

## **Korelasi Antara Adiksi *Game Online* dengan Perilaku Empati pada Remaja di Kabupaten Semarang**

**Mukti Ali<sup>1\*</sup>, Farikha Nazilatus Salamah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>IAIN Salatiga, Indonesia

### **Abstract**

*The phenomenon of playing online games among teenagers is something that must be considered. Addiction to online games makes individuals do not care about interactions with people around them. Because individuals who have been addicted to online games are only focused on online games. As a result, the individual's feelings of empathy are not formed. The quantitative research method of correlation with online game addiction scale and empathy scale contains statements that are favorable and unfavorable. The sample in this study was 73 teenagers from Kalisari Hamlet. The results of the study showed that there was a moderate relationship between online game addiction and empathy in adolescents, which was indicated by a person correlation value of 0.462. This means that there is a significant relationship between online game addiction and empathy in adolescents with a moderate degree of correlation.*

**Keywords:** *online game addiction; empathy; teenager*

### **Abstrak**

Fenomena bermain *game online* di kalangan remaja merupakan suatu hal yang harus di perhatikan. Kecanduan *game online* membuat individu menjadi tidak peduli dengan interaksi bersama orang disekitar. Sebab individu yang telah kecanduan *game online* hanya terfokus pada *game online*. Akibatnya perasaan empati individu tersebut tidak terbentuk. Metode penelitian kuantitatif korelasi dengan skala adiksi *game online* dan skala empati memuat pernyataan yang bersifat *favourable* dan *unfavourable*. Sampel dalam penelitian ini 73 remaja Dusun Kalisari. Hasil penelitian terdapat hubungan yang sedang antara adiksi *game online* dengan empati pada remaja yang ditunjukkan dengan nilai *person correlation* sebesar 0,462. Artinya terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi *game online* dengan empati pada remaja dengan derajat hubungan berkorelasi sedang.

**Kata Kunci:** *adiksi game online; empati; remaja*

**\*Corresponding Author**

[muktiali@iainsalatiga.ac.id](mailto:muktiali@iainsalatiga.ac.id)

## **Pendahuluan**

Manusia hidup di dunia ini sebagai makhluk biologis dan sosial yang tidak bisa hidup sendiri. Maka dari itu sebagai makhluk sosial manusia selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya dan harus selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Selain dengan sesama individu, manusia juga membutuhkan hubungan dengan kelompok manusia lainnya. Interaksi antar manusia inilah yang disebut dengan interaksi sosial. Proses interaksi sosial dalam masyarakat ini bersumber dari faktor imitasi, sugesti, simpati, identifikasi dan empati. Empati merupakan keterampilan dasar untuk semua kecakapan sosial. Empati merupakan salah satu sumber yang penting dalam terjalinnya interaksi sosial yang baik.

Fenomena bermain *game online* di kalangan remaja merupakan suatu hal yang harus diperhatikan. Munculnya *game online* telah menimbulkan risiko baru bagi remaja, yakni risiko kecanduan *game online*. *Game online* memiliki sifat *seductive* (menggairahkan), yaitu membuat individu merasa bergairah memainkannya hingga menimbulkan perilaku adiksi.

Individu rela terpaku di depan monitor selama berjam-jam. Apalagi permainan pada *game online* dirancang untuk suatu *reinforcement* atau penguatan yang bersifat “segera” begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. Sehingga *game online* membuat remaja semakin tertantang dan terus menerus menekuninya serta mengakibatkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

Baron dan Byrne (dalam Purnomo 2014) menyatakan bahwa empati merupakan kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpatik dan mencoba menyelesaikan masalah, dan

mengambil perspektif orang lain. Kecanduan *game online* membuat individu menjadi tidak peduli dengan interaksi bersama orang disekitar. Sebab individu telah kecanduan *game online* hanya terfokus pada game tersebut. Akibatnya perasaan empati individu tersebut tidak terbentuk.

### **Adiksi *Game Online***

*Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari saat ini terutama oleh kalangan remaja maupun dewasa bahkan anak kecil pun sekarang dapat mengaksesnya, hal ini bisa menyebabkan kecanduan dengan intensitas yang tinggi. Menurut Kim dkk (Azis, 2011) *game online* adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.

*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa genre yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa genre yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah *internet addictive disorder* (Angela, 2013). Jadi, adiksi *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan

ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologisnya serta dimungkinkan individu tersebut tidak mampu mengontrol dan mengendaiakan dirinya. *Discipline is very important, but discipline that is unfair and unsuited with the child's age and character will damage the child himself* (Ali, 2021). Ketika seseorang dapat mendisiplinkan dengan baik untuk dapat mengontrol dirinya, maka tidak akan terjadi ketergantuan individu terhadap sesuatu.

### **Faktor-Faktor Adiksi *Game Online***

Menurut Immanuel (Kustiawan & Utomo, 2019) beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* dapat dilihat dari dalam individu (*internal*) dan dari luar individu (*eksternal*) yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*.

Berdasarkan faktor *internal* dan *eksternal* dapat disimpulkan bahwa keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah maupun di sekolah, ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas yang penting, kurangnya *self control* dalam diri, dan kurang memiliki hubungan sosial yang baik merupakan faktor yang membengaruhi adiksi *game online*.

### **Aspek-Aspek Adiksi *Game Online***

Aspek-aspek adiksi *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi adiksi *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan fisik. Menurut Lemmen:2009 (Kustiawan & Utomo, 2019) terdapat 7 aspek atau kriteria adiksi game online, yakni *saliance, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, dan problems*.

Masing-masing penjelasan aspek adiksi *game online* adalah sebagai berikut: a) *Saliance*, apabila bermain game menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya, b) *Tolerance*, saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain, c) *Mood modification*, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain game, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan, d) *Withdrawal*, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain game dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah, e) *Relapse*, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain game secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk. f) *Conflict*, mengacu kepada konflik antara pemain game dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game (konflik intrapsikis), dan g) *Problem*, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan game yang berlebihan. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan kontrol.

Berdasarkan paparan aspek-aspek di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk dari adiksi *game online* adalah adanya perilaku yang menonjol, toleransi dalam proses aktivitas individu bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game online* semakin meningkat dan kemudian memodifikasi suasana hati. Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk segera kembali

mengulangi perilaku bermain game online setelah lama tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol, kemudian timbulnya konflik dan masalah. Bermain game online menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan membuatnya menjadi menarik diri sebab dorongan untuk bermain secara terus menerus.

### **Menggarisi Empati**

Empati merupakan aktivitas untuk memahami apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan orang lain, serta apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh individu tersebut terhadap kondisi yang dialami individu lain tanpa kehilangan kontrol atas dirinya sendiri (Taufik: 2012). Semua individu bisa berempati terhadap individu lain, karena modal untuk berempati dengan orang lain salah satunya adalah melihat diri sendiri dalam keadaan individu lain.

Mark Davis (dalam Badriyah 2013) mendefinisikan empati adalah respon afektif dan kognitif yang kompleks pada *distress* emosional orang lain. Empati termasuk dalam kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa empati dan mencoba menyelesaikan masalah serta mengambil perspektif orang lain.

Aronson, Wilson & Arkert (2013) mendefinisikan empati sebagai kemampuan untuk menempatkan diri sendiri pada posisi orang lain dan mengalami peristiwa emosi pada orang lain. Empati umumnya adalah menempatkan diri pada posisi orang lain dimana empati mengacu pada pemahaman afektif, kognitif atau pengalaman keduanya. Terdapat dua komponen empati yang diperlukan untuk menyiratkan kemampuan perspektif tertentu dalam berbicara dan juga berperilaku prososial, yaitu berbagi dan membantu orang lain.

Dari penjelasan pengertian di atas, dapat ditarik disimpulkan bahwa empati adalah kemampuan seseorang untuk memahami perasaan

orang lain dalam perspektif mereka dan mampu menempatkan diri kita serta melibatkan diri sendiri dalam keadaan yang dialami orang lain.

Konsep empati sebenarnya berasal dari *einfihlung* yang berasal dari filsafat estetika dan selanjutnya berkembang ke bidang-bidang lainnya. Namun di sini yang akan dibahas hanya menurut sejarah perkembangan konsep empati dalam perspekti psikologi. Menurut Lipps (Taufik, 2012) *einfihlung* merupakan perpaduan antara observer dan objek yang diobservasi. Proses yang tidak disadari dari *einfihlung* didasarkan pada “*natural instinct*” dan “*inner imitation*”. Lipps menggunakan contoh ketika menonton pemain sirkus yang berdiri di atas seutas tali para penonton menunjukkan ekspresi afektif yang secara natural muncul begitu saja dan tercermin dari gerakan tubuh dan ekspresi wajah mereka.

Perbedaan-perbedaan pandangan tidak hanya terjadi pada disiplin ilmu yang berbeda, dalam internal psikologi konsep empati dapat dipandang secara berbeda oleh aliran-alirannya. Pada tokoh behaviourisme tertarik untuk menghubungkan empati dengan perilaku menolong yang diawali dengan sebuah pertanyaan mendasar “mengapa orang menolong?”. Untuk menjawab pertanyaan ini mereka menjelaskan dengan berpijak pada teori *classical conditioning* dari Ivan Pavlov.

Teori *classical conditioning* ditemukan dari Ivan Pavlov dari suatu eksperimen terhadap seekor anjing. Dari hasil eksperimen tersebut ia menemukan dua hukum belajar yaitu *Law of Respondent Conditioning* dan *Law of Respondent Extinction*. *Law of Respondent Conditioning* yaitu jika dua macam stimulus dihadirkan secara simultan, maka refleks dan stimulus lainnya akan meningkat. Sedangkan *Law of Respondent Extinction* yaitu jika refleks yang sudah diperkuat melalui *Respondent conditioning* itu didatangkan kembali maka dihadirkan penguat, maka

kekuatannya akan menurun. Selanjutnya berpijak pada hukum-hukum tersebut para ahli mengembangkan konsep pembelajaran sosial ke dalam tiga bagian, yaitu: pembiasaan (*conditioning*), keteladanan (*modeling*) dan pemahaman (*insight*) (Taufik, 2012). Berdasarkan teori *classical conditioning* dari Ivan Pavlov dapat disimpulkan bahwa empati dapat terbentuk oleh pembiasaan, keteladanan dan juga pemahaman yang terjadi pada setiap individu.

### **Aspek-aspek Empati**

Secara umum para ahli mengategorikan empati menjadi dua komponen, yaitu kognitif dan afektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Taufik (2012) bahwa empati terdiri dari dua komponen yaitu kognitif afektif, yang mana setiap komponen memiliki aspek-aspek sebagai berikut: a) Komponen kognitif. Komponen kognitif merupakan perwujudan dari *multiplendimesions*, seperti kemampuan seseorang dalam menjelaskan suatu perilaku, kemampuan untuk mengingat jejak-jejak intelektual dan verbal tentang orang lain, dan kemampuan untuk membedakan dan menselaraskan kondisi emosional dirinya dengan orang lain. Selain itu, konsep-konsep dasar tentang komponen kognitif tersebut menjadi referensi bahwa komponen kognitif sangat berperan penting dalam berempati. Tanpa kemampuan kognitif yang memadai seseorang akan selalu meleset dalam memahami kondisi orang lain (*incongruence*). Karena realitas-realitas sosial yang dia tangkap tidak sesuai dengan realitas yang sebenarnya.

Dalam hal ini individu diharapkan mampu membedakan emosi-emosi yang dialami orang lain dan bersedia menerima pandangan-pandangan orang lain tersebut. Komponen ini berkembang sesuai dengan perkembangan kognitif seseorang. Komponen kognitif terdiri dari beberapa aspek yaitu *perspective taking* dan fantasi. *Perspective taking*



merupakan kecenderungan seseorang untuk mengambil sudut pandang psikologis seseorang secara spontan. Hal ini berarti seorang individu mampu memahami bagaimana pandangan-pandangan orang lain dalam kehidupan sehari-harinya.

Hal ini terkait dengan reaksi emosional individu dan perilaku menolong. Perilaku-perilaku sosial yang tidak sesuai kebiasaan akan menarik perhatian seseorang sehingga orang tersebut akan mengevaluasi pandangan, tujuan, sikap, dan perilaku dari fenomena tersebut dari arah pandangan kita. Setelah melakukan evaluasi biasanya dilanjutkan dengan memprediksi perilaku target pada masa yang akan datang.

Aktivitas untuk memperhatikan dan memprediksi terhadap situasi yang dihadapi orang lain dinamakan *perspective taking*. Fantasi merupakan kemampuan seseorang untuk menempatkan diri sendiri secara imajinasi ke dalam pikiran, tindakan, dan perasaan yang dialami oleh karakter-karakter khayalan yang terdapat di dalam buku, games, cerita atau film yang ditontonnya. Seseorang sering mengidentifikasi dirinya sebagai tokoh tertentu dan melakukan imitasi terhadap karakter-karakter dan perilaku-perilaku tokoh yang dikagumi. Hal itu berarti individu dapat masuk, memahami dan seolah-olah mengalami posisi keadaan karakter yang dibayangkan. b) Komponen afektif merupakan kecenderungan seseorang untuk ikut serta mengalami perasaan-perasaan emosional yang sedang dialami orang lain. Empati afektif merupakan suatu kondisi dimana pengalaman emosi seseorang sama dengan pengalaman emosi yang dirasakan orang lain, atau perasaan mengalami bersama dengan orang lain.

Komponen afektif terdiri dari beberapa aspek yaitu *emphatic concern* dan *personal distress*. *Emphatic concern* merupakan perasaan simpati dan peduli terhadap orang lain sebagai wujud dari ikut merasakan

penderitaan yang sedang dialaminya. Dapat berorientasi terhadap orang lain berupa perasaan simpati, kasihan dan peduli terhadap orang lain yang ditimpa musibah. *Emphatic concern* sebagai cermin dari perasaan kehangatan dan simpati, erat kaitannya dengan kepekaan dan kepedulian terhadap orang lain. *Personal distress* memfokuskan pada kecemasan pribadi dan kegelisahan yang dirasakan sebagai akibat dari reaksi terhadap situasi interpersonal yang tidak menyenangkan atau penderitaan yang dialami orang lain. Kegelisahan dalam hubungan interpersonal menyebabkan individu melarikan diri dari situasi tersebut untuk mereduksi ketegangan, sehingga seseorang dengan *personal distress* yang tinggi akan memiliki empati yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa alat ukur yang dipakai sebagai acuan dalam penelitian ini adalah komponen-komponen empati menurut Taufik yaitu komponen kognitif yang terdiri dari aspek *perspective taking* dan aspek *fantasy* serta komponen afektif yang terdiri dari aspek *emphatic concern* dan aspek *personal distress*.

## **Remaja**

Masa remaja (*adolescence*) adalah merupakan masa yang sangat penting dalam rentang kehidupan manusia, merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju kemasa dewasa. Ada beberapa pengertian menurut para tokoh-tokoh mengenai pengertian remaja seperti: Elizabeth B. Hurlock (2011) Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescene*), kata bendanya *adolescentia* yang berarti remaja yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” bangsa orang-orang zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode-periode lain dalam rentang kehidupan anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi.

Maka setelah memahami dari beberapa teori diatas yang dimaksud dengan masa remaja adalah suatu masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju kemasa dewasa, dengan ditandai individu telah mengalami perkembangan-perkembangan atau pertumbuhan-pertumbuhan yang sangat pesat di segala bidang, yang meliputi dari perubahan fisik yang menunjukkan kematangan organ reproduksi serta optimalnya fungsional organ-organ lainnya.

Selanjutnya perkembangan kognitif yang menunjukkan cara gaya berpikir remaja, serta pertumbuhan sosial emosional remaja. Dan seluruh perkembangan-perkembangan lainnya yang dialami sebagai masa persiapan untuk memasuki masa dewasa. Untuk memasuki tahapan dewasa, perkembangan remaja banyak faktor-faktor yang harus diperhatikan selama pertumbuhannya diantaranya: hubungan dengan orang tuanya, hubungan dengan teman sebayanya, hubungan dengan kondisi lingkungannya, serta pengetahuan kognitifnya.

Batasan usia masa remaja menurut Hurlock (2011), Awal masa remaja berlangsung dari mulai umur 13-16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat.

## **Metode**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasi. Sedangkan analisis datanya dengan menggunakan data-data *numerical* atau angka-angka yang diolah dengan metode statistik. Setelah diperoleh hasilnya kemudian dideskripsikan dengan menguraikan kesimpulan yang didasari oleh angka dan diolah dengan metode statistik tersebut.

**Skala Adiksi *Game Online***

Skala ini dikembangkan oleh peneliti dengan mengacu pada aspek-aspek yang telah disebutkan oleh Lemmen. Aspek-aspek yang diukur pada skala ini adalah *saliance*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems*. Aitem yang disusun dalam alat ukur ini adalah sebanyak 31 aitem dengan total 17 aitem *favorable* dan 14 aitem *unfavorable*.

**Tabel 3.2 Blue Print Skala Adiksi *Game Online***

No.	Aspek	Indikator	Aitem Fav	Aitem Unfav	Jumlah aitem
1.	<i>Saliance</i>	Suatu keadaan atau kondisi dimana bermain game online menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilakunya.	1, 15, 17	16, 18	5 aitem
2.	<i>Tolerance</i>	Sebuah proses dimana seseorang membutuhkan waktu lebih banyak untuk bermain game online.	4, 25	19, 26	4 aitem
3.	<i>Mood modification</i>	Mereka mengalami perasaan yang menggairahkan dan ketenangan ketika bermain game online.	11, 20, 21	13, 31	5 aitem
4.	<i>Withdrawal</i>	Mengalami perasaan tidak nyaman atau efek fisik ketika bermain game online	3, 5	14, 28	4 aitem

		dikurangi atau dihentikan.			
5.	<i>Relapse</i>	Kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain game online secara berulang-ulang.	2, 22	23, 27	4 aitem
6.	<i>Conflict</i>	Timbulnya pada konflik antara pemain game online dan orang disekitar maupun konflik pada kegiatan lainnya akibat terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online.	6, 7, 8	12, 30	5 aitem
7.	<i>Problem</i>	Mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh pengguna game online yang berlebihan.	9, 10	24, 29	4 aitem
<b>Jumlah</b>			<b>17</b>	<b>14</b>	<b>31</b>

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus Aiken's V dapat diketahui bahwa dari jumlah 31 aitem skala adiksi *game online* terdapat aitem yang kurang dari 0,50 yaitu aitem nomor 8, 9 dan 11 yang artinya aitem tersebut tidak valid.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan aplikasi SPSS *for windows versi 22* memperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Uji Reliabilitas Adiksi *Game Online***  
***Reliability Statistics***

Cronbach's Alpha	N of Items
.824	28

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* diperoleh sebesar 0,824 dengan jumlah aitem 28 pada skala adiksi *game online*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian ini dapat dikatakan reliable dan dapat digunakan untuk penelitian.

### Skala Empati

Skala ini dikembangkan oleh peneliti dengan mengacu pada alat ukur yang dibuat oleh Davis yaitu *Interpersonal Reactivity Index* (IRI) yang digunakan untuk mengukur empati dan mengarah pada pengukuran multidimensial dan disposisional. Aspek-aspek yang diukur pada skala ini adalah *Perspective Taking* (PT), *Empathic Concern* (EC), *Personal Distress* (PD) dan *Fantasy* (FS). Aitem yang disusun dalam alat ukur adalah sebanyak 26 aitem dengan total 17 aitem *favourable* dan 9 aitem *unfavourable*.

**Tabel 3.1 Blue Print Skala Empati**

No.	Aspek	Indikator	Aitem Fav	Aitem Unfav	Jumlah aitem
1.	<i>Fantasy</i>	Kecenderungan untuk mendapatkan diri sendiri ke dalam perasaan dan perilaku dari karakter yang ada di dalam buku, cerita, novel, film, <i>game</i> , dan situasi fiksi lainnya.	1, 5, 7, 14	6, 15, 21	7 aitem

**Mukti Ali, Farikha Nazilatus Salamah**

2.	<i>Perspective Taking</i>	Kecenderungan untuk memahami pandangan orang lain dalam kehidupan sehari-hari.	4, 8, 9, 16	17, 10	6 aitem
3.	<i>Emphatic Concern</i>	Kecenderungan terhadap pengalaman yang berhubungan dengan kehangatan, rasa iba dan perhatian terhadap kemalangan orang lain.	2, 11, 18, 22, 23,24	19, 12	8 aitem
4.	<i>Personal Distress</i>	Mengukur reaksi emosional tertentu, dimana seseorang merasa tidak nyaman dengan perasaannya sendiri ketika melihat ketidaknyamanan pada emosi orang lain.	3, 13, 20	25, 26	5 aitem
<b>Jumlah</b>			<b>17</b>	<b>9</b>	<b>26</b>

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus Aiken's V dapat diketahui bahwa dari jumlah 26 aitem skala empati terdapat aitem yang kurang dari 0,50 yaitu aitem nomor 1, 8, 9, 23 dan 24 yang artinya aitem tersebut tidak valid.

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS *for windows versi 22* menghasilkan sebagai berikut:

Tabel 4.3

**Hasil Uji Reliabilitas Empati*****Reliability Statistics***

Cronbach's Alpha	N of Items
.899	21

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach's Alpha* diperoleh sebesar 0,899 dari jumlah aitem 21 pada skala empati. Oleh karena itu disimpulkan bahwa instrument penelitian ini dapat dikatakan reliable dan dapat digunakan untuk penelitian.

**Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan di Dusun Kalisari Desa Jombor. Dalam analisis data deskripsi penelitian ini yaitu dengan cara manual namun diharapkan mampu menjawab atau membaca analisis yang didapat dalam penelitian sehingga dapat memeberikan gambaran pada remaja pemain *game online* Dusun Kalisari terkait empati dan adiksi *game online* yang kemudian dapat dikategorikan terhadap tiga kategori seperti kategori rendah, sedang, dan tinggi.

Tujuan analisis data deskripsi adiksi *game online* ini adalah untuk mengetahui gambaran adiksi *game online* pada remaja pemain *game online* Dusun Kalisari apakah tergolong dalam kategori rendah, sedang atau tergolong dalam kategori tinggi.

Tabel 4.6

**Interval Adiksi Game Online**

Interval	Keterangan	Presentasi
28-56	Rendah	6 (8,2 %)
56-84	Sedang	63 (86,3 %)
84-112	Tinggi	4 (5,5 %)



Berdasarkan hasil analisis data kecerdasan emosional di atas menunjukkan bahwa dalam kategori sedang terdapat 86,3% remaja dengan kisaran interval 56-84, dalam kategori rendah sebesar 8,2% remaja dengan kisaran interval 28-56 dan dalam kategori tinggi sebesar 5,5% dengan kisaran interval 84-112. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa remaja pemain *game online* Dusun Kalisari memiliki tingkat kecanduan yang sedang.

Menurut peneliti usia remaja rata-rata sudah memiliki gadget dan sebagian besar remaja tertarik untuk mengisi aplikasi gadgetnya dengan game online. Pada usia remaja ini mereka mulai memiliki keinginan untuk suatu pemikiran-pemikiran baru serta pengalaman baru.

Maka hasil penelitian ini didapatkan sebagian besar remaja di Dusun Kalisari yang biasa bermain game online berjenis kelamin laki-laki sebanyak 58 orang. Menurut peneliti jenis kelamin laki-laki cenderung suka bermain *game online*, karena remaja laki-laki lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sehingga menyebabkan kecanduan dan lupa waktu.

**Tabel 4.5**

**Interval Empati**

<b>Interval</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Presentasi</b>
20-40	Rendah	4 (5,5 %)
40-60	Sedang	63 (86,3 %)
60-80	Tinggi	6 (8,2 %)

Berdasarkan hasil analisis data empati di atas menunjukkan bahwa dalam kategori sedang terdapat 86,3% remaja dengan kisaran interval 40-60, dalam kategori tinggi sebesar 8,2% remaja dengan kisaran interval 60-80 dan dalam kategori rendah sebesar 5,5% remaja dengan kisaran interval 20-40. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa

remaja pemain game online Dusun Kalisari memiliki tingkat empati sedang.

Setelah melakukan uji validitas dan uji reliabilitas kemudian dilakukan pengujian normalitas. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah nilai residual data distribusi variabel-variabel penelitian normal atau tidak normal. Model regresi dapat dikatakan baik apabila uji normalitas menghasilkan nilai residual yang berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusannya adalah apabila nilai signifikansi  $>0,05$  maka nilai residual berdistribusi normal, namun apabila nilai signifikansi  $<0,05$  maka nilai residual berdistribusi tidak normal.

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS for windows versi 22 dengan teknik one-sample *Kolmogrov Smirnov tes*. Hasil dari uji normalitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji Normalitas**  
***One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test***

		Unstandardized Residual
N		73
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	7.24810887
Most Extreme Differences	Absolute	.066
	Positive	.045
	Negative	-.066
Kolmogorov-Smirnov Z		.565
Asymp. Sig. (2-tailed)		.907

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil dari uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya  $0,907 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa

nilai residualnya berdistribusi normal. Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah X dengan Y membentuk garis linier atau tidak.

Adapun pengambilan keputusannya adalah apabila nilai signifikansi *deviation from linearity* >0,05 maka terdapat hubungan yang linier antara variabel X dengan variabel Y. Sedangkan apabila nilai signifikansi *deviation from linierity* <0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel X dengan variabel Y. Hasil uji linieritas antara variabel empati dengan variabel *adiksi game online* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Linieritas**

ANOVA Table			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Adiksi Game Online * Empati	Between Groups	(Combined)	3018.357	27	111.791	1.276	.257
		Linearity	1906.382	1	1906.382	21.768	.000
		Deviation from Linearity	1111.975	26	42.768	.488	.866
	Within Groups		2627.367	30	87.579		
	Total		5645.724	57			

Berdasarkan tabel hasil uji linieritas di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *deviation from linierity* 0,866>0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel X (Empati) dengan variabel Y (*adiksi game online*).

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan guna untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian. Hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan antara *adiksi game online* dengan empati pada remaja. Pada uji hipotesis penelitian ini digunakan *korelasi product moment* dengan program SPSS for windows versi 22.

Adapun ketentuannya adalah apabila nilai signifikansinya  $<0,05$  maka dikatakan terdapat hubungan dan apabila signifikansinya  $>0,05$  maka dikatakan tidak terdapat hubungan. Hasil uji korelasi antara *adiksi game online* dengan empati adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji Korelasi**  
***Correlations***

		Empati	Adiksi <i>game online</i>
Empati	<i>Pearson Correlation</i>	1	.462**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	73	73
Adiksi <i>game online</i>	<i>Pearson Correlation</i>	.462**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	73	73

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

Berdasarkan hasil dari uji korelasi *adiksi game online* dengan empati di atas diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang berarti adanya hubungan antara *adiksi game online* dengan empati pada remaja.

**Tabel 4.10**  
**Interval Tingkat Hubungan**

Interval Koefisien	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Korelasi sangat rendah
0,20 – 0,399	Korelasi rendah
0,40 – 0,599	Korelasi sedang
0,60 – 0,799	Korelasi kuat
0,80 – 1,000	Korelasi sangat kuat

Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa hipotesis diterima, yaitu adanya hubungan yang signifikan antara *adiksi game online* dengan

empati pada remaja dengan derajat hubungan berkorelasi sedang dengan nilai 0,462. Dalam hubungan ini sesuai yang diajukan bahwa semakin tinggi tingkat adiksi *game online* maka semakin rendah tingkat empati para remaja.

Menurut peneliti kecanduan game online dapat diukur melalui frekuensi dan durasi bermain *game online*. Terlalu sering bermain *game online* mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktivitas lain. Perhatian penuh dalam bermain *game online* membuat seseorang tidak mau memikirkan kegiatan lainnya yang lebih penting. Hasil dari penelitian terhadap remaja Dusun Kalisari yang biasa bermain *game online*, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik permainan yang dimainkan, seringnya bermain, lama mereka bermain serta emosi atau perasaan yang muncul selama bermain menimbulkan hilangnya empati pada remaja.

Berdasarkan penelitian terhadap remaja Dusun Kalisari menyatakan bahwa adanya hubungan antara adiksi game online terhadap empati remaja berderajat hubungan kolerasi sedang dengan koefisien korelasi sebesar 0,462. Sesuai dengan hipotesis yang diajukan oleh peneliti yaitu adanya hubungan antara adiksi *game online* terhadap empati remaja. Hal ini berarti setiap kenaikan tingkat adiksi *game online* diikuti dengan rendahnya empati pada remaja pemain *game online*, begitu juga sebaliknya. Hal ini kurang sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arum Yesti Sarsiana (2018) yang menyatakan bahwa ada hubungan tapi tidak signifikan. Hal itu berdasarkan analisis dari korelasi *person product moment r* hitung  $0,149 < r$  tabel 0,811.

## **Simpulan**

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa berdasarkan analisis deskriptif menjelaskan

bahwa adiksi *game online* pada remaja Dusun Kalisari tergolong sedang, terdapat 63 atau 86,3% remaja dengan kisaran interval 56-84.

Berdasarkan analisis deskriptif menjelaskan bahwa empati pada remaja pemain game online Dusun Kalisari tergolong sedang, terdapat 63 atau 86,3% remaja dengan kisaran interval 40-60. Ada hubungan yang signifikan antara adiksi *game online* dengan empati pada remaja Dusun Kalisari. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji korelasi yang menunjukkan adanya hubungan dengan nilai signifikansi 0,000 dan berderajat kolerasi sedang dengan nilai 0,462.

### **Daftar Pustaka**

- Ali, M., & Arenggoasih, W. (2021). Ethics and Human Dignity as Communication of Javanese Family that Interfaith Religious Life. *Psychology and Education Journal*, 58(1), 5417-5429. DOI: <https://doi.org/10.17762/pae.v58i1.1799>
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (2), 532-544
- Arikunto. (2016). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azis, R. (2011). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Badriyah, L. (2013). Pengaruh Empati dan *Self-Control* Terhadap Agresivitas Remaja SMA Negeri 03 Kota Tangerang Selatan. *Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta

- 
- Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(3), 211-219. DOI:10.29210/127200
- Goleman, D. (2007). *Emotional Intellegence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Indrawan, Rully. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Surabaya: Refika Aditama
- Kustiawan & Utomo. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: Media Grafika
- Misnawati, M. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 217-223. DOI: <http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i2.4004>
- Musthofa, M. E. (2020). Perilaku Over Protective Orang Tua dengan Penyesuaian Diri Remaja di SMA Negeri 1 Wiradesa. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2), 242-266. DOI: <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.242-266>
- Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction To the Internet and Online Gaming. *Cyberpsychology & behavior*, 8(2), 110-113. DOI:10.1089/cpb.2005.8.110
- Purnomo, A. (2014). Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Mobile Phone) Dengan Empati Pada Mahasiswa. *Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Riadi, Edi. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta: Andi Offset
- Santrok JW. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

- Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2), 267-289.  
DOI: <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Taufik. (2012). *Empati Pendekatan Psikologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Press
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan game online berhubungan dengan penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17-22.  
DOI: <https://doi.org/10.32583/keperawatan.v12i1.700>