



Pengaruh Adiksi Smartphone Terhadap *Phubbing* Pada Siswa SMK Negeri 9 Medan

The Effect Of Smartphone Addiction On Phubbing On Students Of Smk Negeri 9 Medan

Azhar Aziz⁽¹⁾, Fika Ayu Safitri^(2*) & Babby Hasmayni⁽³⁾

Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area, Indonesia

*Corresponding author: fikaayusyafitri17@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh adiksi *smartphone* terhadap *phubbing* pada Siswa SMK Negeri 9 Medan. Adiksi *smartphone* adalah perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Sedangkan, *phubbing* dapat diartikan sebagai keadaan dimana seseorang hanya terfokus pada *smartphone* mereka dan cenderung mengabaikan pembicaraan saat sedang melakukan interaksi dengan orang yang ada disekitarnya. Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa SMK Negeri 9 Medan yang berjumlah 335 siswa. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa skala. Penyebaran skala Adiksi Smartphone dan skala phubbing menggunakan skala likert. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini ialah regresi linear sederhana. Berdasarkan perhitungan menunjukkan nilai $r_{xy} = 0,487$ dengan signifikansi $p = 0,000$ berarti $p < 0,05$. Hasil penelitian tersebut menjelaskan terdapat pengaruh positif ($B = 0,604$) antara adiksi *smartphone* terhadap *phubbing* pada siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebih hingga menyebabkan adiksi dapat memicu munculnya perilaku *phubbing* pada siswa. Koefisien determinan (r^2) dari pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) adalah sebesar $r^2 = 0,237$ hal ini menunjukkan bahwa *phubbing* dipengaruhi oleh adiksi *smartphone* sebesar 23,7%.

Kata Kunci: Adiksi Smartphone; Phubbing; Siswa.

Abstract

This study aims to see the effect of smartphone addiction on phubbing in students of SMK Negeri 9 Medan. Smartphone addiction is a behavior of attachment or addiction to smartphones that may become social problems such as withdrawal, and difficulty in performing daily activities or as an impulse control disorder against a person. Meanwhile, phubbing can be interpreted as a situation where someone is only focused on their smartphone and tends to ignore the conversation while interacting with people around them. The subjects in this study were students of SMK Negeri 9 Medan, totaling 335 students. This research method is a quantitative method with a sampling technique using purposive sampling. The research instrument used is a scale. The distribution of the Smartphone Addiction scale and the phubbing scale uses a Likert scale. The analytical method used in this research is simple linear regression. Based on the calculation, the value of $r_{xy} = 0.487$ with a significance of $p = 0.000$ means that $p < 0.05$. The results of this study explain that there is a positive effect ($B = 0.604$) between smartphone addiction and phubbing in students. This shows that excessive smartphone use that causes addiction can trigger phubbing behavior in students. The determinant coefficient (r^2) of the influence between the independent variable (X) and the dependent variable (Y) is $r^2 = 0.237$, this indicates that phubbing is influenced by smartphone addiction by 23.7%.

Keywords: Smartphone Addiction; Phubbing; Students

How to Cite: Aziz, Azhar., Syafitri, Fika Ayu. & Hasmayni, Babby. 2023. Pengaruh Adiksi Smartphone Terhadap Phubbing Pada Siswa SMK Negeri 9 Medan, *Jurnal Islamika Granada*, 3 (2): 39-44.

PENDAHULUAN

Kemajuan sistem informasi menyebabkan banyaknya transisi yang terjadi, khususnya pada telepon seluler. Telepon seluler kini telah mengalami perubahan dalam segi bentuk yang semakin tipis dan mudah untuk dibawa dan disimpan, *touchscreen* dan lain sebagainya. Telepon seluler kini lebih dikenal dengan sebutan *smartphone* (Rachmi, 2019).

Smartphone menyediakan aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang pendidikan seperti aplikasi *Microsoft Office*, memberikan hiburan dan mempermudah komunikasi dengan media sosial seperti *Line*, *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, *Whatsapp*, dan program-program yang lainnya (Andreassen & Pallesen, 2014). *Smartphone* yang terkoneksi dengan internet dapat menembus batas dimensi kehidupan, ruang dan waktu penggunanya sehingga *smartphone* dapat digunakan oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun (Doni, 2017).

Data terbaru dari Kementerian Komunikasi dan Informatika menjelaskan bahwa Indonesia menduduki posisi keempat sebagai negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak yang mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia (Hanum, 2021), yang dimana remaja kelompok usia 16 sampai 21 tahun menduduki jumlah terbanyak dengan presentase 39% (Yulianti & Levina, 2014). Dimitri Mahayana (2018) menyatakan sekitar 5-10% gadget mania atau pecandu *smartphone* terbiasa menyentuh *smartphononya* sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktivitas 16 jam atau 960 menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan *smartphone* akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali (Agusli, 2018). Pernyataan tersebut diperkuat oleh penuturan subjek penelitian yang menyebutkan jika dalam sehari mereka bisa menggunakan *smartphone* dalam rentang waktu 8 sampai 16 jam. Mereka seakan tidak pernah mengenal waktu dalam mengoperasikan *smartphononya* (Nevid, Spencer, & Greene, 2018).

Harus diakui, kemajuan teknologi yang semula untuk memudahkan manusia kini malah membawa malapetaka dan kesengsaraan baru. Ketika urusan itu semakin mudah, maka muncul rasa “kesepian” dan keterasingan baru, yakni lunturnya rasa solidaritas, kebersamaan, dan silaturrahmi. Layar *smartphone* kemudian menjadi teman setia, bahkan kita lebih memperhatikan dunia layar dibandingkan teman, istri atau suami bahkan anak sekalipun (Ngafifi, 2014).

Baron dan Campbell (2012) mengatakan bahwa efek negative kemungkinan terjadi pada efek kesehatan mental dan fisik serta kualitas interaksi sosial. Dampak kesehatan mental dapat berupa terjadinya perubahan emosi, dan perkembangan intelegensi, bersikap tidak ramah kepada orang lain, antisosial untuk mengurangi komunikasi yang dilakukan dengan tatap muka, tidak mengikuti norma, dan bahkan lebih agresif.

Acharya (2013) menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* berlebihan dapat menimbulkan efek-efek kesehatan seperti sakit leher, nyeri tungkai, kurang tidur dan kecanduan, serta faktor yang mempengaruhi kualitas tidur yang dapat mengakibatkan penyakit kronis dan gangguan-gangguan neuropsikiatri.

Burke (2019) juga menjelaskan bahwa menggunakan *smartphone* secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan karena terjadi pengaktifan refleks neurologis, sehingga akan memberikan efek menyenangkan seperti saat menerima pesan, melihat postingan dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa neuron di pusat otak melepaskan dopamine yang dapat menimbulkan rasa senang. Kemudian perilaku yang menyenangkan tersebut akan diulang terus-menerus hingga menyebabkan efek canda yang lebih parah. Adiksi *smartphone* adalah perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang (Kwon & Yang, 2013).

Penelitian yang dilakukan oleh Lee (2013) yang menyebutkan bahwa kehadiran fenomena *phubbing* lahir karena besarnya ketergantungan individu terhadap *smartphone* dan internet. Jika pada umumnya kecanduan dihasilkan karena ketergantungan orang dalam mengkonsumsi minuman, obat atau zat tertentu, maka kecanduan terhadap *smartphone* dihasilkan karena adanya ketergantungan manusia pada perangkat mesin tertentu (Hanika, 2015).

Istilah *Phubbing* berasal dari kata *phone* dan *snubbing*, yang menggambarkan tindakan menghina seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan ponsel, bukan berbicara dengan orang tersebut secara langsung (Haigh, 2015). Istilah ini awalnya dikampanyekan oleh *Macquarie Dictionary* untuk mewakili masalah penyalahgunaan ponsel cerdas yang terus berkembang dalam situasi sosial. *Phubbing* berasal dari dua kata yaitu *phone* yang berarti telpon dan *snubbing* yang berarti menghina. *Phubbing (phone snubbing)* digambarkan seseorang dalam lingkungan sosial yang terlalu banyak memperhatikan *smartphone* dan bukan berbicara dengan orang lain secara langsung. Dalam interaksi sosial, "phubber" berarti seseorang yang mulai *phubbing*, dan "phubbee" berarti orang yang menerima perilaku *phubbing*. Orang dapat menjadi *phubber* dan *phubbee* pada saat bersamaan. (Chotpitayasunondh, 2016).

Dalam penelitiannya, Karadag (2015) menyebutkan bahwa *phubbing* memiliki dampak pada negatif pada kemampuan berkomunikasi, kesulitan dalam, membangun dan mempertahankan kontak mata terhadap lawan bicara yang dilakukan bersamaan dengan menggunakan *smartphone* serta memungkinkan untuk terjadinya kesalahpahaman dalam sesi diskusi. Hal ini sangat berpengaruh pada menurunnya kualitas komunikasi interpersonal, karena saat bermain *smartphone* seseorang tidak dapat menanggapi informasi yang diterima dalam proses komunikasi yang sedang berlangsung. Bilamana hal itu terjadi, maka proses komunikasi tidak dapat berjalan efektif dan menimbulkan rasa kecewa, perasaan diabaikan, tidak dihargai dan hubungan yang tidak harmonis.

Berdasarkan fenomena dilapangan, dapat disimpulkan jika pada saat disekolah hampir seluruh siswa baik itu dikelas, dikantin dan bahkan di kantor guru asik memainkan *smartphonenya* masing-masing, sekalipun pada saat berkumpul, makan dan bahkan pada saat berada di tempat ibadah. Seluruh narasumber sepakat menyatakan bahwa sering merasa jengkel, kesal, dan diabaikan oleh lawan bicaranya. Berdasarkan pernyataan tersebut, disinilah dampak dari *phubbing* tampak secara jelas

telah banyak terjadi dilingkungan terdekat kita. Oleh karena itu, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Adiksi *Smartphone* Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Siswa SMK Negeri 9 Medan.”

Hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh adiksi *smartphone* terhadap *phubbing* pada siswa SMK Negeri 9 Medan, dengan asumsi semakin tinggi perilaku adiksi terhadap *smartphone* maka semakin tinggi pula perilaku *phubbing* pada siswa. Begitu pun sebaliknya, jika semakin rendah perilaku adiksi terhadap *smartphone* maka semakin rendah pula perilaku *phubbing* pada siswa.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sample tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 9 Medan yang berjumlah 2078 siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 335 siswa yang didapat melalui proses *screening* untuk mengidentifikasi siswa yang mengalami adiksi *smartphone* dan *phubbing*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2013). Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini, meliputi: (1) Siswa SMK Negeri 9 Medan, (2) Aktif menggunakan *smartphone* dan, (3) Durasi penggunaan *smartphone* >8 jam per hari.

Terdapat dua skala alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu skala adiksi *smartphone* dan skala *phubbing* yang disusun berdasarkan pada aspek-aspek kedua variabel yang kemudian di format dalam bentuk skala Likert. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis regresi linear sederhana. Analisis ini digunakan sesuai dengan judul penelitian dan identifikasi variabel- variabelnya.

Sebelum melakukan analisis data, terlebih dahulu melakukan uji asumsi terhadap kedua variabel penelitian, yaitu adiksi *smartphone* dan *phubbing* yang meliputi uji nornalitas dan uji linearitas. Perhitungan analisis data pada penelitian ini diuji menggunakan SPSS versi 17.0 for Windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada uji validitas dan reliabilitas pada skala adiksi *smartphone* koefisien validitas butir yang valid bergerak dari nilai $r_{bt} = 0,322$ sampai $r_{bt} = 0,446$. Dimana skala tersebut terdiri atas 10 item yang keseluruhannya dinyatakan valid. Sedangkan untuk skala *phubbing* koefisien validitas butir yang valid bergerak dari $r_{bt} = 0,300$ sampai $r_{bt} = 0,461$. Dimana skala tersebut terdiri atas 18 item yang kesekuruhannya dinyatakan valid. Seluruh item yang dinyatakan valid telah memenuhi skor validitas $>0,300$.

Teknik uji reliabilitas yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Croanbach's alpha*, dimana skala adiksi *smartphone* menunjukkan skor reliabilitas sebesar 0,784, sedangkan skala *phubbing* menunjukkan skor reliabilitas sebesar 0,864. Hal berikut berarti bahwa

koefisien reliabilitas variabel adiksi smartphone dan phubbing >0,60 sehingga alat ukur tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya uji normalitas yang digunakan adalah analisis One Sample *Kolmogorov-Smirnov*. Dari hasil uji normalitas diketahui bahwa adiksi *smartphone* sebagai variabel bebas *dan phubbing* sebagai variabel terikat menunjukkan sebaran data yang berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh Kriteria P (sig) > 0,05 maka dinyatakan sebaran normal untuk variabel adiksi *smartphone* dan *phubbing*. Uji linearitas hubungan antara variabel Adiksi *smartphone* dengan *Phubbing* menghasilkan F 104,473 dengan nilai signifikansi p = 0,000 (p < 0,05) yang menunjukkan adanya hubungan yang linear antara variable adiksi *smartphone* dan *phubbing*.

Pada hasil analisis dengan menggunakan metode analisis regresi sederhana diketahui bahwa terdapat pengaruh antara adiksi *smartphone* dengan *phubbing*, dimana $r_{xy} = 0,487$ dengan signifikansi p = 0,000 berarti p < dari 0,05. Hasil penelitian tersebut menjelaskan terdapat pengaruh positif ($B = 0,604$) antara adiksi *smartphone* terhadap *phubbing* pada siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebih hingga menyebabkan adiksi dapat memicu munculnya perilaku *phubbing* pada siswa.

Koefisien determinan (r^2) dari pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) adalah sebesar $r^2 = 0,237$ hal ini menunjukkan bahwa *phubbing* dipengaruhi oleh adiksi *smartphone* sebesar 23,7%.

Hasil lain dari penelitian ini diketahui bahwa adiksi *smartphone* pada siswa dinyatakan tergolong tinggi. Hal ini didasari oleh nilai mean hipotetik sebesar $25 <$ dari pada mean empirik yaitu sebesar 31,70. Kemudian diketahui bahwa perilaku *phubbing* pada siswa dinyatakan tergolong tinggi atau positif dan didasari oleh nilai mean hipotetik sebesar $45 <$ dari pada mean empirik yaitu 52,88.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lee (2013) yang menyebutkan bahwa kehadiran fenomena *phubbing* lahir karena besarnya ketergantungan individu terhadap *smartphone* dan internet. Jika pada umumnya kecanduan dihasilkan karena ketergantungan orang dalam mengkonsumsi minuman, obat atau zat tertentu, maka kecanduan terhadap *smartphone* dihasilkan karena adanya ketergantungan manusia pada perangkat mesin tertentu (Hanika, 2015).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan hal - hal sebagai berikut ; (1) Pada hasil analisis dengan menggunakan metode analisis regresi linear sedrehana, diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara adiksi *smartphone* terhadap perilaku *phubbing*, dimana $r_{xy} = 0,487$ dengan signifikansi p = 0,000 berarti p < dari 0,05. Hasil penelitian tersebut menjelaskan terdapat pengaruh positif ($B = 0,604$) antara adiksi *smartphone* terhadap *phubbing* pada siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebih hingga menyebabkan adiksi dapat memicu munculnya perilaku *phubbing* pada siswa. Koefisien determinan (r^2) dari pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) adalah sebesar $r^2 = 0,237$ hal ini menunjukkan

bahwa *phubbing* dipengaruhi oleh adiksi terhadap *smartphone* sebesar 23,7%, dan (2)Kemudian berdasarkan perbandingan kedua nilai rata - rata (Mean Hipotetik dan Mean Empirik), maka dapat dinyatakan bahwa adiksi *smartphone* berada di kategori tinggi, sebab Mean Hipotetiknya (25) lebih kecil dari pada Mean Empirik (31,70) dimana selisihnya melebihi nilai SD (6,7) dan *Phubbing* berada pada kategori tinggi sebab Mean Hipotetiknya (45) lebih kecil dari pada Mean Empirik (52,88), dimana selisihnya melebihi dari nilai SD (7,88).

DAFTAR PUSTAKA

- Acharya, A. S. (2013). A Study on Some of the Common Health Effect of Cell-Phones amongst College Students. *J Community Med Health Educ*, 1-5.
- Agusli. (2018, Maret 20). Retrieved Agustus 8, 2021, from Generasi Muda Kecanduan BlackBerry: www.Esxcope.com
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Satisfical Manual Of Mental Disorders : Fifth Edition*. Washington: American Psychiatric.
- Andreassen, C. S., & Pallesen, S. (2014). Social Network Site Addiction An Overview. *Current Pharmaceutical Design*, 20 (25), 4053-4061.
- Baron, N., & E.M.Campbell. (2012). Gender and Mobile Phones in Cross-National Context. *Language Science*, 34(1), 13-27.
- Burke, H. (2019). *The Phone Addiction Workbook*. Berkeley: Ulysses Press.
- Cho, S., & Lee, E. (2015). Development of a Brief Instrument to Measure Smartphone Addiction Among Nursing Students. *Research Institute of Nursing Science*, 35- 50.
- Chopitayasanondh, V., & Douglas, K. M. (2018). Measuring Phone Snubbing Behavior : Development and Validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and The Generic Scale of Being phubbed (GSBP). *University of Kent*, 1-51.
- Chotpitayasanondh. (2016). How "Phubbing" Becomes The Norm : The Antecedents and Consequences of Snubbing Via Smartphone. *Computer in Human Behavior*, 9-18.
- Chotpitayasanondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The Effect Of Phubbing On Social Interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, 1- 40.
- Doni, F. R. (2017). Perilaku Penggunaan Smartphone Pada Kalangan Remaja. *Journal Speed*, 9(2), 16-23.
- Haigh, A. (2015). *Stop Phubbing*. Retrieved from <http://stopphubbing.com>.
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing Di Era Milenial (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya). *Jurnal Interaksi*, 4(1), 42-51.
- Hanum, Z. (2021, Maret 7). *Humaniora*. Retrieved Agustus 7, 2021, from Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone: <https://m.mediaindonesia.com/humaniora/389057/ke-menkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>
- Karadag, E. (2015). Determinant of Phubbing, Which is The Sum of Many Virtual Addictions : A Structural Equation Model. *Journal of Behavioral Addictions*, 60-74.
- Kim, D. & Lee, J. (2014). Development of Korean Smartphone Addiction Proneness Scale for Youth. *PLoS ONE*, 9(5), 1-12.
- Kwon, M., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale and Validation of a Short Version for Adolescents. *PLOS One*, 8(12), 1-7.
- Nevid, J. S., Spencer, A., & Greene, B. (2018). *Abnormal Psychology In A Changing World Tenth Edition*. New York: Pearson.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1), 33-47. doi:<https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Rachmi, I. (2019). *Hubungan Kesantunan Pergaulan Dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Univeritas Islam Riau*. Riau: Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau .
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together : Why We Expect More Technology and Less From Each Other*. Basic Books.
- Yulianti, & Levina. (2014). *Yang Muda Yang Menuruti Kata Hati*. Jakarta: Marketer.