

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi saat ini merupakan faktor besar dan membawa dampak besar bagi kehidupan manusia, terutama pada bidang teknologinya. Adanya globalisasi ini memberikan dampak, yaitu dampak positif dan negatif. Pada satu sisi, era globalisasi telah menciptakan pertumbuhan ekonomi dan kelimpahan material yang sangat mengesankan, yang saat ini terasa adalah pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sedangkan, di sisi lain, globalisasi menimbulkan masalah pada peradaban manusia, salah satunya ialah masalah perilaku remaja yang cenderung mendapat imbas negatif akibat perkembangan modern yang sekarang ini.¹

Menurut Wibowo, perubahan-perubahan yang dibawa oleh semangat globalisasi dan arus informasi ini telah mengubah kondisi kehidupan sosial, ekonomi, politik dan psikologis setiap orang yang dapat membawa pengaruh besar terhadap kehidupan remaja. Remaja mengalami perubahan secara fisik maupun psikologis yang dapat disebut dengan masa transisi. Hal tersebut didukung oleh pendapat para ahli pendidikan bahwa remaja merupakan mereka yang berumur 13 hingga 18 tahun. Remaja sudah tidak bisa lagi dikatakan sebagai anak-anak, namun belum cukup matang untuk dapat dikatakan dewasa. Pada masa

¹ Meli Susanti Saragih, "Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Terhadap Peningkatan Rasa Empati Siswa di Kelas X-A SMA Swasta Perguruan Parulian 2 Medan Tahun Ajaran 2015/2016", (Skripsi: Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, Medan, 2016), 1.

ini, mereka berusaha menemukan pola hidup yang paling sesuai dengan dirinya atau bisa disebut dengan pencarian jati diri.²

Remaja mulai mencari kebebasan dan mengutarakan haknya untuk berani berpendapat sesuai dirinya sendiri. Hal ini dapat memicu remaja menjadi tidak acuh pada keluarganya. Remaja juga mudah mendapatkan pengaruh baik maupun buruk dari teman sebayanya atau lingkungan dimana dia berada. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh dari orang tua semakin rendah. Remaja berperilaku dan memiliki kesenangan yang tidak sama bahkan berlawanan dengan harapan orang tua. Terlalu percaya diri dan emosi yang mudah meledak-ledak sering terjadi pada remaja.

Ketidakmampuan remaja mengontrol emosinya dengan stabil mengakibatkan sulit menerima nasihat dan pengarahan dari orang tua. Perubahan yang terjadi pada remaja adalah adanya pergeseran nilai humanisme dan rasa peduli pada lingkungannya yang semakin menurun. Hal tersebut bertolak pada hakikat manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan interaksi, dan dapat pula dikatakan remaja memiliki keterkaitan dan saling membutuhkan satu sama lain.³

Sebagai makhluk sosial, manusia di dunia ini tidak bisa hidup secara individu. Salah satu bentuk hubungan individu dengan lingkungan sekitarnya adalah hubungan antar pribadi atau pertemanan seseorang dengan teman sebaya. Manusia dalam kesehariannya saling berhubungan dengan satu sama lain. Selain

² Dadan Sumara, Sahada Humaedi, dan Meilanny Budiarti Santoso, "Kenakalan Remaja dan Penanggannya", *Prosiding Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 4 No. 2 (2017), 347.

³ Khamim Zarkasih Putro, "Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja", *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, Vol.17 No.1, (2017), 30.

dengan sesamanya, individu juga membutuhkan hubungan dengan kelompok manusia yang lainnya. Interaksi tersebut adalah penjabaran pengertian dari interaksi sosial. Faktor yang menjadikan tercapainya proses interaksi sosial dalam masyarakat ialah empati. Empati adalah keterampilan dasar untuk semua kecakapan sosial dan menjadi sumber terpenting dalam proses terjalinnya interaksi sosial.⁴

Menurut Mc Laren, empati adalah keterampilan sosial dan emosional individu untuk mampu mengetahui perasaan orang lain, keadaan, hasrat orang lain, sehingga individu tersebut mampu berkomunikasi dan memberikan dukungan yang sensitif, perseptif, dan tepat. Secara alamiah, anak sudah terlahir memiliki empati yang masih sangat perlu untuk dikembangkan dan diberi arahan. Seseorang yang memiliki empati adalah manusia yang toleran, mampu menahan diri, ramah, memiliki pengaruh, dan memiliki sifat humanistik.⁵

Pada kenyataannya, saat ini sering dijumpai remaja bergerombol dengan teman-temannya justru cenderung sibuk bermain dengan gawai atau *smartphone*-nya masing-masing dan tidak banyak melakukan interaksi. Mereka fokus dengan *smartphone*-nya dan enggan memperhatikan teman yang sedang berbicara. Mereka kurang memperdulikan kondisi dan perasaan teman yang sedang berbicara dan enggan memberikan perhatian pada lingkungan sekitar. Sekalipun ada teman mengajak berbicara, mereka mau memberi respon namun tetap dengan fokus pada *smartphone*-nya sehingga respon yang diberikan hanya sekadarnya.

⁴ Taufik, *Empati Pendekatan Psikologi Sosial*, (Jakarta: Rajawali Press, 2012), 29.

⁵ Heny Nurmandia, Denok Wigati, dan Luluk Masluchah, "Hubungan Antara Kemampuan Sosialisasi dengan Kecanduan Jejaring Sosial", *Jurnal Penelitian Psikologi*, Vol.4 No.2, (2013) 107-119.

Para remaja juga bermain *smartphone* dengan durasi yang cukup lama sehingga hal tersebut sangat tidak baik bagi kesehatan fisik maupun psikisnya.

Orang tua mengeluhkan perilaku anak-anaknya yang kecanduan terhadap *smartphone*, serta adanya perubahan perilaku dari anak-anak mereka. Anak-anak menjadi malas untuk membantu orang tua dan mengabaikan kewajiban mereka untuk belajar. Orang tua juga mengeluhkan jika anaknya kehabisan data internet, anak akan marah-marah kepada orang tua. Mereka lebih fokus terhadap *smartphone* yang dimilikinya. Penggunaan *smartphone* dengan durasi yang lama akan menimbulkan efek yang negatif, seperti mata kelelahan, sakit kepala, dan pendengaran berkurang.

Berita CNN Indonesia pada tanggal 18 Maret 2021 menyatakan bahwa akibat terlalu banyak bermain *smartphone* sejumlah anak terpaksa dirawat di Rumah Sakit Jiwa Cisarua akibat mengalami stres atau emosional yang meledak-ledak. Sedikitnya ada 14 anak menjalani perawatan di rumah sakit jiwa akibat *adiksi smartphone*. Sejumlah anak di bawah umur tengah mendapat perawatan tim medis Di Rumah Sakit Jiwa Cisarua Jawa Barat, rata-rata pasien kisaran usia 11 hingga 15 tahun. Menurut tim medis, gejala sang anak *adiksi smartphone* yang membuat gangguan jiwa, diantaranya emosi, mengurung diri, hingga kurang berinteraksi sosial. Saat ini kebanyakan pasien anak menjalani rawat jalan.⁶

Perilaku berempati anak memiliki dua faktor yang berpengaruh, faktor internal dan eksternal. Salah faktor internal perilaku berempati adalah interaksi

⁶ CNN Indonesia, <https://www.youtube.com/watch?v=iq9ikCi8qo4>, di akses pada tanggal 21 Maret 2021 pukul 19.25 WIB.

dengan orang tua. Adanya interaksi yang bagus antara orang tua dan anak akan membuat empati anak berkembang dengan baik. Akan tetapi, saat ini orang tua tidak dapat memfasilitasi anak dengan waktu berkualitas untuk menjalin hubungan emosional. Padahal orang tua memegang kendali penting untuk menumbuhkan empati yang baik. Justru, sekarang empati anak dipengaruhi media. Anak terus dijejali dengan tayangan media televisi, internet, video, dan game yang menunjukkan tindak kekerasan. Tayangan negatif ini berpengaruh besar terhadap empati anak.⁷

Sedangkan salah satu faktor eksternal berpengaruh pada empati adalah adiksi *smartphone*. Adiksi *smartphone* merupakan ketergantungan seseorang saat menggunakan *smartphone* tanpa memikirkan atau mengetahui dampak negatif yang timbul. Akibat yang ditimbulkan adiksi *smartphone* salah satunya adalah interaksi sosial yang kurang baik. Individu cenderung menyendiri dibanding untuk bersosialisasi dengan teman-temannya, sehingga hal ini juga mengakibatkan menurunnya kualitas keterampilan sosial. Individu yang berkemampuan sosial tinggi mampu mengendalikan diri untuk berperilaku sesuai norma di masyarakat. Sehingga ketika individu menggunakan *smartphone*, individu tersebut dapat mengontrol diri saat menggunakannya. Sebaliknya, individu yang berketerampilan sosial rendah cenderung tidak bisa mengontrol dalam menggunakan *smartphone*, sehingga hal ini berdampak terhadap kesehatan fisik maupun psikisnya.⁸

Menurut Yuwanto, adiksi *smartphone* merupakan suatu ketergantungan

⁷ Suci Maharani Putri, "Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Empati Pada Generasi Milenial", (Skripsi: Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, Pekanbaru, 2019), 3.

⁸ Dian Asa Pinasti dan Erin Ratna Kustanti, "Hubungan Antara Empati dengan Adiksi Smartphone pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya dan Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang", *Jurnal Empati*, Vol.6 No.3, (2017), 184.

pada *smartphone* yang tidak disertai dengan pengendalian diri hingga dapat menimbulkan dampak negatif bagi siswa. Individu yang mengalami ketergantungan sering kali lupa waktu sehingga dapat menimbulkan sifat tidak acuh pada individu lain dan kondisi lingkungan.⁹

Berdasarkan hasil temuan di MTsN 3 Bojonegoro, perubahan perilaku terlihat pada siswa-siswi yang cenderung memainkan *smartphone*-nya dengan durasi yang cukup lama, dan tidak mempedulikan efek negatif yang akan ditimbulkan. Siswa-siswi juga selalu membawa *smartphone* kemanapun dan dimanapun, sehingga mereka tidak fokus untuk melakukan kegiatan belajar. Hal tersebut juga terjadi ketika mereka sedang berkumpul dengan teman-temannya, mereka tidak lagi berbicara antar teman-temannya melainkan fokus pada *smartphone*-nya masing-masing. Mereka tidak peduli dengan lingkungan sekitar sekalipun ada teman yang mengajak berinteraksi. Hasil temuan lapangan di atas menunjukkan bahwa siswa-siswi mengalami adiksi *smartphone* yang mengakibatkan berkurangnya empati pada lingkungan sekitar.¹⁰

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Bernadus Wisnu Prasetya yang berjudul “Hubungan Antara Kecanduan Gadget dan Empati Pada Remaja Akhir di Paroki Hati Kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali”, maka diketahui bahwa tingkat kecanduan *gadget* pada remaja akhir di Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali berada dalam kriteria tinggi dan empati pada remaja akhir tergolong rendah. Ada hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dan empati pada remaja akhir.

⁹ Listyo Yuwanto, *Mobile Phone Addict*, (Surabaya: Putra Media Nusantara, 2010), 33.

¹⁰ Hasil wawancara dengan salah satu guru BK MTsN 3 Bojonegoro.

Perilaku berempati yang rendah terdapat pada siswa kelas VIII MTsN 3 Bojonegoro dibanding kelas VII karena kelas VIII merupakan masa dimana anak-anak merasa sudah mempunyai dunianya sendiri dan karena kelas VIII keingintahuannya meningkat, sehingga tingkat penggunaan *smartphone* semakin tinggi. Sedangkan, untuk kelas VII, mereka cenderung mempunyai empati yang tinggi untuk mendapatkan pertemanan sebaya yang banyak, sehingga mereka masih menjalin interaksi sosial dengan baik. Sementara kelas IX mereka lebih memiliki empati karena mereka cenderung bersama-sama saling membantu, gotong-royong untuk sama-sama belajar karena untuk kelulusan. Jadi, tingkat solidaritasnya lebih tinggi.¹¹

Temuan lapangan tersebut mendorong peneliti untuk mengambil subjek penelitian siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Bojonegoro. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan adiksi *smartphone* dan empati. Oleh karena itu, peneliti tertarik meneliti dengan judul “Hubungan Adiksi *Smartphone* dengan Empati pada Siswa Kelas VIII di MTs Negeri 3 Bojonegoro”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat adiksi *smartphone* pada siswa kelas VIII di MTs Negeri 3 Bojonegoro?
2. Bagaimana tingkat empati pada siswa kelas VIII di MTs Negeri 3 Bojonegoro?

¹¹ Ibid.

3. Bagaimana hubungan adiksi *smartphone* dengan empati pada siswa kelas VIII di MTs Negeri 3 Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana adiksi *smartphone* pada siswa kelas VIII di MTs Negeri 3 Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui bagaimana empati pada siswa kelas VIII di MTs Negeri 3 Bojonegoro.
3. Untuk mengetahui bagaimana hubungan adiksi *smartphone* dengan empati pada siswa kelas VIII di MTs Negeri 3 Bojonegoro.

D. Kegunaan Penelitian

Pada dasarnya, setiap penelitian memiliki kegunaan bagi peneliti dan bagi pembaca. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dan bertambahnya wawasan dalam bidang keilmuan psikologi, khususnya dalam psikologi pendidikan.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan teoritis dalam mengintegrasikan bagaimana hubungan adiksi *smartphone* dengan empati pada siswa.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mengedukasi siswa untuk bijak dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih bijak saat menggunakan

smartphone, agar tidak mengganggu aktivitas sehari-hari dan mampu berinteraksi sosial dengan baik sehingga hal tersebut dapat meningkatkan keterampilan sosial, yaitu empati.

a. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan lebih bisa mengawasi anaknya dalam penggunaan *smartphone*, membatasi anak dalam menggunakan *smartphone*, ataupun mengajak anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tidak berhubungan *smartphone*, seperti diajak ngobrol dengan orang disekitar, sering diajak komunikasi, sehingga keterampilan sosial anak juga akan trampil dan terasah.

b. Bagi Sekolah

Kepada para guru diharapkan untuk lebih dapat mengontrol siswa-siswi dalam penggunaan *smartphone*. Sehingga tak ada waktu untuk bermain *smartphone* secara sembunyi-sembunyi kecuali dalam pengawasan ataupun ketika dalam kegiatan sekolah yang menggunakan *smartphone*.

c. Bagi mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan pertimbangan untuk mengkaji topik yang sama dalam penelitian selanjutnya, baik dari segi variabel, metode penelitian, dan subjek penelitian.

E. Hipotesis Penelitian

Sesuai uraian yang telah dipaparkan, maka didapat hasil hipotesis. Hipotesis sendiri merupakan dugaan jawaban sementara dengan rumusan masalah

sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hal tersebut telah dinyatakan oleh Sugiyono.¹² Dalam penelitian ini didapat hipotesis, yaitu:

1. Ha : Terdapat hubungan negative dan signifikan antara adiksi *smartphone* dengan empati pada siswa kelas VIII di MTs Negeri 3 Bojonegoro.
2. Ho : Tidak terdapat hubungan negatife dan signifikan antara adiksi *smartphone* dengan empati pada siswa kelas VIII di MTs Negeri 3 Bojonegoro.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan anggapan dasar tentang suatu hal yang mana bisa dijadikan pinjakan berfikir serta bertindak dalam melaksanakan sebuah penelitian.¹³ Pada penelitian ini, peneliti mengajukan asumsi bahwa terdapat hubungan yang negatif antara variabel X yaitu adiksi *smartphone* dengan variabel Y yaitu empati siswa kelas VIII di MTs Negeri 3 Bojonegoro. Yang mana artinya, apabila adiksi *smartphone* tinggi maka empati siswa kelas VIII rendah. Dan begitu juga sebaliknya, apabila empati tinggi maka adiksi *smartphone* siswa kelas VIII rendah.

Kedua variabel adiksi *smartphone* (X) dan empati (Y) dapat diukur dengan menggunakan skala yang bisa mengukur tinggi rendahnya adiksi *smartphone* dan empati siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Bojonegoro.

G. Penegasan Istilah

Definisi operasional mengungkapkan pengertian berdasarkan karakteristik objek observasi dari apapun yang diartikan maupun berubahnya konsep melalui

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 63.

¹³ Yatim Riyanto, *Metode Penelitian Pendidikan* (Surabaya: SIC, 2009) 13.

penguraian kalimat terhadap perilaku yang bisa diamati dan dapat divalidasi oleh peneliti.

Berikut uraian variabel yang didefinisikan secara operasional dalam penelitian ini:

1. Empati

Empati merupakan keterampilan sosial dan rasa peduli yang tinggi yang membuat individu mampu memahami dan merasakan pengalaman atau perasaan orang lain. Individu membutuhkan kemampuan untuk berangan-angan menempati pengalaman atau perasaan yang orang lain alami. Individu tidak hanyut oleh apa yang dirasakan oleh orang lain, namun pengertian di sini yaitu individu mampu memahami perasaan dan mendengar setiap keluhan orang lain. Hal tersebut dapat meningkatkan interaksi sosial yang baik dan keterampilan sosial yang baik. Seseorang yang mempunyai empati yang tinggi mampu mengontrol diri, toleran, ramah serta mampu dalam berinteraksi sosial dengan baik.

2. Adiksi *Smartphone*

Adiksi *smartphone* adalah rasa ketergantungan atau rasa candu yang timbul pada individu saat menggunakan *smartphone* secara terus-menerus dan berlebihan tanpa peduli efek negatif yang ditimbulkan. Individu tidak bisa mengontrol jangka waktu penggunaan *smartphone*. Berbagai gangguan juga dapat ditimbulkan akibat dari adiksi *smartphone*, yaitu gangguan hubungan sosial, menarik diri dari lingkungan, mengganggu aktivitas sehari-hari, atau sebagai gangguan kontrol impulsif.

H. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bernadus Wisnu Prasetya dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan Gadget dan Empati Pada Remaja Akhir di Paroki Hati Kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali”. Penelitian ini mempunyai hasil tingkat empati pada remaja akhir di Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali berada pada rentang sedang hingga rendah. Tingkat kecanduan gadget pada remaja akhir di Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali berada dalam kriteria tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kecanduan gadget pada remaja akhir di Kecamatan Simo tergolong tinggi dan empati pada remaja akhir yang mengalami kecanduan *gadget* cenderung rendah. Ada hubungan negatif antara kecanduan gadget dan empati pada remaja akhir. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.¹⁴

Perbedaan penelitian terdahulu yang dijabarkan di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah terdapat pada subjek penelitian. Persamaan yang ditemukan terletak pada variabel penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Galuh Mawarani dengan judul “Hubungan Antara Kecenderungan Internet *Addiction* dengan Empati Pada Anak Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara kecenderungan internet *addiction* dengan empati pada anak sekolah dasar. Hal ini berarti semakin tinggi kecenderungan *internet addiction* yang dimiliki oleh anak sekolah maka semakin rendah empati yang dimilikinya.

¹⁴ Bernadus Wisnu Prasetya, “Hubungan Antara Kecanduan *Gadget* dan Empati Pada Remaja Akhir di Paroki Hati Kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali”, (Skripsi: Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang Semarang, 2017), 5.

Sebaliknya, semakin rendah kecenderungan *internet addiction* yang dimiliki anak sekolah dasar maka semakin tinggi empati yang dimilikinya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.¹⁵

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah terdapat pada subjek yang diteliti. Persamaan pada penelitian di atas ialah variabel yang digunakan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Suci Maharani Putri berjudul “Pengaruh Smartphone Addiction terhadap Empati pada Generasi Millennial” Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh antara *smartphone addiction* terhadap empati adalah sebesar 28,2%, sedangkan 71,8% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel *smartphone addiction* terhadap variabel empati adalah negatif, yaitu semakin tinggi tingkat *smartphone addiction* maka tingkat empati semakin rendah. Metode penelitian menggunakan kuantitatif.¹⁶

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah terdapat pada subjek yang diteliti. Persamaan pada penelitian di atas ialah variabel yang digunakan dan metode penelitian yang digunakan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh M.Rifqi Bukhori berjudul “Pengaruh Kecanduan Gadget (Smartphone) Terhadap Empati Mahasiswa UIN Maulana

¹⁵ Galuh Mawarani, “Hubungan antara Kecenderungan *Internet Addiction* dengan Empati pada Anak Sekolah Dasar”, *Cognicia*, Vol.7 No.1, (2019), 6.

¹⁶ Suci Maharani Putri, “Pengaruh *Smartphone Addiction* Terhadap Empati Pada Generasi Milenial”, (Skripsi: Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, Pekanbaru, 2019), 3.

Malik Ibrahim Malang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *gadget (Smartphone)* memberikan pengaruh terhadap empati mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pengaruh kecanduan *gadget (smrtphone)* 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 bahwa kecanduan *gadget (smartphone)* terhadap empati memiliki pengaruh yang signifikan.¹⁷

5. Penelitian yang dilakukan oleh Hasanul Rizki dengan judul “Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Gadget Dengan Empati Pada Mahasiswa”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan negatif antara kecenderungan adiksi gadget dengan empati pada mahasiswa Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis. Ada kecenderungan bahwa semakin rendah tingkat kecenderungan adiksi gadget maka semakin tinggi tingkat empati pada mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.¹⁸

¹⁷ M. Rifqi Bukhori, “Pengaruh Kecanduan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Empati Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang”, (Skripsi: Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang, 2019) 11.

¹⁸ Hasanul Rizki, “Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi gadget dengan Empati pada Mahasiswa”, (Skripsi: Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung, 2019), 11.