

## BAB V

### PEMBAHASAN DAN KESIMPULAN

#### 5.1 Pembahasan

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mencari informasi mengenai kontribusi intensi penggunaan *gadget* terhadap empati pada mahasiswa psikologi di Universitas Buana Perjuangan Karawang. Uji hipotesis dalam penelitian ini berupa analisis koefisien korelasi Pearson *Product Moment* dan uji regresi linear sederhana yang dilakukan melalui bantuan dari program *SPSS for Windows* versi 24.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana variabel x (intensi penggunaan *gadget*) terhadap variabel y (empati) didapatkan hasil nilai  $F=122.049$  dengan signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 ( $p < 0,05$ ). Besarnya nilai kontribusi intensi penggunaan *gadget* terhadap empati dengan melihat nilai *R square* sebesar 0,359 pada hasil uji determinasi. Sehingga nilai sumbangan efektif variabel intensi penggunaan *gadget* terhadap empati sebesar 35,9% sedangkan sisanya sebesar 64,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Ini menunjukkan bahwa terdapat kontribusi intensi penggunaan *gadget* terhadap empati pada sampel penelitian mahasiswa psikologi di Universitas Buana Perjuangan Karawang.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hong FY, Chiu SI, Huang DH (Rahmawati Latief, 2016) mengungkapkan bahwa dalam penggunaan *smartphone*, mahasiswa mampu meningkatkan komunikasi sosial dan memperluas kesempatan untuk membina hubungan sosial yang baik, seperti empati. Empati merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi apa yang sedang dipikirkan atau dirasakan

oleh orang lain dalam rangka untuk merespon pikiran dan perasaan dengan sikap yang tepat (Baron Cohen dalam Howe, 2015). Mahasiswa dengan empati yang tinggi akan dapat berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, mampu memahami kondisi orang lain, dan mampu mengembangkan hubungan yang harmonis dengan orang lain. Sebaliknya, mahasiswa dengan empati yang rendah mengakibatkan interaksi sosialnya terganggu, tidak mampu mengatur diri sehingga kesulitan untuk memahami dan merasakan masalah yang dialami oleh orang lain (Pinasti, 2017). Tinggi rendahnya empati akan dipengaruhi oleh intensi mahasiswa dalam menggunakan *gadget*.

Intensi penggunaan *gadget* adalah perkiraan mengenai seberapa besar kemungkinannya untuk melakukan tindakan penggunaan gadget (Feishben dan Ajzen, dalam Safitri, A dan Sonny Andrianto, 2015). Menurut Dewanti, dkk (2016) mahasiswa menggunakan *gadget* yang mereka miliki untuk melakukan hal-hal yang berhubungan dengan belajar, berkomunikasi dengan temannya, maupun mencari informasi yang berhubungan dengan lingkungan seperti mencari informasi yang tersebar di media sosial. Luasnya informasi yang didapatkan melalui media sosial, membuat mahasiswa mudah dalam mengakses berbagai informasi seperti mencari informasi yang didapatkan dari status yang *diupdatekan* oleh seseorang yang sedang mengalami suatu kejadian. Cerita ataupun foto yang dijadikan status bisa mempengaruhi pembaca menjadi iba dan dapat mengambil pelajaran sehingga menjadi pribadi yang lebih peduli kepada sesama. Fenomena yang terjadi saat ini melahirkan banyak sekali cara untuk menunjukkan perasaan empati. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Howe (2015) yang menyatakan bahwa semua fakta, kondisi dan peristiwa yang mempengaruhi seseorang atau

sesuatu pada waktu tertentu dan di tempat tertentu dapat memberikan pengaruh terhadap proses empati seseorang menjadi lebih tinggi dibanding situasi yang lain.

Hasil uji korelasi antara intensi penggunaan *gadget* dengan empati menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0.599, artinya kedua variabel dalam penelitian ini tergolong ke dalam interval korelasi yang sedang (Arikunto, 2010). Hubungan positif dalam hasil uji korelasi dapat diartikan bahwa apabila intensi penggunaan *gadget* tinggi maka empati tinggi, sebaliknya apabila intensi penggunaan *gadget* rendah maka empati rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima.

Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Desiningrum (2017) terhadap remaja SMPIT di Semarang. Hasil penelitian Desiningrum menjelaskan bahwa intensi penggunaan *gadget* memiliki korelasi negatif dengan kecerdasan emosional, artinya semakin tinggi intensi penggunaan *gadget* maka remaja tersebut memiliki kecerdasan emosional yang rendah. Perbedaan hasil penelitian dapat terjadi karena subjek dalam penelitian ini berbeda, Desiningrum (2017) menggunakan remaja yang bersekolah SMP usia 11-15 tahun sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah mahasiswa psikologi yang berusia 18-29 tahun.

Mahasiswa yang berusia remaja akhir dan dewasa awal tentu memiliki perbedaan yang mendasar dengan remaja awal yang bersekolah SMP. Gunarsa & Gunarsa (dalam Putro, 2017) menyebutkan bahwa masa remaja awal, dengan ciri-ciri: emosional tidak stabil, lebih emosional, dan cenderung memiliki banyak masalah. Kemudian pada masa remaja akhir ditandai dengan ciri-ciri: aspek-aspek psikis dan fisiknya mulai stabil, meningkatnya berfikir realistis, lebih matang

dalam cara menghadapi masalah, lebih mampu menguasai atau mengontrol perasaannya. Dari perbedaan fase masa remaja awal dan remaja akhir dapat mempengaruhi intensi penggunaan *gadget*. Pada kalangan remaja penggunaan *gadget* cenderung pada hal yang menghibur seperti bermain *game* (Desiningrum, 2017). Sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa pada mahasiswa akan lebih mampu mengatur keinginannya dalam penggunaan *gadget* pada hal lebih positif dibandingkan siswa SMP.

Berdasarkan hasil uji determinasi menunjukkan bahwa nilai kontribusi intensi penggunaan *gadget* terhadap empati sebesar 35,9%. Hal ini mengartikan bahwa 64,1% dipengaruhi oleh variabel lain seperti kecerdasan emosional, perkembangan kognitif, prestasi belajar, sosialisasi, dan sebagainya.

Pada skala intensi penggunaan *gadget* terdapat dua kategori yaitu kategori sedang dan tinggi. Kategori sedang sebanyak 188 mahasiswa dan kategori tinggi sebanyak 32 mahasiswa. Fishbein dan Ajzen (Ekasari dan hafizhoh, 2016) menyebutkan bahwa intensi penggunaan *gadget* memiliki nilai subjektivitas individu. Artinya bahwa masing-masing individu memiliki keinginan yang berbeda dalam penggunaan *gadget*. Intensi penggunaan *gadget* dipengaruhi oleh 4 faktor, yaitu perilaku yang dimunculkan, tujuan dari penggunaan *gadget*, kondisi dan waktu yang mendukung penggunaan *gadget*. Artinya bahwa jika intensi penggunaan *gadget* tinggi artinya bahwa perilaku penggunaan *gadget* yang dimiliki mahasiswa cukup tinggi karena memiliki tujuan yang jelas, situasi dan juga waktu yang mendukung untuk menggunakan *gadget*.

Pada skala empati terdapat dua kategori yaitu kategori sedang dan tinggi. empati kategori sedang sebanyak 182 mahasiswa atau 82,7%, sedangkan yang

memiliki empati kategori tinggi sebanyak 38 mahasiswa atau 17,3%. Davis & Kraus (dalam Howe, 2015) menemukan, individu yang memiliki sikap empati yang tinggi cenderung lebih toleran dan mampu menyesuaikan diri dengan orang lain. Empati yang tinggi juga lebih besar kemungkinannya untuk membantu orang lain meskipun harus menyingkirkan kepentingan pribadi.

Hasil analisis tambahan jika dilihat dari gambaran umum responden dengan intensi penggunaan *gadget*, menunjukkan bahwa mahasiswa berdasarkan rentang usia antara 18-21 tahun, usia 22-25 tahun, dan usia 26-29 tahun terdapat perbedaan intensi penggunaan *gadget* yang signifikan dengan nilai signifikansi sebesar 0.016 ( $p < 0,05$ ). Mahasiswa yang berada pada rentang usia 18-21 tahun memiliki intensi penggunaan *gadget* lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki rentang usia lainnya, kemudian mahasiswa yang berada pada rentang usia 26-29 tahun memiliki intensi penggunaan *gadget* lebih rendah dibandingkan dengan rentang usia lainnya.

Hasil analisis tambahan jika dilihat dari gambaran pendidikan responden dengan intensi penggunaan *gadget*, menunjukkan bahwa berdasarkan status pekerjaan antara mahasiswa yang bekerja dan belum bekerja terdapat perbedaan intensi penggunaan *gadget* yang signifikan dengan nilai signifikansi sebesar 0.000 ( $p < 0,05$ ). Mahasiswa yang belum bekerja cenderung memiliki intensi penggunaan *gadget* yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang bekerja. Hal ini terjadi karena mahasiswa belum bekerja memiliki waktu luang untuk melakukan berbagai macam hal yang diinginkan, dan tidak adanya kewajiban serta keharusan melakukan kegiatan tertentu (Junaidy, 2014). Sedangkan pada mahasiswa bekerja lebih memfokuskan diri dalam pekerjaan

dibandingkan dengan hal lainnya (Mardelina, 2017). Melihat kondisi dan waktu yang tidak mendukung bagi mahasiswa bekerja, menjadikan mahasiswa belum bekerja memiliki intensi penggunaan *gadget* lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa bekerja.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan berdasarkan nilai IPK yang dimiliki oleh mahasiswa dengan nilai signifikansi sebesar 0.016 ( $p < 0,05$ ). Mahasiswa yang memiliki nilai IPK lebih dari 3,50 memiliki intensi penggunaan *gadget* yang tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang lainnya, sedangkan mahasiswa yang memiliki IPK kurang dari 3,00 memiliki intensi penggunaan *gadget* yang rendah. Rachmawati (2017) menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Keuntungan penggunaan *gadget* bagi pendidikan dapat membantu mahasiswa dalam proses belajar, seperti mudah mencari informasi terbaru tentang materi kuliah baik pada saat perkuliahan, mengerjakan tugas-tugas, dan lain sebagainya (Rachmawati, 2017).

Hasil analisis tambahan jika dilihat dari gambaran umum responden dengan empati, menunjukkan bahwa mahasiswa yang berada pada rentang usia antara 18-21 tahun, usia 22-25 tahun, dan usia 26-29 tahun menemukan terdapat perbedaan empati yang signifikan dengan nilai signifikansi sebesar 0.013 ( $p < 0,05$ ). Mahasiswa yang memiliki rentang usia 18-21 memiliki empati lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki rentang usia lainnya, kemudian mahasiswa yang berada pada rentang usia 26-29 tahun memiliki empati lebih rendah dibandingkan dengan rentang usia lainnya.

Hasil analisis tambahan jika dilihat dari gambaran pendidikan responden dengan empati, menunjukkan bahwa berdasarkan status pekerjaan antara mahasiswa yang bekerja dan belum bekerja menemukan terdapat perbedaan empati yang signifikan dengan nilai signifikansi sebesar 0.000 ( $p < 0,05$ ). Mahasiswa yang belum bekerja cenderung memiliki empati yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang bekerja. Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga mengungkapkan terdapat perbedaan yang signifikan berdasarkan tahun ajaran masuk mahasiswa dengan nilai signifikansi sebesar 0.002 ( $p < 0,05$ ). Mahasiswa yang masuk pada tahun 2018 memiliki empati yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang masuk pada tahun lainnya. Sedangkan mahasiswa yang masuk pada tahun 2016 memiliki empati yang lebih rendah. Hasil penelitian ini juga mengungkapkan terdapat perbedaan yang signifikan berdasarkan jumlah *gadget* yang digunakan dengan nilai signifikansi sebesar 0.011 ( $p < 0,05$ ).

## 5.2 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di Universitas Buana Perjuangan Karawang dengan jumlah responden sebanyak 220 orang maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil kategorisasi menunjukkan bahwa pada sampel penelitian mahasiswa psikologi UBP Karawang memiliki tingkat intensi penggunaan *gadget* tinggi sebanyak 32 mahasiswa atau 14,5%, sedangkan responden yang memiliki intensi penggunaan *gadget* sedang sebanyak 188 mahasiswa atau 85,5% dan pada tingkat rendah tidak ada.

2. Berdasarkan hasil kategorisasi menunjukkan bahwa pada sampel penelitian mahasiswa psikologi UB Karawang memiliki tingkat empati kategori sedang sebanyak 182 mahasiswa atau 82,7%, subjek yang memiliki empati kategori tinggi sebanyak 38 mahasiswa atau 17,3% sedangkan pada tingkat rendah tidak ada.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan intensi penggunaan gadget terhadap empati pada sampel penelitian mahasiswa psikologi di UB Karawang. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ) dan nilai korelasi ( $r$ ) sebesar 0.599 yang tergolong dalam kategori hubungan yang sedang. Koefisien korelasi menunjukkan arah hubungan positif dapat diartikan bahwa apabila intensi penggunaan *gadget* tinggi maka empati tinggi, sebaliknya apabila intensi penggunaan *gadget* rendah maka empati rendah. Selain itu, besar koefisien determinasi dalam penelitian ini adalah 0,359 sehingga total sumbangan efektif variabel intensi penggunaan gadget terhadap empati sebesar 35,9% sedangkan sisanya sebesar 64,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibuktikan dalam penelitian ini.

### 5.3 Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti menyarankan:

1. Bagi Subjek Penelitian

Mahasiswa Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang diharapkan mampu menjaga intensi penggunaan gadget untuk digunakan pada hal yang positif, agar dapat meningkatkan kemampuan berempati.

## 2. Bagi Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang hendak melaksanakan penelitian dengan topik intensi penggunaan *gadget* diharapkan mampu mengembangkan penelitian dengan dilakukan pada kelompok subjek yang berbeda, maupun pada tempat lain dengan latar belakang serta budaya yang berbeda dan sebaiknya menggunakan metode penelitian lain seperti eksperimen.

