempatkan suatu tindakan. Hal tersebut tampak pada perilaku siswa pada saat dikelas yang menggunakan gadget saat pelajaran berlangsung, tidak memperhatikan lawan bicara saat berinteraksi. (Riswandi, 2013) seiring berjalannya waktu cara manusia berkomunikasi telah berubah yakni dengan menggunakan alat komunikasi yang disebut gadget. Gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran kecil.

Selain digunakan untuk komunikasi, gadget memiliki beberapa aplikasi yang menarik dan canggih, sehingga banyak pengguna menghabiskan waktu bersama gadgetnya hanya untuk mencoba dan memakai aplikasi sosial media

seperti Instagram, Facebook, WhatsApp, Line, dan permainan, dan secara tidak langsung membuat pengguna menjadi kecanduan gadget [1]. Sehingga kemampuan berempati seseorang, dapat dipengaruhi karena perkembangan teknologi misalnya 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. Lebih berbahaya lagi jika terjadi kerusakan pada jaringan insula yang berdampak pada perkembangan rasa empati dan kasih sayang [11]. Adapun aspek adiksi gadget yaitu 1) *Daily life disturbance*, 2) *Withdrawal*, 3) *Cyberscape oriented relationship*, 4) *Overuse*, 5) *Tolerance* [12].

Hal ini juga di dukung oleh pendapat Wihdan Hidayat yang dilansir oleh Repblika pada tanggal 06 Juni 2017, yang berjudul ketergantungan ponsel bunuh rasa empati. Professor Sains dan Teknologi di *Massachusetts Intitite of Technology*, Sherry Turkle, menyatakan bahwa kecanduan gadget dapat menghilangkan rasa empati pada seseorang, serta merusak budaya, keluarga bahkan mengganggu mental seseorang. Individu yang mengalami ketergantungan gadget rentan terkena depresi. Ada beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan kecanduan gadget diantaranya, termasuk hilangnya kontrol diri, dan perilaku yang dilakukan secara terus-menerus yang merugikan diri sendiri [13].

Adapaun tiga karakteristik seseorang yang dikatakan kecanduan gadget, pertama, orang yang kecanduan gadget akan selalu memegang dan menjaga gadget, kedua seseorang akan slelau menggunakan gadget untuk berkomunikasi daripada menggunakan telepon rumah yang tersedia, ketiga, penggunaan gadget akan berkurangnya interaksi dengan orang lain [13]. Pada penelitian [14] dalam penelitiannya 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 dengn empati siswa kelas VIII MTsN 14 Jombang” tahun 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 S. dengan judul penelitian “pengaruh smartphone addiction terhadap empati pada generasi milenial” dengan populasi sebanyak 307.575 jiwa yang beusia 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.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional. Kuantitatif korelasional berfungsi untuk mengamati populasi, atau sampel, dimana instrument penelitian dipakai untuk pengumpulan data, dan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan ditempuh dengan cara analisis data yang bersifat statistik Menurut Sugiyono [15]. Penelitian korelasional memiliki pengertian Menurut Winarni [16] 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 dapat diartikan bermacam-macam. Menurut Sugiyono [17] variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. 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 [17] 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, 2010 [18] menyatakan bahwa kemampuan untuk mengidentifikasi dan memahami keadaan emosional orang lain dan berusaha menyelesaikan masalah serta menerima perspektif orang lain. Adiksi gadget menurut Hidayat [19], gangguan dalam berhubungan sosial karena ketidakmampuan individu untuk mengontrol keinginan mereka untuk menggunakan gadget. Pola asuh demokratis adalah pola asuh yang mengutamakan nilai kebersamaan dalam keluarga, dalam hal ini orang tua dalam mendidik anak, diharuskan menguasai ilmu perkembangan jiwa anaknya [7].

Empati pada penelitian ini menggunakan skala empati dari teori Davis yang telah di modifikasi oleh Wulandari, [20] 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 Krebangan pada tahun 2022-2023. Pengertian sampel menurut Sihotang [21] 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 tiap strata berdasarkan kriteria tertentu, dan setiap strata diambil sampel secara acak [22].

Pada penelitian ini menggunakan rumus Slovin. Sampel diambil berdasarkan hasil perhitungan dari rumus Slovin di SMA Kecamatan krebangan 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

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

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

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 dapat disimpulkan jika terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi gadget dan empat.

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		
1	(Constant)	12.439	2.351		5.291	.000
	gedeget	.238	.031	.408	7.811	.000
	pola asuh	.096	.025	.204	3.911	.000

Dependent Variable: empati

Bab Pada tabel koefisien terdapat nilai konstan sebesar 12.439 sehingga dapat dikatakan bahwa 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 dapat dikatakan jika nilai variabel pola asuh demokratis menunjukkan tingkat kenaikan 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

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

a. Predictors: (Constant), gedgeet

Berdasarkan tabel 5 summary besarnya nilai pengaruh R yaitu sebesar 0.412 dari output tersebut diperoleh nilai R Square sebesar 0.170 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas X1 (adiksi gadget) terhadap variabel terikat Y (empati) adalah sebesar 17.0 %

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

Berdasarkan tabel 5 summary besarnya nilai R yaitu 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%.

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	Beta		
1	(Constant)	12.439	2.351		5.291	.000
	gedget	.238	.031	.408	7.811	.000
	pola asuh	.096	.025	.204	3.911	.000

- a. Dependent Variable: empati

Berdasarkan tabel 5 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) memiliki pengaruh signifikan terhadap empati, hal ini dapat dilihat dari nilai Sig. $0.00 < 0.05$ yang artinya H_0 ditolak.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji linieritas variabel X1 (adiksi gadget) terhadap empati menunjukkan 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 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 [23].

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 [24]. Perkembangan teknologi seperti penggunaan gadget untuk media sosial berbasis internet dapat mempengaruhi turunnya kemampuan berempati seseorang [1].

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 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 diperoleh nilai koefisien determinasi (*Adjust R Square*) sebesar 0,573 (57,3%) dan signifikansi 0.000 ($p < 0.05$). hasil tersebut menunjukkan terdapat 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 [25].

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 psikologi agama angkatan 2017-20118 dengan kriteria mahasiswa aktif dengan usia remaja akhir 18-21 tahun dan beresiko adiksi gadget [19].

VII. SIMPULAN

penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti untuk menjelaskan tentang apakah ada peranan antara adiksi gadget dan pola asuh demokratis terhadap empati pada siswa SMA di Kecamatan Krembangan Kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini adalah adanya peranan yang signifikan antara adiksi gadget dan pola asuh demokratis terhadap empati pada siswa SMA di Kecamatan Krembangan Surabaya. Manfaat penelitian 1) hasil Surabaya, 2) mengimplementasikan teori dan ilmu yang didapatkan selama dalam perkuliahan dalam bidang psikologi, 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

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada SMA Ta'Miriyah Surabaya yang telah memberikan izin penelitian dan seluruh Siswa SMA Ta'Miriyah yang berkenan sebagai responden dalam penelitian ini.

REFERENSI

- [1] R. Mahera, "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 ," vol. 6, pp. 917–925, 2022.
- [2] E. N. Tiyas, "Pengaruh empati terhadap kepedulian sosial pada remaja," 2017.
- [3] M. Effendy and E. S. Indrawati, "Hubungan Antara Empati Dengan Perilaku Agresif Pada Suporter Sepakbola Panser Biru Banyumanik Semarang," *J. EMPATI*, vol. 7, no. 3, pp. 974–984, 2020, doi: 10.14710/empati.2018.21843.
- [4] L. Segura, J. F. Estévez, and E. Estévez, "Empathy and emotional intelligence in adolescent cyberaggressors and cybervictims," *Int. J. Environ. Res. Public Health*, vol. 17, no. 13, pp. 1–14, 2020, doi: 10.3390/ijerph17134681.
- [5] S. M. Lina and A. Purnomo, "Pada Materi Konflik Sosial Kelas Viii C Smp Lab Um," vol. 4, no. 1, pp. 7–14, 2019.
- [6] I. D. A. Muzarohmah, "Sosialisasi: 'Pentingnya Empati Dan Rasa Bergotong-Royong' Di Dusun Sambong Duran," *Sarwahita*, vol. 18, no. 02, pp. 197–209, 2022, doi: 10.21009/sarwahita.182.8.
- [7] F. T. Bambang Setyo Budianto, Mujidin, "Hubungan antara pola asuh demokratis dan religiusitas terhadap empati siswa SMP Muhammadiyah Imogiri," pp. 234–241, 2019.
- [8] N. M. R. Suryawati, "Konseling Teman Sebaya Untuk Meningkatkan Empati Siswa," *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 16, no. 2, pp. 202–211, 2016, doi: 10.17509/jpp.v16i2.4247.
- [9] H. Tussyadiah, "Hubungan Antara Pola Asuh Demokratis Orangtua Dengan Empati Pada Mahasiswa uin Suska," *Skripsi*, 2021, [Online]. Available: <https://repository.uin-suska.ac.id/44611/%0Ahttp://repository.uin-suska.ac.id/44611/1/SKRIPSI FULL WORD %28Halimah Tussyadiah%29.pdf>
- [10] N. Asiyah, "Pola Asuh Demokratis , Kepercayaan Diri dan Kemandirian Mahasiswa Baru," vol. 2, no. 2, pp. 108–121, 2013.
- [11] A. P. Pradevi, "Hubungan pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dengan kemampuan empati anak," *J. Pendidik. Anak*, vol. 9, no. 1, pp. 49–56, 2020, doi: 10.21831/jpa.v9i1.31402.
- [12] R. Mahera, "Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Empati Pada Siswa Sma It Pekanbaru," *J. PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, vol. 6, no. 3, p. 917, 2022, doi: 10.33578/pjr.v6i3.8811.
- [13] D. R. Singh and V. Goswami, "Impact of Mobile Phone Addiction on Adolescent's Life: A Literature Review," *Int. J. Home Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 69–74, 2016, [Online]. Available: <http://www.homesciencejournal.com/archives/2016/vol2issue1/PartB/2-1-19.pdf>
- [14] D. Agusta, "FAKTOR-FAKTOR RESIKO KECANDUAN MENGGUNAKAN SMARTPHONE," pp. 86–96, 2016.
- [15] R. Mulinda, E. Afati, and D. D. P. Conia, "Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Siodrama Untuk Meningkatkan Empati Siswa," *J. Penelit. Bimbing. dan Konseling*, vol. 5, no. 2, pp. 31–41, 2020.
- [16] F. Wahyuni, D. Dalifa, and A. Muktadir, "Hubungan Antara Pendidikan Dalam Keluarga Dengan Sikap Rasa Hormat Siswa Kelas Iv Sd Negeri 03 Kota Pagar Alam," *J. PGSD*, vol. 10, no. 2, pp. 86–91, 2017, doi: 10.33369/pgsd.10.2.86-91.

- [17] R. Ulfa, "Variabel Dalam Penelitian Pendidikan," *J. Teknodik*, vol. 6115, pp. 196–215, 2019, doi: 10.32550/teknodik.v0i0.554.
- [18] T. M. Azzahra, S. W. Nasution, F. Aini, and D. Sahputra, "Hubungan Tingkat Religiusitas dengan Rasa Empati pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sumatera Utara," *JIIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 610–615, 2023, doi: 10.54371/jiip.v6i1.1397.
- [19] H. Rizki, "HUBUNGAN ANTARA KECENDERUNGAN ADIKSI GADGET DENGAN EMPATI PADA MAHASISWA," Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- [20] Y. Wulandari, "Empati dan Pola Asuh Demokratis Sebagai Prediktor Perilaku Prososial Remaja PPA Solo.," pp. 53–73, 2012.
- [21] S. I. A. Tawaa and S. M. J. Silaen, "Hubungan antara kecerdasan emosional dan empati dengan perilaku bullying pada siswa smp negeri 242 lenteng agung jakarta selatan," *J. IKRA-ITH Hum.*, vol. 4, no. 2, pp. 24–34, 2020, [Online]. Available: <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/kraith-humaniora/article/view/550>
- [22] S. F. Ulya, Y. Sukestiyarno, and P. Hendikawati, "Analisis Prediksi Quick Count Dengan Metode Stratified Random Sampling Dan Estimasi Confidence Interval Menggunakan Metode Maksimum Likelihood," *Unnes J. Math.*, vol. 7, no. 1, p. 109, 2018, [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujm>
- [23] A. dan E. W. Nurwijani, "HUBUNGAN RELIGIUSITAS DAN POLA ASUH DEMOKRATIS DENGAN EMPATI SISWA KELAS VIII MTsN 14 JOMBANG," 2020.
- [24] suci maharani Putri, "PENGARUH SMARTPHONE ADDICTION TERHADAP Disusun Oleh : SUCI MAHARANI PUTRI," 2019.
- [25] S. Widayani and K. Astuti, "Pembentukan Karakter Melalui Pola Asuh Demokratis Untuk Mencegah Kecanduan Gadget Remaja Di Era Revolusi Industri 4.0," *Psycho Idea*, vol. 18, no. 1, p. 74, 2020, doi: 10.30595/psychoidea.v18i1.6234.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.