



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 7113-7123

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Empati Anak di Kenagarian Salimpek

Jasman^{1✉}, Felia Noveliza², Thaheransyah³

Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Email: jasmanlimpur1987@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh maraknya penggunaan gadget oleh anak usia Sekolah Dasar di Kenagarian Salimpek. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat menghasilkan efek negative terhadap perkembangan anak. Hal ini dapat terlihat dari anak-anak yang menghabiskan waktu di depan layar gadget cenderung mengalami penurunan kualitas interaksi sosial, sehingga hal ini dapat menghambat kemampuan anak untuk merasakan empati karena dapat mengurangi kesempatan anak dalam belajar memahami perasaan dan kebutuhan orang lain. Maka hal ini perlu diteliti lebih lanjut dan mendalam dengan tujuan dapat menemukan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku empati anak di Kenagarian Salimpek. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini adalah anak usia Sekolah Dasar kelas lima di Kenagarian Salimpek dengan menggunakan teknik non probability sampling dengan pendekatan purposive sampling. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget dapat berdampak positif dan negatif terhadap perilaku empati anak. Pertama ditinjau dari aspek negatif, terlihat bahwa anak tidak dapat memahami kemarahan orang tua ataupun merasa bersalah disaat ditegur orang tua serta anak cenderung sibuk cenderung kasar dalam bertutur bahasa. selanjutnya hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget memberikan pengaruh stress bagi anak dalam bermain gadget. Sedangkan dari aspek positif, gadget dapat memberikan dampak berupa rasa ingin menjadi seperti peran dalam tokoh atau karakter yang disaksikan dalam film maupun pada game online. gadget tidak begitu memberikan pengaruh terhadap empati anak dikarenakan anak masih mampu merasa simpati disaat teman sebaya tidak memiliki gadget.

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

Abstract

This research was motivated by the widespread use of gadgets by elementary school-aged children in Kenagarian Salimpek. Excessive use of gadgets in children can have a negative effect on children's development. This can be seen from the fact that children who spend time in front of gadget screens tend to experience a decrease in the quality of social interactions, so this can hinder children's ability to feel empathy because it can reduce children's opportunities to learn to understand the feelings and needs of other people. So this needs to be researched further and in depth with the aim of finding the impact of gadget use on children's empathetic behavior in Kenagarian Salimpek. The research method used is qualitative with a descriptive approach. The subjects of this research were fifth grade elementary school age children in Kenagarian Salimpek using non-probability sampling techniques with a purposive sampling approach. The data collection techniques in this research are observation, interviews and documentation. Meanwhile, the data analysis techniques used are data reduction, data presentation and conclusions. The research results show that gadgets can have both positive and negative impacts on children's empathetic behavior. Firstly, looking at the negative aspect, it appears that children cannot understand their parents' anger or feel guilty when their parents reprimand them and children tend to be busy and tend to be rude in speaking language. Furthermore, the research results show that gadgets have a stressful effect on children when playing with gadgets. Meanwhile, from a positive aspect, gadgets can have an impact in the form of a feeling of wanting to be like the role of a character seen in films or online games. Gadgets do not really have an influence on children's empathy because children are still able to feel sympathy when their peers do not have gadgets.

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

PENDAHULUAN

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

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

Aplikasi pada *gadget* yang menyediakan fitur-fitur menarik memberikan kesenangan terhadap penggunaannya, karena cara mengaksesnya yang mudah serta dapat digunakan

kapan dan dimana saja. Saat sekarang ini *gadget* tidak hanya digemari oleh kalangan orang dewasa atau remaja saja, namun anak-anak juga telah ikut menggunakannya. Hal ini dapat terlihat dari kecenderungan anak-anak dalam menggunakan *gadget* untuk bermain game, memutar video online di *youtube* atau aplikasi lainnya.

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

Namun penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat menghasilkan dampak negatif ataupun positif terhadap perkembangan anak. Menurut (Habibah, 2023) Dampak positif penggunaan *gadget* bagi anak-anak ialah dapat bertambahnya wawasan dari segi informasi, sebagai media pembelajaran guna menambah pengetahuan bagi anak serta terdapat permainan edukatif yang merangsang daya otak. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu mengganggu perkembangan anak, mengganggu psikologis anak, mengganggu prestasi anak di sekolah serta menyebabkan anak menjadi tidak mampu berperilaku sosial yang baik kepada orang tua, keluarga serta terhadap lingkungan sekitarnya, banyaknya konten negatif yang tidak sesuai dengan umur anak akan mengakibatkan gangguan emosi mental dan kepribadian.

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

Empati merupakan suatu kemampuan untuk menempatkan diri pada posisi orang lain, mengerti pandangan dan perasaan orang lain atau merasakan apa yang dialami oleh orang lain dan hal ini membutuhkan suatu kesadaran (Hasibuan, 2022). Sedangkan menurut Mahdi, (2023) empati merupakan suatu kesadaran seseorang untuk menempatkan diri sebagai individu lain dengan menyamakan pikiran, perasaan dan memahami keadaan orang lain. Empati bukan hanya tentang mengetahui apa yang sedang dirasakan orang lain, akan tetapi juga mengkomunikasikan dengan cara dan sikap yang baik, pengetahuan dan pemahaman tentang pengalaman emosional orang lain.

Selain itu perilaku empati juga merupakan suatu perilaku yang sangat dianjurkan di dalam Islam hal ini dijelaskan melalui firman Allah Subhanallahu Ta'ala dalam Qur'an surat An-Nisa ayat 8, yang berbunyi :

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

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

Tafsir dalam Qur'an Surat An-Nisa ayat 8 di atas ialah "Apabila pembagian harta warisan itu dihadiri oleh orang-orang yang tidak mempunyai hak waris dari kalangan kerabat, anak-anak yatim maupun orang-orang miskin, maka berikanlah kepada mereka sebatas anjuran sebagian dari harta warisan tersebut menurut kerelaan hati kalian sebelum harta warisan dibagi-bagi. Karena mereka sangat berharap untuk mendapatkannya, sedangkan kalian mendapatkannya tanpa bersusah payah.

Dan ucapkanlah kata-kata yang baik kepada mereka, tanpa menyisipkan kata-kata yang buruk (Lestari, 2021).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada anak-anak usia Sekolah Dasar di Kenagarian Salimpek, khususnya di jorong Tanjung Balik. Jumlah anak yang meningkat semenjak pandemi *Covid-19*.

Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran selama pandemi yang harus di alih fungsikan menjadi pembelajaran daring atau belajar online sehingga fasilitas penunjang yang digunakan dalam pembelajaran ini ialah *gadget (Smartphone)*. Selama masa pandemi anak dirumah sering menghabiskan waktu dengan bermain *gadget*, sehingga menimbulkan kecanduan dalam bermain *gadget*. Anak yang bermain *gadget* cenderung asik sendiri dengan *gadget* yang sedang digunakan, sehingga menyebabkan anak tidak lagi menghiraukan lingkungan sekitarnya.

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

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Adlini et al., 2022) Jenis penelitian yang digunakan dalam karya ilmiah ini adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang

digunakan untuk meneliti pada konsisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci. Prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang diamati. Data primer yang diperlukan berupa hasil wawancara dengan para informan serta pendekatan ini berkaitan erat dengan pengamatan.

Penelitian ini dilakukan di Kenagarian Salimpek, yang belokasi di Kecamatan Lembah Gumanti, Kabupaten Solok, Sumatera Barat. Alasan dilakukan penelitian ini di nagari Salimpek karenaberdasarkan observasi yang telah dilakukan ditemukan beberapa fakta yang menyangkut dengan permasalahanpenggunaan *gadget* di kalangan anak.

Dalam pengambilan subjek penelitian ini metode yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan *pendekatan purposive sampling*. *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan atau peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dijadikan sampel. Sedangkan *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel untuk sumber data berdasarkan pertimbangan tertentu. (Firmansyah, 2022)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

menimbulkan kekesalan apabila diganggu disaat bermain gadget. Hal ini di sebabkan oleh fokus yang teralihkan kepada gadget diasaat informan sudah terlalu lama dalam

bermain *gadget*. Selanjutnya, informan menuturkan bahwa saat bermain *gadget* informan tidak memiliki rasa ingin membantu pekerjaan orang tua, namun hanya akan membantu orang tua tatkala orang tua sudah menyuruh membantu bekerja, hal ini disebabkan oleh tidak adanya pembagian waktu antara bermain *gadget* dengan membantu orang tua.

Selanjutnya, wawancara yang dilakukan dengan GF (2023) informan telah diberi fasilitas *gadget* selama dua tahun oleh orang tua serta penggunaan *gadget* dengan waktu yang tidak terbatas. Informan mengatakan bahwa disaat bermain *gadget* tidak dapat memahami kemarahan orang tua serta tidak merasa bersalah jika sudah terlalu lama menggunakan *gadget*. Informan kadang bisa marah apabila ditegur atau di ganggu dalam bermain *gadget*. Informan mengakui bahwa kemarahan itu muncul akibat dari bermain *game online* yang seru, sehingga apabila diganggu informan tidak dapat fokus bermain. Selain itu informan menyampaikan bahwa membantu orang tua bekerja hanya disaat diminta oleh orang tua saja, apabila tidak diminta untuk membantu pekerjaan informan tidak bekerja. Berdasarkan observasi yang dilakukan informan merupakan anak yang begitu aktif dalam menggunakan *gadget* dari pihak orang tua informan tidak diberi batasan dalam menggunakan *gadget*, sehingga hal ini memicu kecanduan bagi informan dalam bermain *gadget*. Informan mengakses *gadget* setelah pulang sekolah dan langsung pergi ke rumah temannya dengan membawa *gadget* kemana-mana. Di tempat bermain informan tetap menggunakan *gadget* serta melanjutkan bermain game online. Informan begitu aktif bermain *gadget* sehingga begitu fokus dan tidak terlalu dapat menghiraukan kejadian yang terjadi di sekitarnya, cenderung asik sendiri bahkan sering didapati bahwa informan ini bermain game online hingga malam hari.

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

Berikut ini akan dijelaskan deskripsi data tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku empati anak di Kenagarian Salimpek di tinjau dari aspek positif. Hasil wawancara dengan BS (2023), informan mengatakan bahwa disaat menonton film yang menyedihkan informan sering terbawa suasana, merasakan sedih hingga menangis begitupun dengan adegan film anak yang di *bully* juga membuat informan ikut serta

merasakan kasihan terhadap anak tersebut. Informan merupakan anak yang gemar menonton kartun shiva, sehingga disaat menonton kartun tersebut informan berkeinginan untuk menjadi sosok yang penolong bagi orang lain.

Tidak hanya itu, menurut GF (2023), yang mana telah diketahui sebelumnya bahwa informan merupakan anak yang aktif bermain *gadget* yang memiliki kegemaran bermain game online. Informan menyampaikan ada rasa sedih disaat menyaksikan adegan film yang menyedihkannamun tidak sampai membuat informan menangis, namun adakalanya disaat menyaksikan adegan anak yang di *bully* informan tidak ikut merasakan kesal atau marah. Selanjutnya disaat menonton kartun shiva informan ingin menjadi penolong seperti shiva serta ingin menjadi kuat seperti hero-hero yang ada di game *mobile legend*.

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

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

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

Berikut ini akan dibahas tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku empati anak ditinjau dari aspek positif. Berdasarkan hasil deskripsi data dampak penggunaan *gadget* terhadap anak, ditemukan bahwa penggunaan *gadget* dengan durasi yang terbatas (6-7 jam) namun tanpa pengawasan orang tua dapat memicu kecanduan dalam bermain *gadget*, hal ini disebabkan adanya kebebasan bagi anak dalam mengakses *gadget* tanpa merasa takut di tegur mengakses hal yang tidak bermanfaat, tentu akan menimbulkan kesenangan dalam bermain *gadget* bagi anak. Kecanduan dalam bermain *gadget* menjadikan anak sulit untuk memperhatikan, peduli bahkan hingga tidak menyadari sesuatu hal yang sedang tertuju pada anak seperti kemarahan orang tua.

Hal ini didukung oleh pernyataan (Kurniawati, 2020) bahwasanya penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat seorang anak akan bersikap tidakpeduli terhadap lingkungan baik itu dalam keluarga maupun masyarakat. Penggunaan *gadget* yang tidak tepat berdampak pada kesehatan maupun perkembangan anak serta gangguan interaksi sosial.

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

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

Berikut ditemukan bahwa *gadget* dapat menjadikan anak merasa takut dan cemas ketika mendapati berita penculikan ataupun berita yang menakutkan. Hal ini didukungjuga dengan pernyataan (Purwaningtyas et al., 2023) *gadget* dapat berdampak pada psikologi anakdan hal negatif yang paling menakutkan dari penggunaan *gadget* ialah menjadi depresi.

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

Hal ini sependapat dengan Iffah & Yasni, (2022)yang mana mengatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang dalamberperilaku dapat dipengaruhi oleh berbebagai

faktor, baik faktor dari dalam diri maupun faktor dari luar diri. Manusia dapat berfikir, merasa, bersikap dan bertindak karena adanya rangsangan dari luardirinya. Gadget menjadi wahana yang kuat sekali pengaruhnya dalam pembentukan pola pikir, sikap dan tingkah laku anak.

SIMPULAN

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

Selanjutnya, *gadget* berpotensi memberikan dampak pada anak di Kenagarian Salimpek melalui beberapa hal, yang pertama anak akan merasa takut dan cemas apabila mendapati berita yang menakutkan dari sosial media, kedua bagi anak yang suka bermain game memberikandampak seperti rasa stress dan marah apabila tidak memenangkan game online yang dimainkan, ketiga bagi anak yang telah kecanduan dalam bermain *gadget* akan merasa stress dan gelisah apabila kehabisan paket internet ataupun tidak dapat menggunakan *gadget* dalam satu hari.

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

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

Selanjutnya, *Gadget* memberikan dampak pada anak di Kenagarian Salimpek melalui pengalaman ataupun kesenangan anak dalam bermain *gadget*, sehingga apabila teman dari

anak tersebut tidak memiliki *gadget*, anak merasakan simpati dari hal tersebut. Namun berbed dengan anak yang kecanduan dalam bermain *gadget*, ini akan memicu anak cenderung tidak peduli dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitar, sehingga apabila terjadi sesuatu tidak begitu menarik simpati pada anak tersebut.

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

1. Bagi anak

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

2. Bagi Orang tua

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

3. Bagi Peneliti selanjutnya

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

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980.
- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan empati pada anak usia 5-6 tahun. *DIDAXEI*, 1(1). <http://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/article/view/175>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Firmansyah, D. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Habibah, A. N. (2023). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Nilai Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Matesih Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2022/2023. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(2), 175–184.

- Hasibuan, W. (2022). *Studi Kasus Kemampuan Berempati Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Kautsar Kabupaten Padang Lawas Tahun Ajaran 2020/2021* [PhD Thesis, Universitas Negeri Medan]. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/47993>
- Iffah, F., & Yasni, Y. F. (2022). Manusia Sebagai Makhluk Sosial. *Lathائف: Literasi Tafsir, Hadis Dan Filologi*, 1(1), 38–47.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84.
- Lestari, I. P. (2021). *Pola Komunikasi Interpersonal Keluarga Broken Home Di Kota Kediri* [PhD Thesis, IAIN Kediri]. <http://etheses.iainkediri.ac.id/id/eprint/3772>
- Mahdi, N. K. (2023). MANAJEMEN EMPATI KONSELOR (Analisis Problematika Koselor dalam Menghadapi Emosi Negatif Klien). *At-Taujih: Bimbingan Dan Konseling Islam*, 6(1), 40–55.
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9.