



Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Simpati Dan Empati Antar Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta (STITMA)

Muhammad Zarly Haqiqi¹, Hilalludin Hilalludin², Rafly Billy Limnata³, Dibi Nicklany⁴

¹⁻⁴STIT Madani Yogyakarta, Indonesia

Email: zarlystasks34@gmail.com¹, hilalluddin34@gmail.com², limnata99@gmail.com³, kikisyaputra82@gmail.com⁴

Abstract. *This research aims to identify the impact of gadget use on the sympathy and empathy attitudes of students at Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta. The background of this study is rooted in the widespread use of gadgets among students, which affects social interactions and the ability to understand others' feelings. The research method employed is literature review, gathering data from various literary sources such as books, academic journals, and research reports. Findings indicate that excessive gadget use reduces face-to-face interactions, hindering the development of sympathy and empathy among students. Those who communicate more through social media tend to be less aware of their surroundings and struggle to understand and feel others' emotions. The implications underscore the importance of raising awareness about the negative impacts of gadgets and regulating non-academic gadget use. Encouraging more direct interactions and providing social skills training can help students develop better sympathy and empathy attitudes, thereby maintaining the quality of their social relationships in the digital age.*

Keywords: *Gadget use, Sympathy, Empathy, Students, Social interaction*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget terhadap sikap simpati dan empati mahasiswa di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada fenomena penggunaan gadget yang meluas di kalangan mahasiswa, yang berdampak pada perubahan interaksi sosial dan kemampuan untuk memahami perasaan orang lain. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan, yang mengumpulkan data dari berbagai sumber pustaka seperti buku, jurnal ilmiah, dan laporan penelitian. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan mengurangi interaksi tatap muka, yang pada gilirannya menghambat pengembangan simpati dan empati mahasiswa. Mahasiswa yang lebih sering berkomunikasi melalui media sosial cenderung kurang peka terhadap lingkungan sekitar dan memiliki kesulitan dalam memahami dan merasakan perasaan orang lain. Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif gadget serta mengatur penggunaan gadget untuk keperluan non-akademis. Mendorong lebih banyak interaksi langsung dan memberikan pelatihan keterampilan sosial dapat membantu mahasiswa mengembangkan sikap simpati dan empati yang lebih baik, sehingga menjaga kualitas hubungan sosial mereka di era digital.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Simpati, Empati, Mahasiswa, Interaksi Sosial

1. LATAR BELAKANG

Seiring berkembangnya budaya dan zaman yang dimana lebih sering kita sebut dengan “Jaman Now” ini tentu menjadi dilema bagi nasib umat manusia secara global. Tidak luput dari kemudahan-kemudahan yang memanjakan manusia dengan segala fasilitas dan teknologi yang ada. Pergeseran paradigma dalam kehidupan modern juga telah mengubah interaksi sosial, terutama di kalangan siswa. Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta juga mengalami hal ini. Penggunaan perangkat merupakan komponen penting dalam perubahan pola interaksi antar individu ini. Dalam kehidupan sehari-hari, gadget telah menjadi bagian dari hidup manusia dengan segala fasilitas dan fungsinya, seperti memberikan akses

informasi dan komunikasi tanpa batas geografis. Dan begitu pula dengan kasus kecanduan gadget yang sering kita dengar di berita lokal maupun berita internasional.

Ditengah kemudahan dan segala akses yang diberikan gadget, muncul pertanyaan mengenai dampaknya terhadap emosional dan rasional penggunaannya, sikap simpati dan empati sebagai dasar dalam melakukan tindakan memahami dan mengerti perasaan orang lain, level kepedulian terhadap sesama yang jauh berbeda dengan generasi sebelumnya menjadi fokus utama penelitian ini. Dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi mahasiswa dapat merasakan keterhubungan dan kedekatan dengan orang lain yang bersifat daring atau virtual, namun yang menjadi pertanyaannya adalah sejauh mana hubungan antar individu di dunia nyata.

Menurut penelitian Pew Research Center, meskipun penggunaan media sosial dapat meningkatkan dukungan sosial, terdapat juga bukti bahwa hal ini dapat memiliki efek negatif pada kesejahteraan emosional dan hubungan interpersonal penggunaannya (Pew Research Center, 2020). Selain itu, laporan dari Common Sense Media menunjukkan bahwa remaja menghabiskan rata-rata sembilan jam sehari di media sosial dan platform digital lainnya, yang dapat mengurangi interaksi tatap muka dan potensi keterampilan empatik mereka (Common Sense Media, 2021). American Psychological Association juga mencatat bahwa penggunaan perangkat digital yang berlebihan dapat dikaitkan dengan penurunan interaksi tatap muka dan mungkin berdampak negatif pada empati dan keterampilan sosial pengguna (APA, 2020).

Sejalan dengan pandangan ini, Harvard Magazine mengungkapkan bahwa smartphone dapat mengikis kemampuan kita untuk melakukan percakapan tatap muka yang bermakna, yang sangat penting untuk mengembangkan empati dan pemahaman dalam hubungan (Harvard Magazine, 2013). Penelitian yang dipublikasikan di *Frontiers in Psychology* menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang tinggi berkorelasi dengan rendahnya tingkat empati kognitif dan afektif di kalangan dewasa muda (*Frontiers in Psychology*, 2020). Temuan serupa diungkapkan dalam *Journal of Social and Clinical Psychology*, di mana pengguna media sosial yang berat merasa lebih terisolasi secara sosial dibandingkan dengan rekan-rekan mereka, menunjukkan paradoks di mana koneksi digital dapat menggantikan interaksi empatik yang sejati (*Journal of Social and Clinical Psychology*, 2020).

Menurut artikel di ScienceDirect, kecanduan smartphone di kalangan mahasiswa telah dikaitkan dengan penurunan kinerja akademis, kualitas tidur yang buruk, dan penurunan keterampilan sosial, termasuk berkurangnya empati (ScienceDirect, 2016). Penelitian di *BMC Psychology* juga mengungkapkan bahwa penggunaan smartphone yang berlebihan berkaitan

dengan penurunan tingkat empati dan kualitas hubungan interpersonal di kalangan dewasa muda (BMC Psychology, 2020).

Hal di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Sangat diperlunya melakukan penelitian dengan cermat untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget terhadap sikap sosial mahasiswa, terkhusus dalam sikap simpati dan empati. Mengingat bahwa mahasiswa adalah kelompok yang rentan terhadap pengaruh teknologi. Penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman dan wawasan yang mendalam tentang dinamika interaksi sosial antar mahasiswa di era digital.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (Library research), yang melibatkan serangkaian kegiatan pengumpulan data dari berbagai sumber pustaka, seperti buku, ensiklopedia, dokumen, dan jurnal ilmiah. Penelitian kepustakaan, juga dikenal sebagai kajian literatur (literature review, literature research), merupakan jenis penelitian yang menelaah secara kritis pengetahuan, gagasan, atau temuan dalam literatur yang bersifat akademis, serta merumuskan kontribusi teoritis dan metodologisnya untuk topik tertentu (Hilalludin, H., & Haironi, A. 2024).

Metode penelitian adalah serangkaian cara yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah. Dalam studi literatur ini, penulis membahas asuhan keperawatan pada pasien tifoid yang mengalami hipertermi. Penelitian ini dilakukan melalui metode studi literatur, yang berarti hanya menggunakan karya tulis yang sudah dipublikasikan maupun yang belum dipublikasikan (Embun, 2012).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Gadget

Istilah "gadget" berasal dari bahasa Inggris yang mengacu pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Di Indonesia, gadget juga dikenal sebagai "acang" atau lebih sering disebut "gawai", memiliki ciri inovatif yang membuatnya berbeda dari perangkat elektronik lainnya. Gadget terus mengalami perkembangan dengan menghadirkan teknologi terbaru yang memudahkan kehidupan manusia secara praktis. Awalnya, gadget berupa alat hitung seperti komputer yang sekarang lebih dikenal sebagai kalkulator. Saat ini, gadget telah berevolusi menjadi perangkat yang dapat terhubung ke internet dan dilengkapi dengan berbagai fitur untuk mempermudah berbagai aspek kehidupan manusia.

Menurut Prof. M. Suyanto, gadget adalah alat teknologi yang berfungsi sebagai bantu untuk memudahkan pekerjaan manusia, termasuk smartphone, laptop, tablet, dan sejenisnya. Dr. Abdul Aziz Alimul Hidayat juga menggambarkan gadget sebagai perangkat elektronik portabel yang memiliki berbagai kemampuan, seperti melakukan panggilan telepon, mengirim pesan teks, dan terkoneksi dengan internet. Secara keseluruhan, gadget merupakan kumpulan perangkat elektronik yang mudah dibawa dan praktis, dirancang untuk memudahkan kehidupan manusia dengan segala manfaatnya.

Penggunaan gadget mencakup berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari, seperti komunikasi, akses informasi, peningkatan produktivitas kerja, pendidikan jarak jauh, hiburan melalui musik dan film, serta pemantauan kesehatan dengan fitur-fitur seperti detak jantung dan pengukur kualitas tidur.

B. Dampak Penggunaan Gadget Bagi Mahasiswa

Penggunaan gadget dapat memberikan konsekuensi positif dan negatif yang signifikan bagi penggunanya. Dalam aspek positifnya, penggunaan gadget akan memberikan manfaat jika dilakukan dengan bijak, termasuk pemanfaatan fitur gadget secara efektif serta pengelolaan waktu yang tepat. Sebagai contoh, Dedy Corbuzier, seorang mentalis dan doctor di bidang psikolog, menekankan perlunya keseimbangan antara penggunaan gadget dengan aktivitas fisik dan mental seperti bermain, berlari, membaca, atau menyelesaikan teka-teki. Di sisi lain, penggunaan gadget juga berpotensi menimbulkan dampak negatif yang serius bagi penggunanya. Ini termasuk risiko ketergantungan yang berlebihan, gangguan kesehatan mental dan fisik, serta masalah dalam mempertahankan fokus dan privasi pribadi. Para ahli, termasuk ahli terapi seperti Paula Pile dari Greensboro, Carolina Utara, menyoroti tanda-tanda ketergantungan pada smartphone dan dampak sosialnya yang mungkin merugikan. Mereka memperingatkan bahwa ketergantungan dapat mengganggu pola tidur, menghabiskan waktu bermain game, mengabaikan pekerjaan, dan bahkan merasa sulit untuk menjalani kehidupan tanpa gadget mereka. Namun demikian, dengan pengendalian diri yang baik dan manajemen waktu yang bijak, pengguna gadget dapat mengurangi potensi dampak negatif ini serta mengoptimalkan manfaat yang dapat diperoleh dari teknologi tersebut.

1. Penggunaan Gadget di Kalangan Mahasiswa

Penggunaan gadget di kalangan mahasiswa saat ini sangat tinggi, baik untuk keperluan akademis maupun non-akademis. Gadget digunakan untuk mencari informasi, mengakses bahan kuliah, berkomunikasi dengan dosen dan teman, serta untuk hiburan. Penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa rata-rata menghabiskan beberapa jam sehari menggunakan gadget mereka.

2. Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial

Gadget memiliki dampak yang signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa. Sementara gadget memudahkan komunikasi, mereka juga dapat mengurangi interaksi tatap muka. Mahasiswa cenderung lebih sering berkomunikasi melalui pesan teks atau media sosial daripada bertemu langsung. Hal ini dapat mengurangi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial yang penting, seperti mendengarkan aktif, membaca ekspresi wajah, dan memahami bahasa tubuh.

3. Hubungan Antara Penggunaan Gadget dan Sikap Simpati

Simpati adalah kemampuan untuk merasakan dan memahami penderitaan atau kesulitan orang lain. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi simpati di kalangan mahasiswa. Mahasiswa yang terlalu sering menggunakan gadget mungkin kurang peka terhadap lingkungan sekitar mereka dan cenderung lebih fokus pada dunia maya. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya perhatian terhadap orang lain dan kesulitan dalam membangun hubungan yang penuh simpati.

4. Hubungan Antara Penggunaan Gadget dan Sikap Empati

Empati melibatkan kemampuan untuk memahami dan berbagi perasaan orang lain. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan empati di kalangan mahasiswa. Berkurangnya interaksi tatap muka dan meningkatnya ketergantungan pada komunikasi digital dapat menghambat kemampuan mahasiswa untuk merasakan dan memahami emosi orang lain secara mendalam. Selain itu, kurangnya kesempatan untuk melihat reaksi emosional langsung dari orang lain dapat mengurangi kemampuan mahasiswa untuk mengembangkan empati yang kuat.

5. Dampak Jangka Panjang

Dalam jangka panjang, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan kualitas hubungan antar mahasiswa. Kurangnya simpati dan empati dapat mengakibatkan hubungan yang kurang mendalam dan bermakna. Mahasiswa mungkin menjadi lebih individualis dan kurang peduli terhadap kesejahteraan teman-teman mereka. Hal ini dapat mempengaruhi iklim sosial di kampus dan mengurangi rasa kebersamaan dan solidaritas di antara mahasiswa.

6. Rekomendasi

Untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap simpati dan empati, beberapa langkah dapat diambil:

- Pendidikan dan Kesadaran: Meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang pentingnya interaksi tatap muka dan dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan.
- Pembatasan Waktu: Mengatur waktu penggunaan gadget untuk keperluan non-akademis dan mendorong lebih banyak interaksi langsung.
- Kegiatan Sosial: Mengadakan kegiatan sosial yang mendorong interaksi tatap muka dan kerjasama antara mahasiswa.
- Pengembangan Keterampilan Sosial: Menyediakan pelatihan dan workshop untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti empati dan komunikasi efektif.

C. Empati

Kartini Kartono & Gulo (dalam Nashori, 2008) menjelaskan bahwa empati adalah kemampuan untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain dengan meletakkan kerangka psikologis diri pada pandangan psikologis orang lain. Kohut (dalam Taufik, 2012) mengartikan empati sebagai kemampuan seseorang untuk memasuki pikiran orang lain seolah-olah berada dalam posisi mereka, sementara Hurlock (1999) menyatakan bahwa empati adalah kemampuan individu untuk memahami perasaan dan emosi orang lain serta membayangkan dirinya berada dalam posisi mereka. Carl Rogers (dalam Taufik, 2012), dipengaruhi oleh perannya di bidang terapi, menyampaikan dua konsep tentang empati: pertama, sebagai kemampuan melihat dengan akurat kerangka berpikir internal seseorang; dan kedua, sebagai kemampuan untuk merasakan dan mengalami apa yang dirasakan orang lain tanpa menghilangkan identitas diri sendiri, dengan kontrol diri yang tetap terjaga.

Empati juga dianggap sebagai bentuk sensitivitas anak-anak, karena setiap anak memiliki kedekatan emosional yang unik (Farida Agus Setiawati, 2007). Dalam interaksi sosial, empati memainkan peran penting untuk memastikan komunikasi yang efektif dan membangun hubungan yang dipercayai (Farida Agus Setiawati, 2007). Riswandi (2013) menyebutkan bahwa empati merupakan salah satu elemen kunci dalam komunikasi efektif, yang juga diakui oleh Rogers (1980) sebagai penting dalam memperbaiki hubungan interpersonal dan komunikasi yang lebih baik.

Titchener (1915) menunjukkan bahwa empati membantu individu memahami fenomena yang kompleks seperti ilusi visual dengan mendiskusikannya baik dengan diri sendiri, orang lain, atau lingkungan, selama individu tetap sadar dalam proses empati. Goleman (2003) mengatakan bahwa empati melibatkan merasakan dan memahami perspektif orang lain, yang dapat memperkuat rasa kepercayaan dan kemampuan individu untuk beradaptasi dalam hubungan sosial yang sehat.

Empati juga berperan penting dalam pengendalian emosi seseorang, di mana individu dapat merasakan perubahan fisiologis orang lain dan dengan demikian lebih mudah memahami posisi mereka (Goleman, 2007). Dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa empati adalah kemampuan untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain seolah-olah berada dalam keadaan yang mereka alami, dengan mampu mengadopsi sudut pandang orang lain tanpa kehilangan identitas diri sendiri.

D. Aspek Empati

Aspek-aspek empati menurut David (dalam Nashori, 2008) meliputi beberapa elemen esensial. Pertama, "Perspective taking" adalah kemampuan untuk memahami sudut pandang orang lain tanpa memerlukan proses berfikir yang rumit. Kedua, "Fantasy" merupakan kemampuan untuk mengubah diri secara imajinatif berdasarkan perasaan atau tindakan yang dialami oleh karakter dalam berbagai media seperti film, kartun, atau buku. Ketiga, "Empathic concern" adalah perasaan yang berorientasi pada orang lain serta rasa peduli terhadap kesedihan mereka. Terakhir, "Personal distress" mengacu pada kecemasan atau ketakutan pribadi yang muncul ketika menghadapi situasi tertentu.

Secara keseluruhan, empati dapat dipahami sebagai gabungan dari aspek-aspek tersebut, yaitu Perspective taking, Fantasy, Empathic concern, dan Personal distress, sebagaimana dikemukakan dalam penelitian ini yang merujuk pada David (dalam Nashori, 2008).

E. Faktor Yang Memengaruhi Empati

Faktor-faktor yang mempengaruhi empati (Goleman, 2007) meliputi beberapa elemen yang saling berinteraksi dalam konteks sosial dan psikologis individu. Sosialisasi merupakan proses penting di mana individu belajar untuk berinteraksi dengan lingkungannya dan menginternalisasi nilai-nilai sosial yang memengaruhi cara mereka memahami dan merespons orang lain. Selain itu, perkembangan kognitif menjadi dasar dalam kemampuan individu untuk mengenali, mengevaluasi, dan memahami perspektif orang lain secara lebih mendalam. Mood dan perasaan individu juga berperan dalam memberikan warna terhadap respons empati mereka terhadap orang lain, karena keadaan emosional dapat memengaruhi kemampuan seseorang dalam menafsirkan dan merespons situasi sosial dengan tepat.

Situasi dan konteks tempat interaksi juga turut mempengaruhi ekspresi empati seseorang. Terakhir, komunikasi efektif memfasilitasi pengertian dan saling memahami antara individu, memungkinkan mereka untuk berbagi pengalaman, emosi, dan persepsi dengan lebih baik. Kombinasi dari faktor-faktor ini memberikan kerangka kerja yang lebih lengkap dalam memahami bagaimana empati berkembang dan diekspresikan dalam konteks kehidupan sehari-hari.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tinggi di kalangan mahasiswa memiliki dampak signifikan terhadap sikap simpati dan empati mereka. Mahasiswa cenderung lebih sering berkomunikasi melalui pesan teks dan media sosial daripada interaksi tatap muka, yang mengakibatkan penurunan kemampuan dalam memahami dan merasakan perasaan orang lain. Berkurangnya interaksi langsung menyebabkan mahasiswa menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar mereka, mengurangi perhatian terhadap orang lain, dan menghambat pengembangan keterampilan sosial penting seperti mendengarkan aktif dan memahami bahasa tubuh.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa ketergantungan pada gadget dapat mengurangi kemampuan mahasiswa untuk mengembangkan empati yang mendalam. Kurangnya kesempatan untuk melihat reaksi emosional langsung dari orang lain membuat mahasiswa sulit untuk merasakan dan memahami emosi orang lain secara mendalam. Akibatnya, hubungan sosial di antara mahasiswa menjadi kurang mendalam dan bermakna, dengan meningkatnya sikap individualis dan berkurangnya rasa kebersamaan dan solidaritas di kampus.

Untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap simpati dan empati, diperlukan beberapa langkah strategis. Meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang pentingnya interaksi tatap muka dan dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan adalah langkah pertama yang penting. Selain itu, pembatasan waktu penggunaan gadget untuk keperluan non-akademis, serta mendorong lebih banyak interaksi langsung melalui kegiatan sosial dan pelatihan keterampilan sosial, dapat membantu mahasiswa mengembangkan simpati dan empati yang lebih baik. Dengan pendekatan yang tepat, mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan tetap menjaga kualitas hubungan sosial mereka.

DAFTAR REFERENSI

- American Psychological Association. (2020). Digital devices and mental health. Retrieved from <https://www.apa.org/news/press/releases/stress/2020/digital-devices-social-media>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Goleman, D. (2003). Meningkatkan kemampuan empati untuk membangun hubungan sosial yang baik.
- Goleman, D. (2007). Peran empati dalam mengendalikan emosi seseorang.
- Goleman, D. (2007). *Social intelligence: The new science of human relationships*. Bantam Books.
- Hidayat, M. F., Hilalludin, H., & Haironi, A. (2024). Implementasi Nilai Solidaritas pada Mahasiswa Semester 6 Prodi Pendidikan Bahasa Arab Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(4), 222-228.
- Hilalludin, H., & Althof, G. (2024). Perbedaan Tingkat Kematangan Sosial Antara Santri Pondok Pesantren Modern Dan Tradisional. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2(3), 201-208.
- Hilalludin, H., & Haironi, A. (2024). Nilai-nilai perjuangan pendidikan karakter Islam KH Abdullah Sa'id. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 283-289.
- Hurlock, E. B. (1999). Empati sebagai kemampuan individu dalam memahami perasaan serta emosi orang lain lalu membayangkan dirinya dalam posisi orang tersebut.
- Kartono, K., & Gulo, K. (dalam Nashori, 2008). Empati merupakan pemahaman mengenai pikiran maupun perasaan diri sebagaimana yang dialami oleh orang lain dengan cara meletakkan kerangka psikologis diri pada pedoman psikologis orang lain.
- Koentjaraningrat. (1997). *Metode-metode penelitian masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
- Kohut, H. (dalam Taufik, 2012). Empati sebagai proses seseorang dalam berfikir mengenai kondisi orang lain seolah-olah berada di posisi orang tersebut.
- Mattew, B., & Ross, L. (2010). *Research methods: A practical guide for the social sciences*. Harlow: Pearson Education.
- Riswandi. (2013). Komunikasi efektif dengan peran empati: Respect, Empathy, Audible, Clarity, dan Humble.
- Rogers, C. (dalam Taufik, 2012). Konsep empati sebagai melihat kerangka berfikir seseorang secara internal dengan akurat, serta memasuki diri orang lain tanpa menghilangkan identitas diri.
- Rogers, C. R. (1980). Meningkatkan komunikasi dan hubungan dengan peran empati.

- ScienceDirect. (2016). The impact of smartphone addiction on college students. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563216301477>
- Setiawati, F. A. (2007). Sikap empati sebagai bentuk sensitivitas emosional pada anak.
- Titchener, E. B. (1915). Peran empati dalam memahami fenomena ilusi visual.
- Wahyudin, M. I., Hilalludin, H., & Haironi, A. (2024). Peran Dosen Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta (STITMA). *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 130-136.
- Walidin, Saifullah, & Tabrani. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.
- Yustika Suci, N., Yusuf, R., & Pamuti, P. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap aspek perkembangan emosi dan sosial siswa kelas tinggi pada SD Negeri 50 Kota Ternate. Ternate: Universitas Khairun.