



## Hubungan penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak

Lutfia Nurafifah, Tuti Hayati, Heri Hidayat

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung  
Jalan AH Nasution No 105. Kec. Cibiru, Kota Bandung, Jawa Barat

E-mail: [lutfianurafifah29@gmail.com](mailto:lutfianurafifah29@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 04-01-2022

Revised: 12-03-2023

Accepted: 15-06-2023

#### Keywords:

Gadget, empathy, early childhood

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada anak usia 4-5 tahun di Rw 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, kemampuan empati anak usia 4-5 tahun di Rw 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dan hubungan penggunaan *gadget* dengan kemampuan empati anak usia 4-5 tahun di Rw 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi. Metode penelitian yang digunakan adalah korelasional. Subjek penelitian ini berjumlah 10 anak. Penentuan sampel menggunakan teknik *sampling* acak sistematis, artinya penentuan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut. Teknik pengumpulan datanya melalui observasi dan bercakap-cakap terstruktur kepada anak usia dini umur 4-5 di RW 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Hasil analisis data disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* anak usia dini diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,30 yang termasuk ke dalam kategori tinggi, karena berada pada interval 3,5 - 4,5. Kemampuan berempati anak usia dini diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,35 yang termasuk kategori tinggi, karena berada pada interval 3,5-4,5. Ada korelasi yang searah sangat kuat antara penggunaan *gadget* dan kemampuan berempati anak usia dini dengan koefisien korelasi sebesar 0,872. Berdasarkan interpretasi nilai *r product moment* diketahui  $r_{hitung} 0,872 > r_{tabel} 0,632$  yang berarti hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_o$ ) ditolak. Penggunaan *gadget* juga memiliki pengaruh sebesar 76% terhadap kemampuan berempati anak usia dini dan sisanya 24% lagi dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan *gadget*.

*This study aims to determine the use of gadgets in children aged 4-5 years in Rw 10 Cileunyi Kulon Village, Cileunyi District, Bandung Regency, the empathetic ability of children aged 4-5 years in Rw 10 Cileunyi Kulon Village, Cileunyi District, Bandung Regency and the relationship between gadget use and empathy abilities. children aged 4-5 years in Rw 10 Cileunyi Kulon Village, Cileunyi District. The research method used is correlation. The subjects of this study amounted to 10 children. Determination of the sample using a systematic random sampling technique, meaning that the determination of the sample is based on the order of the members of the population who have been given a serial number. The data collection technique is through observation and structured conversation with early childhood children aged 4-5 in RW 10, Cileunyi Kulon Village, Cileunyi District, Bandung Regency. The results of data analysis concluded that the use of early childhood gadgets obtained an average value of 4.30 which was included in the high category, because it was in the interval 3.5 - 4.5. Ability to empathize early childhood obtained an average value of 4.35 which is included in the high category, because it is in the 3.5-4.5 interval. There is a very strong unidirectional correlation between the use of gadgets and the ability to empathize with early childhood with a correlation coefficient of 0.872. Based on the interpretation of the *r* value of the product moment, it is known that  $r_{count} 0.872 > r_{table} 0.632$ , which means the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and the null hypothesis ( $H_o$ ) is rejected. Cileunyi District, Bandung Regency. The use of gadgets also has an influence of 76% on the ability to empathize with early childhood and the remaining 24% is influenced by other factors outside the use of gadgets.*



[bit.ly/jpaUNY](https://bit.ly/jpaUNY)



## PENDAHULUAN

Perubahan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) di Indonesia semakin maju yang mengacu pada konvergensi teknologi serta dampak terhadap cara pandang ketika hidup bermasyarakat. Berawal dari faktor terkecil sampai terbesar teknologi ini diklaim dapat membantu menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi oleh setiap manusia sehingga teknologi dianggap sebagai kebutuhan dalam hidup bermasyarakat (Budhijanto, 2010). Perkembangan teknologi ini di anggap memacu transformasi yang besar pada teknologi digitalisasi dimana seluruh konten media baik cetak maupun elektronik bisa digabungkan serta didistribusikan mendasarnya seperti kebutuhan sehari-hari pakaian, makanan, berbagai alat-alat, dan masih beragam lagi yang bisa kita temukan di dalam teknologi. Kemajuan masyarakat saat ini sangat menyukai hal yang praktis saat munculnya teknologi berbentuk *gadget* (Tamburaka, 2013).

Kata *gadget* dalam masyarakat semakin dikenal saat gaya hidup mulai *rending*, praktis dan canggih. Seperti namanya, *gadget* ialah perangkat elektronik yang bertujuan serta berfungsi untuk meminimalisir pekerjaan manusia, *gadget* ini mempunyai fungsi secara spesifik seperti *smartphone*, *iphone*, *blackberry*, dan *notebook*. Teknologi ialah sebuah penemuan dengan kemampuan yang lebih baik serta praktis (Widiawati, 2014). Bahkan kurikulum sekolah juga menyimpan banyak dana terhadap perangkat yang digunakan dengan bertujuan untuk memfasilitasi pendidik agar belajar lebih interaktif dan menarik. Kurikulum yang sekolah sediakan harus tetap mengikuti zaman sehingga siswa dapat mempersiapkan dirinya ketika diluar sekolah dan mendorong standar teknologi ini menggabungkan ke dalam kurikulum untuk persiapan menghadapi kehidupan nyata (Putra, 2017).

Cara menguatkan sistem pendidikan terhadap anak kita sebagai pendidik mampu menggunakan program pembelajaran yang baik serta tepat bagi siswa yang sedang menghadapi perubahan teknologi. Meliputi media, teknis, metode pembelajaran, dan nilai-nilai yang akan ditempuh saat proses pembelajaran. Saat pembelajaran dimulai sistem yang digunakan pada anak usia dini yaitu menciptakan suasana menyenangkan dengan metode bermain sambil belajar. Metode yang digunakan ialah bermain karena ini upaya terbaik serta alami bagi kemajuan kemampuan anak, anak paham akan dirinya, orang lain serta lingkungannya. Metode yang digunakan sebaiknya diselaraskan dengan kemajuan usia anak.. Namun, keberadaan penggunaan *gadget* pada masa ini tidak hanya berasal dari kelompok remaja maupun orang tua. Namun hampir seluruh kelompok menggunakan *gadget* saat beraktifitas, seperti anak-anak sampai balita melakukan setiap hari bahkan bisa setiap waktu. Sehingga hadirnya perangkat ini menjadi salah satu hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh anak seperti anak sedang rewel lalu diberi *gadget* karena di dalamnya banyak sekali konten yang menghibur, rancangan masa depan pun mengarah pada hal yang praktis sehingga orang tua dapat mengkondisikan anaknya.

Hamalik berpendapat bahwa perubahan *gadget* saat ini begitu sangat berpengaruh, *gadget* digunakan tidak hanya di kota namun sudah menambah luas kepedesaan sehingga usia juga sudah tidak menjadi penghalang bagi pengguna. Sementara itu *gadget* sudah dipandang perlu bagi sebagian sekolah dengan begitu sebagian besar mengarahkan tenaga pendidik untuk bekerja secara kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran melalui *gadget* seperti *smart boards*, *whiteboard* dan lain-lain.

Kecamatan Cileunyi adalah salah satu Kecamatan di wilayah Kabupaten Bandung yang berada di kawasan Bandung Timur dan merupakan hasil pemekaran dari Kecamatan Ujung Berung. Berdasar pada peraturan pemerintah nomor 16 tahun 1987 tentang perubahan batas wilayah Kabupaten Bandung dan Kota Bandung. Kecamatan Cileunyi merupakan wilayah simpul atau penyangga yang menghubungkan Jawa Barat wilayah barat dengan Jawa Barat wilayah timur yang diapit oleh dua pusat pertumbuhan kota dan kabupaten yaitu Kota Bandung dan Kabupaten Sumedang. Kecamatan Cileunyi juga merupakan kawasan pemukiman dan perdagangan atau jasa serta kawasan industri (Profil kec. Cileunyi: 2017).

Tabel 1. Jumlah PAUD, Guru PAUD dan anak PAUD di Kec. Cileunyi Tahun 2016 - 2019

Tahun	Jumlah PAUD	Jumlah Guru PAUD	Jumlah anak PAUD
2016	79	398	3.694
2017	81	405	3.747
2018	82	352	3.521
2019	89	251	3.343

(Sumber data: Document- Document Badan Pusat Statistik Kec. Cileunyi 2017-2020)



Berdasarkan data-data yang peneliti ambil dari Badan Pusat Statistik Kecamatan Cileunyi dalam beberapa tahun kebelakang selalu terjadi peningkatan jumlah PAUD mulai dari tahun 2016-2019. Sementara pada jumlah guru PAUD terjadi peningkatan pada tahun 2016-2017, dan pada tahun 2018-2019 mengalami penurunan. Hal ini serupa dengan jumlah murid PAUD di kec. Cileunyi terjadi peningkatan pada tahun 2016-2017, namun pada tahun 2018-2019 mengalami penurunan.

Dengan melihat kondisi tersebut yang mana jumlah PAUD selalu meningkat namun untuk jumlah guru dan jumlah murid PAUD khususnya tahun 2018-2019 mengalami penurunan, itu berarti ada hal yang membuat ketertarikan untuk orang tua anak menyekolahkan anaknya di PAUD dan melihat fenomena tersebut orang tua paham akan anaknya yang membutuhkan proses pembelajaran sejak dini guna untuk menjaga perkembangan zaman yang semakin maju dimana penggunaan *gadget* sudah masuk kepada anak usia dini sekalipun.

Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikhawatirkan anak-anak akan memiliki perilaku konsumtif yang berlebihan. Memang anak-anak sekolah dasar dan menengah pertama masih sangat dilarang dalam penggunaan *gadget* kemudian dengan aktivitas sehari-hari, masih perlu pengawasan serta arahan yang kuat dari orang tua (Nurhaeda, 2018).

Sudah kita ketahui bersama bahwa *gadget* memiliki manfaat dan dampak negatif bagi yang menggunakannya seperti saat berkomunikasi, mencari hiburan, mencari sumber belajar dan lain-lain. Semua yang kita akses dalam *gadget* memiliki resiko penyalahgunaan sehingga dampak tersebut akan berpengaruh terhadap rasa empati anak usia dini seperti halnya anak tidak peduli saat temannya jatuh karena ia asik dengan konten dalam *gadget* pembiasaan tersebut yang akan berdampak negatif pada anak. Penyesuaian tersebut yang harus dijaga oleh pembiasaan-pembiasaan yang diterapkan oleh orang tua ataupun guru sehingga anak dapat melihat, mendengar dan merasa di lingkungan rumah dan sekolah. David Howe mengungkapkan bahwa empati adalah sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi apa yang sedang dipikirkan atau dirasakan oleh orang lain dalam rangka untuk merespons pikiran dan perasaan mereka dengan sikap yang tepat (Howe, 2015).

Wulandari mendeskripsikan empati adalah karakter yang mesti dikembangkan bagi anak sejak dini, sebab saat ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat maka akan berpengaruh juga pada sikap peduli dan empati anak (Arum, 2018). Adapun menurut M Umar dan Ahmadi Ali, empati ialah salah satu tegangan rasa yang dimana saat orang lain mengalami suatu situasi kemudian kita juga merasakan situasi yang dialaminya, sedangkan Patton berpendapat bahwa, empati dapat diartikan bagaimana kita memposisikan diri pada posisi orang lain. Posisi seperti ini mungkin tidak mudah, namun sangat perlu jika seseorang ingin memiliki rasa kasih sayang, memahami dan memperhatikan orang lain (Pratiwi, 2017)

Penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini sangatlah penting dalam pemahaman tentang pengaruh, pembatasan, dan arahan saat memakai *gadget* dan tidak mengabaikan anak bermain *gadget*. Sehingga tidak mengganggu daya kembang anak yang baik dalam keaktifan, kecerdasan, dan interaktif anak terhadap orang lain dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Berempati Anak Usia Dini (Penelitian pada Anak Usia 4-5 tahun di Rw 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)”.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode korelasional. Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang berprinsip dasar pada pemikiran post positivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik (Emzir, 2012).

Pada pendekatan ini data penelitiannya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2011). Pada penelitian ini angka-angka yang diperoleh dari pengawasan orang tua dengan penggunaan *gadget* berempati anak usia dini sehingga dapat ditarik kesimpulan terjadi hubungan atau tidak antara keduanya. Adapun alasan peneliti menggunakan pendekatan ini adalah karena topik yang akan dibedah melalui penggunaan pengukuran.



Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Istilah cara ilmiah menunjukkan arti bahwa kegiatan penelitian didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis (Anggara, 2015). Metode penelitian merupakan cara dan prosedur yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki suatu masalah tertentu dengan maksud mendapatkan informasi untuk digunakan sebagai solusi atas masalah tersebut (Silalahi, 2012).

Berdasarkan variabel-variabel yang diteliti, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah asosiatif karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih yaitu Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Berempati Anak Usia Dini (Penelitian pada Anak Usia 4-5 tahun di Rw 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi). Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yaitu “penelitian yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan” (Sugiyono, 2018).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penelitian ini bersifat asosiatif kuantitatif yang artinya penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui hubungan secara jelas antara Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Berempati anak Usia Dini (Penelitian pada Anak Usia 4-5 tahun di Rw 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi).

Subjek penelitian ini berjumlah 10 anak. Penentuan sampel menggunakan teknik *sampling* acak sistematis, artinya penentuan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut. Teknik pengumpulan datanya melalui observasi dan bercakap-cakap terstruktur kepada anak usia dini umur 4-5 di RW 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Penggunaan *Gadget*

Untuk mengetahui penggunaan *gadget* di RW 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, datanya diperoleh melalui bercakap-cakap kepada 10 anak yang dilakukan secara langsung. Jumlah item yang diuji validitas dan reliabilitasnya sebanyak 7 item, dan 7 item ini dinyatakan valid.

Setiap penilaian dalam instrumen bercakap-cakap dilengkapi dengan lima pilihan kriteria yang, yaitu: Sangat Tahu (ST), Tahu (T), Biasa Saja (BS), Tidak Tahu (TT), Sangat Tidak Tahu (STT). Setelah semua item bercakap-cakap diberi nilai kemudian dihitung nilai rata-ratanya dan diinterpretasikan ke dalam skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Skala penilaian

No	Skor	Kualifikasi
1	0,5 – 1,5	Sangat Rendah
2	1,5 – 2,5	Rendah
3	2,5 – 3,5	Sedang
4	3,5 – 4,5	Tinggi
5	4,5 – 5,5	Sangat Tinggi

Adapun dimensi dari penggunaan *gadget* (variabel X) menurut Nurhaeda (2018) ini ada dua dimensi, yaitu: positif dan negatif. Dimensi positif sendiri memiliki tiga indikator yakni mendapatkan pengetahuan, mempermudah komunikasi dan melatih kreativitas anak. Sedangkan dimensi negatif memiliki empat indikator yakni mengganggu kesehatan, mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindak kejahatan dan memengaruhi perilaku. Masing-masing dimensi terdiri dari satu pertanyaan, sebagai berikut:



Tabel 2. Dimensi dan indikator pertanyaan

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Variabel X	1. Positif	Mendapatkan pengetahuan	1. Apakah dengan bermain <i>gadget</i> adik menjadi tahu nama-nama hewan?
		Memudahkan komunikasi	2. Apakah adik tahu cara menelpon teman-teman dengan menggunakan <i>gadget</i> ?
		Melatih kreativitas	3. Apakah dengan menggunakan <i>gadget</i> adik tahu cara mewarnai yang rapi?
	2. Negatif	Mengganggu kesehatan	1. Apakah adik tahu jika terlalu lama menggunakan <i>gadget</i> akan menyebabkan sakit mata?
		Mengganggu perkembangan	2. Apakah adik tahu waktu untuk bermain <i>gadget</i> dan belajar?
		Rawan kejahatan	3. Apakah adik tahu ada orang yang suka mencuri <i>gadget</i> ?
		Mempengaruhi perilaku	4. Apakah adik tahu belajar dengan ibu guru itu menyenangkan?

### Analisis Parsial Item Setiap indikator

#### 1) Dimensi Positif

Pada dimensi positif terdiri dari 3 indikator, setiap indikator satu pertanyaan yaitu item nomor 1,2,3. Pada item nomor 1 menyatakan “Dengan bermain *gadget* adik menjadi tahu nama-nama hewan”. Dari item nomor 1 ini diperoleh data 3 anak memperoleh skor 3, 3 anak memperoleh skor 4, dan 4 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(3 \times 3) + (3 \times 4) + (4 \times 5) = 41 : 10 = 4,1$ . Nilai tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5 dengan interpretasi tinggi.

Item nomor 2 menyatakan “Adik tau cara menelpon teman-teman dengan menggunakan *gadget*”. Dari item nomor 2 ini diperoleh data 1 anak memperoleh skor 3, 3 anak memperoleh skor 4 dan 6 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(1 \times 3) + (3 \times 4) + (6 \times 5) = 45 : 10 = 4,5$ . Nilai tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5 dengan interpretasi tinggi.

Item nomor 3 menyatakan “Dengan menggunakan *gadget* adik tahu cara mewarnai yang rapih”. Dari item nomor 3 ini diperoleh data 4 anak memperoleh skor 4 dan 6 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(4 \times 4) + (6 \times 5) = 46 : 10 = 4,6$ . Nilai tersebut berada pada interval 4,5 – 5,5 dengan interpretasi sangat tinggi.

Setelah diperoleh nilai rata-rata dari masing-masing item, selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh rata-rata indikator yaitu  $4,1 + 4,5 + 4,6 = 13,2 : 3 = 4,4$ . Angka tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5, dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan *gadget* pada dimensi positif termasuk dalam kategori tinggi.

#### 2) Dimensi Negatif

Pada dimensi negatif terdiri dari 4 indikator, setiap indikator satu pertanyaan pertanyaan yaitu item nomor 4,5,6,7. Pada item nomor 4 menyatakan “Adik tahu jika terlalu lama menggunakan *gadget* akan menyebabkan sakit mata”. Dari item nomor 4 ini diperoleh data 2 anak memperoleh skor 2 dan 8 anak memperoleh skor 4. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(2 \times 2) + (8 \times 4) = 34 : 10 = 3,4$ . Nilai tersebut berada pada interval 2,5 – 3,5 dengan interpretasi sedang.



Item nomor 5 menyatakan “Adik tahu waktu untuk bermain *gadget* dan belajar”. Dari item nomor 5 diperoleh data 3 anak memperoleh skor 3, 3 anak memperoleh skor 4 dan 4 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(3 \times 3) + (3 \times 4) + (4 \times 5) = 31 : 10 = 3,1$ . Nilai tersebut berada pada interval 2,5 – 3,5 dengan interpretasi sedang.

Item nomor 6 menyatakan “Adik tahu ada orang yang suka mencuri *gadget*”. Dari item nomor 6 diperoleh data 1 anak memperoleh skor 3, 5 anak memperoleh skor 4 dan 4 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(1 \times 3) + (5 \times 4) + (4 \times 5) = 43 : 10 = 4,3$ . Nilai tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5 dengan interpretasi tinggi.

Item nomor 7 menyatakan “Adik tahu belajar dengan ibu guru itu menyenangkan”. Dari item nomor 7 diperoleh data 10 anak memperoleh skor 4. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $10 \times 4 = 40 : 10 = 4,0$ . Nilai tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5 dengan interpretasi tinggi.

Setelah diperoleh nilai rata-rata dari masing-masing item, selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh rata-rata indikator yaitu  $3,4 + 3,1 + 4,3 + 4,0 = 14,8 : 4 = 3,7$ . Angka tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5, dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan *gadget* pada dimensi negatif termasuk dalam kategori tinggi.

Apabila dari kedua dimensi tersebut dirata-ratakan, maka diperoleh nilai:  $4,4 + 3,7 = 8,1 : 2 = 4,05$ . Angka ini bila dilihat dalam skala kualifikasi penilaian termasuk kategori tinggi, karena berada pada interval 3,5 – 4,5. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* di RW 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung termasuk pada kategori tinggi.

### Interpretasi Variabel X

Nilai rata-rata variabel X adalah  $4,4 + 3,7 = 8,1 : 2 = 4,05$ . Dengan demikian penggunaan *gadget* di RW 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung termasuk pada kategori tinggi karena berada pada interval 3,5 – 4,5. Secara ringkas nilai rata-rata dari enam dimensi variabel X dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 3. Interpretasi variabel X

Variabel	Dimensi	Rata-rata	Kategori
Penggunaan Gadget	Positif	4,4	Tinggi
	Negatif	3,7	Sedang
Nilai rata-rata Variable X		4,05	Tinggi

### Kemampuan Berempati

Untuk mengetahui kemampuan berempati anak usia dini di RW 10 Desa Cileunyi Kulon Kec. Cileunyi Kab. Bandung, datanya diperoleh melalui observasi kepada 10 anak yang dilakukan secara langsung. Jumlah item yang diuji validitas dan reliabilitasnya sebanyak 12 item, dan 12 item ini dinyatakan valid.

Setiap penilaian dalam instrumen observasi dilengkapi dengan lima pilihan kriteria yang, yaitu: Sangat Tahu (ST), Tahu (T), Biasa Saja (BS), Tidak Tahu (TT), Sangat Tidak Tahu (STT). Setelah semua item diobservasi dan diberi nilai kemudian dihitung nilai rata-ratanya dan diinterpretasikan ke dalam skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 4. Kualifikasi kemampuan berempati

No	Skor	Kualifikasi
1	0,5 – 1,5	Sangat Rendah
2	1,5 – 2,5	Rendah
3	2,5 – 3,5	Sedang
4	3,5 – 4,5	Tinggi
5	4,5 – 5,5	Sangat Tinggi



Adapun dimensi dari kemampuan berempati anak usia dini (variabel Y) menurut David, 2005 ini ada empat, yaitu: perspektif, komunikasi, berbudi dan mengevaluasi, dimana setiap dimensi terdiri dari tiga pertanyaan, yaitu:

Tabel 5. Dimensi dan indikator kemampuan berempati

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Variabel Y	1. Perspektif	Memahami	1. Apakah adik memahami apa yang di ajarkan oleh orang tua ?
		Respek	2. Apakah adik suka menghargai apa yang dilakukan oleh teman-teman adik ?
		Mengamalkan	3. Apakah adik bisa mempraktikan apa yang telah orang tua ajarkan ?
	2. Komunikasi	Saling mengenal	1. Apakah adik mengenali semua teman-teman yang ada dilingkungan ?
		Mudah bergaul	2. Apakah adik mudah bergaul dengan teman-teman ?
		Percaya diri	3. Apakah adik percaya diri saat berbicara dengan teman-teman ?
	3. Berbudi	Tolong menolong	1. Apakah adik suka menolong ketika melihat teman terjatuh ?
		Berbakti	2. Apakah adik suka membantu pekerjaan orang tua ?
		Berbagi	3. Apakah adik suka berbagi makanan dengan teman-teman ?
	4. Mengevaluasi	Memberikan penilaian	1. Apakah adik suka memberikan penilaian terhadap apa yang dilakukan oleh teman-teman ?
		Dapat berkomentar	2. Apakah adik suka mengomentari apa yang dilakukan oleh teman-teman ?
		Dapat menjelaskan	3. Apakah adik bisa menjelaskan terhadap apa yang tidak di mengerti oleh teman-teman ?

#### Analisis Parsial Item Setiap Indikator

##### 1) Dimensi Perspektif

Pada dimensi perspektif terdiri dari 3 pertanyaan yaitu item nomor 8,9,10. Pada item nomor 8 menyatakan “Adik memahami apa yang diajarkan oleh orang tua”. Dari item nomor 8 ini diperoleh data 1 anak memperoleh skor 3, 5 anak memperoleh skor 4 dan 4 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(1 \times 3) + (5 \times 4) + (4 \times 5) = 43 : 10 = 4,3$ . Nilai tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5 dengan interpretasi tinggi.

Item nomor 9 menyatakan “Adik suka menghargai apa yang dilakukan oleh teman-teman adik”. Dari item nomor 9 ini diperoleh data 2 anak memperoleh skor 3, 2 anak memperoleh nilai 4 dan 6 anak memperoleh nilai 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(2 \times 3) + (2 \times 4) + (6 \times 5) = 44 : 10 = 4,4$ . Nilai tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5 dengan interpretasi tinggi.



Item nomor 10 menyatakan “Adik bisa mempraktekkan apa yang telah orang tua ajarkan”. Dari item nomor 10 ini diperoleh data 3 anak memperoleh skor 3, 2 anak memperoleh skor 4 dan 5 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(3 \times 3) + (2 \times 4) + (5 \times 5) = 42 : 10 = 4,2$ . Nilai tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5 dengan interpretasi tinggi.

Setelah diperoleh nilai rata-rata dari masing-masing item, selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh rata-rata indikator yaitu  $4,3 + 4,4 + 4,2 = 12,9 : 3 = 4,3$ . Angka tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5, dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa kemampuan berempati pada dimensi perspektif termasuk dalam kategori tinggi.

#### 2) Dimensi Komunikasi

Pada dimensi komunikasi terdiri dari 3 pertanyaan yaitu item nomor 11, 12, 13. Pada item nomor 11 menyatakan “Adik mengenali semua teman-teman yang ada dilingkungan”. Dari item nomor 11 ini diperoleh data 1 anak memperoleh skor 3, 5 anak memperoleh skor 4 dan 4 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(1 \times 3) + (5 \times 4) + (4 \times 5) = 43 : 10 = 4,3$ . Nilai tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5 dengan interpretasi tinggi.

Item nomor 12 menyatakan “Adik mudah bergaul dengan teman-teman”. Dari item nomor 12 ini diperoleh data 2 anak memperoleh skor 4 dan 8 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(2 \times 4) + (8 \times 5) = 48 : 10 = 4,8$ . Nilai tersebut berada pada interval 4,5 – 5,5 dengan interpretasi sangat tinggi.

Item nomor 13 menyatakan “Adik percaya diri saat berbicara dengan teman-teman”. Dari item nomor 13 ini diperoleh data 3 anak memperoleh skor 3, 3 anak memperoleh skor 4 dan 4 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(3 \times 3) + (3 \times 4) + (4 \times 5) = 41 : 10 = 4,1$ . Nilai tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5 dengan interpretasi tinggi.

Setelah diperoleh nilai rata-rata dari masing-masing item, selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh rata-rata indikator yaitu  $4,3 + 4,8 + 4,1 = 13,2 : 3 = 4,4$ . Angka tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5, dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa kemampuan berempati pada dimensi komunikasi termasuk dalam kategori tinggi.

#### 3) Dimensi Berbudi

Pada dimensi berbudi terdiri dari 3 pertanyaan yaitu item nomor 14, 15, 16. Pada item nomor 14 menyatakan “Adik suka menolong ketika melihat teman terjatuh”. Dari item nomor 14 ini diperoleh data 1 anak memperoleh skor 3, 5 anak memperoleh skor 4 dan 4 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(1 \times 3) + (5 \times 4) + (4 \times 5) = 43 : 10 = 4,3$ . Nilai tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5 dengan interpretasi tinggi.

Item nomor 15 menyatakan “Adik suka membantu pekerjaan orang tua”. Dari item nomor 15 ini diperoleh data 1 anak memperoleh skor 3, 3 anak memperoleh skor 4 dan 6 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(1 \times 3) + (3 \times 4) + (6 \times 5) = 45 : 10 = 4,5$ . Nilai tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5 dengan interpretasi tinggi.

Item nomor 16 menyatakan “Adik suka berbagi makanan dengan teman-teman”. Dari item nomor 16 ini diperoleh data 1 anak memperoleh skor 3, 5 anak memperoleh skor 4 dan 4 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(1 \times 3) + (5 \times 4) + (4 \times 5) = 43 : 10 = 4,3$ . Nilai tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5 dengan interpretasi tinggi.

Setelah diperoleh nilai rata-rata dari masing-masing item, selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh rata-rata indikator yaitu  $4,3 + 4,5 + 4,3 = 13,1 : 3 = 4,4$ . Angka tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5, dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa kemampuan berempati pada dimensi berbudi termasuk dalam kategori tinggi.

#### 4) Dimensi Mengevaluasi

Pada dimensi mengevaluasi terdiri dari 3 pertanyaan yaitu item nomor 17, 18, 19. Pada item nomor 17 menyatakan “Adik suka memberikan penilaian terhadap apa yang dilakukan oleh teman-teman”. Dari item nomor 17 ini diperoleh data 2 anak memperoleh skor 3, 3 anak memperoleh skor 4 dan 5 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(2 \times 3) + (3 \times 4) + (5 \times 5) = 43 : 10 = 4,3$ . Nilai tersebut berada pada interval 3,5



– 4,5 dengan interpretasi tinggi.

Item nomor 18 menyatakan “Adik suka mengomentari apa yang dilakukan oleh teman-teman”. Dari item nomor 18 ini diperoleh data 4 anak memperoleh skor 4 dan 6 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(4 \times 4) + (6 \times 5) = 46 : 10 = 4,6$ . Nilai tersebut berada pada interval 4,5 – 5,5 dengan interpretasi sangat tinggi.

Item nomor 19 menyatakan “Adik bisa menjelaskan terhadap apa yang tidak dimengerti oleh teman-teman”. Dari item nomor 19 ini diperoleh data 3 anak memperoleh skor 3, 3 anak memperoleh skor 4 dan 4 anak memperoleh skor 5. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata yaitu :  $(3 \times 3) + (3 \times 4) + (4 \times 5) = 41 : 10 = 4,1$ . Nilai tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5 dengan interpretasi tinggi.

Setelah diperoleh nilai rata-rata dari masing-masing item, selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh rata-rata indikator yaitu  $4,3 + 4,6 + 4,1 = 13 : 3 = 4,3$ . Angka tersebut berada pada interval 3,5 – 4,5, dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa kemampuan berempati pada dimensi mengevaluasi termasuk dalam kategori tinggi.

Apabila dari keempat dimensi tersebut dirata-ratakan, maka diperoleh nilai:  $4,3 + 4,4 + 4,4 + 4,3 = 17,4 : 4 = 4,35$ . Angka ini bila dilihat dalam skala kualifikasi penilaian termasuk kategori tinggi, karena berada pada interval 3,5-4,5. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berempati anak usia dini di RW 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung termasuk pada kategori tinggi.

### Interpretasi Variabel Y

Nilai rata-rata variabel Y adalah  $4,3 + 4,4 + 4,4 + 4,3 = 17,4 : 4 = 4,35$ . Dengan demikian kemampuan berempati anak usia dini di RW 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung termasuk pada kategori tinggi karena berada pada interval 3,5-4,5. Secara ringkas nilai rata-rata dari enam dimensi variabel Y dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Interpretasi variabel Y

Variabel	Dimensi	Rata-rata	Kategori
Kemampuan Berempati	Perspektif	4,3	Tinggi
	Komunikasi	4,4	Tinggi
	Berbudi	4,4	Tinggi
	Mengevaluasi	4,3	Tinggi
<b>Nilai Rata-Rata Variabel Y</b>		4,35	Tinggi

### Hubungan penggunaan gadget dengan kemampuan berempati

Untuk mengetahui hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Berempati di RW 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Adapun langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

#### Uji normalitas data

Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan perhitungan Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikan 5% dengan spps 26 diperoleh output sebagai berikut.

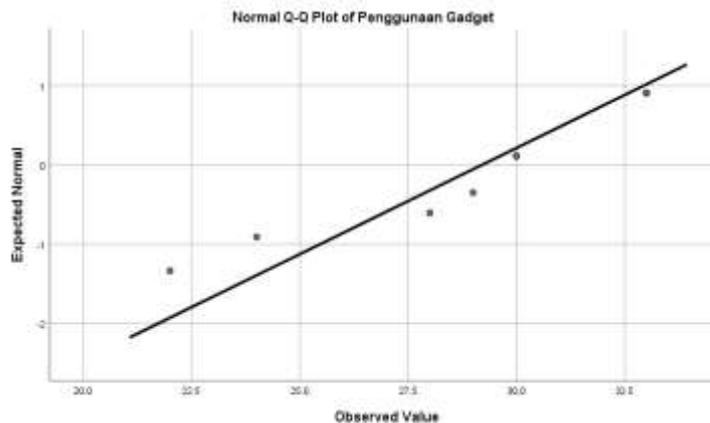
Tabel 7. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statisti			Statisti		
	c	df	Sig.	c	df	Sig.
Penggunaan <i>Gadget</i>	.185	10	.200*	.872	10	.106
Kemampuan Berempati	.196	10	.200*	.901	10	.226
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						



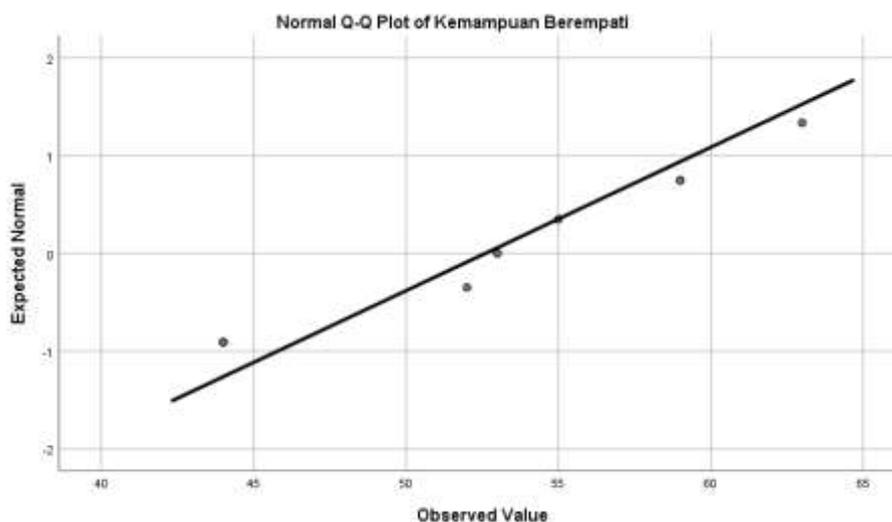
Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk diperoleh nilai Sig. semuanya lebih besar dari  $> 0,05$ , sehingga data penggunaan *gadget* dan data kemampuan erempati berdistribusi normal.

Gambar 1. Normal Q-Q Plot of Penggunaan *Gadget*



Terlihat bahwa sebaran data penggunaan *gadget* berada di sekitar garis, hal ini menunjukkan bahwa data penggunaan *gadget* berdistribusi normal.

Gambar 2. Normal Q-Q Plot of Kemampuan Berempati



Terlihat bahwa sebaran data Kemampuan Berempati berada di sekitar garis bahkan ada data yang menempel pada garis, hal ini menunjukkan bahwa data Kemampuan Berempati berdistribusi normal.

a. Menentukan persamaan regresi linier

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 8. *Model Summary*<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.872 <sup>a</sup>	.760	.730	3.546
a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget				
b. Dependent Variable: Kemampuan Berempati				



Melalui Tabel 8 diketahui nilai *R Square* atau *Koefisien Determinasi* (KD) yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi antara variabel bebas (Penggunaan *Gadget*) dan variabel terikat (Kemampuan Berempati). Nilai KD yang diperoleh adalah 0,760 atau 76% yang dapat ditafsirkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh sebesar 76% terhadap kemampuan berempati anak usia dini dan sisanya yaitu 24% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar penggunaan *gadget*.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	6.150	9.306		.661	.527
	Penggunaan Gadget	1.591	.316	.872	5.028	.001

a. Dependent Variable: Kemampuan Berempati

Tabel *Coefficients* menginformasikan model persamaan regresi yang diperoleh dengan koefisien konstanta dan koefisien variabel yang ada di kolom *Unstandardized Coefficients B*. Berdasarkan tabel ini diperoleh model persamaan regresi :  $Y = 6.150 + 1.591 X$ . Konstanta (a) 6.150 menjelaskan apabila Penggunaan *Gadget* sama dengan nol (tidak ada) maka Kemampuan Berempati sebesar 6.150. Sedangkan koefisien regresi Kemampuan Berempati (b) = + 1.591 yang berarti jika Penggunaan *Gadget* meningkat sebesar 1 satuan , maka Kemampuan Berempati akan meningkat sebesar 2.591.

b. Uji linearitas regresi

Dari hasil pengujian linieritas yang telah dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut:

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kemampuan Berempati * Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined)	405.067	5	81.013	24.304	.004
		Linearity	317.835	1	317.835	95.350	.001
		Deviation from Linearity	87.232	4	21.808	6.542	.048
	Within Groups		13.333	4	3.333		
	Total		418.400	9			

Berdasarkan output tabel Anova, diperoleh nilai *Deviation from Linearity Sig.* sebesar 0,48 > 0,05 dan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 6,542 <  $F_{tabel}$  9,01. Dengan demikian ada hubungan linear secara signifikan antara variabel Penggunaan *Gadget* (X) dengan variabel Kemampuan Berempati (Y).

c. Mencari Nilai Koefisien Korelasi

Pengujian koefisien korelasi dengan ketentuan pengambilan keputusan Jika nilai Signifikansi atau probabilitas > 0,05 atau sama dengan nilai Sig. (2-tailed) ≥ 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, jika nilai Signifikansi atau probabilitas < 0,05 atau sama dengan nilai Sig. (2-tailed) ≤ 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Adapun hasil dari uji korelasi yang telah dilakukan dapat dilihat pada Tabel 11.



Tabel 11. *Correlations*

		Penggunaan Gadget	Sikap Empati
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	.872**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	10	10
Kemampuan Berempati	Pearson Correlation	.872**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	10	10

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

Berdasarkan tabel *Correlations* di atas, dapat dilihat bahwa nilai Signifikansi dari Penggunaan *Gadget* dan Kemampuan Berempati sebesar  $0,001 < 0,05$  atau sama dengan nilai Sig. (2-tailed)  $\leq 0,05$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Berempati.

Untuk mengetahui seberapa besar hubungan tersebut dapat dilihat pada kolom *pearson correlation* atau  $r_{hitung}$  sebesar  $0,872 > r_{tabel} 0,632$ . Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi seperti yang terdapat pada Tabel 12.

Tabel 12. Interval koefisien korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

Nilai 0,872 terdapat pada rentang 0,80 - 1,000 dengan interpretasi sangat kuat, hal ini menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Berempati. Signifikan tidaknya korelasi antara kedua variabel dapat dilihat dengan adanya tanda \*\* pada pasangan data yang dikorelasikan. Dari output yang dihasilkan terlihat variabel Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Berempati terdapat tanda \*\* sehingga dapat disimpulkan antara kedua variabel tersebut berkorelasi secara signifikan.

d. Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan berbantuan spss (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 26 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 13. *Coefficients*<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
		B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	6.150	9.306			.661	.527
	Penggunaan Gadget	1.591	.316	.872		5.028	.001

a. Dependent Variable: Kemampuan Berempati

Berdasarkan tabel *Coefficients* diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 5,028 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2.306 dengan  $df = 8$  pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian  $t_{hitung} 5,028 > t_{tabel} 2.306$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Berempati di RW 10 Desa Cileunyi Kulon Kec. Cileunyi Kab. Bandung.



## **Pembahasan**

### **Penggunaan Gadget**

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dengan pengambilan data melalui wawancara terstruktur sebanyak 7 item mengenai penggunaan *gadget* diperoleh rata-rata penilaian sebesar 4,3. Angka ini bila dilihat dalam skala kualifikasi penilaian termasuk kategori tinggi, karena berada pada interval 3,5-4,5.

Meskipun masih ada beberapa anak yang memerlukan bantuan dari orang tua dalam penggunaan *gadget*. Orang tua mengarahkan anak untuk menggunakan *gadget* sesuai dengan kebutuhannya. Karena seyogyanya pemakaian *gadget* pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain games, dan menonton animasi (Sodik, dkk., 2013).

Pemakaian *gadget* memiliki waktu yang beragam dan berbeda serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak, namun belum saatnya *gadget* ini diberikan kepada anak secara keseluruhan. Dibutuhkan pengawasan yang ketat dari orang tua dalam menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari, karena anak usia dini mempunyai batas waktu tertentu serta kebutuhan yang berbeda dengan orang dewasa. Jika tidak diawasi anak akan cenderung kecanduan dalam menggunakan *gadget*, saat anak sudah kecanduan akan sulit untuk memulihkannya kembali (Sodik, dkk., 2013).

### **Kemampuan Berempati**

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dengan pengambilan data melalui wawancara terstruktur sebanyak 12 item mengenai kemampuan berempati diperoleh rata-rata penilaian sebesar 4,35. Angka ini bila dilihat dalam skala kualifikasi penilaian termasuk kategori tinggi, karena berada pada interval 3,5-4,5.

Hasil analisis data penelitian tentang kemampuan berempati anak usia dini di RW 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung menunjukkan kualifikasi yang tinggi. Setiap responden mengalami pasang surut perkembangan berempati, karena setiap individu mengalami perkembangan yang berbeda satu sama lain. Namun kemampuan berempati harus ditanamkan kepada anak sejak dini supaya anak tidak hanya mementingkan dirinya sendiri dikemudian hari.

Sebagaimana yang diutarakan oleh Fitri W. S. dkk., (2017) yang berpendapat bahwa empati merupakan karakter yang harus ditanamkan sejak dini kepada anak, karena semakin anak terbuka dalam emosinya sendiri maka anak akan terampil dalam memahami perasaan orang lain. Oleh sebab itu, kemampuan anak dalam berempati dapat diwujudkan melalui beberapa sikap diantaranya yaitu: sikap suka menolong orang lain, tidak egois, dan dapat membaca pesan orang lain baik yang diutarakan secara verbal maupun nonverbal.

### **Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Berempati Anak Usia Dini**

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak usia dini, ada dua cara yang dilakukan oleh penulis yaitu :

#### **a. Interpretasi Sederhana**

Dari perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan korelasi yang terjadi antara variabel X (Penggunaan *Gadget*) dan variabel Y (Kemampuan Berempati) adalah korelasi yang positif, yang berarti adanya korelasi yang searah di antara kedua variabel tersebut.

Koefisien korelasi yang didapatkan yakni sebesar 0,872, nilai tersebut terdapat pada rentang 0,80 - 1,000 dengan interpretasi sangat kuat, hal ini menunjukkan bahwa Penggunaan *Gadget* sangat berpengaruh terhadap Kemampuan Berempati anak usia dini.

#### **b. Interpretasi dengan menggunakan tabel nilai $r$ product moment**

Untuk mengetahui seberapa besar hubungan (Signifikansi) antara variabel X (Penggunaan *Gadget*) dan variabel Y (Kemampuan Berempati) dengan  $r_{hitung}$  sebesar 0,872, interpretasi  $r_{tabel}$  dengan  $df = 10 - 2 = 8$  pada taraf signifikan 5% diketahui sebesar 0,632 maka  $r_{hitung} 0,872 > r_{tabel} 0,632$ . Dengan demikian Hipotesis Alternatif diterima dan Hipotesis Nol ditolak, dengan kata lain terdapat hubungan yang signifikan antara Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Berempati anak usia dini di RW 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.



Dari hasil penelitian *coefficient of determination* diperoleh  $r^2$  sebesar 0,760 atau 76% yang dapat ditafsirkan bahwa Penggunaan *Gadget* memiliki pengaruh sebesar 76% terhadap Kemampuan Berempati anak usia dini dan sisanya yaitu 24% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar Penggunaan *gadget* seperti halnya pengaruh dari pengawasan orang tua terhadap anak ketika bermain *gadget*.

Meskipun tidak ada perbedaan angka yang signifikan antara orang tua yang memberikan akses bebas dan orang tua yang memberikan akses terbatas pada *gadget*. Hal ini terkait kepedulian orang tua pada terpaaan yang berlebihan dan konten yang tidak tepat untuk anak-anak. Para orang tua itu mengizinkan anaknya menggunakan *gadget* karena ingin mengenalkan anak-anak pada teknologi, tambahan pelajaran, hiburan dan menenangkan anak mereka (Insight, 2014).

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh tentang hubungan antara penggunaan *gadget* (variabel X) dengan kemampuan berempati anak usia dini (variabel Y), dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Realitas penggunaan *gadget* dalam penggunaan *gadget* termasuk ke dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 4,3 karena berada dalam interval 3,5 - 4,5.
2. Realitas kemampuan berempati anak usia 4-5 tahun di RW 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung termasuk kedalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 4,35 karena berada dalam interval 3,5 – 4,5.
3. Hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak usia 4-5 tahun di RW 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dapat disimpulkan memiliki hubungan yang positif secara signifikan sebesar 0,872 terdapat pada rentang 0,80 - 1,000 dengan interpretasi sangat kuat, hal ini menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Berempati anak usia dini.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung tempat penulis menyelesaikan Strata 1 dan menyelesaikannya dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, S. (2015). *Metode Penelitian Administrasi* (Vol. 1(1)). Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arum, A. P. (2018). *Hubungan antara empati dan religiusitas dengan altruisme pada remaja (Doctoral dissertation)*. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana.
- Budhijanto, D. (2010). *Hukum Telekomunikasi. Penyiaran, dan Teknologi Informasi Regulasi dan Konvergensi*, Refika Aditamma. Bandung.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Howe, D. (2015). *Empati: Makna dan Pentingnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Insight, T. A. (2014). *Mobile Device Usage Among Young Kids: A Southeast Asia Study*. Singapore: The Asian parent.
- Nurhaeda. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *Early Childhood Education Indonesian Journal*, 2 (1), 71.
- Pratiwi, A. G. (2017). *Hubungan Antara Sikap Terhadap Tayangan Upin Ipin dan Empati Pada Anak (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang)*.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10.
- Silalahi, U. (2012). *Metode Penelitian Sosial* (Ke-3 ed.). Bandung: Refika Aditama.
- Tamburaka, A. (2013). *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Widiawati. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.