

**Pengaruh *Phubbing* terhadap Interaksi Sosial
Siswa Kelas X SMAN 3 Jember**

Nurma Sofianta¹

¹nurma.nehru@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out whether or not the influence of phubbing behavior on the social interaction of class X students in SMA N 3 Jember. The research method used is descriptive analysis correlation. The population used as objects in this study are students of class X SMA N 3 Jember in the 2019-2020 school year. The sample in this study were 170 students. The results of the study were calculated with the Pearson Product Moment Test, with a significance level of 5% and N 170 obtained r count of 0.306 and r table of 0.1497. After r count compared to r table it turns out that r count is greater than r table that is $0.306 > 0.1497$. thus it can be concluded that the hypothesis (H_a : phubbing behavior influences the level of communication quality of class X students of SMA N 3 Jember can be accepted).

Keywords: *Phubbing; Social Interaction*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan ada atau tidaknya pengaruh *phubbing* terhadap interaksi social siswa kelas X di SMAN 3 Jember. Metode penelitian yang digunakan adalah korelasi yang bersifat analisis deskriptif. Populasi yang dijadikan objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA N 3 Jember tahun pelajaran 2019-2020. Sampel dalam penelitian ini adalah 170 siswa. Hasil Penelitian dihitung dengan Uji Pearson Product Moment yaitu dengan taraf signifikan 5% dan N 170 diperoleh r hitung sebesar 0.306 dan r tabel sebesar 0,1497. Setelah r hitung dibandingkan dengan r tabel ternyata r hitung lebih besar dibandingkan r tabel yaitu $0.306 > 0.1497$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_a : perilaku *phubbing* berpengaruh terhadap tingkat kualitas komunikasi siswa kelas X SMA N 3 Jember dapat diterima).

Kata kunci : Interaksi Sosial; *Phubbing*

¹ SMA Negeri 3 Jember, Indonesia

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih turut membawa perubahan yang besar pada pola komunikasi manusia. Jika dahulu kehidupan manusia terdiri dari berbagai hal yang bersifat sederhana kini telah berubah menjadi lebih praktis. Jika sebelumnya manusia melakukan komunikasi secara lisan dan bertatap muka namun pada era digital seperti sekarang ini, manusia tidak harus bertatap muka lagi untuk berkomunikasi karena alat komunikasi seperti ponsel maupun *smartphone* menjadi perangkat yang dapat menjembatani manusia untuk saling berkomunikasi dan saling bertukar informasi.

Masyarakat menyambut baik akan hadirnya perkembangan teknologi yang semakin maju. Salah satu bagian dari masyarakat yang menyambut baik adanya perkembangan teknologi adalah kalangan remaja. Ketergantungan terhadap ponsel cenderung dialami oleh remaja yang lahir di pertengahan tahun 2000-an. Dalam teori ketergantungan (*Depedency Theory*) adalah teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa semakin seseorang tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu (Melvin Defluer & Sandra Ball Roceach, 1976). Apabila manusia tidak mengikuti perkembangan teknologi dan informasi maka manusia akan di kucilkan oleh keadaan, namun jika pemakaian teknologi tidak sesuai dengan kebutuhannya maka kinerja dari teknologi pun menjadi tidak efektif.

Sejak perkembangan *smartphone*, semakin lama semakin banyak manusia yang tertarik dengan benda itu. Manusia selalu menggunakan *smartphone* pada setiap kegiatan dikehidupan sehari-harinya, baik saat makan, saat sedang berjalan, ketika rapat bahkan menjelang waktu tidur, sehingga manusia dibuatnya seperti tidak tahu waktu, tidak tahu aturan, menjadi apatis dan tidak peduli dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya (CNN Indonesia, 2019). Perkembangan *smartphone* ternyata justru membuat jarak antar manusia, banyak orang yang sibuk sendiri dan mengabaikan lawan bicara atau orang yang ada disekitarnya. Akademisi Australia bersama dengan sebuah organisasi Macquarie Dictionary menciptakan sebuah kata baru untuk menggambarkan fenomena perilaku manusia yang terjadi akhir-akhir ini. Sebuah kata baru bernama *phubbing* pun muncul, istilah *phubing* berasal dari kata *phone* dan *snubbing* dan digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smarphone* yang berlebihan.

Salah satu kalangan yang paling banyak menggunakan smartphone adalah pelajar. Pelajar menggunakan ponsel setiap saat dan setiap waktu, saat berada di dalam kelas, saat sedang ulangan, saat guru menerangkan, saat jam istirahat, saat makan bahkan saat mereka sedang bermain dengan teman-temannya sehingga mereka seakan tidak peduli lagi dengan keadaan yang ada dilingkungan sekitarnya. Kecanggihan ponsel yang dimiliki oleh setiap pelajar menjadikannya lebih tertarik untuk bermain ponsel dibandingkan berinteraksi dengan teman sebangunnya. Hasil observasi awal menunjukkan 100% siswa di SMA N 3 JEMBER telah memiliki ponsel canggih dengan berbagai macam fitur yang menarik didalamnya.

Baginya pertemanan, kebersamaan, dan komunikasi hanya dunia maya, bukan dunia nyata. Anti sosial menjadi salah satu dampak terbesar yang dapat terjadi tanpa disadari. Sehingga para *phubber* kehilangan kemampuan hidup bersama dan juga semakin alergi dengan kegiatan *silaturahmi* secara langsung (Yusnita & Hamdani M.Syam, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas pada tahun 2018 yang berjudul "*The Effects of Phubbing on Social Interaction*", untuk mengukur pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi social seseorang, ditemukan bahwa peningkatan perilaku *phubbing* secara signifikan dan negative mempengaruhi persepsi interaksi social.

Sampai saat ini studi tentang pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi social masih sangat terbatas. Artikel ini merupakan hasil penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh perilaku *phubbing* terhadap tingkat interaksi social khususnya pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Jember tahun pelajaran 2019-2020.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode penelitian korelasi yang bersifat analisis diskriptif yang dilakukan pada tanggal 2 Desember sampai 16 Desember 2019. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 3 Jember tahun pelajaran 2019-2020. Metode observasi dan kuisioner adalah metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini. Observasi penelitian dilakukan sesuai dengan pedoman observasi yang telah dibuat untuk memudahkan peneliti dalam mengamati perilaku siswa. Kuisioner yang digunakan untuk mengukur perilaku *phubbing* peneliti mengadopsi dari peneliti sebelumnya yaitu Chotpitayasunondh dalam penelitiannya yang berjudul "*Measuring Phone Snubbing Behavior : Development and Validation of the*

Generic Scale of Phubbing (GSP) and tge Generic Scale of Being Phubbed (GSBP), (Chotpitayasunondh, Karen M.Douglas), dimana kuisisioner tersebut terdiri dari 15 item pernyataan. Sementara kuisisioner untuk mengukur tingkat interaksi social peneliti menyiapkan 50 pernyataan yang akan di uji validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan SPSS For Windows Realise 20.

Berdasarkan hasil uji tersebut terdapat 33 pernyataan yang valid dan relevan untuk di berikan kepada responden. Pemilihan sample menggunakan 2 prinsip, yaitu purposive atau menentukan criteria terhadap siswa yang dapat memberikan informasi sesuai dengan tujuan penelitian; dan random (acak) dimana hanya mengambil beberapa siswa secara acak untuk memilih siswa yang akan menjawab tujuan dari penelitian. Topik yang digali pada penelitian ini adalah tentang ada atau tidaknya perilaku phubbing pada siswa kelas X SMAN 3 Jember dan bagaimanakah pengaruh perilaku phubbing terhadap interaksi sosial siswa tersebut.

Dalam jurnal yang dibuat oleh oleh Chotpitayasunondh (2018) yang berjudul "*Measuring Phone Snubbing Behavior: Development and Validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP)*" terdapat beberapa faktor yang menyebabkan perilaku *phubbing*, yaitu : 1) *Nomophobia*, yaitu suatu sindrom kegelisahan jika jauh dari dari smartpphone; 2) *Interpersonal Conflict*, yaitu pertentangan atau konflik yang dirasakan antar seseorang dengan orang lain karena pertentangan kepentingan 3) *Self Isolation*, yaitu suatu kondisi dimana individu tersebut memisahkan diri dari orang lain / melarikan diri dari berbagai macam kegiatan social dan mengisolasi diri dengan cara menggunakan ponselnya. 4) *Problem Acknowledgment*, yaitu sebuah pengakuan dari individu itu sendiri bahwa individu tersebut memiliki masalah *phubbing*.

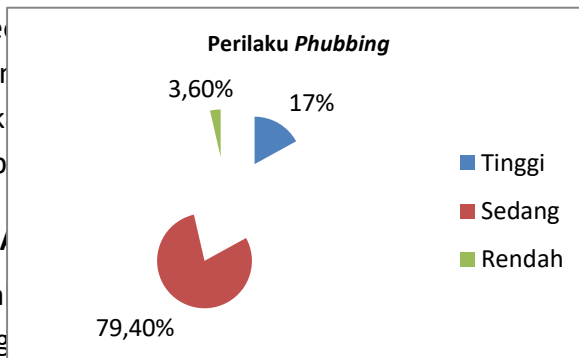
Dampak yang ingin digali pada penelitian ini adalah dampak perilaku *phubbing* terhadap interaksi social. Merujuk pada pendapat Astrid S. Susanto dalam: *Aktif dan Kreatif Belajar Sosiologi 1:2016:73*) bahwa interaksi social adalah hubungan antar manusia yang menghasilkan suatu proses pengaruh memengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur social. Hasil interaksi sangat ditentukan oleh nilai dan arti serta interpretasi yang diberikan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi ini. Interaksi sosial dapat terjadi bila antara dua individu atau kelompok terdapat kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial merupakan tahap pertama dari terjadinya hubungan social. Komunikasi merupakan penyampaian suatu informasi dan pemberian tafsiran dan reaksi terhadap informasi yang

disampaikan (Abe
baik atau buruk
kualitas komunik
komunikasi terseb

HASIL DAN PEMBA

Sampel da
untuk mengisi ang

Generic Sclae of Phubbing dari Chotpitayasunondh dan skala kualitas komunikasi yang terdiri dari 33 item. Berikut table hasil data dalam penelitian ini :



A. P ; 2016). Maka
bergantung pada
g terlibat dalam

ap subjek diminta
yang diadopsi dari

Tabel 1. Presentase Skor perilaku phubbing

Interfal	Frekuensi	Presentaseskor (%)	Kriteria
15 - 30	8	3,6 %	Rendah
31 - 45	133	79,4%	Sedang
45 – 100	29	17%	Tinggi

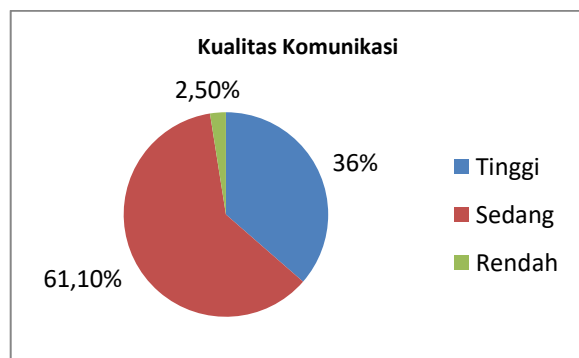
Sumber: Data diolah

Tabel 2. Presentase Skor Tingkat Kualitas Komunikasi Siswa

Internal	Frekuensi	Presentaseskor (%)	Kriteria
33 – 36	5	2,5 %	Rendah
67 – 99	103	61,1%	Sedang
100 - 132	62	36,4%	Tinggi

Sumber: Data diolah

Dari table diatas dapat dilihat perbandingan pengaruh perilaku phubbing terhadap kualitas komunikasi yang terjadi pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Jember sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram hasil angket pengaruh perilaku phubbing terhadap kualitas komunikasi siswa kelas X SMA Negeri 3 Jember

Berdasarkan skor penghitungan angket yang diambil dari 170 responden didapatkan hasil jumlah skor variable x adalah 7100, jumlah skor variable y adalah 16.400 dan jumlah skor variable xy adalah 688038. Data penghitungan koefisien korelasi variable X dan Y diperoleh nilai $r = 0.306$.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji korelasi dengan data kualitatif. Untuk mengetahui pengaruh perilaku *phubbing* terhadap tingkat kualitas komunikasi siswa kelas X SMA Negeri 3 Jember peneliti menggunakan rumus product moment.

Berdasarkan hasil penghitungan diatas diperoleh r hitung sebesar 0.306 pada taraf signifikan 5% dengan jumlah sample 170 diperoleh r tabel sebesar 0,1497. Setelah r hitung dibandingkan dengan r tabel ternyata r hitung lebih besar dibandingkan r tabel yaitu $0.306 > 0.1497$. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_a : perilaku *phubbing* berpengaruh terhadap tingkat kualitas komunikasi siswa kelas X SMA N 3 Jember dapat diterima). Dari hasil uji r hitung diatas dapat dijelaskan bahwa nilai koefisien korelasi uji pearson product moment dan makna keeratannya dalam sebuah uji analisis statistic atau analisis data adalah $0.2 < 0.4$ yang berarti bahwa antara variable X dan Y terdapat korelasi namun hubungannya rendah atau lemah.

Untuk menguji signifikansi hubungan yang ditemukan berlaku untuk seluruh populasi yang berjumlah 309 siswa maka perlu dilakukan uji signifikansi dengan rumus uji signifikansi korelasi product moment.

Harga t hitung tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t tabel untuk kesalahan 5% uji 2 pihak dan $dk = N-2 = 170-2 = 168$ maka diperoleh t tabel = 1,65397.

Setelah harga t hitung dibandingkan dengan harga t tabel ternyata harga t hitung lebih besar dari harga t tabel yaitu : $4,174 > 1,66397$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 yaitu tidak terdapat hubungan antara perilaku *phubbing* terhadap tingkat interaksi social ditolak dan H_a yaitu terdapat hubungan antara perilaku *phubbing* terhadap interaksi social diterima

Dari hasil penelitian di dapatkan sebanyak 17% siswa berperilaku *phubbing* tinggi, 79,4% sedang, dan 3,6% rendah. Siswa yang teridentifikasi melakukan perilaku *phubbing* dapat di ketahui dari kebiasaan mereka sehari-hari, dimana mereka selalu membawa ponsel mereka dimanapun dan kapanpun, mereka menggunakan ponsel saat mereka sedang berkumpul dengan teman-temannya, saat berada di kantin, bahkan saat mereka berada didalam kelas. Mereka bermain ponsel setiap saat dan dengan berbagai macam alasan, beberapa siswa

mengaku menggunakan ponsel karena untuk menghilangkan rasa bosan, menghilangkan rasa stres, mengalihkan pandangan atau perhatian dari sesuatu yang tidak mereka sukai, takut kehilangan berita terbaru yang terdapat pada media social dan mencari bergaimacam informasi yang penting bagi mereka. Sedangkan hasil penelitian tentang kualitas komunikasi siswa diperoleh data bahwa 17% kualitas komunikasi siswa tinggi, 79.4% sedang, dan 3.6% rendah. Hal tersebut dapat terlihat dari beberapa kebiasaan siswa saat sedang berinteraksi dengan orang lain. Saat sedang asyik bermain ponsel siswa bahkan mengabaikan teman yang berada disampingnya dan tidak memperdulikan apa saja yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Kualitas komunikasi menjadi menurun sebab antar kedua belah pihak terdapat salah satu yang mengabaikan lawan bicara mereka sehingga tujuan dari pada komunikasi tidak dapat disampaikan dan diterima dengan baik.

Untuk mengetahui hubungan antara perilaku *phubbing* terhadap tingkat kualitas komunikasi social siswa dilakukan uji statistic dengan menggunakan uji *pearson product moment* , hasil dari uji statistic tersebut didapati hasil nilai r hitung sebesar 0.306, dari hasil perhitungan r hitung rentang nilai koefisien korelasi berkisar antara 0,2 sd < 0,4, yang artinya terdapat hubungan yang rendah antara perilaku *phubbing* terhadap kualitas interaksi social siswa kelas X SMA N 3 Jember. Taraf signifikansi 5 % dengan jumlah sampel sebanyak 170 siswa di peroleh hasil dari r tabel sebesar 0,1497 setelah r hitung dibandingkan dengan r tabel ternyata $0,306 > 0,1497$. Dari hasil perbandingan r hitung dan r tabel dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a : terdapat pengaruh antara perilaku *phubbing* terhadap kualitas interaksi siosial kelas X SMA N 3 Jember diterima dan H_o ditolak.

Untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh perilaku *phubbing* terhadap tingkat kualitas komunikasi social dilanjutkan dengan pengujian lanjutan uji tabel. Harga t hitung tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t tabel untuk kesalahan 5% uji 2 pihak dan $dk = N-2 = 170-2 = 168$ maka diperoleh t tabel = 1,65397. Setelah harga t hitung dibandingkan dengan harga t tabel ternyata harga t hitung lebih besar dari harga t table yaitu : $4,174 > 1,66397$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara perilaku *phubbing* terhadap tingkat kualitas komunikasi.

Hasil penelitian yang didapat kan oleh peneliti ternyata sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Varoth Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas (2018) tentang pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi social

yang menyimpulkan bahwa perilaku *phubbing* secara signifikan dan negative sangat berpengaruh terhadap interaksi social.

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa terdapat pengaruh perilaku *phubbing* terhadap tingkat interaksi sosial siswa kelas X SMA N 3 Jember, dari hasil uji r hitung dibandingkan dengan r tabel perilaku *phubbing* berpengaruh terhadap tingkat interaksi sosial namun korelasinya rendah, hal tersebut disebabkan karena perilaku *phubbing* pada saat ini sudah dianggap sebagai suatu hal yang normal, siswa yang di-*phubb* (siswa yang menerima perilaku *phubbing*) pada kesempatan lain mereka juga akan melakukan *phubbing* terhadap orang lain sehingga mereka tidak merasa tersakiti saat mereka menerima perlakuan itu. Berkaitan dengan interaksi social pada era globalisasi, komunikasi saat ini lebih memanfaatkan adanya kecanggihan teknologi seperti menggunakan media social dan lain-lain. Saat sedang melakukan komunikasi, bertatap muka antara komunikator dan komunikan tidak lagi dianggap sebagai suatu hal yang harus dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan antara kedua belah pihak, namun dengan munculnya teknologi yang semakin inovatif justru manusia menjadi lebih kreatif, mampu mengekspresikan diri melalui media social, dan dapat menjalin kerjasama untuk mencapai kesepakatan antara kedua belah pihak.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa siswa kelas X SMA N 3 Jember yang berperilaku *phubbing* terhadap orang yang ada di lingkungan sekitarnya. Dari beberapa siswa yang terindikasi berperilaku *phubbing* tersebut diketahui bahwa terdapat pengaruh antara perilaku *phubbing* terhadap tingkat kualitas komunikasi siswa. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji *pearson product moment* diperoleh nilai r hitung 0,306, dari hasil perhitungan r hitung rentang nilai koefisien korelasi berkisar antara 0,2 sd < 0,4, pada taraf signifikansi 5 % dengan jumlah sampel sebanyak 170 siswa di peroleh hasil r tabel sebesar 0,1497, setelah r hitung dibandingkan dengan r tabel ternyata r hitung lebih besar dari r tabel yaitu $0,306 > 0,1497$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara perilaku *phubbing* terhadap kualitas interaksi sosial kelas X SMA N 3 Jember diterima dan H_0 yaitu: "tidak adanya pengaruh antara perilaku *phubbing* terhadap interaksi social pada kelas X SMA N 3 Jember" ditolak.

Dari hasil kesimpulan yang dijelaskan sebelumnya, perilaku *phubbing* yang terdapat di lingkungan SMA N 3 Jember khususnya pada siswa kelas X diharapkan agar segera diatasi dengan cara memberikan pengertian kepada siswa tentang dampak buruk dari perilaku tersebut sehingga interaksi sosial antara siswa kedepannya dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Abeele, M. M. V., Antheunis, M. L., & Schouten, A. P. (2016). *The effect of mobile messaging during a conversation on impression formation and interaction quality*. *Computers in Human Behavior*, 62, 562-569. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.04.005>

Astrid S. Susanto (2016). *Aktif dan Kreatif Belajar Sosiologi*.

Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (in press). *The effect of "phubbing" on social interaction*. *Journal of Applied Social Psychology*.

CNN Indonesia .<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170714134144-277-227920/phubbing-fenomena-sosial-yang-merusak-hubungan>(diakses pada : 29 Juli 2019)

Yuna Yusnita, Hamdani M.Syam. *Pengaruh Perilaku Phubbing Akibat Penggunaan Smartphone Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa* [internet]. Tersedia pada [:https://scholar.google.co.id/scholar?q=pengaruh+perilaku+phubbing+terhadap+interaksi+sosial&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart#d=gs_qa_b&u=%23p%3DGnbki7walfwJ](https://scholar.google.co.id/scholar?q=pengaruh+perilaku+phubbing+terhadap+interaksi+sosial&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart#d=gs_qa_b&u=%23p%3DGnbki7walfwJ) (diakses pada : 30 Januari 2019)