

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN EMPATI PADA MAHASIWA UIN SUSKA RIAU

RahmiKurniawati

Rahmikurnia12345@gmail.com

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan SyarifKaim Riau

Abstrak

Empati merupakan kemampuan seseorang untuk mengenal dan memahami emosi, pikiran serta sikap orang lain. Empati memungkinkan individu untuk memahami maksud orang lain, memprediksi perilaku mereka dan mengalami emosi yang dipicu oleh emosi mereka, ciri-ciri orang yang berempati yaitu mendengarkan pembicaraan orang lain, menerima sudut pandang orang lain dan peka terhadap perasaan orang lain. Salah satu hal yang mempengaruhi empati seseorang adalah kecanduan *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan empati. Subjek penelitian berjumlah 120 Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska Riau yang diperoleh dengan menggunakan *purposive sampling*. Instrumen dalam penelitian ini yaitu skala kecanduan *game online* dari Ferdy (2014) yang merupakan hasil modifikasi dari skala Chen dan Chang dan hasil adaptasi dan modifikasi skala empati dari skala Davis. Hasil analisis korelasi *pearson* diperoleh $r = -0,476$ dengan nilai $p = 0,000 (p \leq 0,01)$, artinya ada hubungan yang negatif antara kecanduan *game online* dengan empati pada mahasiswa artinya semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah empati, sehingga hipotesis diterima.

Kata Kunci : Empati, Kecanduan *game online*

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.