

**HUBUNGAN KECENDERUNGAN ADIKSI INTERNET
DENGAN PERILAKU *PHUBBING* PADA SISWA
SMAN 1 BATANG ANAI**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan*



Oleh:

**YULISA HAMIDAH
NIM/BP. 19006053/2019**

**DEPARTEMEN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**HUBUNGAN KECENDERUNGAN ADIKSI INTERNET DENGAN
PERILAKU *PHUBBING* PADA SISWA SMAN 1 BATANG ANAI**

Nama : Yulisa Hamidah
NIM/BP : 19006053/2019
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 25 Agustus 2023

Disetujui oleh:

Ketua Departemen



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

Pembimbing Akademik



Dr. Zadrian Ardi, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP 199006012015041002

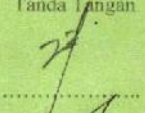

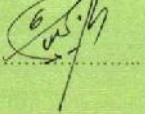
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Hubungan Kecenderungan Adiksi Internet dengan
Perilaku *Phubbing* pada Siswa SMAN 1 Batang Anai
Nama : Yulisa Hamidah
NIM/BP : 19006053/2019
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 25 Agustus 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Zadrian Ardi, S.Pd., M.Pd., Kons.	1. 
2. Anggota 1	: Drs. Afrizal Sano, M.Pd., Kons.	2. 
3. Anggota 2	: Dr. Puji Gusri Handayani, M.Pd., Kons.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Yulisa Hamidah
NIM/BP : 19006053/2019
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Hubungan Kecenderungan Adiksi Internet dengan
Perilaku *Phubbing* pada Siswa SMAN 1 Batang Anai

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, 25 Agustus 2023

Saya yang menyatakan,

A 10,000 Indonesian postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAN TEMPEL', and the serial number 'S10AKXG29177572'.

Yulisa Hamidah
NIM. 19006053

ABSTRAK

Yulisa Hamidah. 2023. Hubungan Kecenderungan Adiksi Internet dengan Perilaku *Phubbing* pada Siswa SMAN 1 Batang Anai. Skripsi. Departemen Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena yang terjadi pada siswa SMAN 1 Batang Anai yang menggunakan *smartphone* disetiap aktifitasnya, baik itu saat belajar, jam kosong, dan juga saat berinteraksi dengan oranglain. Terlalu sibuk dengan *smartphone* dan terkesan mengabaikan lawan bicara.. Hal tersebut cenderung membuat kurangnya rasa saling menghargai. Fenomena seperti ini dikenal dengan istilah *phubbing*. *Phubbing* merupakan singkatan dari *phone* dan *snubbing* adalah sebuah fenomena yang terjadi akibat perkembangan zaman. Perilaku *phubbing* ini tanpa disadari terjadi pada interaksi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut juga disebabkan oleh perkembangan teknologi saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk; (1) mendeskripsikan tingkat kecenderungan adiksi internet pada siswa, (2) mendeskripsikan tingkat perilaku *phubbing* siswa, dan (3) menguji apakah terdapat hubungan yang signifikan antara kecenderungan adiksi siswa dengan perilaku *phubbing* pada siswa SMAN 1 Batang Anai.

Jenis penelitian yang digunakan ialah deskriptif dan korelasional dengan metode kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 1 Batang Anai tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 991 siswa. Jumlah sampel sebanyak 285 siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dengan metode skala *likert*. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menggunakan rumus statistik untuk melihat hubungan kecenderungan adiksi internet siswa dengan perilaku *phubbing* siswa menggunakan analisis statistik *Pearson Product Moment Correlation* dengan *Statistical Program for Social Science (SPSS) versi 29.0*.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan: (1) kecenderungan adiksi internet siswa tergolong sedang (2) perilaku *phubbing* siswa berada pada kategori sedang (3) terdapat hubungan yang positif signifikan dengan derajat hubungan yang kuat antara kecenderungan adiksi internet dengan perilaku *phubbing* dengan koefisien sebesar 0,663 dengan nilai signifikan 0,001. Artinya semakin tinggi tingkat kecenderungan adiksi internet siswa maka semakin tinggi pula perilaku *phubbing* siswa, sebaliknya semakin rendah tingkat kecenderungan adiksi internet siswa maka semakin rendah pula perilaku *phubbing* siswa.

Kata Kunci: *Smartphone*, Adiksi Internet, Perilaku *Phubbing*

KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*hirabbil'alamin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan karunia, nikmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Hubungan Kecenderungan Adiksi Internet dengan Perilaku *Phubbing* pada Siswa SMAN 1 Batang Anai”**. Shalawat beserta salam senantiasa disampaikan untuk junjungan umat islam sedunia yakni Nabi Muhammad SAW. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan masukan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Zadrian Ardi, S.Pd., 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 memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Drs. Afrizal Sano, M.Pd., Kons., dan Dr. Puji Gusri Handayani, M.Pd., Kons., selaku dosen penguji yang telah menyediakan waktu dan memberikan masukan dan koreksi demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibu Nilma Zola, S.Pd., M.Pd., Kons., salah satu *judgmen* instrumen penelitian pada skripsi yang senantiasa memberikan masukan dan arahan serta motivasi kepada peneliti.
4. Bapak Prof. Firman, M.S., Kons., selaku ketua Departemen Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

5. Bapak dan Ibu Dosen Departemen Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Bapak Ramadi, selaku staf tata usaha Departemen Bimbingan dan Konseling yang telah membantu dalam administrasi demi kelancaran proses penyelesaian skripsi ini.
7. Guru BK SMAN 1 Batang Anai yang telah bekerjasama dan membantu peneliti untuk memperoleh data dan keterangan yang dibutuhkan dalam penelitian.
8. Siswa – siswi SMAN 1 Batang Anai yang telah bekerja sama dan membantu peneliti untuk memperoleh data dan keterangan yang dibutuhkan dalam penelitian.
9. Teristimewa kepada kedua orangtua tercinta, ibu (Wasnayeni) dan ayah, serta untuk saudara-saudari, Lastri Yeni Fitri Ati, Citra Akmal, Dramendra, dan Nadia Putri, yang telah memberikan motivasi, semangat, dan bantuan secara moril maupun do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Sdr. Eki Putra, Sdri Sri Dayantri, Sdri. Sri Elda, Sdri. Dina Sa'diyah, dan Sdri.Utari yang senantiasa memberikan motivasi, semangat, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Teman-teman BK FIP UNP khususnya angkatan 2019 dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu demi satu, yang telah memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT, aamiin. Penulis menyadari bahwa adanya kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritikan dan saran untuk perbaikan skripsi ini. Serta penulis berharap penelitian ini nantinya dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2023

Yulisa Hamidah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Asumsi Penelitian	13
F. Tujuan Penelitian	13
G. Manfaat Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Perilaku <i>Phubbing</i>	15
1. Pengertian Perilaku <i>Phubbing</i>	15
2. Aspek-aspek Perilaku <i>Phubbing</i>	16
3. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku <i>Phubbing</i>	17
4. Dampak Perilaku <i>Phubbing</i>	19
B. Kecenderungan Adiksi Internet	20
1. Pengertian Adiksi Internet.....	20
2. Aspek-aspek Adiksi Internet.....	21
3. Bentuk-bentuk Adiksi Internet.....	25
C. Dinamika Hubungan Kecenderungan Adiksi Internet dengan Perilaku <i>Phubbing</i>	25
D. Peran Layanan Bimbingan dan Konseling.....	26
E. Penelitian Relevan.....	29
F. Kerangka Konseptual	31
G. Hipotesis.....	32

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Populasi dan Sampel	33
1. Populasi	33
2. Sampel.....	35
C. Definisi Operasional.....	35
D. Instrumen dan Pengembangannya.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	47
1. Deskripsi Data Kecenderungan Adiksi Internet.....	47
2. Deskripsi Data Perilaku <i>Phubbing</i>	56
3. Uji Prasyarat dan Uji Korelasi Kecenderungan Adiksi Internet dengan Perilaku <i>Phubbing</i>	59
4. Pengujian Hipotesis.....	61
B. Pembahasan Hasil Penelitian	64
C. Implikasi dalam Layanan Bimbingan dan Konseling	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Siswa SMAN 1 Batang Anai.....	34
Tabel 2. Daftar Skor Jawaban Item.....	37
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Kecenderungan Adiksi Internet	38
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Perilaku <i>Phubbing</i>	39
Tabel 5. Hasil Reliabilitas Skala	41
Tabel 6. Rumus Kategorisasi	43
Tabel 7. Kategorisasi Penskoran Hasil Penelitian Kecenderungan Adiksi Interne44	
Tabel 8. Kategorisasi Penskoran Hasil Penelitian Perilaku <i>Phubbing</i>	45
Tabel 9. Pedoman Interpretasi Nilai Korelasi Variabel Penelitian	46
Tabel 10. Distribusi Frekuensi dan Persentase Adiksi Internet (N=285)	47
Tabel 11. Deskripsi rata-rata (<i>mean</i>) dan persentase (%) Kecenderungan Adiksi Internet Berdasarkan Sub Variabel (N=285).....	48
Tabel 12. Kecenderungan Adiksi Internet dari Aspek <i>Salience</i> (Menganggap Penting) (N=285).....	49
Tabel 13. Kecenderungan Adiksi Internet dari Aspek <i>Mood Modification</i> (Perubahan Suasana Hati) (N=285).....	50
Tabel 14. Kecenderungan Adiksi Internet dari Aspek <i>Tolerance</i> (Peningkatan intensitas penggunaan internet) (N=285)	51
Tabel 15. Kecenderungan Adiksi Internet dari Aspek <i>Withdrawal Symptoms</i> (Penarikan/penghentian) (N= 285)	52
Tabel 16. Kecenderungan Adiksi Internet dari Aspek <i>Problem and Conflict</i> (Masalah Dan Konflik) (N=285).....	53
Tabel 17. Kecenderungan Adiksi Internet dari Aspek <i>Relapse</i> (Kambuh) (N=28 54	
Tabel 18. Dari Kecenderungan Adiksi Internet dari Aspek <i>Loss of Control</i> (Kehilangan Kendali) (N=285).....	55
Tabel 19. Kecenderungan Adiksi Internet dari Aspek <i>Denial and Concealment</i> (Penyangkalan dan Penyembunyian) (N=285).....	56
Tabel 20. Distribusi Frekuensi dan Persentase Perilaku <i>Phubbing</i> (N=285).....	57
Tabel 21. Deskripsi rata-rata (<i>mean</i>) dan persentase (%) Perilaku <i>Phubbing</i> berdasarkan sub variabel	57
Tabel 22. Perilaku <i>Phubbing</i> dari Aspek Gangguan dalam Komunikasi (N=285)58	
Tabel 23. Penelitian Perilaku <i>Phubbing</i> dari Aspek Obsesi Terhadap <i>Smartphon</i> 59	
Tabel 24. Hasil Uji Normalitas	60
Tabel 25. Hasil Uji Linieritas.....	61
Tabel 26. Hasil Uji Kolerasi <i>Product Moment</i>	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia (1998-2022)	7
Gambar 2. Kerangka Konseptual	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rekapitulasi Judge Instrumen Penelitian.....	82
Lampiran 2. Tabulasi Dan Hasil Uji Valid Instrumen Penelitian	97
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	108
Lampiran 4. Tabulasi Kecenderungan Adiksi Internet	119
Lampiran 5. Tabulasi Aspek-aspek Kecenderungan Adiksi Internet.....	125
Lampiran 6. Tabulasi Perilaku <i>Phubbing</i>	166
Lampiran 7. Tabulasi Aspek-aspek Perilaku <i>Phubbing</i>	172
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian.....	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semakin berkembangnya zaman, berkembang pula teknologi dan informasi, salah satunya adalah kehadiran *smartphone*. *Smartphone* merupakan telepon seluler dengan fitur dan fungsi yang lebih menguntungkan disamping fungsi tradisional yang hanya untuk melakukan panggilan telepon dan pesan teks (Sarwar, 2013). *Smartphone* memiliki banyak fitur seperti *game*, akses internet dan jejaring sosial, olah pesan, video, multimedia, dan fitur navigasi. *Smartphone* dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan produktivitas pembelajaran, media interaksi yang bebas dari halangan jarak, dan waktu, serta membantu siswa dalam mencari, serta mendapatkan ilmu pengetahuan dengan cepat, dimana saja dan kapan saja (Syahyudin, 2019).

Smartphone dilengkapi dengan akses internet yang membuat orang semakin mudah dalam berkiriman pesan keseluruh dunia dengan menggunakan berbagai aplikasi, seperti *facebook*, *twitter*, *whatsapp*, *line*, *wechat*, *instagram*, dan lain sebagainya (Madjid, 2020). Ketergantungan remaja terhadap *smartphone* tanpa disadari membuat mereka menjadi anti sosial, bagi mereka pertemanan, kebersamaan, dan komunikasi hanya di dunia maya bukan di dunia nyata. Sehingga membuat mereka kehilangan kemampuan untuk bersosialisasi secara langsung (Budiono, 2020). Siswa semestinya menggunakan *smartphone* dengan bijak, memanfaatkan media sosial untuk mencari informasi terkait tugas sekolah dan pelajaran (Ardi & Putri, 2020).

Individu yang tidak mampu mengendalikan dirinya dalam memanfaatkan *smartphone* dengan bijak akan cenderung melakukan perilaku *phubbing* (Kurnia, 2020).

Phubbing digambarkan sebagai perilaku individu yang melihat *smartphone* selama melakukan percakapan dengan orang lain, sehingga mengabaikan komunikasi interpersonalnya (Karadag *et al*, 2015). Selaras dengan itu Juwita (2019) juga menggambarkan perilaku *phubbing* sebagai kondisi dimana seseorang dengan orang sekitarnya yang secara fisik bersama, namun tidak sepenuhnya hadir untuk satu sama lain. Youarti dan Hidayah (2018) menyatakan bahwa kemunculan istilah *phubbing* sebagai indikasi kecanduan generasi Z terhadap *smartphone* menjadikan seseorang rela menyakiti orang-orang yang ada di sekitarnya dengan bersikap acuh dan lebih terfokus pada *smartphone* yang ada di genggamannya. Hasil penelitian Karadag *et al* (2015) pada empat ratus satu (401) mahasiswa dengan usia rata-rata dua puluh satu (21) tahun, menemukan bahwa penggunaan ponsel, sms, media sosial dan kecanduan game secara signifikan memiliki efek positif terhadap perilaku *phubbing*.

Namun pada penelitian yang dilakukan oleh Hanika (2015) ditemukan bahwa seseorang yang secara sadar ataupun tidak melakukan *phubbing* ternyata juga merasa risih dan terganggu jika orang lain melakukan hal yang serupa kepadanya. *Phubber* (sebutan untuk pelaku *phubbing*) seringkali mengabaikan pentingnya menjaga dan mengembangkan hubungan dengan tidak berkomunikasi dengan orang lain (Nazir & Piskin, 2016). Pada

awalnya, perilaku *phubbing* belum banyak dipelajari karena masyarakat mengklaim bahwa perilaku *phubbing* ini masih bisa di tolerir, namun efek jangka panjang dari perilaku *phubbing* ini bisa merusak kualitas hubungan, baik pernikahan maupun pertemanan (Fauzan, 2018). Sejalan dengan ini Sanjeev *et al*, (2018) menegaskan bahwa perilaku *phubbing* merupakan perilaku yang seharusnya memperoleh perhatian khusus sebab perilaku tersebut dapat mengakibatkan seseorang dianggap apatis sehingga rawan terkena konflik sosial dan kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sekitar, sehingga prestasi belajar menjadi menurun yang akan berdampak pada penurunan secara kualitas pendidikan.

Pada penelitian Siswanto (2022) dijelaskan bahwa perilaku *phubbing* melibatkan penggunaan *smartphone* dalam keadaan sosial baik dengan individu maupun kelompok yang lebih memilih berinteraksi dengan *smartphonenya* dibandingkan dengan oranglain, perlakuan yang demikian cenderung dinilai menyepelkan dan tidak memberikan apresiasi terhadap lawan bicara, hal itu akan berdampak pada kualitas komunikasi antar individu. Hal seperti itu tentu tidak baik bagi pihak manapun, karena disamping membuat lawan bicara merasa terabaikan dan sakit hati, pelaku *phubbing* pun juga akan dinilai tidak sopan dan merusak reputasi orang tersebut.

Perilaku *phubbing* dapat dilihat di mana saja selama aktivitas manusia sehari-hari, yaitu saat makan, rapat, kuliah, atau pertemuan sosial dengan teman dan keluarga. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Madjid (2020) dalam penelitiannya, bahwa perilaku *phubbing* sering dijumpai di lingkungan

sekitar, seperti saat berada dirumah, ketika orangtua berbicara kepada anaknya, namun anak tersebut asik memainkan *smartphonenya*, sehingga tanpa disadari individu tersebut telah melakukan *phubbing*. Jika hal tersebut selalu terjadi akan berpengaruh besar terhadap perilaku sosial seseorang. Perilaku *phubbing* yang saat ini terjadi di masyarakat perlahan-lahan akan mengikis rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri (2019) terhadap 223 siswa SMAN 4 Tuban, terdiri dari 158 orang siswa perempuan dan 65 orang siswa laki-laki, ditemukan sebagian besar dari remaja memiliki perilaku *phubbing* sedang (73,5%) dan 10% diantaranya tergolong berperilaku *phubbing* tinggi. Hal yang paling banyak menjadikan siswa berperilaku *phubbing* adalah menggunakan ponsel untuk komunikasi atau sebagai media sosial sebesar (58,7%). Jadi dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* pada SMAN 4 Tuban tergolong sedang, namun dapat berubah menjadi tinggi jika penggunaan *smartphone* tidak dibatasi dan tidak segera diatasi.

Perilaku *phubbing* yang tinggi tidak baik bagi siswa seperti halnya yang dikatakan oleh Afdal *et al* (2019) bahwa perilaku *phubbing* dapat menyebabkan prokrastinasi akademik, prestasi menjadi rendah, gangguan pada konsentrasi, hilangnya komunikasi interpersonal, serta hilangnya pengungkapan sosial. Sama halnya dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suhendri dan Nugroho (2022) terhadap 250 siswa SMAN 14 Pekanbaru, mendapatkan hasil bahwa terdapat 88 siswa atau sekitar 35,2% siswa

melakukan *phubbing* yang tergolong kedalam kategori sedang. Siswa yang melakukan *phubbing* cenderung mengalami kesulitan menyusun dan menetapkan sebuah rencana, sehingga mereka cenderung membuat rencana yang tidak terstruktur dan tidak konsisten.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Raharjo (2021) terhadap 103 siswa di sekolah X dengan usia antara 16-18 tahun, diketahui bahwa siswa di sekolah X memiliki perilaku *phubbing* dengan kategori sangat tinggi sebesar 68,9%. Begitu juga yang ditemukan pada penelitian Siswanto (2022) pada siswa SMK Negeri 1 Seberida Tahun Pelajaran 2021/2022 mendapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan perilaku *phubbing* antara wanita dan pria, pria cenderung lebih tinggi melakukan perilaku *phubbing* sebesar (56,32%). Maka dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* dikalangan siswa sudah menjadi masalah yang seharusnya mendapatkan perhatian lebih agar perilaku tersebut tidak menimbulkan masalah yang lebih besar dan berdampak terhadap pelajaran dan hubungan sosial siswa.

Hasil penelitian Putra *et al* (2019) pada mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Padang tahun masuk 2015 berjumlah 120 mahasiswa, sampelnya berjumlah 84 orang mahasiswa mengungkapkan pada umumnya mahasiswa mengalami kondisi kecanduan *smartphone* pada kategori cukup candu dengan kondisi minat sosial mahasiswa pada tingkat kategori sedang. Semakin lama seseorang menggunakan internet maka akan membuat seseorang mengalami kecanduan internet atau adiksi internet.

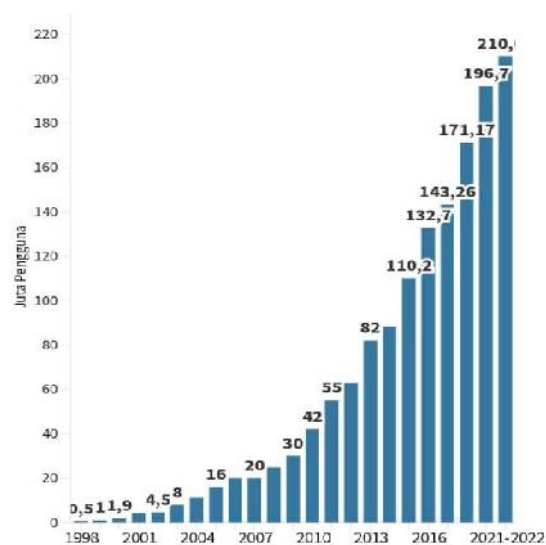
Perilaku *phubbing* sebagai akibat dari kemunculan *smartphone* dapat dianalisa menggunakan teori ketergantungan mengakses internet dimana secara sederhana teori ini menegaskan bahwa semakin seseorang tergantung pada kebutuhannya dalam mengakses internet, maka semakin penting peranan internet dalam kehidupan seseorang, dan hal itu akan memberikan lebih banyak pengaruh kepada individu untuk melakukan perilaku *phubbing* (Barran, 2010). Namun hal tersebut bertolak belakang dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2021), penelitian yang dilakukan terhadap 75 mahasiswa Psikologi Universitas Mulawarman didapatkan hasil bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas mengakses media sosial dengan perilaku *phubbing* pada Mahasiswa.

Penelitian Karadag *et al* (2016) yang dilakukan kepada Sembilan (9) siswa di Turki, menemukan bahwa perilaku *phubbing* memiliki dampak negatif pada kemampuan berkomunikasi, kesulitan dalam membangun dan mempertahankan perhatian terhadap lawan bicara yang dilakukan bersamaan dengan menggunakan *smartphone* serta memungkinkan timbulnya kesalahpahaman dalam diskusi. Pada penelitian tersebut juga didapatkan hasil dari *exploratory* faktor analisis terhadap dua aspek dari perilaku *phubbing* tersebutialah gangguan komunikasi dan obsesi terhadap ponsel. Pada penelitian (Karadag *et al*, 2015) ditemukan juga faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* ialah: 1) adiksi terhadap *smartphone*, 2) adiksi terhadap sosial media, 3) adiksi terhadap *game*, dan 4) adiksi terhadap

internet. Dari penjelasan diatas diketahui bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* adalah adiksi internet.

Soetejo (2012) mengatakan bahwa remaja melakukan interaksi sosial dan berkomunikasi dengan orang-orang diseluruh dunia menggunakan internet dengan fasilitas seperti, *browsing, chatting, search*, situs jejaring sosial dan e-mail. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2021-2022 terdapat 215,63 juta pengguna internet didalam negeri (APJII, 2022). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 1. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia (1998-2022)



Sumber: APJII 2022

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa penggunaan internet di Indonesia meningkat setiap tahunnya. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa banyak hal yang dapat di akses melalui internet, seperti: hiburan, komunikasi, informasi, edukasi, transaksi, dan masih banyak lagi yang dapat memudahkan

individu dalam menyelesaikan urusannya (Raharjo, 2021). Kemudahan yang ditawarkan menyebabkan individu cenderung mengalami adiksi internet.

Young (1998) menyatakan bahwa adiksi internet adalah penggunaan internet secara berlebihan sehingga mengganggu pola tidur, mengganggu pekerjaan, mengganggu aktivitas sehari-hari, dan kehidupan sosial. Penggunaan internet secara berlebihan dapat membuat hubungan dengan orang lain menjadi renggang, seperti hubungan dengan teman dan keluarga hal tersebut terjadi karena waktu senggang yang seharusnya digunakan untuk berkumpul bersama menjadi berkurang, hal tersebut mengakibatkan remaja menjadi terisolir dari teman-teman dan keluarganya dan juga sulit untuk berkonsentrasi dalam proses belajar di sekolah (Sari *et al.*, 2018).

Hasil penelitian Chastanti (2020) pada 100 orang siswa SMAN Kabupaten Labuhan Batu Utara ditemukan bahwa adiksi internet mempengaruhi kemampuan interpersonal sebesar 76,54%, siswa lebih memilih berkomunikasi melalui media sosial daripada berkomunikasi secara langsung bersama teman-temannya. Ketika *smartphone* yang dimiliki terhubung ke internet, siswa merasa senang, tenang, dan bahagia karena bisa melihat informasi terbaru dan merasa tidak ingin berhenti untuk terus melihat video yang disukai di internet. Begitupun sebaliknya, ketika *smartphone* yang dimiliki tidak terhubung ke internet, siswa akan merasa gelisah, cemas, bingung, bosan, dan kesal.

Idealnya, siswa harus lebih peduli dengan lingkungan sekitarnya, berinteraksi dengan semestinya serta menghargai oranglain, misalnya saat

berkomunikasi, fokus mendengarkan oranglain saat berbicara. Dengan melakukan interaksi sosialnya, siswa akan lebih menyadari bagaimana lingkungannya bereaksi dan bagaimana seharusnya reaksi yang diberikan kepada lingkungan berdasarkan norma dan aturan (Lorita *et al*, 2016). Durasi ideal seseorang melakukan aktivitas *online* menurut penelitian *University Of Oxford* adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari (Heplita & Gantas, 2018). Berbagai macam fitur yang menarik yang tersedia dalam *smartphone* menjadi alasan untuk menggunakan *smartphone* disetiap waktu, didalam kelas, saat ulangan, saat PBM sedang berlangsung, saat jam istirahat, saat makan, dan saat siswa melakukan interaksi dengan teman sebayanya (B Nur, 2020).

Hal tersebut dibuktikan oleh hasil survei awal, observasi dan wawancara dengan siswa SMAN 1 Batang Anai pada Bulan Januari 2022. Berdasarkan hasil survei awal melalui *goggle form* terkait durasi mengakses sosial media dan penggunaan internet kepada 68 siswa secara *random*, didapatkan hasil bahwa terdapat sebanyak 12 (17,6%) siswa mengakses internet kurang dari 1 jam per hari, sebanyak 20 (29,4%) siswa mengakses internet 1-4 jam per hari, sebanyak 24 (35,4%) siswa mengakses internet 4-9 jam per hari, dan sebanyak 12 (17,6%) siswa mengakses internet lebih dari 9 jam per hari. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat 36 (53%) siswa yang mengakses internet lebih dari durasi ideal penggunaan internet yaitu lebih dari 4 jam per hari.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan diperoleh informasi bahwa pada jam istirahat terlihat beberapa siswa sibuk dengan kegiatannya masing-masing salah satunya bermain *smartphone*, terlihat siswa sedang bermain *game online*, aktif bersosial media, selalu melihat notifikasi yang masuk dan terfokus pada *smartphone* saat diajak berbicara dengan temannya, sehingga teman-temannya merasa tidak didengarkan, diabaikan, diacuhkan, dan tidak dipedulikan sehingga mereka memilih untuk memainkan *smartphone* juga. Terdapat siswa yang sering mengecek notifikasi pada *smartphone* saat guru menerangkan pelajaran, sehingga siswa tidak memperhatikan dan tidak fokus mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, alasan mereka melakukan *phubbing* adalah karena bosan dengan lawan bicara dan keinginan untuk membuka *chat* atau sosial media. Jika tidak memiliki kuota internet mereka bingung untuk melakukan kegiatan apa, bosan, dan akhirnya memilih untuk meminta *hotspot* ke teman atau tidur dikelas. Siswa menggunakan internet untuk mengakses aplikasi *tiktok*, *instagram*, *whatsapp*, dan *gameonline*. Tidak hanya disekolah, siswa juga menghabiskan banyak waktu mengakses internet di rumah sehingga sering tidak mengerjakan pekerjaan rumah dan malah tergesa-gesa mengerjakannya disekolah.

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru Bimbingan Konseling diperoleh informasi bahwa hampir semua seluruh siswa membawa *smartphone* kesekolah. Karena peraturan di sekolah memperbolehkan siswa

membawa *smartphone* untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di era digital sekarang, misalnya guru memberikan bahan ajar dan informasi melalui *Whatsapp Group* Kelas. Hampir semua siswa memiliki *smartphone* karena sekolah tersebut melaksanakan ujian secara *online* dengan menggunakan *smartphone* dan komputer. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa aktifitas menggunakan *smartphone* cukup tinggi dan kemungkinan munculnya perilaku *phubbing* juga cukup tinggi.

Berdasarkan gambaran perilaku dan permasalahan tersebut penulis tertarik melakukan penelitian apakah terdapat “**Hubungan Kecenderungan Adiksi Internet dengan Perilaku *Phubbing* pada Siswa SMAN 1 Batang Anai**”. Hasil dari penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pemberian layanan oleh guru Bimbingan dan Konseling di sekolah. Layanan yang tepat sasaran dapat mencegah serta mengurangi perilaku *phubbing* pada siswa SMAN 1 Batang Anai.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, banyak sekali persoalan yang ditimbulkan oleh pemakaian internet yang tidak bijak, salah satunya adalah perilaku *phubbing*. Karadag *et al* (2015) dalam penelitiannya menemukan adanya faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* salah satunya adalah adiksi terhadap internet.

Penggunaan internet secara berlebihan akan membuat seseorang cenderung melakukan perilaku *phubbing*, seperti:

1. Interaksi sosial siswa terganggu karena *phubbing*.

2. Terdapat siswa yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan tidak pada tempatnya.
3. Terdapat siswa yang menunda tugas sekolah karena bermain *smartphone*.
4. Siswa tidak fokus saat berinteraksi dengan oranglain dan cenderung melihat *smartphonena* sehingga membuat lawan bicaranya menjadi terabaikan dan merasa tidak dihargai.
5. Terdapat siswa yang sering mengecek notifikasi pada *smartphone* saat guru menerangkan pelajaran, sehingga siswa tidak memperhatikan dan tidak fokus mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian ini dibatasi pada hubungan kecenderungan adiksi internet dengan perilaku *phubbing* pada siswa SMAN 1 Batang Anai.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana deskripsi tingkat kecenderungan adiksi internet pada siswa SMAN 1 Batang Anai?
2. Bagaimana deskripsi perilaku *phubbing* pada siswa SMAN 1 Batang Anai?
3. Apakah terdapat hubungan antara kecenderungan adiksi internet dengan perilaku *phubbing* pada siswa SMAN 1 Batang Anai?

E. Asumsi Penelitian

Terdapat tiga asumsi dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Setiap siswa memiliki tingkat kecenderungan adiksi yang bervariasi satu sama lain.
2. Setiap siswa memiliki tingkat perilaku *phubbing* yang bervariasi satu sama lain.
3. Kecenderungan adiksi internet yang tinggi merupakan salah satu pendorong terjadinya perilaku *phubbing*.

F. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan kecenderungan adiksi internet pada siswa SMAN 1 Batang Anai
2. Mendeskripsikan perilaku *phubbing* pada siswa SMAN 1 Batang Anai.
3. Menguji hubungan antara kecenderungan adiksi internet dengan perilaku *phubbing* pada siswa SMAN 1 Batang Anai.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, serta dijadikan sebagai referensi dan acuan dalam penelitian selanjutnya, terkait kecenderungan adiksi internet dan perilaku *phubbing* pada siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi penulis, sebagai penambah wawasan dan pemahaman tentang kecenderungan adiksi internet dan perilaku *phubbing* pada siswa.

- b. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling, sebagai pedoman dalam pembuatan program layanan Bimbingan dan Konseling oleh guru Bimbingan dan Konseling di sekolah. Layanan yang tepat sasaran dapat mencegah serta mengurangi perilaku *phubbing* pada siswa.
- c. Peneliti selanjutnya, sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya yang akan meneliti terkait fenomena *phubbing*.
- d. Siswa, sebagai penambah pemahaman bagi siswa tentang dampak dari perilaku *phubbing* dan dapat mencegah terjadinya hal tersebut.