Jurnal Global Ilmiah
Vol. 1, No. 9, Juni 2024
ISSN: 3026-5207

710

Perilaku Phubbing (Phone Snubbing) pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta

Herlina Putri, Abdul Haris Fatgehipon, Saipiatuddin
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
*Email untuk Korespondensi: herlinaputri1202@gmail.com, pertahanan@yahoo.com, saipiatuddin@unj.ac.id

Kata kunci:

Perilaku;
Phubbing;
Mahasiswa

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku phubbing pada mahasiswa FIS Universitas Negeri Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan puposive sampling dengan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa adanya hubungan mahasiswa FIS Universitas Negeri Jakarta pada perilaku phubbing (Phone Snubbing) dengan frekuensi indikator paling tertinggi adalah pada faktor kecanduan media sosial sebesar 74.4%. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengontrol durasi penggunaan media sosial sehingga menimbulkan perilaku phubbing. Meski media sosial menyajikan konten-konten menghibur di tengah permasalahan dalam kehidupan nyata

Keywords:

Behaviour;
Phubbing;
Student

This research aims to determine phubbing behavior among FIS students at Jakarta State University. The research method used is a quantitative method. The sampling technique uses purposive sampling with a questionnaire. The results of this research show that there is a relationship between FIS students at Jakarta State University and phubbing behavior (Phone Snubbing) with the highest frequency indicator being the social media addiction factor of 74.4%. Students experience difficulty in controlling the duration of social media use, giving rise to phubbing behavior. Even though social media provides entertaining content amidst problems in real life.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY-SA .
This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah banyak membawa perubahan yang sangat pesat bagi kehidupan manusia di era globalisasi. Kemudahan informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang positif sekaligus negatif pada segala aspek perubahan. Ponsel atau *smartphone* merupakan salah satu hasil dari perkembangan kemajuan teknologi yang saat ini terus berinovasi mengeluarkan berbagai macam model dengan tipe yang berbeda-berbeda sehingga hampir di setiap kalangan pada masyarakat pasti akan lebih memilih untuk memiliki *smartphone* sebagai gaya hidup di era modern ini. Ditengah banyaknya keuntungan nyata dalam menyatukan orang-orang, *smartphone* terkadang dapat membuat orang terpisah (Turkle, 2011). Terlebih lagi ketika *smartphone* bergabung dengan internet dan menghasilkan sebuah media sosial. Hal ini akan mengakibatkan beberapa fenomena perubahan sosial di masyarakat, seperti berubahnya pola perilaku individu dengan orang di sekitar ketika mereka asyik bermain media sosial di *smartphone*, atau bahkan hanya dengan getaran *smartphone* saja individu mampu langsung teralihkan dari komunikasi langsung yang sedang dilakukan. (Rafinitia, 2021).

Komunikasi merupakan hal yang penting bagi kehidupan antar sesama manusia. Namun, adanya kecanggihan *smartphone* membuat batasan komunikasi membentang tinggi. Secara online, melalui komunikasi dengan *smartphone* adalah hal yang paling mudah dilakukan karena tidak ada batasan jarak dan ruang. Tetapi secara langsung *smartphone* adalah halangan besar untuk berkomunikasi dengan individu lain. Salah satu perilaku yang sering kali terjadi adalah pada saat dua individu saling berhadapan untuk berinteraksi namun salah satu individu tersebut hanya terfokus pada *smartphone* untuk bermain *game online* atau bermain media sosial sedangkan individu lain mencoba untuk berinteraksi walaupun diabaikan. Perilaku ini biasanya disebut

dengan istilah *phubbing* atau *phone snubbing* dimana pelaku mengacuhkan lawan bicaranya dengan aktivitas lain. *Phubbing* banyak di lakukan di lingkungan masyarakat, sekolah, keluarga dan mahasiswa. Bukan hanya dilakukan oleh anak-anak atau remaja tetapi orang dewasa pun dapat melakukan perilaku *phubbing*. Manusia sendiri merupakan makhluk sosial, manusia secara alami selalu membutuhkan hubungan dan berkomunikasi dengan manusia lainnya maupun lingkungan.

Mahasiswa selalu identik dengan kritisan dalam berpikir baik melakukan suatu tindakan maupun pun mengambil keputusan (Solihat & Arnasik, 2018). Dalam menghadapi era globalisasi yang semakin maju, perguruan tinggi juga harus ikut menyesuaikan roda globalisasi agar tetap sejalan dengan zaman. Salah satu perguruan tinggi yang mulai mengikuti teknologi yang mulai berkembang berkembang adalah Universitas Negeri Jakarta. Mahasiswa merupakan pelaku yang paling rentan dalam melakukan sikap *phubbing* di tempat umum baik dengan teman, keluarga, maupun dengan orang lain. Mahasiswa telah merasakan kemajuan zaman yang berkembang secara pesat sehingga timbul candu akan kemudahan teknologi yang mana akan memberikan dampak yang negatif dari kemudahan tersebut sehingga dalam berperilaku mahasiswa dituntut untuk lebih menghargai nilai-nilai sosial yang ada di dalam masyarakat.

Menurut Nugroho, Kristianto dan Suharno (2016) Mahasiswa sangat diharapkan oleh orangtua, keluarga maupun negara untuk menjadi generasi penerus bangsa dan negara yang berkualitas. Terlibat aktif dalam perkuliahan maupun dalam lingkungan akademik serta dapat menikmati hubungan dengan semua orang akan berdampak pada kualitas diri individu dalam berbagai hal (Rohaniawati, 2016). Mahasiswa juga merupakan calon intelektual atau cendekiawan muda dalam suatu lapisan masyarakat. Mahasiswa telah masa memasuki masa dewasa yang pada umum berada pada rentang usia 18-25 tahun, pada masa tersebut mahasiswa memiliki tanggung jawab terhadap masa perkembangannya, termasuk memiliki tanggung jawab terhadap kehidupannya untuk memasuki masa dewasa. Mahasiswa sebagai pengguna smartphone hanya berpikir secara sederhana, tidak peduli terhadap pengelolaan kehidupan pribadi dan kehidupan sosialnya (Karuniawan & Cahyanti, 2013).

Menurut Karadağ et al. (2015) *phubbing* adalah perilaku dari seseorang individu yang memperhatikan *smartphone* saat berbicara dengan orang lain, berurusan dengan *smartphone* dan menjauhkan diri dari komunikasi interpersonal. Salah satu indikasi seseorang berperilaku *phubbing* yakni dengan berpura-pura memberikan perhatian pada lawan bicara, namun pandangannya tertuju pada *smartphone* (Youarti & Hidayah, 2018). Oleh karena itu, mahasiswa dikatakan sebagai yang paling rentan dalam berperilaku *phubbing* sebab mahasiswa sebagai generasi Z yang tumbuh bersama dengan teknologi tentu akan selalu mengutamakan kemudahan teknologi dalam kehidupan termasuk dengan dampak yang diterima yaitu sulit untuk berinteraksi maupun berkomunikasi dengan individu lain sehingga melakukan perilaku *phubbing*. Phubbing dapat menjadi sebuah kebiasaan buruk apabila individu yang sudah melakukan perilaku phubbing menganggapnya hal yang biasa sebab bagi individu tersebut tidak akan mudah melepaskan smartphone-nya meskipun terdapat aturan yang telah ditetapkan (Mukti, 2023). Ahn dan Jung (2016) menemukan kecenderungan phubbing lebih tinggi pada generasi muda daripada individu yang lebih tua. Teknologi membuat generasi muda lebih banyak mempelajari hal-hal baru dibandingkan dengan generasi dibawah mereka. Menurut Chotpitayasunondh dan Douglas (2018) menyebut adanya beberapa aspek phubbing, yaitu (1) nomophobia atau ketakutan terpisah dari ponsel; (2) konflik interpersonal yang diartikan sebagai konflik yang dirasakan antara diri sendiri dengan orang lain; (3) isolasi diri, penggunaan ponsel untuk menghindari aktivitas sosial dan mengisolasi diri sendiri; (4) problem acknowledgment, yaitu individu memahami bahwa ia sedang mengalami permasalahan phubbing. Generasi muda memiliki kecenderungan yang lebih tinggi mengalami kecanduan dalam menggunakan ponsel pintar dan internet yang merupakan faktor perilaku phubbing (AlSaggaf & Macculloch, 2019). Seperti pada penyataan Chotpitayasunondh dan Douglas (2016) salah satu dampak penggunaan gawai saat berinteraksi adalah perasaaan negatif. Sebagaimana hasil penelitian (Elni Yakub,et,al 2019) yang menyatakan bahwasanya Phubbing merupakan hasil dari peradabaan di era 4.0 yang memiliki dampak negative terkait interaksi sosial dan komunikasi sosial (Pertiwi, Septian, Ashifa, & Prihantini, 2021).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode ini dipilih karena untuk mengukur hubungan sebab akibat dengan menggunakan data-data angka dalam mengukur perilaku *phubbing* pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial, Selain itu, lokasi dalam penelitian ini berada di Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta Gd. K. Kampus UNJ, Jl Rawamangun Muka, Rawamangun, Pulo Gadung, RT.11/RW.14, Rawamangun, Jakarta Timur, Kota Jakarta Timur dengan sampel penelitian pada 62 mahasiswa yang masing-masing responden sebagai perwakilan dari 11 program studi di Fakultas Ilmu Sosial. Sedangkan

teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi dan kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Unrealized Loss disebabkan penggelembungan saham sebagai kerugian negara

Kegiatan transaksi jual saham pada dasarnya bersifat *volatile* dan *fluktuative*, investor dapat membeli atau memiliki saham dengan menerima keuntungan. Keuntungan dapat diterima dari dividen sebagai pembagian

Berdasarkan data kuesioner yang telah disebar kepada 62 mahasiswa FIS Universitas Negeri Jakarta berdasarkan karakteristik jenis kelamin, program studi dan angkatan 2020, 2021, dan 2022. Sebagaimna dapat dilihat pada tabel. Sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Presentase
1.	Laki-laki	25	40.3%
2.	Perempuan	37	59.7%
	Jumlah	62	100%

Sumber : Olahan Penliti (2024)

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Program Studi

No.	Program Studi	Jumlah Responden	Presentase
1.	Pendidikan IPS	7	11.3%
2.	PPKn	6	9.7%
3.	Sosiologi	5	8.1%
4.	Pendidikan Sosiologi	8	12.9%
5.	Humas dan Komunikasi Digital	5	8.1%
6.	Usaha Perjalanan Wisata	4	6.5%
7.	Ilmu Komunikasi	4	6.5%
8.	Pendidikan Agama Islam	6	9.7%
9.	Pendidikan Geografi	6	9.7%
10.	Pendidikan Sejarah	5	8.1%
11.	Geografi	6	9.7%
	Jumlah	62	100%

Sumber: Olahan Peneliti (2024)

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Angkatan

No.	Angkatan	Jumlah Responden	Presentase
1.	2020	20	32.3%
2.	2021	18	29%
3.	2022	24	38.7%
	Jumlah	62	100%

Sumber: Olahan Peneliti (2024)

Analisis Variabel Perilaku *Phubbing* (*Phone Snubbing*)

Dalam penyebaran kuesioner variabel perilaku *phubbing* sebelum di uji coba memiliki 50 butir pernyataan yang telah dilakukan pada 12 responden di luar sampel dengan menggunakan skala likert pada kuesioner penelitian. Sehingga memperoleh 24 butir pernyataan yang tidak valid dan sebanyak 26 butir pernyataan yang di nyatakan valid. Kemudian dengan jumlah 26 pernyataan yang telah valid dilakukan kembali pengumpulan data kepada responden sampel sebanyak 62 mahasiswa.

Data interval yang telah diperoleh dapat di analisis dengan menggunakan rata-rata jawaban berdasarkan jumlah skor yang telah didapat dari responden. Maka masing-masing indikator dari faktor-faktor perilaku *phubbing* menurut karadag, dkk (2015) telah mendapatkan nilai rata-rata frekuensi sebagai berikut:

a) Kecanduan Ponsel

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada indikator kecanduan ponsel dapat disimpulkan bahwa pada indikator kecanduan ponsel mendapatkan frekuensi sebesar 1570 dari total skor maksimal 2480 jika dibulatkan maka akan didapatkan hasil presentase 63.3%. yang berada pada kategori antara "Ragu-ragu" dengan "Cukup Setuju" hal ini menyatakan bahwa mahasiswa masih sulit mengendalikan diri saat memainkan ponsel sekaligus untuk berhenti bermain ponsel sehingga membuat kecanduan dan ketergantungan akibat kemudahan berteknologi. Selain itu, Ponsel membantu mahasiswa menghilangkan rasa stres yang terjadi pada kehidupan nyata dari masalah-masalah hidup yang terjadi pada lingkungan perkuliahan, pertemanan, maupun keluarga.

b) Kecanduan Internet

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada indikator kecanduan internet dapat disimpulkan bahwa pada indikator kecanduan internet mendapatkan frekuensi sebesar 1013 dari total skor maksimal 1550 jika dibulatkan maka akan didapatkan hasil presentase 65.4%. yang berada pada kategori "Ragu-ragu" dengan "Cukup Setuju" hal ini menyatakan bahwa mahasiswa kecanduan internet walaupun tanpa disadari dengan perilaku phubbing. Dengan merasa kesal saat kesulitan mengakses internet, merasa takut saat tidak bisa mengakses internet saat berada di tempat ramai maupun sepi, serta lebih memilih menggunakan ponsel daripada laptop/PC karena menggunakan ponsel mudah mendapatkan jaringan dibandingkan dengan laptop/PC.

c) Kecanduan Media Sosial

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada indikator kecanduan media sosial dapat disimpulkan bahwa pada indikator kecanduan media sosial mendapatkan frekuensi sebesar 935 dari total skor maksimal 1240 jika dibulatkan maka akan didapatkan hasil presentase 74.4% . yang berada pada kategori "Ragu-ragu" dengan "Cukup Setuju" hal ini menyatakan bahwa mahasiswa di FIS Universitas Negeri Jakarta mengalami kesulitan dalam mengontrol durasi penggunaan media sosial sehingga menimbulkan perilaku phubbing. Meski media sosial menyajikan konten-konten menghibur di tengah permasalahan dalam kehidupan nyata.

d) Kecanduan Game

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada indikator kecanduan game dapat disimpulkan bahwa frekuensi sebesar 1.649 dari total skor maksimal 2790 jika dibulatkan maka akan didapatkan frekuensi hasil presentase 59.1%. yang berada pada kategori "Tidak Setuju" dengan "Ragu-ragu" hal ini menyatakan bahwa mahasiswa di FIS Universitas Jakarta tidak sepenuhnya bermain *game* dan berperilaku phubbing karena game yang dimainkan melalui ponsel. Bermain *game* lebih asyik dibandingkan dengan kumpul bersama teman maupun keluarga, walaupun dampak dari bermain *game* berlebihan menjadi sulit berkomunikasi dengan individu lain yang ada di sekitar karena bagi mahasiswa game adalah bagian dari hobi.

Hasil dari kesuluruhan indikator perilaku phubbing dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator tersebut berada di kriteria rata-rata "Ragu-ragu" menuju ke arah "Cukup Setuju" hal ini sesuai pada hasil presentase dari keseluruhan indikator yaitu 64.1% dari frekuensi sebesar 5167 dengan total maksimal sebesar 8060 yang artinya bahwa mahasiswa telah melakukan perilaku *phubbing* pada kehidupan sehari-hari saat berada di kampus maupun di lingkungan rumah dengan berbagai penyebab dari indikator variabel *phubbing*. Dengan indikator frekuensi paling tertinggi adalah indikator kecanduan media sosial memiliki frekuensi sebesar 74.4% yang menandakan bahwa faktor mahasiswa melakukan perilaku phubbing berasal dari media sosial. Saat ini perkembangan komunikasi telah banyak merubah tatanan hidup masyarakat dunia dalam berbagai aspek. Media sosial membuat banyak perubahan komunikasi dalam segala ruang. Oleh sebab itu, Mahasiswa FIS Universitas Negeri Jakarta dapat berperilaku *phubbing* ditengah kemajuan teknologi dan komunikasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang telah diperoleh, data dari hasil analisis instrumen didapatkan bahwa variabel perilaku *phubbing* memiliki hubungan dengan mahasiswa FIS Universitas Negeri Jakarta dalam kehidupan sehari-hari baik di dalam lingkup perkuliahan, pertemanan, atau keluarga. Salah satu indikator yang paling dominan dari faktor-faktor perilaku *phubbing* adalah kecanduan media sosial. Media sosial memiliki banyak jenis yang membuat pengguna dapat kecanduan akan kemudahan yang diberikan oleh aplikasi tersebut. Kecanduan itu akan berdampak pada jangka waktu yang panjang sehingga menimbulkan perilaku *phubbing.*

REFERENSI

Pertiwi, Amalia Dwi, Septian, Ratih Novi, Ashifa, Riswati, & Prihantini, Prihantini. (2021). Peran Organisasi Kemahasiswaan dalam Membangun Karakter: Urgensi Organisasi Kemahasiswaan pada Generasi Digital. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *4*(3), 107–115.

Rohaniawati, Dede. (2016). Penerapan pendekatan pakem untuk meningkatkan keterampilan berpikir mahasiswa dalam Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian guru. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, *1*(2), 155–172.

Solihat, Ai Nur, & Arnasik, Syamsudin. (2018). Pengaruh literasi ekonomi terhadap perilaku konsumtif mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi Universitas Siliwangi. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, *2*(1), 1–13.

Aditia, R. (2021). Fenomena phubbing: Suatu degradasi relasi sosial sebagai dampak media sosial. *KELUWIH: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, *2*(1), 8-14.

Ahn, J., & Jung, Y. (2016). The common sense of dependence on smartphone: A comparison between digital natives and digital immigrants. New Media and Society, 18(7). Doi: 10.1177/1461444814554902

Al-Saggaf, Y., & Macculloch, R. (2019). Phubbing and social relationships: Results from an Australian sample. Journal of Relationships Research. Doi: 10.1017/jrr.2019.9

Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). Computers in human behavior how "phubbing" becomes the norm: the antecedents and consequences of snubbing via smartphone. Computers in Human Behavior, 63, 9-18. doi: 10.1016/j.chb.2016.05.018.

Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). Measuring phone snubbing behavior: Development and validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP). Computers in Human Behavior, 88. Doi: 10.1016/j.chb.2018.06.020

Elni Yakub, M Arli Rusandi, Tri Umari. (2019). Phubbingas a Result of the 4th Industrial Revolution: Is it Dangerous?. Proceedings of the UR International Conference on Educational Sciences, 230-236.

Nugroho, A., Kristianto, D., & Suharno. (2016). Pengaruh Keaktifan Berorganisasi, Lingkungan Teman Sebaya, Dan Perilaku Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Akuntansi Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Jurnal Akuntansi Dan Sistem Teknologi INformasi, 12(April), 108–115

Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Çulha, I., & Babadağ, B. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. Journal of Behavioral Addictions, 4(2), 60–74. doi:10.1556/2006.4.2015.005

Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan antara Academic Stress dengan Smartphone. Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental .

Taruna, M. (2023). *Analisis Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Phubbing Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Medan Area* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).

Turkle, Sherry. (2011). Alone Together: Why We Expect More From Technology and Less From Each Other. New York: Basic Books

Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z. Jurnal Fokus Konseling, 4(1), 143-152. doi: 10.26638/jfk.553.2099