

Sosial Phubbing di Kalangan Siswa MTs Muhammadiyah 7 Kanor Kabupaten Bojonegoro

Roni Setiawan¹, Drajat Tri Kartono², LV Ratna Devi Sakuntalawati³

Program Studi S2 Sosiologi, Pascasarjana Universitas Sebelas Maret
Jl. Ir. Sutami no 36A Surakarta 57126

Email: ronisetiawan@student.uns.ac.id, drajatri@staff.uns.ac.id, ratnadevi.solo@staff.uns.ac.id

Abstract: The aim of this research is to determine: 1) Factors that cause social violations among MT Muhammadiyah 7 Kanor Bojonegoro Regency students. 2) Social violations among MT Muhammadiyah 7 Kanor Bojonegoro Regency students. The influence of targeted violations. This research is qualitative research with a descriptive approach. Informants were identified using the snowball sampling method. The informants were eight students. The data collection methods used were observation, interviews and documentation. Qualitative descriptive data was analyzed using three methods: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The data validity technique uses time triangulation. The results of this research show that: 1) The factors causing social phubbing at MTs Muhammadiyah 7 Kanor, Bojonegoro Regency are the variety of smartphone applications they like, chatting too much, and enjoying games too much. 2) The negative impact of social violations at MTs Muhammadiyah 7 Kanor Bojonegoro Regency is, first, the destruction of harmonious relationships within the family; Second, friendships are destroyed. Third, it turns out to be individualistic. Fourth: Becoming antisocial. And the positive impact of social phubbing at MTs Muhammadiyah 7 Kanor Bojonegoro Regency is to avoid bad conversations and conversation activities.

Keywords: Phubbing, Social, Student.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : 1) Faktor penyebab terjadinya pelanggaran sosial pada siswa MT Muhammadiyah 7 Kanor Kabupaten Bojonegoro 2) Pelanggaran sosial pada siswa MT Muhammadiyah 7 Kanor Kabupaten Bojonegoro Pengaruh pelanggaran yang ditargetkan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Informan diidentifikasi menggunakan metode snowball sampling. Informannya berjumlah delapan orang siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data deskriptif kualitatif dianalisis dengan menggunakan tiga metode: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi waktu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Faktor penyebab social phubbing di MTs Muhammadiyah 7 Kanor Kabupaten Bojonegoro adalah keragaman aplikasi smartphone yang disukai, terlalu banyak chatting, dan terlalu menikmati permainan. 2) Dampak negatif pelanggaran sosial di MTs Muhammadiyah 7 Kanor Kabupaten Bojonegoro adalah, pertama, rusaknya hubungan harmonis dalam keluarga; Kedua, persahabatan hancur. Ketiga, ternyata bersifat individualistis. Keempat: Menjadi antisosial. Dan dampak positif dari social phubbing di MTs Muhammadiyah 7 Kanor Kabupaten Bojonegoro adalah terhindar dari percakapan dan aktivitas percakapan yang tidak baik.

Kata Kunci : Phubbing, sosial, pelajar.

1. PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial merupakan bagian masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari hubungannya dengan orang lain guna memenuhi kebutuhannya. Tentunya dalam kehidupan sehari-hari, seseorang tidak bisa lepas dari pergaulan. Anda harus selalu mencari individu atau kelompok lain. Hubungan komunikasi antara seorang individu dengan orang lain terjadi melalui interaksi, yaitu hubungan antar manusia, dan dapat bersifat dinamis atau berubah-ubah. Interaksi tidak hanya bersifat dinamis, namun sifat komunikasi juga dapat berubah seiring berkembangnya teknologi. Era percepatan perkembangan digital membawa dampak besar terhadap kehidupan masyarakat. Salah satu bentuk evolusi digital adalah smartphone. Ponsel pintar memberikan beragam kemudahan bagi penggunaannya.

Ponsel pintar membantu orang terhubung dan tetap terhubung. Dengan smartphone maka individu dapat dengan cepat dan mudah mengakses segala kebutuhan informasi dan hiburannya, dengan smartphone setiap orang mempunyai kebebasan berpendapat sehingga semua kalangan dapat menikmati

layanan yang diberikan oleh smartphone. Ponsel pintar sepertinya sudah menjadi kebutuhan pokok masyarakat modern, khususnya bagi para remaja. Idealnya tugas dan tanggung jawab remaja terfokus pada tugas dan tanggung jawab sosial terhadap lingkungan sekitar, salah satunya adalah tanggung jawab menerima dan mencapai perilaku sosial dalam masyarakat. Namun berbeda dengan remaja masa kini, kemajuan teknologi lebih cepat. Kemudahan penggunaan yang ditawarkan oleh smartphone terkadang menyebabkan penggunanya menggunakan waktunya melebihi batas yang dapat diterima.. Hal tersebut dapat menimbulkan perilaku menjadi acuh atau tidak peduli terhadap lingkungan sekitar (Alamsyah,2018).

Tingginya penggunaan smartphone yang tidak dibatasi waktu yang akan berdampak pada ketergantungan. (Ramaita et, al.,2019). Penggunaan smartphone yang berlebih merupakan salah satu indikator yang mempengaruhi perilaku phubbing. Phubbing adalah sebuah kata singkatan dari phone dan snubbing, dan digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan smartphone yang berlebihan. Phubbing adalah mengacuhkan orang lain dalam sebuah lingkungan karena lebih fokus pada gadget dari pada berinteraksi dan berkomunikasi secara tatap muka (Jasmaniah & Hayati, 2020).

Perilaku Phubbing merupakan tindakan mengabaikan lawan bicaranya karena terfokus pada ponsel saat melakukan interaksi secara langsung (Amelia, et. Al.,2019). Karadag et.al (2015) juga menjelaskan bahwa phubbing merupakan individu yang melihat smartphonenya saat berbicara dengan orang lain dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya.

Berbicara disebabkan oleh kecanduan masyarakat terhadap ponsel pintar, sehingga masyarakat menjadi lebih cuek karena lebih fokus pada gawai atau ponsel dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Penumpukan yang terjadi saat ini jelas cukup memprihatinkan karena dilakukan saat ada momen kebersamaan. Teman atau orang yang lebih tua dari kita masih bisa mentolerir teriakan jika dilakukan satu atau dua kali, namun jika terus menerus akan mempengaruhi kualitas hubungan antar individu dan kelompok. Orang-orang lebih memilih untuk berteman di jejaring sosial daripada bertemu teman di sebelah kita, baik di transportasi umum atau di tempat lain, dan orang-orang lebih memilih untuk memiliki pengikut atau mendapatkan banyak suka dibandingkan berkenan di kehidupan yang sebenarnya. Saat kita berada dalam satu ruangan yang sama, namun tidak ada seorang pun yang mau menyapa, semua orang sibuk dengan ponselnya, dengan dunianya masing-masing, bahkan ada yang tersenyum sendiri sambil melihat ponselnya. Teman di jejaring sosial tampak lebih dekat dan lebih nyata dibandingkan tetangga kita sendiri.

Generasi remaja saat ini lah yang paling mungkin melakukan phubbing. Hal ini dikarenakan beberapa generasi sudah sangat familiar dengan gadget. Yusnita (2017) menemukan bahwa penggunaan berlebihan dan kecanduan gadget menyebabkan perilaku phubbing yang mempengaruhi interaksi sosial sehari-hari antar manusia. Perlu adanya edukasi kepada para anak atau remaja. tentang penggunaan internet secara bijak dan melakukan upaya pencegahan perilaku phubbing dan dampaknya. Hal ini juga diperlukan untuk memelihara aktivitas/interaksi secara langsung dibandingkan melalui internet.

Fenomena penonton menimpa anak-anak sekolah. Mereka beranggapan bahwa tanpa adanya smartphone, mereka dianggap kuno dan banyak anak-anak zaman sekarang yang salah dalam menggunakannya. Misalnya saja banyak anak-anak yang menggunakannya untuk membuka media game online seperti Mobile Legends, Free Fire, PUBG dan game online lainnya. Jika diperlukan, sekolah juga harus memantau atau meminimalkan dampak negatif penggunaan perangkat. Orang tua juga dapat membantu anak menggunakan gawai dengan bijak. Misalnya, lebih memperhatikan dan mengawasi anak ketika berada di rumah.

Chotpitayasonndh dan Douglas (2018a) menyebut adanya beberapa aspek phubbing, yaitu (1) nomophobia atau ketakutan terpisah dari ponsel; (2) konflik interpersonal yang diartikan sebagai konflik yang dirasakan antara diri sendiri dengan orang lain; (3) isolasi diri, penggunaan ponsel untuk menghindari aktivitas sosial dan mengisolasi diri sendiri; (4) problem acknowledgment, yaitu individu memahami bahwa ia sedang mengalami permasalahan phubbing. Menurut Chotpitayasonndh dan Douglas (2016) dalam tulisannya yang berbeda, phubbing memiliki beberapa faktor, yaitu (1) kecanduan internet yang merupakan pola maladaptif penggunaan internet yang membuat individu mengalami kesulitan atau rasa tertekan klinis yang signifikan; (2) fear of missing out berupa ketakutan, kekhawatiran, dan kecemasan yang mungkin dimiliki orang terkait kontak dengan peristiwa,

pengalaman, dan percakapan yang terjadi di seluruh lingkaran sosial mereka yang luas; (3) kontrol diri, yaitu kemampuan individu untuk mengatur emosi, sikap, dan perilaku ketika dihadapkan dengan situasi tertentu.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis. Penulis menemukan bahwa siswa MT Muhammadiyah 7 Kanor menunjukkan perilaku sosial yang buruk. Para siswa yang penulis amati ketika mereka berkumpul, jelas-jelas fokus pada ponsel pintar mereka hanya ketika mereka berkumpul dan duduk bersama di sebuah meja. Uniknya, penulis melihat mereka berdua sama-sama berkonsentrasi pada smartphone, ketimbang berinteraksi dengan lingkungan atau teman di sebelahnya. Penulis kembali mengamati kelakuan aneh para siswa tersebut. Hal ini membuat penulis penasaran untuk menyelidiki lebih jauh faktor-faktor yang menyebabkan siswa tersebut melakukan phubbing dan konsekuensi yang diakibatkan oleh perilaku tersebut. Para siswa ini tidak menyadari bahwa mereka berada dalam situasi phubbing.

Gadget dan smartphone mempunyai dampak positif dan negatif. Pelajar juga merupakan kelompok yang tidak terputus dari ponsel pintarnya dan aktif menggunakan teknologi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga berdampak negatif bagi mereka. Ponsel pintar sangat berharga bagi siswa sehingga mereka lebih memilih dompet dan buku teks yang salah tempat dibandingkan ponsel. Jika terus menerus berpapasan, khususnya di kalangan siswa MT Muhammadiyah 7 Kanor, maka dapat berujung pada putusnya hubungan dan putusnya hubungan. Penulis memilih MTs Muhammadiyah 7 Desa Simbatan Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro sebagai tempat penelitian karena tindakan masyarakat yang mengabaikan dan tidak peduli terhadap orang lain yang bersama kita mengancam ketidakpercayaan masyarakat terhadap kita.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Snowball sampling digunakan untuk mengidentifikasi informan. Jumlah informan sebanyak 8 siswa dari MTs Muhammadiyah 7 Desa Simbatan Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data deskriptif kualitatif melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik validasi data menggunakan triangulasi waktu..

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Faktor penyebab Sosial Phubbing Dikalangan Siswa MTs Muhammadiyah 7 Kanor Kabupaten Bojonegoro.

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya phubbing yang dilakukan siswa MTs Muhammadiyah 7 Kecamatan Kanor, Kabupaten Bojonegoro. Phubbing sendiri merupakan tindakan manusia yang tidak ada hubungannya dengan komunikasi. Kemungkinan penyebab phubbing antara lain banyaknya fungsi aplikasi di smartphone dan gadget, terlalu asyik ngobrol, dan terlalu asyik bermain game di smartphone.

Pertama, keberagaman fitur aplikasi pada smartphone atau gadget. Saat ini smartphone sudah menguasai teknologi, hampir semua orang mempunyai smartphone, baik itu anak kecil, remaja, hingga orang tua. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemudahan yang ditawarkan oleh gadget atau smartphone membuat masyarakat menggunakan smartphone karena ketidaktahuan namun tidak pada waktu dan tempat yang tepat. Saat ini dalam setiap aktifitas manusia selalu bersandingan dengan smartphone atau gawai karena keserbagunaan fungsi yang dihidirkannya membuat mata dan pikiran terfokus pada smartphone. Berdasarkan hasil penelitian, beragamnya fungsi aplikasi smartphone atau gawai dapat menjadi penyebab membosankannya hubungan sosial siswa atau masyarakat, dimana siswa sibuk dan tidak mengetahui ada orang di sampingnya bahkan secara sadar mengabaikannya. orang lain karena mereka tertarik dengan fitur-fitur aplikasi seperti WhatsApp, Facebook, Twitter dll. Instagram. Mengetahui kecanggihan dan kepraktisan aplikasi smartphone atau gadget, sangat sulit bagi siapapun untuk lepas dari cengkraman smartphone atau perangkat tersebut. Robbie Muhammad, sosiolog di bidang jejaring sosial, mengatakan, ``Kecanduan tidak bergantung pada seberapa sering Anda

memeriksa perangkat, namun pada bagaimana aktivitas Anda pada perangkat memengaruhi kehidupan sehari-hari”.

Kedua, terlalu menyenangkan untuk dibicarakan. Nikmatnya ngobrol disini maksudnya mendengarkan dan terbuka, menerima informasi dari teman atau lawan bicara tanpa disadari, tidak ingin ikut campur secara sadar, tidak secara sadar bereaksi. Kemampuan mendengarkan dan siap berkomunikasi dengan baik juga menciptakan hubungan sosial yang baik. Berdasarkan hasil wawancara, informan mengabaikan pembicaraan orang lain karena asyik ngobrol baik di grup maupun personal di WhatsApp. Hal ini membuat hubungan sosial antar informan menjadi membosankan, karena mereka tidak sadar akan keterbukaan dan tidak mau mendengar informasi dari lawan bicaranya karena sibuk berbicara di smartphone atau gawainya, sehingga tidak memiliki hubungan sosial yang baik dengan orang lain. Padahal sebagai pelajar harus menjaga hubungan sosial untuk menjadi pelajar yang “kekuatan moral”, pelajar adalah sekelompok orang yang berakhlak baik dan memiliki kontrol sosial, pelajar adalah guru kehidupan bermasyarakat. hubungan juga dapat menciptakan hubungan interpersonal yang baik..

Ketiga, Anda terlalu sibuk bermain game di ponsel pintar Anda. Teman bicaranya, tanpa mengetahui maksud dan tujuan pembicaraan, tidak hanya membutuhkan jawaban, tetapi juga jawaban. Jawabannya disini adalah usaha seseorang untuk memahami dan memahami apa yang dikomunikasikan lawan bicaranya. Berdasarkan hasil penelitian, para informan secara sadar memutuskan untuk tidak menanggapi pembicaraan temannya karena mereka sedang bermain game di smartphone atau gawainya dan tidak ada hubungan sosial yang baik di antara mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Ibnu Khaldun dalam karyanya yang berjudul *Muqaddimah*. “Jika kehidupan masyarakat dapat merespon dan beradaptasi terhadap tantangan, komunitas ini akan berkembang dan maju.” Tantangan nyata yang kita hadapi adalah teknologi yang semakin canggih. Kami menggunakan teknologi untuk memajukan hubungan sosial, bukan ke belakang.

Game juga bisa dimainkan di smartphone pada waktu dan tempat yang tepat.

Segala sesuatu yang berlebihan tidak baik bagi kita atau siapa pun. Ketika berpartisipasi misalnya, jika kedua elemen tersebut menerima dan merespons secara bersamaan, maka hubungan sosial tersebut akan berjalan dengan baik, namun jika kedua elemen tersebut tidak berjalan dengan baik, maka orang tersebut tidak berpartisipasi dalam hubungan sosial tersebut.

Hubungan sosial gagal karena tidak ada seorang pun yang terbuka dan berusaha memahami apa yang ingin disampaikan oleh lawan bicaranya, tidak ada seorang pun yang ikut serta dalam percakapan yang dibicarakan, dan tidak ada seorang pun yang memahami maksud dan tujuan lawan bicaranya. Katakan saja “ya” atau mengangguk saja. Sebagaimana dinyatakan Max Weber dalam teori perilakunya, “individu melakukan tindakan berdasarkan pengalaman, persepsi, pemahaman, dan interpretasinya terhadap objek dan situasi stimulus tertentu yang menunjukkan bahwa ia mengabaikan percakapan. Stimulus eksternal, atau rangsangan yang membuat tidak mungkin untuk benar-benar fokus pada arah pembicaraan.

Dikombinasikan dengan penelitian sebelumnya yang bertajuk “Fenomena Phubbing Milenium (Ketergantungan Smartphone Individu Terhadap Lingkungan)”, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone tidak dapat dihindari dalam masyarakat modern karena dapat menyebabkan seseorang melakukan phubbing.

Penelitian ini berkaitan dengan penelitian sebelumnya dimana penelitian ini berfokus pada faktor-faktor yang menjadikan seseorang menjadi hebat. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, faktor penyebab terjadinya phubbing antara lain banyaknya fungsi aplikasi di smartphone dan gadget, terlalu asyik ngobrol, dan terlalu asyik bermain game di smartphone.

3.2. Dampak Sosial Phubbing dikalangan siswa MTs Muhammadiyah 7 Desa Simbatan Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro.

Dari hasil temuan terdapat dampak negatif phubbing yang dilakukan siswa MTs Muhammadiyah 7 Desa Simbatan Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro. Phubbing sendiri merupakan suatu tindakan manusia yang tidak mempedulikan orang lain, dan tanpa disadari pelaku phubbing melakukannya.

Dampak negatifnya adalah perilaku masyarakat merusak hubungan keluarga yang harmonis, merusak persahabatan, menjadi individualistis dan anti sosial.

Pertama, phubbing dalam kehidupan di lingkungan keluarga. Kecanduan terhadap smartphone atau gadget memang membawa dampak yang sangat negatif saat ini, namun yang menarik dari kecanduan terhadap smartphone atau gadget adalah debu berdampak pada keretakan tersebut. Kesenjangan yang dimaksud adalah kesenjangan hubungan keluarga yang harmonis, karena waktu yang seharusnya duduk bersama dan berbincang malah dihabiskan dengan gawai atau ponsel pintar, sehingga hubungan harmonis dalam keluarga menjadi kacau atau putus..

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget atau smartphone pada waktu dan tempat yang salah dapat menyebabkan seseorang melakukan phubbing, dan faktanya mereka menganggap tindakan tersebut adalah hal yang wajar. Informan merasa bahwa prioritas mereka adalah tugas dan kegiatan yang paling penting dan mengabaikan yang lain.

Kedua, Rusaknya persahabatan akibat ponsel pintar kini menjadi akibat yang sangat serius yang harus dicegah dan diatasi. Ponsel pintar atau perangkat memiliki kemampuan untuk terhubung dengan dunia melalui email, pesan, jejaring sosial, dan situs web. Namun, hal tersebut dapat memutuskan hubungan dengan orang-orang di sekitar kita jika kita menggunakan smartphone atau perangkat di waktu yang salah.

Temuannya menunjukkan bahwa para informan dulunya sibuk dengan gadget dan ponsel pintarnya sendiri, rata-rata bekerja dengan aplikasi Instagram, Facebook, dan WhatsApp sehingga menyebabkan mereka mengabaikan satu sama lain.

Ketiga, menjadikan individualistik, individualisasi teknologi yang diberikan oleh smartphone, seperti kecanggihan dan kecepatan, kepercayaan membuat masyarakat sangat bergantung pada smartphone, sehingga beberapa hal mendasar yang sebaiknya dilakukan bersama masyarakat tidak dilakukan secara bersama-sama, melainkan dilakukan sendiri dengan mengandalkan smartphone. atau perangkat. Berdasarkan temuan penelitian, informan mengatakan bahwa ia menggunakan ponsel pintarnya saat menjalankan tugas di kampus dan jarang meminta bantuan orang lain serta mengutamakan kepentingannya sendiri di atas kepentingan bersama. Antisosialitas akibat kecanduan smartphone atau gadget pada milenium saat ini berdampak pada lingkungan sosial seseorang karena orang tersebut hanya fokus pada satu titik yaitu smartphone dan tidak berinteraksi di dunia nyata. Hal-hal seperti itu membuat lingkungan sekitar menjadi kurang kondusif dan menjadikannya antisosial.

Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan ponsel cerdas untuk mengabaikan atau mengabaikan pembicaraan orang lain dapat memberikan efek positif. Positif artinya informan menghindari pembicaraan yang buruk, seperti membicarakan keburukan dan kekurangan orang lain, serta menghindari kegiatan negatif, seperti minum-minum dan berkumpul, yang tidak membawa manfaat.

Menurut hasil Survei Wawasan Konsumen Ponsel Cerdas Indonesia yang dilakukan oleh Biersen Global Institute pada bulan Mei 2013, "Rata-rata orang Indonesia menghabiskan 189 menit (3 jam 15 menit) di ponsel cerdasnya untuk penggunaan normal sehari-hari. Dengan kata lain, jika seseorang menggunakan ponsel pintarnya lebih dari tiga jam dalam sehari, maka ia dapat dikatakan kecanduan. Selain itu, jika seseorang sangat ketergantungan tanpa mengenal waktu atau situasi, maka dapat dikatakan bahwa pecandu smartphone tidak memperhatikan lingkungan sekitar dan tidak peduli pada dirinya sendiri. Mereka tidak menyadari bahwa apa yang mereka lakukan dapat menyakiti hati orang lain dan berujung pada perilaku melecehkan.

Dikombinasikan dengan penelitian sebelumnya yang berjudul "Dampak Penggunaan Smartphone Berlebihan terhadap Perilaku Phubbing Siswa dalam Interaksi Sosial", penelitian ini menunjukkan bahwa jika penggunaan smartphone tidak dapat dibatasi maka penggunaan smartphone memberikan dampak negatif. Hal ini hampir sama dengan penelitian saat ini yang artinya dampak penggunaan smartphone secara berlebihan sangatlah besar. Akibat yang ditimbulkan antara lain rusaknya hubungan keluarga yang harmonis, rusaknya persahabatan, individualisme, dan antisosialitas.

Perbedaan yang terungkap dalam penelitian ini berkaitan dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada perilaku phubbing yang tidak dapat dihindari pada masyarakat perkotaan secara keseluruhan, dan perilaku phubbing ketika pengguna ponsel pintar tidak dapat membatasi penggunaan ponsel pintarnya cenderung berfokus pada dampak. Di sisi lain, penelitian ini mengenai penyebab ketidakpercayaan sosial pada Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 7 Kanor Kabupaten Bojonegoro.

Ada tiga faktor yang menyebabkan terjadinya phubbing. Yang pertama adalah smartphone mempunyai banyak sekali fungsi, chatting sangat menyenangkan, dan bermain game di smartphone pun menyenangkan.

Dan dalam konteks teori kecanduan media, terdapat beberapa dampak negatif yang sangat mengkhawatirkan, termasuk munculnya istilah “phubbing” yang mengacu pada kecanduan antargenerasi terhadap ponsel pintar, yang menyebabkan remaja menjadi semakin rentan terhadap lingkungannya melalui media sosial, apatis. Saya mulai mencoba menyakiti orang. Mereka lebih fokus pada smartphone yang ada di genggamannya. Oleh karena itu, pelajar yang kecanduan ponsel pintar (smartphoneaddiction) juga dianggap sebagai pelaku phubbing yaitu terobsesi dengan ponsel pintarnya, mengabaikan orang lain, dan mempengaruhi orang lain. Hal ini dikarenakan pelajar yang terbiasa menggunakan smartphone secara intensif dalam jangka waktu yang lama dalam kesehariannya serta tidak mampu menyesuaikan waktu dan kondisi penggunaan smartphone dapat menjadi terganggu dengan kehadiran smartphone yang dimilikinya merasa diabaikan dari ponsel cerdas Anda.

4. KESIMPULAN

Faktor penyebab terjadinya social phubbing di kalangan pelajar di MTs Muhammadiyah 7 Kanor Kabupaten Bojonegoro antara lain banyaknya fungsi aplikasi smartphone, kenikmatan chatting, dan kenikmatan permainan. Akibat sosial negatif dari perilaku phubbing, pertama, menimbulkan ketegangan dalam hubungan keluarga yang harmonis; Kedua: Hancurkan persahabatan. Ketiga, bersikap individualistis. Keempat: Menjadi antisosial. Dan dampak positif sosial dari phubbing pada siswa MT Muhammadiyah 7 Kanor Kabupaten Bojonegoro adalah terhindar dari percakapan dan aktivitas yang tidak baik.

5. SARAN

Saran yang mungkin menjadi acuan bagi sekolah dan juga siswa MTs Muhammadiyah 7 Kanor yang cenderung melakukan *phubbing*, pertama sebaiknya siswa dalam menggunakan *smartphone* haruslah pandai dalam mengontrol pemakaian dan mengelola waktunya, tau mana yang harusnya lebih diprioritaskan, tak melulu harus mencek notifikasi, jangan sampai menggunakan *smartphone* secara tak terkontrol karena bisa membuat seseorang menjadi terbiasa sehingga kecanduan dan ketergantungan dalam penggunaan *smartphone*.

Kedua Hargai lawan bicara, jangan mudah terganggu dengan *smartphone*. Karena *eye contact* saat mengobrol itu penting, dan kalau kita sudah mengeluarkan *smartphone* otak kita sudah kemana-mana dan sudah tidak bisa fokus. Ketiga siswa harusnya lebih tahu bahwa sosial itu penting sehingga jangan sampai berperilaku anti sosial seperti *phubbing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. 2015. Metode Penelitian Kualitatif: Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ahmadi, A & Sholeh, M. 1991. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, Alamsyah. 2016. “Mengenal Prilaku Phubbing, Sebuah Fenomena yang terus Mengancam”. Skripsi. 16 Februari 2019 <https://www.lyceum.id/mengenal-prilakuphubbing/>
- Basrowi, dkk. 2008. Memahami Penelitian Kualitatif. Jakarta: Rineka Cipta
- Chotpitayasunodh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “Phubbing” becomes the norm: the antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computer in Human Behavior*, 63,9-18
- Chotpitayasunodh, V., & Douglas, K. M. (2018). Efek —Phubbing— Pada Interaksi Sosial. *Journal of Applied Social Psychology*, 1– 40. <https://doi.org/10.1111/jasp.12506>
- Hanika, Ita Musfirowati. 2015. FENOMENA PHUBBING DI ERA MILENIA (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya), Di Universitas Negeri Diponegoro. *Jurnal S2. MIKOM: Universitas Diponegoro*

Yusnita, Yuna & M. Syam, Hamdani. 2017. PENGARUH PERILAKU PHUBBING AKIBAT PENGGUNAAN SMARTPHONE BERLEBIHAN TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA. Universitas Syiah Kuala Banda Aceh