

**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

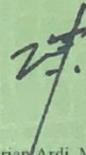
Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan



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

Pembimbing



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



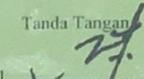
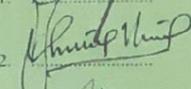
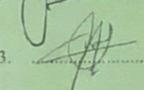
## PENGESAHAN TIM PENGUJI

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. Zadrion 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>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</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 (ANOVA) Data Skor Perilaku Phubbing Remaja Berdasarkan Jenis Kelamin .....	64
Tabel 17.	Analisis Varian (ANOVA) Data Skor Perilaku Phubbing Remaja Berdasarkan Latar Belakang Budaya .....	65
Tabel 18.	Interaksi Antara Jenis Kelamin dan Latar Belakang Budaya .....	66
Tabel 19.	Ringkasan ANOVA 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

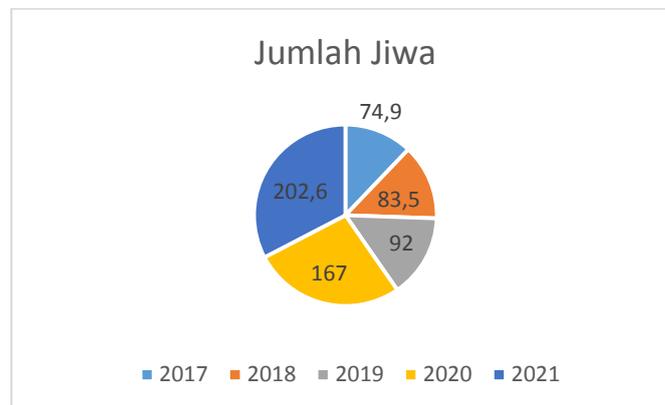
*internet* secara berlebihan dapat memungkinkan timbulnya berbagai masalah maupun gangguan baru terutama dibidang sosial yang membuat seseorang lebih tertarik menggunakan *smartphone* dibandingkan lingkungan sosialnya. Sekelompok remaja yang sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi 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 menyepelekan 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 impuls 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

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Remaja**

##### **1. Pengertian Remaja**

Salah satu periode dalam rentang kehidupan individu adalah masa remaja. Fase ini merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan individu, dan merupakan masa transisi yang dapat diarahkan pada perkembangan masa dewasa yang sehat (Konopka dalam Pikunas, 1976). Masa remaja atau *adolescence* berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Apabila diartikan dalam konteks yang lebih luas, akan mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Piaget dalam Hurlock, 1976).

Masa remaja menurut Hurlock (1997) diartikan sebagai suatu masa transisi atau peralihan, yaitu periode dimana individu secara fisik maupun psikis berubah dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, remaja adalah mulai dewasa atau sudah sampai umur untuk kawin. Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun dan *youth* sebagai kelompok usia 15-24 tahun, sementara *young people* mencakup rentang 10 tahun.

Menurut Peraturan Kementrian kesehatan RI Nomor 25 Tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Jumlah kelompok usia 10-19 tahun di Indonesia mencapai 75,49 juta jiwa atau setara dengan 27,94 persen dari total seluruh populasi penduduk di Indonesia. Generasi tersebut sendiri merujuk pada penduduk yang lahir di periode kurun waktu tahun 1997-2012 atau berusia antara 8 sampai 23 tahun.

Definisi remaja menurut para ahli diantaranya, menurut Monks (2002) remaja merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa, perkembangan remaja berimplikasi pada perkembangan sosial. Sedangkan menurut Santrock (2003) remaja diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional. Batasan usia remaja yang digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Menurut para ahli rentang waktu remaja dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu:

- a. Kelompok yang pertama adalah masa remaja awal yakni usia 12-15 tahun.
- b. Kelompok remaja yang kedua adalah masa remaja pertengahan, yakni usia 15-18 tahun.

- c. Kelompok yang terakhir adalah masa remaja akhir yakni usia 18-21 tahun.

## 2. Ciri-ciri Remaja

Gunarsa (2001), menjelaskan ciri-ciri remaja sebagai berikut:

### a. Masa remaja awal

Biasanya duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama, dengan ciri-ciri: (1) tidak stabil keadaannya, lebih emosional, (2) mempunyai banyak masalah, (3) masa yang kritis, (4) mulai tertarik pada lawan jenis, (5) munculnya rasa kurang percaya diri, dan (6) suka mengembangkan pikiran baru, gelisah, suka berkhayal dan suka menyendiri.

### b. Masa remaja madya (Pertengahan)

Biasanya duduk di bangku Sekolah Menengah Atas dengan ciri-ciri; (1) sangat membutuhkan teman, (2) cenderung bersifat narsistik/kecintaan pada diri sendiri, (3) berada dalam kondisi keresahan dan kebingungan, karena pertentangan yang terjadi dalam diri, (4) berkenginan besar mencoba segala hal yang belum diketahuinya, dan (5) keinginan menjelajah ke alam sekitar yang lebih luas.

c. Masa remaja akhir

Ditandai dengan ciri-ciri; (1) aspek-aspek psikis dan fisiknya mulai stabil, (2) meningkatnya berfikir realistis, memiliki sikap pandang yang sudah baik, (3) lebih matang dalam cara menghadapi masalah, (4) ketenangan emosional bertambah, lebih mampu menguasai perasaan, (5) sudah terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi, dan (6) lebih banyak perhatian terhadap lambang-lambang kematangan.

Menurut Sidik Jatmika (2010), kesulitan itu berasal dari fenomena remaja sendiri dengan beberapa perilaku khusus yakni:

- a. Remaja mulai menyampaikan kebebasannya dan haknya untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Hal ini dapat menciptakan ketegangan dan perselisihan, dan bisa menjauhkan remaja dari keluarganya.
- b. Remaja lebih mudah dipengaruhi oleh teman-temannya, dan mengakibatkan lemahnya pengaruh dari orangtua. Anak remaja berperilaku dan mempunyai kesenangan yang berbeda bahkan ada juga yang bertentangan dengan perilaku dan kesenangan keluarga.
- c. Remaja mengalami perubahan fisik yang luar biasa, baik pertumbuhannya maupun seksualitasnya. Perasaan seksual yang

mulai muncul bisa menakutkan, membingungkan dan menjadi sumber perasaan salah dan frustrasi.

- d. Remaja sering menjadi terlalu percaya diri (*over confidence*) dan ini bersama-sama dengan emosinya yang biasanya meningkat, dan mengakibatkan remaja tersebut sulit menerima nasihat dan pengarahan dari orangtua.

## **B. Perilaku *Phubbing***

### **1. Pengertian *Phubbing***

*Phubbing* merupakan singkatan dari *phone snubbing*, yang berarti lebih fokus pada *smartphone* daripada lingkungan sekitar. Menurut Robert, *phubbing* dijelaskan sebagai komunikasi modern, dimana seseorang menjerat yang lain dalam interaksi sosial dengan berkonsentrasi pada *smartphone* mereka, bukan pada percakapan. Fenomena *phubbing* ini merupakan gambaran dari dampak negatif kecanduan *smartphone* yang mengakibatkan berkurangnya komunikasi sosial individu, mempengaruhi hubungan antar manusia, dan mempengaruhi perasaan kesejahteraan pribadi. Menurut Chotpitayasunodh, *phubbing* dijelaskan sebagai perilaku pengabaian orang lain pada interaksi sosial dan sebagai gantinya berfokus pada *smartphone*. Dengan kata lain, *phubbing* melibatkan penggunaan *smartphone* dalam keadaan sosial baik dua orang ataupun lebih, dan

lebih memilih berinteraksi dengan *smartphone*-nya dibanding orang lain

Perilaku *phubbing* juga merupakan kata baru yang sudah mendunia dan modern, kata *phubbing* dicetuskan oleh Alex High yang merupakan singkatan dari *phone* dan *snubbing* (dalam Chotpitayasunodh & Douglas, 2016). Jin & Yinan (2013) mengungkapkan berdasarkan riset kata *phubbing* telah tertera dalam kamus Nasional Australia pada tahun 2012. Perilaku *phubbing* merupakan perilaku mengabaikan orang lain dan lebih memilih untuk fokus pada *smartphone*. Hal ini selaras dengan pendapat Karadag, Erzen, Culha, & Tosuntas (2015) bahwa perilaku *phubbing* merupakan perilaku dimana individu selalu fokus terhadap *smartphone* atau *gadget* lainnya saat berbincang dengan orang lain. *Phubber* (pelaku *phubbing*) cenderung berurusan dengan *smartphone* dan melarikan diri dari hubungan komunikasi interpersonal. Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Haigh (Ekapravita & Wiguna, 2019) diartikan sebagai tindakan menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada *smartphone*-nya. David & Robert (2016) mengatakan bahwa korban yang merupakan lawan bicara dari perilaku *phubbing* adalah orang yang diabaikan dengan orang yang asik menggunakan *smartphone* saat berada di perusahaanya.

Menurut Zaphiris (2009), seseorang akan mengalami kesulitan ketika harus membagi konsentrasi bila dihadapkan dengan dua atau

lebih tugas mental, sehingga saat menggunakan *smartphone* sambil melakukan komunikasi tatap muka dapat mengalami *distraksi* (gangguan). Dampak lainnya misalnya kurangnya kepuasan komunikasi (dalam Chotpitayasunondh & Douglas, 2016; Dwyer, dkk, 2017; Roberts & David, 2016), kurangnya kualitas hubungan dan kebersamaan (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016; Misra, dkk. 2014; Przybylski & Weinstein, 2012), serta kesejahteraan psikologis yang tidak dapat dipenuhi (Fulkerson dkk, 2013; Roberts & David, 2016). Roberts dan David (2016) serta Davey, dkk. (2018) juga membuktikan bahwa depresi dapat meningkat sebagai akibat dari perilaku *phubbing*.

Perilaku *phubbing* saat ini dapat terjadi pada siapapun, salah satunya adalah remaja baik pria ataupun wanita. Terdapat penelitian yang di lakukan 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 & Doughlas (2016) juga menyatakan bahwa faktor jenis kelamin dapat mempengaruhi perilaku *phubbing*, perilaku *phubbing* pada wanita lebih tinggi dari pada pria. Saat ini sudah banyak remaja yang memiliki *smartphone*.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *phubbing* adalah sebuah tindakan yang mana seseorang akan lebih terfokus dengan *smartphone*-nya daripada orang sekitarnya. Sehingga membuat orang sekitarnya merasa di abaikan.

## 2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku *Phubbing*

Menurut Karadag, dkk (2015) ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing*, diantaranya yaitu:

### a) Kecanduan *smartphone*

Kecanduan *smartphone* telah memfasilitasi kehidupan manusia untuk dapat mengakses berbagai data dengan cepat dan mudah. Tak hanya itu, *smartphone* juga dapat membantu individu untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan mudah, serta *smartphone* menyediakan akses hiburan. Karena manfaat yang ditawarkan *smartphone* ini luar biasa, sehingga menyebabkan meningkatnya kebutuhan seseorang terhadap *smartphone*. Hal ini menyebabkan ketergantungan individu terhadap *smartphone*. Ketergantungan ini dapat disebut dengan kecanduan.

Kecanduan *smartphone* ini dapat menyebabkan timbulnya perilaku acuh terhadap lingkungan sekitar, terutama perilaku *phubbing*. Tak hanya perilaku *phubbing*, perilaku acuh lain yang dilaporkan adalah tidak peduli menggunakan *smartphone* saat sedang berada di jalan (lingkungan terlarang). Kecanduan

*smartphone* telah menunjukkan bahwa *smartphone* digunakan sebagai alat untuk kesepian dan kebutuhan mengelola diri sendiri, gangguan kecemasan, kekhawatiran akan dipisahkan dari *smartphone* mereka.

b) Kecanduan *internet*

Beberapa tahun terakhir durasi dan frekuensi penggunaan *internet* telah meningkat. Beberapa studi menyebutkan bahwa *internet* telah memfasilitasi penggunaannya untuk melakukan berbagai permainan dan menyediakan berbagai sumber melalui *website* yang disediakan. Beberapa studi juga menyebutkan bahwa durasi waktu yang dihabiskan di *internet* memicu penggunaan *internet patologis* (konten yang dilarang). Kesimpulannya adalah penggunaan waktu yang telah dihabiskan di *internet*, meningkatnya akses di *internet*, keinginan untuk mengakses berbagai konten melalui *internet* menunjukkan bahwa penggunaan *internet* yang berlebihan mungkin menjadi masalah.

c) Kecanduan sosial media

Penggunaan sosial media pada *smartphone* akan meningkatkan adiksi sosial media pada penggunanya. Sosial media adalah saluran komunikasi dimana interaksi yang sangat kompleks terjalin, dan dapat berdampak besar seseorang. Sosial media yang mencakup banyak elemen seperti *game*, komunikasi,

pertukaran informasi, dan berbagai multimedia mendorong penggunaanya tetap *online* menggunakan *smartphone*.

*Smartphone* memudahkan seseorang untuk tetap *online* dimanapun dan kapanpun ia berada. Sehingga media sosial memiliki tempat yang signifikan untuk membuat seseorang menjadi kecanduan terhadap *smartphone*-nya. Jadi *smartphone* memungkinkan jaringan sosial, seperti *facebook* dan *twitter* yang merupakan objek kecanduan penting dalam *smartphone*. Dalam *phubbing*, individu berupaya untuk mengumumkan kehadiran mereka di dunia nyata melalui sosial media yang bersarang dalam berbagai multimedia dan dalam aplikasi tertentu.

#### d) Kecanduan *game*

Di antara faktor yang mempengaruhi *phubbing*, kecanduan permainan menjadi salah satu faktor utama yang sama pentingnya dengan kecanduan *smartphone*. Kebanyakan orang memainkan suatu permainan untuk melarikan diri dari masalah dan sebagai alat relaksasi mental. Kecanduan permainan yang mengacu pada permainan *online* dan *video game*, mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan di anggap sebagai perilaku adiktif. Penggunaan permainan yang lama akan merangsang adrenalin individu untuk tetap bermain *game* supaya tingkat permainan itu mengalami

kemajuan, rasa memiliki seperti ini akan meningkatkan kecanduan dalam diri seseorang.

Menurut Chotpitayasunodh & Douglas (2016) memaparkan bahwa faktor-faktor penyebab perilaku *phubbing*; (1) Ketakutan akan kehilangan (*fear of missing out*), ketakutan kekhawatiran, dan kegelisahan yang di miliki 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*.

### **3. Dampak Perilaku *Phubbing***

Menurut Ducharme (2018) menyebutkan bahwa seseorang yang memotong pembicaraan lawan bicara untuk melihat *smartphone* miliknya membuat komunikasi dua arah terasa kurang terhubung, dan dapat merusak kesehatan mental lawan bicara. Hal ini pasti tidak baik untuk siapapun karena disamping lawan bicara merasa terabaikan & merasa sakit hati, seseorang yang berperilaku *phubbing* pun akan merasakan dampak seperti dianggap tidak sopan dan merusak reputasi orang tersebut. Bahkan dapat menyebabkan masalah yang besar seperti pertengkaran ataupun dikucilkan di lingkungan sekitarnya.

Dampak lainnya kualitas dari hubungan pun menurun. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan

ketergantungan *smartphone*, yaitu orang menghabiskan waktu yang berlebihan untuk menggunakan *smartphone* (dalam Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Istilah yang sering digunakan antara lain *phubbing* yaitu berasal dari perpaduan kata *phone* dan *snubbing* (dalam Merriam-Webster, 2012). Hal ini dapat berdampak pada kecanduan terhadap penggunaannya. Kecanduan *smartphone* dan *internet* berhubungan dengan depresi dan cemas melalui peningkatan level *neurotransmitter* di otak (Seo et al., 2017).

Mengetahui secara mendalam penyebab dan perilaku *phubbing* khususnya di remaja menjadi hal yang penting sebagai generasi muda penerus masa depan bangsa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan telah menjadi masalah kesehatan masyarakat (Ding & Li, 2017). Hasil studi lain menyebutkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan berhubungan dengan gangguan otot leher (Jia et al., 2019), depresi dan kecemasan (dalam Demirci, Akgönül & Akpınar, 2015).

#### **4. Dimensi Perilaku Phubbing**

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.

Gangguan komunikasi mempunyai 3 komponen, yaitu: menerima atau melakukan panggilan telepon ketika sedang berkomunikasi, membalas pesan singkat (*SMS/ Chat*) ketika sedang berkomunikasi dan mengecek notifikasi media social ketika sedang berkomunikasi.

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. Obsesi terhadap *smartphone* mempunyai tiga komponen-komponen, yaitu; kelekatan terhadap *smartphone*, cemas ketika jauh dari *smartphone* dan kesulitan dalam mengatur penggunaan *smartphone*.

**5. Upaya Penanganan Perilaku *Phubbing* (*Cognitive Behaviour Teraphy*)**

*Phubber* pada umumnya akan melakukan tindakan pengacuhan dan pengabaian terhadap orang lain dan terfokus pada *smartphone*-nya. Hal ini sangat rawan menimbulkan konflik dengan

orang lain. Dengan kata lain, seorang remaja yang melakukan *phubbing* bisa dikatakan telah melakukan perilaku maladaptif. Jadi bila ingin mengubah perilaku yang maladaptif dari manusia, maka tidak hanya sekedar mengubah perilakunya saja, namun juga menyangkut aspek kognitifnya. Konseling *cognitive behavior therapy* adalah pendekatan yang dapat digunakan untuk membantu remaja dengan perilaku *phubbing*. Menurut Hidayah (2017) tujuan dari konseling *cognitive behavior* adalah membantu konseli mengidentifikasi dan mengubah proses kognitif spesifik yang terkait dengan afektif dan perilaku.

*Cognitive-Behavior Therapy* (CBT) merupakan pendekatan konseling yang didasarkan pemahaman pada setiap konseli, yaitu pada keyakinan khusus konseli dan pola perilaku konseli. Proses konseling dengan cara memahami konseli didasarkan pada susunan kognitif yang menyimpang, keyakinan konseli untuk membawa perubahan emosi dan strategi perilaku ke arah yang lebih baik.

Seseorang yang melakukan *phubbing* pikirannya cenderung untuk terus melihat *smartphone*-nya. Young & Abreu (2007) menyarankan *cognitive restructuring* untuk mengubah perilaku menyimpang tersebut menjadi pikiran yang lebih rasional. Oleh karena itu, salah satu bentuk langkah yang dapat diterapkan adalah *Cognitive Behaviour Therapy* (CBT) yang dirancang untuk membantu individu memperoleh wawasan terhadap

permasalahannya sehingga individu tersebut dapat mengganti pikiran yang terdistorsi menjadi pemikiran yang rasional sehingga bisa memunculkan perilaku yang adaptif (dalam Spiegler & Guevremont, 2003)

Beberapa penelitian terdahulu mendukung pemikiran penulis bahwa teknik CBT dapat digunakan sebagai konseling untuk mengatasi perilaku *Phubbing*, salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Siregar (2013). Dalam penelitiannya tersebut, telah dapat dibuktikan bahwa konseling CBT efektif digunakan untuk mengurangi durasi bermain *games* pada individu yang mengalami *games addiction*. Spiegler & Guevremont (2003) menyatakan bahwa sebagai langkah penting dalam memahami masalah partisipan dengan lebih tepat berdasarkan pendekatan *cognitive behavior*, perlu dilakukan analisa fungsional atau analisa masalah berdasarkan prinsip “S-O-R-C”.

- a. S (*Stimulus*) : peristiwa yang terjadi sebelum individu menunjukkan perilaku tertentu.
- b. O (*Organism*) : partisipan dengan aspek Kognisi (C) dan Emosi (E) di dalamnya.
- c. R (*Response*) : apa yang dilakukan oleh individu atau organism, sering juga disebut dengan perilaku (*behavior*), baik

perilaku yang tampak (*overt behavior*) ataupun perilaku yang tidak tampak.

- d. C (*Consequences*) : peristiwa yang terjadi setelah atau sebagai suatu hasil dari perilaku.

## **6. Jenis kelamin**

Secara umum jenis kelamin mengacu pada perbedaan biologis antara wanita dan pria yaitu pada perbedaan tubuh pria dan wanita. Dapat dipahami bahwa definisi jenis kelamin menekankan pada perbedaan biologis antara pria dan wanita yang disebabkan oleh perbedaan jenis kelamin (Kamanto, 2011). Peran yang dikenalkan pada pria dan wanita pada akhirnya bisa menjadi sebuah perbedaan gender, yaitu keyakinan mengenai sekumpulan arti yang dihubungkan dengan pria dan wanita (dalam Hurlock, 2003). Arti tersebut berkaitan dengan penampilan, bentuk tubuh yang sesuai, cara berperilaku, cara mencari nafkah, dan cara berbicara yang sesuai.

Perbedaan cara berkomunikasi antara pria dan wanita juga berbeda. Pria lebih menguasai kemampuan verbal, seperti bercerita, bercanda dan berceramah tentang informasi, sedangkan wanita lebih menyenangi percakapan pribadi (dalam Santrock, 2008). Penelitian yang di lakukan oleh Chotpitayasunondh & Douglas (2016) juga

menyatakan bahwa faktor jenis kelamin dapat memengaruhi perilaku *phubbing*, perilaku *phubbing* pada wanita lebih tinggi dari pada pria.

## 7. Latar Belakang Budaya

Menurut Setiadi, dkk (2006) Budaya adalah bentuk jamak dari kata budi dan daya yang berarti cinta, karsa, dan rasa. Kata budaya sebenarnya berasal dari bahasa Sanskerta *budhayah* yaitu bentuk jamak kata *buddhi* yang berarti budi atau akal. Dalam bahasa Inggris, kata budaya berasal dari kata *culture*, dalam bahasa Belanda diistilahkan dengan kata *cultuur*, dalam bahasa Latin, berasal dari kata *colera*. *Colera* berarti mengolah, mengerjakan, menyuburkan, mengembangkan tanah. Selain itu kebudayaan adalah produk manusia, namun manusia itu sendiri adalah produk kebudayaan. Dengan kata lain, kebudayaan ada karena ada manusia penciptanya dan manusia dapat hidup di tengah kebudayaan yang diciptakannya.

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.

### **C. Implikasi Layanan Bimbingan Konseling untuk Mengurangi Perilaku *Phubbing* pada Remaja**

Menurut Surat Keputusan Mendikbud no.25/ 1995, menjelaskan bahwa bimbingan dan konseling adalah pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok, agar mampu mandiri dan berkembang secara optimal dalam bidang pribadi, sosial, belajar dan karir melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung berdasarkan norma yang berlaku. Bimbingan dan konseling juga bertujuan untuk memberikan bantuan/ layanan bagi seseorang agar yang bersangkutan dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya (Riska, 2013).

Adapun layanan Bimbingan dan Konseling (BK) yang dapat diberikan dalam membantu mencegah perilaku *phubbing* pada remaja, diantaranya sebagai berikut.

#### **1. Layanan Informasi**

Tujuan layanan informasi adalah agar seseorang menguasai berbagai informasi yang diperlukan dalam kehidupannya untuk membantu perkembangannya sehingga terwujud kehidupan efektif sehari-hari (KES) (Riska, 2013). Unit Pelayanan Bimbingan dan Konseling bisa memberikan informasi tentang bagaimana cara mencegah perilaku *phubbing* pada remaja saat ini.

## 2. Layanan Konseling Perorangan

Layanan konseling individual merupakan layanan yang diberikan kepada klien yang mengalami permasalahan pribadi dan diharapkan permasalahan tersebut dapat terentaskan melalui prosedur perorangan dan tentunya pengentasan masalah yang dialami oleh klien diupayakan oleh klien sendiri (Prayitno & Erman Amti, 2004: 289).

## 3. Layanan Bimbingan Kelompok

Salah satu layanan yang menggunakan dinamika kelompok adalah layanan bimbingan kelompok. Dalam Panduan Pengembangan Diri (2006: 6) dijelaskan bahwa layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang membantu peserta didik dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir/ jabatan dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu melalui dinamika kelompok (Riska, 2013).

Perilaku *phubbing* adalah perilaku pengabaian seseorang terhadap orang lain dalam lingkungan sosial dan sebagai gantinya hanya berfokus pada *smartphone*. Melalui layanan bimbingan kelompok nantinya dapat membantu individu dalam mengurangi perilaku *phubbing*. Menurut Prayitno (2013) bimbingan kelompok diartikan sebagai suatu upaya untuk membimbing kelompok-kelompok agar kelompok itu menjadi besar, kuat dan mandiri. Layanan bimbingan

kelompok bertujuan untuk memperoleh informasi baru dari topik yang dibahas, berkembangnya kemampuan dalam mengemukakan pendapat, dan berkembangnya sosialisasi dan komunikasi peserta layanan (Prayitno, 2013).

#### **D. Penelitian Relevan**

Berdasarkan telaah kepustakaan, ditemukan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain sebagai berikut:

1. 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. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Rideout, Robert, & Foehr (dalam Santrock, 2011) melakukan survey bahwa pada saat sekarang ini dengan total lebih dari 2.200 anak dan remaja dari umur 8-18 tahun sudah dikelilingi oleh media. Adapun penelitian yang dikhususkan pada remaja yang menunjukkan jumlah penggunaan *smartphone* diteliti oleh Heriyanto (dalam Nasution, dkk. 2017) bahwa di Indonesia, 58% dari 47 juta jiwa orang yang memiliki *smartphone* didominasi oleh remaja berumur 14 hingga 17 tahun. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang *phubbing*/ penggunaan *smartphone* pada remaja berdasarkan jenis kelamin pria dan wanita, sedangkan

perbedaan dari penelitian yang akan saya teliti lebih spesifik berdasarkan latar belakang budaya Jawa dan Minang.

2. Berdasarkan hasil penelitian Azza Nur Laila Fitri (2019), 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 dengan  $p < 0,05$ . Hal ini dapat diartikan bahwa lama penggunaan *smartphone* merupakan faktor yang memengaruhi perilaku *phubbing*. Sehingga diperlukan perhatian lebih terhadap pemakaian *smartphone* pada remaja untuk mencegah meningkatnya keparahan dari perilaku *phubbing*. Persamaan yang dibahas dari penelitian ini adalah sama-sama membahas perilaku *phubbing* pada remaja, sedangkan perbedaan dari penelitian yang akan peneliti lakukan adalah membahas perilaku *phubbing* berdasarkan jenis kelamin dan latar belakang budaya Jawa dan Minang di SMK Negeri 1 Seberida.
3. 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. Persamaan yang dibahas dari penelitian ini adalah sama-sama

membahas perilaku *phubbing* pada remaja, sedangkan perbedaan dari penelitian yang akan lakukan adalah membahas perilaku *phubbing* berdasarkan jenis kelamin dan latar belakang budaya Jawa dan Minang di SMK Negeri 1 Seberida.

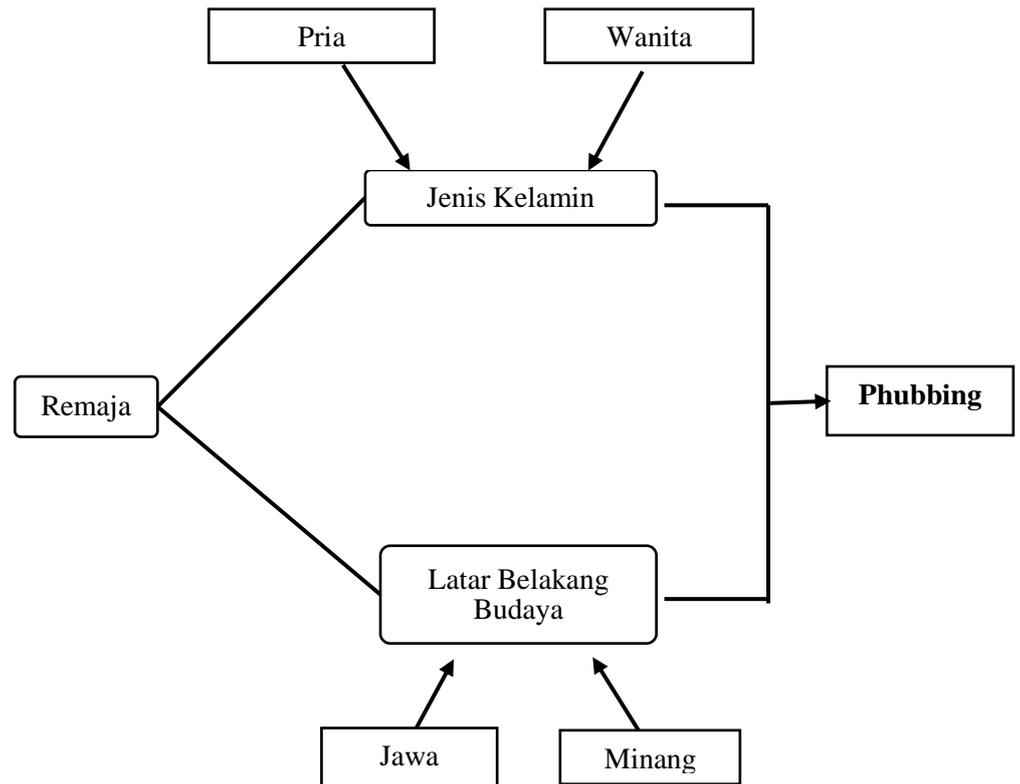
4. Hasil penelitian Faruk dan Kumcağız (2020) mengungkapkan bahwa penyebab skala *phubbing* umum pada budaya Turki, ditemukan rata-rata yang valid dan dapat diandalkan. Di sisi lain juga menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *phubbing* individu meningkat seiring dengan peningkatan kecanduan *smartphone*, 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. Persamaan yang dibahas dari penelitian ini adalah sama-sama membahas perilaku *phubbing*, sedangkan perbedaan dari penelitian yang akan lakukan adalah membahas perilaku *phubbing* berdasarkan latar belakang budaya Jawa dan Minang di SMK Negeri 1 Seberida.

5. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Erika Nur Pranarasti (2020) menunjukkan remaja di Kota Malang sebagai individu yang sedang mengalami masa transisi dari anak-anak ke dewasa tentu sangat erat dengan penggunaan *smartphone* dalam kesehariannya. 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 dilihat 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.

Maka dari itu, peneliti juga bermaksud untuk meneliti bagaimana “Analisi Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Berdasarkan Jenis Kelamin dan Latar Belakang Budaya”, yang bertujuan untuk melihat tingkat perilaku *phubbing* pada remaja.

### E. Kerangka Konseptual

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dilihat kerangka konseptual pada penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2. Kerangka Konseptual

Berdasarkan gambar dapat dipahami bahwa analisis perilaku *phubbing* pada remaja dapat dilihat dari perbedaan jenis kelamin yaitu pria dan wanita dan latar belakang budaya Jawa dan Minang. Dengan adanya perbedaan tersebut, maka akan diteliti terkait dengan analisis perilaku *phubbing* pada remaja, serta melihat kombinasi variabel jenis kelamin, dan latar belakang budaya dalam menjelaskan perilaku

*phubbing* pada remaja. Kemudian dari hasil penelitian ini akan dijadikan acuan dalam memberikan pelayanan bimbingan kelompok kepada remaja untuk mencegah dan mengurangi perilaku *phubbing* pada remaja.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran diatas dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini yaitu:

### **1. Hipotesis Variabel Jenis Kelamin**

Hipotesis tentang jenis kelamin digunakan untuk menyatakan ada tidaknya perbedaan perilaku *phubbing* pada remaja. Hipotesis yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

H<sub>0</sub> = Tidak terdapat perbedaan perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan jenis kelamin pria dan wanita.

H<sub>1</sub> = Terdapat perbedaan perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan jenis kelamin pria dan wanita.

### **2. Hipotesis Variabel Latar Belakang Budaya**

Hipotesis tentang latar belakang budaya digunakan untuk menyatakan ada tidaknya perbedaan perilaku *phubbing* pada remaja ditinjau dari latar belakang budaya. Hipotesis yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

H<sub>0</sub> = Tidak terdapat perbedaan perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan latar belakang budaya (Jawa dan Minang).

H2 = Terdapat perbedaan perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan latar belakang budaya (Jawa dan Minang).

### **3. Hipotesis Interaksi Variabel Jenis Kelamin dan Latar Belakang Budaya dalam Menjelaskan Perilaku *Phubbing***

Hipotesis yang dapat dirumuskan untuk menyatakan ada atau tidaknya interaksi yang signifikan antara jenis kelamin dan latar belakang budaya. Hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut:

H<sub>0</sub> = Tidak terdapat perbedaan perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan jenis kelamin (Pria dan Wanita) dan latar belakang budaya (Jawa dan Minang).

H<sub>3</sub> = Terdapat perbedaan perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan jenis kelamin (Pria dan Wanita) dan latar belakang budaya (Jawa dan Minang).

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, dimana telah dilakukan analisis statistik dan uji hipotesis serta dikaji dan dijabarkan dalam pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Secara umum perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan jenis kelamin pria dan wanita, diketahui bahwa perilaku *phubbing* wanita dan pria berada pada kategori sedang, artinya pria ataupun wanita belum mampu mengendalikan waktu dalam menggunakan *smartphone* dan cenderung berlebihan dalam menggunakan *smartphone* serta terdapat perbedaan yang signifikan antara remaja pria dan wanita dalam berperilaku *phubbing*.
2. Secara umum perilaku *phubbing* pada remaja berdasarkan latar belakang budaya dari budaya Jawa dan Minang berada pada kategori sedang, serta terdapat perbedaan yang signifikan antara remaja pada budaya Jawa dan Minang dalam menjelaskan perilaku *phubbing* remaja.
3. Secara umum terdapat interaksi antara variabel jenis kelamin dan latar belakang budaya dalam menjelaskan perilaku *phubbing* pada remaja secara bersamaan. Dimana siswa wanita dari budaya Minang memiliki persentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan wanita Jawa.

Berdasarkan hipotesis dalam penelitian ini menegaskan bahwa bimbingan dan konseling di sekolah dibutuhkan dalam upaya mencegah serta mengurangi perilaku *phubbing* pada remaja dan mempelajari bagaimana dampak yang akan terjadi.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil-hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan, ada beberapa saran yang dapat direkomendasikan sebagai tindak lanjut dalam penelitian ini. Beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru BK dapat memberikan layanan informasi dan layanan bimbingan kelompok untuk membantu mencegah dan mengurangi perilaku *phubbing* pada remaja dengan memberikan materi layanan yang sesuai dan tepat terhadap permasalahan yang dialami.
2. Bagi siswa ketika bergaul hendaknya meningkatkan rasa saling menghargai dan tenggang rasa dalam diri sendiri serta mencoba untuk mencegah dan mengurangi intensitas dalam penggunaan *smartphone* yang berlebihan.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mempertimbangkan variabel lain yang mempengaruhi perilaku *phubbing* dan juga dapat melakukan penelitian lebih lanjut pada budaya Jawa dan Minang atau budaya lainnya dengan responden yang sama rata serta dapat memperluas wawasan dengan mengembangkan penelitian ini.

## KEPUSTAKAAN

- Ahmad, Riska. (2013). *Dasar-dasar Bimbingan & Konseling*. Padang: UNP Press Padang.
- Andika, K., Suparno & Saptono, A. (2016). Pengaruh Kreativitas Guru dalam Pembelajaran dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 89 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Econosains*, 14(1), 98-112.
- Ang CS, Ong YL, Siak SL, Teo KM. Investigation of a Preliminary Mixed Method of Phubbing and Social Connectedness in Adolescents. *Addict Health*. 2019; 11(1): 1-10.
- Balta, S., Emirtekin, E., Kircaburun, K., & Griffiths, D. M. (2018). *Neuroticism, Trait Fear of Missing Out, and Phubbing: The Mediating Role of State Fear of Missing Out and Problematic Instagram Use. International Journal of Mental Health and Addiction*. 1-12.
- Bostan N, Duru P, Erzen E, Karadag E, Sahin BM, Tosuntas SB, et al. 2015. Determinants of Phubbing, which is the Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model. *Journal of Behavior Addictions*; 4 (2): 60-74.
- Budiono, A.N. (2020). Phubbing & Komunikasi Sosial “Studi Empiris Dalam Perspektif Psikologis: Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kualitas Komunikasi Sosial Siswa. Jawa Timur (Jember)”: UIJ-Kyai Mojo.
- Chotpitayasunodh, V., & Douglas, K. M. (2016). *How “Phubbing” Becomes The Norm: The Antecedents and Consequences of Snubbing Via Smartphone. Computer in Human Behavior*, 63,9-18.
- Chotpitayasunodh, V, & Douglas KM. (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: 5-17.
- Chotpitayasunodh, V, & Douglas KM. (2018). The Effects of “Phubbing” in Social Interaction. *Computers in Human Behavior*, 48 (6). DOI: 10.1111/jasp. 12506
- Cizmezi, E. (2017). “Disconnected, Though Satisfied: Phubbing Behavior And Relationship Satisfaction. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*”. 7, (2),1-12

- Davey, S., Davey, A., Raghav, S.K, Singh, J.V., Singh, N., B lachn io, A., & Przepiorkaa, A. (2018). “ Predictors and consequences of “Phubbing” among adolescent and youth in India: An impact evaluation study. *Journal of Family & Community Medicine*, 25 (1): 35-42. doi: 10.4103/jfcm.JFCM\_71\_17.
- Desfianti, D. “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Examples Non Examples Peserta Didik Kelas Viii. 6 Smp Negeri 43 Palembang”. *Jurnal Sekolah*, 5(1), 40-48.
- Dwyer, R. J., Kushlevb, K., & Dunn, E. W. (2017). “Smartphone Use Undermines En joyment of Face-to-Face Social Interactions. *Journal of Experimental Social Psychology*, 78,233-239. doi: 10.1016/j.jesp.2017.10.007.
- Ekapravita, G. R., Wiguna, P. I. (2019). Dampak Phubbing Pada Interaksi Sosial. *e-Proceeding of Art & Design*, 6, 1-12.
- e-Marketer*. (2015, August 08 th ). Pengguna Smartphone di Indonesia 2016-2019. Retrieved February, 15, 2020, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/penggunasmartphone-di-indonesia-2016-2019>
- Fitri, A. N. L. (2019). “Gambaran Perilaku Phubbing Pada Remaja Pengguna Ponsel di SMAN 4 Tuban” (Bachelor's thesis, Fakultas Kedokteran Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Gunarsa, S.D., dan Gunarsa, Y.S. (2001). “Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga”. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hanika I M. (2015). “Fenomena Phubbing di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya)”. *Jurnal Interaksi*;4(1): 42-51.
- Hamdiyah, H. (2021). “Pengaruh Perilaku Phubbing dan Intensitas Penggunaan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa di Jurusan Ilmu Pendidikan ULM”. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling*, 4(1).
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan (Jilid V)*. Terjemahan oleh Meitarai Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Ihsana El Khuluqo. (2017). “Belajar dan Pembelajaran”. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

- Jatmika, Sidik. (2010). "Genk Remaja, Anak Haram Sejarah ataukah Korban Globalisasi?". Yogyakarta: Kanisius.
- Jihan, A., & Rusli, D. (2019). "Pengaruh Faktor Kepribadian Terhadap Phubbing Pada Generasi Milenial di Sumatera Barat". *Jurnal Riset Psikologi*, 2019(4).
- Johanda, Monasari., Yenni Karneli., Zadrian Ardi. (2017). "Self efficacy siswa dalam menyelesaikan tugas sekolah di smp negeri 1 ampek angkek". *Jurnal Neo Konseling*. 1 (1).1-5.
- Jones, T. (2014). Students' cell phone addiction and their opinions. *The elon journal of undergraduate research in communications*, 5, (1), 74-80.
- Kadafi, A., Pratama, B. D., Suharni, S., & Mahmudi, I. (2020). Mereduksi Perilaku Phubbing melalui Konseling Kelompok Realita Berbasis Islami. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 5(2), 31-34.
- Kamanto, S. (2011). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Lembaga Penelitian FE-UI
- Karadag, E., Erzen, E., Culha, I., Tosuntas, B. S. (2015). "Determinants of Phubbing, Wich Is The Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model". *Journal of Behavioral Addictions*, 4, (2), 60-74.
- Kasih Hati, S., & Raihana, P. A. (2021). "Hubungan Perilaku Phubbing dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa/I" (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Kuswarianandhika, Y. F. (2017). *Hubungan Antara Dimensi Budaya Collectivism Dengan Perilaku Asertif Pada Mahasiswi Suku Jawa* (Doctoral Dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta). Diterbitkan.
- Kwong, M., & Yang, S. (2013). "The Smartphone Addiction Scale: Development And Validation of A Short Version For Adolescent". *PLOS One*, 8, (12), 1-7.
- Lukman. (2018). "Penggunaan dan Adiksi Smartphone di Kalangan Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Hasanuddin Makassar.
- Mappiare, A. (2000). "Psikologi Remaja". Surabaya: Usaha Nasional.
- Mescall, J., & Mills, A. (2012). How McCann invented the word 'Phubbing' for Macquarie Dictionary 'A Word is Born' campaign – Campaign Brief.

- Misra, S., Cheng, L., & Genevie, J., & Yuan, M. (2014). "The iPhone effect: The quality of in-person social interactions in the presence of telephon selulers. *Environment and Behavior*. 48 (2), 1-24. doi: 10.1177/0013916514539755.
- Monks, F J. (2002). "Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya. Cet. 4." Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Purniawan, W. A. (2017). Penggunaan smartphone dan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1), 12-18.
- Mumtaz, E. F. (2019). "Pengaruh Adiksi Smartphone, Empati, Kontrol Diri, dan Norma Terhadap Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa di Jabodetabek" (Bachelor's thesis, Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Mulyati, T., & Frieda. (2018). Kecanduan smartphone ditinjau dari kontrol diri dan jenis kelamin pada siswa sma mardasiswa semarang. *Jurnal Empati*, 7, (4), 152-161
- Nasution, A. J., Neviyarni., Alizamar. (2017). "Motif Siswa Memiliki *Smartphone* dan Penggunaannya". *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3 (2), 1-15
- Nidawati. (2013). "Belajar dalam Perspektif Psikologi dan Agama". *Jurnal Pionir*, 1(1), 13-28.
- Pranarasti, E. N. (2020). "Studi Deskriptif Perilaku Phubbing Remaja Kota Malang" (*Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang*).
- Prayudi, S. A. (2014). Fenomena Penggunaan Smartphone di Kalangan Pelajar di SMP Islam Athirah I Makasar. Skripsi. Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makassar. Tidak diterbitkan.
- Rajagukguk, P. A. (2020). Hubungan Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 064027 Medan Polonia Tahun Ajaran 2019/2020 (Doctoral Dissertation, Universitas Quality).
- Rakhmawati, S. (2017). Studi deskriptif nomophobia pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang, Skripsi, Program Sarjana Universitas Muhammadiyah. Malang

- Rahmayani, I. (2015). "Indonesia Raksasa Teknologi di Asia". Di unduh pada tanggal: 29 Januari 2020 [https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologidigital-asia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologidigital-asia/0/sorotan_media)
- Ridho, M. Ali. (2019). "Interaksi Sosial Pelaku Phubbing". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Sunan Ampel. (Diakses dari <http://digilib.uinsby.ac.id> , [ 16 April 2021]).
- Roberts JA, David ME. (2016). "My Life has become a Major Distraction from My Cell Phone: Partner Phubbing and Relationship Satisfaction among Romantic Partners. *Comput Hum Behav*; 54: 134-141.
- Rumyeni, R., Lubis, E. E., Rimayanti, N., & Yohana, N. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perubahan Sistem Nilai Masyarakat Melayu Di Kota Pekanbaru. *Jurnal Komunikasi*, 12(2), 161-170.
- Santrock, J W. (2003). "Adolescence; Perkembangan Remaja Edisi 6, Terjemahan". Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2007). "*Perkembangan Remaja*. Jilid 1 Edisi kesebelas". Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2008). *Adolescence (Jilid 7)*. Terjemahan oleh Shinto B. Adelar & Sherly Saragih. Jakarta: Erlangga
- Santrock, J. W. (2011). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup. Jilid 1. Edisi 13*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development (Perkembangan Anak Edisi 11 Jilid 2, Penerjemah: Rachmawati dan Kuswanti)*. Jakarta: Erlangga.
- Sardiman. (2016). "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar". Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Setiadi, Elly M., dkk. (2006). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Siswanto, D. (2010). Pengaruh Pandangan Hidup Masyarakat Jawa Terhadap Model Kepemimpinan (Tinjauan Filsafat Sosial). *Jurnal Filsafat*, 20 (3), 197-216.
- Suyanto. (1990). *Pandangan Hidup Jawa*. Semarang: Dahana Prize.
- Syukur Yarmis, Neviyarni, Triave Nuzila Zahari. 2019. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Malang: IRDH

- Jatmika, Sidik. (2010). *Genk Remaja, Anak Haram Sejarah ataukah Korban Globalisasi?*, Yogyakarta: Kanisius.
- Tambunan, L. (2018). "Hubungan Self Efficacy dan Konformitas dengan Prokrastinasi Akademik Siswa SMP RK Deli Murni Diski". *Skripsi*. Universitas Medan Area.
- Wandini, R.R & Maya Rani Sinaga. (2018). "Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik". *Jurnal Raudhah*, 6(1), 1-12.
- Yam, F. C., & Kumcağız, H. (2020). Adaptation of General Phubbing Scale To Turkish Culture and Investigation of Phubbing Levels of University Students In Terms of Various Variables. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 7(1), 48-60.
- Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku phubbing sebagai karakter remaja generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143-152.
- Yusof, Mohd Yuszaidy & Muammar Ghaddaffi Hanafiah. (2015). Impak Media Baharu Terhadap Sistem Nilai Masyarakat Melayu di Malaysia. *Malaysian Journal of Communication*. Vol. 31 (2)33 – 46.
- Ugur, G. N., Koc., T. (2015). "Time For Digital Detox: Misuse of Mobile Technology and Phubbing". *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 1-10.