

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI DENGAN PERILAKU PHUBBING PADA MAHASISWA

Widia Septia Anami

Universitas Muhammadiyah Riau, widyaseptia97@gmail.com

Ajeng Safitri

Universitas Muhammadiyah Riau, ajengsafitri@umri.ac.id

Dwita Razkia

Universitas Muhammadiyah Riau, dwitarazkia@umri.ac.id

Eva Yuliza

STAI Diniyah Pekanbaru, evayuliza461@gmail.com

Abstrak

Meningkatnya intensitas penggunaan gawai mempengaruhi tingkah laku dan gaya hidup mahasiswa dengan mengikuti tren yang ada, sehingga tanpa disadari mengabaikan rekan atau lingkungan sekitar. Istilah tersebut disebut dengan *phubbing* yang menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan gawai secara berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan gawai terhadap Perilaku *Phubbing* pada mahasiswa di era *new normal*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Sampel dalam penelitian berjumlah 100 orang dengan kriteria mahasiswa/i aktif UMRI dengan usia 20-28 tahun yang memiliki dan menggunakan gawai minimal 1 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan skala dengan alat ukur terpakai yang sudah memiliki validitas dan realibilitas. Analisis data menggunakan korelasi Pearson *productmoment* dengan nilai koefisien korelasi dan nilai signifikansi antar variabel menunjukkan angka sebesar 0,690 dan $P < 0,05$. Besarnya peranan variabel Intensitas Penggunaan Gawai terhadap Perilaku *Phubbing* adalah sebesar 47,61% dan tingkat korelasinya termasuk dalam kategori kuat. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing*.

Kata Kunci: Intensitas Penggunaan Gawai, Perilaku *Phubbing*.

Abstract

The increasing intensity of gadget use affects students' behavior and lifestyle by following existing trends, so that they unconsciously ignore their co-workers or their surrounding environment. The term is called phubbing which shows the attitude of hurting others by using the device excessively. This study aims to determine whether there is a relationship between the intensity of smartphone use and Phubbing behavior in students in the new normal era. The method used in this study is a quantitative method. The sample in this study amounted to 100 people with the criteria of active UMRI students aged 20-28 years who had and used the device for at least 1 year. Data collection techniques using a scale using measuring instruments that already have validity and reliability. Data analysis used Pearson's product moment correlation with the correlation coefficient and significance between variables showing the numbers 0.690 and $P < 0.05$. The magnitude of the role of Intensity of Device Use on Phubbing Behavior is

47.61% and the correlation level is included in the strong category. This shows that there is a significant positive relationship between the Intensity of Device Use and Phubbing Behavior.

Keywords: *Intensity of smartphone use, Phubbing Behavior.*

PENDAHULUAN

Mewabahnya kasus Covid-19 merubah tatanan kehidupan dari berbagai aspek bidang kehidupan seluruh masyarakat dunia. Banyak dampak yang ditimbulkan dari kasus covid-19 ini, salah satunya dampak virus covid-19 dalam bidang sosial yaitu seperti diberlakukannya Situasi penerapan *Study from Home* (SFH) dan *Work from Home* (WFH) pada masyarakat, sehingga masyarakat dilarang melakukan kegiatan yang berkelompok/dibatasi.

Manusia dituntut agar mengikuti perkembangan zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan efisien. Kondisi saat ini setiap aktivitas manusia akan digerakkan melalui serangkaian teknologi digital. Hal ini di karenakan kebutuhan hidup yang semakin banyak dan semakin kompleks. Salah satu alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia adalah gawai. Gadget disebut juga sebagai “gawai” dalam bahasa Indonesia. Salah satu hal yang membedakan gawai dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Hal tersebut yang membuat gawai diminati oleh semua kalangan khususnya bagi para remaja.

Gawai memberikan kemudahan dan memberi kelancaran atas pekerjaan manusia. Interaksi antar manusia pun kini secara perlahan tergantikan dengan interaksi manusia dengan gawai. Semenjak adanya covid-19, gawai menjadi kebutuhan yang utama bagi manusia, mulai dari anak sekolah, pengusaha, pegawai, dan sebagainya. Gawai menjadi magnet yang sangat menarik dan menjadi candu, sehingga berkomunikasi melalui dunia maya menjadi kewajiban setiap hari dan bisa menghabiskan waktu berjam-jam. Hal ini paling sering dijumpai dan dimiliki oleh hampir semua orang dari berbagai kalangan (Akbari, 2019).

Banyak orang yang lebih asyik dengan gawai-nya dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Februari 2021 lalu di dalam salah satu kendaraan umum rata-rata masyarakat khususnya usia remaja akhir lebih suka cari teman di media sosial ketimbang berkenalan dengan teman satu bangku di kendaraan umum. Sehingga komunikasi tatap muka atau interaksi langsung (baik dalam keluarga maupun lingkungan sosial yang lain) yang merupakan hal yang sangat diperlukan menjadi terabaikan. Sejumlah responden dari hasil penelitian Hanika(2015), menyatakan bahwa mahasiswa yang melakukan mengindahkan lawan bicara dan sibuk dengan gawai karena ada panggilan atau darurat yang harus diterima dan membuka media sosial. Selain itu, komunikasi dianggap tidak menarik saat berbicara sehingga menjadi bosan. Hal ini diperparah pada kondisi kehidupan tatanan baru yang mengharuskan masyarakat terutama mahasiswa lebih banyak menggunakan gawai.

Penggunaan gawai diketahui memang sangat mempengaruhi perilaku komunikasi individu. Saat ini gawai sudah menjadi media komunikasi pokok, yang dibuktikan dengan kenyataan di lapangan, bahwa semua orang pasti tidak bisa lepas dari gawai, baik dalam

berkomunikasi ataupun sekadar mengunggah di media sosial. Fenomena ini dapat ditemukan hampir di seluruh sudut tempat, yang biasanya menjadi tempat ketika seseorang sedang berkumpul dan saling bercengkerama. Hal tersebut memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan gawai berpengaruh terhadap perubahan perilaku seseorang.

Gawai menjadi sebuah keharusan yang harus dimiliki masyarakat banyak orang menjadi sedikit individualis, bahkan di suatu tempat atau perkumpulan akan menjadi sunyi tanpa adanya percakapan antar individu. Interaksi antar sesama sudah berubah menjadi *online* menggantikan interaksi secara langsung semenjak munculnya gawai. Gawai memunculkan kecanduan terhadap penggunaannya serta perilaku menunda-nunda aktivitas atau pekerjaan (Salehah, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, banyak mahasiswa Universitas Muhammadiyah Riau yang sedang duduk bersama-sama seperti di depan fakultas masing-masing bahkan di kantin, tetapi tidak saling berbincang. Rata-rata dari mereka lebih fokus memainkan gawai daripada membangun pembicaraan antar sesama maupun dengan mahasiswa lain yang berada di sekitar mereka. Banyak dari mereka lebih memilih berinteraksi dengan gawai-nya dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka. Hal ini ditunjukkan ketika beberapa mahasiswa sedang berkumpul di kantin, namun saat salah seorang dari mereka sedang bercerita yang lainnya hanya terfokus pada gawainya masing-masing dan kejadian ini terlihat seperti mengabaikan temannya yang sedang bercerita. Kebiasaan yang dilakukan oleh mahasiswa yang melakukan interaksi secara tidak langsung tersebut dapat menjadi pola pembiasaan yang memunculkan terjadinya intensitas penggunaan gawai. Mahasiswa banyak menggunakan gawai hanya untuk kesenangan saja, hal ini membuat mereka lalai dalam menjalankan tugas sebagaimana mestinya.

Banyak mahasiswa yang dijumpai di lingkungan kampus yang sibuk dengan gawainya masing-masing, sehingga tanpa disadari mengabaikan rekan atau lingkungan sekitar. Istilah tersebut disebut dengan *phubbing*. *Phubbing* adalah sebuah kata singkatan dari *phone* dan *snubbing*, dan digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan gawai yang berlebihan. Seseorang dengan Perilaku *Phubbing* terindikasi menyakiti orang lain dengan pura-pura memperhatikan saat diajak berkomunikasi, tetapi pandangannya sebentar-sebentar tertuju pada gawai yang ada di tangannya. Salah satu indikasi seseorang berPerilaku *Phubbing* adalah dengan berpura-pura memberikan perhatian pada lawan bicara, namun pandangannya sering tertuju pada gawai (Youarti, 2018).

Perilaku *Phubbing* telah *booming* jauh sebelum covid-19 ini bertandang keliling dunia. *Phubbing* telah merusak banyak hal dalam berbagai kasus, seperti hubungan anak dengan orangtua, hubungan suami-istri, hubungan kekasih, hubungan pertemanan, hubungan persaudaraan. *Phubbing* sebetulnya adalah wujud lain dari ego yang terlalu dimanjakan, terlalu dituruti, demi kesenangan sendiri entah apa, tidak peduli orang di dekatnya, tidak mau mendengarkan, kehadiran menjadi tidak penting. Secara fisik dekat, tapi ternyata hati dan pikirannya berada di tempat jauh (Afifiyah, 2018).

Fenomena *phubbing* pun akhirnya dianggap sebagai sesuatu hal yang negatif di lingkungan masyarakat khususnya pada mahasiswa. Hal ini dikarenakan seseorang cenderung menyepelkan lawan bicara dan tidak memberikan apresiasi. Salah satu syarat agar komunikasi

bisa berjalan efektif adalah manajemen interaksi dan orientasi pada orang lain dimana individu harus bisa menghargai lawan bicara sehingga lawan bicara tidak merasa diabaikan dan terciptalah komunikasi dua arah (Hanika, 2015).

Dampak yang dihasilkan dari tindakan *phubbing* adalah kehilangan kualitas dari sebuah interaksi, tidak puas dengan interaksi yang mereka lakukan, hilangnya kepercayaan saat berinteraksi, merasa hilangnya kedekatan yang dirasakan saat munculnya kehadiran gawai, merasa cemburu, dan mengacaukan *mood* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Secara tidak langsung adalah kesejahteraan pribadi, *phubbee* yang merasa diabaikan dan membutuhkan perhatian dari orang lain, merasa dirinya dikucilkan sehingga merasa ingin diperhatikan tidak terpenuhi yang mengakibatkan terjadinya kekosongan dalam diri *phubbee* yang berdampak dan mengakibatkan kesejahterannya terganggu. Pengaruh langsungnya adalah rasa sakit hati kepada *phubber* karena dianggap tidak peduli dan tidak memperhatikan apa yang *phubbee* sedang ceritakan yang dapat memunculkan konflik seperti marah atau bertengkar (David & Roberts, 2017).

Berdasarkan kondisi yang terjadi di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait fenomena *phubbing* yang terjadi khususnya di kalangan mahasiswa, serta alasan dan pandangan terhadap fenomena tersebut. Dalam penelitian ini, yang diteliti bukanlah gawai-nya, namun bagaimana perilaku yang dihasilkan oleh pengguna gawai dan bagaimana perilaku orang terhadap dampak yang ditimbulkan dari gawai tersebut. Banyak sekali dijumpai orang yang menggunakan gawai melebihi waktu tersebut lebih khususnya kepada mahasiswa. Mahasiswa lebih menghabiskan banyak waktunya bersama gawai dibandingkan bersama orang lain. Dikarenakan gawai mahasiswa tidak peduli dengan situasi di sekitarnya, baik terjadi pada teman sejawat ataupun orang terdekatnya. Sehingga masalah yang akan terjadi dapat memperburuk interaksi sosial terhadap perilaku mahasiswa, keluarga dan lingkungan masyarakat.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Variabel dalam penelitian ini adalah Perilaku Phubbing sebagai variabel terikat dan intensitas penggunaan gawai sebagai variabel bebas. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh mahasiswa dan mahasiswi di Universitas Muhammadiyah Riau. Sampel dalam penelitian berjumlah minimal 100 orang dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria mahasiswa/i aktif UMRI dengan rentang usia 20-28 tahun yang memiliki dan menggunakan gawai minimal 1 tahun.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua alat ukur dalam penelitian ini, yaitu alat ukur intensitas penggunaan gawai dan perilaku *phubbing*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skalaterpakai yang sudah memiliki validitas dan realibilitas. Nilai realibilitas masing-masing dari kedua variabel tersebut yaitu 0,963 untuk intensitas penggunaan gawai dan 0,841 untuk perilaku *phubbing*, dan sudah dipilih aitem-aitem yang memiliki validitas yaitu intensitas penggunaan gawai dari 20 aitem berkisar 0,330-0,870 dan Perilaku

Phubbing dengan nilai validitas dari 25 aitem berkisar 0,308-0,642. Metode analisa data yang digunakan adalah analisis korelasi positif untuk melihat dan mengetahui hubungan variabel bebas dan variabel terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Uji Korelasi yang digunakan adalah analisis korelasi sederhana dengan Korelasi *Pearson* atau *Product Moment Pearson*. Analisis korelasi sederhana digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, yaitu untuk mengetahui seberapa kuat hubungan, mengetahui arah hubungan apakah positif atau negatif, dan apakah hubungannya signifikan atau tidak. Data yang digunakan adalah tipe interval atau rasio. Pemilihan uji *Pearson's* tersebut dipilih berlandaskan pada hasil uji asumsi yang telah dilakukan sebelumnya, dimana diketahui bahwa data kedua variabel tersebut terdistribusi secara normal dan memiliki hubungan yang linear.

Perhitungan korelasi *pearson* akan didapatkan koefisien korelasi yang menunjukkan keeratan hubungan antar dua variabel tersebut. Nilai koefisien berkisar antara 0 sampai 1 atau 0 sampai -1. Apabila nilai makin mendekati 1 atau -1, hubungan akan makin erat, sedangkan jika mendekati 0 hubungan makin lemah.

Hasil Uji Korelasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel.6

Hasil Uji Korelasi Variabel X dan Y Correlations

Intensitas Penggunaan Gawai		Perilaku Phubbing	
Intensitas Penggunaan Gawai	Pearson Correlation	1	,690**
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	106	106
Perilaku Phubbing	Pearson Correlation	,690**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	106	106

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Pedoman derajat hubungan :

- 1) Nilai *Pearson Correlation* 0,00 s/d 0,20 tidak ada korelasi
- 2) Nilai *Pearson Correlation* 0,21 s/d 0,40 korelasi lemah
- 3) Nilai *Pearson Correlation* 0,41 s/d 0,60 korelasi sedang
- 4) Nilai *Pearson Correlation* 0,61 s/d 0,80 korelasi kuat
- 5) Nilai *Pearson Correlation* 0,81 s/d 1,00 korelasi sempurna

Jika dilihat dari hasil output *correlations*, menjelaskan tentang nilai koefisien korelasi dan nilai signifikansi (P) antara variabel Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing*

menunjukkan angka sebesar 0,690. Angka tersebut menunjukkan adanya korelasi yang kuat dan searah. Artinya, jika variabel Intensitas Penggunaan Gawai besar, maka variabel Perilaku *Phubbing* akan semakin besar pula.

Ketentuan dalam pengambilan keputusan :

1. Jika nilai sig < 0,05 maka secara statistik berkorelasi artinya terdapat hubungan antara Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing* (H_0 ditolak dan H_a diterima).
2. Jika nilai sig > 0,05 maka secara statistik tidak berkorelasi artinya tidak terdapat hubungan antara Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing* (H_0 diterima dan H_a ditolak).

Hasil output pada tabel 6 juga terlihat angka probabilitas (sig.2-tailed) adalah sebesar 0,00 ($P < 0,05$), sehingga dapat dikatakan bahwa hubungan antara variabel Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing* tersebut signifikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing* dan hubungan yang terjadi adalah hubungan positif (nilai korelasi positif) sehingga makin tinggi Intensitas Penggunaan Gawai maka makin meningkat tingkat Perilaku *Phubbing*.

Jika ingin mengetahui besarnya peranan variabel Intensitas Penggunaan Gawai terhadap Perilaku *Phubbing* dapat dihitung dengan rumus Koefisien Determinasi.

Rumusnya sebagai berikut :

$$\begin{aligned} KD &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,690^2 \times 100\% \\ &= 47,61\% \end{aligned}$$

Kesimpulannya, besarnya peranan variabel Intensitas Penggunaan Gawai terhadap Perilaku *Phubbing* adalah sebesar 47,61%.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kedua variabel tersebut. Hal tersebut berdasarkan hasil uji korelasi yang menghasilkan nilai koefisien korelasi $r = 0,690$ dan $p = 0,000$ ($P < 0,05$). Hasil ini berarti bahwa semakin tinggi skor Intensitas Penggunaan Gawai, maka akan semakin tinggi juga skor pada Perilaku *Phubbing* dan berlaku juga sebaliknya. Tingkat korelasi kedua variabel tersebut berada pada rentang kategori kuat.

Hasil pada penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian serupa dengan yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Munatih (2018) yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan gawai berpengaruh positif atau signifikan terhadap perilaku *phubbing*, dapat dilihat dari hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 20 yang menunjukkan angka b atau koefisien sebesar 1,152 dan taraf signifikansi 0,000. Angka 1,152 menunjukkan hasil positif

untuk intensitas penggunaan gawai terhadap perilaku *phubbing*. Selain itu juga diperoleh angka R sebesar 0,605 (60,5%) menunjukkan bahwa korelasi atau hubungan antara intensitas penggunaan gawai terhadap Perilaku *Phubbing* memiliki hubungan yang cukup berarti. Hal tersebut berdasarkan skala Guilford dengan hasil berkisar 0,40 – 0,70 menandakan hubungan yang cukup berarti.

Berdasarkan penelitian, hasil analisis korelasi *Product Moment* dari Pearson menunjukkan hasil *Output Correlations* yang menjelaskan tentang nilai koefisien korelasi dan nilai signifikansi antara variabel Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing*. Korelasi antara Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing* yang didapat nilai koefisiennya sebesar 0,690. Koefisiennya mendekati 1 sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing* memiliki korelasi kuat (Nilai Pearson Correlation 0,61 s/d 0,80 korelasi kuat).

Hasil output menunjukkan $P < 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa hubungan antara variabel Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing* tersebut signifikan, ini artinya terdapat hubungan yang sangat signifikan antara Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing* dan hubungan yang terjadi adalah hubungan positif (nilai korelasi positif) sehingga makin tinggi Intensitas Penggunaan Gawai maka makin meningkat tingkat Perilaku *Phubbing* dan sebaliknya, jika rendah Intensitas Penggunaan Gawai maka makin menurun tingkat Perilaku *Phubbing*.

Hubungan antara Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing* jika dilihat dari golongan derajat korelasi, maka hubungan derajat korelasinya termasuk ke dalam kategori korelasi kuat karena berada pada rentang Correlation 0,61 s/d 0,80 dimana hubungan antara variabel Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing* sama-sama berada pada tingkatan yang tinggi dan termasuk pada taraf derajat korelasi kuat. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing* dan hubungan yang terjadi adalah hubungan positif (nilai korelasi positif) sehingga makin tinggi Intensitas Penggunaan Gawai maka makin meningkat tingkat Perilaku *Phubbing*.

Hasil yang ditunjukkan dalam penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanika (2020) berjudul “Fenomena *Phubbing* Di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang pada Gawai terhadap Lingkungannya)”. Berdasarkan hasil penelitian secara umum menjelaskan bahwa generasi Y yang tinggal di kota besar seperti Jakarta dan Semarang juga mengalami fenomena *phubbing* yang disebabkan karena ketergantungan terhadap penggunaan gawai yang cukup tinggi. Ketergantungan ini disebabkan karena kemudahan yang disediakan oleh gawai di setiap gerak kehidupannya untuk memudahkan berbagai kegiatan, mulai dari berkomunikasi, mencari informasi, hingga kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri.

Munatirah (2018) juga menjelaskan bahwa kehadiran teknologi memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia. Hal utama yang selalu dilakukan adalah menyalakan gawai untuk memeriksa pesan, menelepon, mengirim ataupun menerima email dan hal lainnya yang membuat hidup seseorang menjadi lebih mudah dan praktis. Ketergantungan pada gawai pada akhirnya menjadikan penggunaannya melakukan gangguan sosial, seperti *phubbing* yaitu sikap

atau tindakan acuh seseorang dalam sebuah lingkungan dengan fokus pada gawai daripada memperhatikan atau berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Rata-rata kebanyakan dari responden melakukan *phubbing* pada teman sebaya. Artinya, responden sadar (*Awareness*) telah melakukan Perilaku Phubbing kepada teman sebaya. Hal ini menyebabkan manusia akhirnya menjadi apatis terhadap orang lain dan semangat anti sosial pun menjadi meningkat.

Orang yang sibuk dengan ponselnya seringkali berjibaku dengan hal yang maya, tidak nyata, bahkan terkadang tak bermanfaat, sedangkan di hadapan ada yang lebih penting untuk dilakukan. Dalam level terburuk, teknologi bisa menjadi alat untuk mendorong kekejaman dan kesadisan (bincangsyariah.com)

كَلِمَاتٌ عَبَثٌ نَبِّئْنَا اللَّهُ يُلَاحِظُ مَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ (١٠٨)

Artinya :

“Mereka Itulah orang-orang yang hati, pendengaran dan penglihatannya Telah dikunci mati oleh Allah, dan mereka Itulah orang-orang yang lalai”. (Q.S. An-Nahl:108)

Pada umumnya orang yang lalai akibat teknologi akan merusak psikologi dirinya sendiri. Kehadiran gawai dengan penggunaan secara berlebihan dapat memberikan dampak negatif pada pemakainya. Segala kecanggihan yang ditawarkan pada gawai dapat mempengaruhi perilaku sosial individual. Intensitas penggunaan gawai memberikan pengaruh terhadap Perilaku *Phubbing* mahasiswa. Hasil tersebut mengkonfirmasi atas hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai dapat mempengaruhi aspek-aspek akademik personal remaja (Utami & Kurniawati, 2019). Fitur-fitur dan kecanggihan-kecanggihan yang terdapat pada gawai membuat manusia merasa mendapatkan ilmu, hiburan, dan informasi baru hanya dalam genggam tangan, namun penggunaannya harus diimbangi dengan kebijaksanaan bagi para pemakainya (Samaha & Hawi, 2016).

Penggunaan gawai memang sangat memengaruhi perilaku komunikasi individu. Saat ini gawai sudah menjadi media komunikasi pokok. Hal tersebut bisa dibuktikan dengan kenyataan dilapangan, semua orang pasti tidak bisa lepas dari gawai, baik dalam berkomunikasi ataupun sekadar mengunggah di media sosial. Hal tersebut memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan gawai berpengaruh terhadap perubahan perilaku individu sebagaimana penelitian yang telah dilakukan (Gifary & N. Kurnia, 2014). Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rahmandani, Tinus, & Ibrahim, 2018) sejalan dengan keputusan hipotesis dalam penelitian ini. Analisis yang dilakukan oleh (Rahmandani et al., 2018) menyebutkan bahwa mahasiswa yang memiliki intensitas penggunaan gawai yang tinggi cenderung lebih pasif seperti memiliki sifat-sifat tertutup, individual, kurang peduli terhadap lingkungan, dan kurangnya memiliki sikap sosial. Karakter yang apatis juga dapat ditimbulkan oleh seringnya menggunakan gawai diantaranya, cenderung memiliki sikap irasional, tidak memiliki empati, dan jika menemukan kesulitan hanya mencari mudahnya saja.

Perilaku *Phubbing* dengan berbagai alasan semestinya harus dihindari dikarenakan Perilaku *Phubbing* memberikan dampak yang negatif diantaranya menjadi individualistik, menjadi manusia yang anti sosial, dan menimbulkan keretakan dalam keluarga. Hal tersebut

memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan gawai berpengaruh terhadap perubahan perilaku seseorang.

Umat manusia diperintahkan Allah SWT dalam Al-Qur'an untuk bersilaturrehmi, seperti yang berbunyi dalam Q.S An Nisa ayat 1 yaitu:

نولءاسء هب ماحرلّ او نا اللّ اهباي ابؤر مكبلع ناك سا رئا مكبر اوئا مكؤلخ يذلا نم سنن قلاخو ءدح او ثبو اهجو ز اهزم الهؤللم اللّ اءر ءاسزو ارؤنلا
يذلا

Artinya : *Wahai manusia! Bertakwalah kepada Tuhanmu yang telah menciptakan kamu dari diri yang satu (Adam), dan (Allah) menciptakan pasangannya (Hawa) dari (diri)-nya; dan dari keduanya Allah memperkembangbiakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. Bertakwalah kepada Allah yang dengan nama-Nya kamu saling meminta, dan (peliharalah) hubungan kekeluargaan. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasimu (Qs. An-Nisa: 1).*

Ayat di atas menjelaskan pentingnya saling menjaga hubungan silaturrehmi dan saling menjaga satu dengan yang lain, karena sebagai makhluk sosial perlu menjaga hubungan baik antara sesama dan saling membantu. Apalagi dengan zaman yang modern ini, gawai merupakan salah satu elektronik yang akan berdampak terhadap masyarakat, dimana umumnya masyarakat lebih senang berhubungan melalui via gawai dibandingkan berhubungan secara langsung/tatap muka (Akbari, 2019).

Kelemahan dalam penelitian ini terdapat pada saat proses pengambilan data. Proses pengambilan data dilakukan secara daring selama kurang lebih 3 bulan, dengan menggunakan *google form* yang membuat peneliti tidak dapat memberikan umpan balik secara langsung dan kurang mampu mengontrol situasi di sekitar partisipan saat pengisian kuisioner. Penelitian ini juga tidak mengungkap adanya faktor lain yang mungkin menjembatani hubungan antara kedua variabel dalam penelitian ini. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi remaja menggunakan gawai menurut Fadhilah(2015) yaitu, iklan, keterjangkauan harga gadget, fitur menarik dalam gadget, dan lingkungan. Sedangkan menurut Wati dan Sodik(2018) terdapat budaya, sosial, pribadi yaitu seperti konsep diri dan gaya hidup. Selain itu, topik mengenai Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing* ini yang masih sangat baru menyebabkan terbatasnya sumber pustaka yang dijadikan acuan dalam penelitian ini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku *Phubbing*. Besarnya nilai signifikansi (*Asymp sig*) adalah sebesar 0,00 ($P < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Besarnya koefisien korelasi adalah sebesar 0,690. Jadi, dapat disimpulkan bahwa distribusi data pada variabel Intensitas Penggunaan Gawai tidak terdistribusi normal ($0,00 < 0,05$). Sumbangan variabel X (Intensitas Penggunaan Gawai) terhadap variabel Y (perilaku *phubbing*) yaitu sebesar 47,61% dan tingkat korelasinya termasuk dalam kategori kuat.

Saran

Penelitian mengenai intensitas penggunaan gawai sangat cocok dilakukan oleh kalangan mahasiswa karena mengingat kemajuan teknologi komunikasi dapat memberikan dampak atau pengaruh yang sangat besar terhadap khalayak. Dari hasil penelitian, disarankan agar masyarakat, dan pelajar terkhususnya mahasiswa untuk lebih bijak dalam menggunakan gawai, agar mampu terhindar dari sikap perilaku *phubbing*.

Bagi peneliti selanjutnya, yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema yang sama diharapkan dapat memperluas hasil penelitian dikarenakan masih terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku *phubbing* selain penggunaan gawai. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan mengeksplorasi lebih lanjut penelitian ini dengan melibatkan variabel lain seperti gaya bicara, cara berkomunikasi serta diharapkan agar dapat menggunakan teori-teori yang lebih banyak dan hasil penelitian yang lebih terbaru. Proses pengambilan data sebaiknya dilakukan secara langsung agar peneliti bisa mendapatkan umpan balik secara langsung dan mampu mengontrol situasi di sekitar partisipan saat pengisian kuisioner.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifiyah, S. (2018). Fenomena Phubbing Resahkan Masyarakat Dunia, Dampak Bodoh Telepon Pintar (Online). Tersedia: <https://www.tagar.id/fenomena-phubbing-resahkan-masyarakat-dunia-dampak-bodoh-telepon-pintar>. Diakses Pada Tanggal 19 April 2021.
- Amelia, T., Despitari, M., Sari, K., Sisca, D., & Putri, K. (2019). Phubbing, Penyebab Dan Dampaknya Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia Phubbing, Causes and Impacts on Faculty of Public Health students, University of Indonesia. *Ekologi Kesehatan*, 18, 122–134.
- Aqlima, D. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial pada Anak (Studi: Anak Usia 10-13 Tahun di Desa Tuntang, Kab. Semarang) SKRIPSI. *Skripsi*, 1–96.
- Arok, A. R. (2020). Phubbing...??? (Online). Tersedia: <http://kemenagpolman.id/berita/detail/phubbing>. Diakses Pada 19 April 2021.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Boham, A., & Rondonuwu, S. A. (2017). Penggunaan gawai Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *E-Journal Acta Diurna*, VI(2), 1–15.
- 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>
- David, M. E., & Roberts, J. A. (2017). Phubbed and Alone: Phone Snubbing, Social Exclusion, and Attachment to Social Media. *Journal of the Association for Consumer Research*. <https://doi.org/10.1086/690940>
- DeVito, Joseph. A. (2015). *Human Communication. The Basic Course. Thirteenth Edition*. USA: Pearson Education.
- Fadilah, R. (2015). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget*. Yogyakarta: UGM

- Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya). *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 42-51.
- Haomasan, P., & Nofharina, N. (2018). Pengaruh Penggunaan gawai Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Siswa Smp Negeri 50 Bandung. *Jurnal Komunikasi*, 12(1), 1-7. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v12i1.3710>
- High, A (2012). *Stop Phubbing*. Tersedia pada : [http:// stopphubbing.com](http://stopphubbing.com) (diakses pada : 23 Juli 2019) <https://bincangsyariah.com/kalam/phubbing-dalam-perspektif-islam/>
<https://www.umri.ac.id/profile/tentang/id>
- Karadag, E., Tosuntas, S. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Sahin, B. M., et al. (2015). Determinants of phubbing which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *Journal of Behaviour Addiction*, 4 (2), 60-74.
- Munatirah, H., & Nur Anisah, M. Si (2018). Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Phubbing (Studi Penelitian Pada Masyarakat Kota Banda Aceh Yang Mengunjungi Warung Kopi Di Kecamatan Lueng Bata). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3(1), 1-14
- Noormiyanto, F. (2018). Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak Sd Kelas Tinggi Di Sd 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah. *Universitas PGRI Yogyakarta Vol: 5 No: 1 Hal: 138-149*. Januari 2018.
- Salehah, M. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial-Kompasiana.com Tersedia: <https://www.kompasiana.com/muthiasalehah7385/5db183470d823044040f1792/dampak-penggunaan-gadget-terhadap-interaksi-sosial>. Diakses Pada Tanggal : 25 April 2021
- Siti, A. (2019). Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa, (Studi Pada Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah & Komunikasi Uin Ar-Raniry) SKRIPSI. Skripsi, 1-82
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta. -----
_____. (2013). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
_____. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan smartphone, prokrastinasi akademik, dan Perilaku Phubbing Mahasiswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 83.
- Varoth Chotpitayasunondh, Karen M. Douglas. (2017). The effects of “phubbing” on social interaction. *Wiley: Journal Applied for Social Psychology* Vol 1 No 33.
- Wati, N. R., & Sodik, M. A. (2018, October 18). dampak kecanduan gadget di kalangan anak sekolah. <https://doi.org/10.31227/osf.io/ex5ch>.
- 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>
- Yuwono, D. (2020). Teknik Analisis Korelasi : Contoh Dan Jenis-Jenisnya (Online). Tersedia : <https://www.statmat.net/Analisis-Korelasi/#Comments>