

**HUBUNGAN KECANDUAN *GADGET* DENGAN RASA EMPATI
PADA SISWA SMP ANGKASA LANUD SOEWONDO
MEDAN POLONIA**

SKRIPSI

**OLEH :
EKA PUTRI APRILLIA
168600450**



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2022**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 12/10/22

Access From (repository.uma.ac.id)12/10/22

**HUBUNGAN KECANDUAN *GADGET* DENGAN RASA EMPATI
PADA SISWA SMP ANGKASA LANUD SOEWONDO
MEDAN POLONIA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi
Universitas Medan Area

diajukan oleh:

EKA PUTRI APRILLIA

168600450

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2022**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

HALAMAN PERSETUJUAN

JUDUL SKRIPSI : HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN
RASA EMPATI PADA SISWA SMP ANGKASA
LANUD SOEWONDO, MEDAN POLONIA

NAMA : EKA PUTRI APRILLIA

NPM : 168600450

BAGIAN : PSIKOLOGI PENDIDIKAN

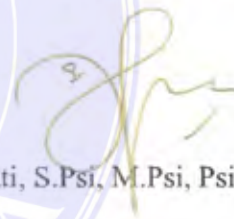
**MENYETUJUI :
KOMISI PEMBIMBING**

PEMBIMBING I



Dra. Mustika Tarigan, M.Psi

PEMBIMBING II



Endang Haryati, S.Psi, M.Psi, Psikolog

MENGETAHUI :



Ayudia Popy Sesilia, S.Psi, M.Si



Hasanuddin, PhD

Tanggal Sidang Meja Hijau : 19 Agustus 2022

HALAMAN PENGESAHAN

DIPERTAHANKAN DI DEPAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI FAKULTAS
PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA DAN DITERIMA UNTUK
MEMENUHI SEBAGIAN DARI SYARAT-SYARAT GUNA
MEMPEROLEH DERAJAT SARJANA (S1) PSIKOLOGI

PADA TANGGAL

19 Agustus 2022

MENGESAHKAN FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA



DEWAN PENGUJI

1. Prof. Dr. H. Abdul Munir, M.Pd
2. Dr. Suryani Hardjo, S.Psi, M.A
3. Dra. Mustika Tarigan, M.Psi
4. Endang Haryati, S.Psi, M.Psi, Psikolog

TANDA TANGAN

HALAMAN PERNYATAAN

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eka Putri Aprillia

NIM : 168600450

Tahun Terdaftar : 2016

Program Studi : Psikologi Pendidikan

Fakultas : Psikologi

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik disuatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Skripsi ini di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Medan, 19 Agustus 2022

(Meterai 10.000)



Eka Putri Aprillia

168600450

v

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eka Putri Aprillia
NPM : 168600450
Program Studi : Psikologi Pendidikan
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk diberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **Hubungan Kecanduan Gadget dengan Rasa Empati Pada Siswa SMP Angkasa Lanud Soewondo, Medan Polonia**. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Medan

Pada Tanggal 19 Agustus 2022

Yang menyatakan



Eka Putri Aprillia

168600450

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirahim alhamdulillah puji dan syukur atas nikmat dan kekuatan tak terhingga yang telah Allah SWT berikan kepada saya, serta peran penting dari kedua orang tua yang telah mendoakan, memberikan kasih sayang dan tidak mengenal kata lelah untuk membantu mewujudkan impian dan cita-cita saya

Dengan setulus hati skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta yaitu Ayahanda Lilik Suroto & Ibunda Juliana saya ucapkan terima kasih untuk kasih sayang dan semangat yang tiada putusnya, semoga ini adalah awal dari saya agar dapat membahagiakan dan membanggakan kalian Aamiin Ya Allah Ya Rabbalalamiin

Untuk adikku satu-satunya Muhammad Dwi Bagus terima kasih selalu menghibur, memberikan keceriaan disaat saya lelah mengerjakan skripsi, yang selalu bersedia menemani, mengantar jemput kesana kesini, ke kampus 1 dan 2 untuk mengurus keperluan kuliah, serta memberikan semangat agar skripsi ini lekas selesai

Skripsi ini turut saya persembahkan untuk keluarga besar yang turut serta membantu, mendoakan, memberikan dukungan dan semangat untuk saya dalam menuntut ilmu hingga skripsi ini dapat selesai

Teruntuk diri saya sendiri Eka Putri Aprillia, terima kasih sudah tetap kuat, tabah, dan tetap terus bersabar untuk terus berjuang hingga dapat menyelesaikan skripsi ini sampai selesai, meskipun harus jatuh bangun dan memakan waktu yang cukup lama dalam pengerjaannya tapi mashaAllah alhamdulillah akhirnya ini bisa dilewati dan terselesaikan juga

MOTTO

“Jika kamu merasa beruntung, itu karena salah satu doa ibumu di dengar dan dikabulkan oleh Allah”

“Fa inna ma’al-usri yusroo”

(maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan)

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

“Jangan mundur sebelum mencoba, beban berat itu hanya ada pada pikiran. Coba dulu nanti akan terbiasa”

Berulang kali ingatkan diri: “setiap orang punya jatah waktu dan ceritanya masing-masing”. Kalau memaksa diri untuk wisuda, bekerja, menikah, punya anak, dsb secepat orang lain, barang kali hasilnya tidak akan baik. Penyelamat jiwa yang dibutuhkan pada zaman sekarang adalah “kurangi membandingkan”

-AdjieSantosoputro-

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Eka Putri Aprillia lahir di Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara pada tanggal 02 April 1999. Putri pertama dari pasangan Bapak Lilik Suroto dan Ibu Juliana. Penulis merupakan anak sulung dari dua bersaudara dan memiliki adik laki-laki bernama Muhammad Dwi Bagus.

Penulis memulai pendidikan formal di SD Swasta Al-Hidayah pada tahun 2004 dan lulus pada tahun 2010. Kemudian ditahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama di SMP Swasta Angkasa Lanud Medan dan lulus pada tahun 2013. Setelah itu ditahun yang sama pula, penulis melanjutkan pendidikan ke tingkat Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 8 Medan dengan jurusan Tata Busana dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke Universitas Medan Area dan terdaftar sebagai mahasiswa S1 UMA dengan Prodi Psikologi. Sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai salah satu mahasiswa program pendidikan S1 Psikologi Universitas Medan Area.

Berkat izin dari Allah SWT serta usaha, perjuangan, kesabaran dan dukungan dari orang-orang terdekat menguatkan penulis untuk terus berjuang dan berusaha. Alhamdulillah penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi yang positif untuk dunia pendidikan.

**HUBUNGAN KECANDUAN *GADGET* DENGAN RASA EMPATI
PADA SISWA SMP ANGKASA LANUD SOEWONDO
MEDAN POLONIA**

Oleh :

EKA PUTRI APRILLIA

168600450

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan gadget dengan rasa empati pada siswa SMP Angkasa Lanud Soewondo, Medan Polonia. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah adanya hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dengan rasa empati pada siswa-siswi, dengan asumsi bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget* maka semakin rendah rasa empati pada siswa-siswi. Sebaliknya, jika semakin rendah tingkat kecanduan *gadget* maka semakin tinggi rasa empati pada siswa-siswi. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa-siswi yang bersekolah di SMP Angkasa Lanud Soewondo berjumlah 193 siswa-siswi. Sampel dalam penelitian ini adalah 100 siswa-siswi SMP Swasta Angkasa, Lanud Soewondo. Peneliti menggunakan metode kuantitatif dan teknik *total sampling*. Peneliti menggunakan skala sebagai alat pengumpulan data, yaitu skala kecanduan *gadget* yang disusun berdasarkan aspek kecanduan *gadget* menurut Kwon dkk (dalam Putri, 2019) dan skala empati disusun berdasarkan aspek empati menurut Davis (dalam Nashori, 2008). Uji analisis data menggunakan teknik korelasi (r_{xy}) $-0,565$ dengan signifikan (P) $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti hipotesis yang peneliti ajukan diterima. Kecanduan *gadget* tergolong tinggi, dimana mean hipotetik $107,5 <$ mean empirik yaitu $130,25$ dan selisihnya melebihi bilangan SD yaitu $15,338$. Empati tergolong rendah dimana mean hipotetik $90 >$ dari mean empirik yaitu $82,22$ dan selisihnya lebih dari bilangan SD yaitu $6,753$. Koefisien determinan (r^2) dari hubungan antara variabel bebas X (kecanduan *gadget*) dengan variabel terikat Y (empati) yaitu $= 0,319$ yang berarti bahwa kecanduan *gadget* mempengaruhi empati sebesar $31,9\%$.

Kata Kunci: Kecanduan *gadget* dan Empati

**THE CORRELATION OF GADGET ADDICTION WITH EMPATHY
FOR STUDENTS OF SMP ANGKASA LANUD SOEWONDO,
MEDAN POLONIA**

By:

EKA PUTRI APRILLIA

168600450

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between gadget addiction and empathy in students of SMP Angkasa Lanud Soewondo, Medan Polonia. The hypothesis proposed in this study is that there is a negative relationship between gadget addiction and students' empathy, with the assumption that the higher the gadget addiction level, the lower the students' empathy. On the other hand, the lower level of gadget addiction, the higher the empathy for students. The population in this study were 193 students who attended SMP Angkasa Lanud Soewondo. Sample in this study is 100 students. The researcher uses a scale as a data collection tool, namely the gadget addiction scale which is based on the gadget addiction aspect according to Kwon et al (in Putri, 2019) and the empathy scale is based on the empathy aspect according to Davis (in Nashori, 2008). The data analysis test used a correlation technique (r_{xy}) -0.565 with a significant (P) $0.000 < 0.05$. This means that the hypothesis that the researcher proposes is accepted. Gadget addiction is high, where the hypothetical mean is $107.5 <$ the empirical mean is 130.25 and the difference exceeds the SD number, which is 15.338 . Empathy is low where the hypothetical mean is $90 >$ from the empirical mean, which is 82.22 and the difference is more than the SD number, which is 6.753 . The determinant coefficient (r^2) of the relationship between the independent variable X (gadget addiction) and the dependent variable Y (empathy) is $= 0.319$, which means that gadget addiction affects empathy by 31.9% .

Keywords: *Gadget Addiction and Empathy*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirahim alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya. Tidak lupa sholawat dan salam penulis curahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW. Sehingga peneliti diberikan kesehatan, kekuatan, dan semangat yang tak pernah putus hingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul :”Hubungan Kecanduan Gadget dengan Rasa Empati pada Siswa SMP Angkasa Lanud Soewondo”.

Penulis menyadari bahwa semua pencapaian keberhasilan dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari doa, bimbingan, semangat, bantuan dan kerja sama yang baik dari berbagai pihak yang berperan penting untuk penulis. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Drs. M. Erwin Siregar, MBA selaku ketua Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim.
2. Prof. Dr. Dadan Ramdan M.Eng. M.Sc selaku rektor Univeritas Medan Area
3. Hasanuddin, PhD selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
4. Dra. Mustika Tarigan, M.Psi selaku dosen pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktu untuk membimbing saya, juga telah banyak berjasa dalam memberikan banyak ilmu, arahan, masukan dan semangat, ibu yang selalu sabar dalam membimbing akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini ya bu.

5. Endang Haryati, S.Psi, M.Psi Psikolog selaku dosen pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktu untuk saya dan terus memberikan motivasi kepada saya dalam menyelesaikan skripsi, memberikan masukan dan saran, ibu yang selalu baik hati, sangat perhatian dan sabar dalam membimbing saya dan alhamdulillah Bu perjuangan tidak mengkhianati hasil akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Prof. Dr. H. Abdul Munir, M.Pd selaku ketua dalam sidang skripsi yang telah meluangkan waktu untuk hadir dalam sidang skripsi ini, yang sudah memberikan arahan dan masukan kepada saya.
7. Dr. Suryani Hardjo, S.Psi, M.A selaku sekretaris yang sudah meluangkan waktu untuk hadir dalam sidang skripsi ini, dan sudah sangat baik hati memberikan pinjaman buku referensi penelitian untuk saya tanpa memberikan batasan waktu pengembaliannya, juga telah memberikan masukan dan arahan kepada saya.
8. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah memberikan berbagai ilmu, wawasan dan pengalaman selama saya mengemban pendidikan S1.
9. Teruntuk harta yang paling berharga di dunia, kedua orang tua yang tersayang tercinta, Ibunda tercinta Juliana dan Ayahanda tersayang Lilik Suroto, terima kasih atas setiap doa yang dipanjatkan, selalu mengusahakan yang terbaik untuk kami selaku anak kalian, yang sangat bersabar, bersemangat dan tidak pernah

mengeluh. Walaupun beberapa orang tidak suka dan meremehkan ayahanda dan ibunda, kalian tetap menginginkan saya dan adik untuk berkuliah. Perjuangan dan pengorbanan kalian yang tiada putusnya menjadikan saya tetap kuat dan bersabar dalam menyelesaikan skripsi hingga saya mendapatkan gelar S.Psi ini. Semoga ibunda dan ayahanda panjang umur, sehat selalu dan selalu dilindungi oleh Allah SWT agar kelak saya dapat membuat kalian bangga dan terus mengupayakan semua hal yang terbaik demi kebahagiaan kalian aamiin.

10. Muhammad Dwi Bagus adikku satu-satunya terima kasih selalu menghibur, yang selalu bersedia menemani dan menghantarkan saya kesana kemari, teman berantemnya saya yang mau membantu usaha kecil-kecilan yang saya jalani, yang sudah bersabar menunda kuliah demi selesainya kuliah saya terlebih dahulu, yang memberikan semangat agar skripsi ini cepat selesai, semoga selalu sehat panjang umur dan dalam lindungannya Allah buat kita supaya kita bisa tetap akur dan sama-sama bahagiain mamak bapak ya dik yaa Aamiin.

11. Teruntuk keluarga besarku tersayang yang sudah turut serta mendoakan memberi dukungan materil maupun moril kepada saya agar tetap bersemangat untuk meraih impian saya, alhamdulillah saya sangat bersyukur dikelilingi dengan keluarga yang sayang dan sangat peduli dengan saya, semoga semua panjang umur, selalu sehat dan di lindungi Allah SWT, saya akan terus berjuang untuk membuat kalian bangga dan membahagiakan kalian Aamiin.

12. Rezha Dwi Ramadhan, calon imamku terima kasih untuk dukungan, doa, dan kasih sayangmu, kamu terus menemani dari awal kuliah hingga saat ini, selalu meluangkan waktu buat saya, memberikan semangat juga kebahagiaan, dan selalu mendengarkan berbagai cerita sedih dan senangnya saya. Walaupun sering kali kita berselisih paham, semoga Allah senantiasa melindungi, meridhoi, memberikan kekuatan, kesehatan, memudahkan langkah dan rezekinya kita untuk terus saling menemani menuju puncak kesuksesan kita serta membahagiakan dan membuat bangga kedua belah pihak keluarganya kita, Bismillah ya mas semoga kita bisa Aamiin.
13. Ilwan S.Pd selaku Bapak Kepala Sekolah SMP Angkasa Lanud Soewondo, yang telah memberikan saya izin dan membantu dan memberikan semangat agar saya terus menyelesaikan skripsi ini.
14. Afnita Sari S.Psi selaku Ibu guru bimbingan konseling, atas ketersediaan waktunya untuk berbagi mengenai siswa-siswi di SMP Angkasa Lanud Soewondo, Medan Polonia.
15. Sahara Anisya Taheyong S.Kom, rekan sedari SMP yang terus memberikan semangat dan turut serta membantu kelancaran saya dalam melakukan penelitian di SMP Angkasa Lanud Soewondo, Medan Polonia
16. Seluruh Siswa-siswi SMP Angkasa Lanud Soewondo terima kasih telah berkenan meluangkan waktu membantu mengisi angket yang peneliti berikan.

17. Sahabat tercinta tersayangku, kak Nora Br.Haloho, Ikromiah Lubis S.Psi, kak Desti Sianipar S.Psi, kak Rika Sagala, Almh Desy Arvista, yang selalu tulus membantu serta terus memberikan semangat, saling berbagi cerita, bersedia menemani kesana kemari, saling mendoakan dan terus bersama dari awal kuliah hingga sekarang, semoga kita semua sukses dan bahagia, dan semoga hubungan baik ini tetap terjalin baik yaa.
18. Kakak-kakakku tersayang yang ketemu di bangku perkuliahan, kak Dessy Mawar Sari S.Psi, kak Salsha Farizka Dearrina S.Psi, kak Elia Devita S.Psi, kak Vadiella Amri S.Psi. Terima kasih sudah banyak membantu, memberikan informasi, masukan dan arahan untuk saya, yang selalu memberikan semangat, yang tidak pernah bosan untuk mendengar dan menjawab berbagai pertanyaan yang sering saya pertanyakan.
19. Seluruh staff pegawai Akademik, Kemahasiswaan, TU & Perpustakaan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah banyak membantu dan memberi kemudahan dalam mengurus keperluan administrasi serta referensi buku, hingga skripsi ini bisa selesai.
20. Beserta semua pihak yang turut serta membantu namun tidak dapat penulis sebutkan satu persatu disini, terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Medan, 19 Agustus 2022

Eka Putri Aprillia

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
1. Manfaat Teoritis.....	12
2. Manfaat Praktis	12
BAB II.....	14
TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Definisi Siswa	14
B. Empati.....	17
1. Definisi Empati	17
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Empati.....	16

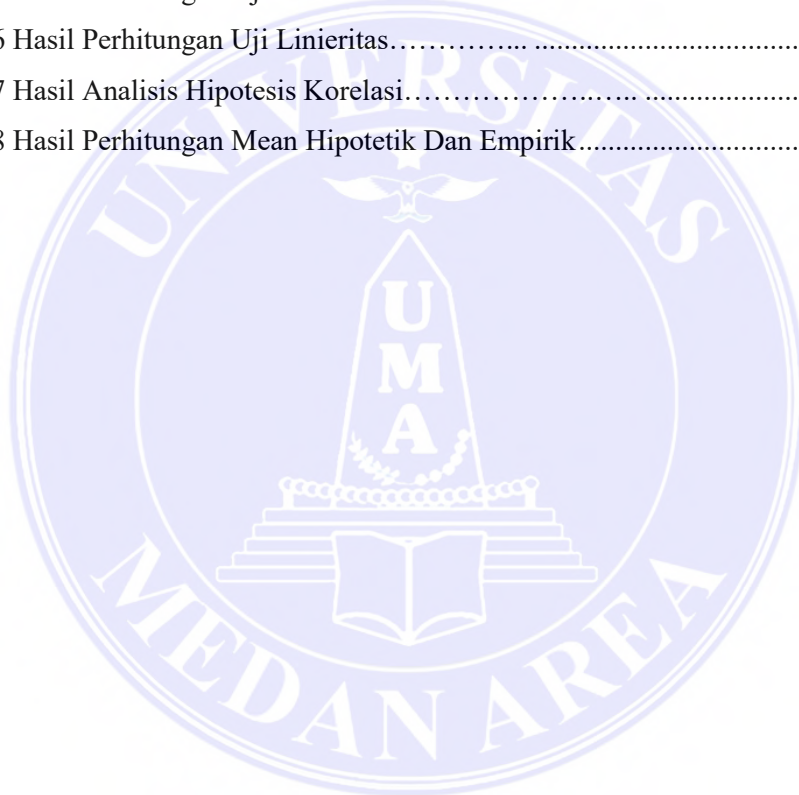
3. Aspek-aspek Empati	17
4. Ciri-ciri Empati	18
5. Jenis-jenis Empati	21
C. <i>Gadget</i>	22
1. Definisi <i>Gadget</i>	22
2. Definisi Kecanduan <i>Gadget</i>	23
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Gadget</i>	24
4. Aspek-aspek Kecanduan <i>Gadget</i>	27
5. Ciri-ciri Kecanduan <i>Gadget</i>	29
D. Hubungan Kecanduan <i>Gadget</i> dengan Empati	30
E. Kerangka Konseptual.....	34
F. Hipotesis	34
BAB III.....	37
METODE PENELITIAN.....	37
A. Tipe Penelitian	37
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	37
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	37
1. Kecanduan <i>Gadget</i>	37
2. Empati	37
D. Subjek Penelitian	38
1. Populasi.....	38
2. Sampel.....	39
3. Teknik Pengambilan Sampel	39
E. Metode Pengumpulan Data.....	39
F. Metode Analisis Data.....	41
BAB IV.....	46
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Orientasi Kancah Penelitian.....	46
B. Persiapan Penelitian	46
C. Pelaksanaan Penelitian	50
D. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	50
E. Pembahasan	61
BAB V.....	67

SIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. Simpulan	67
B. Saran	66



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Keseluruhan Siswa SMP Angkasa T.A 2021/2022	39
Tabel 3.2 Butir Pilihan Jawaban Skala Kecanduan <i>Gadget</i> dan Empati	40
Tabel 4.1 Distribusi Skala Kecanduan <i>Gadget</i> Sebelum Penelitian	48
Tabel 4.2 Distribusi Skala Empati Sebelum Penelitian	49
Tabel 4.3 Distribusi Skala Kecanduan <i>Gadget</i> Setelah Penelitian	52
Tabel 4.4 Distribusi Skala Empati Setelah Penelitian	54
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran	55
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji Linieritas	56
Tabel 4.7 Hasil Analisis Hipotesis Korelasi	57
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Mean Hipotetik Dan Empirik	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMP Angkasa Lanud Soewondo.....	45
Gambar 4.2 Kurva Normal Variabel Kecanduan <i>Gadget</i>	60
Gambar 4.3 Kurva Normal Variabel Rasa Empati	61



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	72
ALAT UKUR PENELITIAN	72
LAMPIRAN B.....	80
SEBARAN DATA PENELITIAN.....	80
LAMPIRAN C.....	91
UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS.....	91
LAMPIRAN D.....	98
UJI NORMALITAS.....	98
LAMPIRAN E.....	100
UJI LINIERITAS.....	100
LAMPIRAN F.....	105
UJI HIPOTESIS DAN UJI KORELASI.....	105
LAMPIRAN G.....	107
SURAT IZIN PENELITIAN	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan fisik, yang berlangsung sepanjang hayat sejak manusia dilahirkan Handerson (dalam Sadulloh, 2017). Selanjutnya tertulis dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi pada peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan fungsi dari sistem pendidikan nasional tersebut, pendidikan sangat berperan penting dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter dari setiap anak didik.

Menurut Muhaimin dkk, (2005) yang menyebutkan bahwa siswa di yakini sebagai seorang “subjek didik” dimana nilai kemanusiaan sebagai individu, sebagai makhluk sosial yang memiliki identitas moral, perlu dikembangkan untuk mencapai tingkatan suatu proses dalam mencapai hasil yang ideal dan kriteria kehidupan sebagai manusia yang dapat diharapkan oleh bangsa dan negara.

Selanjutnya menurut (Sadulloh, 2017) Siswa atau anak didik merupakan seseorang yang sedang berkembang, memiliki potensi tertentu, dan dengan bantuan pendidik ataupun pengajar dirinya dapat mengembangkan potensi tersebut secara optimal.

Siswa adalah seorang pelajar ataupun anak didik yang menempuh pendidikan yang di mulai dari duduk di bangku Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan juga Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK). Siswa-siswi yang duduk dibangku Sekolah Menengah Pertama (SMP) umumnya berusia mulai dari 11 hingga 15 tahun, dimana pada saat itu mereka sudah memasuki fase remaja awal.

Masa remaja di kategorikan menjadi tiga bagian berdasarkan usia, yakni remaja awal pada usia 12-15 tahun, remaja pertengahan pada usia 15-18 tahun dan remaja akhir pada usia 18-21 tahun (Putra, 2015). Adapun tugas-tugas perkembangan masa remaja menurut William Kay (dalam Jahja, 2011) yaitu: Menerima fisiknya sendiri dengan kualitas yang berbeda; mencapai kemandirian emosional dari orangtua atau figur-figur yang mempunyai otoritas; mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan bergaul dengan teman sebaya baik secara individual maupun kelompok; menemukan manusia sebagai model yang dijadikan identitas pribadinya; menerima diri sendiri dan percaya pada kemampuan sendiri. Usia remaja yang menduduki bangku SMP ini banyak menunjukkan interaksi sosial. Interaksi sosial sangat perlu, karena setiap manusia membutuhkan manusia lain dalam kehidupan agar ada *feedback* yang akan di terima. Pada saat bergaul dengan teman sebaya, mereka akan melakukan banyak hal

di lingkungan sekolahnya. Kegiatan yang dilakukan siswa dan siswi juga sangat beragam yang berhubungan dengan teman-temannya, seperti mengerjakan tugas-tugas kelompok, membersihkan kelas dan lingkungan sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan osis, *study tour*, pergi/pulang sekolah bersama, nongkrong sambil mengobrol, membaca buku di perpustakaan, dan lain sebagainya. Untuk dapat bergaul dan berinteraksi dengan teman sebayanya, tentunya siswa dan siswi yang lain akan saling berbagi tentang banyak hal seperti menceritakan pengalamannya dan juga berbagi ilmu yang telah diperolehnya.

Interaksi antara siswa dan siswa harus dibangun dengan baik, dimulai dari hal-hal kecil seperti mau dan mampu mendengarkan teman ketika mereka bercerita atau mengeluh. Tidak hanya sekedar mendengarkan tetapi juga dapat memahami dan merasakan apa yang sedang dirasakan oleh teman yang lain, sehingga ketika teman yang lain mengalami kesulitan atau tertimpa musibah, siswa dan siswi lainnya akan langsung siap membantu tanpa berpikir panjang. Inilah yang sering disebut dengan kemampuan berempati, oleh karena itu siswa sangat membutuhkan empati baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Empati adalah keadaan emosional, yang memiliki komponen kognitif dalam kemampuan untuk melihat keadaan psikologis orang lain (perspektif). Dan harus belajar untuk mengidentifikasi berbagai keadaan emosi pada orang lain dan mengantisipasi jenis perilaku seperti apa yang dapat meningkatkan keadaan emosional tersebut untuk orang lain (Santrock, 2007).

Menurut Goleman (dalam Prasetyo, R.A) Empati adalah tentang merasakan apa orang lain rasakan, memahami sudut pandang mereka, membangun hubungan kepercayaan dan menyesuaikan diri sendiri dengan individu yang lain.

Menurut Goleman (dalam Astuti, 2014) yang menyatakan bahwa ciri-ciri empati tinggi adalah: berbagi perasaan (*sharing feeling*) yang berarti memiliki kemampuan dalam memahami dan mengerti perasaan orang lain sehingga dapat merasakan apa yang dialami oleh orang lain. Mampu memahami diri sendiri, sebelum memahami orang lain maka kita harus memahami diri sendiri terlebih dahulu. Peka terhadap bahasa isyarat, karena emosi seseorang di ekspresikan melalui bahasa isyarat (*nonverbal*). Mengambil peran (*role taking*), artinya orang yang mempunyai empati dapat dilihat sebagai seseorang yang berperan (*role taking*) karena empati akan memunculkan suatu tindakan. Kontrol emosi, artinya orang yang memiliki empati bukan berarti larut dalam masalah yang dialami oleh orang lain.

Selanjutnya terdapat ciri-ciri empati rendah menurut (Lestari, 2019) yaitu: suka mengkritik, selalu merasa paling benar, perkataannya sering menyakiti orang lain, sulit merasa bahagia untuk orang lain, dan yang terakhir adalah egois.

Dampak dari rendahnya empati menurut (Calista, 2019) yaitu tidak terbentuknya lingkungan harmonis, mempersulit kehidupan, berkurangnya rasa kemanusiaan, memicu permusuhan dan konflik, memicu stress dan depresi. Dampak ini tentunya akan menjadi hal yang tidak menyenangkan jika di alami oleh siswa yang berada disekolah. Sedangkan di sekolah siswa dan siswi memiliki banyak tugas diantaranya tugas kelompok, kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan osis, *study*

tour dan lain sebagainya. Jika dirinya tidak dapat berempati dan temannya yang lain tidak dapat berempati maka hubungan yang terjalin pun tidak akan baik. Hal ini akan menimbulkan permusuhan, dan tidak efektifnya kegiatan belajar mengajar yang di ikuti oleh setiap siswa dan siswi disekolah.

Fenomena empati yang rendah berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan, terlihat pada siswa-siswi SMP Angkasa Lanud Soewondo yaitu suka mengkritik teman yang lain namun jika dikritik tidak suka dan tidak mau menerimanya, selalu merasa paling benar dengan menyalahkan orang lain atas kesalahan yang diperbuat, sering berkata tidak baik yaitu mengucapkan bahasa yang kasar dan kotor, dan bersikap egois yaitu tidak mau kalah dan mau menang sendiri dengan tidak memperdulikan orang lain yang berada disekelilingnya.

Salah satu faktor yang mempengaruhi empati adalah sosialisasi Hoffman (dalam Mawarni, 2019). Pada saat bersosialisasi biasanya akan ada tatap muka, saling berkomunikasi, serta berinteraksi sosial secara langsung dengan individu lain tanpa terhalang oleh kegiatan lain. Sementara remaja sekarang kebanyakan dari mereka sudah memiliki *gadget*, yang pada akhirnya membuat mereka terlalu asyik menghabiskan waktu dengan *gadgetnya* hingga lebih dari 6 jam perharinya.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan inilah yang disebut dengan kecanduan *gadget*. Mata mereka hanya fokus pada layar *gadget* hingga membuat mereka tidak lagi dapat mendengar pada saat di panggil dan menjadikan mereka tidak peduli dengan lingkungan disekitarnya. Pada saat baterai habis mereka akan gelisah dan beberapa di antaranya memilih untuk tetap memainkan *gadget* sambil di *charger*.

Mereka juga sering merasakan *gadget* yang dimiliki bergetar, padahal tidak ada

notifikasi apa pun, yang akhirnya membuat mereka bolak-balik mengecek *gadget*. Mereka menggunakan *gadget* untuk berbagai hal seperti *chatting*, *selfie*, mengakses sosial media, bermain *game online*, dan hal yang lainnya. Pada saat memainkan *gadget* membuat mereka mengabaikan kegiatan lainnya seperti makan, minum dan lain sebagainya demi kesenangan dan kepuasan yang di dapat saat memainkan *gadget* tersebut. Hingga akhirnya hal-hal seperti ini membuat remaja kini lebih memilih untuk menggunakan *gadget* dari pada bersosialisasi dan bertatap muka langsung dengan orang yang berada disekitarnya, bagi mereka yang terpenting adalah *gadget* berada di dalam genggamannya. Padahal sosialisasi adalah modal seseorang untuk dapat berempati. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa "kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi empati".

Kecanduan *gadget* adalah suatu aktivitas atau perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang dan akan berdampak negatif jika perilaku tersebut tidak dapat dikendalikan, Nene & Gupta (dalam Wardhani, 2018). Seseorang dikatakan kecanduan jika memiliki kesempatan untuk melakukan suatu aktivitas secara terus-menerus dan melakukan aktivitas yang sama lebih dari lima kali dalam sehari. Kecanduan merupakan perilaku kompulsif Fabriandari, dkk (dalam Wardhani, 2018).

Menurut Kwon, dkk (dalam Sari, 2018), kecanduan *gadget* atau *smartphone addiction* adalah perilaku keterikatan atau kecanduan *smartphone* yang dapat menyebabkan masalah sosial seperti menarik diri, juga mengalami kesulitan saat melakukan aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan *control impuls* terhadap diri seseorang.

Menurut Desiningrum, dkk (dalam Alrasheed & Aprianti, 2018) yang menyimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget* pada remaja, maka pikiran, tenaga, dan waktu yang mereka miliki akan terbuang percuma. Mereka akan selalu hidup di dunia maya tanpa merasakan realitas interaksi yang sebenarnya. Jika tidak dilakukan interaksi sosial, maka kemampuan seseorang untuk mengenali emosi dari diri sendiri bahkan emosi pada orang lain lambat laun akan hilang.

Individu yang mengalami kecanduan sering kali tidak dapat mengingat waktu sehingga tidak lagi memperdulikan individu lain dan kondisi lingkungan yang ada di sekitarnya Griffiths (dalam Putri, 2019). Dapat dilihat bahwa, banyak individu lebih sibuk dengan kehidupan *virtual*nya sementara kurang peduli dengan realita kehidupannya. Mereka memposting berbagai hal yang mereka lakukan, tanpa memperdulikan orang-orang yang berada disekelilingnya. Tidak hanya itu, komunikasi yang mereka lakukan biasanya hanya melalui akun media sosial mereka daripada berkomunikasi secara langsung atau tatap muka. Perilaku ini menjadikan mereka kurang peduli menggunakan apa yg terjadi pada lingkungan mereka (Agusta, 2016). Saat menggunakan *smartphone* secara berlebihan tentu akan dapat mengganggu hubungan sosial antar individu karena kurangnya kontak fisik yang dibangun saat berinteraksi atau saat pengguna merasa terisolasi dari masyarakat sekitar Yuwanto & Umum (dalam Putri, 2019).

Ciri-ciri kecanduan *gadget* dalam (Kompas, 2015) yaitu: Waktu bermain yang cukup lama yaitu diatas 6 jam. Terobsesi, anak akan marah, sedih atau frustrasi kalau tidak bermain gadget. Enggan bersosialisasi, anak akan sibuk dengan gadgetnya. Rutinitas terganggu (malas makan/mandi). Bolos sekolah, lalai

mengerjakan tugas sekolah serta berbagai pekerjaan rumah di biarkan menumpuk tanpa tersentuh. Pola tidur terganggu, ini karena anak senang bermain sampai larut malam.

Dampak negatif dari kecanduan *gadget* ini berakibat pada individu tersebut bisa lupa waktu, hingga tidak menghiraukan lingkungan sekitar atau tidak menghargai perasaan orang lain. Orang tersebut banyak berinteraksi dengan *gadgetnya* di bandingkan dengan teman ataupun orang disekitarnya. Purnomo (dalam Sidaria, 2018). Selanjutnya menurut Sundus (dalam Putri, 2019) yang menyebutkan dampak negatif dari kecanduan *gadget* membuat penggunaanya mengalami keterlambatan dalam berbicara, kurang mendapatkan perhatian, keterlambatan belajar, kecemasan, depresi, dan terbentuknya karakter yang buruk.

Pendapat lain yang disebutkan dalam (Alodokter, 2019) yang menyatakan bahwa dampak dari kecanduan *gadget* yang berefek pada psikologis yaitu: menjadi lebih mudah marah dan panik, stres, sering merasa kesepian karena berjam-jam menghabiskan waktu tanpa bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini dapat meningkatkan resiko terjadinya depresi dan gangguan kecemasan, sulit fokus atau berkonsentrasi ketika belajar atau bekerja, masalah dalam hubungan sosial baik dengan keluarga, teman, rekan kerja atau pasangan.

Fenomena kecanduan *gadget* berdasarkan observasi pada siswa-siswi SMP Angkasa Lanud Soewondo yang peneliti lakukan, sebagian besar siswa dan siswi tidak dapat lepas dari *gadget* hingga menghabiskan waktu berjam-jam saat menggunakannya. Hal ini terlihat pada saat kegiatan belajar-mengajar berlangsung secara *luring* kebanyakan dari siswa dan siswi bukannya mengakses materi dan hal-

hal pendukung pembelajaran yang ada mereka malah terlalu asyik memainkan *gadget* untuk bermain *game online*, *chatting* dan membuka aplikasi atau pun sosmed yang ada di *gadget* masing-masing secara sembunyi-sembunyi dibawah laci meja belajar sekolah.

Mereka mengabaikan aturan yang ada demi kesenangan pribadi yang di dapat melalui *gadget* tersebut. Ketika mereka kedapatan menggunakan dan ditegur oleh guru, mereka akan marah dan menolak untuk mengakui bahwa mereka menggunakan *gadget* di dalam kelas. Beberapa diantaranya juga kedapatan keluar kelas untuk mabar (main bareng) *game online* di belakang kantin. Bahkan waktu istirahat pun digunakan untuk bermain *gadget* dibandingkan beristirahat dan makan untuk mengisi perut mereka. Ketidakmampuan dalam mengatur waktu dalam menggunakan *gadget* membuat mereka menjadi kecanduan terhadap *gadget*, sehingga mereka mengabaikan aturan yang ada di lingkungan sekolah. Apalagi dengan adanya pandemic covid-19 selama beberapa tahun belakangan ini membuat mereka semakin leluasa memainkan *gadget* sepuasnya. Walaupun saat ini siswa dan siswi tetap bersekolah dan melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan metode *daring*, namun tetap saja mereka tidak memperdulikan guru yang sedang mengajar melalui aplikasi *google meet* atau *zoom*. Tidak jarang terdapat siswa siswi yang mematikan kamera saat sedang berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, bahkan ada juga yang sambil memainkan *handphone* pada saat guru menyampaikan materi. Hal ini dikarenakan mereka sudah terbiasa mengakses *gadget* nya dirumah tanpa mengenal waktu.

Fenomena rendahnya empati diperoleh peneliti berdasarkan wawancara oleh ibu guru BK, dan dua orang siswa-siswi pada tanggal 17 Februari 2020 di lingkungan SMP Angkasa Lanud Soewondo. Adapun isi wawancara tersebut adalah:

“...anak-anak didik Ibu memang terkesan kurang peduli dengan guru ataupun teman-temannya yang lain. Contohnya pada saat jadwal piket kebersihan kelas, tidak jarang beberapa diantaranya malah kabur kalau di nasehati ada saja jawabannya. Pada saat guru memberikan penjelasan mereka malah sibuk sendiri berbicara dengan teman juga memainkan gadget dibawah laci meja.” (Wawancara dengan Ibu A).

“...kawanku banyak kali yang egois kak. Nanti waktu di kasih tugas kelompok aja yang ngerjain cuma 2 selebihnya cuma numpang nama ajalah. Kalau di tegur sama ketua kelompok malah di bilang mending aku datang nyumbang duit dari pada enggak sama sekali mau apa, gitu katanya kak.” (Wawancara dengan R salah satu siswa).

“...aku gak kayak yang di bilang kawanku kak, cuma aku suka aja melempar gumpalan kertas ke arah anak-anak cewek dikelas terus kusembunyikan sepatu orang itu kalau lagi ke laboratorium komputer sampe nangis kawanku nanti kak. Nanti aku tuduh aja kawanku yang lain yang gangguin dia terus ketawa-ketawa aku.” (Wawancara C salah satu siswi).

Berdasarkan uraian, observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan Gadget dengan Rasa Empati Pada Siswa SMP Angkasa Lanud Soewondo, Medan Polonia.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul, yaitu terdapat siswa-siswi yang memiliki kecenderungan empati yang rendah disebabkan kurangnya interaksi sosial yang terjalin diantara siswa dan siswi ataupun dengan guru-guru yang ada. Rendahnya

empati pada siswa dan siswi disini terlihat bahwa mereka senang mengkritik temannya yang lain namun jika dirinya di nasehati tidak mau terima, selalu merasa paling benar dengan menyalahkan orang lain atas kesalahan yang diperbuat, dan bersikap egois yaitu tidak mau kalah dan mau menang sendiri dengan tidak memperdulikan orang lain yang berada disekelilingnya.

Disisi lain peneliti juga melihat bahwa salah satu faktor penyebab rendahnya empati pada siswa dan siswi adalah kecanduan *gadget*, dimana pada saat peneliti melakukan observasi banyak siswa yang sibuk memainkan *gadget* meskipun pada saat jam pembelajaran berlangsung, bukannya mengakses materi dan hal-hal pendukung pembelajaran yang ada mereka malah memainkan *gadget* untuk bermain *game online*, *chatting* dan membuka aplikasi ataupun sosmed, dan juga mendengarkan musik yang ada di *gadget* masing-masing. Mereka mengabaikan aturan yang ada demi kesenangan pribadi yang didapatkan melalui *gadget* tersebut. Akhirnya membuat siswa dan siswi menjadi fokus pada *gadget* hingga membuat mereka kurang berinteraksi dengan teman-teman yang ada dan mereka pun menjadi bersikap individualis dan egois, serta mengabaikan teman dan guru yang ada. Hal ini akan berpengaruh terhadap empati mereka.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, yaitu mengenai rendahnya empati yang di sebabkan oleh kecanduan *gadget*. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah Siswa-siswi SMP Swasta Angkasa Lanud

Soewondo Medan Polonia dengan 100 subjek penelitian pada kelas VII hingga kelas IX dengan menggunakan teknik *total sampling*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka di peroleh rumusan masalah yaitu: Apakah terdapat hubungan kecanduan *gadget* dengan rasa empati pada siswa SMP Swasta Angkasa Lanud Soewondo, Medan Polonia?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *gadget* dengan rasa empati pada siswa SMP Swasta Angkasa Lanud Soewondo, Medan Polonia.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan agar dapat menambah teori dalam pengembangan ilmu psikologi, khususnya pada bidang psikologi pendidikan mengenai kecanduan *gadget* dengan empati pada siswa-siswi SMP.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan kepada pihak sekolah dan siswa-siswi agar dapat menambah pengetahuan dilakukan dengan cara bersosialisasi dan mengurangi waktu pada saat menggunakan *gadget* agar dapat meningkatkan rasa empati.

- b. Bagi orangtua agar lebih mengawasi dan membatasi waktu saat anak menggunakan *gadget*, karena akan berdampak pada berkurangnya rasa empati.
- c. Selanjutnya hasil dari penelitian ini diharapkan agar dapat menambah informasi untuk penelitian selanjutnya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Definisi Siswa

Siswa adalah seorang pelajar ataupun murid yang sedang duduk di bangku sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan juga sekolah menengah atas. Menurut (Muhaimin dkk, 2005) yang menyebutkan bahwa siswa di yakini sebagai seseorang “subjek didik” dimana nilai kemanusiaan sebagai individu, sebagai makhluk sosial yang memiliki identitas moral, perlu di kembangkan untuk mencapai tingkatan suatu proses dalam mencapai hasil yang ideal dan kriteria kehidupan sebagai manusia yang dapat di harapkan oleh bangsa dan negara.

Selanjutnya menurut (Sadulloh, 2017) Siswa atau anak didik merupakan seseorang yang sedang berkembang, memiliki potensi tertentu, dan dengan bantuan pendidik ia mengembangkan potensinya tersebut secara optimal.

Berdasarkan uraian diatas, siswa adalah seorang pelajar yang duduk di bangku Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang kemudian di didik sebagai makhluk sosial yang memiliki identitas moral, dan butuh pengarahan dan bimbingan dalam mencapai suatu tujuan tertentu.

B. Empati

1. Definisi Empati

Empati adalah sebuah keadaan emosi, yang memiliki komponen kognitif dalam kemampuan untuk melihat keadaan psikologis dalam diri orang lain (perspektif). Dan harus belajar mengidentifikasi rentang keadaan emosional yang sangat luas pada diri orang lain dan mengantisipasi perilaku seperti apa yang dapat meningkatkan keadaan emosional untuk orang lain (Santrock, 2007).

Menurut Goleman (dalam Prasetyo, R.A) Empati yaitu merasakan apa yang dirasakan orang lain, dapat memahami perspektif mereka, menumbuhkan hubungan saling percaya dan menyelesaikan diri dengan individu lain.

Menurut Batson (dalam Taufik, 2012) empati di definisikan sebagai respons emosional sesuai dengan kondisi yang dilihat pada orang lain. Ketika seseorang melihat orang lain ketika dalam kondisi tertekan, bentuk-bentuk feeling empatik yang bisa ditunjukkan antara lain: simpati, perasaan iba, dan kelembutan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa empati adalah suatu keadaan respon emosional seseorang dalam memahami dan merasakan apa yang dialami oleh orang lain yang berperan penting dalam perkembangan kehidupan sehari-hari. Sehingga ketika orang lain mengalami kesulitan, individu yang memiliki empati akan membantu orang yang mengalami kesulitan tersebut.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Empati

Menurut Hoffman (dalam Mawarni, 2019). Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi empati yaitu:

- a. *Mood and feeling*, yaitu merupakan situasi perasaan individu pada saat proses interaksi berlangsung dengan lingkungannya yang mempengaruhi cara individu tersebut dalam memberikan respon terhadap perasaan dan perilaku orang lain. Situasi dan tempat, dijabarkan bahwa pada situasi tertentu individu dapat berempati lebih baik dibandingkan situasi yang lain.
- b. Proses belajar dan identifikasi, disebutkan bahwa apa yang telah dipelajari individu dirumah atau pada situasi tertentu diharapkan dapat diterapkan pula oleh individu tersebut pada lain waktu.
- c. Komunikasi dan bahasa, dalam hal ini perbedaan bahasa dan ketidakpahaman tentang komunikasi akan menjadi hambatan pada proses empati.
- d. Pengasuhan, dijelaskan bahwa lingkungan yang memiliki empati yang tinggi dari suatu keluarga sangat membantu anak dalam menumbuhkan empati dalam dirinya.
- e. Sosialisasi, dijelaskan bahwa dengan adanya sosialisasi memungkinkan seseorang untuk melihat keadaan orang lain dan berfikir tentang orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa terdapat enam faktor yang dapat mempengaruhi empati yaitu, *mood and feeling*, situasi dan

tempat, proses belajar dan identifikasi, komunikasi dan bahasa, pengasuhan, sosialisasi.

3. Aspek-aspek Empati

Menurut Davis (dalam Nashori, 2008) yang menjelaskan terdapat empat aspek dari empati, yaitu:

- a. *Fantasy*, yaitu kemampuan seseorang untuk mengubah diri mereka secara imajinatif dalam mengalami perasaan dan tindakan dari karakter khayal dalam buku, film, sandiwara yang dibaca atau di tontonnya.
- b. *Perspective taking*, yaitu kecenderungan seseorang untuk mengambil sudut pandang dari orang lain secara spontan.
- c. *Emphatic concern*, yaitu perasaan simpati yang berorientasi kepada orang lain dan perhatian terhadap kemalangan yang di alami orang lain.
- d. *Personal distress*, yaitu kecemasan pribadi yang berorientasi pada diri sendiri serta kegelisahan dalam menghadapi *setting interpersonal* yang tidak menyenangkan. *Personal distress* bisa disebut sebagai empati negatif (*negative emphatic*). Berdasarkan uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa terdapat empat aspek dalam empati yaitu: *perspective taking*, *fantasy*, *emphatic concern*, dan *personal distress*.

4. Ciri-ciri Empati

a. Ciri-ciri Empati Tinggi

Menurut Goleman (dalam Astuti, 2014) ciri-ciri orang yang memiliki empati yang tinggi yaitu:

- 1) Ikut merasakan (*sharing feeling*) yang berarti memiliki kemampuan untuk memahami dan mengerti perasaan orang lain sehingga dapat merasakan apa yang dialami oleh orang lain.
- 2) Mampu memahami diri sendiri, sebelum memahami orang lain maka kita harus memahami diri sendiri terlebih dahulu.
- 3) Emosi seseorang dapat di lihat dari bahasa isyarat, oleh sebab itu kita harus memahami bahasa isyarat.
- 4) Mampu mengambil peran (*role taking*), yang berarti orang yang mempunyai empati dapat di lihat sebagai peran yang di lakukan seseorang karena empati akan mewujudkan suatu tindakan.
- 5) Mampu dalam mengontrol emosi, yang berarti orang yang mempunyai empati bukan berarti larut dalam masalah yang di alami oleh orang lain.

Selanjutnya terdapat Ciri empati tinggi menurut (Wima, 2017) yaitu:

- 1) Perduli dan tidak apatis, yaitu berusaha untuk membuat perubahan dan tidak mudah terikut arus serta sangat perduli dengan lingkungan

sekitar, apabila terdapat hal-hal yang tidak sesuai maka akan langsung di perbaiki.

- 2) Tidak pasif dan selalu punya inisiatif, yaitu apabila terdapat teman yang mengalami musibah maka bukan hanya berdiam saja. Namun akan berinisiatif untuk bisa meringankan beban teman tersebut.
- 3) Suka bersosialisasi dengan banyak orang, yaitu suka bertemu dengan banyak orang dan menghadiri berbagai acara-acara seru.
- 4) Ringan tangan dan suka menolong, yaitu pada saat ada yang mengalami kesusahan dan kesulitan akan langsung membantu.
- 5) Paling tidak suka melihat orang yang di bully atau di tindas, yaitu berusaha untuk menghentikan ketidakadilan yang ada disekitar.
- 6) Mudah tersentuh ketika melihat atau mendengar cerita yang sedih, yaitu pada saat ada seseorang yang bercerita sedih maka dirinya akan mudah tersentuh.

Berdasarkan penjelasan yang telah di paparkan melalui beberapa sumber di atas, di simpulkan bahwa terdapat berbagai ciri-ciri dari empati yang tinggi yaitu: perduli dan tidak apatis, tidak pasif dan selalu punya inisiatif, suka bersosialisasi dengan banyak orang, ringan tangan dan suka menolong, paling tidak suka melihat orang yang di *bully* atau di tindas, mudah tersentuh ketika melihat atau mendengar cerita yang sedih, mempunyai kemampuan untuk

memahami dan mengerti perasaan orang lain, mampu memahami diri sendiri, emosi seseorang dapat di lihat dari bahasa isyarat, dan yang terakhir adalah orang yang memiliki empati bukan berarti ikut larut dalam kesedihan yang di alami oleh orang lain.

b. Ciri-ciri Empati Rendah

Ciri-ciri empati rendah menurut (Lestari, 2019) yaitu:

1. Senang mengkritik, orang yang kurang dapat berempati biasanya akan senang memberi kritik tanpa berusaha untuk mencoba memahami posisi orang lain. Apalagi kritik yang di berikan biasanya bersifat menjelekkkan ataupun menjatuhkan. Biasanya orang yang seperti ini senang memberikan kritik karena merasa lebih unggul atau lebih baik dari pada orang yang dikritiknya.
2. Selalu merasa paling benar, saat seseorang yang kurang dapat berempati adalah sok tahu dan selalu merasa bahwa dirinya yang paling benar. Mereka sangat percaya pada keyakinannya sendiri bahkan tidak segan untuk merendahkan orang lain yang tidak punya kepercayaan atau pikiran yang sama dengan mereka.
3. Perkataannya sering menyakiti orang lain, orang yang kurang memiliki empati sering mengatakan hal-hal yang akan menyakiti perasaan orang lain. Biasanya mereka melakukan hal tersebut tanpa sengaja karena orang yang kurang memiliki empati ini memang tidak

bisa memahami perasaan orang lain, sehingga mereka biasanya sulit untuk menciptakan hubungan emosional dengan orang lain.

4. Sulit merasa bahagia untuk orang lain, saat seseorang memiliki empati yang rendah mereka tidak bisa merasakan perasaan yang sama ketika melihat kebahagiaan orang lain begitupun sebaliknya pada saat orang lain bersedih atau sedang kesulitan, maka orang yang kurang memiliki empati akan bersikap dingin, acuh dan tidak mau bergerak untuk membantu atau hanya sekedar merasa kasihan.
5. Egois, saat seseorang memiliki rasa empati maka akan dapat memahami perasaan orang lain. Oleh karena itu apabila orang yang kurang memiliki rasa empati biasanya mereka akan cenderung lebih egois dan senang berbicara mengenai dirinya sendiri hingga tidak memperdulikan dengan orang lain.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, dapat di simpulkan bahwa ciri-ciri dari empati yang rendah yaitu sering menyakiti perasaan orang lain, sulit merasa bahagia untuk orang lain, dan yang terakhir adalah egois.

5. Jenis-jenis Empati

Menurut Zoll & Enz (dalam 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 di simpulkan bahwa empati terbagi menjadi dua jenis yaitu empati afektif dan empati kognitif. Dalam empati afektif emosi dan pikiran serta sikap yang di lakukan oleh individu secara sadar ataupun tidak sadar. Sedangkan empati kognitif adalah empati yang di timbulkan oleh individu dalam proses mengamati dan mengambil perspektif oleh orang lain.

C. Gadget

1. Definisi Gadget

Gadget merupakan alat untuk berinteraksi bagi setiap orang dalam menyelesaikan pekerjaannya. Selain itu, *gadget* dapat menjadi penyimpangan perilaku bagi penggunanya, terutama para remaja yang masih dalam kondisi mental labil dalam mencari jati dirinya. Banyak sekali perilaku remaja yang cenderung mengalami perubahan signifikan setelah terbiasa menggunakan *gadget*. Beberapa perilaku yang ditunjukkan pengguna *gadget* antara lain: introvert, sulit berkonsentrasi di dunia nyata, suka selfie, anti sosial, dan penyimpangan sosial (Arifin dalam Sidaria, 2018).

Seiring dengan berjalannya waktu istilah gadget kini lebih banyak dikaitkan dengan istilah produk teknologi informasi seperti telepon genggam (*handphone*), perangkat GPS, perangkat game (*game-players*), atau mobil-mobilan yang menggunakan radio jarak jauh. *Gadget* dalam pengertian umum saat ini dianggap sebagai perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Misalnya, *ponsel*, *konsol game*, *notebook*, dan *tablet* Ilham (dalam Purnomo, 2014).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat di simpulkan bahwa *gadget* adalah alat elektronik yang selalu berinovasi untuk mempermudah seseorang pada saat berinteraksi dengan orang lain serta untuk menimbulkan kesenangan bagi penggunanya.

2. Definisi Kecanduan *Gadget*

Kecanduan *gadget* merupakan aktivitas atau perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang dan akan menimbulkan dampak negatif jika perilaku tersebut digunakan secara berlebihan, Nene & Gupta (dalam Wardhani, 2018). Individu dapat di katakan kecanduan apabila mereka mempunyai kesempatan untuk melakukan suatu kegiatan secara terus-menerus dan melakukan kegiatan yang sama sebanyak lebih dari lima kali dalam sehari.

Menurut Kwon dkk (dalam Sari, 2018) kecanduan *gadget* atau *smartphone addiction* adalah perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang dapat menjadi masalah sosial seperti penarikan diri, dan

kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap seseorang.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai kecanduan *gadget* di atas, dapat di simpulkan bahwa kecanduan *gadget* merupakan aktivitas atau perilaku yang di lakukan secara berulang-ulang dan akan menimbulkan dampak negatif jika perilaku tersebut tidak dapat di kontrol yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam peforma aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan dalam mengontrol diri.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Gadget*

Faktor-faktor kecanduan *smartphone* menurut Mowen (dalam Putri, 2019) yaitu:

- a. *Agreeability*, yaitu kebutuhan individu yang dapat dipahami dengan baik karena individu tersebut harus menunjukkan kepada orang lain mengenai kesejahteraannya. Individu yang ramah dan peduli dengan hubungan interpersonal berdasarkan kejujuran dan kesetaraan.
- b. *Extraversion*, yaitu berkaitan dengan keinginan individu untuk pergi dari lingkungan sosial. Orang dengan *extraversion* sering egois tetapi terbuka untuk berbagi dalam dunia sosial.
- c. *Need for arousal*, yaitu individu yang sangat membutuhkan gairah secara kronis berusaha meningkatkan tingkat stimulasi dan kegembiraannya. Banyak pengguna *smartphone* menggunakan

smartphone sebagai upaya untuk menghilangkan atau mencegah kebosanan.

- d. *Emotional instability*, yaitu ketidakstabilan emosi dapat menyebabkan perilaku *moody* dan temperamental. Individu yang tidak stabil secara emosional dapat menggunakan *smartphone* sebagai cara untuk mengatasi stress dan kecemasan.
- e. *Neuroticism*, yaitu kecenderungan individu menjadi cemas, sensitif, mencintai diri sendiri, merasa memahami diri sendiri, sentimental, peka terhadap sesuatu yang berhubungan dengan stress.
- f. *Materialism*, yaitu nilai yang individu tempatkan pada sesuatu yang mereka miliki dalam kehidupan sehari-hari.
- g. *Conscientiousness*, yaitu latihan pengendalian diri untuk memantau dan melacak perilaku seseorang. Individu yang teliti memonitor dengan cermat perilakunya, lebih teroganisir dan efisien dalam melaksanakan tugas.

Menurut Yuwanto (dalam Agusta, 2016) yang mengemukakan beberapa faktor seseorang mengalami kecanduan *gadget* yaitu :

- a. Faktor Internal, faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu.

- a) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi, individu yang memiliki tingkat pencarian sensasi yang tinggi cenderung lebih mudah bosan dalam kegiatan rutin.
- b) *Self esteem* yang rendah, individu dengan harga diri rendah memiliki harga diri yang negatif dan cenderung merasa tidak aman ketika berinteraksi langsung dengan orang lain. Menggunakan *gadget* akan membuat merasa nyaman saat berinteraksi dengan orang lain.
- c) Kepribadian ekstraversi yang tinggi.
- d) Kontrol diri yang rendah, kebiasaan yang tinggi dalam menggunakan *gadget* atau telepon genggam, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat memprediksi kerentanan individu terhadap kecanduan *gadget*.
- b. Faktor Situasional, faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *gadget* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan *gadget* atau telepon genggam.

- c. Faktor Sosial, terdiri atas faktor penyebab kecanduan *gadget* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas *mandatory behavior* (perilaku wajib) dan *connected presence* (kehadiran terhubung) yang tinggi. *Mandatory behavior* mengacu pada perilaku yang harus dilakukan untuk memenuhi kebutuhan interaksi yang dirangsang atau didorong dari orang lain. *Connected presence* lebih didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam.
- d. Faktor Eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang *gadget* dan berbagai fasilitasnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat empat faktor seseorang mengalami kecanduan *gadget*. Faktor ini meliputi faktor internal, faktor situasional, faktor sosial dan faktor eksternal.

4. Aspek-aspek Kecanduan *Gadget*

Menurut Kwon, dkk (dalam Putri, 2019) terdapat beberapa aspek dari *smartphone addiction* yaitu:

- a. *Daily life disturbance*, yaitu gangguan dalam kehidupan sehari-hari yang timbul akibat penggunaan *smartphone*, mencakup melewatkan pekerjaan yang sudah di rencanakan, kesulitan berkonsentrasi saat di kelas atau pada saat bekerja, nyeri pada pergelangan tangan dan leher.

- b. *Withdrawal*, yaitu perasaan tidak dapat bertahan tanpa memiliki *smartphone*, mudah tersinggung saat diganggu ketika memainkan *gadget*, perasaan tidak sabar dan gelisah saat tidak menggunakannya.
- c. *Cyberspace oriented relationship*, yaitu perasaan ketika individu merasa bahwa hubungannya dengan teman di dunia maya lebih akrab/intim daripada hubungannya dengan teman di dunia nyata.
- d. *Overuse*, yaitu penggunaan *smartphone* yang terlalu sering atau digunakan secara berlebihan, ketika individu membutuhkan bantuan mereka lebih memilih untuk mencarinya melalui *smartphone*, dan tidak dapat membendung keinginan untuk tidak menggunakan *gadget*.
- e. *Tolerance*, yaitu ketidakmampuan individu dalam mengontrol waktu saat menggunakan *gadget*.

Berikut terdapat aspek-aspek kecanduan *gadget* menurut Young (dalam Prasetyo, 2017) yaitu:

- a. Merasa sibuk dengan *gadget*,
- b. Merasakan kebutuhan akan internet dengan menambah jumlah waktu yang digunakan untuk mencapai kepuasan,
- c. Berulang kali mencoba untuk mengontrol, mengurangi atau menghentikan penggunaan *gadget* namun selalu gagal,

- d. Merasa gelisah, murung, depresi, atau marah ketika mencoba mengurangi atau berhenti menggunakan *gadget*,
- e. Bermain *gadget* lebih lama daripada yang direncanakan.

Berdasarkan uraian dan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek dari kecanduan *gadget* yaitu: mengalami gangguan dalam kehidupan sehari-hari akibat penggunaan *smartphone*, perasaan tidak dapat bertahan ketika tidak menggunakan *smartphone*, perasaan ketika individu merasa hubungan dengan teman di dunia maya lebih akrab daripada di dunia nyata, menggunakan *smartphone* secara berlebihan, ketidakmampuan individu dalam mengontrol waktu dalam menggunakan *gadget*.

5. Ciri-ciri Kecanduan *Gadget*

Ciri-ciri kecanduan *gadget* dalam (Kompas, 2015), yaitu:

- a. Waktu bermainnya cukup lama, yaitu di atas 6 jam.
- b. Terobsesi, yaitu anak akan marah, sedih, atau frustrasi jika tidak diberikan *gadget*. Ketika orang tua tidak meminjamkan *gadget*, anak bisa marah besar. Begitu juga pada saat orang tua ingin mengambil *gadget* yang sedang dimainkan anak.
- c. Tidak mau bersosialisasi, anak lebih sibuk dengan *gadget*nya.
- d. Rutinitas menjadi terganggu (malas makan/mandi).
- e. Tidak masuk sekolah dan mengabaikan tugas sekolah. Berbagai pekerjaan rumah dibiarkan menumpuk dan tidak dikerjakan.

- f. Pola tidur terganggu, saat anak senang bermain *gadget* membuat mereka lupa waktu dan menggunakan *gadget* hingga larut malam.

Ciri-ciri kecanduan *gadget* dalam (Alodokter, 2019) yaitu apabila dirinya sudah menghabiskan banyak waktu pada saat menggunakan *smartphone, tablet, laptop atau portable gaming device*. Istilah untuk kondisi ini disebut *nomophobia (no mobile phone phobia)*, yang berarti ketakutan untuk beraktivitas sehari-hari jika tidak ada *smartphone* atau *gadget* lainnya.

Selanjutnya terdapat ciri-ciri kecanduan *gadget* dalam (Ilmupedia, 2019) yaitu: jalan sambil *chatting*, membawa hp ke kamar mandi, selalu *selfie*, berkumpul dengan yang lain namun tidak ngobrol, dan memeriksa *handphone/ponsel* sebelum tidur. Berdasarkan uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa terdapat banyak ciri dari kecanduan *gadget* yaitu: waktu bermain hingga diatas 6 jam perhari, terobsesi dengan *gadget*, enggan bersosialisasi, rutinitas menjadi terganggu, bolos sekolah, pola tidur terganggu, jalan sambil *chatting*, membawa *handphone* ke kamar mandi, selalu *selfie*, dan memeriksa *handphone* sebelum tidur.

D. Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Empati

Remaja sekarang kebanyakan dari mereka sudah memiliki *gadget*, yang membuat mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan asyik memainkan *gadgetnya* hingga lebih dari 6 jam perharinya, hal ini disebut dengan kecanduan *gadget*. Mata mereka hanya fokus pada layar *gadget* untuk berbagai hal seperti bermain *game online*, pada saat memainkan *game online*

mereka tidak ingin diganggu hingga mengabaikan kegiatan lainnya seperti makan, minum, mandi dan hal-hal lain demi kesenangan yang di dapat saat memainkan *game* tersebut. Hal ini membuat mereka tidak peduli dengan lingkungan disekitarnya, hingga pada saat di panggil mereka tidak akan mendengarkan. Individu yang mengalami kecanduan sering kali tidak mengingat waktu sehingga membuat individu tersebut tidak lagi memperdulikan individu lain termasuk kondisi lingkungan yang ada Griffiths (dalam Putri, 2019).

Pada saat baterai *gadget* habis mereka akan gelisah dan beberapa di antaranya memilih untuk tetap memainkan *gadget* sambil di *charger*. Tidak hanya itu mereka juga sering merasakan *gadgetnya* bergetar padahal tidak ada pemberitahuan informasi apa pun yang membuat mereka bolak-balik mengecek *gadget*, bagi mereka yang terpenting adalah *gadget* berada di dalam genggamannya. Hingga pada akhirnya membuat remaja sekarang lebih memilih untuk menggunakan *gadgetnya* dari pada bersosialisasi dan bertatap muka langsung dengan orang yang ada disekitarnya, padahal bersosialisasi adalah modal seseorang untuk dapat berempati. Hal ini membuat empati mereka rendah karena tidak lagi memperdulikan dan cenderung mengabaikan lingkungan sosial tempat dirinya berada malah memilih fokus pada *gadget*.

Menurut Goleman (dalam Purnomo, 2014) empati adalah merasakan apa yang orang lain rasakan, mampu memahami sudut pandangnya, membina hubungan saling percaya dan menelaraskan diri dengan individu lain. Saat berada di sekolah siswa dan siswi memiliki banyak kegiatan yang berhubungan

dengan teman-temannya yang lain seperti mengerjakan tugas-tugas kelompok, membersihkan kelas dan lingkungan sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan osis, *study tour* dan sebagainya. Apabila siswa dan siswi tersebut tidak dapat berempati dan jika temannya yang lain tidak dapat berempati maka hubungan yang terjalin pun tidak akan berjalan baik. Hal ini akan menimbulkan permusuhan, dan tidak efektifnya kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan siswi, serta membuat mereka cenderung untuk menggunakan *gadgetnya* dari pada harus berinteraksi dengan teman dan lingkungannya.

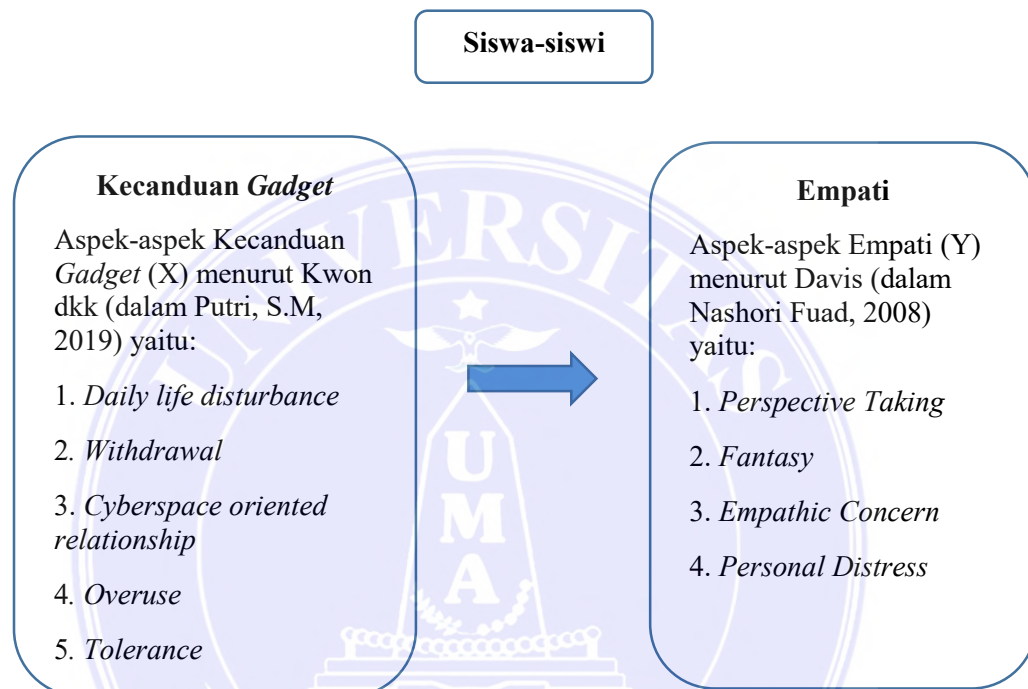
Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh (Prasetyo, 2017) yang berjudul “Hubungan Antara Kecanduan *Gadget (Smartphone)* dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta” Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*, dengan subjek penelitian ini sebanyak 80 subjek. Hasil analisis data yang menggunakan teknik analisis *product moment* dari *Carl Pearson* menunjukkan nilai koefisien korelasi (r_{xy}) = -0,282 dengan sig. 0,011 ($p < 0,01$). Yang berarti pada penelitian ini, terdapat hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dengan empati. Adapun hasil dari analisis variabel empati dalam penelitian ini dapat diketahui nilai dari rerata empirik (RE) sebesar 72,90 dan rerata hipotetik 60 yang berarti variabel empati termasuk kategori tinggi. Berdasarkan kategori skala empati diketahui terdapat 20,48% faktor lain yang mempengaruhi kecanduan gadget diantaranya adalah faktor empati menurut (Goleman & Daniel dalam Prasetyo,2017) yaitu sosialisasi, perkembangan kognitif, *mood and feeling*, situasi dan tempat, dan komunikasi.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Mawarni, 2019) dengan judul “Hubungan antara Kecenderungan *Internet Addiction* dengan Empati pada Anak Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa terdapat adanya hubungan negatif yang signifikan di antara kecenderungan internet addiction dengan empati pada siswa sekolah dasar SDN 1 Campurdarat Tulungagung. Berdasarkan dari hasil analisa menggunakan uji korelasi *product moment pearson*, yang menghasilkan nilai koefisien korelasi (r) sebesar $-0,206$ dengan nilai p sebesar $0,014 < 0,05$. Yang berarti bahwa semakin tinggi kecenderungan internet *addiction* yang dialami oleh siswa sekolah dasar maka semakin rendah pula empati yang dimilikinya, sebaliknya semakin rendah kecenderungan *internet addiction* yang dialami oleh siswa sekolah dasar maka semakin tinggi pula empati yang dimilikinya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dengan empati. Seperti halnya dengan fenomena yang peneliti temukan pada SMP Angkasa Lanud Soewondo, banyak siswa yang sibuk memainkan *gadget* walaupun pada saat jam pembelajaran berlangsung, bukannya mengakses materi dan hal-hal pendukung pembelajaran yang ada mereka malah memainkan *gadget* untuk bermain *game online*, *chatting* dan membuka sosmednya. Mereka mengabaikan aturan yang ada demi kesenangan pribadi yang didapatkan melalui *gadget* tersebut, hal ini akan menimbulkan permusuhan, dan tidak efektifnya kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan siswi, serta membuat mereka cenderung untuk

menggunakan *gadgetnya* dari pada harus berinteraksi dengan teman dan lingkungannya.

E. Kerangka Konseptual



F. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah adanya hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dengan rasa empati pada siswa, dengan asumsi bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget* maka semakin rendah rasa empati pada siswa. Sebaliknya, jika semakin rendah tingkat kecanduan *gadget* maka semakin tinggi rasa empati pada siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasional. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling*. Pendekatan yang digunakan dalam teknik ini adalah pendekatan *korelasi*, yaitu responden yang dipilih sebagai anggota sampel merupakan hasil pertimbangan peneliti (Darmawan, 2014).

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada hubungan antara variabel bebas “kecanduan *gadget*” dengan variabel terikat atau tergantung yaitu “rasa empati” pada siswa-siswi SMP Angkasa Lanud Soewondo.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Identifikasi penelitian adalah sasaran yang digunakan untuk menguji hipotesa penelitian. Dalam penelitian ini, variabel-variabel yang digunakan yaitu:

Variabel Independent (Bebas) (X) : Kecanduan *Gadget*

Variabel Dependent (Terikat) (Y) : Rasa Empati

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Kecanduan *Gadget*

Kecanduan *gadget* adalah aktivitas atau perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang yang akan menimbulkan dampak negatif jika perilaku tersebut tidak dapat dikontrol serta menggunakan *gadget* hingga lebih dari 6 jam perhari. Data mengenai seseorang mengalami kecanduan *gadget* dapat di ungkap melalui skala kecanduan *gadget* yang disusun berdasarkan aspek-aspek kecanduan *gadget* menurut Kwon (dalam Putri, 2019) yaitu: *Daily life disturbance* (gangguan dalam kehidupan sehari-hari yang timbul akibat penggunaan *smartphone*), *withdrawal* (perasaan tidak dapat bertahan ketika tidak menggunakan *smartphone*), *cyberspace oriented relationship* (perasaan individu di saat teman di dunia maya lebih akrab dari dunia nyata), *overuse* (penggunaan *smartphone* secara berlebihan), dan *tolerance* (ketidakmampuan individu dalam mengontrol waktu penggunaan *smartphone*).

2. Empati

Empati adalah keterampilan sosial yang berperan penting bagi setiap individu agar dapat memahami dan merasakan apa yang dialami oleh orang lain. Data mengenai seseorang memiliki empati dapat di ungkap melalui skala empati yang disusun berdasarkan aspek-aspek empati menurut Davis (dalam Nashori, 2008) yaitu, *fantasy* (kecenderungan individu untuk melibatkan perasaan dan perilaku kedalam karakter fiksi), *perspective taking* (kecenderungan individu untuk mengambil sudut pandang orang lain), *empathic concern* (kasihan,

prihatin, dan iba terhadap kemalangan orang lain), *personal distress* (menekankan kecemasan pribadi dan kegelisahan dalam menghadapi situasi sosial yang tidak menyenangkan).

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Populasi pada penelitian ini yaitu siswa-siswi yang bersekolah di SMP Angkasa Lanud Soewondo dengan jumlah keseluruhan 193 siswa-siswi. Peneliti melakukan *screening test* dengan menggunakan *google form* kepada 193 siswa dan siswi yang berisi identitas diri, dengan beberapa pilihan jawaban yaitu memiliki *gadget* pribadi (Ya/Tidak), juga durasi atau lamanya waktu pada saat menggunakan *gadget* dalam sehari dengan pilihan jawaban yaitu 2-3jam, 4-5 jam dan 6 jam ke atas sesuai dengan keadaan siswa dan siswi tersebut. Kemudian dari 193 siswa-siswi yang mengisi form tersebut, terdapat 100 siswa-siswi yang durasi saat menggunakan *gadget* lebih dari 6 jam dalam sehari dari kelas yang berbeda.

Tabel 3.1 Jumlah Keseluruhan Siswa SMP Angkasa T.A 2021/2022

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VII-A	14	14	28
2.	VII-B	15	13	28
3.	VIII-A	14	10	24
4.	VIII-B	15	10	25
5.	VIII-C	12	11	23
6.	IX-A	10	12	22
7.	IX-B	11	11	22
8.	IX-C	11	10	21
Total		102	91	193

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016). Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu 100 orang siswa-siswi yang bersekolah di SMP Angkasa Lanud Soewondo Medan Polonia.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Jenis teknik sampling yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *total sampling*. *total sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dimana data sampel yang digunakan memenuhi inklusi dan eksklusi yang ditetapkan (Sugiyono, 2007).

E. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah menggunakan skala empati juga skala kecanduan *gadget*. Skala yaitu suatu metode pengumpulan data yang berisikan suatu daftar pernyataan yang harus di jawab oleh subjek secara tertulis (Hadi, 2004). Metode skala yang digunakan terdiri dari 2 jenis yaitu skala untuk mengukur kecanduan *gadget* yang peneliti buat berdasarkan aspek-aspek dari kecanduan *gadget* dan skala untuk mengukur empati yang peneliti buat berdasarkan aspek-aspek empati.

1. Skala Kecanduan *Gadget*

Butir-butir skala kecanduan *gadget* disusun berdasarkan aspek- aspek yang di kemukakan oleh Kwon dkk (dalam Putri, 2019) yaitu: *Daily life disturbance, withdrawal, cyberspace oriented relationship, overuse, dan tolerance.*

2. Skala Empati

Butir-butir skala empati di susun berdasarkan aspek- aspek yang di kemukakan oleh Davis (dalam Nashori, 2008) yaitu *perspective taking, fantasy, empathic concern, personal distress.*

Kedua skala yaitu skala kecanduan *gadget* dengan skala empati memiliki pernyataan yang terdiri dari aitem *favorable* (mendukung) dan *unfavorable* (tidak mendukung) dengan empat alternatif jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) untuk setiap empat butir jawaban. Adapun pemberian nilai untuk pernyataan *favorable* (mendukung) di beri rentang skor 4-1 dan *unfavorable* (tidak mendukung) di nilai mulai dari nilai 1-4.

Tabel 3.2 Butir Pilihan Jawaban Skala Kecanduan *Gadget* dan Skala Empati

Jawaban	Nilai Favorable (+)	Jawaban	Nilai Unfavorable (-)
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

Sebelum dilakukan analisis dengan teknik analisis *Korelasi Product Moment* maka data yang diperoleh terlebih dahulu harus diuji validitas dan reliabilitas, serta uji asumsi terhadap variabel penelitian.

1. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat yang menyatakan suatu tes untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur (Azwar, 2006). Uji validitas digunakan untuk mengukur sah/valid atau tidaknya suatu skala. Teknik yang digunakan untuk menguji validitas alar ukur (skala) dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dari *Karl Pearson*. Dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan: r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel x dengan variabel y

ΣXY : jumlah dari hasil perkalian antara x dan y

ΣX : jumlah skor keseluruhan subjek setiap aitem

ΣY : jumlah skor keseluruhan aitem setiap subjek

ΣX^2 : jumlah kuadrat skor x

ΣY^2 : jumlah kuadrat skor y

N : jumlah subjek

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata “*reliability*”. Suatu pengukuran yang mampu menghasilkan data yang memiliki tingkat reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel. Gagasan pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2006). Pengukuran reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus koefisien *Cronbach Alpha* sebagai berikut (Arikunto, 2010).

$$r^{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \alpha t^2}{\alpha t^2} \right)$$

Keterangan : r^{11} : *reliabilitas instrument*

k : banyaknya butir pertanyaan

$\sum \alpha t^2$: jumlah varian butir

αt^2 : varian total

F. Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat hubungan kecanduan *gadget* dengan empati dengan menggunakan korelasi *product moment*. Cara penghitungannya dibantu dengan program *SPSS 22.0 for windows*. Metode analisis data yang digunakan adalah Korelasi *Product Moment* dari *Karl Pearson*. Alasan menggunakan teknik korelasi ini yaitu karena penelitian ini memiliki tujuan untuk ingin melihat hubungan antara suatu variabel bebas yaitu kecanduan *gadget* dengan variabel terikat yaitu empati.

Sebelum data ini dianalisis dengan teknik analisis *Product Moment* maka data yang diperoleh terlebih dahulu harus diuji asumsi terhadap masing-masing variabel penelitian. Adapun uji asumsi yang dimaksud adalah:

1. Uji Normalitas

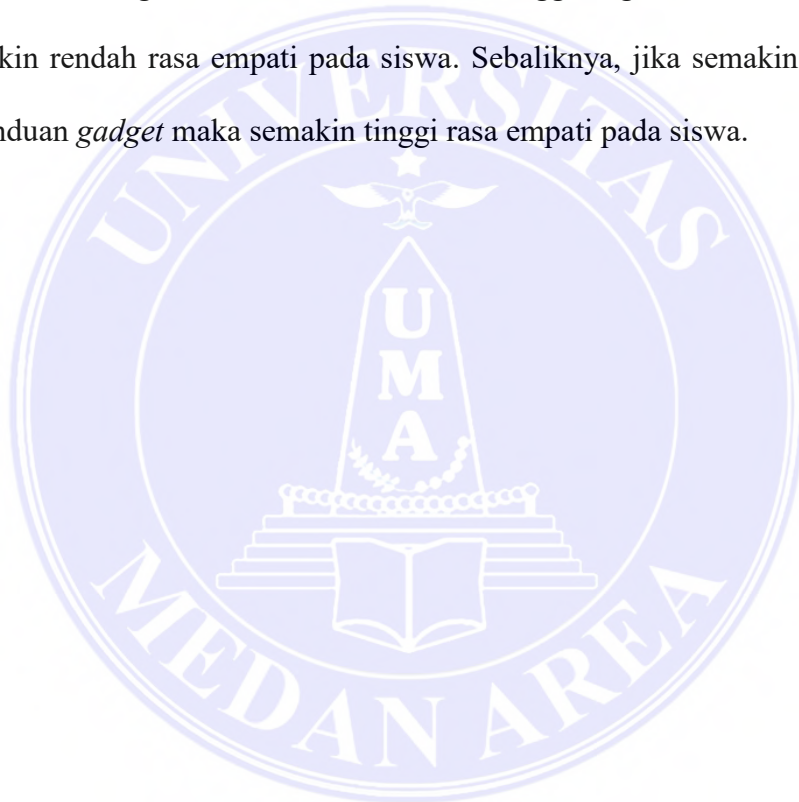
Uji normalitas adalah pengujian bahwa sampel yang di hadapi adalah berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *one sample kolmogorov-smirnov* dengan bantuan *SPSS 22.0 for windows*, data dikatakan terdistributor normal jika nilai $p > 0,05$ dan sebaliknya jika $p < 0,05$ maka sebarannya di nyatakan tidak normal (Hadi, 2004).

2. Uji Linieritas

Uji linieritas hubungan digunakan untuk mengetahui linier atau tidaknya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, dan juga untuk mengetahui signifikansi penyimpangan dari linieritas hubungan tersebut. Apabila penyimpangan tersebut tidak signifikan maka hubungan variabel bebas dengan variabel terikat linier. Uji linieritas dilakukan dengan analisis uji statistik uji F dengan bantuan program *SPSS 22.0 for windows*. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui linier atau tidak suatu hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat adalah jika $p > 0,05$ maka hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dinyatakan linier, sebaliknya apabila $p < 0,05$ maka hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dinyatakan tidak linier (Hadi, 2004). Pada saat uji asumsi terpenuhi, maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis.

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan normalitas dan juga uji linieritas, selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis. Tujuannya adalah untuk menguji hipotesis yang telah diajukan di tolak atau di terima. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “adanya hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dengan rasa empati pada siswa, dengan asumsi bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget* maka semakin rendah rasa empati pada siswa. Sebaliknya, jika semakin rendah tingkat kecanduan *gadget* maka semakin tinggi rasa empati pada siswa.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil dalam penelitian ini, terdapat hubungan negatif antara kecanduan *gadget* dengan empati pada siswa-siswi SMP Angkasa Lanud Soewondo, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji korelasi *r Product Moment* diketahui bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan empati pada siswa-siswi SMP Angkasa Lanud Soewondo, Medan Polonia. Hal ini dibuktikan dengan koefisien korelasi (r_{xy}) $-0,565$ dengan signifikan (P) $0,000 < 0,05$ yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget* maka semakin rendah rasa empati pada siswa-siswi. Begitu pun sebaliknya, jika semakin rendah tingkat kecanduan *gadget* maka semakin tinggi rasa empati pada siswa-siswi. Dengan demikian, maka hipotesis yang peneliti ajukan diterima.
2. Koefisien determinan (r^2) dari hubungan antara variabel bebas X (kecanduan *gadget*) dengan variabel terikat Y (empati) yaitu dengan nilai $= 0,319$. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kecanduan *gadget* mempengaruhi 31,9 %, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor empati

lain, yaitu *mood and feeling*, situasi dan tempat, proses belajar dan identifikasi, komunikasi dan bahasa, serta pengasuhan.

3. Secara umum hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa Siswa-siswi SMP Angkasa Lanud Soewondo, Medan Polonia ini memiliki tingkat kecanduan *gadget* yang tergolong tinggi dan empati yang rendah. Hal ini didukung melalui nilai rata-rata empirik kecanduan *gadget* yaitu 130,25 sedangkan nilai rata-rata dari hipotetiknya yaitu 107,5 selisihnya melebihi bilangan SD yaitu 15,338. Sedangkan rata-rata nilai empirik variabel empati yaitu 82,22 dan nilai rata-rata hipotetik dari empati yaitu 90, selisihnya lebih dari bilangan SD yaitu 6,753.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari temuan dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak terkait dan pembaca, yaitu:

1. Bagi Siswa-siswi SMP Angkasa Lanud Soewondo, Medan Polonia. Diharapkan agar lebih bersosialisasi, mengikuti berbagai kegiatan sosial yang ada di lingkungan sekolah maupun dari lingkungan tempat tinggal.
2. Bagi pihak sekolah agar dapat mengawasi dan lebih memperketat aturan untuk tidak memperbolehkan siswa dan siswi membawa *gadget* ke dalam lingkungan sekolah, serta mengharuskan kepada siswanya untuk wajib mengikuti kegiatan sosial atau ekstrakurikuler yang ada disekolah.

3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber informasi lebih lanjut mengenai kecanduan *gadget* dan empati pada siswa. Atau, dapat membahas variabel lain dari faktor-faktor empati seperti *mood and feeling*, situasi dan tempat, proses belajar dan identifikasi, komunikasi dan bahasa, serta pengasuhan sebagai saran untuk penelitian berikutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, D. (2016). *Faktor-faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone pada Siswa SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Alrasheed, K., & Aprianti, M. (2018). Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja. *Jurnal Sains Psikologi, Jilid 7 Nomor 2*, 136-142.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astuti, Y. (2014). *Hubungan Antara Empati Dengan Perilaku Prososial Pada Karang Taruna di Desa Jetis, Kecamatan Baki, Kabupaten Sukuharjo*. Surakarta. Universitas Muhammadiyah: Naskah Publikasi
- Azwar, S. (2006). *Penyusunan Skala Psikologis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Darmawan, D. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hadi, S. (2004). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Offset.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Mawarni, G. (2019). Hubungan antara Kecenderungan Internet Addiction dengan Empati pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Cognicia*, 1-15.
- Muhaimin, Ghafir, A., & Rahman, N. A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar: penerapannya dalam pembelajaran pendidikan agama*. Surabaya: Citra Media.
- Nashori, F. (2008). *Psikologi Sosial Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Prasetyo, R. A. (2017). *Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Smartphone) dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah*. Surakarta: Naskah Publikasi.
- Purnomo, A. (2014). *Hubungan Antara Kecanduan Gadget (mobile phone) dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*. Yogyakarta: Skripsi.
- Putra, I., & Marhaeni, A. (2015). Hubungan Kebutuhan Afiliasi dengan Intensitas Penggunaan Jejaring Sosial Twitter Pada Remaja Akhir. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2 (1), 48-58.
- Putri, S.M. (2019). Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Empati Pada Generasi Millenial. Pekanbaru: Skripsi.

- Sadulloh, U. (2017). *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, J. (2007). *Perkembangan Anak, Edisi Kesebelas Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Sidaria. (2018). Kecanduan Gadget dan Keterampilan Sosial pada Remaja di SMA PGRI 1 Padang. *Menara Ilmu*, 133-138.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Taufik. (2012). *Empati Pendekatan Psikologi Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wardhani, F. (2018). Student Gadget Addiction Behavior in the Perspective of Respectful Framework. *Jurnal Konselor*, 116-123.
- Wulandari, S. D. (2012). Upaya Meningkatkan Empati Dalam Berinteraksi Sosial Melalui Dinamika Kelompok Pendekatan Experimental Learning. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 40-46.
- Alodokter. (2019, September). Ciri-ciri kecanduan *gadget* dan tips menanggulangnya. Diakses pada tanggal 29 Januari 2020 dari:
<https://www.alodokter.com/ini-ciri-ciri-kecanduan-gadget-dan-tips-menanggulangnya>.
- Calista, N. (2019, November). Begini Jadinya Bila Kita Sudah Tak Lagi Berempati. Kompasiana.com (on-line). Diakses pada tanggal 29 Januari 2020 dari
<https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/namiracalista/5dbf3b6fd541df20e6065dd2/begini-jadinya-bila-kita-sudah-tak-lagi-berempati>
- Halodoc. (2021, Januari). Bahaya Kecanduan Gadget Pada Anak Milenial Diakses pada tanggal 29 Januari 2021 dari: www.halodoc.com/bahaya-kecanduan-gadget-pada-anak-milenial
- Ilmu Pedia. (2019, Mei). Ciri-ciri Kamu Sudah Kecanduan Gadget, Jangan Dibiarkan! Diakses pada tanggal 29 Januari 2020 dari :
<https://ilmupedia.co.id/articles/ciri-ciri-kecanduan-gadget/full>
- Kompas. (2015, Juli). Kenali Tanda dan Bahaya Anak Kecanduan Gadget Diakses pada tanggal 29 Januari 2020 dari:
<https://amp.kompas.com/sains/read/2015/07/05/161600023/Kenali.Tanda.dan.Bahaya.Anak.Kecanduan.Gadget>
- Lestari, D.K (2019, 22 Februari). 5 Ciri Sederhana ini Menandakan Kamu Kurang Memiliki Empati. Idntimes.com (on-line). Diakses pada tanggal 29 Januari 2020 dari:

<https://www.google.com/amp/s/www.idntimes.com/life/inspiration/amp/dwi-kurniawati-lestari/5-ciri-sederhana-inimenandakan-kamu-kurang-memiliki-empatic1c2>.

Sari, L.P. (2018, Juni). Apa yang dimaksud dengan Nomophobia atau Kecanduan Gadget (*Smartphone Addictions*)?. dictio.id (on-line). Diakses pada tanggal 29 Januari 2020 dari:

<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-nomophobia-atau-kecanduan-gadget-smartphone-addictions/115951>

Wima, P (2017, 04 Juli). 6 Tanda Sederhana Kamu Punya Empati yang Tinggi. Idntimes.com (on-line). Diakses pada tanggal 29 Januari 2020 dari:

<https://www.google.com/amp/s/www.idntimes.com/life/inspiration/amp/pinka-wima/6-tanda-kamu-punya-empati-yang-tinggi>





IDENTITAS DIRI

Mohon untuk mengisi dengan lengkap (*coret jika tidak perlu)

- Nama (Boleh inisial) :
- Jenis kelamin * : (Laki-laki/Perempuan)
- Kelas :
- Memiliki *gadget* pribadi* : (Ya/Tidak)
- Durasi menggunakan *gadget* :

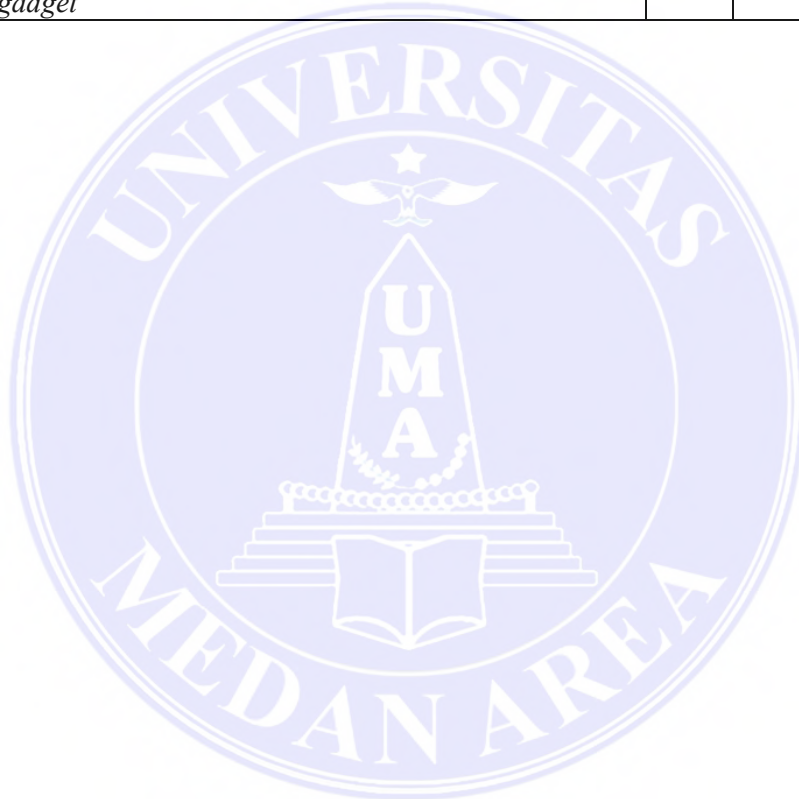
Petunjuk Pengisian Skala X

1. Tulislah identitas diri Anda pada tempat yang sudah disediakan.
2. Di dalam skala ini terdapat pertanyaan, baca dan pahami setiap pernyataan yang sudah diberikan dengan teliti. Pilihlah jawaban dengan **memberikan tanda (X)** pada kolom yang sudah disediakan disetiap butir-butir pernyataan, sesuai dengan pilihan jawaban sebagai berikut:
SS : Jika **“Sangat Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.
S : Jika **“Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.
TS : Jika **“Tidak Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.
STS : Jika **“Sangat Tidak Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.
3. Pilihlah salah satu alternatif pilihan jawaban yang telah disediakan.
4. Semua jawaban yang telah anda pilih benar, tidak ada jawaban yang salah. Jawablah semua pernyataan yang tersedia sesuai dengan kenyataan pada diri Anda
5. Periksa kembali jawaban Anda dan pastikan telah **mengisi semua pernyataan** yang tertera.
6. Terima kasih karena telah berkenan untuk membantu mengisi skala ini, semoga kita semua sehat selalu Aamiin

No	Aitem	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Akibat bermain <i>gadget</i> terlalu lama, pekerjaan sekolah saya tidak dikerjakan	SS	S	TS	STS
2.	Pada saat berkumpul dengan keluarga saya memilih untuk menyendiri dan memainkan <i>gadget</i> di tempat yang sepi	SS	S	TS	STS
3.	Saat ingin membeli sesuatu saya selalu menggunakan aplikasi belanja <i>online</i>	SS	S	TS	STS
4.	Saat jam belajar mengajar berlangsung, terkadang saya mencuri waktu untuk melihat <i>gadget</i>	SS	S	TS	STS
5.	Sulit bagi saya untuk mengurangi waktu saat menggunakan <i>gadget</i>	SS	S	TS	STS
6.	Saya lebih nyaman berteman dengan siapa saja di dunia maya	SS	S	TS	STS
7.	Saya tidak pernah membatasi waktu saat menggunakan <i>gadget</i>	SS	S	TS	STS
8.	Saat sedang bosan saya selalu menonton youtube, bermain sosial media, dan <i>game online</i> tanpa henti	SS	S	TS	STS
9.	Karena terlalu asyik memainkan <i>gadget</i> terkadang saya lupa dengan pekerjaan yang diberikan orang tua	SS	S	TS	STS
10.	Saya merasa kesal saat jaringan internet melemah	SS	S	TS	STS
11.	Saya tetap memainkan <i>gadget</i> saat sedang makan	SS	S	TS	STS
12.	Saya merasa kurang nyaman saat berteman dengan orang yang ada dalam sosial media	SS	S	TS	STS
13.	Saya merasa panik saat <i>gadget</i> mati dan tidak ada sumber listrik	SS	S	TS	STS
14.	Saya selalu membawa dan memainkan <i>gadget</i> bahkan saat berada di dalam toilet	SS	S	TS	STS
15.	Teman yang ada di sosial media lebih peduli dengan saya	SS	S	TS	STS
16.	Saya merasa gelisah saat tidak membawa <i>gadget</i> keluar rumah	SS	S	TS	STS
17.	Saya selalu mengunggah hal apa pun yang saya lakukan ke sosial media	SS	S	TS	STS
18.	Saya merasa tidak konsentrasi saat memahami pelajaran karena terus melirik ke arah <i>gadget</i>	SS	S	TS	STS
19.	Terkadang saya bolos sekolah agar dapat memainkan <i>gadget</i> sepuasnya	SS	S	TS	STS
20.	Saya merasa lebih nyaman saat berteman dengan berinteraksi secara langsung	SS	S	TS	STS
21.	Game yang ada dalam <i>gadget</i> membuat merasa nyaman, hingga ingin terus memainkannya dan membuat saya sulit dalam memahami pelajaran	SS	S	TS	STS
22.	Saya sering memaksakan diri untuk tetap online walaupun mata sudah ngantuk berat	SS	S	TS	STS

23.	Beberapa kali saya mencoba untuk mematikan gadget agar tidak selalu melihat kearah <i>gadget</i> , namun tetap tidak bisa	SS	S	TS	STS
24.	Saya merasa kesal saat di perintahkan untuk membeli sesuatu kewarung, disaat saya sedang chatting dan sharing dengan teman	SS	S	TS	STS
25.	Sering kali saya mencoba untuk melakukan aktivitas lain agar tidak menggunakan <i>gadget</i> , namun selalu gagal	SS	S	TS	STS
26.	Saya lebih suka bermain game online dengan teman-teman dunia maya	SS	S	TS	STS
27.	Saya lebih suka menggunakan <i>gadget</i> dari pada mengerjakan pekerjaan rumah	SS	S	TS	STS
28.	Saya lebih sering berkomunikasi melalui chatting dan telfon	SS	S	TS	STS
29.	Sesekali tidak menggunakan <i>gadget</i> membuat saya merasa lebih nyaman	SS	S	TS	STS
30.	Saya merasa tersinggung saat tetangga mengatakan yang saya tahu hanyalah bermain <i>gadget</i>	SS	S	TS	STS
31.	Saat ingin mengikuti ujian, saya selalu belajar di detik-detik terakhir	SS	S	TS	STS
32.	Saya merasa biasa saja saat <i>gadget</i> tertinggal dirumah	SS	S	TS	STS
33.	Saat tidak mengetahui jalan, saya memilih untuk mengikuti arahan dari google maps yang ada di <i>gadget</i>	SS	S	TS	STS
34.	Saat paket data habis membuat saya gelisah ingin segera mengisinya	SS	S	TS	STS
35.	Meskipun <i>gadget</i> sedang lowbat saya selalu menggunakannya sambil di charger	SS	S	TS	STS
36.	Saya tidak merasa kehilangan saat paket data internet habis	SS	S	TS	STS
37.	Saya selalu mematikan dan menyimpan <i>gadget</i> saat belajar mengajar	SS	S	TS	STS
38.	Saya selalu membatasi waktu saat menggunakan <i>gadget</i>	SS	S	TS	STS
39.	Saya menggunakan <i>gadget</i> , saat semua pekerjaan rumah telah selesai	SS	S	TS	STS
40.	Saat tidak mengetahui jalan saya memilih untuk menepi dan bertanya dengan orang disekitar	SS	S	TS	STS
41.	Saat <i>gadget</i> di charger saya selalu mengisi daya hingga full baru boleh dimainkan	SS	S	TS	STS
42.	Saya selalu mematikan <i>gadget</i> dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	SS	S	TS	STS
43.	Saat hujan lebat dan banyak petir saya tetap asyik memainkan <i>gadget</i> tanpa merasa takut	SS	S	TS	STS
44.	Saya merasa jengkel saat diganggu ketika bermain <i>game online</i>	SS	S	TS	STS

45.	Tidak menggunakan <i>gadget</i> membuat saya merasa lebih tenang	SS	S	TS	STS
46.	Saya menggunakan <i>gadget</i> hanya disaat-saat tertentu saja	SS	S	TS	STS
47.	Saat diajak bicara saya akan meletakkan <i>gadget</i> dan fokus mendengarkan	SS	S	TS	STS
48.	Saya merasa senang jika dapat membagi kuota internet yang saya punya pada orang lain	SS	S	TS	STS
49.	Saya lebih menyibukkan diri dengan melakukan berbagai kegiatan dari pada harus terus menatap layar <i>gadget</i>	SS	S	TS	STS
50.	Saya tidak merasa kehilangan saat berjauhan dari <i>gadget</i>	SS	S	TS	STS



IDENTITAS DIRI

Mohon untuk mengisi dengan lengkap (*coret jika tidak perlu)

Nama (boleh inisial) :

Jenis kelamin* : (Laki-laki/Perempuan)

Kelas :

Petunjuk Pengisian Skala Y

1. Tulislah identitas diri Anda pada tempat yang sudah disediakan.
2. Di dalam skala ini terdapat pertanyaan, baca dan pahami setiap pernyataan yang sudah diberikan dengan teliti. Pilihlah jawaban dengan **memberikan tanda (X)** pada kolom yang sudah disediakan disetiap butir-butir pernyataan, sesuai dengan pilihan jawaban sebagai berikut:
 - SS** : Jika **“Sangat Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.
 - S** : Jika **“Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.
 - TS** : Jika **“Tidak Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.
 - STS** : Jika **“Sangat Tidak Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.
3. Pilihlah salah satu alternatif pilihan jawaban yang telah disediakan.
4. Semua jawaban yang telah anda pilih benar, tidak ada jawaban yang salah. Jawablah semua pernyataan yang tersedia sesuai dengan kenyataan pada diri Anda
5. Periksa kembali jawaban Anda dan pastikan telah **mengisi semua pernyataan** yang tertera.
6. Terima kasih karena telah berkenan untuk membantu mengisi skala ini, semoga kita semua sehat selalu Aamiin

No	Aitem	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saat menonton film yang mengharukan saya sering menangis	SS	S	TS	STS
2.	Saya selalu menghargai pendapat orang lain walaupun berbeda dengan pendapat saya	SS	S	TS	STS
3.	Terkadang saya merasa kurang suka saat melihat teman menjadi juara	SS	S	TS	STS
4.	Saya merasa tidak tega dengan teman yang sering diejek oleh teman yang lain	SS	S	TS	STS
5.	Saat berteman, saya selalu melihat bagaimana latar belakang keluarganya	SS	S	TS	STS
6.	Saya merasa tidak tega ketika melihat orang lain terjatuh ataupun terluka	SS	S	TS	STS
7.	Saya ikut merasa kesakitan saat tokoh utama dalam film/buku teraniaya	SS	S	TS	STS
8.	Saya dapat memahami suasana hati seseorang melalui wajah dan intonasi suaranya	SS	S	TS	STS
9.	Pada saat melihat orang lain tertimpa musibah banjir dan tanah longsor saya merasa cemas dan terus kefikiran bagaimana nasib mereka disana	SS	S	TS	STS
10.	Saya berusaha menjadi selalu ada untuk orang lain yang membutuhkan	SS	S	TS	STS
11.	Saat teman tertimpa musibah dan tidak bisa di hubungi, saya merasa cemas dan terus berdoa untuk keselamatannya	SS	S	TS	STS
12.	Situasi pandemic saat ini, membuat saya gelisah mengenai keadaan dan kondisi orang lain	SS	S	TS	STS
13.	Saya merasa senang saat salah satu teman dekat saya mendapatkan peringkat 1 dikelas	SS	S	TS	STS
14.	Situasi pandemic saat ini, membuat saya anti sosial dan tidak ingin bergaul dengan orang lain	SS	S	TS	STS
15.	Saya cenderung menganggap biasa saja terhadap hal apapun yang saya baca dan tonton	SS	S	TS	STS
16.	Saya merasa khawatir dan gelisah saat hujan deras setiap hari, takut terjadi banjir dan tanah longsor yang akan dialami oleh banyak orang	SS	S	TS	STS
17.	Jika melihat adanya bullying, tanpa sadar saya ikut turut serta mengejek korban	SS	S	TS	STS
18.	Saat berteman saya tidak mempermasalahkan status dan latar belakang teman	SS	S	TS	STS
19.	Saat melihat teman dihukum oleh bapak/ibu guru, sering kali saya mentertawakannya	SS	S	TS	STS
20.	Saya tidak peduli mengenai pendapat siapa pun yang berbeda dengan saya	SS	S	TS	STS
21.	Saat teman bercerita, terkadang saya merasa bosan dan lebih fokus bermain <i>gadget</i>	SS	S	TS	STS
22.	Banyaknya berita dari meletusnya gunung di wilayah Indonesia, membuat saya merasa bosan dan langsung mengganti siaran yang lain	SS	S	TS	STS

23.	Saya merasa cemas dan gelisah saat melihat banyak orang yang tidak mampu putus sekolah	SS	S	TS	STS
24.	Saat teman bercerita, saya selalu memosisikan diri seperti dirinya	SS	S	TS	STS
25.	Saya cenderung bersikap biasa saja dengan hal apapun yang terjadi di sekitar saya	SS	S	TS	STS
26.	Saya merasa tidak tega melihat orang yang kurang mampu di rendahkan oleh orang lain	SS	S	TS	STS
27.	Saat teman tertimpa musibah, saya mendoakan agar dirinya bisa tabah menghadapi cobaan yang dihadapi	SS	S	TS	STS
28.	Saat teman bercerita sering kali saya malas untuk dapat membayangkan menjadi dirinya	SS	S	TS	STS
29.	Saat melihat ibu guru kesulitan membawa tugas yang baru saja kami kumpulkan, saya pura-pura tidak tahu agar tidak disuruh	SS	S	TS	STS
30.	Hati saya tersentuh saat melihat adegan yang romantis di suatu film	SS	S	TS	STS
31.	Saya tidak peduli dengan hal apapun yang di alami oleh teman lain	SS	S	TS	STS
32.	Saya bukan tipe orang yang mau menerima masukan dan nasihat dari orang lain	SS	S	TS	STS
33.	Saat melihat ibu guru kesulitan membawa tugas yang baru saja kami kumpulkan, saya langsung membantu meringankan	SS	S	TS	STS
34.	Saya selalu membagi makanan yang saya punya, untuk dimakan bersama dengan teman yang lain	SS	S	TS	STS
35.	Saya merasa cemas, saat mengetahui ada teman yang tidak hadir saat belajar online karena tidak memiliki <i>gadget</i>	SS	S	TS	STS
36.	Saya merasa aneh melihat orang yang menangis saat menonton	SS	S	TS	STS
37.	Saya merasa gelisah takut terjadi sesuatu saat melihat anak-anak kecil menggunakan kostum dan berjoget dipinggiran jalan lampu merah demi mendapatkan pundi rupiah	SS	S	TS	STS
38.	Saya merasa kasihan pada teman yang harus menerima hukuman dari bapak/ibu guru	SS	S	TS	STS
39.	Saya memilih untuk pura-pura tidak melihat dan mendengar saat orang yang kurang mampu direndahkan	SS	S	TS	STS
40.	Saya mudah terhanyut sepenuhnya dengan perasaan tokoh dalam cerita novel	SS	S	TS	STS



LAMPIRAN B
SEBARAN DATA PENELITIAN

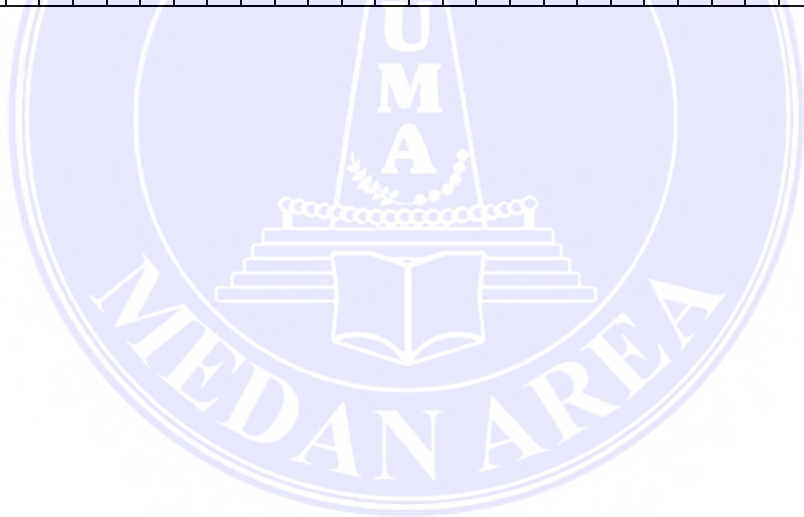
KECANDUAN GADGET																																														
No	BUTIR AITEM																															TOTAL														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#		#	#	#	#										
1	3	2	4	3	2	3	3	4	3	3	2	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	4	4	2	3	2	3	4	3	3	4	3	3	2	2	4	3	130					
2	4	3	3	2	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	127			
3	3	2	2	3	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	137			
4	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	146		
5	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	4	143			
6	3	2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	135		
7	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	139		
8	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	140		
9	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	1	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	142			
10	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	2	3	2	2	4	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	139		
11	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	4	3	2	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	3	134	
12	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	3	142	
13	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	147	
14	4	4	3	4	4	3	3	2	2	2	4	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	2	4	4	3	4	4	3	3	2	2	2	4	3	3	4	129	
15	2	2	2	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	2	2	2	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	133		
16	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	135		
17	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	3	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	127
18	1	3	3	3	3	2	2	2	3	4	4	3	2	2	4	3	4	3	3	1	4	3	3	4	3	3	4	2	2	1	3	3	3	3	2	2	2	3	4	4	3	2	2	120		
19	2	3	4	4	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	1	4	3	4	3	1	2	2	2	3	2	3	4	4	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	125		
20	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	1	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	143
21	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	2	2	3	4	2	4	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	2	2	2	135		
22	3	4	3	4	2	2	2	1	3	2	2	1	2	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	2	2	1	3	4	3	4	2	2	2	1	3	2	2	1	2	3	112		

2 3	1	3	2	2	1	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	1	3	2	2	1	2	3	3	2	3	4	3	3	3	115			
2 4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	2	2	1	1	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	124	
2 5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	1	2	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	118	
2 6	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	4	3	4	125		
2 7	3	3	3	3	4	3	4	2	3	2	1	2	1	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	2	1	2	1	2	114			
2 8	2	3	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	4	3	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	95			
2 9	1	2	2	2	2	1	1	3	1	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	3	1	3	2	3	2	1	89		
3 0	3	1	3	2	3	2	1	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	3	1	1	1	2	1	2	3	1	3	2	3	2	1	2	3	3	4	3	4	3	112			
3 1	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	2	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	130				
3 2	3	3	3	4	3	3	3	1	3	1	2	2	1	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	1	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	1	3	1	2	2	1	2	98			
3 3	1	3	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	3	3	2	2	1	3	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	88			
3 4	1	2	1	2	2	1	2	3	1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	3	3	3	4	103
3 5	3	1	3	3	3	3	4	1	4	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	1	3	3	3	3	4	1	4	3	3	3	2	2	117			
3 6	1	4	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	1	4	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	2	2	115			
3 7	1	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	2	2	2	2	1	3	3	2	2	1	2	2	4	3	4	4	4	1	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	2	2	107			
3 8	1	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	101			
3 9	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	112			
4 0	3	3	3	2	3	2	2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	4	3	3	4	3	4	132	
4 1	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	2	138
4 2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	1	2	3	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	104			
4 3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	109			
4 4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	1	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	134			
4 5	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	1	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	118			

46	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	113			
47	3	3	3	2	3	2	2	4	3	3	4	1	1	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	2	4	3	3	4	1	1	4	121			
48	4	3	3	4	1	1	4	3	3	3	3	2	2	1	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	4	3	3	4	1	1	4	3	3	3	3	2	2	1	109			
49	3	3	3	3	2	2	1	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	1	4	3	3	3	2	2	3	115				
50	4	3	3	3	2	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	1	4	3	3	3	2	2	3	4	3	4	4	4	3	136			
51	4	3	4	4	4	4	3	2	3	2	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	2	4	3	4	4	4	4	3	2	3	2	2	2	1	2	121		
52	2	3	2	2	2	1	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	3	3	3	2	3	2	2	104			
53	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	1	1	117			
54	3	3	3	2	3	2	1	1	3	3	3	3	2	2	4	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	1	1	3	3	3	3	2	2	115			
55	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	114			
56	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	128			
57	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	1	1	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	2	2	130		
58	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	4	3	3	2	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	119			
59	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	133		
60	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	138		
61	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	1	2	3	1	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	2	3	120
62	4	3	3	3	2	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	4	4	3	4	3	133	
63	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	131			
64	3	4	3	2	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	128		
65	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	141	
66	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	2	141		
67	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	134			
68	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	1	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	146		

69	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	1	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	152		
70	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	145	
71	3	4	4	4	4	3	3	4	3	1	4	1	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	1	4	1	3	3	135	
72	4	3	1	4	1	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	1	4	1	3	3	4	3	4	3	4	3	3	138		
73	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	135		
74	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	145	
75	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	150		
76	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	2	3	142
77	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	2	143	
78	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	2	148		
79	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	149			
80	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	148		
81	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	1	1	1	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	141			
82	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	3	4	3	4	153			
83	3	4	4	3	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	147	
84	4	3	2	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	140			
85	4	4	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	142				
86	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	152			
87	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	1	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	142		
88	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	134			
89	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	147				
90	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	156			
91	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	157		

9 2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	141	
9 3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	1	3	2	1	3	2	3	4	3	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	3	1	3	2	1	3	131
9 4	4	3	1	3	2	1	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	4	4	3	1	3	2	1	3	4	4	3	3	3	3	4	131	
9 5	4	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	2	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	145	
9 6	4	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	4	2	4	3	4	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	4	2	4	141	
9 7	3	3	2	3	4	2	4	4	4	1	3	4	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	4	2	4	4	4	1	3	4	2	3	133	
9 8	4	4	1	3	4	2	3	4	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	1	2	3	4	3	3	4	3	4	4	1	3	4	2	3	4	4	2	3	4	3	4	133	
9 9	4	4	2	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	144		
1 0 0	3	4	2	3	2	3	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	4	4	3	4	140	



RASA EMPATI																																					
No	BUTIR AITEM																																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	
1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	1	3	3	4	2	1	1	1	3	2
2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	4	2
3	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	4	4	2	2	1	
4	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	1	1	1	3	1		
5	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2		
6	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	
7	2	1	3	2	3	3	3	2	2	1	1	2	3	1	2	2	1	2	4	2	1	2	1	2	3	1	2	2	1	2	4	3	1	2	3	3	
8	2	2	3	2	3	3	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	3	4	3	4	2	2	
9	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	1	4	2	1	4	
10	3	3	2	1	2	1	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	4	3	1	2	
11	3	3	2	3	1	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	1	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	1	3	2	2	1	2	
12	2	2	1	1	2	1	2	3	1	1	2	1	1	2	3	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	3	1	1	1	2	2	3	3	2	3	
13	2	2	3	2	3	2	3	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2
14	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	1	1	2	2	2	
15	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	4	4	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	4	2	4	2	1	1	
16	3	3	1	1	2	3	1	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	3	3	2	1	
17	3	2	1	1	2	1	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	1	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	
18	1	2	3	3	3	2	3	3	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	
19	3	2	1	1	2	1	2	2	3	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	
20	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	
21	3	2	3	3	4	3	4	1	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	
22	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
23	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	3	1	2	1	2	
24	3	2	2	1	1	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	
25	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	
26	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	2	1	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	

27	3	3	2	2	1	2	1	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	
28	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	1	2	2	1	3	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1
29	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	2	2	2	2	1	1	2	3	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	
30	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	
31	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	4	2	1	1	1	3	2	3	2	2	2	4	2	1	1	1	2	2	2	2	
32	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	
33	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	
34	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	
35	3	3	2	2	2	4	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	
36	2	1	3	3	3	2	3	2	2	2	1	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	1	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3
37	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	1	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	
38	3	3	1	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	3	3	2	3	2	3	2	
39	1	1	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	3	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	
40	3	2	3	2	3	3	2	1	3	3	2	3	3	2	2	3	1	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	1	3	2	3	3	2	
41	3	3	3	3	2	3	2	2	1	2	2	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	2	3	3	2	
42	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	4	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	1	2	2	2	2	2	2	
43	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	
44	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	
45	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	
46	3	3	2	2	2	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	
47	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	
48	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	
49	3	2	3	3	3	3	3	1	1	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2
50	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	
51	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2
52	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	2	2	2
53	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3
54	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	
55	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	1	1	3	2	3	2	1	1	1	2	3	2	1	1	2	2	2	2
56	1	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	
57	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3

58	1	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	3	3	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1		
59	1	2	1	1	1	2	3	1	2	1	2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	1	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3		
60	2	2	3	3	2	3	2	1	2	1	1	3	3	2	3	2	2	2	2	1	3	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3		
61	1	2	3	3	3	3	3	2	1	1	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3		
62	3	2	2	1	2	1	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3		
63	2	2	3	3	2	3	2	4	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	1	2	1	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3		
64	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	3	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2		
65	2	2	3	3	2	3	3	1	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3		
66	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
67	1	1	3	3	2	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	3			
68	3	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2			
69	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3		
70	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	3			
71	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3		
72	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2		
73	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
74	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
75	2	2	3	3	3	3	3	1	3	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
76	2	3	3	1	3	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
77	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	
78	1	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	
79	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
80	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	
81	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4
82	1	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	3	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1		
83	1	2	2	2	2	3	2	3	4	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	4	4	
84	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	1	
85	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1
86	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4
87	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4
88	2	2	2	3	2	3	3	2	4	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4

89	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	
90	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4
91	4	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4	
92	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
93	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	4	4						
94	2	3	2	1	2	2	2	3	2	1	2	1	1	2	2	2	2	3	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	4			
95	4	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
96	2	2	2	2	3	3	2	3	2	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3		
97	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	4	1	1	3	3	2	4	2	2	1	2	2	4	1	1	3	3	1	1	2	3	2					
98	3	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1		
99	1	2	1	4	4	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	1	1	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	3	4				
100	2	1	2	3	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2





LAMPIRAN C
UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Scale: Kecanduan Gadget

Reliability

Case Processing Summary

	N	%
Valid	100	100,0
Cases Excluded ^a	0	,0
Total	100	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,914	50

Validitas**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
aitem_1	148,61	263,432	,525	,911
aitem_2	148,48	271,202	,344	,913
aitem_3	148,66	269,681	,355	,913
aitem_4	148,58	268,206	,445	,912
aitem_5	148,57	266,975	,466	,912
aitem_6	148,89	261,432	,624	,910
aitem_7	148,83	266,466	,449	,912
aitem_8	148,62	275,107	,201	,914
aitem_9	148,61	264,099	,501	,911
aitem_10	148,47	268,716	,467	,912
aitem_11	148,68	270,381	,327	,913
aitem_12	148,58	267,761	,465	,912
aitem_13	148,53	267,363	,455	,912
aitem_14	148,87	261,367	,614	,910
aitem_15	148,82	266,048	,461	,912
aitem_16	148,56	270,087	,374	,913
aitem_17	148,60	271,576	,280	,913
aitem_18	148,60	270,222	,342	,913
aitem_19	148,90	268,697	,363	,913
aitem_20	148,88	271,359	,262	,914
aitem_21	148,59	274,083	,363	,913
aitem_22	148,54	276,897	,396	,915
aitem_23	148,49	273,525	,473	,915
aitem_24	148,64	272,899	,308	,913

aitem_25	148,79	271,602	,310	,913
aitem_26	148,72	267,133	,420	,912
aitem_27	148,56	272,087	,358	,913
aitem_28	148,53	272,615	,251	,914
aitem_29	148,70	273,444	,185	,915
aitem_30	148,59	264,164	,500	,911
aitem_31	148,48	273,626	,232	,914
aitem_32	148,51	270,798	,345	,913
aitem_33	148,52	269,565	,377	,913
aitem_34	148,52	271,585	,292	,913
aitem_35	148,81	264,034	,523	,911
aitem_36	148,80	268,727	,352	,913
aitem_37	148,61	263,291	,523	,911
aitem_38	148,48	271,343	,346	,913
aitem_39	148,67	269,536	,364	,913
aitem_40	148,58	268,206	,445	,912
aitem_41	148,54	266,716	,485	,911
aitem_42	148,89	261,432	,624	,910
aitem_43	148,84	266,641	,448	,912
aitem_44	148,63	264,518	,472	,912
aitem_45	148,48	268,899	,462	,912
aitem_46	148,65	269,725	,357	,913
aitem_47	148,57	267,581	,468	,912
aitem_48	148,53	267,363	,455	,912
aitem_49	148,89	261,755	,612	,910
aitem_50	148,83	266,264	,457	,912

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
151,68	279,189	16,709	50

Scale: Empati

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	100	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	100	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,885	40

Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
aitem_1	86,35	141,462	,321	,885
aitem_2	86,30	144,434	,315	,886
aitem_3	86,60	144,424	,100	,887
aitem_4	86,31	143,691	,334	,886
aitem_5	86,41	140,931	,359	,885
aitem_6	86,30	144,414	,312	,886
aitem_7	86,25	141,543	,357	,884
aitem_8	86,31	145,024	,353	,888
aitem_9	86,34	143,802	,135	,886
aitem_10	86,47	142,494	,392	,886
aitem_11	86,35	143,462	,348	,886
aitem_12	86,39	140,139	,338	,883
aitem_13	86,56	138,714	,467	,881
aitem_14	86,29	134,450	,708	,877
aitem_15	86,39	134,442	,635	,878
aitem_16	86,31	138,297	,569	,880
aitem_17	86,20	136,929	,543	,880
aitem_18	86,30	134,556	,675	,877
aitem_19	86,38	133,470	,701	,876
aitem_20	86,49	138,838	,511	,880
aitem_21	86,27	137,108	,510	,880
aitem_22	86,42	144,872	,058	,888
aitem_23	86,34	144,247	,403	,887
aitem_24	86,40	143,111	,451	,886
aitem_25	86,33	141,173	,472	,884

aitem_26	86,52	138,676	,447	,881
aitem_27	86,28	134,365	,710	,877
aitem_28	86,36	134,192	,639	,877
aitem_29	86,30	138,212	,571	,880
aitem_30	86,19	137,105	,542	,880
aitem_31	86,31	134,620	,689	,877
aitem_32	86,38	133,713	,715	,876
aitem_33	86,47	138,959	,490	,881
aitem_34	86,28	137,194	,507	,880
aitem_35	86,50	141,828	,351	,884
aitem_36	86,37	139,427	,368	,882
aitem_37	86,48	144,272	,091	,887
aitem_38	86,30	138,313	,515	,880
aitem_39	86,31	137,105	,411	,882
aitem_40	86,12	138,854	,321	,884

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
88,57	146,389	12,099	40



LAMPIRAN D
UJI NORMALITAS

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kecanduan Gadget	100	130,25	15,338	88	157
Empati	100	82,22	6,753	59	109

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kecanduan Gadget	Empati
N		100	100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	130,25	82,22
	Std. Deviation	15,338	6,753
	Absolute	,121	,089
Most Extreme Differences	Positive	,054	,070
	Negative	-,121	-,089
	Kolmogorov-Smirnov Z	1,211	,886
Asymp. Sig. (2-tailed)		,106	,413

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

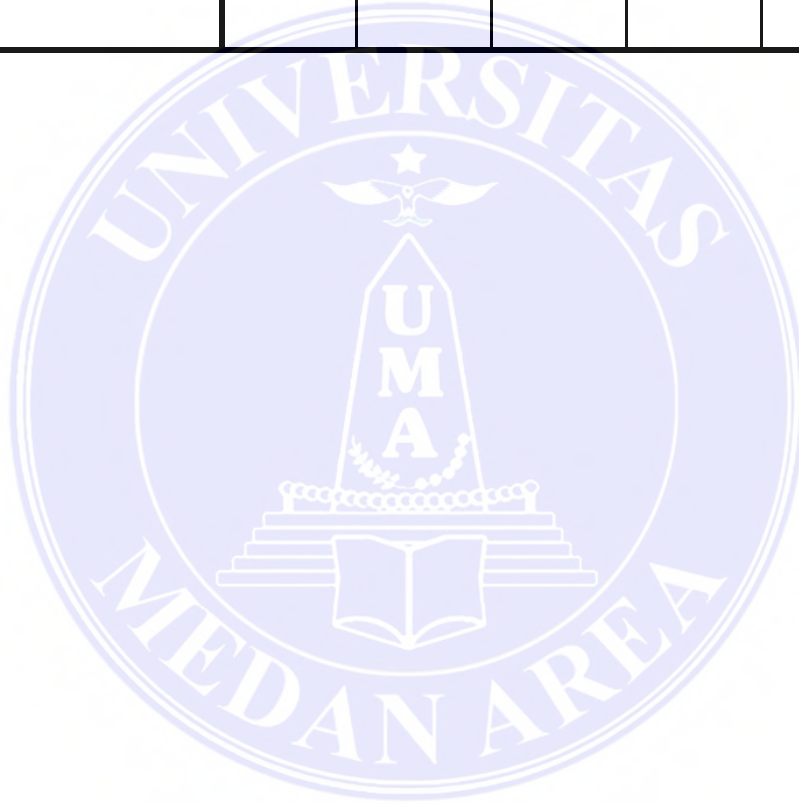


LAMPIRAN E
UJI LINIERITAS

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Empati * Kecanduan Gadget	100	100,0%	0	0,0%	100	100,0%



Report

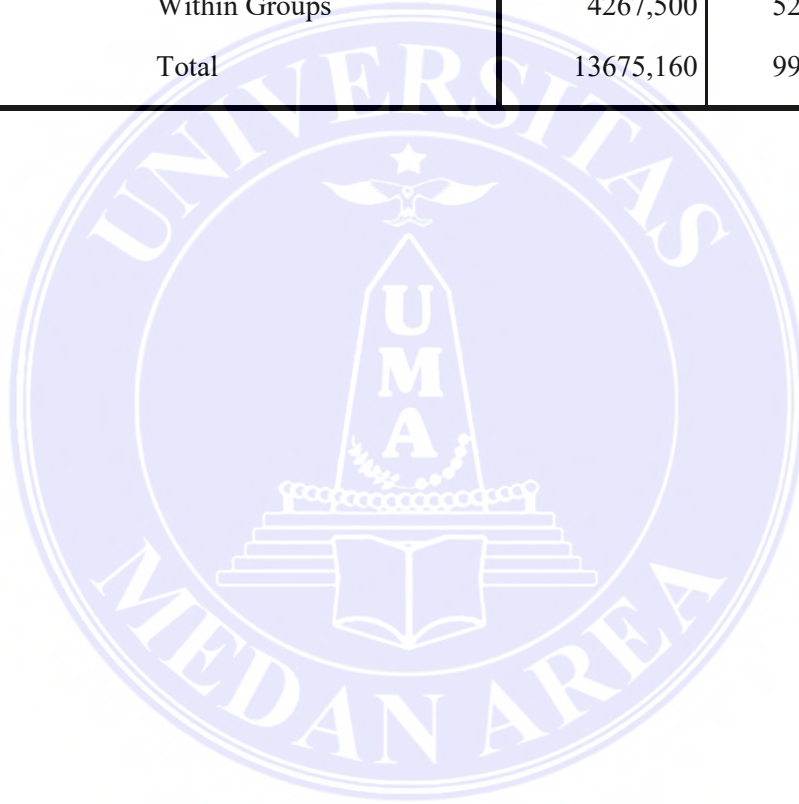
Empati

Kecanduan <i>Gadget</i>	Mean	N	Std. Deviation
88	105,00	1	.
89	104,00	1	.
95	103,00	1	.
98	108,00	1	.
101	79,00	1	.
103	80,00	1	.
104	80,00	2	12,728
107	93,00	1	.
109	96,00	2	4,243
112	82,33	3	14,154
113	99,00	1	.
114	95,50	2	7,778
115	91,00	4	8,287
117	91,50	2	3,536
118	93,50	2	,707
119	88,00	1	.
120	88,50	2	,707
121	95,50	2	2,121
124	89,00	1	.
125	74,00	2	15,556
127	99,00	2	14,142
128	80,00	2	15,556
129	86,00	1	.
130	86,33	3	8,505
131	80,33	3	13,429
132	88,00	1	.

133	75,80	5	9,834
134	82,50	4	6,455
135	75,80	5	9,910
136	95,00	1	.
137	69,00	1	.
138	76,67	3	10,116
139	81,50	2	9,192
140	76,67	3	8,963
141	80,60	5	7,436
142	73,40	5	11,718
143	68,00	3	2,646
144	81,00	1	.
145	69,67	3	2,309
146	63,50	2	,707
147	77,00	3	4,359
148	73,50	2	4,950
149	74,00	1	.
150	66,00	1	.
152	94,50	2	,707
153	74,00	1	.
156	78,00	1	.
157	77,00	1	.
Total	82,22	100	6,753

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Empati * Kecanduan Gadget		(Combined)	9407,660	47	200,163	2,439	,001
	Between	Linearity	4368,525	1	4368,525	53,231	,000
	Groups	Deviation from Linearity	5039,135	46	109,546	1,335	,156
		Within Groups	4267,500	52	82,067		
		Total	13675,160	99			





LAMPIRAN F
UJI HIPOTESIS DAN UJI KORELASI

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Empati * Kecanduan Gadget	-,565	,319	,829	,688

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Kecanduan Gadget	130,25	15,338	100
Empati	82,22	6,753	100

Correlations

		Kecanduan Gadget	Empati
Kecanduan Gadget	Pearson Correlation	1	-,565**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	100	100
Empati	Pearson Correlation	-,565**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).





UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kklam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7368878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 303 /FPSI/01.11/II/2020
Lampiran : -
Hal : Survey Untuk Pra Penelitian

Medan, 12 Februari 2020

Yth, Kepala Sekolah SMP Angkasa Lanud Soewondo Medan Polonia
Di
Tempat

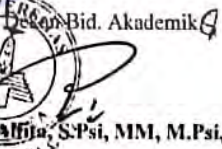
Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Eka Putri Aprillia
Npm : 16 860 0450
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

Untuk melaksanakan Survey Awal di SMP Angkasa Lanud Soewondo Medan Polonia Jl. Polonia No. 99 Suka Damai Kecamatan Medan Polonia Kota Medan Sumatera Utara, 20157, guna penyusunan skripsi dengan judul : "Hubungan Kecanduan Gadget dengan Rasa Empati pada Anak SMP Angkasa Lanud Soewondo Medan Polonia."

Perlu kami informasikan bahwa Survey Awal dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bid. Akademik

Eka Putri Aprillia, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan :
- Mahasiswa Ybs
- Arsip





UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8225331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 1434/FPSI/01.10/XII/2021
Lampiran : -
Hal : Riset dan Pengambilan Data

13 Desember 2021

Yth. Bapak/Ibu Kepala Sekolah
SMP Angkasa Lanud Soewondo Medan Polonia
di
Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : Eka Putri Aprillia
NPM : 168600450
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data di SMP Angkasa Lanud Soewondo Medan Polonia, Jl. Polonia No. 99 Suka Damal Kecamatan Medan Polonia, Medan guna penyusunan skripsi yang berjudul *"Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Rasa Empati Pada Siswa - Siswi SMP Angkasa Lanud Soewondo Medan Polonia"*.

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan, dan apabila telah selesai melakukan penelitian maka kami harapkan Bapak/Ibu dapat mengeluarkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.

an Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan
- Mahasiswa Ybs
- Arsip





YAYASAN ARDHYA GARINI
PENGURUS CABANG LANUD SOEWONDO
SMP SWASTA ANGKASA



Akreditas A (Amat Baik)

Jalan Polonia Ujung No.99 Medan Telp. (061) 4576019 Fax : (061) 4576019 Medan 20157
NSS : 204076004075 NDS : G. 17042018 NPSN : 10258081

Medan, 17 Februari 2020

Nomor : 0108/SMP-A/XII/2020
Lampiran : -
Perihal : Balasan Izin Survey Untuk Pra Penelitian

Kepada Yth :
Bapak/Ibu Dekan Bidang Akademik
Universitas Medan Area

Dengan hormat,

Berdasarkan surat dari Fakultas Psikologi Universitas Medan Area dengan Nomor Surat: 303/FPSI/01.11/II/2020 Tanggal 12 Desember 2021, mengenai izin Survey Pra Penelitian. Maka dengan ini telah memberikan izin kepada saudara/i :

Nama : Eka Putri Aprillia
NIM : 168600450
Judul : "Hubungan Kecanduan Gadget dengan Rasa Empati Pada Anak SMP Angkasa Lanud Soewondo, Medan Polonia".
Fakultas : Psikologi
Lokasi Penelitian : SMP Angkasa Lanud Soewondo, Medan Polonia

Telah selesai melakukan Survey dan Observasi untuk Pra Penelitian di lingkungan sekolah SMP Angkasa Lanud Soewondo, guna kelengkapan penyusunan skripsi.

Demikian Surat Keterangan ini di buat dan di berikan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk dapat di pergunakan sesuai dengan keperluan.





YAYASAN ARDHYA GARINI
PENGURUS CABANG LANUD SOEWONDO
SMP SWASTA ANGKASA



Akreditasi A (Amat Baik)

Jalan Polonia Ujung No.99 Medan Telp. (061) 4576019 Fax : (061) 4576019 Medan 20157
NSS : 204076004075 NDS : G. 17042018 NPSN :10258081

SURAT KETERANGAN
No: 0108/SMP-A/XII/2021

Berdasarkan surat dari Fakultas Psikologi Universitas Medan Area dengan Nomor: 1434/FPSI/01.10/XII/2021 Tanggal 13 Desember 2021, mengenai izin melakukan Riset dan Pengambilan Data di SMP Angkasa Lanud Soewondo.

Maka dengan ini pihak sekolah telah memberikan izin melakukan Riset dan Pengambilan Data kepada saudara/i :

Nama : Eka Putri Aprillia
NIM : 168600450
Judul : "Hubungan Kecanduan Gadget dengan Rasa Empati Pada Siswa-Siswi SMP Angkasa Lanud Soewondo, Medan Polonia".
Fakultas : Psikologi
Lokasi Penelitian : SMP Angkasa Lanud Soewondo, Medan Polonia

Melakukan riset pengambilan data pada siswa-siswi SMP Angkasa Lanud Soewondo, yang di mulai pada tanggal 14 Desember 2021 dan telah selesai pada tanggal 20 Desember 2021 guna kelengkapan penyusunan skripsi tugas akhir.

Demikian Surat Keterangan ini di perbuat dan di berikan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 20 Desember 2021
Kepala Sekolah

NIP : 0115199808110018