

**ANALISIS PERILAKU *PHUBBING* PADA REMAJA  
BERDASARKAN JENIS KELAMIN DAN LATAR  
BELAKANG BUDAYA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi Sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
**PRAGITA DISKA SISWANTO**  
NIM. 17006102

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Analisis Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Berdasarkan Jenis Kelamin Dan Latar Belakang Budaya

Nama : Pragita Diska Siswanto  
NIM/BP : 17006102/2017  
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 9 Februari 2022

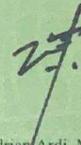
Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Firman, M.S., Kons.  
NIP. 19610225 198602 1 001

Pembimbing



Dr. Zadrin/Ardi, M.Pd., Kons.  
NIP. 19900601 201504 1 002



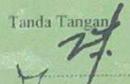
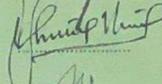
## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji  
Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Judul : Analisis Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Berdasarkan Jenis Kelamin Dan Latar Belakang Budaya  
Nama : Pragita Diska Siswanto  
NIM. : 17006102  
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 9 Februari 2022

### Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Zadrian Ardi, M.Pd., Kons.	1. 
2. Anggota	: Prof. Dr. Herman Nirwana, M.Pd., Kons.	2. 
3. Anggota	: Lisa Putriani, S.Pd., M.Pd., Kons.	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Pragita Diska Siswanto  
NIM/BP : 17006102  
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Analisis Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Berdasarkan Jenis Kelamin dan Latar Belakang Budaya

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 9 Februari 2022

Saya yang Menyatakan



Pragita Diska Siswanto

NIM. 17006102

## ABSTRAK

**Pragita Diska Siswanto. 2022. “Analisis Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Berdasarkan Jenis Kelamin dan Latar Belakang Budaya”. Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena banyaknya remaja yang tidak mampu untuk mengendalikan perilaku *phubbing* di sekitarnya. Hal itu dapat dilihat dari sosial seseorang ketika ia mengabaikan lawan bicaranya dengan terus berfokus pada *smartphone*, serta adanya rasa tidak saling menghargai seperti yang dilakukan orang berperilaku *phubbing*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif komparatif dengan model faktorial 2x2. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa SMK Negeri 1 Seberida TP. 2021/2022 dengan siswa berbudaya Jawa dan Minang. Jumlah sampel sebanyak 205 siswa-siswi dengan menggunakan teknik *purposive random sampling*. Instrumen penelitian ini adalah angket tentang perilaku *phubbing* dengan model skala Likert. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis varian (ANOVA).

Hasil penelitian mengungkapkan: (1) perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan jenis kelamin yaitu 63 remaja wanita (53,39%) berada pada kategori sedang, 49 remaja pria (56,32%) berada pada kategori sedang, dan terdapat perbedaan signifikan perilaku *phubbing* berdasarkan dari jenis kelamin, (2) perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan latar belakang budaya berada pada kategori sedang dengan persentase 54,25% (83 remaja) dengan 36 remaja pria (56,25%), 47 remaja wanita (52,81%) pada budaya Jawa, sedangkan pada budaya Minang 55,77% (29 remaja) dengan 13 remaja pria (56,52%), 16 remaja wanita (55,17%) pada budaya Minang, dan terdapat perbedaan signifikan perilaku *phubbing* berdasarkan latar belakang budaya, (3) terdapat interaksi perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan jenis kelamin dan latar belakang budaya secara bersamaan. Implikasi hasil penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu pedoman dalam menetapkan pemberian layanan BK terutama yang berkaitan dengan upaya dalam mencegah dan mengurangi perilaku *phubbing* remaja melalui layanan informasi dan layanan bimbingan kelompok.

**Kata Kunci: *Phubbing*, Jenis Kelamin, dan Budaya**

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam tak lupa disampaikan untuk junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan masukan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Zadrian Ardi, M. Pd., Kons., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis dengan penuh kesabaran serta kesediaan meluangkan waktu di tengah-tengah kesibukan beliau untuk membimbing, mengarahkan, dan memberi dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Prof. Dr. Herman Nirwana, M. Pd., Kons., dan Lisa Putriani, S. Pd, M. Pd., Kons., selaku dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan saran, nasihat, arahan, masukan, dan koreksi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Frischa Meivilona Yendi, M. Pd., Kons., selaku salah satu dosen penimbang instrumen (*judgement*) penelitian pada skripsi ini yang senantiasa memberikan masukan dan arahan serta ilmu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons., selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Dr. Afdal, M. Pd., Kons., selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Bapak Ramadi, selaku staf tata usaha Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah banyak membantu dalam proses administrasi selama perkuliahan hingga skripsi.
8. Bapak Heri Heriyawan, S.Pd., selaku kepala sekolah dan Ibu Linda Yuliasuti, S.Pi., selaku wakil kurikulum SMK Negeri 1 Seberida yang telah memberikan izin untuk turun lapangan dan membantu terlaksananya penelitian.
9. Ibu Rina Muharani, S. Psi., dan Ibu Lidya Ulfa Ramadani, S.Pd., selaku Guru BK SMK N 1 Seberida yang senantiasa membantu selama proses penelitian.
10. Semua personil SMK Negeri 1 Seberida yang telah menerima dengan baik selama penelitian.
11. Siswa SMK N 1 Seberida khususnya siswa kelas X APHP, X ATPH, X OTKP, X APAT, X MM, XI APHP, XI ATP 3, XI ATPH dan XI APAT yang telah bekerjasama dan membantu peneliti untuk memperoleh data dan keterangan yang dibutuhkan dalam penelitian.
12. Kepada kedua orangtua tercinta, ayahanda (Siswanto), ibunda (Irdawati) dan adik-adik yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, arahan, dan dukungan baik moril dan materil demi kelancaran dan kesempurnaan pada skripsi ini. Semoga seluruh keluarga penulis selalu diberi limpahan rahmat, kesehatan, dan rezeki serta kebahagiaan oleh Allah SWT.

13. Senior sesama jurusan yang bersedia membantu dan sabar menjelaskan semua terkait skripsi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini (Anggia Wahyu Agustin, S.Pd,M.Pd, Tianda Hazmil Wibowo, S.Pd dan Muhammad Alfisyahrin, S.Pd)
14. Rekan-rekan se-PA yang telah memberikan motivasi, semangat, dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini (Rosi E, Rizky BT, Siti Azizi F, Sintia Nanda S).
15. Sahabat-sahabat tersayang yang sudah memberikan motivasi, semangat, dan bantuan, baik moril maupun materil dalam proses penyelesaian skripsi ini (Afifah Bidayah, Anna Mupida, S. Pd dan Tri Ulviani, S. Pd).
16. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan BK 2017 FIP UNP, serta adik-adik 2018 dan berserta semua pihak yang telah memberikan masukan dan motivasi kepada peneliti.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari berbagai kesalahan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Atas kesediaan, penulis mengucapkan terima kasih kepada pembaca, mudah-mudahan tulisan ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2022

Pragita Diska Siswanto

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	12
C. Batasan Masalah .....	13
D. Rumusan Masalah .....	14
E. Tujuan Penelitian .....	14
F. Manfaat Penelitian .....	14
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Remaja .....	16
1. Pengertian Remaja .....	16
2. Ciri-ciri Remaja .....	18
B. Perilaku Phubbing .....	20
1. Pengertian Phubbing .....	20
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Phubbing .....	23
3. Dampak Perilaku Phubbing .....	26
4. Dimensi Perilaku Phubbing .....	27
5. Upaya Penanganan Perilaku Phubbing .....	28
6. Jenis Kelamin .....	30
7. Latar Belakang Budaya .....	31
C. Implikasi Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi Perilaku Phubbing Pada Remaja .....	32
D. Penelitian Relevan .....	34
E. Kerangka Konseptual .....	38

F. Hipotesis .....	39
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	41
B. Populasi dan Sampel .....	42
1. Populasi .....	42
2. Sampel .....	43
C. Definisi Operasional .....	45
D. Jenis dan Sumber Data .....	46
1. Jenis Data .....	46
2. Sumber Data .....	46
E. Instrumen Penelitian .....	46
F. Teknik Pengumpulan Data .....	50
G. Teknik Analisis Data .....	52
1. Analisis Deskriptif .....	52
2. Pengujian Prasyarat Analisis .....	53
3. Pengujian Hipotesis Penelitian .....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis Data .....	56
B. Pengujian Persyaratan Analisis .....	61
C. Pengujian Hipotesis .....	63
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	68
E. Implikasi dalam Layanan Bimbingan dan Konseling .....	74
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	78
B. Saran .....	79
KEPUSTAKAAN .....	80
LAMPIRAN .....	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Desain Model Faktorial 2x2.....	42
Tabel 2.	Populasi Penelitian .....	43
Tabel 3.	Sampel Penelitian .....	45
Tabel 4.	Skor Alternatif Jawaban .....	48
Tabel 5.	Kisi-Kisi Instrumen Perilaku Phubbing Remaja .....	48
Tabel 6.	Reliability Statistic Perilaku Phubbing .....	52
Tabel 7.	Kriteria Pengolahan Data Deskriptif Hasil Penelitian.....	53
Tabel 8.	Tingkat Pencapaian Responden Berdasarkan Aspek .....	53
Tabel 9.	Deskripsi Perilaku Phubbing Remaja Berdasarkan Jenis Kelamin dan Latar Belakang Budaya .....	57
Tabel 10.	Deskripsi Perilaku Phubbing Remaja Pria .....	58
Tabel 11.	Deskripsi Perilaku Phubbing Remaja Wanita .....	59
Tabel 12.	Deskripsi Perilaku Phubbing Remaja Berdasarkan Latar Belakang Budaya .....	60
Tabel 13.	Uji Normalitas Data Perilaku Phubbing .....	62
Tabel 14.	Uji homogenitas Data Skor Perilaku Phubbing .....	63
Tabel 15.	Rata-rata Skor Perilaku Phubbing Remaja Berdasarkan Jenis Kelamin dan Latar Belakang Budaya .....	63
Tabel 16.	Analisis Varian (ANAVA) Data Skor Perilaku Phubbing Remaja Berdasarkan Jenis Kelamin .....	64
Tabel 17.	Analisis Varian (ANAVA) Data Skor Perilaku Phubbing Remaja Berdasarkan Latar Belakang Budaya .....	65
Tabel 18.	Interaksi Antara Jenis Kelamin dan Latar Belakang Budaya .....	66
Tabel 19.	Ringkasan ANAVA Faktorial 2 Jalur .....	67

**GAMBAR**

<b>Gambar 1.</b>	<b>Data Pengguna <i>Smartphone</i> .....</b>	<b>5</b>
<b>Gambar 2.</b>	<b>Kerangka Konseptual .....</b>	<b>38</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Rekapitulasi Hasil <i>Judge</i> Instrumen Penelitian .....	86
Lampiran 2.	Instrumen Uji Coba Perilaku Phubbing .....	94
Lampiran 3.	Instrumen Penelitian Perilaku Phubbing .....	106
Lampiran 4.	Tabulasi Data Hasil Penelitian .....	111
Lampiran 5.	Tabulasi Data Perilaku Phubbing Per Aspek .....	114
Lampiran 6.	Tabulasi Data Perilaku Phubbing Jenis Kelamin Pria .....	120
Lampiran 7.	Tabulasi Data Perilaku Phubbing Jenis Kelamin Wanita .....	122
Lampiran 8.	Tabulasi Data Perilaku Phubbing Latar Belakang Budaya Jawa .....	124
Lampiran 9.	Tabulasi Data Perilaku Phubbing Latar Belakang Budaya Minang .....	126
Lampiran 10.	Surat Izin Penelitian .....	127
Lampiran 11.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	129

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Tujuan pendidikan dapat dicapai melalui pendidikan formal yaitu sekolah. Di mana siswa melaksanakan kegiatan belajar untuk menimba ilmu dan terjadinya interaksi antara siswa dan guru. Semua aktivitas dan prestasi dalam kehidupan adalah bentuk dari proses belajar. Ihasana El Khuluqo (2017) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Sedangkan Sardiman (2016) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Tanggung jawab seorang pelajar adalah belajar dengan baik, dan bertanggung jawab terhadap apa yang ia ditanamkan pada dirinya. Tidak hanya itu, mengerjakan tugas sekolah dan disiplin dalam mematuhi tata tertib sekolah juga merupakan tanggung jawab siswa. Belajar yang efisien tercapai apabila siswa dapat mengatur waktu dan memiliki strategi belajar yang tepat, perilaku belajar yang baik sangat berpengaruh terhadap kelangsungan belajar dan dapat terwujud apabila siswa sadar akan tanggung jawab dan mengubah perilaku belajar menjadi lebih baik. Menurut Skinner (dalam Nidawati, 2013) belajar merupakan proses adaptasi dan penyesuaian tingkah laku yang terjadi secara progresif. Sejalan dengan itu, R. Gagne (dalam Wandini, Rizky, &

Sinaga,2018) menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku suatu individu yang dihasilkan dari pengalaman. Setiap siswa wajib melaksanakan tanggung jawab tersebut (Tambunan, 2018).

Pendidikan berbagai macam tantangan yang ada sekarang ini seakan menuntut pembaruan serta percepatan di segala aspek kehidupan. Termasuk salah satunya adalah dibidang teknologi komunikasi seperti *smartphone*. Pengembangan teknologi yang terjadi ternyata juga membawa dampak *negative* yang cukup memprihatinkan. Kemunculan istilah *phubbing* sebagai salah satu indikasi kecanduan bagi individu terhadap *smartphone*. Perilaku *phubbing* menjadikan seorang individu rela menyakiti orang-orang yang ada di sekitarnya dengan bersikap acuh, dan membuat remaja menjadi tidak fokus pada pendidikan dan juga lebih terfokus pada *smartphone*. Ketergantungan remaja dengan ponsel menjadikan dirinya anti sosial tanpa disadari. Baginya pertemanan, kebersamaan, dan komunikasi hanya dunia maya, bukan dunia nyata. Sehingga para *phubber* kehilangan kemampuan hidup bersama dan juga semakin alergi dengan kegiatan silaturahmi secara langsung (Budiono, 2020).

Hal ini di perkuat oleh penelitian yang di lakukan oleh Rideout, Robert, & Foehr (Santrock, 2011) melakukan survei bahwa pada saat sekarang dengan total lebih dari 2.200 anak dan remaja dari umur 8-18 tahun sudah di kelilingi oleh media. Mereka rata-rata menghabiskan 2,25 jam sehari (44,5 jam seminggu) untuk bermain *smartphone*, sehingga waktu untuk membantu orangtua, dan melakukan pekerjaan rumah lebih sedikit dibanding dengan bermain *smartphone*. Adapun penelitian yang dikhususkan pada remaja yang

menunjukkan jumlah penggunaan *smartphone* diteliti oleh Heriyanto (Nasution, Neviyarni, & Alizamar, 2017) bahwa di Indonesia, 58% dari 47 juta jiwa orang yang memiliki *smartphone* didominasi oleh remaja berumur 14 hingga 17 tahun (Pranarasti, 2020).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Jihan & Rusli (2019) menunjukkan bahwa mean rata-rata *phubbing* pada generasi milenial di Sumatera Barat lebih rendah dibandingkan dengan populasi. Penelitian ini menemukan bahwa *agreeableness* berpengaruh secara signifikan terhadap *phubbing* pada generasi milenial di Sumatera Barat. Berdasarkan hasil analisis diperoleh *mean* empiris *phubbing* sebesar 35,39 sedangkan *mean* hipotetik *phubbing* sebesar 37,5.

*Smartphone* dapat mengakses ke segala macam perangkat lunak, mulai dari perangkat komputer salah satunya *microsoft office*. Hal ini berhubungan dengan individu maupun kelompok melalui media sosial, menelepon, mendengarkan musik secara terhubung dengan *internet* maupun tidak terhubung dengan *internet (online/offline)*, membaca *e-book*, berita secara *online*, melakukan reservasi tiket, maupun hotel, dan belanja secara *online* dapat dilakukan hanya dengan menggunakan *smartphone* (Hanika, 2015).

Penggunaan *smartphone* dan *internet* yang meningkat pesat dari tahun ke tahun dapat menimbulkan banyak dampak bagi kehidupan manusia meskipun terdapat sisi positif namun terdapat juga sisi negatif. Secara positif banyak manfaat yang dapat diambil mengenai kemudahan mengakses segala sesuatu secara mudah dan cepat, disisi lain penggunaan *smartphone* dan

*internet* secara berlebihan dapat memungkinkan timbulnya berbagai masalah maupun gangguan baru terutama dibidang sosial yang membuat seseorang lebih tertarik menggunakan *smartphone* dibandingkan lingkungan sosialnya. Sekelompok remaja yang sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi mereka berbicara lebih rendah dibanding dengan menggunakan *smartphone*-nya masing-masing (Prayudi, 2014). Hal ini dapat menyebabkan masalah pada interaksi sosial. Penggunaan *smartphone* secara aktif membuat banyak peneliti mencetuskan gangguan yang mungkin terjadi, atau gangguan yang sering terjadi dimasyarakat akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Fenomena ini memunculkan banyak istilah baru dibidang psikologi seperti *Nomophobia (no-mobile-phone phobia)*, *Phubbing (phone snubbing)*, *internet addiction*, dan masih banyak lagi (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

Penggunaan *smartphone* secara aktif dapat menimbulkan efek kecanduan dan ketergantungan seseorang. Bukan saja ketergantungan, *smartphone* semakin lama akan menjadi kebutuhan yang tidak dapat di nomor duakan. *Smartphone* telah berkembang menjadi bagian integral dari model kehidupan, penggunaan yang berlebihan pada *smartphone* menjadi suatu kecanduan bagi kesehatan masyarakat di seluruh dunia yang akan berdampak negatif pada kehidupan, dengan implikasi mendalam pada kesehatan baik mental, fisik, dan sosial (Ding & Li, 2017).

Penggunaan *smartphone* juga membuat pengguna kurang fokus dalam bersosialisasi secara nyata, dikarenakan saat sedang berkomunikasi atau

berinteraksi, lawan bicara memeriksa *smartphone* ditengah-tengah diskusi. Saat ini banyak perilaku yang mengalihkan perhatian dengan bermain *smartphone* secara terus menerus tanpa disadari bahkan oleh masyarakat itu sendiri. Bahkan, perilaku ini bisa jadi salah satu perilaku yang sering kita lakukan. Kegagalan dalam membangun suatu interaksi dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah tidak fokusnya komunikasi dalam menerima pesan maupun informasi. Salah satu perilaku yang membuat tidak fokus saat berkomunikasi adalah sibuk memeriksa *smartphone*, baik disengaja maupun tidak disengaja.

Di Indonesia pengguna *smartphone* semakin bertambah, pada tahun 2018 total 83,5 juta, sedangkan tahun 2019 bertambah menjadi 92 juta orang (e-Marketer, 2015). Jumlah pengguna *smartphone* yang sangat banyak membuat setiap individu lebih asik menggunakan *smartphone* dibanding berinteraksi secara langsung dan melakukan kegiatan lain. Menurut lembaga riset digital *e-marketing* menjelaskan bahwa pada tahun 2018 pengguna *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 orang. Hal ini membuat Indonesia berada di peringkat keempat pengguna aktif *smartphone* setelah India, China, Amerika (Rahmayani, 2015). Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada grafik berikut.



Gambar 1. Data Pengguna *Smartphone*

Kemunculan *smartphone* membuat individu lebih mudah mendapatkan dan menggunakannya dengan aktif, dan terus-menerus sehingga mereka lebih menyukai berinteraksi melalui media sosial dibandingkan dengan bertatap muka. Sikap individu dalam menggunakan *smartphone* secara terus-menerus bisa memunculkan efek baru bagi penggunanya (Bian & Leung, 2014). Efek baru tersebut merupakan perilaku mengabaikan lingkungan sekitar yang menjadikan mereka berperilaku *phubbing*.

McCann Australia dan Macquarie *Dictionary* merupakan tim ahli bahasa mengemukakan mengenai fenomena mengabaikan orang lain di mana rekan lawan bicara memperhatikan *smartphone* sebagai gantinya. Kata *Phubbing* ini diciptakan oleh Mescall & Mills (2012) yang bekerjasama dengan Susan Butler yang merupakan penerbit dan editor kamus Macquarie. Kata *Phubbing* merupakan perilaku seseorang di lingkungan sosial yang hanya terfokus pada *smartphone* ketika berinteraksi secara langsung dengan seseorang di sekitarnya (dalam Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Ketika seseorang melakukan *phubbing*, orang sekitar yang berinteraksi secara

langsung dengan dapat merasa ditolak, tidak dilibatkan, atau tidak penting. Sebagai isu yang semakin mendesak, *phubbing* telah mengangkat perhatian global dan menimbulkan diskusi yang meluas. Hampir di semua jenis situasi sosial seseorang bisa menemukan *phubber* (pelaku *Phubbing*) (Ugur & Koc, 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Choliz (Mulyati & Frieda, 2018) menyatakan bahwa remaja perempuan memiliki tingkat ketergantungan *smartphone* lebih tinggi dibandingkan dengan remaja laki-laki, perempuan lebih sering menggunakan *smartphone* dari pada laki-laki, dan lebih cenderung terlibat dalam penyalahgunaan *smartphone*. Perempuan juga mengalami masalah dengan orangtua karena penggunaan yang berlebihan. Penggunaan *smartphone* pada jenis kelamin laki-laki yaitu terlihat bahwa sebanyak 25 (30%) siswa menggunakan *smartphone* 1-2 jam per hari, 24 (28%) siswa 3-5 jam per hari dan 36 (42%) siswa menggunakan *smartphone* lebih dari 6 jam per hari. Sedangkan pada jenis kelamin perempuan 16 (24%) siswa menggunakan *smartphone* 1-2 jam per hari, 13 (19%) siswa 3-5 jam per hari dan 38 (57%) siswa menggunakan *smartphone* lebih dari 6 jam per hari. Penelitian lain telah dilakukan oleh Severin Haug dkk (Lukman, 2018) mengenai penggunaan *smartphone* dan adiksi *smartphone* di kalangan remaja di Swiss. Penelitian ini melibatkan 1.519 orang dengan rentang umur lima belas tahun hingga 21 tahun ke atas.

Seorang individu yang bergantung pada *smartphone* dapat menimbulkan gangguan dalam kehidupan sosial seperti *phubbing*. Fenomena

*phubbing* dianggap sebagai sesuatu hal yang negatif dikarenakan manusia cenderung menyepelkan lawan bicara dan tidak memberikan apresiasi. Perilaku *phubbing* saat ini dapat terjadi pada siapa saja, salah satunya adalah remaja baik laki-laki ataupun perempuan, terdapat penelitian yang dilakukan Cizmezi (2017) menunjukkan bahwa perempuan jauh lebih tinggi melakukan perilaku *phubbing* dari pada laki-laki. Tak hanya itu penelitian lain dari Balta, Emirtekin, Kirburun, & Griffiths (2018) juga menunjukkan bahwa perempuan memiliki skor perilaku *phubbing* yang lebih tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Chotpitayasunondh & Douglas (2016) juga menyatakan bahwa faktor jenis kelamin dapat memengaruhi perilaku *phubbing*, perilaku *phubbing* pada perempuan lebih tinggi dari pada laki-laki. Saat ini sudah banyak remaja yang memiliki *smartphone*. Santrock (2007) Membagi perkembangan remaja menjadi awal, madya, akhir dengan rentang usia remaja awal 12-15, madya 15-18 tahun, akhir 19-21 tahun. Pada umur ini remaja sudah mulai aktif dalam penggunaan *smartphone*. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Rideout, Robert, & Foehr (dalam Santrock, 2011) melakukan survey bahwa pada saat sekarang dengan total lebih dari 2.200 anak dan remaja dari umur 8-18 tahun sudah dikelilingi oleh media.

Menurut Chotpitayasunodh & Douglas (2016) memaparkan bahwa faktor-faktor penyebab perilaku *phubbing*; (1) ketakutan akan kehilangan (*fear of missing out*), ketakutan kekhawatiran, dan kegelisahan yang dimiliki individu (2) kontrol diri, berkaitan dengan perilaku adiktif (kecanduan) hal ini

berkaitan dengan penggunaan *smartphone* yang bermasalah, tingkat kesulitan yang tinggi ketika tidak bisa mengontrol dalam penggunaan *smartphone*.

Penyebab remaja berperilaku *phubbing* adalah adiksi terhadap penggunaan *smartphone*, yang di mana remaja kecanduan untuk bermain *smartphone* di semua tempat, tanpa memikirkan kondisi lingkungan sekitarnya. Terdapat penelitian yang menunjukkan adanya penggunaan *smartphone* berlebihan pada remaja, terdapat penelitian yang di lakukan Khalaf (Lukman, 2018) bahwa pada tahun 2014 dari 1,4 Miliar pengguna *smartphone* yang diteliti, 176 juta orang diantaranya adalah pecandu *smartphone*. Hal ini juga sesuai dengan pendapat dari Kwong & Yang (2013) bahwa adiksi terhadap *smartphone* merupakan perilaku ketertarikan dan kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan terjadinya masalah sosial seperti menarik diri, kesulitan dalam menampilkan aktivitas sehari-hari, atau sebagai gangguan kontrol implus terhadap diri seseorang, sehingga menyebabkan remaja berpeluang berperilaku *phubbing* dari pada orang yang tidak adiksi pada *smartphone*.

Adapun dampak positif dan negatif dari penggunaan media sosial berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri (2017), yakni sisi negatif dari penggunaan media sosial adalah banyak anak yang menjadi anti sosial dimana mereka terlena dengan keasyikan bermedia sosial dibandingkan bertatap muka secara langsung, anak menjadi pemalas dan boros. Hal positif yang didapat juga banyak seperti kemudahan mengakses materi untuk tugas sekolah, mencari bahan diskusi dari materi pelajaran di sekolah sampai

memberikan pertemanan yang lebih luas bagi beberapa anak yang sangat pendiam di dunia nyata.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, gambaran perilaku *phubbing* pada remaja pengguna *smartphone* di SMAN 4 Tuban adalah sebagian besar mereka dengan tingkat sedang (62,3%), konflik interpersonal tingkat sedang (87%), dan isolasi diri tingkat sedang (87%). Didapatkan perbedaan signifikan tingkat keparahan *phubbing* berdasarkan lama penggunaan dalam sehari. Hal ini dapat diartikan bahwa lama penggunaan *smartphone* merupakan faktor yang memengaruhi perilaku *phubbing*. Sehingga diperlukan perhatian lebih terhadap pemakaian ponsel pada remaja untuk mencegah meningkatnya keparahan dari perilaku *phubbing*.

Hasil penelitian Erika Nur Pranarasti (2020) mengungkapkan bahwa remaja di Kota Malang sebagai individu yang sedang mengalami masa transisi dari anak-anak ke dewasa tentu sangat erat dengan penggunaan *smartphone* dalam kesehariannya yang dapat menyebabkan perilaku *phubbing* terjadi, sama dengan hasil penelitian keseluruhan yang menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* ada dan terjadi pada remaja di Kota Malang. Berdasarkan analisa hasil perhitungan rata-rata nilai perilaku *phubbing* lebih tinggi pada dimensi-dimensi tertinggi adalah kategori gangguan komunikasi yaitu 30.18 dengan standar deviasi sebesar 4,88 gangguan komunikasi ini di lihat dari menerima atau melakukan panggilan telepon ketika sedang berkomunikasi, membalas pesan singkat (*SMS/Chat*) ketika sedang berkomunikasi, mengirim pesan singkat (*SMS/Chat*) ketika sedang berkomunikasi, mengecek notifikasi media

sosial ketika sedang berkomunikasi, dan kelekatan terhadap *smartphone*. Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan bahwa perilaku *phubbing* yang terjadi pada remaja di Kota Malang berada pada kategori yang beragam.

Hasil penelitian Faruk dan Kumcağız (2020) mengungkapkan bahwa penyebab skala *phubbing* umum pada budaya Turki, ditemukan rata-rata yang valid dan dapat diandalkan. Di sisi lain juga menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *phubbing* individu meningkat seiring dengan peningkatan kecanduan *smartphone*, FOMO, dan kecenderungan bosan yang meningkat. Dalam penelitian ini, analisis regresi hierarkis digunakan untuk menguji apakah kecanduan *smartphone*, FOMO, dan kecenderungan kebosanan merupakan prediktor signifikan dari kecanduan *phubbing*. Hasil yang berbeda diperoleh pada ketiga langkah tersebut. Kecenderungan kebosanan dan FOMO yang masing-masing ditambahkan, secara signifikan memprediksi kecanduan *phubbing*. Dengan kata lain, tingkat *phubbing* individu dengan kecenderungan kebosanan tinggi dan FOMO meningkat.

Hasil wawancara pada 10 remaja di SMK N 1 Seberida pada Jumat, 26 Maret 2021 bahwa cenderung dari remaja tersebut memiliki perilaku *phubbing*. Remaja yang menjadi *phubber* (pelaku *phubbing*) sering kali hanya fokus terhadap *smartphone*-nya, yang menyebabkan teman-temannya/ orang sekitarnya merasa diabaikan, diacuhkah bahkan merasa tidak dipedulikan. Hal itu menyebabkan pelaku *phubbing* tidak menghargai dan juga tidak sopan terhadap orang yang sedang berinteraksi dengannya.

Dari hasil wawancara diperoleh bahwa, perilaku *phubbing* sering terjadi pada wanita dibanding pria. *Phubbing* juga terjadi ketika siswa sedang belajar maupun istirahat. Beberapa siswa akan sibuk sendiri dengan kegiatannya, salah satunya bermain *smartphone*. Kegiatan yang hanya terfokus pada *smartphone* akan membuat kualitas komunikasi pada individu atau kelompok akan menurun, serta akan membuat individu lain merasa diabaikan. Seharusnya siswa berpandai-pandai menggunakan ketika berada dilingkungan sekolah atau dimana pun

Pada penelitian ini, budaya yang akan diteliti adalah Jawa dan Minang. Pada budaya Jawa, seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi hanya berlaku pada sebagian kecil masyarakat Jawa, sedangkan sebagian yang lain tengah berusaha mencari bentuk nyata dari praktek tersebut. Perubahan terjadi pada sebagian masyarakat Jawa dalam masalah tersebut disebabkan semakin meningkatnya ilmu pengetahuan dan semakin majunya teknologi.

Sedangkan pada budaya Minang pengaruh globalisasi pada masyarakat Minangkabau yang diikuti dengan kemajuan teknologi yang sangat berkembang pesat hingga modernisasi terjadi dimana-mana tidak hanya di kota-kota besar saja, tapi juga sampai ke kota-kota kecil. Dulu masyarakat Minangkabau terlebih generasi mudanya lebih senang meramaikan surau, menghabiskan waktu di surau, tapi sekarang dunia modern telah merubah segalanya salah satunya *smartphone*. Kecanggihan teknologi telah mengalihkan dunia mereka, barang-barang itu lebih mengasikkan ketimbang ke surau.

Maka dari itu dibutuhkan peran guru BK agar siswa dapat memahami bagaimana dampak yang akan timbul dari perilaku *phubbing* dan bagaimana upaya yang dilakukan untuk mencegah perilaku *phubbing* tersebut. Pada bimbingan konseling juga terdapat beberapa layanan bk yang bisa digunakan sebagai salah satu upaya mencegah perilaku *phubbing* pada siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya terdapat faktor yang diidentifikasi dapat memengaruhi perilaku *phubbing* adalah penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Perilaku ini juga memiliki beberapa faktor yang melatarbelakangi *phubbing*.

Penyebab remaja berperilaku *phubbing* adalah penggunaan yang berlebihan terhadap *smartphone*, yang di mana remaja kecanduan untuk bermain *smartphone* di semua tempat, tanpa memikirkan kondisi lingkungan sekitarnya. Menurut Karadag (2015) mengatakan bahwa dalam penelitiannya hasil dari *exploratory factor analysis* (EFA), terdapat dua dimensi dari perilaku *phubbing*, yaitu:

### a. Gangguan komunikasi (*Communication Disturbance*)

Gangguan komunikasi yang terjadi dalam hal ini adalah gangguan komunikasi yang disebabkan karena hadirnya *smartphone* sebagai faktor yang mengganggu komunikasi *face-to-face* di lingkungan.

b. Obsesi Terhadap *Smartphone* (*Smartphone Obsession*)

Obsesi terhadap *smartphone* terjadi karena dorongan akan kebutuhan menggunakan *smartphone* yang tinggi walaupun sedang melakukan komunikasi *face-to-face* di lingkungan.

**C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terfokus maka dari identifikasi masalah peneliti membatasinya pada salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* yaitu penggunaan yang berlebihan terhadap *smartphone* berdasarkan jenis kelamin dan latar belakang budaya Jawa dan Minang.

**D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah maka, rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan dari jenis kelamin pria dan wanita?
2. Bagaimana perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan dari latar belakang budaya Jawa dan Minang?
3. Apakah terdapat perbedaan perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan jenis kelamin dan latar belakang budaya secara bersamaan?

**E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini untuk :

1. Menganalisis perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan jenis kelamin.
2. Menganalisis perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan latar belakang budaya Jawa dan Minang.

3. Menganalisis perbedaan perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan jenis kelamin dan latar belakang budaya.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bimbingan dan konseling mengenai perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan jenis kelamin dan latar belakang budaya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru BK, agar penelitian ini dapat menjadi masukan dalam pelayanan bimbingan dan konseling untuk mengurangi perilaku *phubbing* pada remaja.
- b. Bagi siswa, penelitian dapat berguna melihat adanya perilaku *phubbing* saat berinteraksi serta memberikan pemahaman terhadap siswa mengenai dampak perilaku *phubbing* di sekolah.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, yang akan meneliti permasalahan terkait dengan perilaku *phubbing* pada remaja dapat lebih menyempurnakan penelitian ini