

## HUBUNGAN PENGAWASAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET DENGAN KEMAMPUAN BEREMPATI ANAK KELOMPOK B

### *CORRELATION BETWEEN GADGETS CONTROL WITH CHILDREN EMPATHIZE ABILITY*

Oleh: Ajeng Putri Pradevi, pendidikan anak usia dini, universitas negeri yogyakarta  
[ajeng.putri2015@student.uny.ac.id](mailto:ajeng.putri2015@student.uny.ac.id)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, terdapat hubungan yang positif antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak sebesar  $0,491 > 0,05$ . Dari 105 orang tua, terdapat 53 orang tua (50,50%) berada pada kategori pengawasan yang sangat tinggi, 45 orang tua (42,90%) berada pada kategori tinggi, sebanyak 6 orang tua (5,70%) pada kategori cukup, dan 1 orang tua (1,00%) berada pada kategori pengawasan yang rendah. Sedangkan kemampuan berempati anak mayoritas berada pada kategori tinggi yakni sebanyak 66 anak (62,90%), pada kategori sangat tinggi sebanyak 29 anak (27,60%), kategori cukup sebanyak 10 anak (9,50%), dan tidak terdapat anak yang memiliki tingkat kemampuan berempati yang rendah.

Kata Kunci: pengawasan *gadget*, kemampuan berempati, anak

#### **Abstract**

*This study discusses about relation between parents control in using gadgets with children empathy ability. The results showed that there was a positive relationship between parental control in using gadgets with children empathy ability on  $0.491 > 0.05$ . From 105 parents, there were 53 parents (50.50%) according to very high category, 45 parents (42.90%) in high category, 6 parents (5.70%) in the sufficient category, and 1 parents (1.00%) are in low category. The children empathy ability majority children are in the high category of 66 children (62.90%), in the very high category there are 29 children (27.60%), enough categories as many as 10 children (9.50%), and not including children who have low level of empathy ability.*

**Keywords:** *gadgets control, empathize ability, children*

## **PENDAHULUAN**

Dewasa ini berbagai perangkat *gadget* seperti televisi, *smartphone*, *tablet*, *laptop PC*, maupun *play station* telah lekat dengan keseharian anak. Kabali (2015) menyatakan anak-anak cenderung menggunakan perangkat *gadget* tersebut untuk bermain *game*, menonton video, dan bermain aplikasi. Penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak tentunya tak terlepas dari peran orang tua karena pada faktanya tidak sedikit orang tua yang telah memperkenalkan *gadget* kepada anak sejak dini.

Kebenaran fenomena ini dirilis oleh *Asian Parent* pada November 2014 di Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan Filipina yang

mendapati sebanyak 98% orang tua di Asean mengizinkan anak mereka untuk menggunakan *gadget* dengan harapan, pengenalan teknologi (*gadget*) sejak dini dapat menghindarkan anak menjadi seseorang yang gagap teknologi dan sadar akan perubahan dunia luar. Namun, disisi lain orang tua merasa khawatir ketika anak lebih mementingkan *gadget* dibandingkan kegiatan-kegiatan humanis seperti, bersosialisasi, makan, tidur, dan lain sebagainya (Endro Prihendityo, 2016).

Dilansir dari laman *Mother and Baby*, terdapat beberapa keuntungan penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak diantaranya, terbiasanya anak untuk memilih informasi yang

dibutuhkan dalam waktu yang singkat. Selain itu *games* pada *gadget* yang dimainkan oleh anak pada dasarnya memiliki tempo cepat sehingga anak dapat terlatih untuk cepat dalam mengambil keputusan. *Games* pada *gadget* juga dapat mengembangkan penglihatan tepi (*peripheral vision*) yang berefek pada kemampuan berpikir kreatif dan penyusunan strategi (Anonym, 2017). Disisi lain, tak semua konten atau informasi yang diakses melalui *gadget* layak untuk anak. Terdapat berbagai *games* ataupun animasi (kartun) yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi dapat terakses bebas.

Terlalu sering menggunakan *gadget* dapat menimbulkan kecanduan yang disebut dengan *screen dependency disorder (SDD)* atau gangguan ketergantungan terhadap layar *gadget*. Gangguan ini dapat dialami oleh semua kalangan usia, namun dampak yang lebih besar akan dirasakan apabila gangguan ini dialami oleh anak dibawah usia enam tahun dikarenakan, perkembangan otak anak pada masa ini terjadi begitu pesat (*golden age*) dan perkembangan yang terjadi pada masa ini akan memengaruhi perkembangan anak pada masa selanjutnya.

*Screen dependency disorder (SDD)* dapat merusak otak yakni, menyebabkan otak anak mengalami penyusutan atau kehilangan jaringan di lobus frontal, dan striatum dimana bagian tersebutlah yang membantu seseorang untuk mengatur perencanaan dan melakukan pengorganisasian. Selain itu, dampak lain yang lebih mengkhawatirkan adalah rusaknya jaringan

insula yang berakibat pada perkembangan rasa empati dan kasih sayang anak (Elicay, 2018). Mendukung pernyataan ini, Psikolog Anna Surti Ariani menyatakan bahwa kecanduan anak terhadap *gadget* dapat menggerus empati anak dengan lingkungannya (Anonym, 2014).

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat mempertahankan hidupnya seorang diri. Manusia tetap membutuhkan interaksi dengan orang lain di lingkungan sekitarnya untuk memenuhi kebutuhan. Salah satu bentuk kemampuan seseorang agar berhasil berinteraksi dengan orang lain adalah empati (Farida Agus Setiawati, 2007). Taufik (2012) mencatat empati memiliki manfaat dalam arti yang luas bagi kehidupan manusia secara umum, baik dalam masyarakat, pekerjaan, maupun dalam memahami persoalan-persoalan dalam keluarga. Adanya rasa empati juga merupakan faktor penting untuk mewujudkan *social capital* (modal sosial) untuk menghindari konflik-konflik di masyarakat terlebih pada masyarakat multikultural seperti Indonesia.

Empati berkenaan dengan “sensitivitas” yang dapat dimaknai sebagai suatu kepekaan rasa terhadap hal yang berkaitan secara emosional. Sikap empatik merupakan bagian dari sensitivitas individu anak karena anak memiliki kepekaan rasa dan kedekatan hati pada hal-hal yang berkaitan secara emosional (Farida Agus Setiawati, 2007). Tangisan yang dimunculkan oleh bayi ketika mendengar tangisan bayi lain merupakan tanda bahwa manusia telah memiliki

kemampuan untuk berempati sejak dini. Kemampuan berempati tersebut akan berkembang sesuai dengan kematangan usia, pengalaman dan stimulasi yang diperoleh anak. Berkurang atau hilangnya rasa empati dalam diri anak dapat membuat anak sulit beradaptasi dan diterima di lingkungannya. Oleh karena itu, akan merugikan apabila kesempatan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan menjadi berkurang akibat penggunaan *gadget* berlebih tanpa pengawasan orang tua.

Dalam hal ini orang tua berperan untuk mengawasi penggunaan *gadget* yang dilakukan anak untuk menghindari dan meminimalisir dampak buruk yang dapat ditimbulkan akibat penggunaan *gadget*, khususnya pada kemampuan berempati anak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi untuk mengolah data penelitian yang telah diperoleh. Regresi merupakan suatu analisis yang bertujuan untuk mengetahui hubungan suatu variabel terhadap variabel lain, yakni adakah hubungan antara pengawasan penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh orang tua dengan kemampuan berempati anak.

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional. Muhammad Ngalim Purwanto (2010: 177) mengungkapkan bahwa, metode

kuantitatif korelasional adalah penelitian yang melibatkan hubungan satu atau lebih variabel lain yang terjadi pada suatu kelompok. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dan variabel kemampuan berempati.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di empat (4) lembaga taman kanak-kanak (TK) yang berada di wilayah Gugus II Kecamatan Tempel diantaranya, TK Ngestirini, TK Ngudirini, TK Pertiwi Margorejo, dan TK Al-Mu'in Kemiri.

Penelitian dilakukan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian oleh Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Daerah Istimewa Yogyakarta pada tanggal 5 Maret 2019 yang membutuhkan waktu penelitian kurang lebih selama dua (2) bulan untuk melakukan observasi awal, pelaksanaan uji validitas, pengumpulan dan pengolahan data, serta untuk melakukan proses pembimbingan dan penyajian data.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini merupakan 150 anak kelompok B di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel. Jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan pedoman yang dikembangkan oleh Isaac dan Michael dengan mempertimbangkan taraf kesalahan sebesar 5% sehingga diperoleh jumlah sampel sebesar 105 anak. Pemilihan sampel yang diikutsertakan dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik

*purposive sampling*, dimana orang tua anak yang dilibatkan dalam penelitian ini diharuskan memiliki setidaknya satu perangkat *gadget* dan memberikan izin pada anak untuk menggunakan *gadget* tersebut.

### **Prosedur**

Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dari data primer yang diperoleh melalui sebaran kuesioner yang sebelumnya telah divalidasi melalui uji *expert judgement*. Setelah divalidasi oleh ahli, selanjutnya instrumen kuesioner tersebut diujikan pada 50 orang tua diluar populasi penelitian. Kemudian, data validitas yang telah diperoleh, diolah menggunakan bantuan *Computer Program SPSS Seri 25.0* untuk menentukan butir instrument yang valid dan tidak valid. Butir yang dinyatakan tidak valid, tidak diikutsertakan dalam instrumen penelitian ini.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini melibatkan 105 orang tua anak kelompok B di empat TK yang berada di wilayah Gugus II Kecamatan Tempel yang turut memberikan informasi/data melalui kuesioner yang berisikan 18 pernyataan untuk mengukur tingkat pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* anak meliputi batasan dan pendampingan *gadget*. Kemudian 24 pernyataan digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan berempati anak meliputi pengukuran terhadap sikap

tanggung rasa, penuh perhatian dan peduli sesama dalam diri anak.

Setiap butir yang ada dalam kuesioner tersebut memiliki skala *likert* berupa empat alternatif pilihan yaitu tidak pernah, jarang, sering, dan selalu, dimana skala kualitatif tersebut akan diolah menjadi skala kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh kemudian akan diolah menggunakan bantuan *Computer Program SPSS Seri 25.0* menggunakan teknik analisis data yang telah ditentukan.

### **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh, dianalisis menggunakan teknik analisis regresi untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Teknik analisis tersebut meliputi, analisis deskriptif, analisis statistik, dan uji hipotesis.

Analisis deskriptif dilakukan menggunakan metode interpretasi skor, dimana data kuantitatif (data interval) yang diperoleh akan diinterpretasikan menjadi data kualitatif (data ordinal). Analisis ini digunakan untuk mengetahui kecenderungan data tiap variabel yang diukur menggunakan pedoman kecenderungan variabel yang dikemukakan oleh Handoko Riwidikdo (2010) yang membandingkan skor data yang diperoleh dengan nilai rata-rata dan standar deviasi tiap variabel.

Analisis statistik dilakukan untuk mengetahui keabsahan data yang digunakan dalam penelitian, dimana data tersebut harus

memenuhi dua uji prasyarat analisis, meliputi uji normalitas dan uji linieritas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Suatu data dikatakan normal apabila nilai signifikansi  $>0,05$ , dan sebaliknya apabila nilai signifikansi  $<0,05$  maka data tersebut dikatakan tidak berdistribusi normal. Sedangkan uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan linier atau tidak. Variabel yang ada dikatakan linier apabila nilai signifikan  $<0,05$  dan sebaliknya, apabila nilai signifikan  $>0,05$  maka tidak terdapat hubungan yang dilinier antar variabel yang ada.

Setelah memenuhi kedua uji prasyarat analisis, dilakukanlah uji hipotesis menggunakan rumus korelasi *product moment* Karl Pearson untuk menguji hubungan antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati pada anak dengan nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,491, lebih besar dari  $r$  yaitu 0,1599 ( $0,491 > 0,1599$ ) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).

Artinya, semakin tinggi pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget*, maka semakin tinggi pula kemampuan berempati anak. Hasil

penelitian ini sesuai dengan pendapat Farida Agus Setiawati (2007) bahwa salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan berempati dapat dilakukan dengan pembiasaan yang salah satunya melalui pembiasaan aturan penggunaan *gadget* yang dilakukan orang tua sebagai salah satu upaya mengawasi penggunaan *gadget* anak. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Muhammad Hafiz Al-Ayouby (2017) bahwa penggunaan *gadget* yang dilakukan anak dapat berdampak positif maupun negatif sesuai dengan pengawasan dan arahan orang tua sebagai contoh yang baik bagi anak.

Melalui hasil penelitian diketahui pula bahwa tingkat pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* anak kelompok B di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel berada pada kategori sangat tinggi, seperti pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kategori Tingkat Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget*.

Kategori	$\Sigma$	(%)
Sangat Tinggi	53	50,50
Tinggi	45	43,90
Cukup	6	5,70
Rendah	1	1,00

Berdasarkan tabel tersebut diketahui 105 orang tua, terdapat 53 orang tua (50,50%) berada pada kategori pengawasan penggunaan *gadget* yang sangat tinggi, 45 orang tua (42,90%) berada pada kategori tinggi, sebanyak 6 orang tua (5,70%) pada kategori cukup, dan 1 orang tua (1,00%) berada pada kategori pengawasan yang rendah.

Skor tertinggi pada variabel pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* terletak pada pembiasaan izin sebelum menggunakan *gadget*, sedangkan skor terendah diperoleh pada sub indikator penggunaan *parental control*.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa begitu tingginya kesadaran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* terutama dalam melakukan pembiasaan anak dalam meminta izin sebelum menggunakan perangkat *gadget*. Meski demikian, masih terdapat orang tua yang belum atau kurang memaksimalkan penggunaan fitur *parental control* untuk mengawasi konten yang diakses oleh anak yang menyebabkan pengawasan menjadi tidak maksimal.

Kecenderungan skor variabel kemampuan berempati berada pada kategori tinggi sebanyak 66 anak (62,90%), kategori sangat tinggi sebanyak 29 anak (27,60%), kategori cukup sebanyak 10 anak (9,50%), dan tidak terdapat anak (0,00%) yang berada pada kategori kemampuan berempati yang rendah, yang secara lebih rinci dipaparkan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kategori Tingkat Kemampuan Berempati Anak

Kategori	$\Sigma$	(%)
Sangat Tinggi	29	27,60
Tinggi	66	62,90
Cukup	10	9,50
Rendah	0	0,00

Hal ini sesuai dengan teori tahap perkembangan empati yang dikemukakan oleh Borba (2008) bahwa anak berusia 5-7 tahun telah

berada pada tahap perkembangan empati kognitif dimana dua komponen empati yaitu afektif dan kognitif telah berkembang. Anak mulai mampu menalar akibat dari tindakan emosinya dan memprediksi tindakan emosi orang lain serta mampu menunjukkan perilaku empati melalui bahasa verbal maupun ekspresi wajah, serta mulai mampu melakukan bantuan-bantuan yang efektif untuk membantu kesulitan orang lain melalui perilaku-perilaku berbagi mainan/makanan, mengucapkan terima kasih dan mudah memaafkan orang lain. Anak pun mulai belajar untuk mampu membantu orang lain tanpa pernah merasakan kondisi orang tersebut seperti memberikan sedekah ataupun bantuan kepada tunawisma.

Data selanjutnya diperoleh bahwa nilai determinasi korelasi (*R Square*) sebesar 0,241 yang artinya variabel pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang positif dengan variabel kemampuan berempati sebesar 24,1%, sedangkan 75,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Saphiro (1997) bahwa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi kemampuan berempati seseorang, yakni faktor kognitif dimana semakin matangnya perkembangan otak maka pemahaman orang akan sikap empati semakin bertambah. Kedua, faktor bawaan, dimana gender dapat memengaruhi kecenderungan tindakan empatik. Kemudian

faktor pendidikan, keluarga, dan pengalaman perilaku empatik.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Tingkat pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak kelompok B di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel terbilang sangat tinggi, sedangkan tingkat kemampuan berempati anak kelompok B di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel mayoritas berada pada kategori tinggi.

Telah dibuktikan bahwa terdapat hubungan yang positif signifikan antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak di TK se-Gugus II Kecamatan Tempel. Artinya semakin tinggi pengawasan *gadget* yang dilakukan orang tua, semakin tinggi pula tingkat kemampuan berempati anak.

### Saran

Orang tua perlu mempertahankan pengawasan *gadget* yang telah diterapkan agar penggunaan *gadget* yang dilakukan anak dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap tumbuh kembangnya melalui penggunaan konten-konten edukatif mengenai sikap tenggang rasa, penuh pengertian, dan sikap peduli sesama.

Para guru disarankan untuk memberikan motivasi ataupun dukungan kepada orang tua untuk senantiasa memberikan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* anak baik berupa

arahan personal maupun melalui kegiatan *parenting* mengenai pengawasan *gadget*.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam terkait dengan faktor-faktor lain atau pun karakteristik responden maupun subjek yang dapat memengaruhi hubungan pengawasan penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonym. (2014). *Anak kecanduan gadget, ada dampak fisik dan psikis*. Diakses tanggal 4 Mei 2019 dari <https://gaya.tempo.co/read/610417/anak-kecanduan-gadget-ada-dampak-fisik-dan-psikis>.
- Anonym. (2017). *4 dampak positif gadget*. Diakses tanggal 4 Mei 2019 dari <https://www.motherandbaby.co.id/article/2017/1/11/7464/4-Dampak-Positif-Gadget-Pada-Anak>.
- Borba, M. (2008). *Membangun kecerdasan moral*. (Terjemahan Lina Jusuf) Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Elicay, K. (2018). *Screen dependency disorder is real, and it damages your child's brain*. Diakses tanggal 4 Mei 2019 dari <https://www.smartparenting.com.ph/parenting/preschooler/screen-dependency-is-now-considered-a-disorder-a00228-20180108>.
- Endro Prihendityo. (2016). *Anak pecandu gawai resahkan orang tua*. Diakses tanggal 4 Mei 2019 dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20161127064748-255-175595/anak-pecandu-gawai-resahkan-orang-tua>.

Farida Agus Setiawati. (2007). *Social life skill untuk anak usia dini: empati*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Handoko Riwidikdo. (2010). *Statistik untuk penelitian kesehatan dengan aplikasi program R dan SPSS*. Yogyakarta: Pustaka Rihama.

Kabali, H., Irigoyen, M., Davis, R. N., et al. (2015). *Exposure and use of mobile media devices by young children*. Diakses tanggal 30 Maret 2019, dari <https://pediatrics.aappublications.org/content/136/6/1044>.

Muhammad Hafiz Al-Ayouby. (2017). *Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung)*. Diakses tanggal 9 Januari 2018 dari <http://digilib.unila.ac.id>.

Muhammad Ngalim Purwanto. (2010). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Shapiro, L. (1997). *Mengajarkan kecerdasan emosional pada anak*. Jakarta: Gramedia Utama.

Taufik. (2012). *Empati: pendekatan psikologi sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.