

Tendensi *Smartphone Addiction* dan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa

Inggrid Margaretha, Fathana Gina

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
Ingrid.margaretha19@mhs.ubharajaya.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi yang sangat pesat tentunya memberikan berbagai kemudahan bagi penggunanya, namun di sisi lain juga dapat memberikan dampak negatif jika tidak bijak dalam menggunakannya salah satunya adalah perilaku *phubbing*. Perilaku *phubbing* berkaitan dengan tendensi *smartphone addiction*. *Phubbing* adalah individu yang melihat *smartphonenya* pada saat berinteraksi dengan lawan bicara, sedangkan tendensi *smartphone addiction* adalah perilaku kecanduan pada *smartphone* yang akan menjadi masalah sosial seperti menarik diri dari lingkungan sosialnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara tendensi *smartphone addiction* dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 105 mahasiswa aktif Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Penelitian ini bersifat korelasional dengan metode penelitian kualitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *incidental/ accidental sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan berdasarkan pada uji kategorisasi menunjukkan tendensi *smartphone addiction* dan perilaku *phubbing* mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berada pada kategori tinggi. Hasil Uji korelasi menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara tendensi *smartphone addiction* dengan perilaku *phubbing* dengan kekuatan hubungan yang kuat

Kata kunci: Smartphone Addiction, Mahasiswa, dan Perilaku Phubbing

Abstract

The very rapid development of technology certainly provides various conveniences for its users, but on the other hand it can also have a negative impact if it is not used wisely, one of which is phubbing behavior. Phubbing behavior is related to the tendency of smartphone addiction. Phubbing is an individual who looks at his smartphone when interacting with the other person, while the tendency of smartphone addiction is an addictive behavior on a smartphone which will become a social problem such as withdrawing from the social environment. This study aims to determine the relationship between smartphone addiction tendencies and phubbing behavior among students at Bhayangkara University, Jakarta Raya. The subjects used in this study were 105 active students at Bhayangkara Jakarta Raya University. This research is correlational with qualitative research methods. The sampling technique used is incidental/accidental sampling. The results of this study show that based on the categorization test, there is a tendency for smartphone addiction and phubbing behavior of Bhayangkara University Jakarta Raya students to be in the high category. The results of the correlation test showed a significant relationship between the tendency of smartphone addiction with phubbing behavior with a strong relationship strength.

Keywords: Smartphone Addiction, Students, and Phubbing Behavior

LATAR BELAKANG

Semakin berkembangnya zaman, teknologi dan informasi juga semakin berkembang. Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat salah satunya adalah *smartphone*. Indonesia merupakan salah satu negara keempat dengan penggunaan *smartphone* tertinggi di dunia. Penggunaan *smartphone* aktif pada tahun 2019 mengalami peningkatan sebesar 92 juta orang. Berdasarkan pada laporan Neilson Mobile Insight menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* di Indonesia paling banyak diakses pada usia dibawah 30 tahun, atau tepatnya pada usia 18-24 tahun yang memiliki persentase sebesar 61% dari pengguna *smartphone* di Indonesia. Berdasarkan pada penggolongan rentang usia tersebut mahasiswa merupakan salah satu kriteria didalamnya.

Teknologi *smartphone* telah menginvasi kehidupan sosial seseorang dan kehidupan pribadi seseorang. Masyarakat semakin dimanjakan dengan bebrbagai kemudahan dari *smartphone* yang dapat kita lihat dari aplikasi didalamnya, seperti *google*, *whatsapps*, *line*, *game online*, *instagram*, *twitter*, *youtube*, dan lain sebagainya. Adanya aplikasi tersebut dapat memudahkan seseorang untuk mengakses dan mendapatkan suatu infromasi dengan mudah dan cepat. *Smartphone* merupakan suatu barang yang harus dimiliki pada semua kalangan mulai dari lansia, orang dewasa, remaja, hingga anak-anak. *Smartphone* merupakan suatu teknologi kecil, yang terdapat akses internet didalamnya sehingga memudahkan seseorang untuk dibawa ketika berpergian.

Berdasarkan pada penelitian (karadag et la., 2015) menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* dapat memberikan efek ketagihan pada penggunanya, yang digunakan sebagai media komunikasi kepada teman sebaya ataupun keluarga. Kecanduan seseorang pada *smartphone* dapat dilihat dengan melakukan *chatting* pada rekannya, melihat unggahan video maupun foto pada media social, hingga asik dalam mengakses game online dalam *smartphonenya*. Hal ini ternyata akan berdampak negative pada sekitarnya. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 4 Oktober 2022 di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya medapati lima kelompok mahasiswa yang sedang duduk bersama tetapi masing masing diantara mereka sibuk dengan *smartphonenya* yang digunakan untuk mengakses social media, melakukan *chatting*, hingga bermain *game online*. Hal inijika dibiarkan tentunya akan berdampak negative seperti menurunnya interaksi social yang disebabkan oleh penggunaan *smartphone* yang berlebihan.

Individu terkadang tergiur dengan banyaknya dampak posiiif yang didapatkan dan kurang memperhatikan dampak negatif yang akan ditimbulkan dengan penggunaan *smartphone* yang tidak bijak yaitu perilaku *phubbing*. *Phubbing* berasal dari kata “*phone*” dan “*snubbing*” yang berarti “*telepon*” dan “*penghinaan*”, dengan mengacuhkan lawan bicara dalam proses interaksi sosial dengan membagi perhatiannya pada *smartphone*, bukan berbicara pada lawan bicara secara langsung (Harty, 2018). *Phubbing* dapat diartikan sebagai perilaku pengabaian lawan bicara saat berinteraksi dengan membagi dua konsentrasi pada lawan bicara dan *smartphonenya* sehingga akan mengabaikan komunikasi interpersonalnya (Karadag, 2015).

Neilsen Mobile Insight membuat pernyataan khusus dengan hasil survei terkait penggunaan *smartphone* di Indonesia. Sebesar 19% pengguna *smartphone* dikategorikan sebagai penggemar *game online*. Para penggemar *game online* dapat bermain game online lebih dari 1,5 jam dalam sehari, sementara itu sebesar 14% pengguna *smartphone* didominasi oleh perempuan yang menghabiskan waktu kurang lebih satu jam setiap harinya untuk mengakses media social, salah satunya merupakan media *chatting*. Sejalan dengan penelitian Karadag (2015) dengan melakukan penelitian kepada 401 mahasiswa pada usia rata-rata 21 tahun. Dalam hasil penelitiannya didapatkan bahwa penggunaan *smartphone*, internet, social media, *game online* dan *chatting* secara signifikan memiliki efek positif terhadap perilaku *phubbing*.

Berdasarkan hasil penelitian yang di kutip oleh thaeras (2017) yang berjudul “*Phubbing Fenomena Social yang Merusak Hubungan*” mendapati hasil terbesar 70% dari responden tidak dapat melepaskan *smartphone* dari genggamannya dan melakukan *phubbing*, yang membagi kedalam dua karakteristik yaitu tinggi dan rendah. Dapat dikatakan perilaku *phubbing* yang rendah bila seseorang masih dapat mendengarkan pembicaraan yang disampaikan oleh lawan bicara, dapat memberikan umpan balik pada saat proses berinteraksi social, dan meletakkan *smartphone* serta melakukan kontak mata kepada lawan bicara. Perilaku *phubbing* yang tinggi apabila seseorang tidak dapat terlepas dari *smartphoneya* dan terbatasnya komunikasi yang terjalin diantara kedua belah pihak (karadag et al., 2015).

Dalam penelitian karadag (2015) menjelaskan bahwa *phubbing* semakin meningkat sejalan dengan meningkatnya penggunaan *smartphone*. Seseorang yang berperilaku *phubbing* mengguakan *smartphonenya* untuk mengabaikan lawan bicaranya, dengan fokus penglihatan mereka terkadang tertuju pada *smartphone* tanpa menghiraukan lawan bicaranya. Hal ini sejalan dengan penelitian (Roberts & David, 2017) dengan mengklasifikasikan perilaku *phubbing* seseorang yang intens menghabiskan waktu pada *smartphone* serta mengabaikan komunikasi interpersonalnya.

Peneliti melakukan wawancara pada tanggal 17-18 Oktober 2022 kepada 6 (enam) mahasiswa aktif Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang berperilaku *phubbing* dengan melakukan wawancara secara tatap muka dan mendapatkan hasil bahwa dari ke-6 (enam) mahasiswa menyatakan pernah dan sering berperilaku *phubbing* yang ditujukan kepada rekan, keluarga, maupun dosen pada saat sedang menjalani perkuliahan. Mereka menyatakan rata-rata menggunakan *smartphone* dalam sehari berkisar 7-8 jam. Mereka melakukan *phubbing* yang disebabkan oleh perasaan yang tidak nyaman pada percakapan, kebiasaan mengecek notifikasi pada *smartphone*, melakukan pekerjaan kantor atau tugas perkuliahan dan melakukan *chatting* kepada rekan, keluarga, atau pasangannya, dan bermain *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian (Taufik et al., 2020) menyatakan bahwa rata-rata penggunaan *smartphone* di Indonesia 8 jam 36 menit sedangkan rata-rata dunia hanya 6 jam 42 menit. Hal ini

tentunya menjadikan Indonesia menduduki peringkat ketiga penggunaan *smartphone* tertinggi di dunia.

Peneliti juga melakukan penyebaran kuesioner melalui *google form* kepada 50 mahasiswa aktif Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Mahasiswa yang memiliki perilaku *phubbing* yang tinggi berjumlah 39 responden sementara mahasiswa yang memiliki perilaku *phubbing* yang rendah berjumlah 11 responden. Mahasiswa yang dikatakan memiliki perilaku *phubbing* yang tinggi jika memiliki ciri-ciri antara lain ketika berinteraksi dengan lawan bicara sulit untuk membatasi penggunaan *smartphone*, membalas *chat* ketika sedang berinteraksi sosial, intensitas penggunaan *smartphone* selalu meningkat setiap hari, selalu mengecek *smartphone* pada saat berinteraksi dengan lawan bicara, dan waktu bersosialisasi berkurang karena penggunaan *smartphone*.

Phubbing dapat terjadi ketika seseorang tidak dapat memanfaatkan teknologi dengan baik, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti adiksi terhadap *smartphone*, adiksi terhadap internet, adiksi terhadap media sosial dan adiksi terhadap *game* (Karadag et al., 2015). Adiksi terhadap *smartphone* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi *phubbing*. Menurut Kwon, Kwin (2013) adiksi *smartphone* merupakan suatu perilaku kecanduan terhadap *smartphone* yang dapat mengakibatkan terjadinya masalah sosial seperti sulit dalam beraktivitas sosial sehari-hari atau gangguan kontrol impuls pada diri individu serta menarik diri dari lingkungan sekitar.

Menurut penelitian Leung (2009) seseorang dapat dikatakan memiliki tendensi adiksi *smartphone* bila tidak mampu mengontrol keinginan bermain *smartphone*, kecemasan dan merasa kehilangan bila tidak menggunakan *smartphone*, menarik dan melarikan diri (sarana melarikan diri saat dalam sebuah percakapan). Berdasarkan pada penelitian Kwon (2013) seseorang dapat dikatakan memiliki tendensi *smartphone addiction* bila muncul perasaan gelisah, kehilangan, moody, dan mudah marah bila dibatasi dalam penggunaan *smartphone*.

Berdasarkan pada hasil kuesioner peneliti yang disebar kepada 50 mahasiswa aktif Universitas Bhayangkara Jakarta Raya mendapati sejumlah 39 responden berada pada kategori tendensi *smartphone addiction* yang tinggi sementara 11 responden berada pada kategori tendensi *smartphone addicition* yang rendah. Mahasiswa yang dikatakan memiliki tendensi *smartphone addiction* yang tinggi bila merasa sakit pada pergelangan tangan atau leher ketika menggunakan *smartphone*, tidak sanggup bila tidak membawa *smartphone*, merasa resah dan tidak sabar bila tidak memegang *smartphone*, selalu mengecek *smartphone* agar tidak tertinggal percakapan dengan orang lain, dan orang disekitar saya mengatakan bahwa saya terlalu banyak menggunakan *smartphone*.

Berdasarkan pada penelitian Chotpitayasunondh & Douglas (2016) yang berjudul "*How Phubbing Becomes the Norm: The Antecedent and Consequences of Snubbing Via Smartphone*" menyatakan bahwa adiksi terhadap *smartphone* secara signifikan mempengaruhi perilaku *phubbing*. Seseorang yang kecanduan pada *smartphone* akan mengabaikan lingkungan

disekitarnya dan lebih berpeluang untuk melakukan *phubbing* dibandingkan dengan individu yang tidak memiliki adiksi terhadap *smartphonennya*. Seseorang yang memiliki ketergantungan pada *smartphonennya* cenderung akan lebih asik pada *smartphonennya* sehingga akan mengabaikan oranglain disekitarnya. Hal ini tentunya akan lebih memudahkan terjadinya *phubbing*.

Berdasarkan pada uraian yang telah dipaparkan mengenai tendensi *smartphone addiction* memiliki faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing*. *Phubbing* jika diabaikan terus menerus akan berdampak negatif terhadap penggunanya. Dengan banyaknya *phubbing* yang telah terjadi di Indonesia serta berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta penyebaran kuesioner yang saya lakukan di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Peneliti tertarik untuk mengangkat hubungan antara tendensi *smartphone addiction* dengan perilaku *phubbing* di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

METODE PENELITIAN

Variabel dan Definisi Operasional

Variabel tergantung dalam penelitian ini adalah perilaku *phubbing* serta variabel bebas dalam penelitian ini adalah tendensi *smartphone addiction*. Definisi operasional dari masing-masing variabel penelitian adalah sebagai berikut:

Perilaku *Phubbing*

Perilaku *phubbing* merupakan suatu tindakan seseorang yang ditujukan kepada lawan bicara dengan sibuk mengakses *smartphone* dan mengabaikan lawan bicaranya ketika proses interaksi sosial berlangsung sehingga akan mengganggu komunikasi interpersonalnya.

Tendensi *Smartphone Addiction*

Tendensi *smartphone addiction* merupakan suatu aktivitas dalam penggunaan *smartphone* yang dilakukan secara berlebihan dan terus menerus tanpa adanya kesadaran saat melakukan kegiatan, dengan jangka waktu yang lebih dari biasanya yang mengarah pada efek negatif dan memiliki konsekuensi merugikan diri sendiri serta mempengaruhi keadaan fisik, psikis, maupun sosial seseorang.

Sampel Penelitian/Subjek Penelitian

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa aktif universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang berjumlah 8311 mahasiswa yang terbagi dari 7 (tujuh) fakultas yaitu fakultas psikologi, fakultas hukum, fakultas ekonomi&bisnis, fakultas teknik, fakultas ilmu komunikasi, fakultas ilmu pendidikan, dan fakultas ilmu komputer yang berusia 18-24 tahun. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 105 mahasiswa aktif universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Karakteristik populasi dalam penelitian ini antara lain pertama, mahasiswa aktif universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Kedua, berusia 18-24 tahun. Ketiga, pengguna *smartphone*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *sampling kebetulan (insidental/accidental sampling)*, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui cocok sebagai sumber data.

Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2022. Penelitian dilaksanakan dengan cara bertemu secara langsung dengan subjek yang memenuhi kriteria di universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Alat Ukur

Alat ukur penelitian ini mengadaptasi dari alat ukur perilaku *phubbing* yang disusun oleh Achmad Afrizal Fauzan (2018) berdasarkan kepada teori dan aspek-aspek yang dijelaskan oleh (Karadag, 2015). Instrumen *phubbing* ini terdiri dari 2 dimensi yaitu gangguan komunikasi dan obsesi terhadap *smartphone* yang dikembangkan menjadi 15 item. Skala perilaku *phubbing* terdiri dari pernyataan positif (*favorable*) dan pernyataan negatif (*unfavorable*) dengan empat pilihan jawaban yaitu Sangat Sering (SS), Sering (S), Kadang-Kadang (KD), dan Jarang(J).

Alat ukur penelitian ini mengadaptasi pada alat ukur tendensi *smartphone addiciton* yang disusun oleh Ahmad Afrizal Fauzan (2018) berdasarkan pada teori yang dikembangkan oleh Kwon & Kim (2013) yaitu dengan menggunakan *smartphone addiction scale-short version* (SAS-SV). SAS-SV memiliki aitem berjumlah 10 butir. Skala tendensi *smartphone addiction* terdiri dari pernyataan positif (*favorable*) dan pernyataan negatif (*unfavorable*) dengan empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Menurut Azwar (2016) koefisien validitas yang melebihi 0,30 dianggap baik (acceptable) dan tes dikatakan berfungsi dengan baik guna mengukur atribut yang berkaitan. Teknik pengukuran reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini adalah *Cronbach Alpha*. Reliabilitas memiliki skor yang mengarah pada 0 sampai 1. Skor 0 memiliki arti 0% konsistensi alat ukur dan skor 1% memiliki arti 100% konsistensi alat ukur. Secara umum, skor 0,8% dianggap sebagai reliabilitas yang memuaskan.

Penyebaran skala uji coba alat ukur dialksanakan pada tanggal 30 Maret 2023 kepada 50 mahasiswa aktif univerrisitas Bhayangkara Jakarta Raya. Setelah mendapatkan 50 data responden peneliti langsung melakukan pengolahan data dengan menggunakan bantuan *software SPSS versi 25 for windows* untuk mengetahui butir aitem yang valid dan berapa skor reliabilitasnya. Setelah dilakukan pengolahan data dengan skala yang disebar didapatkan 10 aitem yang valid pada skala *smartphone addiction* dan 17 aitem yang valid pada skala perilaku *phubbing* sehingga total aitem setelah dilakukan *try out* sebesar 37 aitem.

Hasil uji validitas skala perilaku *phubbing* yang telah dilakukan pada 50 responden di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dapat diketahui terdapat 25 aitem yang bersifat *favorable* dan *unfavorable*. Item *unfavorable* yang berada pada nomor 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, dan 16 dinyatakan gugur sehingga item yang dinyatakan valid berjumlah 17. Aitem yang dinyatakan valid memiliki daya beda aitem >0,300. Rentang validitas skala perilaku *phubbing* yaitu 0,432 sampai 0,736.

Hasil uji validitas skala tendensi *smartphone addiction* yang telah dilakukan pada 50 responden di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dapat diketahui terdapat 10 aitem yang bersifat *favorable*. Aitem yang dinyatakan valid memiliki daya beda aitem >0,300. Rentang validitas skala tendensi *smartphone addiction* adalah 0,379 sampai 0,769.

Teknik Analisis Data

Uji hipotesis dilakukan apabila data peneletian telah melewati syarat uji asumsi yaitu uji normalitas, uji linearitas. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*, uji linearitas dilakukan dengan menggunakan uji *Compare Means*. Setelah melakukan uji asumsi, peneliti juga melakukan uji kategorisasi yang bertujuan untuk menempatkan individu kedalam kelompok terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang dikur (Azwar, 2012). Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan *software IBM SPSS (statistic package for social science) versi 25 for windows*.

HASIL PENELITIAN

Karakteristik Subjek

Berdasarkan data katakteristik subjek, diperoleh bahwa total subjek berjumlah 105 mahasiswa dengan jenis kelamin perempuan berjumlah 55 responden dan laki-laki berjumlah 50 responden. Mayoritas subjek penelitian adalah berusia 22 tahun yaitu sebanyak 31 responden. Subjek penelitian ini berasal dari 7 (tujuh) fakultas di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Deskripsi Data Penelitian

Hasil deskripsi penelitian skala perilaku *phubbing* dan tendensi *smartphone addiction* pada tabel 1 (terlampir).

Hasil deskripsi statistik pada tabel 1 perhitungan menggunakan *software SPSS for windows 25* mendapati hasil mean pada perilaku *phubbing* di dapatkan hasil sebesar 55,64, median mendapatkan hasil sebesar 59,00 dan standar deviasi mendapatkan hasil sebesar 9,332. Mean empiris yang diperoleh lebih besar dari mean teoritis (mean empiris > mean teoritis) menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa subjek memiliki taraf perilaku *phubbing* yang tinggi.

Hasil deskripsi statistik pada tabel 1 perhitungan menggunakan *software SPSS for windows 25* mendapati hasil mean pada tendensi *smartphone addiction* sebesar 32,05, median sebesar 34,00, dan standar deviasi sebesar 6,121. Mean empiris yang diperoleh lebih besar dari mean teoritis (mean empiris > mean teoritis) menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa subjek memiliki taraf tendensi *smartphone addiction* yang tinggi.

Uji Asumsi

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dalam variabel berdistribusi normal atau tidak normal. Hasil uji normalitas yang telah dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode uji *Kolmograv-Smirnov* dan mendapatkan hasil signifikansi tendensi *smartphone addiction* sebesar 0,000 dan hasil signifikansi perilaku *phubbing* sebesar 0,000. Berdasarkan pada hasil tersebut menunjukkan $\leq 0,005$, maka dapat disimpulkan bahwa data *tendensi smartphone addiction* dan *phubbing* yang digunakan dalam penelitian ini

berdistribusi tidak normal artinya metode analisis data statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonparametrik*.

Berdasarkan pada data diatas, dilakukannya juga uji linieritas yang bertujuan untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki hubungan linier secara signifikan atau tidak. Uji linieritas dalam penelitian ini menggunakan *Test of Linearity* dan didapatkan hasil sebesar 0,000 artinya bahwa data tidak berdistribusi dengan normal artinya metode analisis data statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonparametrik* dengan metode korelasi *Rank Spearman rho*. Hasil tersebut menunjukkan $p > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang linear antara tendensi *smartphone addiction* dengan perilaku *phubbing*.

Berdasarkan uji kategorisasi, Uji kategorisasi dilakukan bertujuan untuk menempatkan individu ke dalam kelompok terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang diukur (Azwar, 2012). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 3 kategorisasi yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan uji kategorisasi kedua variabel, yang dimulai dari variabel terikat yaitu *phubbing*. Responden yang masuk dalam kategori rendah sebanyak 2 responden dengan persentase sebesar 1,9%, responden yang masuk kedalam kategori sedang sebanyak 24 responden dengan persentase sebesar 22,9%, dan responden yang masuk kedalam kategori tinggi sebanyak 79 responden dengan persentase sebesar 75,2.

Hasil kategorisasi variabel bebas yaitu *tendensi smartphone addiction* juga masuk kedalam kategori tinggi dengan nilai persentase sebesar 73,3% sebanyak 77 responden, 25 responden masuk dalam kategori sedang dengan persentase sebesar 23,8%, dan 3 responden dalam kategori rendah dengan persentase sebesar 2,9%.

Uji Hipotesis

Hasil uji Hipotesis variabel tendensi *smartphone addiction* dan variabel perilaku *phubbing* (tabel terlampir)

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan uji korelasi *rank spearman* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan atau kekuatan hubungan antara kedua variabel. Melihat jenis hubungan antara dua variabel apakah terdapat hubungan yang signifikan atau tidak. Berdasarkan hasil uji korelasi menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,786** dengan taraf signifikansi atau sig (*2-tailed*) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) maka artinya terdapat hubungan yang signifikan antara tendensi *smartphone addiction* dengan perilaku *phubbing* dengan kekuatan hubungan yang kuat. Nilai pada koefisien korelasi menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara tendensi *smartphone addiction* dengan perilaku *phubbing*. Hubungan yang positif ini menandakan bahwa semakin tinggi tendensi *smartphone addiction* maka semakin tinggi pula perilaku *phubbing*.

PEMBAHASAN DAN KESIMPULAN

Pada penelitian ini responden yang terlibat yaitu 105 mahasiswa aktif Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Berdasarkan jenis kelamin responden penelitian ini didominasi

oleh perempuan dengan persentase sebesar 55%, berdasarkan usia penelitian ini didominasi oleh usia 22 tahun dengan persentase sebesar 31%. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara tendensi *smartphone addiction* dengan *phubbing* pada mahasiswa aktif Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Berdasarkan perhitungan uji demografis mendapatkan hasil yang tidak signifikan karena $> 0,05$.

Berdasarkan uji asumsi dasar pada hasil uji normalitas menunjukkan dari kedua variabel yaitu tendensi *smartphone addiction* dan *phubbing* memiliki nilai signifikansi 0,000 dengan begitu kedua variabel dalam penelitian ini memiliki data yang berdistribusi tidak normal karena memiliki taraf signifikansi $p \geq 0,05$. Kemudian pada uji linieritas yang dilakukan diperoleh nilai signifikansi *deviation from linierity* sebesar 0,000 ($p \geq 0,005$) dapat diartikan bahwa variabel tendensi *smartphone addiction* dengan perilaku *phubbing* tidak memiliki hubungan yang linier.

Berdasarkan hasil uji korelasi *spearman's rho* pada variabel tendensi *smartphone addiction* dengan perilaku *phubbing* didapatkan hasil nilai koefisien korelasi sebesar 0,786** dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Jika nilai signifikansi $< 0,05$ disebut berkorelasi. Sejalan dengan penelitian (Karadağ et al., 2015) dengan melakukan penelitian kepada 401 mahasiswa pada usia rata-rata 21 tahun. Dalam hasil penelitiannya didapatkan bahwa penggunaan *smartphone*, internet, sosial media, *game online* dan *chatting* secara signifikan memiliki efek positif terhadap perilaku *phubbing*.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tendensi *smartphone addiction* maka akan semakin tinggi juga perilaku *phubbing*. Tingginya tendensi *smartphone addiction* disebabkan karena adanya faktor obsesi terhadap *smartphonenya* sehingga seseorang tidak dapat menghindari *smartphone* dari pandangannya. Seseorang yang telah terobsesi dengan *smartphone* miliknya maka akan mengabaikan lingkungan disekitarnya dan berpeluang untuk melakukan perilaku *phubbing* (Kurnia et al., 2020). Sejalan dengan penelitian (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016) yang berjudul "*How Phubbing becomes the norm: The Antecedent and Consequences of Snubbing Via Smartphone*" menyatakan bahwa adiksi terhadap *smartphone* secara signifikan mempengaruhi perilaku *phubbing*.

Berdasarkan data diatas, tingginya tendensi *smartphone addiction* memberikan dampak negatif terhadap penggunaanya yaitu menurunnya interaksi sosial yang diakibatkan karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan, sulit untuk melakukan kegiatan yang telah direncanakan, kesulitan dalam berkonsentrasi, gangguan kesehatan yaitu sakit pada pergelangan tangan dan sakit kepala atau pengelihan yang kabur, gangguan pada emosional sehingga seseorang mudah kesal dan marah ketika terganggu saat melakukan *smartphone*, serta berpeluang untuk terjadinya perilaku *phubbing* (Kwon, Lee, et al., 2013).

Perilaku *phubbing* tentunya akan memberikan dampak negatif terhadap penggunaanya yaitu menimbulkan sikap acuh terhadap

lingkungannya yang diakibatkan oleh penggunaan *smartphone*, menghambat dalam proses komunikasi interpersonal, memberikan respon emosi negatif dari lawan bicaranya dengan merasa kesal dan marah serta dapat memutus hubungan pertemanan pada seseorang yang melakukan *phubbing*.

Berdasarkan uji kategorisasi kedua variabel, yang dimulai dari variabel terikat yaitu *phubbing*. Responden yang masuk dalam kategori rendah sebanyak 2 responden dengan persentase sebesar 1,9%, responden yang masuk kedalam kategori sedang sebanyak 24 responden dengan persentase sebesar 22,9%, dan responden yang masuk kedalam kategori tinggi sebanyak 79 responden dengan persentase sebesar 75,2%. Perilaku *phubbing* berada pada kategori tinggi yang artinya memiliki obsesi terhadap *smartphonenya* sehingga tidak dapat lepas dari penggunaan *smartphone*, memiliki gangguan komunikasi sehingga lebih memilih menggunakan *smartphone* dibanding berkomunikasi secara langsung kepada lawan bicara dalam proses berinteraksi sosial.

Hasil kategorisasi variabel bebas yaitu tendensi *smartphone addiction* juga masuk kedalam kategori tinggi dengan nilai persentase sebesar 73,3% sebanyak 77 responden, 25 responden masuk dalam kategori sedang dengan persentase sebesar 23,8%, dan 3 responden dalam kategori rendah dengan persentase sebesar 2,9%. Tendensi *Smartphone addiction* berada pada kategori tinggi yang artinya bahwa sulit berkonsentrasi, mengalami sakit kepala atau pengelihan yang buram, sakit di pergelangan tangan dan sekitar leher, insomnia, mudah marah bila merasa terganggu dalam penggunaan *smartphone*, dan tidak dapat menahan penggunaan *smartphone*.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah banyak kekurangan, sebab dalam penelitian ini masih banyak keterbatasan dan kelemahan, beberapa kelemahannya diantaranya dalam pengambilan data, informasi yang diberikan melalui kuesioner terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya serta dengan jumlah populasi yang sangat besar sehingga tidak dapat semua populasi untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini serta proporsi sampel antar fakultas tidak seimbang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut: Pertama, terdapat hubungan dengan arah positif antara tendensi *smartphone addiction* dengan perilaku *phubbing* yang menandakan bahwa semakin tinggi tendensi *smartphone addiction* maka akan semakin tinggi pula perilaku *phubbing*. Segitupun sebaliknya, semakin rendah tendensi *smartphone addiction* maka akan semakin rendah juga perilaku *phubbing*. Kedua, Berdasarkan hasil uji kategorisasi skor dalam penelitian ini, Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berada pada kategori *phubbing* yang tinggi dan berada pada kategori tendensi *smartphone addiction* yang tinggi pula.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberika beberapa saran antara lain: Pertama, bagi peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan fenomena terkait tendensi *smartphone addiction* dan perilaku *phubbing*, diharapkan menggunakan lokasi dan metode penelitian yang berbeda agar

dapat menggali permasalahan penelitian yang berbeda. Kedua, bagi penelitian selanjutnya, diharapkan untuk memperdalam fenomena khususnya terkait dengan teori dan alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian selanjutnya. Ketiga, bagi Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dapat mengurangi tingkat penggunaan *smartphone* yang berpotensi tinggi memunculkan perilaku *phubbing* serta dapat memberikan wawasan atau menambah pengetahuan kita tentang tendensi *smartphone addiction* dan perilaku *phubbing*. Keempat, bagi Intansi terkait dapat memberikan seminar mengenai cara-cara untuk manajemen waktu dan penggunaan *smartphone* sehingga mahasiswa dapat mengatur waktu yang lebih efektif dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, A., Alizamar, A., Ifdil, I., Ardi, Z., Sukmawati, I., Zikra, Z., Ilyas, A., Fikri, M., Syahputra, Y., & Hariyani, H. (2019). An Analysis of Phubbing Behaviour: Preliminary research from counseling perspective. 295(ICETeP 2018), 270–273. <https://doi.org/10.2991/icetep-18.2019.65>
- Aljomaa, S. S., Mohammad, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). Smartphone addiction among university students in the light of some variables. *Computers in Human Behavior*, 61, 155–164. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.041>
- Balta, S., Emirtekin, E., Kircaburun, K., & Griffiths, M. D. (2020). 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*, 18(3), 628–639. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9959-8>
- Cho, S., & Lee, E. (2015). Development of a Brief Instrument to Measure Smartphone Addiction among Nursing Students. *CIN - Computers Informatics Nursing*, 33(5), 216–224. <https://doi.org/10.1097/CIN.0000000000000132>
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior*, 63, 9–18. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.018>
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, 48(6), 304–316. <https://doi.org/10.1111/jasp.12506>
- Hanika, I. M. (2015). FENOMENA PHUBBING DI ERA MILENIA (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). In *JURNAL INTERAKSI* (Vol. 4, Issue 1). <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/54>
- Isrofin, B., & Munawaroh, E. (2021). The Effect of Smartphone Addiction and Self-Control on Phubbing Behavior. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 15–23. <https://doi.org/10.17977/um001v6i12021p015>
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Çulha, I., & Babadağ, B. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60–74. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.005>
- Kim, D., Lee, Y., Lee, J., Nam, J. E. K., & Chung, Y. (2014). Development of Korean Smartphone Addiction Proneness Scale for youth. *PLoS ONE*, 9(5), 1–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0097920>

Kurnia, S., Sitasari, N. W., & M, S. (2020). Kontrol Diri dan Perilaku Phubbing pada Remaja di Jakarta. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psioologi*, 18(1), 58–67.

Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The smartphone addiction scale: Development and validation of a short version for adolescents. *PLoS ONE*, 8(12), 1–7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>

Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hahn, C., Gu, X., Choi, J. H., & Kim, D. J. (2013). Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *PLoS ONE*, 8(2). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0056936>

Mok, J.-Y., Choi, S.-W., Kim, D.-J., & Choi, J.-S. (2014). Neuropsychiatric Disease and Treatment Dovepress latent class analysis on internet and smartphone addiction in college students. *Journal of Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 10, 817–828. <http://dx.doi.org/10.2147/NDT.S59293>

Pratiwi, A., Meytri, D. I., & Patriana, O. (2019). Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Terhadap Lingkungan Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer. *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.31961/positif.v5i1.668>

Roberts, J. A., & David, M. E. (2017). Put down your phone and listen to me: How boss phubbing undermines the psychological conditions necessary for employee engagement. In *Computers in Human Behavior* (Vol. 75). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.05.021>

Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan smartphone, prokrastinasi akademik, dan perilaku phubbing Mahasiswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 83. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v10i1.6309>

Taufik, E., Dewi, S. Y., & Muktamiroh, H. (2020). Hubungan kecanduan smartphone dengan kecenderungan perilaku phubbing pada remaja di SMAN 34 Jakarta Selatan. *Seminar Nasional Riset Kedokteran*, 321–330. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/sensorik/article/view/479>

Tehseen Nazir, & Dr. Metin Pişkin. (2016). Phubbing: A Technological Invasion Which Connected the World But Disconnected Humans. *International Journal of Indian Psychology*, 3(4). <https://doi.org/10.25215/0304.195>

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