

**HUBUNGAN PERILAKU *PHUBBING* DENGAN INTERAKSI SOSIAL
PADA MAHASISWA/I**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi**

Oleh:

SINARI KASIH HATI

F100140022

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN PERILAKU *PHUBBING* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA
MAHASISWAI**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

SINARI KASIH HATI

F100 140 022

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen pembimbing



Permata Ashfi Raihana, S.Psi, MA

NIK.NIDN: 1604/NIDN 0622058601

HALAMAN PENGESAHAN

**HUBUNGAN PERILAKU *PHUBBING* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA
MAHASISWAI**

**OLEH
SINARI KASIH HATI**

F 100 140 022

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Psikologi

Universitas Muhammadiyah Surakarta

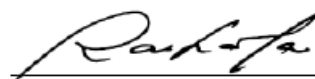
Pada hari Sabtu ,19 Desember 2020

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

1. Permata Ashfi Raihana, S.Psi., MA

(Ketua Dewan Penguji)



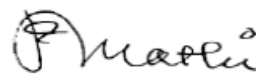
2. Achmad Dwityanto O., S.Psi., M.Si

(Anggota I Dewan Penguji)



3. Dra. Partini, M.Si, Psikolog

(Anggota II Dewan Penguji)



(Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si., Psikolog)

NIK/NIDN. 838/0624067301

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 19 Desember 2020

Yang menyatakan



Sinari Kasih Hati

HUBUNGAN PERILAKU *PHUBBING* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA/I

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara perilaku Phubbing dengan interaksi sosial pada mahasiswa maupun pada mahasiswi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 95 orang yang mana dipilih dengan kriteria persentase kepemilikan smartphone, yaitu kelompok usia diantara 18 hingga 34 tahun yang mana pada usia tersebut individu sedang melakukan jenjang pendidikan perguruan tinggi. Subjek yang diambil merupakan mahasiswa maupun mahasiswi Universitas Muhammadiyah Surakarta berjumlah 95 orang responden. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kuantitatif. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa alat ukur skala. Skala yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa skala phubbing dan skala interaksi sosial. Skala kemudian dianalisis dengan expert judgment, hasil skala yang disebar kemudian dianalisis dengan uji *product moment* dari pearson. Hasil analisis yang didapat menyatakan perilaku phubbing tidak memiliki hubungan dengan interaksi sosial. Nilai koefisien korelasi (r) -0,079, $p = 0,449$ ($p \leq 0,01$). Perilaku phubbing yang tidak berhubungan dengan interaksi sosial dapat disebabkan oleh banyaknya faktor lain yang mempengaruhi proses interaksi sosial itu sendiri.

Kata Kunci : *phubbing*, interaksi sosial, mahasiswa/i

Abstract

This study aims to determine the relationship between phubbing behavior and social interaction among students. The sample in this study was selected with the criteria for the presentage of smartphone ownership, namely the age group between 18 to 34 years, at which age the individual is undertaking a college education. Subjects taken were 95 students of the Muhammadiyah University of Surakarta that uses quantitative methods. The data collection tool used is a scale measuring instrument. The scale used in this study is a phubbing scale and a social interaction scale. The scale was then analyzed by expert judgment, the results of the scale that were distributed were then analyzed by using the Pearson product moment test. The results of the analysis obtained show that phubbing behavior has no relationship with social interactions. Correlation coefficient (r) -0.079, $p = 0.449$ ($p \leq 0.01$). The results of the study led to a significant negative between phubbing behavior and social interaction. Phubbing behavior that is not related to social interaction can be caused by many other factors that influence the social interaction process itself.

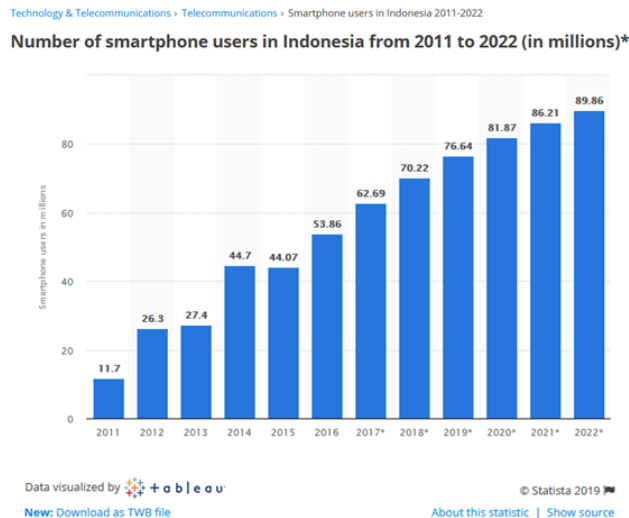
Keywords : *phubbing*, social interaction, students

1. PENDAHULUAN

Pada abad 21 ini telah banyak ditemukan teknologi maju yang telah menjadi kebutuhan bagi setiap manusia di berbagai negara dari berbagai benua. Teknologi yang menjadi kebutuhan berupa berbagai macam seperti: komputer/laptop, *playstation* untuk bermain *game*, mp4 untuk mendengarkan musik, dan masih banyak penemuan-penemuan teknologi lainnya. Diikuti dari majalah BBC, 2014 pada tanggal 16 Agustus 1994, IBM Simon pertama kali meluncurkan “*smartphone*” (ponsel pintar) pertama kali yang hanya dijual di Amerika Serikat dan hanya berjumlah 15.000 unit. “*smartphone*” tersebut merupakan ponsel sekaligus komputer mini, diluncurkan dengan berat 500 gram. Pada kala itu peminat dari “*Smartphone*” sangat tinggi terutama bagi kalangan pembisnis.

Pada saat ini “*smartphone*” (ponsel pintar) yang terhubung dengan internet dapat mengakses ke segala macam perangkat lunak, mulai dari perangkat komputer seperti *microsoft office*, berhubungan dengan seseorang maupun kelompok melalui media sosial, menelepon, mendengarkan musik secara terhubung dengan internet maupun tidak terhubung dengan internet (*online/offline*), membaca buku digital, berita secara *online*, melakukan reservasi tiket, maupun hotel, bahkan belanja secara *online* dapat dilakukan hanya dengan menggunakan *smartphone* (Hanika, 2015). Penggunaan *smartphone* juga memudahkan berkomunikasi langsung jarak jauh, melakukan transaksi jual beli, melakukan transfer secara sms maupun internet banking dengan sangat praktis, karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa perlu pergi ke bank maupun mesin *ATM*. *Smartphone* juga telah dilengkapi dengan perangkat peta (*Google maps* atau sejenisnya) untuk memudahkan mencari suatu lokasi atau sebagai petunjuk arah. *Smartphone* juga dapat menyimpan data yang sangat banyak secara digital, baik data audio, dokumen, hingga foto. Hal ini yang membuat *smartphone* semakin banyak diminati oleh berbagai kalangan masyarakat.

Gambar 1. Populasi pengguna *smartphone* di Indonesia



Berdasarkan dari data Statista Research Department (2019) peningkatan penggunaan *smartphone* secara global meningkat sangat pesat setiap tahunnya dan adanya perkiraan terus meningkat hingga tahun 2022. Pada awal survei tahun 2011 pengguna *smartphone* ±11,7 juta pengguna, dan pada tahun 2019 meningkat menjadi ±76,64 juta pengguna *smartphone*, dan sebagai perkiraan akan meningkat hingga ±89,86 juta pengguna di tahun 2022 yang akan datang.

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 pastinya banyak manfaat yang dapat diambil mengenai kemudahan mengakses segala sesuatu secara mudah dan cepat. Namun disisi lain, penggunaan *smartphone* dan internet secara berlebih dapat memungkinkan timbulnya berbagai masalah maupun gangguan baru terutama dibidang sosial yang membuat seseorang lebih tertarik memperhatikan *smartphone* dibandingkan lingkungan sosialnya. Penggunaan *smartphone* secara aktif membuat banyak peneliti mencetuskan gangguan yang mungkin terjadi, atau gangguan yang sering terjadi di masyarakat akibat penggunaan *smartphone* (maupun *gadget*) yang berlebih. Fenomena ini memunculkan banyak istilah baru dibidang psikologi seperti

Nomophobia (no-mobile-phone phobia), Phubbing (phone snubbing), internet addiction, dan masih banyak lagi.

Penggunaan *smartphone* secara aktif dapat menimbulkan efek kecanduan dan ketergantungan. Bukan saja ketergantungan, *smartphone* lama kelamaan akan menjadi kebutuhan yang tidak dapat di nomor duakan. *Smartphone* telah tumbuh menjadi bagian integral dari model kehidupan, penggunaan berlebih *smartphone* telah menjadi wabah “penyakit” yang didefinisikan menggunakan *smartphone* secara berlebihan sebagai masalah bagi kesehatan masyarakat di seluruh dunia akan berdampak negatif pada kehidupan, dengan implikasi mendalam pada kesehatan baik mental, fisik, dan sosial (Ding & Li, 2017). Penggunaan *smartphone* ini juga dapat membuat pengguna kurang fokus dalam bersosialisasi secara nyata, dikarenakan sering kali saat sedang berkomunikasi atau berinteraksi, lawan bicara memeriksa *smartphone* maupun *gadgetnya* ditengah tengah diskusi. Saat ini banyak sekali perilaku 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 (baik penulis maupun pembaca).

Manusia sendiri merupakan makhluk sosial, manusia secara alami selalu membutuhkan hubungan dan berkomunikasi dengan manusia lainnya maupun lingkungan. Proses komunikasi pun terjadi karena adanya komunikator yang memberikan pesan pada komunikan, komunikan menerima pesan tersebut, dan tercapainya pengertian bersama (Walgito, 2013). Bila proses komunikasi adanya kesalahan maka interaksi menjadi gagal. Kegagalan dalam membangun suatu interaksi dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah tidak fokusnya komunikan dalam menerima pesan maupun informasi. Salah satu perilaku yang membuat tidak fokus saat berkomunikasi adalah sibuk memeriksa *smartphone*, baik disengaja maupun tidak disengaja.

Perilaku mengabaikan lawan bicara dengan memperhatikan atau menggunakan *smartphone* sendiri disebut dengan *Phubbing (phone snubbing)*. McCann Australia dan kamus Macquarie (2012) merupakan tim ahli bahasa

mengemukakan mengenai fenomena mengabaikan orang lain dimana rekan lawan bicara memperhatikan ponsel sebagai gantinya. Kata *Phubbing* ini diciptakan oleh Mescall & Mills (2012) yang bekerjasama dengan Susan Butler yang merupakan penerbit dan editor kamus Macquarie. Penelitian ini telah mempublikasikan film dimulai pada pukul 4.22 p.m tanggal 22 mei 2012 di Universitas Sydney, yang mengupas perjalanan mengenai penemuan kata "*Phubbing*".

Smartphone memungkinkan orang terhubung dengan orang lain dari mana saja kapan saja. Namun, ada kekhawatiran bahwa *smartphone* terkadang dapat mengurangi, bukan melengkapi, interaksi sosial. Istilah "*Phubbing*" mewakili tindakan mencampuri seseorang dalam lingkungan sosial dengan berkonsentrasi pada telepon seseorang alih-alih berbicara langsung dengan orang tersebut (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Sebagai isu yang semakin mendesak, *Phubbing* telah mengangkat perhatian global dan menimbulkan diskusi yang meluas. Hampir di semua jenis setting sosial seseorang bisa menemukan "*phubber*" (pelaku *Phubbing*) (Ugur & Koc, 2015).

Phubbing dapat dilihat dari kelompok usia yang berbeda, namun variabel yang menyebabkan terjadinya *Phubbing* pada kelompok usia ini harus ditentukan. Dalam penelitian di Bhudapest dengan subjek mahasiswa, 54% responden melakukan perilaku *Phubbing* dijelaskan dengan variabel yang ada (Karadağ et al., 2015). Seorang individu yang bergantung pada *smartphone* maupun *gadget* dapat menimbulkan gangguan dalam kehidupan sosial seperti *Phubbing*. Fenomena *Phubbing* dianggap sebagai sesuatu hal yang negatif dikarenakan manusia cenderung *menyepelkan* lawan bicara dan tidak memberikan apresiasi.

Penelitian yang dilakukan Hanika (2015) terhadap 50 responden yang merupakan mahasiswa/i MIKOM UNDIP merupakan pengguna aktif *smartphone* dan internet yang berada pada kelompok usia 21 hingga 30 tahun. Dari 50 responden 37 diantaranya belum mengetahui istilah *Phubbing*, namun hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa hampir sebagian besar responden pernah menjadi *phubber* ketika sedang makan atau kumpul bersama dengan keluarga, pasangan, sahabat, dan

teman. Dan terdapat 40 responden yang merasa terganggu bila lawan bicaranya melakukan hal tersebut sepanjang percakapan berlangsung. Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa hampir 80% responden merasa keberatan atas perilaku tersebut, namun responden tersebut pun tidak dapat dipungkiri pernah melakukan hal yang serupa.

Penyebab *Phubbing* dapat dikarenakan perkembangan gadget yang semakin pesat dan harus kita waspadai. Seperti yang telah diketahui, saat ini kita sedang berada di era globalisasi, dimana perkembangan teknologi sangat pesat dan mempengaruhi dalam aktivitas sehari hari. Seseorang yang telah terpengaruh oleh gadget atau kecanduan *smartphone* dan sejenisnya, akan sangat sulit menjalani kehidupan nyata, seperti berkomunikasi dengan teman, rekan maupun berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Seseorang yang telah bergantung dengan *smartphone* dan internet, hanya akan memiliki perhatian terhadap hal tersebut.

Berdasarkan landasan teori diatas maka hipotesis yang di ajukan yaitu hubungan dari perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial yang terdapat di kalangan mahasiswa maupun mahasiswi.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini dipilih dengan kriteria tertentu, yaitu mahasiswa berusia diantara 18 hingga 34 tahun yang menggunakan *smartphone*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah teknik sampel *purposive sampling*. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan pengukuran terhadap subjek penelitian dengan menggunakan skala. Skala *phubbing* dan skala interaksi sosial yang memaparkan kepada subjek untuk menunjukkan apakah masing masing pernyataan merefleksikan tingkah laku mereka dengan menjawab sesuai perilaku tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Perhitungan analisis data *product moment* dilakukan uji asumsi yang meliputi uji normalitas sebaran dan uji linearitas hubungan, serta uji hipotesis. Pengolahan data diatas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS (Statistical Package for Social Science) for windows versi 16.0.

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data penelitian dari variabel perilaku *phubbing* dan variable interaksi sosial tersebut normal atau tidak. Untuk mengetahui apakah sebaran data tersebut normal atau tidak, maka dilakukan pengujian dengan menggunakan *Kolmogorov-smirnov*, jika $p > 0,05$ maka sebaran data bersifat normal, begitu pula sebaliknya apabila $p < 0,05$ maka sebaran data bersifat tidak normal. Hasil uji normalitas variabel interaksi sosial diperoleh nilai *Kolmogorov-Smirnov* dengan sig (2-tailed) = 0,200. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ($p \leq 0,05$) yang berarti bahwa sebaran data interkasi sosial bersifat normal.

Uji ini bertujuan untuk mengetahui variabel bebas (Perilaku *phubbing*) memiliki korelasi yang searah (linier) atau tidak. Berdasarkan uji linearitas diperoleh nilai signifikan 0,612 sehingga dapat disimpulkan bahwa ($p > 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan linier antara variabel bebas (perilaku *phubbing*) dengan variabel tergantung (interaksi sosial).

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variable bebas (perilaku *phubbing*) dengan variabel tergantung (interaksi sosial). Pengujian hipotesis menggunakan analisis statistic korelasi *product moment*, dikarenakan sebaran data kedua variabel berdistribusi normal. Pada analisis *product moment* diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar - 0,079, $p = 0,449$ ($p \leq 0,01$). Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis ditolak. Maka dapat disimpulkan tidak terdapat pengaruh antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial.

Analisis kategorisasi dilakukan dengan cara membandingkan rerata empirik yang didapatkan dari hasil perhitungan statistik dengan bantuan program SPSS pada output *descriptive statistics* dengan rerata hipotek yang diperoleh dari perhitungan manual.

Tabel 1. Kategorisasi Interaksi Sosial

Skor Interval	Kategori	Rerata Hipotetik (RH)	Rerata Empirik (RE)	Frekuensi (Σ N)	Prosentase (%)
$22 \leq X < 35,2$	Sangat Rendah			0	0%
$35,2 \leq X < 48,4$	Rendah			0	0%
$48,4 \leq X < 61,6$	Sedang	55		49	51,6 %
$61,6 \leq X < 74,8$	Tinggi			46	48,4 %
$74,8 \leq X < 88$	Sangat Tinggi		84,79	0	0 %
Jumlah				95	100%

Berdasarkan kategori skala interaksi sosial diketahui bahwa terdapat 0% (0 orang) pada kategori sangat rendah dan kategori rendah, kemudian terdapat 51,6% (49 orang) pada kategori sedang, kemudian terdapat 48,4% (46 orang) pada kategori tinggi, dan 0% (0 orang) pada kategori sangat tinggi. Mengacu pada hasil diatas perbandingan antara rerata empirik (RE), rerata hipotetik (RH), dan jumlah presentase terbanyak, maka subjek memiliki interaksi sosial yang sangat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis perhitungan statistik variabel perilaku phubbing diketahui bahwa rerata empirik (RE) sebesar 75,31 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 70 yang berarti perilaku phubbing termasuk dalam kategori sedang. Data penelitian skor subjek akan dikategorikan ke dalam 5 kategori, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Kategori kualitas pelayanan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Kategorisasi Perilaku Phubbing

Skor Interval	Kategori	Rerata Hipotetik (RH)	Rerata Empirik (RE)	Frekuensi (ΣN)	Prosentase (%)
$28 \leq X < 44,8$	Sangat Rendah			0	0%
$44,8 \leq X < 61,6$	Rendah			7	7,4 %
$61,6 \leq X < 78,4$	Sedang	70	75,41	69	72,6 %
$78,4 \leq X < 95,2$	Tinggi			19	20,0 %
$95,2 \leq X < 112$	Sangat Tinggi			0	0 %
Jumlah				95	100%

Berdasarkan kategori skala perilaku phubbing diketahui bahwa terdapat 0% (0 orang) yang memiliki perilaku phubbing sangat rendah, 7,4 % (7 orang) yang memiliki perilaku phubbing yang rendah, 72,6 % (69 orang) yang memiliki perilaku phubbing sedang, 20,0 % (19 orang) yang memiliki perilaku phubbing yang tinggi dan 0% (0 orang) yang memiliki perilaku phubbing yang sangat tinggi. Mengacu pada hasil diatas perbandingan antara rerata empirik (RE), rerata hipotetik (RH) dan jumlah presentase terbanyak, maka perilaku phubbing termasuk dalam kategori sedang, yang berarti subjek memiliki perilaku phubbing yang sedang.

Rangkuman hasil uji hipotesis dan kategorisasi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis, Koefisien Determinan, Kategorisasi

Uji Hipotesis	Variabel	Hasil	Keterangan
<i>Product moment</i>	Perilaku Phubbing dengan Interaksi Sosial	Koefisien korelasi (r) sebesar - 0,079, $p = 0,449$ ($p \leq 0,01$).	Hasil ini menunjukkan tidak ada hubungan antara perilaku phubbing dan interaksi

			sosial.
Kategorisasi	Perilaku Phubbing	RE = 75,41 RH = 70	Tergolong sedang
	Interaksi Sosial	RE = 84,61 RH = 55	Tergolong sangat tinggi

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan teknik analisis *product moment* dari pearson diketahui bahwa hasil analisis yang didapat menyatakan perilaku phubbing tidak memiliki hubungan dengan interaksi sosial dilihat dari nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0,079, $p = 0,449$ ($p \leq 0,01$). Hasil ini mengarah ke negatif dengan hasil nilai signifikan (Sig) adalah sebesar $0,449 > \text{probabilitas } 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis ditolak. Maka dapat disimpulkan tidak terdapat pengaruh antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial. Perilaku phubbing yang tidak berhubungan dengan interaksi sosial dapat disebabkan oleh banyaknya faktor lain yang mempengaruhi proses interaksi sosial itu sendiri, dengan demikian pernyataan peneliti terjawab.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa tidak adanya hubungan antara perilaku phubbing dengan interaksi sosial. Interaksi sosial yang tidak dipegaruhi oleh perilaku phubbing. Interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh dua faktor yang terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi interaksi sosial antara lain adanya kebutuhan untuk meneruskan keberlangsungan hidup atau keturunan, mempertahankan diri dengan meminta bantuan atau memberi bantuan kepada orang lain sebagaimana manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri.

Faktor eksternal yang mempengaruhi interaksi sosial menurut Soekanto & Sulistyowati (2015) antara lain proses imitasi dimana individu meniru perilaku lingkungan sekitarnya, lingkungan yang baik akan membentuk hasil imitasi meniru

perilaku baik seperti berperilaku sesuai kaidah dan norma yang berlaku, bertutur ucapan dan perbuatan yang baik yang didapat dan diterima oleh lingkungan tersebut, namun apabila individu berada di lingkungan negatif maka individu akan bertutur kata dan perbuatan yang negatif sesuai dengan hasil meniru suatu lingkungan tersebut. Selain imitasi ada juga sugesti yang mempengaruhi interaksi sosial, dimana individu atau kelompok mengemukakan pendapat yang dapat diterima dan bersifat mempengaruhi individu maupun kelompok lain, pada interaksi sosial individu berperan dalam memberikan aksi maupun reaksi, sugesti disini merupakan aksi individu untuk ikut berperan dalam berinteraksi di lingkungan sosial. Lalu ada identifikasi yang mempengaruhi interaksi sosial yang mana individu berusaha menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial terutama menyamakan diri dengan orang lain, seperti anak yang menyamakan cara berbicara seperti orang tua nya. Kemudian ada simpati dimana dalam proses interaksi sosial dimana individu memiliki ketertarikan emosional dengan individu lain menjadikan interaksi sosial yang saling memperdulikan satu dengan lainnya.

Pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial dan tidak dapat hidup sendiri (Al-Maqassary, 2014). Berinteraksi sosial merupakan kebutuhan dari seorang individu maupun kelompok, dimana individu maupun kelompok mempengaruhi atau dipengaruhi oleh suatu kelompok maupun individu lain. Proses interaksi sosial ini terjalin disebabkan adanya komunikasi dan kontak sosial. Komunikasi yang dapat terjalin ini membuat seseorang dapat mengesampingkan *smartphone* yang ada pada saat proses kontak sosial terjadi.

Variabel perilaku phubbing mempunyai rerata empirik (RE) sebesar 74,31 dengan rerata hipotek (RH) 70. Berdasarkan kategori skala perilaku phubbing diketahui bahwa terdapat 0% (0 orang) yang memiliki perilaku phubbing sangat rendah, 7,4 % (7 orang) yang memiliki perilaku phubbing yang rendah, 72,6 % (69 orang) yang memiliki perilaku phubbing sedang, 20,0 % (19 orang) yang memiliki perilaku phubbing yang tinggi dan 0% (0 orang) yang memiliki perilaku phubbing yang sangat tinggi. Perihal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas

Muhammadiyah Surakarta memiliki perilaku phubbing yang tergolong sedang dalam kehidupan harian. Hal ini dapat diartikan bahwa mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta cukup memenuhi aspek aspek perilaku phubbing yang dikemukakan Karadağ (2015) yaitu obsesi terhadap ponsel dan gangguan komunikasi yang membuat hasil dari kategorisasi rendah hanya berjumlah 7 orang, sedangkan pada kategori rendah berjumlah 69 orang, dan kategori tinggi sejumlah 19 orang. Dapat dikatakan perilaku phubbing lebih banyak dilakukan oleh partisipan pada kategori tinggi 19 orang dibandingkan kategori rendah yang mana hanya 7 orang, dan didominasi pada kategori sedang yang berjumlah 69 orang dari data keseluruhan 95 orang partisipan.

Variabel interaksi sosial memiliki rerata empirik (RE) sebesar 84,79 dengan rerata hipotetik (RH) 55. Berdasarkan kategori skala interaksi sosial diketahui bahwa terdapat 0% (0 orang) pada kategori sangat rendah dan kategori rendah, kemudian terdapat 51,6% (49 orang) pada kategori sedang, kemudian terdapat 48,4% (46 orang) pada kategori tinggi, dan 0% (0 orang) pada kategori sangat tinggi. Perihal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial yang terjadi pada mahasiswa universitas muhammadiyah surakarta pada kategori sedang. Hal ini dapat diartikan juga bahwa mahasiswa universitas muhammadiyah surakarta cukup memenuhi aspek aspek interaksi sosial yaitu kontak sosial dan komunikasi, yang mana tidak terpengaruh secara signifikan oleh perilaku phubbing.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah pada subjek dan populasi tempat penelitian dilakukan sehingga penerapan pada ruang lingkup yang lebih luas dengan karakteristik yang berbeda sekiranya perlu dilakukan penelitian lagi dengan menggunakan atau menambah variabel-variabel lain yang belum disertakan dalam penelitian ini ataupun dengan menambah dan memperluas ruang lingkup penelitian, alat ukur yang digunakan hanya berupa skala sehingga kurang didukung data observasi dan interview.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Hasil nilai signifikan (Sig) adalah sebesar $0,449 > \text{probabilitas } 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis ditolak. Maka dapat disimpulkan tidak terdapat pengaruh antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial. Tingkat variabel perilaku *phubbing* masuk dalam kategori sedang. Tingkat variabel interaksi sosial masuk dalam kategori sangat tinggi.

4.2 Saran

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti perilaku *phubbing* dengan menggunakan variabel selain interaksi sosial, sehingga dapat diungkap kontribusi variabel lain diluar variabel interaksi sosial. Hal ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru mengenai perilaku sosial. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengambil sampel yang dilakukan secara langsung dan diharapkan juga untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode pengumpulan data lain seperti wawancara agar data yang diperoleh lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Maqassary, A. (2013). *Faktor Faktor Terjadinya Interaksi Sosial*. E-Journal Hasil Riset. <http://www.e-jurnal.com/2013/12/faktor-faktor-terjadinya-interaksi.html?m=1>
- APJII. (2018). *Survei APJII: 143,26 Juta Rakyat Indonesia Pengguna Internet*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://nusantaranews.co/survei-apjii-14326-juta-rakyat-indonesia-pengguna-internet/>
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas* (Edisi 4 ce). Pustaka Pelajar.
- BBC. (2014, August). Smartphone Pertama Di Dunia Dipamerkan. *British Broadcasting Corporation (BBC) Indonesia*, 08. http://www.bbc.com/indonesia/majalah/2014/08/140818_ibm_simon
- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi* (K. Kartono (ed.); 15th ed.). PT Raja

Grafindo Persada.

- 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>
- Darmadi, H. (2013). *Dimensi Dimensi Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial: Konsep Dasar dan Implementasi* (XVIII). Alfabeta.
- Ding, D., & Li, J. (2017). Smartphone Overuse – A Growing Public Health Issue. *Journal of Psychology & Psychotherapy*, 07(01), 2–4. <https://doi.org/10.4172/2161-0487.1000289>
- Elmes, D. G., Kantowitz, B. H., & III, H. L. R. (2014). *metode Penelitian Dalam Psikologi Edisi 9* (H. Bhimasena (ed.); 9th ed.). Salemba Empat Humanika.
- Eripidawati, S. E., Adri, R. F., Si, S., & Si, M. . (2017). Pengaruh motivasi kerja dan insentif terhadap kinerja profesionalisme guru sd muhammadiyah kota Padang. *Jurnal menara ilmu*, 87-94.
- Fauzan, A. A. (2018). *Analisis psikometrik instrumen phubbing dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA]. http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/45846/1/ACHMAD_AFRIZAL_FAUZAN-FPSI
- Ginintisasi Rahayu. (2012). Interaksi Sosial. *File.Upi.Edu*, 14. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PSIKOLOGI/195009011981032-RAHAYU_GININTASASI/INTERAKSI_SOSIAL.pdf
- Hanika, I. M. (2015). FENOMENA PHUBBING DI ERA MILENIA (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). *JURNAL INTERAKSI*, 4(1), 42–51. <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/9734>
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Mızrak Şahin, B., Çulha, İ., & Babadağ, B. (2016). The Virtual World’s Current Addiction: Phubbing. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 3(2). <https://doi.org/10.15805/addicta.2016.3.0013>
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Çulha, İ., & 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>
- 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), e83558. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftazani, B. M. (2015). Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 204–209. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13280>
- Mescall, J., & Mills, A. (2012). *How McCann invented the word 'Phubbing' for Macquarie Dictionary 'A Word is Born' campaign – Campaign Brief*.
- Mukarom, Z., & Rusdiana, A. (2017). *Komunikasi dan Teknologi Informasi Pendidikan* (First). CV PUSTAKA SETIA.
- Nabila, M. (2018). APJII: Penetrasi Pengguna Internet Indonesia Capai 143 Juta Orang. In *Dailysocial*.
- Poushter, J., & Stewart, R. (2016). Smartphone Ownership and Internet Usage Continues to Climb in Emerging Economies But advanced economies still have higher rates of technology use. In *Pew Research Center*. http://www.pewresearch.org/wp-content/uploads/sites/2/2016/02/pew_research_center_global_technology_report_final_february_22__2016.pdf
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif* (T. Chandra (ed.); Revisi). Zifatama Publishing.
- Puji, R. (2017, May 5). Interaksi Sosial - Pengertian, Fungsi, Syarat dan Ciri-ciri - Ilmu Pengetahuan. *SOFTILMU.COM*. <http://www.softilmu.com/2017/05/interaksi-sosial-pengertian-fungsi-syarat-ciri-adalah.html>
- Putri, M. E. D. (2013). Pengaruh profitabilitas, struktur aktiva dan ukuran perusahaan terhadap struktur modal pada perusahaan manufaktur sektor industri makanan dan minuman yang terdaftar di bursa efek Indonesia (BEI). *Jurnal manajemen*, 1-10.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif* (Pertama). Graha Ilmu.
- Setiadi, E. M., Hakam, kama A., & Effendi, R. (2012). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar* (Edisi ketiga). Kencana Prenadamedia Group.

- Soekanto, S., & Sulistyowati, B. (2015). *Sosiologi Suatu Pengantar* (Revisi). RajaGrafindo Persada.
- Statista Research Department. (2019). Indonesia smartphone users 2011-2022 | Statista. In *Statista*.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian Kuntitatif kualitatif dan R&D* (XIII). Alfabeta.
- Taupan, M. (2015). *1700 Bank Soal Bimbingan Pemantapan IPS-GEOGRAFI & SOSIOLOGI untuk SMP/MTs* (2nd ed.). Yrama Widaya.
- Ugur, N. G., & Koc, T. (2015). Time for Digital Detox: Misuse of Mobile Technology and Phubbing. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 1022–1031. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.491>
- Walgito, B. (2003). *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)* (Revisi 4). C.V Andi Offset.
- Walgito, B. (2013). *Pengantar Psikologi Umum*. Andy Offset.
- Wang, X., Zhao, F., & Lei, L. (2019). Partner phubbing and relationship satisfaction: Self-esteem and marital status as moderators. *Current Psychology*, April. <https://doi.org/10.1007/s12144-019-00275-0>
- William R Collie, & Collie, S. J. (2015). *Medical Wellness & Life Balance*. Core Empowerment Group. [http://www.coreempowermentgroup.md/Forms_files/CEG-Social interaction Questionnaire.pdf](http://www.coreempowermentgroup.md/Forms_files/CEG-Social%20interaction%20Questionnaire.pdf)
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology and Behavior*, 1(3), 237–244. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>