

## HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN INTERNET DENGAN PERILAKU *PHUBBING* PADA SISWA-SISWI SMA NEGERI 6 SEMARANG

Yossiandry Mikha<sup>1</sup>, Lucy Hariadi<sup>2</sup>  
Fakultas Psikologi Universitas AKI  
Yossi77812@gmail.com

### **Abstract**

*This research aims to find out whether there is a relationship between internet addiction and phubbing behavior in students. This research was conducted on students of SMAN 6 Semarang with a total of 387 research subjects, consisting of 174 men and 213 women. Data collection tools are the Internet Addiction Scale which consists of 20 items and the Phubbing Scale which consists of 15 items. Data analysis was carried out using the Spearman Rank correlation statistical technique, with the help of the SPSS version 23 statistical program. From the results of research data analysis, the correlation value between internet addiction and phubbing behavior was obtained  $\sigma = 0.714\%$  with significance = 0.000 ( $p < 0.01$ ). This shows that there is a positive and very significant relationship between internet addiction and phubbing behavior. This means that the higher a person's level of internet addiction, the higher the level of phubbing behavior they show in their social interactions. Conversely, the lower a person's level of internet addiction, the lower the level of phubbing behavior they show in their social interactions.*

**Keywords** : internet addiction, phubbing behavior

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kecanduan internet dengan perilaku *phubbing* pada siswa-siswi. Penelitian ini dilakukan pada siswa-siswi SMAN 6 Semarang dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 387 orang, yang terdiri atas 174 lak-laki dan 213 perempuan. Alat pengumpul data berupa Skala Kecanduan Internet yang terdiri dari 20 butir aitem dan Skala *Phubbing* yang terdiri dari 15 butir aitem. Analisis data dilakukan dengan teknik statistik korelasi *Rank Spearman*, dengan bantuan program statistik SPSS versi 23. Dari hasil analisis data penelitian diperoleh nilai korelasi antara kecanduan internet dengan perilaku *phubbing*  $\sigma = 0,714\%$  dengan signifikansi = 0,000 ( $p < 0,01$ ). Hal ini menunjukkan adanya hubungan positif dan sangat signifikan antara kecanduan internet dengan perilaku *phubbing* . Artinya semakin tinggi tingkat kecanduan internet seseorang, maka semakin tinggi juga tingkat perilaku *phubbing* yang mereka tunjukkan dalam interaksi sosial mereka. Sebaliknya, semakin rendah tingkat kecanduan internet seseorang, maka semakin rendah juga tingkat perilaku *phubbing* yang mereka tunjukkan dalam interaksi sosial mereka.

**Kata Kunci**: kecanduan internet, perilaku *phubbing*

## PENDAHULUAN

*Gadget* adalah suatu alat telekomunikasi yang digunakan oleh masyarakat luas dan merupakan alat yang memberikan banyak kemudahan bagi mereka yang menggunakannya, salah satunya adalah kemudahan dalam hal berkomunikasi. Begitu juga dengan internet, orang memanfaatkannya untuk mengakses informasi-informasi penting. Namun tidak hanya itu, dua orang dengan jarak yang jauh juga bisa dimudahkan dalam bertatap muka tanpa harus bertemu langsung menggunakan layanan *video call*. Masih banyak layanan lainnya yang disediakan oleh *gadget* dan internet seperti media rekreasi, hiburan, dan jutaan jenis games yang tersedia. Akan tetapi, dengan segala kemudahan yang ditawarkan, orang menjadi lupa akan dampak negatif dari penggunaan *gadget* tersebut, salah satunya adalah munculnya perilaku *phubbing* (Kurnia, 2015).

*Phubbing* merupakan perilaku menghina atau mengabaikan orang yang sedang berbicara atau melakukan interaksi sosial dengan fokus pada *gadget*. Hal ini dapat menimbulkan dampak negatif, termasuk penurunan kualitas interaksi sosial, ketidakmampuan untuk fokus pada tugas, dan pengaruh negatif pada kualitas hubungan interpersonal dan kesejahteraan psikologis individu (Roberts & David, 2016).

Perilaku *phubbing* telah menjadi fenomena yang semakin populer dalam interaksi sosial pada era digital. *Phubbing* adalah sebuah kata singkatan dari *phone* dan *snubbing*, istilah tersebut diciptakan oleh Alex Haight, mahasiswa Australia yang magang di sebuah perusahaan periklanan terkenal di Australia dan tergabung dalam jaringan agen periklanan Amerika yang biasa disebut McCann (Roberts & David, 2016).

Pada tahun 2012 McCann bersama Macquaire Dictionary mengundang para *lexicographes*, penulis buku dan puisi untuk memperkenalkan kata *phubbing* di media dengan kampanye, *Stop Phubbing*. Alex Haight menyatakan jika *phubbing* merupakan salah satu dampak dari *gadget* seperti mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan mengalihkan perhatian kepada *gadget*, Haight (2015). Namun, istilah ini baru menjadi populer pada tahun 2016 setelah Roberts dan David mempublikasikan sebuah artikel penelitian tentang dampak negatif *phubbing* pada hubungan interpersonal dalam jurnal *Computers in Human Behavior*. Sejak itu,

*phubbing* semakin dikenal di masyarakat dan menjadi topik penelitian yang menarik perhatian.

Fenomena *phubbing* pun akhirnya dianggap sebagai sesuatu hal yang negatif dikarenakan manusia cenderung menyepelakan lawan bicara dan tidak memberikan apresiasi. Padahal di dalam perspektif komunikasi antar pribadi disebutkan oleh DeVito (2015) bahwa salah satu syarat agar komunikasi berjalan efektif adalah manajemen interaksi dan orientasi pada orang lain di mana individu harus bisa menghargai lawan bicara sehingga lawan bicara tidak merasa diabaikan dan diharapkan bahwa komunikasi dua arah pun akan tercipta.

Selanjutnya, wawancara yang dilakukan dengan siswa-siswi SMAN 6 Semarang pada tanggal 16 April, memaparkan pengakuan subjek T yang merasakan perasaan cemas dan gelisah yang berlebih ketika subjek tidak memegang ponsel. Perasaan tersebut diakui subjek sebagai perasaan spontan yang muncul ketika subjek tidak merasakan komunikasi yang menyenangkan dan membosankan dengan lawan bicaranya. Subjek T memilih untuk berkomunikasi dengan temannya sembari memainkan *gadgetnya*, dengan dalih agar teman bicaranya merasakan perasaan yang tidak nyaman ketika berkomunikasi, dan memilih untuk tidak melanjutkan komunikasi untuk waktu yang panjang. Selain perasaan tersebut, subjek juga tidak ingin melewatkan info-info yang ada di internet, seperti notifikasi pesan whatsapp, trend-trend yang ada di tiktok, informasi dari instagram, *instagram stories*, perkembangan informasi *boy band* Korea yang disukai dari twitter.

Najah (2023) memaparkan data penelitian yang menunjukkan bahwa generasi X memiliki tingkat *phubbing* paling rendah dibandingkan generasi Y dan generasi Z. Generasi Z memiliki tingkat *phubbing* paling tinggi. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Guazzini dkk. (2019) dan Al-Saggaf dkk. (2019) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara usia dan perilaku *phubbing*. Orang-orang yang lebih muda (di bawah usia 26 tahun) terlibat dalam perilaku *phubbing* yang lebih tinggi dibandingkan orang-orang yang lebih tua (Guazzini dkk., 2019).

Menurut sebuah jurnal yang dipublikasikan oleh NCBI (*National Center for Biotechnology Information*) yang berjudul *Determinants of Phubbing , Which is the Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model* bahwa *phubbing* memiliki struktur multi dimensi. Dimensi ini adalah di mana seseorang memiliki

kecanduan pada ponsel, kecanduan internet, kecanduan media sosial dan kecanduan game. Fenomena *phubbing* lebih umum terjadi dari pada yang diperkirakan, dan kemungkinan dampaknya akan lebih besar dan dapat menghancurkan proses interaksi sosial (Backer, 2010).

Penggunaan *gadget* telah meningkat secara dramatis dalam beberapa tahun terakhir. Sembilan puluh delapan persen pengguna internet berusia antara 16-20 tahun sekarang memiliki setidaknya satu *gadget* dan menghabiskan lebih dari empat jam sehari menggunakannya setiap hari (Young, 2017). Persatuan Telekomunikasi Internasional atau *International Telecommunication Union* (ITU) mencatat, jumlah pengguna internet di dunia mencapai 5,3 miliar orang pada 2022. Ini berarti 66% dari populasi dunia telah menggunakan internet (Sadya, 2023).

Sedangkan di Indonesia sendiri, hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang pada periode 2022-2023. Jumlah tersebut meningkat 2,67% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebanyak 210,03 juta pengguna. Jumlah pengguna internet tersebut setara dengan 78,19% dari total populasi Indonesia yang sebanyak 275,77 juta jiwa.

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) periode 2019-kuartal II/2020 mencatat, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta jiwa. Jumlah ini meningkat 23,5 juta atau 8,9% dibandingkan pada 2018 lalu. Jumlah pengguna internet paling banyak berasal dari provinsi Jawa Barat, yakni 35,1 juta orang. Posisi itu disusul Jawa Tengah dengan 26,5 juta orang. Lalu Jawa Timur, jumlah dengan 23,4 juta orang (Bayu, 2020).

Nuramadan (2023) dalam penelitiannya yang melibatkan 274 remaja memaparkan terdapat 167 (61%) yang mengalami ketergantungan pada *gadget* dan 107 (39%) yang tidak ketergantungan terhadap *gadget*. Hasil menunjukkan bahwa ketergantungan *gadget* berada di prevalensi ketergantungan sebanyak 167 (61%). Hasil ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatah dkk (2022), dalam penelitiannya terdapat remaja yang mengalami ketergantungan sebanyak 237 (69,5 %), dan remaja yang tidak ketergantungan sebanyak 104 (30,5 %). Remaja yang terobsesi dengan *gadget* dapat mengakibatkan hilang kontrol diri dan menjadi ketergantungan terhadap *gadget*.

Hasil observasi dengan 6 siswa dan 4 siswi di SMAN 6 Semarang pada tanggal 16 April 2023 menunjukkan hasil pengamatan screen time 10 anak, didapatkan rata-rata waktu penggunaan internet mereka diatas 10 jam perhari. Media sosial seperti facebook, instagram, whatsapp, tiktok dan twitter menjadi aplikasi yang sering digunakan oleh mereka. Jika merujuk pada Penelitian University of Oxford yang dikutip dalam Hepilita & Gantas (2018) mengenai durasi ideal untuk melakukan aktivitas online dalam sehari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit. Jika di atas 4 jam 17 menit, maka *gadget* dianggap mampu mengganggu kinerja otak. Hal ini menunjukkan bahwa waktu yang dihabiskan siswa dan siswi di SMAN 6 Semarang, tidak ideal untuk dilakukan karena berpotensi mengganggu kinerja otak.

Shalahuddin (2023) dalam penelitiannya yang bertujuan untuk mengidentifikasi gambaran kecanduan media sosial pada remaja akibat pandemi Covid-19, mendapat kesimpulan yang menunjukkan bahwa banyak aktivitas para remaja yang dilakukan secara online selama penguncian mengakibatkan para remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan media sosial, sebagai pelarian dari masalah pribadi, seperti tekanan mental, stress, dan munculnya rasa cemas. Hal ini menunjukkan faktor yang melatarbelakangi adanya kecanduan tersebut.

Hal tersebut sejalan dengan 8 orang dari 10 anak yang diwawancarai pada 16 April 2023 mengaku sulit mengendalikan penggunaan *gadget* mereka ketika sedang melakukan komunikasi dengan orang lain, adapun beberapa alasan yang sering dilontarkan oleh mereka adalah, *gadget* yang digunakan lebih menyenangkan daripada berkomunikasi, mereka juga merasa obrolan yang dilakukan hanya sekedar basa-basi, dan tidak adanya topik yang sesuai dengan ketertarikan mereka, perasaan bosan, dan kesepian yang dialami tersebut dialihkan dengan bermain *gadget*, bermain sosial media, bermain *game*, atau membaca cerita-cerita fiksi. Rata-rata subjek juga mengaku, tidak memiliki waktu khusus untuk mendalami pelajaran-pelajaran yang sudah disampaikan oleh guru disekolah, waktu tidur di malam hari juga menjadi tidak teratur dan mempengaruhi kesehatan tubuh dan pikiran mereka, menghindari situasi-situasi sosial juga menjadi pengakuan mereka dalam banyak kondisi, memilih untuk tidak melakukan kontak sosial dengan teman, kerabat maupun orang sekitar.

Pengakuan subjek P ketika diwawancarai, mengakui beberapa hal yang melatarbelakangi perilaku kecanduan internet yang dilakukan. Subjek memiliki

alasan seperti perasaan kesepian yang dirasakan karena tidak sejalan atau memiliki arah pikiran dan obrolan yang sama dengan teman-temannya, perasaan dibully karena beberapa perilaku tertentu yang ditunjukkan, dan merasa semua hal di *gadget* lebih menyenangkan daripada hal yang ada di dunia nyata seperti berinteraksi dengan khalayak.

Melihat fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana hubungan kecanduan internet dengan perilaku *phubbing* pada siswa-siswi SMA Negeri 6 Semarang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman tentang perilaku *phubbing* dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

## **METODE PENELITIAN**

Adapun variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Perilaku *phubbing* ini diungkap melalui Generic Scale of *Phubbing* (GSP) yang telah dikembangkan oleh Chotpitayasunondh dan Douglas, (2018) yang telah dialih bahasakan oleh Isrofin (2020) dengan hasil uji test reabilitas yang dilakukan menghasilkan reabilitas yang baik, yaitu Cronbach's Alpha 1,00 sebanyak 15 item terdiri dari 4 indikator yaitu *nomophobia*, *interpersonal conflict*, *self-isolation* dan *problem acknowledgement*. Kemudian, untuk variabel bebas (X) yaitu Kecanduan internet ini diukur dengan skala pada *Internet addiction test* yang dikembangkan Rakhmad (2018) berdasarkan versi Bahasa Inggris IAT Dr. Young dengan aspek-aspek kepentingan (*salience*), penggunaan berlebihan (*excessive use*), antisipasi (*anticipation*), mengabaikan pekerjaan (*neglect work*), kurang kontrol (*lack of control*), mengabaikan kehidupan sosial (*neglect social life*).

Populasi yang digunakan adalah siswa dan siswi kelas 11 SMA Negeri 6 Semarang berusia 15 tahun - 18 tahun, dengan 12 rombongan kelas yang masing-masing kelas berjumlah 36 siswa, dengan total sebanyak 432 orang. Populasi ini dipilih karena mereka adalah kelompok yang memiliki akses yang luas terhadap teknologi dan sering menggunakan internet dalam kegiatan sehari-hari. Teori yang mendukung penggunaan populasi ini adalah teori *Diffusion of Innovation* (Rogers, 2010) yang mengatakan bahwa siswa SMA adalah kelompok yang termasuk dalam kategori *early adopter* dalam menerima dan mengadopsi teknologi baru. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, didasarkan pada rumus slovin, dengan minimal sampel yang harus didapatkan adalah

sebanyak 210 responden. Kriteria sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (a). Siswa/siswi kelas 11 SMAN 6 Semarang, (b). Menggunakan internet lebih dari 4 jam 17 menit perhari (berdasarkan Penelitian University of Oxford yang dikutip dalam Hepilita (2018) mengenai durasi ideal untuk melakukan aktivitas online dalam sehari). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis Korelasi Spearman dan menggunakan program *Statistical Package for Social Science (SPSS)*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil uji validitas skala *generic scale phubbing* diketahui dari 15 item terdapat 13 item yang valid karena itemnya memiliki nilai  $>0,3$  dengan 2 item yang gugur, yaitu aitem nomor 3 dan aitem nomor 14. Koefisien korelasi item yang valid berkisar antara 0,391 sampai 0,543.

Berdasarkan hasil uji validitas skala kecanduan internet diketahui dari 20 item terdapat 19 item yang valid karena itemnya memiliki nilai  $>0,3$  dengan 1 item yang gugur, yaitu aitem nomor 7. Koefisien korelasi item yang valid berkisar antara 0,325 sampai 0,581.

Pengujian reliabilitas skala *phubbing* dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach*. Berdasarkan uji reliabilitas diketahui *phubbing* sebesar 0,813. Skala tersebut diketahui reliabel karena koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* mendekati 1. Pengujian reliabilitas skala kecanduan internet dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach*. Berdasarkan uji reliabilitas diketahui skala kecanduan internet sebesar 0,872. Skala tersebut diketahui reliabel karena koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* mendekati 1.

Uji normalitas pada penelitian ini, variabel *phubbing* diperoleh nilai K-SZ sebesar 0,60 dengan signifikansi 0,002 ( $p < 5\%$ ) yang berarti tidak normal dan pada variabel kecanduan internet diperoleh K-SZ sebesar 0,39 dengan signifikansi 0,200 ( $p > 5\%$ ) yang berarti data bersifat normal. Ketidaknormalan pada distribusi data variabel *phubbing* salah satunya disebabkan siswa dan siswi yang mengisi kuesioner *phubbing* tidak sesuai dengan kondisi yang mereka rasakan dan pada saat mengisi kuesioner tidak sungguh-sungguh membuat data menjadi tidak normal.

Berdasarkan hasil uji linieritas ini diperoleh nilai F. linieritas sebesar 470.203 dengan signifikansi 0,000 (<5%). Hal ini menunjukkan bahwa hubungan variabel *phubbing* dengan kecanduan internet bersifat linier atau searah pada kedua variable. Adapun besarnya nilai sumbangan efektif R square sebesar 55%. Sisanya 45% lainnya yang mempengaruhi perilaku *phubbing*, yaitu tekanan sosial, keinginan untuk terhubung dengan orang lain secara online, faktor psikologis, dan faktor interpersonal seperti kepercayaan dan kualitas hubungan.

Setelah dilakukan uji asumsi, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan teknik analisis korelasi *Rank Spearman*. Berdasarkan hipotesis yang diajukan yaitu “Terdapat hubungan yang positif antara kecanduan internet dengan perilaku *phubbing* pada siswa-siswi SMAN 6 Semarang”. Hasilnya  $r_s=0,714$  ( $p<1\%$ ) dengan sig. 0,000 artinya hipotesis tersebut **diterima**, artinya ada hubungan positif dan sangat signifikan antara kecanduan internet dengan perilaku *phubbing*. Hal ini berarti semakin tinggi kecanduan internet semakin tinggi pula perilaku *phubbing* sebaliknya semakin rendah kecanduan internet semakin rendah perilaku *phubbing*.

## **Pembahasan**

Berdasarkan uji asumsi yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa hipotesis diterima, yaitu terdapat hubungan yang sangat signifikan antara kecanduan internet dengan perilaku *phubbing* pada siswa-siswi SMAN 6 Semarang. Hal ini ditunjukkan dengan  $r_s=0,714$  ( $p<1\%$ ) dengan sig. 0,000. Hasil ini menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan Artinya, semakin tinggi kecanduan internet yang dialami siswa dan siswi, maka semakin tinggi perilaku *phubbing* siswa-siswi tersebut, sebaliknya semakin rendah kecanduan internet yang dialami maka semakin rendah pula perilaku *phubbing* siswa-siswi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Karadag (2015), yang menunjukkan bahwa adanya hubungan positif yang signifikan antara kecanduan internet dengan perilaku *phubbing*. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Raharjo (2021) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses internet dengan perilaku *phubbing*. Hal ini dapat diartikan bahwa kecanduan internet dialami akan berdampak pada perilaku *phubbing* siswa-siswi. Hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh

Chotpitayasunondh (2016) yang menyatakan bahwa kecanduan internet secara signifikan memprediksi perilaku *phubbing*. Tingginya perilaku *phubbing* yang dilakukan seseorang dapat dilihat dari seberapa tinggi tingkat kecanduan seseorang terhadap internet, dan hal ini saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat dilihat bahwa semakin seseorang menjadikan internet sebagai kebutuhan utama, memprioritaskan internet dan cenderung mengabaikan pekerjaan-pekerjaan, gagal mengantisipasi diri dalam penggunaan internet, ketidakmampuan individu dalam mengendalikan, mengurangi atau menghentikan dirinya dalam penggunaan internet, dan cenderung mengabaikan kehidupan sosialnya, maka seseorang tersebut cenderung akan mengabaikan orang lain dalam kehadiran mereka dengan memusatkan perhatian pada *gadgetnya*, dan dapat mengurangi kualitas interaksi sosial dan hubungan interpersonal (Karadağ, 2015) dan (Chotpitayasunondh dan Douglas, 2016).

Menurut McDaniel dan Coyne (2016), *phubbing* adalah perilaku yang merugikan di mana seseorang mengabaikan orang lain dalam kehadiran mereka dengan fokus pada perangkat elektronik dan mengurangi kualitas interaksi sosial. Ketika seorang siswa-siswi memiliki tingkat kecenderungan perilaku *phubbing* yang tinggi maka semakin tinggi juga tingkat kecanduan internet yang dialami siswa-siswi tersebut, sebaliknya semakin rendah tingkat kecenderungan perilaku *phubbing* siswa-siswi, semakin rendah tingkat kecanduan internet yang dialami siswa-siswi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Lestari (2022) maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar sampel penelitian memiliki kecenderungan perilaku *phubbing* dalam berinteraksi sosial.

Seorang siswa-siswi yang mengalami kecanduan internet yang tinggi, maka perilaku *phubbing* yang ditunjukkan akan tinggi juga sehingga membuat siswa-siswi merasa takut terpisahkan dari *gadget*, konflik yang dirasakan antara diri sendiri dan orang lain, melepaskan diri dari aktivitas sosial dan mengisolasi diri dari orang lain, dan pengakuan akan adanya masalah *phubbing* (Karadağ, 2015) dan (Chotpitayasunondh dan Douglas, 2016).

Pada penelitian ini, sumbangsih efektif variabel memberi pengaruh sebesar 55% yang berarti kecanduan internet memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku *phubbing* pada siswa-siswi SMAN 6 Semarang. Namun kecanduan internet

bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* masih banyak faktor-faktor lain seperti tekanan sosial, keinginan untuk terhubung dengan orang lain secara online, faktor psikologis, dan faktor interpersonal seperti kepercayaan dan kualitas hubungan.

Berdasarkan hasil data penelitian yang diperoleh, variabel perilaku *phubbing* diperoleh Mean Empirik (ME) sebesar (32,76), Mean Hipotetik (MH) sebesar (39) dan Standar Deviasi (SD) sebesar (8,67). Hal ini menunjukkan bahwa siswa-siswi SMAN 6 Semarang termasuk dalam kategori sedang (57,6%), yang berarti perilaku *phubbing* pada siswa-siswi tergolong pada tingkat sedang. Selanjutnya didapati 149 responden yang tergolong pada tingkat perilaku *phubbing* pada kategori rendah sebesar (38,5%). Sedangkan didapati 15 responden responden yang tergolong pada tingkat perilaku *phubbing* pada kategori tinggi sebesar (3,9%).

Pada variabel kecanduan internet pada siswa-siswi SMAN 6 diperoleh Mean Empirik (ME) sebesar (51,73), Mean Hipotetik (MH) sebesar (57) dan Standar Deviasi (SD) sebesar (12,67). Hal ini menunjukkan terdapat 269 responden, yang bahwa siswa-siswi SMAN 6 Semarang termasuk dalam kategori sedang (69,5%).

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah “Ada hubungan positif antara Kecanduan Internet dengan perilaku *phubbing* pada siswa-siswi SMAN 6 Semarang” diterima. Hubungan kedua variabel tersebut semakin tinggi kecanduan internet, maka semakin tinggi pula perilaku *phubbing* yang dilakukan siswa-siswi. Begitu pun sebaliknya, semakin rendah kecanduan internet, maka semakin rendah juga perilaku *phubbing* yang dilakukan siswa-siswi. Sumbangan efektif tinggi kecanduan internet terhadap perilaku *phubbing* pada siswa-siswi SMAN 6 Semarang sebesar 55%. Kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil uji korelasi Spearman  $\sigma = 0,714\%$  dengan signifikansi = 0,000 ( $p < 0,01$ ).

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka saran yang diberikan penulis sehubungan dengan penelitian ini adalah sekolah diharapkan dapat melakukan sosialisasi ataupun seminar-seminar yang berkaitan dengan dampak negatif dari

kecanduan internet dan perilaku *phubbing* , serta membuat regulasi yang menertibkan penggunaan *gadget* di sekolah dengan bijak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Al-Saggaf, Y., MacCulloch, R., & Wiener, K. (2019). *Trait boredom is a predictor of phubbing frequency*. *Journal of Technology in Behavioral Science*, 4(3), 245–252. Doi://10.1007/s41347- 018-0080-4.
- Backer, Elisa. (2010). *Using gadget and facebook in a major assessment: the student experience*. *E-Journal*. Australia: University of Ballarat. Diakses melalui <https://www.researchgate.net/publication>.
- Bayu, Dimas Jarot. (2020). *Jumlah pengguna internet di indonesia capai 196,7 juta*. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/11/jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-capai-1967-juta> pada 13 Juli 2023.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). *How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via gadget*. *Computers in Human Behavior*.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). *Measuring phone snubbing behavior: development and validation of the generic scale of phubbing (gsp) and the generic scale of being phubbed (gsbp)*. *Computers in Human Behavior*.
- DeVito, Joseph. A. (2015). *Human communication. the basic course*. Thirteenth Edition. USA: Pearson Education.
- Fatah, V. F., Nursyamsiyah, N., Kamsatun, K., Ariyanti, M., & Susanti, S. (2022). *Kecanduan gadget pada remaja pasca pembelajaran daring di masa pandemi covid 19*. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*.
- Guazzini, A., Duradoni, M., Capelli, A., & Meringolo, P. (2019). *An explorative model to assess individuals’ phubbing risk*. *Future Internet*, 11(1), 21.
- Haigh, Alex (2015). *Stop phubbing*. Tersedia di <http://stopphubbing.com>..
- Hepilita, Y., & Gantas, A. A. (2018). *Hubungan durasi penggunaan media sosial dengan gangguan pola tidur pada anak usia 12 sampai 14 tahun di SMP negeri 1 Langke Rembong*. *Wawasan Kesehatan*.
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., ... & Babadağ, B. (2015). *Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model*. *Journal of behavioral addictions*.
- Kurnia, I. & Gifary, S. (2015). *Intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku*

*komunikasi*. Jurnal Socioteknologi, Vol. 14, No.2.

- Lestari, Dwi Ayu. (2022, September). *Hubungan perilaku phubbing dengan interaksi sosial pada mahasiswa di kota malang*. In Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF) (Vol. 6, pp. 3634-3644).
- McDaniel, B. T., & Coyne, S. M. (2016). *Technoference: the interference of technology in couple relationships and implications for women's personal and relational well-being*. Psychology of Popular Media Culture. doi: 10.1037/ppm0000065.
- Najah, M., Fadilah, A. F., Rachmi, I., & Iskandar, I. (2023). *Perilaku phone snubbing (phubbing) pada generasi x, y, dan z*. Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah, 14(2), 25-38.
- Nuramadan, D. K., Muttaqin, Z., Fatah, V. F., & Desmaniarti, Z. (2023). *Ketergantungan handphone pada remaja*. Jurnal Keperawatan Indonesia Florence Nightingale, 3(1), 31-36.
- Roberts, J. A., & David, M. E. (2016). *My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners*. Computers in Human Behavior. doi: 10.1016/j.chb.2015.07.058.
- Rogers, Everett. M. (2010). *Diffusion of innovations*. Simon and Schuster.
- Sadya, S. (2023). APJII: *Pengguna Internet Indonesia 215,63 Juta pada 2022-2023*. Diakses dari <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-21563-juta-pada-20222023> pada 10 mei 2023.
- Shalahuddin, I., Wia, A., & Hernawaty, T. (2023). *Kecanduan media sosial pada remaja akibat pandemi covid-19: scoping review*. Malahayati Nursing Journal, 5(6), 1713-1733.
- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (Eds.). (2017). *Internet addiction in children and adolescents: Risk factors, assessment, and treatment*. Springer publishing company.