

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU EMPATI  
ANAK DI KENAGARIAN SALIMPEK**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana Sosial Pada Program Studi  
Bimbingan Konseling Islam*



**OLEH :**

**FELIA NOVELIZA**

**1906002015022**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT  
TAHUN 2023 M / 1445 H**

## ABSTRACT

**Felia Noveliza, 2023. "The Impact of Gadget Use on Children's Empathy Behavior in Salimpek Kenagarian". Thesis. Islamic Guidance Counseling Study Program, Faculty of Islamic Religion, Muhammadiyah University of West Sumatra.**

This research is motivated by the widespread use of gadgets by elementary school-age children in Kenagarian Salimpek. Excessive gadget use in children can produce negative effects on child development. This can be seen from children who spend time in front of gadget screens tend to experience a decrease in the quality of social interactions, so this can hinder children's ability to feel empathy because it can reduce children's opportunities to learn to understand the feelings and needs of others. So this needs to be studied further and in depth with the aim of finding the impact of gadget use on children's empathy behavior in Kenagarian Salimpek.

The research method used is qualitative with a descriptive approach. The subjects of this study were fifth grade elementary school children in Kenagarian Salimpek and people using non-probability sampling techniques with a purposive sampling approach. The data collection techniques in this study are observation, interviews and documentation. While the data analysis techniques used are data reduction, data presentation and conclusions.

The results showed that gadgets can have positive and negative impacts on children's empathy behavior. First, in terms of negative aspects, it can be seen that children cannot understand their parents' anger or feel guilty when reprimanded by their parents and children tend to be busy and tend to be rude in their language. Furthermore, the results showed that gadgets provide a stressful influence for children in playing gadgets. While from a positive aspect, gadgets can have an impact in the form of a sense of wanting to be like the role in the character or character witnessed in the movie or in online games. gadgets do not really have an influence on children's empathy because children are still able to feel sympathy when peers do not have gadgets. Fourth, Personal Distress,

**Keywords: Children, Gadget Impact, Empathy Behavior.**

## ABSTRAK

**Felia Noveliza, 2023. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Empati Anak Di Kenagarian Salimpek”. Skripsi. Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh maraknya penggunaan *gadget* oleh anak usia Sekolah Dasar di Kenagarian Salimpek. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat menghasilkan efek negative terhadap perkembangan anak. Hal ini dapat terlihat dari anak-anak yang menghabiskan waktu di depan layar *gadget* cenderung mengalami penurunan kualitas interaksi sosial, sehingga hal ini dapat menghambat kemampuan anak untuk merasakan empati karena dapat mengurangi kesempatan anak dalam belajar memahami perasaan dan kebutuhan orang lain. Maka hal ini perlu diteliti lebih lanjut dan mendalam dengan tujuan dapat menemukan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati anak di Kenagarian Salimpek.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini adalah anak usia Sekolah Dasar kelas lima di Kenagarian Salimpek dengan menggunakan teknik *non probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* dapat berdampak positif dan negatif terhadap perilaku empati anak. Pertama ditinjau dari aspek negatif, terlihat bahwa anak tidak dapat memahami kemarahan orang tua ataupun merasa bersalah disaat ditegur orang tua serta anak cenderung sibuk cenderung kasar dalam bertutur bahasa. selanjutnya hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget memberikan pengaruh stress bagi anak dalam bermain *gadget*. Sedangkan dari aspek positif, *gadget* dapat memberikan dampak berupa rasa ingin menjadi seperti peran dalam tokoh atau karakter yang disaksikan dalam film maupun pada game online. *gadget* tidak begitu memberikan pengaruh terhadap empati anak dikarenakan anak masih mampu merasa simpati disaat teman sebaya tidak memiliki *gadget*. Keempat *Personal Distress*,

**Kata Kunci : Anak, Dampak Gadget, Perilaku Empati.**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

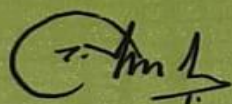
Skripsi ini dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Empati Anak di Kenagarian Salimpek” ditulis oleh Felia Noveliza NIM. 1906002015022. Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai dengan saran tim penguji munaqasah yang dilaksanakan pada tanggal 04 Juli 2023.

Padang, 24 Agustus

2023

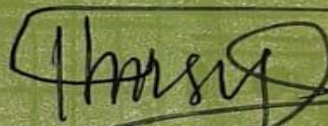
### TIM PENGUJI MUNAQASAH

Ketua



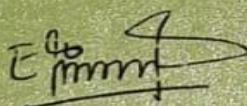
Jasman, S.Sos.I., M.A  
NIDN. 1010038701

Sekretaris



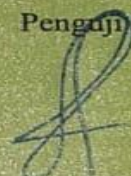
Thaheransyah, S.Sos.I., M.A  
NIDN. 1016028702

Penguji I



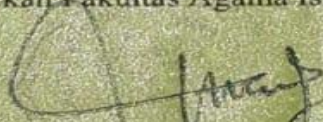
Erna Dewita, S.Sos.I., M.A  
NIDN. 10110068103

Penguji II



Fadil Maiseptian, S.Sos.I., M.Pd  
NIDN. 1007099101

Mengetahui  
Dekan Fakultas Agama Islam



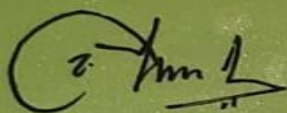
Dr. Syaflin Halim, MA  
NBM. 1323378

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Empati Anak Di Kenagarian Salimpek” yang ditulis oleh Felia Noveliza, NIM 1906002015022, Program Studi Bimbingan Konseling Islam fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dapat melanjutkan sidang munaqasyah.

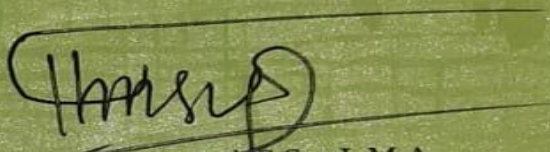
Padang, 24 Agustus 2023

Pembimbing I



Jasman, S.Sos.I., M.A.  
NIDN. 1010038701

Pembimbing II



Thaheransyah, S.Sos.I., M.A.  
NIDN. 1016028702

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, hasil penelitian dengan judul "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Empati Anak Di Kenagarian Salimpek" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim bimbingan.
3. Karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta saksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 24 Agustus 2023

Saya yang menyatakan



Felia Noveliza

NIM. 1906002015022

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah rabbil'alamin puji dan syukur kehadiran Allah Subhanallahu Ta'ala, atas berkat limpahan rahmat, nikmat kesehatan, beserta kesempatan yang Allah berikan maka penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “ Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Empati Anak di Kenagarian Salimpek”. Yang mana skripsi ini adalah persyaratan Akademik untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada program studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

Penulis menyadari bahwa proses penyelesaian skripsi ini telah melibatkan berbagai pihak, baik secara langsung ataupun tidak langsung yang telah membarikan kontribusi dalam penyelesaian penulisan skripsi. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatra Barat Bapak DR. Riki Saputra, M.A. Yang telah memberikan fasilitas yang memadai kepada penulis selama menempuh pendidikan Strata-1 di Universitas Muhammadiyah Sumatra Barat.
2. Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatra Barat Dr. Syaflin Halim, M.A. Yang telah memberikan dukungan dan pelayanan yang layak terkait pelaksanaan dan administrasi pendidikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik.
3. Ketua Program Studi Bimbingan Koseling Islam yang telah memberikan yang telah memberikan dukungan selama menjabat.
4. Teristimewa kepada kedua orang tua, papa tercinta bapak Adriono yang telah memberikan dukungan secara moril maupun materil selama perkuliahan ini

dan kepada mama, Elni Sri Denti yang selalu mengasihi dengan sepenuh hati.

Penulis yakini bahwa sampai pada tahap ini adalah berkat dari do'a keduanya.

5. Keluarga tercinta : dadan, mimi, iyut adik, kiki, zea, arsyaka , tata dan juga ketiga abang ipar yang telah memberi support terhadap penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Ustadz Jasman, S.Sos.I.M,.A selaku dosen pembimbing Akademik dan Pembimbing I skripsi yang telah memberikan kesempatan dan meluangkan waktu untuk memberi bimbingan kepada penulis sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
7. Ustadz Thaheransyah, S.Sos.I.M,.A selaku dosen pembimbing II skripsi yang telah memberikan arahan, motivasi selama penyusunan skripsi ini.
8. Kepada semua dosen pada Prodi Bimbingan Konseling Islam yang telah kebersamai proses perkuliahan selama 8 semester ini beserta karyawan/I Fakultas Agama Islam.
9. Bapak Zulfikar selaku Wali Nagari beserta seluruh staff pada lokasi penelitian skripsi yang sudah berkenan dan memperbolehkan penelitian kepada peneliti di nagari Salimpek.
10. Sahabat kecil penulis dan juga teman-teman pada program Studi Bimbingan Konseling Islam angkatan 2019 yang telah mensupport serta memberikan bantuan kepada penulis selama perkuliahan.



Akhir kata penulis sampaikan do'a kepada Allah Subhanallahi Ta'ala semoga semua pihak yang terlibat mendapatkan keberkahan hidup dari Allah dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda disisi-Nya. Aamiin

Padang, 13 Agustus 2023

Penulis

Felia Noveliza

Nim :1906002015022

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRACT .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Rumusan Masalah .....	9
D. Batasan Masalah .....	10
E. Tujuan Penulisan.....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
G. Defenisi Operasional .....	11
H. Sistematika Penulisan.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS .....</b>	<b>15</b>
A. Perilaku Empati.....	15
1. Pengertian Empati.....	15
2. Perkembangan Empati .....	17
3. Jenis-jenis Empati.....	19
4. Ciri-ciri atau Karakteristik Empati .....	20
5. Aspek-aspek Empati .....	22
6. Faktor yang Mempengaruhi Empati .....	23
7. Langkah dalam Membangun Empati.....	25
8. Tahapan Empati.....	26
B. Gadget.....	27
1. Pengertian Gadget.....	27
2. Jenis-jenis Gadget.....	28

3.	Fungsi dan Manfaat Gadget .....	30
4.	Faktor yang mempengaruhi <i>Gadget</i> .....	30
5.	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> .....	32
C.	Anak .....	36
1.	Pengertian Anak .....	36
2.	Tugas Perkembangan anak.....	37
D.	Penelitian Relevan.....	41
E.	Kerangka Konseptual .....	44
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>45</b>
A.	Metode dan Jenis Penelitian .....	45
B.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	45
C.	Subjek Penelitian.....	46
D.	Teknik Pengumpulan Data .....	47
3)	Teknik Analisis Data.....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>		<b>51</b>
A.	Profil Nagari Salimpek .....	51
B.	Deskripsi Data.....	55
1.	Deskripsi data dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku empati anak .....	55
2.	Deskripsi data dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku empati anak .....	66
C.	Pembahasan .....	69
1.	Dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku empati anak .....	69
2.	Dampak positif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku empati anak .....	73
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>76</b>
A.	Kesimpulan .....	76
1.	Dampak positif penggunaan <i>gadget</i> terhadap empati anak .....	76
2.	Dampak positif penggunaan <i>gadget</i> terhadap <i>Fantasi</i> anak .....	77
B.	Saran.....	78
1.	Bagi anak.....	78
2.	Bagi Orang tua.....	78

3. Bagi Peneliti selanjutnya.....	78
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN.....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Batas wilayah Nagari Salimpek.....	53
--	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	45
Gambar 2. Dokumentasi Wawancara dengan Anak.....	58
Gambar 3. Dokumentasi Wawancara dengan Anak.....	60
Gambar 4. Dokumentasi Wawancara dengan Anak.....	62
Gambar 5. Dokumentasi Wawancara dengan Orang tua.....	66

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari nagari Salimpek

Lampiran 3 Kisi-kisi Wawancara

Lampiran 4 Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi yang begitu cepat menjadi suatu hal yang tidak dapat dihindari, disebabkan oleh perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan. Inovasi dari teknologi yang diciptakan manusia bertujuan untuk mempermudah aktivitas kehidupan sehari-hari dengan demikian penggunaan teknologi menjadi suatu hal yang penting bagi masyarakat pada saat sekarang ini. Sebagai salah satu bentuk dari kemajuan teknologi ialah *gadget*.

*Gadget* merupakan suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi serta menyajikan berbagai fitur media berita, jejaring sosial, hobi bahkan hiburan. Dalam bahasa Inggris *gadget* disebut sebagai perangkat atau alat elektronik yang didalamnya memiliki fungsi dan tujuan khusus terutama untuk membantu manusia dalam melakukan aktivitasnya. Contohnya seperti *smartphone*, *laptop* ataupun *netbook* (Ariston & Frahasini, 2018).

Menurut Yumarni (2022) *gadget* merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki konsep kebaruan, dimana dari hari ke hari gadget selalu muncul menyediakan teknologi terbaru sehingga memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia. Gadget merujuk pada suatu perangkat atau alat kecil yang memiliki fungsi yang mudah, khusus dan berguna. Dengan menggunakan gadget seseorang dapat berhubungan satu dengan lainnya tanpa harus bertemu secara dekat (Pebriana, 2017).



mempunyai fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya, diantaranya sebagai media komunikasi jarak jauh, media sosial, media hiburan serta sebagai media pendidikan. Dengan *gadget* komunikasi diantara manusia menjadi lebih mudah, cepat dan praktis, karena dapat terhubung secara jarak jauh tanpa harus bertemu langsung. Aplikasi *gadget* menyediakan berbagai fitur yang dapat berbagi berita, kabar ataupun cerita sehingga pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat jarak jauh.

Aplikasi pada *gadget* yang menyediakan fitur-fitur menarik memberikan kesenangan terhadap penggunanya, karena cara mengaksesnya yang mudah serta dapat digunakan kapan dan dimana saja. Saat sekarang ini *gadget* tidak hanya digemari oleh kalangan orang dewasa atau remaja saja, namun anak-anak juga telah ikut menggunakannya. Hal ini dapat terlihat dari kecenderungan anak-anak dalam menggunakan *gadget* untuk bermain game, memutar video online di *youtube* atau aplikasi lainnya.

Penggunaan *gadget* oleh anak-anak telah menjadi fenomena yang umum di berbagai lingkungan, termasuk di rumah, sekolah dan tempat umum. Anak-anak sering menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton video, menjelajahi internet dan berkomunikasi dengan teman sebaya melalui media sosial. Sifat interaktif serta menarik dari *gadget* membuatnya menjadi pilihan yang populer di kalangan anak-anak.

Namun penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat menghasilkan dampak negatif ataupun positif terhadap perkembangan anak.

Menurut Monita Rini, Dkk (2021) Dampak positif penggunaan *gadget* bagi anak-anak ialah dapat bertambahnya wawasan dari segi informasi, sebagai media pembelajaran guna menambah pengetahuan bagi anak serta terdapat permainan edukatif yang merangsang daya otak. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu mengganggu perkembangan anak, mengganggu psikologis anak, mengganggu prestasi anak disekolah serta menyebabkan anak menjadi tidak mampu berperilaku sosial yang baik kepada orang tua, keluarga serta terhadap dilingkungan sekitarnya, banyaknya konten negatif yang tidak sesuai dengan umur anak akan mengakibatkan gangguan emosi mental dan kepribadian.

Dampak negatif dapat terlihat dari anak-anak yang menghabiskan waktu di depan layar *gadget* cenderung mengalami penurunan kualitas berinteraksi dengan orang tua atau teman sebaya ,sehingga hal ini dapat menghambat kemampuan anak untuk merasakan empati karena dapat mengurangi kesempatan anak dalam belajar memahami perasaan dan kebutuhan orang lain.

Empati merupakan suatu kemampuan untuk menempatkan diri pada posisi orang lain, mengerti pandangan dan perasaan orang lain atau merasakan apa yang dialami oleh orang lain dan hal ini membutuhkan suatu kesadaran (Winangsih dkk., 2018). Sedangkan menurut Davis (2017) empati merupakan suatu kesadaran seseorang untuk menempatkan diri sebagai individu lain dengan menyamakan pikiran, perasaan dan memahami keadaan orang lain. Empati bukan hanya tentang mengetahui apa yang sedang dirasakan orang lain,

akan tetapi juga mengkomunikasikan dengan cara dan sikap yang baik, pengetahuan dan pemahaman tentang pengalaman emosional orang lain.

Berbeda dengan Indriasari (2016) mendefenisikan empati sebagai suatu kemampuan menyelami perasaan orang lain tanpa membuat diri sendiri tenggelam dan larut dalam situasi perasaan orang tersebut, melainkan hanya memahami perasaan negatif atau positif seolah-olah emosi itu kita alami sendiri (resonansi perasaan). Selain itu perilaku empati juga merupakan suatu perilaku yang sangat dianjurkan di dalam islam hal ini dijelaskan melalui firman Allah Subhanallahi Ta'ala dalam Qur'an surat An-Nisa ayat 8, yang berbunyi :

وَإِذَا حَضَرَ الْقِسْمَةَ أُولُو الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينُ فَأَرْزُقُوهُمْ مِنْهُ وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا مَّعْرُوفًا ۝

*Artinya : Apabila (saat) pembagian itu hadir beberapa kerabat anak-anak yatim, dan orang-orang miskin, berilah mereka sebagian dari harta itu dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang baik.*

Tafsir dalam Qur'an Surat An-Nisa ayat 8 diatas ialah “Apabila pembagian harta warisan itu dihadiri oleh orang-orang yang tidak mempunya hak waris dari kalangan kerabat, anak-anak yatim maupun orang-orang miskin, maka berikanlah kepada mereka sebatas anjuran sebagian dari harta warisan tersebut menurut kerelaan hati kalian sebelum harta warisan dibagi-bagi. Karena mereka sangat berharap untuk mendapatkannya, sedangkan kalian mendapatkannya tanpa bersusah payah. Dan ucapkanlah kata-kata yang baik kepada mereka, tanpa menyisipkan kata-kata yang buruk (Lestari, 2021).

Dari tafsir surat An-Nisa diatas dapat diambil kesimpulan bahwa apabila ada kerabat, anak yatim dan orang miskin yang ikut menyaksikan pembagian

warisan, maka mereka diberi bagian sekadarnya sebagai tali kasih, kepedulian terhadap sesama yang perlu ditumbuhkan. Dari sini jelas bahwa surat An-Nisa ayat 8 tersebut mengajarkan untuk memiliki sifat empati terhadap sesama. Sikap empati ini dapat muncul pada diri seseorang apabila individu tersebut mampu merasakan dan menempatkan diri pada posisi orang lain.

Secara umum setiap orang mampu berempati, karena dalam berempati seseorang hanya membutuhkan sebuah keinginan yang melibatkan diri sendiri untuk memahami keadaan orang lain. Perilaku empati sudah didapatkan sejak kecil secara alamiah namun perlu di latih sejak dini agar dapat menjalin hubungan sosial yang positif didalam kehidupan sehari-hari (Mahera, 2020)

Beberapa indikator yang dapat menentukan bahwa seorang anak memiliki empati menurut Davis (2017) dapat terlihat dari aspek-aspek empati yaitu yang pertama, *perspectif taking* ini diartikan sebagai kecenderungan seseorang dengan sendirinya menempatkan sudut pandang pada psikologis orang lain. Kedua, *fantasi*, merupakan kemampuan seseorang dalam menempatkan diri secara imajinatif menjadi perasaan dan tindakan tokoh yang ditemui dalam cerita yang berada dibuku maupun film. Ketiga, *empathic concern* diartikan sebagai suatu perasaan simpati yang menjadikan orang lain sebagai pusat dan menunjukkan kepedulian pada kemalangan orang lain. Keempat, *personal distres* merupakan suatu kecemasan pribadi yang menimbulkan perasaan cemas dan gelisah ketika berhadapan dengan orang lain.

Sedangkan menurut Borba (2014) indikator empati ialah : (1) memiliki kepekaan sosial dengan kata lain mampu memahami perasaan orang lain, (2)

peka terhadap kebutuhan orang lain, (3) memahami orang lain dengan tepat melalui bahasa tubuh, ekspresi wajah bahkan nada suara, (4) dapat memahami ekspresi orang lain serta memberi respon ataupun reaksi yang tepat, (5) memahami kesedihan orang lain dan mampu memberi reaksi yang sesuai, (6) bisa menunjukkan bahwa ia memahami perasaan orang lain, (7) ikut bersedih dikala orang lain dalam keadaan sedih, (8) menunjukkan rasa kepedulian terhadap sesama manusia, (9) serta adanya keinginan untuk memahami sudut pandang orang lain serta dapat menangkap secara lisan akan pemahamannya terhadap perasaan orang lain.

Selanjutnya, Goleman (2007) mengemukakan bahwa ada faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang dalam menerima dan memberi empati, yaitu berupa faktor sosialisasi, feeling and mood, perkembangan kognitif, situasi dan tempat, komunikasi dan bahasa, serta faktor pengasuhan. Adapun faktor yang mempengaruhi empati seseorang berupa faktor internal yaitu seperti cara individu menyikapi serta menghargai orang lain, sedangkan faktor eksternal salah satunya adalah komunikasi dan sosialisasi individu di lingkungan sekitarnya.

Seseorang anak yang memiliki kemampuan untuk berempati, digambarkan sebagai individu yang mampu bertoleransi, mengendalikan emosi, memiliki sifat ramah, sehingga dapat memberikan pengaruh baik pada lingkungan sekitarnya. Sedangkan Nurfazrina dkk (2020) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan perilaku empati anak dalam beberapa cara. Pertama, anak-anak yang terlalu terpaku pada

*gadget* mungkin menghabiskan waktu yang lebih sedikit untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan anggota keluarga. Kurangnya interaksi sosial ini dapat mengurangi kesempatan mereka untuk melatih kemampuan memahami dan merasakan perasaan orang lain.

Kedua, *Gadget* sering kali menghadirkan pengalaman yang terbatas dalam hal konteks nonverbal. Anak-anak yang terbiasa berkomunikasi melalui *gadget* mungkin mengalami kesulitan dan memahami ekspresi wajah, intonasi suara dan bahasa tubuh, yang merupakan aspek terpenting dalam memahami dan merasakan perasaan orang lain. Hal ini dapat menghambat perkembangan empati afektif anak.

Ketiga, penggunaan *gadget* juga dapat dipengaruhi oleh model perilaku yang ditampilkan oleh orang dewasa disekitar anak. Jika orang dewasa cenderung menggunakan *gadget* secara berlebihan dan tidak menunjukkan empati terhadap orang lain, anak-anak juga dapat mengambil perilaku serupa. Ini dapat mempengaruhi perkembangan perilaku empati anak secara negatif.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada anak-anak usia Sekolah Dasar di Kenagarian Salimpek, khususnya di jorong Tanjung Balik. Jumlah anak yang telah memiliki *gadget (Smartphone)* meningkat semenjak pandemi *Covid-19*. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran selama pandemi yang harus di alih fungsikan menjadi pembelajaran daring atau belajar online sehingga fasilitas penunjang yang digunakan dalam pembelajaran ini ialah *gadget (Smartphone)*. Selama masa pandemi anak dirumah sering menghabiskan waktu dengan bermain *gadget*, sehingga menimbulkan

kecanduan dalam bermain *gadget*. Anak yang bermain *gadget* cenderung asik sendiri dengan *gadget* yang sedang digunakan, sehingga menyebabkan anak tidak lagi menghiraukan lingkungan sekitarnya.

Selain itu, anak yang sering menggunakan *gadget* untuk bermain game online atau mengakses video pendek pada aplikasi *gadget* cenderung menggunakan bahasa gaul serta terkesan kasar akibat dari pengulangan bahasa yang didengar melalui konten-konten video yang seharusnya belum menjadi asumsi anak. Selanjutnya, ditemukan juga bahwa anak cenderung tidak merasa bersalah apabila ditegur karena terlalu lama mengakses *gadget* hingga anak bisa marah jika dilarang menggunakan *gadget*. Kesenangan yang di dapatkan oleh anak ketika bermain *gadget* menimbulkan kebiasaan kurangnya interaksi secara langsung dengan teman sebaya, keluarga serta lingkungan pada anak. Hal ini tentu berdampak pada kurangnya kepekaan anak terhadap situasi dan kondisi yang terjadi di sekitarnya.

Penggunaan *gadget* yang terlalu lama serta tidak digunakan untuk keperluan belajar atau keperluan yang bermanfaat dapat memunculkan berbagai perilaku terhadap anak, salah satunya terhambatnya proses perkembangan perilaku empati anak terhadap sesama. Hal ini tentu perlu menjadi perhatian bersama oleh orang tua maupun keluarga dari pihak anak. Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisa lebih dalam terkait dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati anak sehingga penelitian ini diberi judul **Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Empati Anak di Kenagarian Salimpek.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dari latar belakang yang telah dijelaskan adalah Maraknya penggunaan *gadget (smartphone)* pada anak usia sekolah (6-12 tahun) di kenagarian Salimpek menyebabkan berkurangnya interaksi anak dengan keluarga, teman sebaya atau dengan lingkungan sekitarnya. Fasilitas *gadget* pribadi yang diberikan orang tua memberikan kecanduan dalam bermain *gadget* oleh anak, hal ini terlihat dari lamanya penggunaan *gadget* untuk bermain game atau mengakses fitur *gadget* lainnya.

Pada saat bermain *gadget* anak cenderung sibuk sendiri, jarang terlibat dapat proses sosialisasi yang tentunya hal ini dapat menghambat pengalaman anak secara langsung dengan lingkungan sekitar. Munculnya berbagai perilaku kurang baik pada anak, akibat dari mengkonsumsi gaya bahasa atau menirukan konten-konten yang ada pada sosial media yang di akses pada *gadget*. Oleh sebab itu, berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, maka perlunya penanganan serius terhadap kondisi tersebut, salah satunya dengan mengkaji lebih jauh terkait dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati anak di kenagarian salimpek.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati anak di kenagarian Salimpek.



#### **D. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka batasan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana dampak positif penggunaan gadget terhadap empati anak di Kenagarian Salimpek?
2. Bagaimana dampak negatif penggunaan gadget terhadap empati anak di Kenagarian Salimpek?

#### **E. Tujuan Penulisan**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Dampak positif penggunaan gadget terhadap empati anak di Kenagarian Salimpek.
2. Dampak negatif penggunaan gadget terhadap empati anak di Kenagarian Salimpek.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah sumbangan karya ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat khususnya pada Program Studi Bimbingan Konseling Islam mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati anak serta menambah wawasan dan pengetahuan mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku empati anak di Kenagarian Salimpek.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu :

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati anak di Kenagarian Salimpek serta dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dengan permasalahan yang ada.
- b. Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan agar tidak mengizinkan anak menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama dan menjadikan orang tua lebih mengawasi anak dalam menggunakan *gadget* agar tidak mengakses hal yang tidak bermanfaat bagi dirinya.
- c. Bagi anak, penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan untuk melihat apa saja dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati.

## G. Defenisi Operasional

Defenisi operasional adalah defenisi yang diberikan pada sebuah variabel dengan memberikan arti ataupun suatu operasional yang dibutuhkan untuk mengukur variabel tersebut. Sebagai upaya untuk memperkecil tingkat kesalahpahaman dalam memahami penelitian ini, maka berikut adalah defenisi operasional yang digunakan dalam penelitian yaitu sebagai berikut :

Dampak	Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif (Mukarromah, 2019)
Gadget	Menurut Ariston & Frahasini (2018) dalam istilah bahasa Inggris <i>gadget</i> adalah sebuah perangkat atau alat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya.
Empati	Empati merupakan suatu kesadaran seseorang untuk menempatkan diri sebagai individu lain dengan menyamakan pikiran, perasaan dan memahami keadaan orang lain. Empati bukan hanya tentang mengetahui apa yang sedang dirasakan orang lain, akan tetapi juga mengkomunikasikan dengan cara dan sikap yang baik, pengetahuan dan pemahaman tentang pengalaman emosional orang lain (Davis, 2017)
Anak	Merujuk dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologi anak diartikan sebagai manusia yang kecil ataupun manusia yang belum dewasa.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan karya ilmiah terdiri dari lima bab, yaitu :

- BAB I           Pendahuluan menyajikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta defenisi operasional dan sistematika penulisan.
- BAB II           Landasan teoritis untuk dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati anak di Kenagarian Salimpek, dibagi menjadi lima sub bagian. Pertama, membahas tentang pengertian empati, perkembangan empati, jeni-jenis empati, ciri dan karakteristik empati, aspek-aspek empati, faktor yang mempengaruhi empati, langkah-langkah dalam membangun empati, tahapan empati. Kedua, membahas tentang pengertian *gadget*, jeni-jenis *gadget*, fungsi dan manfaat *gadget*, faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*, dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*. Ketiga, membahas tentang pengertian anak dan tugas perkembangan anak. Keempat, membahas tentang Penelitian yang relevan. Kelima menggambarkan kerangka konseptual penelitian.
- BAB III          Metode penelitian berkaitan dengan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian teknik pengumpulan data analisis data.
- BAB IV          Hasil penelitian dan pembahasan, membahas gambaran umum tempat penelitian dan deskripsi data penelitian.

BAB V Penutup, meliputi kesimpulan tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku empati anak di Kenagarian Salimpek.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Perilaku Empati**

##### **1. Pengertian Empati**

Empati merupakan arti dari kata "*Einfutung*" yang dipakai oleh para psikolog Jerman yang secara harfiah berarti "merasakan ke dalam". Empati berasal dari kata Yunani "*pathos*" yang berarti perasaan dalam serta kuat mendekati penderitaan dan kemudian menerima awalan "*In*". Kata ini sejajar dengan kata Simpati. Namun ada perbedaan antara keduanya, bila simpati berarti "merasakan bersama" sedangkan empati mengacu pada keadaan dimana kepribadian mengidentifikasi diri dengan seseorang, sehingga seseorang yang berempati sesaat melupakan atau kehilangan dirinya sendiri. Pada tahun 1990-an istilah empati kembali dikenalkan oleh E.B Titchener seorang ahli psikologi Amerika, dalam bahasa Inggris yang memiliki makna sedikit berbeda. Titchener mengatakan bahwa asal kata empati merujuk pada semacam peniruan secara fisik atas beban orang lain yang kemudian menimbulkan perasaan yang serupa dalam diri seseorang (Goleman, 2007)

Indriasari (2016) mengungkapkan bahwa empati merupakan suatu kemampuan menyelami perasaan orang lain tanpa membuat diri sendiri tenggelam dan larut dalam situasi perasaan orang tersebut, melainkan hanya memahami perasaan negatif atau positif seolah-olah emosi itu kita alami sendiri (resonansi perasaan). Sedangkan menurut pendapat lain

mendefinisikan empati sebagai suatu keadaan emosional yang dimiliki oleh seseorang yang sesuai dengan apa yang dirasakan oleh orang lain (Rahmawati, 2014)

Menurut Winangsih dkk, (2018) empati adalah kemampuan untuk menempatkan diri pada posisi orang lain, mengerti pandangan dan perasaan orang lain atau merasakan apa yang dialami oleh orang lain dan hal ini membutuhkan suatu kesadaran. Selanjutnya Davis, (2017) mengatakan bahwa empati merupakan suatu kesadaran seseorang untuk menempatkan diri sebagai individu lain dengan menyamakan pikiran, perasaan dan memahami keadaan orang lain. Empati bukan hanya tentang mengetahui apa yang sedang dirasakan orang lain, akan tetapi juga mengkomunikasikan dengan cara dan sikap yang baik, pengetahuan dan pemahaman tentang pengalaman emosional orang lain.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Hanson (2013) menyatakan bahwa empati ialah suatu perasaan dan pemahaman atas orang lain. Kemampuan untuk dapat mengerti tentang perasaan dan emosi orang lain yang merupakan prasyarat empati, namun kemampuan ini tidak mengharuskan seseorang untuk secara nyata terlibat dalam perasaan atau tanggapan orang tersebut. Selanjutnya empati diartikan juga sebagai aktivitas untuk memahami apa yang sedang dipikirkan atau dirasakan orang lain, serta apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh individu tersebut terhadap kondisi yang dialami individu lain tanpa kehilangan kontrol atas dirinya sendiri. Semua bisa berempati pada orang lain, karena

berempati memiliki prasyarat yang hanya melibatkan diri sendiri dalam keadaan orang lain (Taufik, 2016)

Hal ini diperkuat oleh Munawaroh (2014) menyatakan empati adalah keadaan sikap keaktifan otot-otot atau perasaan-perasaan yang dialami manusia dalam menghadapi benda-benda atau manusia dan merasa bersatu dengan mereka pada waktu yang bersamaan. kemampuan mengindra perasaan seseorang sebelum yang bersangkutan mengungkapkannya merupakan intisari dari empati. Meskipun seseorang tidak mengungkapkan perasaan melalui kata-kata, sebaliknya orang tersebut lebih dahulu memberitahu kita pada apa yang mereka pikirkan dan mereka rasakan melalui intonasi, ekspresi wajah, atau cara-cara non verbal lainnya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa empati merupakan suatu proses psikologis yang memungkinkan individu untuk memahami, memperkirakan perilaku seseorang dan merasakan emosi yang dipicu oleh emosi orang tersebut. Individu seolah-olah menjadi orang lain hingga mampu memahami keadaan emosional berdasarkan sudut pandang individu lain.

## **2. Perkembangan Empati**

Pelajaran pertama tentang empati pada manusia telah dimulai pada masa bayi ketika berada dalam timangan orang tua. Lingkungan tempat tinggal yang baik akan menjadi penentu untuk perkembangan empati, hal ini terlihat pada bagaimana seseorang bersosialisasi dengan temannya.



Menurut Shapiro (2013) tahap perkembangan empati dibagi menjadi empat, yaitu :

a. Empati Emosi

Pada saat bayi berusia nol sampai satu tahun, bayi akan menangis apabila melihat bayi lain sedang menangis. Psikologi perkembangan empati ini disebut sebagai empati global karena ketidak-mampuan anak-anak untuk membedakan antar diri sendiri dan dunianya, sehingga menafsirkan rasa kesedihan bayi lain sebagai rasa kesedihan dirinya sendiri.

b. Empati Egosentrik

Pada tahap kedua ini, anak yang berusia antara satu sampai dua tahun dapat melihat kesusahan orang lain bukan sebagai kesusahan dirinya. Secara ilmiah sebagaimana anak balita (anak di bawah umur lima tahun) akan mencoba meringankan penderitaan orang lain. Namun, karena perkembangan kognitifnya yang belum matang, anak-anak seusia ini belum begitu yakin dengan apa yang harus diperbuat.

c. Empati Kognitif

Empati kognitif, dimulai pada anak usia enam tahun dengan tanda mulai mampu memandang sesuatu dengan cara pandang orang lain. Pada tahap ini, memungkinkan seorang anak untuk mengetahui kapan bisa mendekati teman yang sedang sedih dan kapan harus membiarkan temannya sendiri. Empati kognitif tidak memerlukan komunikasi emosi, misal seperti menangis, marah dan lain sebagainya. Karena

dalam usia ini seorang anak sudah dapat mengembangkan acuan model tentang bagaimana perasaan seseorang dalam situasi menyusahkan, baik itu diperlihatkan atau tidak.

d. Empati Abstrak

Menjelang usia kanak-kanak akhir yaitu antara usia sepuluh sampai dua belas tahun, anak-anak mengembangkan emosi tidak hanya kepada orang yang dikenal atau dilihat secara langsung, namun juga terhadap kelompok orang yang belum pernah dijumpai sebelumnya.

Dari penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan empati terdiri dari empati emosi, egosentrik, kognitif dan juga abstrak. Empati sudah dimulai sejak manusia berusia nol atau masih bayi dan akan semakin meningkat seiring bertambahnya usia, hal ini dikarenakan pemahaman perspektif individu juga meningkat.

### **3. Jenis-jenis Empati**

Menurut Mawarni (2019) terdapat dua macam empati, yaitu empati afektif dan empati kognitif.

- a. Empati afektif yaitu empati yang berkaitan dengan proses dimana emosi dalam pengamat muncul karena kesadaran ataupun ketidaksadaran internal terhadap target, termasuk di dalamnya emosi atau pikiran dan sikap.
- b. Empati kognitif yaitu empati yang menangkap perbedaan proses kognitif dalam proses mengamati, mulai dari yang relatif sederhana

yaitu pada proses hubungan sosial hingga pada tahap mengambil alih perspektif orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa empati terbagi menjadi dua jenis yaitu empati afektif dan empati kognitif. Dalam empati afektif emosi dan pikiran serta sikap yang dilakukan oleh individu secara sadar ataupun tidak sadar. Sedangkan empati kognitif adalah empati yang ditimbulkan oleh individu dalam proses mengamati dan mengambil perspektif oleh orang lain.

#### **4. Ciri-ciri atau Karakteristik Empati**

Untuk dapat membangun hubungan sosial yang baik dengan orang lain maka peranan empati menekankan pentingnya mengindra atau merasakan perasaan orang lain. Dengan demikian, empati dapat dipahami sebagai kemampuan mengindra perasaan dari sudut pandang orang lain (Goleman, 2007)

Menurut (Goleman, 2007) ada tiga ciri-ciri kemampuan empati yang harus dimiliki yang merupakan bagian dari kecerdasan emosional, antara lain :

- a. Mendengarkan pembicaraan orang lain dengan baik, artinya seorang individu harus mampu memberi perhatian dan menjadi pendengar yang baik ketika sedang berbicara dengan orang lain.
- b. Menerima sudut pandang orang lain, artinya individu mampu memandang permasalahan dan cara pandang orang lain sehingga

akan menimbulkan toleransi dan kemampuan dalam menerima perbedaan.

- c. Peka terhadap perasaan orang lain, artinya individu mampu membaca perasaan orang lain dari nada bicara, ekspresi wajah, gerak-gerik dan bahasa tubuh orang lain.

Setiap orang mempunyai kemampuan yang berbeda dalam berempati. Reaksi empati terhadap orang lain seringkali berdasar pengalaman masa lalu. Seseorang biasanya akan merespon pengalaman orang lain secara empatik apabila ia memiliki pengalaman yang serupa.

Ciri atau karakteristik orang yang berempati tinggi adalah sebagai berikut :

- a. ikut merasakan (*sharing feeling*), yaitu kemampuan untuk mengetahui bagaimana perasaan orang lain, hal ini berarti individu mampu merasakan suatu emosi dan mampu mengidentifikasi perasaan orang lain.
- b. Dibangun berdasarkan kesadaran diri. Semakin seseorang mengetahui emosi diri sendiri semakin terampil pula membaca emosi orang lain.
- c. Peka terhadap bahasa isyarat, karena emosi lebih sering diungkapkan melalui bahasa isyarat (non-verbal). Hal ini berarti bahwa individu mampu membaca perasaan orang lain dalam bahasa non-verbal seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh dan gerak-geriknya.

- d. Mengambi peran (*role taking*). Jika individu menyadari apa yang dirasakan setiap saat, maka empati akan datang dengan sendirinya dan lebih lanjut individu tersebut akan bereaksi terhadap isyarat-isyarat orang lain dengan sensasi fisiknya sendiri, tidak hanya dengan pengakuan kognitif terhadap perasaan mereka, akan tetapi empati juga akan membuka mata individu tersebut terhadap penderitaan orang lain. Dengan arti, ketika seseorang merasakan penderitaan orang lain maka orang tersebut akan peduli dan ingin bertindak.
- e. Kontrol Emosi, yaitu menyadari dirinya sedang berempati, tidak larut dalam masalah yang sedang dihadapi oleh orang lain.

## 5. Aspek-aspek Empati

Empati sebagai kemampuan untuk dapat merasakan perasaan orang lain mempunyai ciri-ciri tertentu yang terkandung dalam aspek-aspek empati. Seseorang dapat dikatakan memiliki empati jika perilaku yang ditampilkan telah memenuhi aspek-aspek empati (Rahmawati, 2014).

Menurut (Davis, 2017) aspek-aspek empati terdiri dari :

- a. *Perspective taking*, merupakan kecenderungan seseorang untuk secara otomatis menempatkan sudut pandang psikologis orang lain.
- b. *Fantasi*, merupakan kemampuan seseorang menempatkan diri secara imajinatif menjadi perasaan dan tindakan tokoh yang ditemui dalam cerita yang berada di buku, film maupun drama.

- c. *Empathic Concern*, merupakan suatu perasaan simpati yang menjadikan orang lain sebagai pusat dan menunjukkan kepedulian pada kemalangan orang lain. Aspek ini juga merupakan representasi dari perasaan hangat yang erat kaitannya dengan peka dan rasa peduli terhadap sesama.
- d. *Personal Distress* (Distres Pribadi), merupakan suatu kecemasan pribadi yang berorientasi pada diri sendiri yang menimbulkan perasaan cemas dan gelisah ketika berhadapan dengan orang lain. Tingginya personal distress menimbulkan turunya kemampuan sosialisasi seseorang. Individu harus mengamati dan menginterpretasikan perilaku orang lain untuk mampu berempati.

## **6. Faktor yang Mempengaruhi Empati**

Menurut Goleman, (2007) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang dalam menerima dan memberi empati adalah sebagai berikut :

### **a. Sosialisasi**

Sosialisasi merupakan faktor utama yang berperan penting memberikan pengaruh pada empati. Terciptanya teknologi canggih seperti gadget dapat mengubah pola hidup dan pola interaksi sosial individu. Kecanduan dalam menggunakan gadget seringkali mengakibatkan penggunaanya tidak acuh pada lingkungan sosial.

b. Mood dan *Feeling*

Apabila seseorang dalam situasi perasaan yang baik, maka dalam berinteraksi dan menghadapi orang lain individu tersebut akan lebih baik dalam menerima keadaan orang lain.

c. Perkembangan kognitif

Berkembangnya empati beriringan dengan perkembangan kognitif yang mengarah pada matangnya kognitif seseorang. Kognitif yang berkembang menjadikan seseorang mampu melihat dua sisi dari suatu hal yaitu dengan sudut pandangnya sendiri dan sudut pandang orang lain.

d. Situasi dan tempat

Pada situasi tertentu seseorang dapat berempati lebih baik dibandingkan dengan situasi lain. Hal ini disebabkan karena situasi dan tempat yang berbeda dapat memberikan suasana yang berbeda.

e. Komunikasi dan Bahasa

Komunikasi dan bahasa sangat mempengaruhi seseorang dalam mengungkapkan dan menerima empati. Ini dapat terlihat dalam penyampaian atau penerimaan bahasa yang disampaikan dan diterima. Bahasa yang baik akan memunculkan empati yang baik. Sedangkan komunikasi dan bahasa yang buruk akan menyebabkan lahirnya empati yang buruk.

#### f. Pengasuhan

Lingkungan yang berempati dari suatu keluarga sangat membantu anak dalam menumbuhkan empati dalam dirinya. Seorang anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang tidak harmonis atau suasana rumah yang penuh dengan kemarahan, cacian dan makian dan persoalan lain dapat dipastikan akan menumbuhkan empati yang buruk dalam dirinya. Sebaliknya, pengasuhan dalam suasana rumah yang baik akan menyebabkan empati anak tumbuh dengan baik juga.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi empati adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dapat berupa cara individu menyikapi serta menghargai orang lain, sedangkan faktor eksternal salah satunya adalah komunikasi dan sosialisai lingkungan di sekitarnya.

### **7. Langkah dalam Membangun Empati**

Empati merupakan aspek yang penting dari kecerdasan moral, sehingga kapasitas empati harus dilatih dan dibangun sejak dini agar dapat berkembang dengan baik. Menurut Borba (2014), ada tiga langkah yang bisa digunakan untuk membangun empati, antara lain :

#### a. Membangkitkan kesadaran ungkapan emosi

Memahami emosi merupakan langkah dasar dalam berempati.

Individu memerlukan keterampilan untuk mengungkapkan emosi



dengan kata-kata yang dapat mewakili berbagai macam jenis emosi, sehingga dapat memahami perasaan orang lain.

b. Meningkatkan kepekaan terhadap perasaan orang lain

Salah satu cara yang dapat membuat seseorang lebih peka adalah kemampuan untuk menafsirkan dengan tepat gejala emosi seseorang dari nada suara, postur tubuh dan ekspresi wajah.

c. Mengembangkan kepekaan terhadap perasaan orang lain

Empati dapat ditumbuhkan dengan mendukung seseorang untuk membayangkan apa yang dirasakan oleh orang lain serta menempatkan diri pada posisi tersebut.

## **8. Tahapan Empati**

Empati merupakan karakter yang harus ditanamkan sejak dini, karena semakin terbuka dalam emosi sendiri maka akan terampil dalam memahami perasaan orang lain. Tiga tahap dalam berempati menurut Nurfazrina dkk (2020) yaitu :

- a. Tahap pertama, mendengarkan apa yang diceritakan orang lain, kemudian bagaimana perasaan individu tersebut dan apa yang terjadi pada diri individu tersebut.
- b. Tahap kedua, menyusun kata-kata yang sesuai untuk menggambarkan perasaan dan situasi orang tersebut.
- c. Tahap ketiga , menggunakan susunan kata-kata tersebut untuk mengenali orang lain dan berusaha memahami perasaan serta situasinya tanpa menghakimi orang tersebut.

## B. Gadget

### 1. Pengertian Gadget

Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *Gadget* merupakan peranti elektronik yang memiliki fungsi praktis. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Selain itu *gadget* juga diartikan sebagai sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya seperti *smartphone*. *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern yang semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia (Sri Rahmah Haruna dkk., 2022)

Menurut Miranti & Putri, (2021) *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* menjadi sarana komunikasi yang lebih maju, diantaranya seperti *iphone*, *android*, *blackberry* serta *notebook*. *Gadget* merupakan sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Sedangkan Pebriana, (2017) menyatakan bahwa *gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki fungsi praktis spesifik yang berguna. Dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya dengan mudah.

Berbeda dengan pendapat Yumarni, (2022) yang mendefinisikan *gadget* sebagai perangkat elektronik yang memiliki konsep “kebaruan”

yang artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini.

Dari beberapa pengertian *gadget* diatas maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus. *Gadget* merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

## 2. Jenis-jenis Gadget

Menurut Sri Rahmah Haruna dkk (2022) ada beberapa jenis *gadget* yang umumnya dikenal oleh masyarakat, diantaranya :

### a. *Handphone*

*Handphone* biasa disingkat menjadi HP atau telepon seluler (ponsel) atau sering disebut juga dengan telepon genggam yang merupakan perangkat telekomunikasi *elektronik* yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap yang dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.

### b. *Laptop / Komputer*

Laptop disebut juga dengan komputer *notebook* atau notebook. Laptop merupakan komputer pribadi yang ukurannya relatif kecil dan

juga ringan. Laptop berfungsi sebagai komputer pribadi sama dengan komputer *desktop* pada umumnya begitupun dengan komponen yang terdapat di dalamnya, hanya saja ukurannya lebih kecil, lebih ringan, lebih tidak panas dan lebih hemat daya.

c. *Tablet dan Ipad*

*Tablet* atau *Ipad* adalah *gadget* dengan jenis seperti *handphone* namun memiliki bentuk yang lebih besar. Dengan ukuran layar yang lebih besar dari *handphone*, *tablet* dan *Ipad* dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain *game*, dan kegiatan lainnya.

d. *Kamera digital*

Kamera digital merupakan salah satu kategori *gadget* yang fungsinya untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video.

e. *Headset / Headphone*

*Headset* atau *headphone* merupakan salah satu bentuk dari *gadget* juga yang sering digunakan untuk mendengar musik agar menjadi lebih lebih jelas. Dengan bantuan *headset* atau *headphone*, pengguna dapat menikmati suara musik atau video dengan lebih jelas tanpa harus mengganggu orang lain.

### 3. Fungsi dan Manfaat Gadget

Pada umumnya *gadget* berfungsi untuk menjadikan hidup manusia lebih praktis. Adapun beberapa fungsi *gadget* berdasarkan jeni-jenisnya menurut Adam, (2022) adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai media komunikasi yang paling bermanfaat bagi manusia. Siapapun dapat terhubung dan saling komunikasi dengan menggunakan perangkat seperti *smartphone*, *laptop*, *smart watch* dan lainnya.
- b. Sebagai akses informasi dimana *gadget* juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.
- c. Sebagai media hiburan, ada beberapa jenis *gadget* dirancang khusus untuk tujuan hiburan (seperti *ipod*, untuk mendengar musik dan *smartphone* yang dapat membuka video).
- d. Sebagai gaya hidup dimana *gadget* merupakan salah satu hal yang paling penting dalam kehidupan manusia saat ini karena hampir seluruh aktivitas manusia bisa dilakukan dengan menggunakan gadget dan juga boleh dikatakan bahwa gadget akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.
- e. Sebagai salah satu sarana dalam menambah wawasan. Dari beberapa fungsi *gadget* yang telah di sebutkan di atas maka hal tersebut akan membuat para pengguna *gadget* akan semakin bertambah wawasan.

### 4. Faktor yang mempengaruhi Gadget

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Iklan yang muncul di televisi dan di media sosial

Iklan yang menarik dapat mempengaruhi anak terlebih jika *gadget* tersebut memiliki tampilan yang menarik dapat membuat anak penasaran akan hal yang diiklankan tersebut.

b. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Beragam fitur yang ditampilkan *gadget* membuat ketertarikan tersendiri bagi anak seperti kamera, bentuk dan modelnya.

c. Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan harga *gadget* oleh semua kalangan, sehingga hampir semua orang dari kalangan menengah kebawah pun bisa memiliki *gadget*.

d. Kecanggihan dari *gadget*

Kecanggihan dari *gadget* memudahkan mencari sesuatu yang dibutuhkan seperti kebutuhan bermain game, sosial media sampai semua kalangan termasuk anak dan remaja berbelanja online.

e. Lingkungan

Lingkungan sekitar sangat berpengaruh karena adanya penekanan dari teman sebaya, teman bermain ataupun masyarakat. Hal tersebut membuat seseorang menggunakan *gadget* karena hampir semua aktivitas di masyarakat di dapatkan dari *gadget*.

f. Faktor budaya

Pengaruh budaya sangat besar dan merata dengan cepat di berbagai negara, sasaran utama yang langsung mengikuti tren adalah

perilaku anak maupun remaja. Hal ini menyebabkan anak ataupun remaja yang mengikuti tren dari budaya asing, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

g. Faktor sosial

Faktor sosial tak kalah pentingnya karena orang tua yang harus ikut serta berperan dalam mendidik anak saat menggunakan *gadget*. Karena peran keluarga akan berpengaruh pada perilaku anak tersebut.

## 5. Dampak Penggunaan *Gadget*

Menurut Iswidharmanjaya (2014) dalam hal ini dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai kepada aspek sosial. Berikut adalah dampak penggunaan *gadget*, yaitu :

### a. Dampak Negatif Dari *Gadget*

Penggunaan *gadget* memiliki dampak negatif terhadap siswa / peserta didik, beberapa dampak negatif penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut :

#### 1) Menjadi pribadi yang tertutup

Seorang anak yang sudah kecanduan *gadget* akan merasa tidak nyaman jika merasa dijauhkan dari *gadget* nya dan lebih cenderung tidak memperhatikan dan tidak memperdulikan apa yang ada di sekitarnya. Dengan begitu akan mengganggu komunikasi dengan orang tua, lingkungan dan bahkan teman sebayanya. Jika penggunaan *gadget* sudah berlebihan dan

dalam durasi yang lama atau terus menerus maka akan menjadikan anak memiliki pribadi yang tertutup dan merasa tidak nyaman jika harus bersosialisasi dengan keluarga, lingkungan masyarakat maupun teman sebaya.

## 2) Kesehatan Otak Terganggu

Kecanduan *gadget* dapat mengganggu kesehatan otak, seperti pada saat anak bermain *gadget* dan membuka informasi yang belum sepatutnya menjadi tontonan, seperti kekerasan, *pornografi*, maka informasi tersebut akan terekam dalam memori ingatan anak dan akan sulit di hapus dalam waktu yang lama.

## 3) Kesehatan mata terganggu

Penggunaan *gadget* dengan waktu yang lama akan mengakibatkan kesehatan mata terganggu, terlebih jika anak bermain game yang ada pada *gadget* dengan fokus dan tidak memperhatikan jarak pandang yang benar pada saat penggunaan *gadget*.

## 4) Kesehatan Tangan Terganggu

Kecanduan *gadget* seperti bermain game terlalu lama maka akan menyebabkan tangan pegal, karena menggunakan *keyboard* atau tombol terlalu lama saat memainkan game pada *gadget* yang dapat menyebabkan kesehatan tangan terganggu apabila dilakukan terus menerus.



#### 5) Gangguan Tidur

Durasi penggunaan *gadget* yang tidak dibatasi pada anak akan menyebabkan adanya kebebasan dalam memainkan *gadget* kapan saja, termasuk bermain *gadget* pada waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat. Jika waktu istirahatnya tidak terkontrol maka akan menyebabkan gangguan tidur, seperti penyakit *insomnia* atau sulit tidur.

#### 6) Suka Menyendiri

Ketika anak merasa nyaman dan asyik saat bermain *game* pada *gadget*, maka akan cenderung tidak peduli dengan apa yang ada di lingkungan sekitarnya, sehingga ia akan lebih suka menyendiri dengan *gadget* yang dimilikinya dari pada melakukan interaksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

#### 7) Perilaku Kekerasan

Pengawasan pada saat anak menggunakan *gadget* sangatlah penting, karena jika mereka bebas mengakses informasi yang belum sepantasnya mereka dapatkan seperti informasi kekerasan dan merasa nyaman saat mengakses karena kurangnya pengawasan. Maka ketika dirinya merasa terganggu, ia akan bertindak sesuai dengan informasi apa yang ia dapatkan.

#### 8) Pudarnya Kreativitas

Pada saat usia pra sekolah, anak memiliki potensi yang bagus jika diberikan pelatihan dan pembelajaran yang mendorong anak untuk berkreasi, baik dalam bidang seni maupun mencari cara bagaimana menyelesaikan suatu masalah. Hal ini tidak akan terjadi apabila anak memiliki sifat kecanduan pada *gadget*, karena jika mereka kecanduan *gadget*, akan timbul sifat malas untuk mengerjakan sesuatu karena mereka merasa lebih nyaman bermain *gadget* daripada melakukan aktifitas yang lain.

#### 9) Terpapar Radiasi

Bahaya radiasi yang ada pada *gadget* sangat berbahaya terutama pada anak, pada umumnya anak tidak mempedulikan tentang aturan penggunaan *gadget* seperti jarak penggunaan *gadget* maupun batas waktu yang terbatas dalam penggunaannya. Sehingga apabila aturan penggunaannya tidak dipatuhi maka akan beresiko terpapar radiasi yang dapat mengganggu kesehatan tubuh.

#### 10) Ancaman *Cyberbullying*

*Cyberbullying* merupakan bentuk pelecehan atau *bullying* yang terjadi pada dunia maya, biasanya terjadi melalui jejaring media sosial. Salah satu bentuk pelecehannya adalah dengan

menghina bentuk fisik yang dapat menyebabkan orang yang dilecehkan akan mengalami gangguan mental.

#### **b. Dampak Positif dari Gadget**

Penggunaan *gadget* memiliki beberapa dampak positif terhadap anak, diantaranya:

- 1) *Gadget* dapat membantu mereka untuk merangsang indera dan imajinasi bagi anak. Selain itu, *gadget* juga dapat membantu kemampuan mendengarkan, belajar suara dan juga kemampuan berbicara.
- 2) Berbagai perangkat *gadget* dan aneka aplikasi permainan mendorong kognitif dan pengembangan keterampilan anak.
- 3) Membantu dalam mengembangkan potensi kreativitas anak-anak.
- 4) Meningkatkan minat belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.
- 5) Dengan penggunaan *gadget* proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan lebih mudah.
- 6) Memberi kebebasan untuk berkomunikasi dengan cepat dan memberikan siswa kemampuan untuk mencari informasi.

### **C. Anak**

#### **1. Pengertian Anak**

Merujuk dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologi anak diartikan sebagai manusia yang kecil ataupun manusia yang belum dewasa.

Adapun, pengertian anak dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan, bahwa anak adalah setiap orang yang berumur dibawah 18 (delapan belas) tahun. Dan juga pengertian anak dalam UU No. 17/2016 Tentang Perubahan Kedua Atas UU No. 23/2002 Tentang Perlindungan Anak, bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang dalam kandungan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa anak adalah seseorang yang masih kecil, baik laki-laki maupun perempuan, yang belum terlihat tanda-tanda fisik seorang dewasa, yang berdasarkan perspektif undang-undang bahwa batasan usia anak adalah yang belum mencapai 18 (delapan belas) tahun.

## **2. Tugas Perkembangan anak**

Tugas dan perkembangan pada usia kanak-kanak dimulai dari usia 2 (dua) sampai dengan 13 (tiga belas tahun). Usia kanak-kanak dibagi menjadi dua (dua) periode yaitu usia pra sekolah dan usia sekolah. Usia pra sekolah disebut dengan kanak-kanak awal (*early childhood*) dan usia sekolah disebut dengan kanak-kanak akhir (*Late childhood*).

### **1. Usia Kanak-kanak awal (usia 2-6 tahun)**

Pada Usia kanak-kanak awal berbagai macam istilah diberikan pada periode prasekolah ini, yaitu: orang tua sering menyebut periode ini sebagai “*problem age*” atau “*troublesome age*”. Dikatakan demikian sebab pada periode ini orang tua sering dihadapkan pada problem tingkah laku, misalnya keras kepala, tidak menurut, negativistis,

tempertantrums, mimpi buruk, iri hati, ketakutan yang irasional (tidak masuk akal) pada siang hari dan sebagainya (Jannah, 2015)

Anak-anak usia 2-6 tahun biasanya telah memasuki Taman Kanak-Kanak. Sedangkan para psikolog memberikan istilah kepada periode prasekolah ini, sebagian usia pra gang (pregang age). Dikatakan demikian, karena pada periode ini, anak-anak harus mulai belajar dasar-dasar tingkah laku sosial sebagai persiapan untuk penyesuaian dirinya terhadap kehidupan sosial yang lebih tinggi nanti setelah dewasa.

Menurut Hurlock, Elizabeth B, (2003) tugas perkembangan kanak-kanak awal adalah :

1. Belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain
2. Membina sikap yang sehat (positif) terhadap diri sendiri sebagai seorang individu yang berkembang, seperti kesadaran tentang harga diri dan kemampuan diri
3. Belajar bergaul dengan teman-teman sebaya sesuai dengan etika moral yang berkembang di masyarakat
4. Belajar memainkan peran sesuai dengan jenis kelamin.
5. Mengembangkan dasar-dasar keterampilan membaca, menulis dan menghitung.
6. Mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari
7. Mengembangkan sikap objektif baik positif dan negatif terhadap kelompok dan masyarakat.

8. Belajar mencapai kemerdekaan atau kebebasan pribadi sehingga menjadi diri sendiri, mandiri dan bertanggung jawab.

Menurut orang tua masa kanak-kanak awal merupakan masa yang mengandung masalah atau usia sulit, masa bermain. Menurut pendidik masa kanak-kanak awal merupakan masa atau usia prasekolah atau *preschool age*. Menurut Psikolog masa kanak-kanak awal merupakan masa negatif, masa usia belajar berkelompok, masa menjelajah, masa bertanya, masa meniru, masa kreatif. Dengan demikian ciri-ciri masa kanak-kanak awal tidak bisa dipisahkan antara yang satu dengan yang lain, adapun kekurangan dari salah satu ciri-ciri tersebut merupakan suatu kondisi yang harus diperhatikan sungguh-sungguh oleh orangtua ataupun masyarakat.

2. Usia kanak-kanak Akhir (6-13 tahun)

Masa Kanak-kanak Akhir (Late Childhood), atau masa anak sekolah ini berlangsung dari umur 6 tahun sampai umur 12 tahun. Tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir menurut Jannah, (2015) adalah sebagai berikut :

1. Memperlajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum
2. Membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh
3. Belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya
4. Mulai mengembangkan peran social pria atau wanita yang tepat

5. Mengembangkan keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari
6. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari
7. Mengembangkan hati nurani, pengertian moral, tata dan tingkatan nilai
8. Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok social dan lembaga-lembaga
9. Mencapai kebebasan pribadi

Label yang digunakan oleh orang tua usia kanak-kanak akhir adalah usia yang menyulitkan, di mana anak tidak mau menuruti perintah dan di mana anak banyak dipengaruhi oleh teman sebaya dan anggota keluarga lain. Dalam keluarga yang terdiri dari anak laki-laki dan perempuan saling mengejek dan sering terjadi pertengkaran dan sering terjadi serangan fisik.

Label yang digunakan oleh pendidik, para pendidik melabelkan usia kanka-kanak adalah adalah usia sekolah. Masa ini para pendidik memandang sebagai periode kritis dalam dorongan berprestasi, di mana anak membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses, tidak sukses, atau sangat sukses. Sekali terbentuk kebiasaan untuk bekerja di bawah, diatas atau sesuai dengan kemampuan cenderung menetap sampai dewasa.

Ahli psikologi menganggap usia kanak-kanak akhir adalah usia berkelompok suatu masa dimana perhatian pertama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok,

terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya. Para psikolog menemukan masa akhir kanak-kanak adalah masa kreatif, masa dalam rentang kehidupan dimana akan menentukan apakah anak-anak akan menjadi konformis atau pencipta karya yang baru dan original.

#### **D. Penelitian Relevan**

Penelitian sebelumnya akan menjadi acuan dalam penelitian ini, agar mendapat banyak catatan terkait dengan prinsip yang difungsikan dalam mengkaji pengujian yang dilakukan melalui metode penelitian sebelumnya. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti :

1. Bukhori (2019) dalam penelitian ini berjudul “Pengaruh Kecanduan Gadget (Smartphone) Terhadap Empati Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang”

Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap empati mahasiswa. Semakin tinggi tingkat kecanduan gadget maka semakin rendah pula tingkat empati mahasiswa, begitupun sebaliknya. Pada penelitian ini ada persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu penelitian sama berfokus pada perilaku empati, namun terdapat juga perbedaan dengan penelitian ini. Penelitian ini meneliti mahasiswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu meneliti anak. Selanjutnya terkait dengan lokasi penelitian.



2. Mukarromah (2019) dalam penelitian yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak”

Hasil pengujian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini mempunyai pengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Terdapat perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu penelitian ini berfokus pada perkembangan sosial anak usia dini sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada perilaku empati anak. Namun terdapat juga persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama sama meneliti dampak penggunaan gadget,

3. Mahera (2020) dalam penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Empati Pada Siswa SMA IT Pekanbaru”

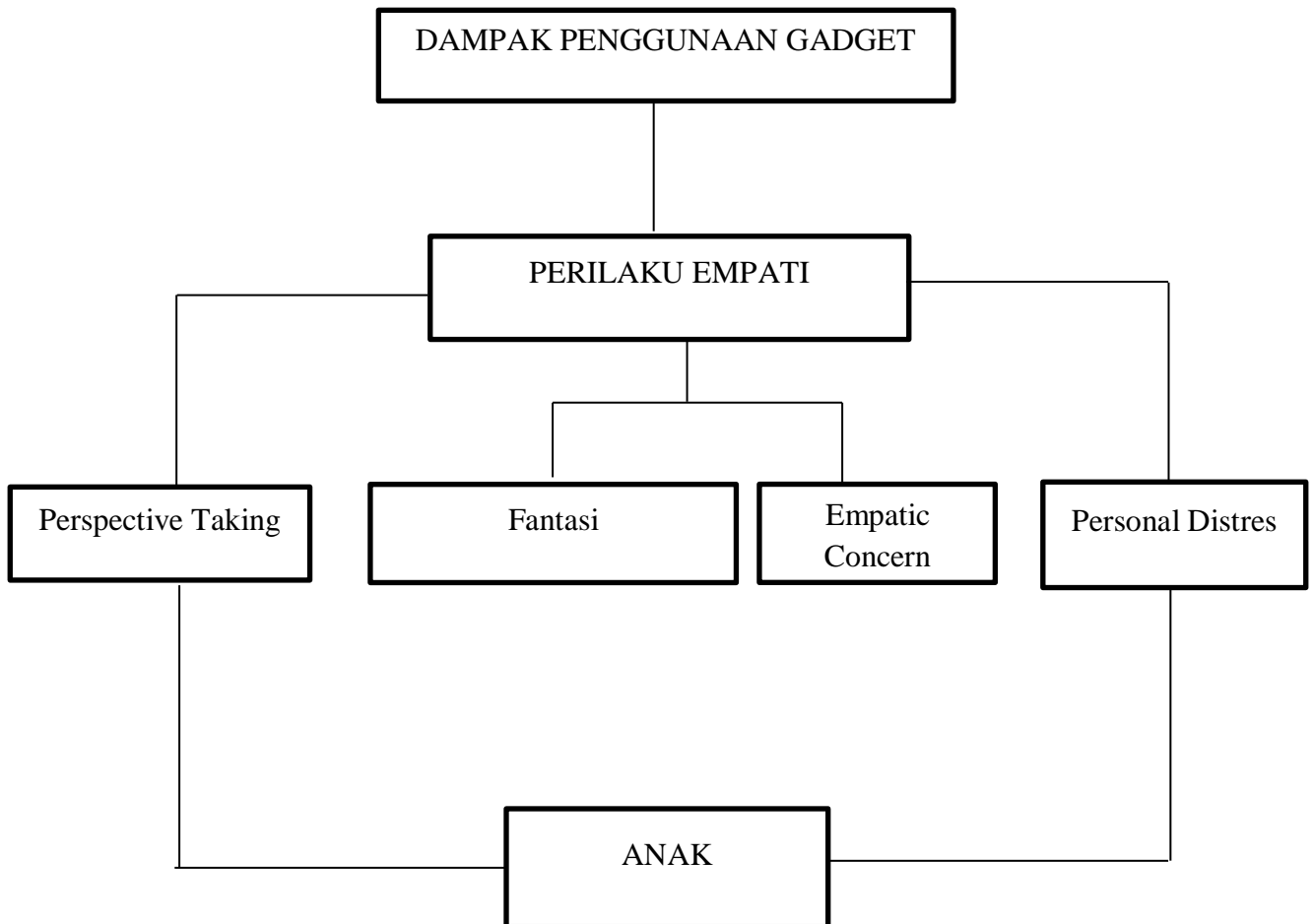
Hasil pengujian dalam penelitian ini memperoleh kesimpulan tidak ada hubungan antara kecanduan gadget dengan perilaku empati pada siswa SMA IT Pekanbaru. Dalam penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu berfokus pada gadget dan empati. Namun terdapat juga perbedaan yaitu terkait dengan metodologi penelitian yang dipilih serta lokasi penelitian yang digunakan.

4. Aprillia (2022) dalam penelitian yang berjudul “ Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Rasa Empati Pada Siswa Smp Angkasa Lanud Soewondo Medan Polonia”

Hasil pengujian dalam penelitian ini terdapat hubungan negatif antara kecanduan gadget dengan empati pada siswa yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan gadget maka semakin rendah rasa empati pada siswa. Terdapat persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu berfokus pada gadget dan empati. Namun perbedaan dalam penelitian ini ialah metodologi penelitian yang digunakan serta lokasi tempat penelitian.

### E. Kerangka Konseptual

Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :



**Gambar : 1. Kerangka Konseptual**

Berdasarkan gambar di atas penelitian ini akan mengetahui bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perilaku empati anak.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode dan Jenis Penelitian**

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono 2019). Jenis penelitian yang digunakan dalam karya ilmiah ini adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci. Prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang diamati. Data primer yang diperlukan berupa hasil wawancara dengan para informan serta pendekatan ini berkaitan erat dengan pengamatan.

Pemilihan jenis penelitian dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dinilai tepat karena penelitian ini menjelaskan fenomena yang terjadi terkait dampak penggunaan gadget terhadap perilaku empati anak di Kenagarian Salimpek. Penelitian ini dilakukan dengan mengobservasi objek, interaksi secara langsung, serta menganalisis peristiwa yang terjadi dengan tujuan untuk mendeskripsikan kondisi objek sesuai dengan fakta yang ada di lapangan.

#### **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kenagarian Salimpek, yang berlokasi di Kecamatan Lembah Gumanti, Kabupaten Solok, Sumatera Barat. Alasan dilakukan penelitian ini di nagari Salimpek karena berdasarkan observasi

yang telah dilakukan ditemukan beberapa fakta yang menyangkut dengan permasalahan penggunaan *gadget* di kalangan anak.

Penelitian ini dilakukan pada bulan juni 2023 dengan judul penelitian dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati anak di Kenagarian Salimpek

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian menurut Lutfhiyah (2017) adalah memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang di permasalahan. Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang penelitian amati.

Dalam pengambilan subjek penelitian ini metode yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan *pendekatan purposive sampling*. *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan atau peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dijadikan sampel. Sedangkan *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel untuk sumber data berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019).

Adapun subjek penelitian adalah pihak-pihak yang akan dijadikan sebagai sampel atau narasumber dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Anak Sekolah Dasar Kelas lima sebanyak 12 orang
- b. Anak yang berada di salah satu jorong pada Kenagarian Salimpek (Tanjung Balik).

- c. Anak yang telah memiliki gadget pribadi

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling mendasar dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang akan digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2019). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku obyek sasaran (Fatoni, 2006). Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan langsung berkaitan dengan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku empati anak di Kenagarian Salimpek.

- b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara bertanya langsung (berkomunikasi langsung) dengan responden. Dalam berwawancara terdapat proses interaksi antara pewawancara dengan responden. Teknik wawancara bertujuan untuk bertukar informasi melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh narasumber dan dijawab oleh responden, sehingga dapat ditemukan kesimpulan yang dapat dijadikan sebagai data untuk penelitian.

Bentuk-bentuk teknik pengumpulan data wawancara, menurut Sugiyono (2019) antara lain :

1) Wawancara terstruktur (*Structured Interview*)

Wawancara terstruktur adalah pengumpulan data yang mana pewawancara telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Dalam melakukan wawancara, pewawancara telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan.

2) Wawancara tidak terstruktur (*Unstructured Interview*)

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana pewawancara tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam dengan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan menggunakan pedoman wawancara.

Wawancara dilakukan kepada sumber / informan yaitu anak (kanak-kanak usia akhir 6-12 tahun) atau disebut juga anak usia Sekolah Dasar yang telah memiliki gadget pribadi. Data-data yang diperoleh dari wawancara diharapkan data yang terkait dengan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku empati anak di Kenagarian Salimpek.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi khusus yang didapat pewawancara di lapangan (Jasmi, 2013). Dalam penelitian ini teknik dokumentasi yang digunakan ialah dokumen, karya ilmiah yang telah ada, gambar, serta rekaman wawancara yang dilakukan untuk mendapatkan dan mendukung penelitian yang dilakukan di lingkungan Salimpek.

### 3) Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses pengumpulan dan pencarian data secara sistematis dari hasil wawancara, observasi dan pengamatan langsung ditempat penelitian (Rukajat, 2018). Langkah-langkah teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan biasanya dengan jumlah banyak, oleh karena itu harus di catat secara detail dan akurat. Karena semakin lama proses penelitian maka semakin banyak informasi yang di dapat. Dengan demikian, data yang direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, sehingga lebih mudah untuk mengumpulkan lebih banyak informasi dan mencari hanya pada saat dibutuhkan (Rahman, 2016).

2. Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif merujuk pada cara atau proses menggabungkan atau mengkomunikasikan hasil analisis data



yang telah dikumpulkan. Penyajian data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks yang bersifat naratif (Sarosa, 2021).

### 3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan pada rumusan masalah, dimanahal ini merujuk pada tahap akhir dalam penelitian. Tujuannya adalah untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang fenomena yang diteliti serta mengaitkan informasi dengan konteks teoritis yang relevan serta makna penelitian tersebut. Pada tahap ini akan diketahui hasil penelitian yang akan dilakukan (Saleh, 2017)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Profil Nagari Salimpek**

##### **1. Sejarah Nagari Salimpek**

Dahulunya ada beberapa niniak (orang-orang terdahulu) yang dimudiakkan batang gumanti, setelah berkembang biak anak dan cucu di kubang tigo baleh, maka timbullah pikiran setengah dari para niniak untuk hendak mencari lembang nan baylak menambah jalan penghidupan sambil mengembang anak cucu memperbanyak kampung dengan nagari, maka turunlah niniak ini dari kubuang tigo baleh solok dan salayo, soak laweh dengan tanjuang paku dari kinari dan muaro paneh dari guguk dengan talang.

Sebanyak tiga puluh orang menuju sirukam dan sipayang terus ke sirao-rao mendaki bukit panyariangan selanjutnya menurun ke sibilang-bilang menyebrang muaro siwuak, lalu kepadang hilalang terus ke sikundua padang tarok hingga ketaratak karaminiki dahuluno. Disini tinggal seorang niniak lalu terus juga ke garabak data, di garabak data tinggal tiga orang niniak dan dilanjutkan perjalanan ke taratak teleang tinggal seorang niniak, terus ke aluang bunian talang babungo tinggal lima orang niniak dan terus ke salimpek tinggal lima orang niniak, selanjutnya ke alahan panjang ada tiga orang niniak dan tiga orang lagi terus ke sungai naniang. inilah semua niniak yang mula-mula mamudiakkan lurah batang gumanti yang melalui talaok koto tuo.

Adapun diantara niniak nan mamudiakkan batang gumanti sejak dari talaok koto tuo yang tinggal di salimpek adalah di linjuang koto tenggih sebanyak lima orang, disinilah wilayah yang pertama ditempati. Setelah bertambah orang yang ada di tempat tersebut maka dari itu di carilah tempat yang lebih luas hingga niniak yang berlima pindah sebagian ke taratak gawuang batu dan sebagiannya lagi pindah ke suraih padang galundi sehingga berkembang jugalah orang dari dua tempat tadi yaitu yang pertama di taratak gawuang batu, kedua di suraih padang galundi kemudian yang berkembang di taratak gawuang batu memperluas wilayah tempat tinggal sampai ke taratak pakih yang kemudian disebut sebagai Salimpek.

## 2. Letak dan Kondisi Geografis

Nagari Salimpek merupakan salah satu nagari yang terletak di kawasan pegunungan Bukit Barisan dengan keadaan topografi dasar (45%), bergelombang (25%) dan berbukit (30%) dengan ketinggian daerah 1450 meter dari permukaan laut dengan tinggi curah hujan 138 mm dengan orbitasi dari Ibu kota Provinsi 74 km dengan waktu tempuh 2 jam dari Ibu Kota Kabupaten 32 Km dengan waktu tempuh 1 jam dari Ibu Kota Kecamatan 2.5 Km dengan waktu tempuh 2.5 menit. Dengan luas wilayah 4.950 Ha jumlah lahan yang ada lebih dari 1/3 merupakan hutan dengan jumlah 1650 Ha, lahan kritis dan lahan terlantar 500 Ha, sisanya adalah tegal/ ladang (750 Ha) , pemukiman (410 Ha) pekarangan (50 Ha) dan lain-lain (9 Ha).

Nagari Salimpek merupakan salah satu dari 4 nagari kecamatan Lembah Gumanti dengan batas-batas wilayah sebagai berikut yaitu Utara berbatasan dengan nagari Batu Bajanjang, sebelah selatan berbatasan dengan Nagari Aie dingin, sebelah timur berbatasan dengan Nagari Talang babungo, sebelah barat berbatasan dengan nagari Alahan Panjang.

Penduduk Nagari salimpak berjumlah 7157 jiwa terdiri dari 3753 orang laki-laki dan 3404 orang perempuan dengan jumlah KK sebanyak 2075 KK. Perkampungan masyarakat telah ada sejak dulunya dan menurut peta kawasan hutan sebagian kecil berada di dalam hutan Lindung.

<b>Batas</b>	<b>Nagari</b>	<b>Kecamatan</b>
Sebelah Utara	Batu Bajanjang	Tigo Lurah
Sebelah Selatan	Aie Dingin	Lembah Gumanti
Sebelah Timur	Talang Babungo	Hiliran Gumanti
Sebelah Barat	Alahan Panjang	Lembah Gumanti

### 3. Struktur Nagari Salimpek

#### a. Wali Nagari

Nama : Zulfikar

Pendidikan Terakhir : SLTA

#### b. Sekretaris Nagari

Nama : Zulfa Indra

Pendidikan Terakhir : SLTA

#### c. Ketua BPN

Nama : Afrizal Malin Malelo

Pendidikan Terakhir :SLTA

#### 4. Visi dan Misi Nagari Salimpek

Adapun visi dan misi dari Nagari Salimpek tahun 2017-2023 adalah

:

##### a. Visi

“Mewujudkan Nagari Salimpek Menjadi Nagari Mandiri dan Permanen di Bidang Pertanian yang Berteknologi Tata Kewirausahaan”

##### b. Misi

Untuk memberikan arah bagi penyelenggara pemerintahan dan pembangunan dalam mencapai visi yang telah di tetapkan, maka dirumuskan misi sebagai berikut :

- 1) Menumbuh kembangkan sektor pertanian, agribisnis (holtikultura) sawah, peternakan, perikanan, perkebunan dan usaha rumah tangga untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- 2) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan, keterampilan, profesionalitas dan produktivitas terjangkau bagi penduduk kurang mampu, serta untuk pengembangan kewirausahaan yang kreatif, inovatif dan mandiri.
- 3) Penyediaan sarana dan prasarana publik untuk menunjang pengembangan wilayah dan mendukung kualitas kehidupan.

- 4) Menghidupkan suasana demokrasi dan bekerjasama dengan seluruh elemen yang ada di Nagari (Niniak mamak, Alim ulama, Cadiak Pandai, Bundo Kandung, Pemuda/pemudi) untuk mendukung peningkatan kesejahteraan spiritual dan budaya yang ditandai dengan adanya tatanan kehidupan Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah).

## **B. Deskripsi Data**

### **1. Deskripsi data dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati anak**

Berikut ini akan dijelaskan deskripsi data tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati anak di Kenagarian Salimpek di tinjau dari aspek *negatif*. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada anak usia Sekolah Dasar (6-12 tahun) dimana informan ini telah memiliki *gadget (smartphone)* pribadi, terdapat hasil yaitu sebagai berikut. Pertama BS (2023) merupakan seorang anak yang telah memiliki *gadget* pribadi selama dua tahun terakhir dengan durasi penggunaan yang terbatas (disaat pulang sekolah hingga jam 20.00 malam), informan menyampaikan bahwa disaat bermain *gadget* terlalu lama informan tidak dapat memahami kemarahan orang tua serta tidak merasa bersalah apabila ditegur terlalu lama dalam bermain *gadget*, hingga menimbulkan kekesalan apabila diganggu disaat bermain *gadget*. Hal ini di sebabkan oleh fokus yang teralihkan kepada *gadget* disaat informan sudah terlalu lama dalam bermain *gadget*.

Selanjutnya, informan menuturkan bahwa saat bermain *gadget* informan tidak memiliki rasa ingin membantu pekerjaan orang tua, namun hanya akan membantu orang tua tatkala orang tua sudah menyuruh membantu bekerja, hal ini disebabkan oleh tidak adanya pembagian waktu antara bermain *gadget* dengan membantu orang tua. Informan mengakui bahwa hal yang paling disenangi dalam bermain *gadget* ialah bermain game online (PUBG) bersama dengan teman yang secara umur lebih besar dari informan. Informan sering mendengarkan perkataan kasar disaat bermain game online namun informan juga menyadari bahwa perkataan kasar tersebut tentu dapat menyinggung perasaan orang lain yang mendengarkannya. Bermain *gadget* terlalu lama bagi informan tidak merusak kesehatan mata.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap anak terdapat hal serupa dengan apa yang telah disampaikan oleh informan disaat melakukan wawancara, yaitu adanya kesulitan bagi anak dalam memahami keadaan sekitar apabila anak terlalu lama menggunakan gadget, terlihat bahwa anak terlalu asik menggunakan *gadget*. Tidak adanya kesadaran secara pribadi dalam hal membantu orang tua hingga ditemukan juga suatu perasaan terpaksa ketika disuruh orang tua dalam mengerjakan sesuatu. Tidak adanya pembagian waktu antara bekerja dengan bermain *gadget*, dapat memicu anak lebih cenderung bermain *gadget* dibandingkan dengan melakukan aktivitas lain yang tidak

menggunakan *gadget*. Berikut dokumentasi hasil kegiatan penelitian yang dilakukan.



**Gambar : 2. Dokumentasi dengan informan BS**

Selain itu wawancara juga dilakukan bersama dengan AR (2023) dimana informan ini telah menggunakan *gadget* selama satu tahun dengan penggunaan *gadget* yang terbatas (hanya di waktu siang hari setelah pulang sekolah). Informan menyampaikan bahwa disaat bermain *gadget* informan dapat memahami kemarahan orang tua serta merasa tidak enak hati terhadap orang tua apabila terlalu lama menggunakan *gadget* dan tidak marah apabila sudah ditegur terlalu lama menggunakan *gadget*, hal ini disebabkan oleh perjanjian yang telah disepakati oleh informan dengan orang tua sebelum akhirnya memberikan *gadget*. Informan membagi waktu antara bermain *gadget* dengan membantu pekerjaan dirumah, dengan cara mendahulukan membantu pekerjaan rumah disaat pulang



sekolah setelah itu baru menggunakan *gadget*. Informan lebih sering menggunakan *gadget* untuk hiburan, seperti mengakses tiktok dan menggunakan aplikasi *capcut* untuk mengedit vidio jedag-jedug dan sesekali bermain game offline. Informan setuju dengan pendapat bahwa bermain gadget terlalu lama dapat menyebabkan mata sakit.

Sama halnya dengan informan SR (2023) dimana informan merupakan saudara kandung informan AR yang juga telah diberi *gadget* selama satu tahun. Informan menyampaikan hal yang sama dengan informan sebelumnya yaitu dapat memahami kemarahan orang tua disaat sudah terlalu lama dalam bermain gadget dan cenderung merasa bersalah tatkala sudah terlalu lama menggunakan gadget dan tidak merasa marah ketika ditegur jika sudah terlalu lama bermain gadget. Informan menyebutkan bahwa sebelum bermain *gadget* informan telah selesai membantu pekerjaan rumah dan hal ini telah diberi aturan oleh orang tua setiap harinya. Informan merasa setuju dengan bermain *gadget* terlalu lama dapat menyebabkan mata sakit, sehingga hal ini menjadi alasan bagi informan untuk tidak terlalu aktif bermain *gadget*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pengawasan serta ketegasan orang tua dapat membantu anak lebih disiplin dan tidak mudah terpengaruh dengan hal-hal yang dapat menyebabkan anak kecanduan dalam bermain *gadget*. Seperti yang disampaikan oleh kedua informan tersebut, bahwa penggunaan *gadget* yang terbatas dan tidak berlebihan tidak menimbulkan sesuatu hal yang menonjol pada informan. Informan

lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan teman sebaya tanpa membawa *gadget* kemana-mana. Berikut dokumentasi bersama informan



**Gambar : 3. Dokumentasi informan**

Selanjutnya, wawancara yang dilakukan dengan GF (2023) informan telah diberi fasilitas *gadget* selama dua tahun oleh orang tua serta penggunaan *gadget* dengan waktu yang tidak terbatas. Informan mengatakan bahwa disaat bermain *gadget* tidak dapat memahami kemarahan orang tua serta tidak merasa bersalah jika sudah terlalu lama menggunakan *gadget*. Informan kadang bisa marah apabila ditegur atau di ganggu dalam bermain *gadget*. Informan mengakui bahwa kemarahan itu muncul akibat dari bermain *game online* yang seru, sehingga apabila diganggu informan tidak dapat fokus bermain. Selain itu informan menyampaikan bahwa membantu orang tua bekerja hanya disaat diminta oleh orang tua saja, apabila tidak diminta untuk membantu pekerjaan informan tidak bekerja.

Menurut informasi yang diberikan, informan lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* (*Mobile Legend*). Dalam bermain *game online* informan ataupun lawan bermain *game* sering tidak

sadar mengucapkan kata-kata yang tidak baik , namun hal ini bukan sesuatu yang dapat menyinggung perasaan orang lain karena menurut informan hal ini sudah sangat biasa didalam bermain *game online*. Dan tidak hanya itu setiap hari informan bermain *game online* hingga malam hari, informan sudah sering merasakan sakit mata namun hal itu tidak membuat informan berhenti atau mengurangi durasi dalam bermain *gadget*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan informan merupakan anak yang begitu aktif dalam menggunakan *gadget* dari pihak orang tua informan tidak diberi batasan dalam menggunakan *gadget*, sehingga hal ini memicu kecanduan bagi informan dalam bermain *gadget*. Informan mengakses *gadget* setelah pulang sekolah dan langsung pergi ke rumah temannya dengan membawa *gadget* kemana-mana. Di tempat bermain informan tetap menggunakan *gadget* serta melanjutkan bermain game online. Informan begitu aktif bermain *gadget* sehingga begitu fokus dan tidak terlalu dapat menghiraukan kejadian yang terjadi di sekitarnya, cenderung asik sendiri bahkan sering di dapati bahwa informan ini bermain game online hingga malam hari. Berikut dokumentasi dengan informan.



#### **Gambar : 4. Dokumentasi bersama informan**

Berikutnya wawancara yang dilakukan dengan MR (2023), informan merupakan anak yang telah memiliki *gadget* pribadi selama satu tahun setengah serta memiliki batasan waktu dalam menggunakan *gadget* (tidak diperbolehkan setiap hari). Informan mengatakan bahwa dalam penggunaan *gadget* tidak diberi kebebasan dalam mengaksesnya sehingga informan hanya akan menggunakan *gadget* disaat diizinkan oleh orang tua dan keluarga saja. Informan mengakui bahwa disaat bermain *gadget* dapat memahami kemarahan orang tua atau keluarga lainnya, namun informan tidak begitu menghiraukan serta cenderung tidak merasa bersalah apabila telah menggunakan *gadget* terlalu lama. Informan merasa kesal apabila ditegur bermain *gadget* dikarenakan informan merasa hal itu mengganggu kesenangannya.

Bermain *game online* menjadi hal yang sangat digemari sehingga informan memiliki skill bermain *game online* yang cukup baik, bagi informan perkataan tidak baik disaat bermain *game online* merupakan hal yang tidak di sengaja di ucapkan, namun sudah sangat biasa didengarkan dan perkataan tidak baik ini bagi informan tidak menyinggung perasaan orang lain.

Berdasarkan dengan informasi yang diberikan oleh orang tua MR (2023), alasan informan tidak diberi kebebasan dalam bermain *gadget* disebabkan oleh informan terbilang sangat lemah dalam kontrol diri, sehingga sangat mudah kecanduan bermain *gadget*. Meskipun telah diberi

batasan dalam bermain *gadget*, namun informan tersebut tetap kecanduan dalam *bermain gadget* serta telah menimbulkan berbagai perilaku negatif seperti bermain *gadget* sembunyi-sembunyi atau mengambil tanpa sepengetahuan orang tua. Pihak keluarga menyadari bahwa batasan waktu yang diberikan dalam bermain *gadget* tidak selalu dapat menghindari anak terpapar pengaruh negatif penggunaan *gadget*, karena kesenangan yang telah didapatkan disaat mengakses *gadget* membuat anak melakukan berbagai cara agar bisa tetap bermain *gadget*.

Pada observasi yang telah dilakukan, sama halnya dengan apa yang disampaikan oleh orang tua dari pihak informan bahwa informan belum dapat mengontrol diri dalam menggunakan *gadget*, disaat diberi kesempatan bermain *gadget* informan akan sangat totalitas menggunakannya hingga lupa waktu dan juga sibuk sendiri dalam bermain *gadget*. Informan tidak begitu menghiraukan teman sebaya apabila telah bermain *gadget*, serta tak jarang didapati informan yang lebih suka sendirian dikamar bermain game online. Pada saat orang tua bekerja informan tidak memiliki inisiatif membantu pekerjaan yang sebenarnya informan dapat lakukan, meskipun telah diminta untuk melakukan pekerjaan rumah oleh orang tua informan justru sering tidak menghiraukan apa yang di minta oleh orang tua. Berikut dokumentasi dengan Informan



**Gambar : 5. Dokumentasi dengan informan**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan bersama anak dan juga orang tua tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku empati anak dilihat dari aspek positif dan negatif terlihat bahwa durasi penggunaan *gadget* sangat berdampak pada anak dan tidak hanya itu pengawasan langsung serta ketegasan dari orang tua dapat meminimalisir kecanduan dalam bermain *gadget*. Selain itu kesenangan hingga kecanduan dalam bermain *gadget* dapat berdampak terhadap anak yang mana hal ini berarti kurangnya empati anak yang disebabkan oleh kebiasaan asik sendiri dengan *gadget*, sehingga tidak peduli lagi dengan kejadian atau kondisi lingkungan disekitarnya.

Selanjutnya, informan BS (2023), menurut informan rasa takut dan cemas dapat muncul ketika mendengar, melihat serta membaca berita-berita penculikan yang ada pada *gadget*. Selanjutnya apabila terjadi kekalahan dalam bermain game informan tidak merasa *stres* karena bagi informan bermain game dapat diulang terus-menerus namun informan merasa gelisah atau *stress* disaat kehabisan paket internet, sebab jika tidak ada paket internet *gadget* tidak bisa digunakan untuk bermain *game*,

sehingga hal tersebut dapat menjadikan informan *stres* atau gelisah jika tidak menggunakan *gadget* dalam waktu satu hari.

Tidak hanya itu wawancara juga dilanjutkan kepada AR (2023) informan menyampaikan bahwasanya jika mendapati video atau berita tentang penculikan di media sosial ada rasa takut dan cemas jika hal tersebut juga sampai ke daerah informan. Namun disaat kalah bermain game online atau kehabisan paket internet, informan tidak merasa *stres* ataupun gelisah dikarenakan tidak begitu sering bermain game online, sehingga hal ini menjadi alasan bagi informan untuk tidak merasa gelisah tatkala tidak menggunakan *gadget* dalam satu hari. Hal yang sama juga dituturkan oleh informan SR (2023), penggunaan *gadget* yang tidak berlebihan serta tidak berdampak kecanduan menjadikan informan tidak *stres* ataupun gelisah jika tidak bermain *gadget*.

Selanjutnya wawancara dilanjutkan kepada GF (2023), menurut informan apabila ada berita penculikan di sosial media hal tersebut menjadikan informan merasa takut dan cemas, informan takut jika penculikan tersebut juga terjadi pada dirinya. Informan merupakan anak yang aktif dalam bermain *gadget* terutama dalam bermain game online, bagi informan kemenangan dalam bermain *game online* itu penting sehingga jika tidak menang dalam bermain game informan akan merasa tidak suka. Informan mengatakan bahwa setiap hari selalu membeli paket internet 2 gb dengan cara menyisihkan uang jajan sekolah atau sesekali meminta kepada orang tua, tentu hal ini akan menjadikan informan stres

dan gelisah jika kehabisan paket internet ataupun tidak bermain gadget dalam sehari.

Seterusnya, wawancara ini juga di lanjutkan kepada MR (2023), disini pihak informan juga mengatakan bahwa berita penculikan yang ada di sosial media dapat memberikan rasa takut dan cemas kepada informan. Informan dalam bermain game online sering merasakan kemarahan apabila tidak mendapati kemenangan serta kehabisan paket internet dapat memberikan rasa gelisah kepada informan dan tidak hanya itu, informan juga mengatakan bahwa setiap diberi kesempatan bermain gadget informan akan selalu membeli paket internet terlebih dahulu. Namun, informan yang tidak diberi kebebasan bermain *gadget* setiap hari menjadikan informan merasa *stres* dihari-hari tanpa *gadget*.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan, terlihat bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak terhadap anak. Anak merasa takut serta cemas tatkala mendapati berita penculikan di sosial media, selanjutnya kecanduan dalam bermain game online juga memberikan dampak *stres* apabila mendapati kekalahan dan tidak hanya itu penggunaan gadget yang saat sekarang ini selalu membutuhkan internet juga memberikan dampak *stres* terhadap anak apabila anak kehabisan paket internet. Disini teramati juga bahwa anak cenderung marah dan kesal apabila tidak menang dalam bermain game serta anak tidak bersemangat jika tidak bermain *game* dalam satu hari. Berikut dokumentasi bersama informan





**Gambar : 6. Dokumentasi bersama informan**

## **2. Deskripsi data dampak positif penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati anak**

Berikut ini akan dijelaskan deskripsi data tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati anak di Kenagarian Salimpek di tinjau dari aspek positif. Hasil wawancara dengan BS (2023), informan mengatakan bahwa disaat menonton film yang menyedihkan informan sering terbawa suasana, merasakan sedih hingga menangis begitupun dengan adegan film anak yang di *bully* juga membuat informan ikut serta merasakan kasihan terhadap anak tersebut. Informan merupakan anak yang gemar menonton kartun shiva, sehingga disaat menonton kartun tersebut informan berkeinginan untuk menjadi sosok yang penolong bagi orang lain.

Tidak hanya itu, menurut GF (2023), yang mana telah diketahui sebelumnya bahwa informan merupakan anak yang aktif bermain *gadget* yang memiliki kegemaran bermain game online. Informan menyampaikan ada rasa sedih disaat menyaksikan adegan film yang menyedihkan namun

tidak sampai membuat informan menangis, namun adakalanya disaat menyaksikan adegan anak yang di *bully* informan tidak ikut merasakan kesal atau marah. Selanjutnya disaat menonton kartun shiva informan ingin menjadi penolong seperti shiva serta ingin menjadi kuat seperti hero-hero yang ada di game *mobile legend*.

Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa informan ini sering menirukan gaya bahasa hero yang ada pada game *mobile legend*, serta ikut mengikuti gerakan yang ada di dalam game tersebut.

Selanjutnya hasil wawancara yang dilakukan dengan AZ (2023), menurut informan menonton adegan film yang menyedihkan dapat menimbulkan rasa sedih, terkadang juga ikut merasakan haru hingga menangis. Informan merasa senang ketika menonton kartun shiva dan ingin menjadi penolong seperti shiva, sedangkan disaat bermain game online memainkan hero yang kuat membuat informan ingin menjadi kuat seperti hero-hero yang ada pada game tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada informan, terlihat bahwa gadget memberikan dampak fantasi pada anak, seperti anak yang merasakan sedih jika melihat sesuatu yang menyedihkan, merasakan kesal tatkala menyaksikan suatu perbuatan yang tidak baik dari orang lain, serta menjadikan anak menirukan karakter, gaya ataupun bahasa yang ada pada kartun, film ataupun game yang dimainkan.

Hasil wawancara dengan BS (2023) mengataka bahwa disaat informan bermain *gadget* namun temannya tidak menggunakan *gadget* informan

merasa kasihan, karena menurut informan menggunakan *gadget* adalah hal yang menyenangkan namun temannya tidak dapat merasakan hal yang sama. Menurut informan meskipun ia telah memiliki *gadget*, tetapi ia tetap suka bergaul dengan siapapun tanpa melihat apakah teman tersebut memiliki *gadget* atau tidak. Selain itu informan mengatakan bahwa jika ada kejadian yang terjadi dilingkungan sekitar, disaat bermain *gadget* informan tidak terlalu memperdulikan karena fokus informan yang telah teralihkan pada *gadget*.

Selanjutnya wawancara dilakukan kepada AR (2023), menurut informan ketika teman sebayanya tidak memiliki *gadget* informan tidak merasa sedih karena informan sendiri jarang menggunakan *gadget* disaat bermain dengan temannya, hal serupa juga dituturkan oleh SR (2023), bagi informan ini memiliki *gadget* tidak menjadikan mereka memilih milih dalam berteman.

Berbeda dengan GF (2023), berpendapat bahwa informan tidak merasa kasihan disaat bermain *gadget* namun salah satu temannya tidak memiliki *gadget* karena menurut informan semua teman di tempat ia bermain sudah memiliki *gadget* dan informan tidak memilih-milih dalam berteman, hanya saja semua temannya memang sudah memiliki *gadget*. Tidak hanya itu, informan juga menyampaikan disaat bermain gadget ia merasakan lebih fokus kepada *gadget*, hingga tidak terlalu mendengarkan pembicaraan orang lain dan memungkinkan informan mengabaikan kejadian yang ada disekitarnya.

Selain itu wawancara juga dilakukan bersama MR (2023). Informan mengatakan bahwa disaat bermain *gadget* informan merasa kasihan dengan temannya yang tidak memiliki *gadget*, karena menurut informan saat sekarang ini hanya sedikit temannya yang tidak memiliki *gadget*, tetapi hal ini tidak menjadikan informan pilih-pilih teman dalam bermain. Pada saat bermain *gadget* dan orang tua informan sedang membersihkan rumah informan merasa tidak perlu ikut andil dalam membantu orang tua, karena sedari kecil informan memang tidak pernah dibiasakan membantu orang tua.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dampak *gadget* terhadap empati anak cukup berpengaruh, dimana anak dapat merasakan kesedihan ataupun kekurangan orang lain melalui pengalaman menyenangkan atau tidak menyenangkan yang mereka alami selama menggunakan *gadget*.

## **C. Pembahasan**

### **1. Dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku empati anak**

Berikut ini akan dibahas tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku empati anak ditinjau dari aspek positif. Berdasarkan hasil deskripsi data dampak penggunaan *gadget* terhadap anak, ditemukan bahwa penggunaan *gadget* dengan durasi yang terbatas (6-7 jam) namun tanpa pengawasan orang tua dapat memicu kecanduan dalam bermain *gadget*, hal ini disebabkan adanya kebebasan bagi anak dalam

mengakses *gadget* tanpa merasa takut di tegur mengakses hal yang tidak bermanfaat, tentu akan menimbulkan kesenangan dalam bermain *gadget* bagi anak. Kecanduan dalam bermain *gadget* menjadikan anak sulit untuk memperhatikan, peduli bahkan hingga tidak menyadari sesuatu hal yang sedang tertuju pada anak seperti kemarahan orang tua.

Hal ini didukung oleh pernyataan Ningsih dkk (2018), bahwasanya penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat seorang anak akan bersikap tidak peduli terhadap lingkungan baik itu dalam keluarga maupun masyarakat. Penggunaan *gadget* yang tidak tepat berdampak pada kesehatan maupun perkembangan anak serta gangguan interaksi sosial.

Selanjutnya ditemukan juga bahwasanya anak yang bermain *gadget* dengan durasi yang terbatas serta pengawasan langsung dari orang tua dapat membentuk disiplin pada anak, sehingga menjadikan anak lebih takut dan tidak kecanduan dalam bermain *gadget*, serta tidak ditemukan dampak yang begitu menonjol pada anak selama menggunakan *gadget*.

Hal ini terlihat dari hasil wawancara yang menunjukkan anak masih bisa memahami kemarahan orang tua disaat bermain *gadget* terlalu lama, adanya kesadaran dari anak untuk mengerjakan pekerjaan rumah terlebih dahulu sebelum bermain *gadget* dan anak masih bisa menyadari perbuatan atau ucapan yang dilakukan selama menggunakan *gadget*. Hal ini sesuai dengan pendapat yang mengatakan bawa pembentukan karakter anak sangat ditentukan, terutama pada masa pertumbuhan,

karena anak yang sering diberi nasehat serta melihat hal-hal yang baik, dipenuhi dengan kasih sayang maka karakter anak akan terbentuk dengan baik (Lusiana, 2022).

Selain itu ditemukan juga bahwa anak yang bermain *gadget* dengan durasi penggunaan yang tidak terbatas serta tanpa pengawasan oleh orang tua, berpotensi yang besar bisa kecanduan bermain *gadget*. Hal ini terjadi karena anak yang dibebaskan bermain *gadget* akan menggunakan *gadget* dengan suka hati tanpa memperhatikan waktu yang telah digunakan. Hal ini menjadikan anak cenderung asik dengan *gadget*, fokus yang hanya tertuju pada *gadget*, sehingga tidak ada suatu kepedulian anak pada situasi yang terjadi baik itu keinginan membantu orang tua, tidak merasa bersalah apabila ditegur orang tua sehingga kurangnya empati yang dirasakan oleh anak. Hal ini sependapat dengan pernyataan bahwa kepekaan empati anak akan mulai lenyap disaat anak berusia sekitar dua setengah tahun, disaat mereka sudah menyadari kepedihan orang lain bukanlah kepedihan pada dirinya dan disaat anak sudah pintar mencari penghiburan (Muhtadi, 2020).

Berikutnya ditemukan juga anak yang bermain *gadget* dengan penggunaan terbatas seperti hanya diizinkan tiga sampai empat kali seminggu, dalam waktu tiga jam sehari beserta pengawasan yang ketat dari orang tua, namun menunjukkan hasil yang tetap kecanduan dalam bermain *gadget*. Hal ini dipicu oleh lemahnya kontrol diri anak, sehingga upaya apapun yang diberikan orang tua tetap lebih fokus

dengan gadget, selalu bersemangat mengakses *gadget*. Disaat telah menggunakan *gadget* anak menjadi tidak mengerti apa yang di bicarakan orang tua, tidak merasa bersalah jika sudah ditegur orang tua. Berdasarkan pendapat Maiseptian dkk (2021), kontrol diri menjadi sikap positif yang harus dikembangkan dalam kehidupan karena sikap positif dapat menurunkan indikasi kenakalan serta tindakan yang mengarah pada perbuatan yang negatif.

Oleh sebab itu penggunaan *gadget* pada anak seharusnya memang dibawah pengawasan orang tua, karena hal ini dapat memberikan dampak yang cukup besar apabila anak terlalu bebas mengakses *gadget*. Menurunnya perkembangan empati anak terhadap sesama tentu akan menjadikan anak mendapatkan pengalaman bersosial yang kurang baik.

Berikut ditemukan bahwa *gadget* dapat menjadikan anak merasa takut dan cemas ketika mendapati berita penculikan ataupun berita yang menakutkan. Hal ini didukung juga dengan pernyataan Subarkah (2019) gadget dapat berdampak pada psikologi anak dan hal negatif yang paling menakutkan dari penggunaan *gadget* ialah menjadi depresi. mendapati sesuatu yang tidak menyenangkan dapat menjadikan anak merasa takut, cemas.

Selanjutnya, anak juga dapat merasakan *stress* hanya karena kalah dalam bermain *gadget* atau kehabisan paket internet, hal ini dipicu oleh kebiasaan dalam bermain *gadget*, menemukan hal yang menyenangkan dan jika sesuatu itu hilang tentu akan menimbulkan rasa yang membuat

anak menjadi gelisah. Disini terlihat bahwa *gadget* dapat berpengaruh pada empati anak, anak yang sering merasakan *stres* tentu tidak dapat berempati terhadap sesama karena telah terlalu sibuk dengan rasa gelisah, cemas dan takut yang berorientasi pada diri sendiri.

## **2. Dampak positif penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati anak**

Berikut ini akan dibahas tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati anak ditinjau dari aspek positif. Berdasarkan hasil deskripsi data dampak penggunaan *gadget* terhadap anak, ditemukan bahwa *gadget* dapat mempengaruhi *fantasi* anak melalui adegan film ataupun karakter kartun maupun karakter hero yang ada pada game online, yang mana *gadget* dapat mempengaruhi imajinasi dan daya cipta seseorang. *Gadget* juga dapat digunakan sebagai alat untuk meningkat empati, misalnya melalui film, kartun, game online hingga konten yang di desain untuk menambah pengetahuan dan wawasan orang lain.

Hal ini sependapat dengan Wedadjati (2019) yang mana mengatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang dalam berperilaku dapat dipengaruhi oleh berbebagai faktor, baik faktor dari dalam diri maupun faktor dari luar diri. Manusia dapat berfikir, merasa, bersikap dan bertindak karena adanya rangsangan dari luar dirinya. *Gadget* menjadi wahana yang kuat sekali pengaruhnya dalam pembentukan pola pikir, sikap dan tingkah laku anak.



Berikutnya ditemukan bahwa anak disaat bermain *gadget* masih dapat merasakan kasihan terhadap temannya yang tidak memiliki *gadget* dengan alasan pengalaman, ataupun kesenangan yang didapatkan tatkala bermain *gadget*. Memiliki *gadget* tidak menjadikan anak menjadi pemilih dalam berteman dan umumnya anak masih berteman dengan teman-teman yang lain meskipun tidak semua dari mereka yang memiliki *gadget*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak selalu berdampak buruk pada empati seseorang namun dapat memberikan dampak yang baik juga terhadap empati anak. Sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Sinaga (2020) yang menyatakan bahwa sebenarnya sifat dan karakter bukan hal dibawa sejak lahir, melainkan karakter disusun dari kualitas-kualitas dan sifat dasar yang menetap secara berangsur-angsur, sehingga masuk akal apabila pengembangannya perlu dilakukan sejak dini. Jika karakter sudah tertanamkan pada diri hal itu akan selamanya menetap dan menjadi ciri khas untuk mengidentifikasi seseorang secara khusus.

Berbeda dengan hal yang terjadi pada lingkungan sekitar anak. Anak merasa sulit fokus pada pembicaraan ataupun kejadian sekitar, disebabkan kesenangan dalam bermain *gadget* yang mengalihkan fokus anak. Anak kesulitan mendengar dan tidak jarang mengabaikan apa yang terjadi di lingkungan sekitar. Hal ini sependapat dengan pernyataan Subarkah (2019) yang menyatakan bahwa *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak, karena Sulit Konsentrasi Pada

Dunia Nyata. Rasa kecanduan atau adiksi pada *gadget* akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan *gadget* kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan *gadget* tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya.

Selanjutnya pernyataan yang serupa disampaikan juga oleh Rahayu (2021) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* tanpa adanya kontrol diri serta berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada anak seperti seperti sulit untuk fokus serta mengalami gangguan perilaku.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

#### **1. Dampak positif penggunaan *gadget* terhadap empati anak**

Dalam bermain *gadget*, durasi penggunaan *gadget* sangat berdampak terhadap tingkat kecanduan anak di Kenagarian Salimpek dalam bermain *gadget*, selain itu pengawasan dan kedisiplinan yang diterapkan oleh orang tua terhadap anak dalam menggunakan *gadget* dapat membantu meminimalisir kemungkinan bagi anak untuk kecanduan dalam bermain *gadget*. Selanjutnya tingkat kecanduan anak dalam bermain *gadget* dapat berpengaruh terhadap perilaku empati anak. Hal ini dapat terlihat dari anak yang jika dalam keadaan sibuk bermain *gadget*, cenderung tidak memahami kemarahan orang tua, dan juga tidak merasa bersalah apabila telah ditegur dalam bermain *gadget*, tidak hanya itu minimnya inisiatif anak untuk memahami keadaan yang terjadi di sekitarnya.

Selanjutnya, *gadget* berpotensi memberikan dampak pada anak di Kenagarian Salimpek melalui beberapa hal, yang pertama anak akan merasa takut dan cemas apabila mendapati berita yang menakutkan dari sosial media, kedua bagi anak yang suka bermain game memberikan dampak seperti rasa tress dan marah apabila tidak memenangkan game online yang dimainkan, ketiga bagi anak yang telah kecanduan dalam

bermain *gadget* akan merasa stress dan gelisah apabila kehabisan paket internet ataupun tidak dapat menggunakan *gadget* dalam satu hari.

Munculnya berbagai rasa cemas, takut dan stress terhadap anak berdampak pada empati anak, dikarenakan anak akan cenderung memikirkan diri sendiri hingga tidak lagi fokus pada apa yang dialami oleh orang lain.

## **2. Dampak positif penggunaan *gadget* terhadap *Fantasi* anak**

*Gadget* dalam penggunaannya dapat berdampak pada anak, hal ini terlihat dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada anak di Kenagarian Salimpek bahwa anak cenderung sedih ketika melihat adegan film yang menyedihkan, anak dapat merasakan haru yang dialami oleh tokoh hingga membuat sebagian anak ikut menangis, selain itu karakter tokoh dalam film, atau kartun hingga game online memberikan dampak berupa keinginan untuk menjadi kuat, penolong ataupun hebat seperti yang terlihat pada karakter tokoh yang mereka saksikan.

Selanjutnya, *Gadget* memberikan dampak pada anak di Kenagarian Salimpek melalui pengalaman ataupun kesenangan anak dalam bermain *gadget*, sehingga apabila teman dari anak tersebut tidak memiliki *gadget*, anak merasakan simpati dari hal tersebut. Namun berbed dengan anak yang kecanduan dalam bermain *gadget*, ini akan memicu anak cenderung tidak peduli dengan apa yang terjadi dilingkungan sekitar, sehingga apabila terjadi sesuatu tidak begitu menarik simpati pada anak tersebut.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan dalam penelitian ini, maka dapat disampaikan saran sebagai berikut :

### **1. Bagi anak**

Bagi anak, hendaknya mampu membatasi diri dari kecanduan *gadget* yang dapat memberikan dampak yang cukup serius terhadap penggunaannya apabila sudah didapati kecanduan. selain itu hendaknya menggunakan *gadget* untuk hal yang bermanfaat seperti sebagai penunjang dalam belajar atau lain sebagainya.

### **2. Bagi Orang tua**

Hendaknya didalam menggunakan *gadget*, anak dipantau dan diberikan pengawasan agar anak dapat terhindar dari dampak negative penggunaan *gadget*, yang mungkin dapat menurunkan rasa empati anak terhadap sesama.

### **3. Bagi Peneliti selanjutnya**

Diharapkan dapat melakukan penelitian dengan topik yang serupa dengan subjek penelitian yang berbeda sehingga dapat memberikan variasi dalam penelitian hingga memperluas wawasan keilmuan tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku empat dan juga dapat memberikan banyak manfaat bagi orang lain.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adam, A. (2022). *Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate*. 8(1).
- Aprillia, E. P. (2022). *Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Rasa Empati Pada Siswa SMP Angkasa Lanud Soewondo Medan Polonia*.
- AR. (2023a). *Wawancara Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Empati Anak di Kenagarian Salimpek* [Komunikasi pribadi].
- AR. (2023b). *Wawancara Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Empati Anak di Kenagarian Salimpek* [Komunikasi pribadi].
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- AZ. (2023). *Wawancara Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Empati Anak di kenagarian Salimpek* [Komunikasi pribadi].
- Borba, M. (2014). *Building Moral Intelligence*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- BS. (2023). *Wawancara Dampak Penggunaan Gadaget terhadap Perilaku Empati Anak di Kenagarian Salimpek* [Komunikasi pribadi].
- Bukhori, M. R. (2019). *Pengaruh Kecanduan Gadget (Smartphone) Terhadap Empati Mahasiswa Uin Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Davis, M. H. (2017). *Measuring Individual Differences in Empathy: Evidence for a Multidimensional Approach*. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- Fatoni, A. (2006). *Metodologi Penelitian dan Tehnik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT. Rinekha Cipta.
- GF. (2023). *Wawancara Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Empati Anak di Kenagarian Salimpek* [Komunikasi pribadi].
- Golemen, D. (2007). *Emotional Intelligence Kecerdasan Emosional*. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hanson, R. (2013). *Empathy*.
- Hurlock, Elizabeth B. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Erlangga.
- Indriasari, E. (2016). Meningkatkan Rasa Empati Siswa Melalui Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Pada Siswa Kelas Xi Ips 3 Sma 2 Kudus Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2). <https://doi.org/10.24176/Jkg.V2i2.718>
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Bisakimia.
- Jannah, M. (2015). *Tugas-Tugas Perkembangan Pada Usia Kanak-Kanak*.
- Jasmi, D. K. A. (2013). *Metodologi Pengumpulan Data Dalam Penyelidikan Kualitatif*.
- Lestari, A. P. (2021). *Studi Analisis Peranan Orang Tua Dalam Pengembangan Empati Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Ra Islamiyah Angkatan Lor Tambakromo Pati Tahun Pelajaran 2020/2021*.
- Lusiana, L. (2022). Urgensi Peran Orang Tua Dalam Membina Budi Pekerja Pada Anak. *Jurnal Al ghazali*.

- Lutfhiyah, M. F. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Tindakan kelas & Studi Kasus*. CV JEJAK.
- Mahera, R. (2020). *Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Empati Pada Siswa SMA IT Pekan Baru*.
- Maiseptian, F., Rosdialena, R., & Dewita, E. (2021). Self Control Mahasiswa Perempuan Pengguna Smartphone Serta Implikasinya Dalam Bimbingan Konseling Islam. *Kafa`ah: Journal of Gender Studies*, 11(1), 107. <https://doi.org/10.15548/jk.v11i1.376>
- Mawarni, G. (2019). *Hubungan Antara Kecenderungan Internet Addiction dengan Empati pada Anak Sekolah Dasar*.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- MR. (2023). *Wawancara Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Empati Anak di Kenagarian Salimpek* [Komunikasi pribadi].
- Muhtadi, A. (2020). *Pengembangan Empati Anak Sebagai Dasar Pendidikan Moral*.
- Mukarromah, T. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*.
- Munawaroh. (2014). *Empati dan Intense Prososial Pada Perawat*. Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Ningsih, F., Khodijah, S., & Ceria, I. (2018). *Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta*.
- Nurfazrina, S. A., Muslihin, H. Y., & Sumardi. (2020). *Analisis Kemampuan Empati Anak Usia 5-6 Tahun (Literature Review)*.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Rahayu, N. S. (2021). *Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*.
- Rahman, A. (2016). *Metode Penelitian Psikologi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, A. (2014). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, III.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research approach)*.
- Saleh, S. (2017). Analisis data kualitatif. *Pustaka Ramadhan, Bandung*.
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. PT Kanisius.
- Shapiro, L. E. (2013). *Mengajarkan Emosional Intelegensi Pada Anak*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Sinaga, R. (2020). *Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*.
- SR. (2023). *Wawancara Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Empati Anak di Kenagarian Salimpek* [Komunikasi pribadi].
- Sri Rahmah Haruna, Herti Haerani, Safira Senggo' Palayukan, Nur Afni Ponseng, Suci Rahmadani, & Rofina Mondjil. (2022). *Faktor Yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Uwais Inspirasi Indonesia.

- Subarkah, M. A. (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*.
- Sugiyono, Prof. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Taufik. (2016). *Empati pendekatan psikologi sosial*. Jakarta: PT RajaGrafindoPersada.
- Wedadjati, R. S. (2019). *Hubungan Antara Penilaian Anak Terhadap Cerita Film Anak di Televisi dengan Kemampuan Empati Pada Anak Usia Sekolah Dasar*.
- Winangsih, W., Yuniarti, L., & Aprianti, E. (2018). Meningkatkan Sikap Empati Melalui Metode Mendongeng Pada Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(3), 42. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i3.p42-47>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

Alamat : Jln. Pasir Kandang No. 4 Koto Tengah Telp.(0751) 4851002, Padang (25172)  
Website: www.umsb.ac.id e-mail: info@umsb.ac.id, faiumsb@gmail.com

**SURAT KEPUTUSAN**  
Nomor : 211/KEP/II.3.AU/F/2023  
Tentang

**PENUNJUKKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA**

Dekan Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat (UMSB), setelah;

- Membaca : Surat permohonan mahasiswa FAI UMSB;  
Nama : **Felia Noveliza**  
NIM : **1906002015022**  
Jurusan : **Bimbingan Konseling Islam**  
Tanggal : **25 Juli 2023**  
Perihal : **Permohonan SK Pembimbing Skripsi**
- Menimbang : a. bahwa untuk meningkatkan kualitas lulusan diperlukan pelaksanaan bimbingan skripsi bagi mahasiswa yang telah menyelesaikan minimal 105 beban sks pada Prodi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Agama Islam UMSB;  
b. bahwa untuk pembentukan tim pembimbing skripsi pada poin a di atas perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas Agama Islam.
- Mengingat : 1. Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.0/B/2012 tentang perguruan tinggi Muhammadiyah;  
2. Undang-undang No.14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen;  
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan;  
4. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;  
5. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI No.223/U/2000 tentang Kurikulum dan Pedoman Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa;  
6. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI No.63 Tahun 2009 tentang Sistem Penjamin Mutu Pendidikan;  
7. Statuta UMSB Tahun 2020;  
8. Panduan Akademik FAI UMSB Tahun 2022/2023.

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan  
Pertama : Menyetujui Judul, *Outline*, Daftar Kepustakaan Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul;  
**“Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di Kenagarian Salimpek”**
- Kedua : Menunjuk Saudara  
1. Nama : **Jasman, S.Sos.I, MA**  
Bidang Keahlian Pokok : **Dasar-dasar Penyuluhan**  
Memberi Kuliah : **Dasar-dasar Penyuluhan**  
Untuk Tugas Sebagai : **Pembimbing I**  
2. Nama : **Thaheransyah, S.Sos.I, MA**  
Bidang Keahlian Pokok : **Ilmu Dakwah**  
Memberi Kuliah : **Manajemen Dakwah**  
Untuk Tugas Sebagai : **Pembimbing II**
- Ketiga : Kepada pembimbing diberikan honorarium, yang dibebankan kepada mahasiswa yang bersangkutan sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Keempat : Surat Keputusan ini mulai berlaku dari tanggal dikeluarkan sampai tanggal 29 Februari 2024 dan disampaikan kepada yang bersangkutan dengan ketentuan, bahwa segala sesuatunya akan disempurnakan kembali apabila dipandang perlu.

Pada Tanggal : *07 Muharram 1445 H*  
26 Juli 2023 M

Dekan  
**Dr. Syaflin Halim, M.A.**  
NBM. 1323378

- Tembusan:  
1. Ketua Prodi  
2. Pembimbing I & II  
3. Mahasiswa ybs  
4. Arsip



PEMERINTAHAN KABUPATEN SOLOK  
KECAMATAN LEMBAH GUMANTI  
NAGARI SALIMPEK

Jalan Alahan Panjang – Talang Babungo Km 2

Kode Pos 27371

**SURAT IZIN PENELITIAN**

Nomor : 070/1282 /NSLP-2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Wali Nagari Salimpek Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok Provinsi Sumatera Barat, Sesuai dengan surat Dinas Fakultas Agama Islam Nomor: 02587/II.3AU/F/2023 perihal Izin Penelitian.

Sehubungan dengan hal tersebut kami atas nama Pemerintah Nagari Salimpek telah menerima dan memberi izin kepada:

Nama : FELIA NOFELIZA  
NIM : 1906002015022  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam (BKI)  
Fakultas : Agama Islam  
Alamat : Padang  
Lama Penelitian : 2 Agustus – 31 Agustus

Untuk melaksanakan Penelitian dengan tema “*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap perilaku Empati Anak di Kenagarian Salimpek*”. Agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Untuk dapat menemui Aparatur Pemerintah Nagari yang bersangkutan dengan Penelitian tersebut.
2. Untuk dapat mengiirinkan 1 (Satu) Example hasil penelitian tersebut pada Wali Nagari Salimpek setelah penelitian selesai dilaksanakan.
3. Tidak membicarakan hal-hal yag diluar Judul Penelitian
4. Tidak membicarakan hal-hal politis yang bisa memecah belah kesatuan Masyarakat
5. Menjaga Norma-norma adat istiadat yang berlaku di Nagari Salimpek

Demikianlah surat Izin ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya oleh yang bersangkutan.

Salimpek, 11 Agustus 2023  
WALI NAGARI SALIMPEK



Tembusan :

1. Camat Lembah Gumanti di Alahan Panjang
2. Fakultas Agama Islam di Padang
3. BPN Salimpek di Salimpek
4. Arsip

# **PEDOMAN WAWANCARA**



OLEH :

FELIA NOVELIZA

NIM 1906002015022

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT**  
**1445 H / 2023 M**

### DEFENISI OPERASIONAL

Variabel	Sub Variabel	Teori
Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	Positif	Keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti dan mendukung keinginan yang baik (Saleh, 2018).
	Negatif	Keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginan yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu (Partanto, 2020)

### KISI-KISI WAWANCARA

Variabel	Sub variabel	Indikator	Pertanyaan
Dampak penggunaan <i>Gadget</i>	Positif	Mengikuti dan mendukung keinginan yang baik.	
	Negatif	Mengikuti atau mendukung keinginan yang buruk	

## WAWANCARA RESPONDEN

### 1. Wawancara pada anak

No	Indikator	Pertanyaan
1	Positif	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apakah saudara/i merasa bersalah apabila orang tua marah karena melihat saudara/i terlalu lama bermain gadget ?</li><li>2. Disaat bermain gadget dan orang tua saudara/i sedang bekerja apakah saudara/i memiliki rasa ingin membantu orang tua yang sedang bekerja?</li><li>3. Bagaimana cara saudara/i membagi waktu antara bermain gadget dan membantu orang tua?</li><li>4. Bagaimanakah perasaan saudara/i disaat menonton film yang menyedihkan?</li><li>5. Apakah saudara/i juga ikut menangis ketika menonton film tersebut?</li><li>6. Jika iya, apa yang menyebabkan saudara/i juga ikut merasakan kesedihan dalam film tersebut?</li><li>7. Apakah saudara/i pernah menonton kartun shiva?</li><li>8. Menurut saudara/i bagaimana karakter dari tokoh shiva?</li><li>9. apakah saudara/i ingin menjadi penolong seperti tokoh shiva?</li><li>10. Apakah saudara/i merasa kasihan melihat teman saudara/i yang tidak memiliki gadget?</li></ol>

		<p>11. Apakah saudara/i merasa takut,cemas ketika melihat video atau berita penculikan yang ada di gadget?</p>
2	<b>Negatif</b>	<p>12. Ketika bermain gadget terlalu lama, apakah saudara/i bisa memahami kemarahan atau kekesalan orang tua saudara/i?</p> <p>13. Apakah saudara/i marah apabila ditegur orang tua dalam bermain gadget ?</p> <p>14. Apa yang menjadi alasan saudara/i marah ketika ditegur oleh orang tua saat bermain gadget?</p> <p>15. Disaat saudara/i sedang bermain game online (<i>mobile legend</i>), sering terucap perkataan kasar disebabkan oleh kalah dalam bermain game, apakah menurut saudara/i perkataan tersebut dapat menyinggung perasaan orang lain yang mendengarnya?</p> <p>16. Bermain gadget terlalu lama dapat menyebabkan mata sakit, bagaimana pandangan saudara/i terkait bermain gadget dapat menyebabkan mata sakit?</p> <p>17. Disaat melihat adegan film anak yang dibully orang lain apakah saudara/i merasa kesal atau marah kepada orang yang membully tersebut?</p> <p>18. Disaat bermain gadget bersama teman-teman, namun ada teman saudara/i yang tidak memiliki gadget, bagaimana perasaan saudara/i ketika melihat situasi tersebut?</p>

		<p>19. Apakah semenjak memiliki gadget saudara/i lebih suka bermain dengan teman yang memiliki gadget saja?</p> <p>20. Disaat bermain gadget, ada kejadian kecelakaan kecil dimana teman saudara/i terjatuh ketika mengendarai sepeda, apakah saudara/i merasa kasihan dan ingin membantu? atau mengabaikannya?</p> <p>21. Apakah saudara/i merasa stres jika kalah dalam bermain game online?</p> <p>22. Apakah saudara/i stress atau gelisah disaat kehabisan paket internet?</p> <p>23. Apakah saudara/i merasa stress apabila tidak bermain gadget dalam satu hari?</p>
--	--	---



Dokumentasi Struktur Organisasi Pemerintahan Nagari Salimpek.



Dokumentasi Kantor Wali Nagari Salimpek





Dokumentasi Bersama Informan



Dokumentasi bersama informan



Dokumentasi bersama informan



Dokumentasi bersama informan



Dokumentasi bersama Informan



Dokumentasi bersama orang tua anak



Dokumentasi bersama orang tua anak



Dokumentasi bersama informan

## BIODATA PENULIS



Nama : Felia Noveliza  
Tempat, Tanggal Lahir : Tanjung Balit, 20 November 1999  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Status : Mahasiswa  
Alamat : Jorong Tanjung balik, kenagarian Salimpek, kecamatan Lembah Gumanti, Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat.  
No. Telp/ Hp : 0822-8836-8313  
Email : [felianoveliza99@gmail.com](mailto:felianoveliza99@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

1. SD NEGERI 17 SALIMPAT : 2012
2. SMP NEGERI 04 SALIMPAT : 2015
3. SMA NEGERI 01 HILIRAN GUMANTI : 2018
4. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT : 2023