

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perbedaan antar generasi selalu jadi topik kontroversial yang terjadi di masyarakat. Setiap generasi mempunyai karakteristik sendiri yang unik, yang kemudian menentukan proses komunikasi yang terjadi dalam konteks yang berbeda. Perbedaan antargenerasi juga seringkali bermasalah, karena setiap generasi mempunyai nilai ideal tertentu dan nilai ideal tersebut bisa jadi mengandung perbedaan antara satu dengan yang lain. Generasi yang menjadi sorotan tentunya yang paling tidak baru muncul di tahun 2019, yaitu generasi Z yang biasa disebut dengan *i-generation* atau generasi internet. Gen Z adalah salah satu generasi yang perlu untuk mempersiapkan diri dalam tumbuh kembang era revolusi 4.0, sebab karakter generasi ini yaitu suka berekspresi, berpikir global dan komunikasi digital serta menyukai berbagai hal yang sifatnya visual.<sup>1</sup> Gen Z lahir antara tahun 1995 sampai dengan 2010, jadi tidak heran jika gen Z ini merupakan konsumen utama pengguna *smartphone*.

*Smartphone* banyak menyediakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran semacam *Microsoft Office*, *Google Meet*, *Google Classroom*, serta komunikasi lewat sosial media seperti *whatsapp*, *instagram*, *tiktok*, *twitter*, *facebook*, dan aplikasi yang lain. Selain itu, *smartphone* juga menyuguhkan fitur kamera dengan berbagai macam

---

<sup>1</sup> Hinduan, Zr, M. I. Agia, and S. Kholiq. "Generation Z in Indonesia: Psychological Capital, Work Value, and Learning Style." *Universitas Padjadjaran* (2017).

fungsi, berguna untuk mengabadikan momen dan lain-lain. Berbagai fungsi nyaman yang disediakan oleh *smartphone* ini membuat *smartphone* sangat diperlukan dalam keseharian hidup.<sup>2</sup>

Di negara Indonesia sendiri sebanyak 99% dari gen Z ini sudah memiliki *smartphone*, sebanyak 66% sudah memiliki *notebook*, sebanyak 42% sudah memiliki komputer sendiri, sebanyak 36% sudah memiliki tablet dan sebanyak 15% sudah mempunyai laptop sendiri. Aplikasi media sosial yang seringkali mereka gunakan adalah: sebanyak 97% punya aplikasi WhatsApp, sebanyak 91% punya aplikasi Facebook, sebanyak 98% punya aplikasi Instagram, sebanyak 82% punya aplikasi Path, dan sebanyak 78% punya akun Twitter. Secara umum gen Z ini menggunakan *smartphone* di jejaring media sosial sebesar 98%, menonton film sebesar 85%, akademik sebesar 93,5%, mengirim email sebesar 84%, bermain *games* sebesar 74%, perbankan online sebesar 16,5%, dan memesan barang sebesar 68%, Dengan hadirnya media berupa *smartphone* sekarang menjadikan segala sesuatu yang awalnya rumit berubah menjadi sangat mudah.<sup>3</sup>

Keberadaan *smartphone* saat ini adalah sebuah bentuk kecanggihan dari perkembangan teknologi, karena sekarang ini *smartphone* sudah banyak dilengkapi oleh berbagai jenis fungsi akses internet dan memudahkan seseorang untuk membawanya kemana-mana. Sehingga penggunaanya bisa melakukan aktivitas seperti berkomunikasi lewat telepon, saling mengirim

---

<sup>2</sup>Texas Jones, "Cell Phone Use While Walking Across Campus: An Observation And Survey", *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 5(10), (2014).

<sup>3</sup>Ita Musfirowati Hanika, "Fenomena Phubbing di Era Milenial", *Jurnal Interaksi*, volume 4 no 1, (2015), 42-51

pesan singkat, mengirim *e-mail*, mengabadikan foto dan lain-lain. Dengan tersedianya akses internet membuat orang yang membawa *smartphone* akan merasa seperti mengenggam dunia. *Smartphone* juga menghadirkan banyak kemudahan bagi masyarakat yang menggunakannya, termasuk kemudahan komunikasi. Mereka dapat melakukan pertemuan tatap muka meskipun tidak bertemu langsung yakni dengan menggunakan *video call* dan berbagai layanan lainnya.<sup>4</sup> Namun tidak jarang seseorang itu melupakan efek negatif dari penggunaannya. Salah satu efek negatif dari penggunaan yang berlebihan adalah munculnya perilaku yang dikenal dengan *phubbing*.

*Phubbing* adalah sebuah kata singkatan yang terdiri atas dua suku kata yaitu, "*phone*" dan "*snubbing*". Maksudnya adalah sebuah bentuk perlakuan akibat berlebihan dalam penggunaan *smartphone* yang bisa merugikan orang lain. Istilah ini pertama kali diciptakan di kampanye dari kamus Macquaire untuk merujuk pada masalah yang dihadapi saat menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sosial. Di dalam interaksi sosial, istilah "*phubber*" bisa diartikan dengan seseorang yang melakukan perilaku *phubbing*, sedangkan "*phubbe*" dapat diartikan sebagai seseorang yang menerima perilaku *phubbing*.<sup>5</sup>

*Phubbing* terjadi karena pada zaman sekarang orang lebih mengandalkan ponsel dan internet dan menjadikan seseorang kecanduan pada

---

<sup>4</sup> Sri Maulidar, "*Pengaruh Penggunaan Smartphone Dalam Gaya Hidup Modern Terhadap Komunikasi Interpersonal Kalangan Pemuda Di Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh*", Jurnal Ilmiah, 2(4), (2017), 24-34

<sup>5</sup>Varoth Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas. "Measuring Phone Snubbing Behavior" (2018)

ponsel dan internet semakin meningkat lalu berdampak pada perubahan hubungan sosial di masyarakat.<sup>6</sup> Bentuk perubahan yang paling jelas adalah ketika seseorang berinteraksi di media sosial, seseorang lebih peduli dengan *smartphone*-nya daripada melakukan interaksi dengan orang yang ada di sekitarnya atau membentuk sebuah hubungan dengan seseorang yang ada disekitar mereka. Jadi dibalik kemudahan yang diberikan oleh kecanggihan *smartphone*, semakin terasa seakan-akan keberadaan media sosial dapat mendekatkan yang jauh tapi disisi lain juga menjauhkan yang berada dekat disekitar kita, karena ketika mereka berkumpul, banyak orang yang sekarang lebih mementingkan ponsel mereka untuk berkomunikasi daripada berkomunikasi langsung saat sedang berkumpul bersama.<sup>7</sup>

Manusia disebut juga makhluk sosial. Maksudnya yaitu manusia punya dorongan akan saling interaksi bersama orang lain. Manusia juga memiliki kebutuhan hidup secara berkelompok bersama manusia lain. Karena dengan hal tersebut manusia bisa saling bertukar informasi, saling berkomunikasi, dan dapat mengembangkan potensi serta kreatifitas.<sup>8</sup> Tidak hanya itu, manusia juga tidak dapat bila hidup sendirian tanpa bantuan orang lain, sebab manusia sendiri memiliki naluri untuk selalu hidup bersama orang lain. Merupakan hal wajar jika sejumlah anggota manusia membentuk suatu kelompok demi keselamatan, kasih sayang, dan kebutuhan yang lainnya. Dalam hal ini,

---

<sup>6</sup> Lee Won-jun, *An Exploratory Study on Addictive Use of Smartphone*. CyberPsychology and Behavior, 8(6), (Korea: Cheoungju University Press, 2020)

<sup>7</sup> Joanna Turnbull, "*Oxford Advanced Learner's Dictionary*", (New York: Oxford, 2010)

<sup>8</sup> Wan Nova Listia, *Anak Sebagai Makhluk Sosial*, Jurnal Unimed: Bunga Rampai Usia Emas, 1(1), 2015, hal. 14-23.

manusia harus mengembangkan sesuatu yang mengatur hak serta kewajiban tiap individu selaku anggota, hingga akhirnya interaksi sosial bisa berjalan dengan baik.<sup>9</sup>

Interaksi sosial ialah sebuah kunci dalam menjalani kehidupan. Sebab bila dalam kehidupan tidak ada interaksi, maka tidak akan ada kehidupan bersama. Tujuan dari interaksi sosial sendiri yaitu untuk saling mempengaruhi antar individu maupun kelompok dalam upaya memecahkan masalah dan sebagai wujud usaha individu untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. Bila hanya sebagian subjek atau seseorang diri saja, maka tidak akan terjadi sebuah interaksi.<sup>10</sup>

Interaksi sosial yang tidak berjalan dengan baik akan menyebabkan individu mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku. Sebab pada dasarnya manusia secara alami perlu melakukan hubungan dan interaksi, baik itu dengan keluarga, dengan teman maupun dengan yang lainnya. Dengan berinteraksi, seseorang dapat mewujudkan kehidupannya secara mandiri. Karena bila tidak terdapat pengaruh timbal balik dalam melakukan sebuah interaksi, berarti tidak akan mungkin mewujudkan potensi dan kemungkinan sebagai individu.<sup>11</sup> Dalam hal ini interaksi yang dimaksud yaitu berdialog tatap muka, karena melalui tindakan ini orang dapat saling mengenal satu sama lain, meminta bantuan dan bahkan menerima informasi penting lainnya.

---

<sup>9</sup> Prayitno & Emran Emti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Renika Cipta, 2009), hal. 169

<sup>10</sup> Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 49

<sup>11</sup> Bimo Walgito, *Psikologi Sosial*, (Yogyakarta, Andi, 2003), hal. 65

Selama ini berinteraksi secara langsung sudah dianggap sebagai komunikasi paling efektif untuk digunakan dalam segala situasi. Karena hal ini terjadi tanpa adanya media perantara sebagai penghantar dari komunikator atau penyampai pesan kepada komunikan atau yang menerima pesan. Dalam sebuah interaksi memerlukan adanya kontak sosial dan juga komunikasi.<sup>12</sup>

Dalam hal ini, interaksi sosial dikatakan baik jika seseorang mampu melakukan kontak sosial secara langsung maupun tidak langsung dengan baik. Hal itu dapat ditunjukkan dengan bagaimana seseorang mampu melakukan sebuah percakapan tatap muka dan saling memahami atau mengerti satu sama lain. Di samping itu, seseorang juga memerlukan adanya kemampuan dalam berkomunikasi yang dapat ditunjukkan dengan adanya rasa keterbukaan antar kedua pihak, mampu memberikan dukungan, dan mempunyai rasa empati kepada orang lain. Maka dapat diartikan bahwa interaksi sosial yang baik jika memenuhi kriteria di atas.

Namun seiring berjalannya waktu, sekarang ini banyak sekali orang lebih memilih bermain dengan *smartphone* baik sengaja maupun tidak yang mengakibatkan ketidakfokusan dalam berkomunikasi. Aspek terpenting dari komunikasi sendiri yaitu adanya kesamaan pemahaman antara pengirim pesan dengan penerima pesan. Ketika seseorang yang sedang melakukan interaksi dan menemukan bahwa dia sangat fokus pada *smartphone*, mereka mungkin tidak dapat menyerap informasi sebanyak mungkin, sehingga lawan bicara

---

<sup>12</sup> Tri Dayakisni & Hudaniah, *Psikologi Sosial*, (Malang, UMM Press, 2009), hal. 119

mengulangi percakapan tersebut.<sup>13</sup>

Ini merupakan masalah utama dari dampak bermain *smartphone*, yaitu mengabaikan orang yang berinteraksi karena kurangnya komunikasi atau sibuk dengan *smartphone*-nya. Jika terjadi kesalahan dalam proses berkomunikasi maka dalam proses interaksi juga mengalami kegagalan karena ketidakfokusan orang dalam menerima informasi. Karena hal tersebut, seseorang yang ingin berbicara diabaikan atau dianggap tidak berguna ketika berbicara karena tidak didengarkan.

Ketergantungan pada media sosial, terutama penggunaan *smartphone* berdampak negatif bagi masyarakat. Karena sebelum orang menggunakan ponsel, mereka dengan mudahnya saling menyapa satu sama lain dan menjalin kontak sosial. Kini banyak sekali orang-orang yang mempunyai alasan untuk tidak berkomunikasi secara langsung dan cenderung memilih untuk berkomunikasi melalui jejaring media sosial yang ada diponselnya. Ini mengakibatkan efek negatif pada hubungan antara interaksi sosial dan lingkungan.

Dalam penelitian disebutkan bahwa dampak dari perilaku *phubbing* dapat menyebabkan rasa tidak hormat, gangguan komunikasi dan muncul emosi negatif.<sup>14</sup> Penelitian lain tentang efek dari perilaku *phubbing* menyatakan bahwa perilaku tersebut bisa menimbulkan rasa ketidakpuasan

---

<sup>13</sup>Glenn G. Sparks, "*Media Effect Research, A Basic Overview, 4<sup>th</sup> edt*", Wadsworth, (2013)

<sup>14</sup>Noriksa Ratu Vetsera & Laras Sekarasih, "Gambaran Penyebab Perilaku Phubbing Pada Pelanggan Restaurant", *Jurnal Psikologi Sosial*, Vol 17 No 2, (2019), hal. 86-95.

dalam melakukan interaksi di antara mereka,<sup>15</sup> munculnya reaksi negatif dan perasaan jengkel sehingga menganggap kualitas interaksi mereka itu buruk,<sup>16</sup> dan merasakan adanya gap saat berinteraksi diantara mereka ketika ada ponsel disekitarnya.<sup>17</sup> Perilaku *phubbing* yang terjadi jika dilakukan satu atau dua kali mungkin masih dapat ditoleransi, namun jika perilaku tersebut terjadi berulang entah tidak sengaja atau disengaja akan menghambat dan mempengaruhi kualitas interaksi sosial.

Interaksi sosial mempunyai kedudukan yang cukup penting untuk perkembangan sosial pada anak usia remaja, remaja yang mempunyai kemampuan baik dalam berinteraksi sosial dapat memudahkan remaja dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.<sup>18</sup> Hal tersebut didukung oleh Prayitno yang menyatakan bahwa remaja diminta untuk bisa melakukan sosialisasi dengan keluarga, dengan teman maupun dengan masyarakat sekitar. Sehingga remaja tersebut dapat berbaur serta menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku.<sup>19</sup>

Sebagai siswa usia remaja yang tergolong dalam generasi Z, mereka merupakan golongan yang paling banyak menggunakan *smartphone*. Dalam penelitian disebutkan, sebesar 39% pengguna *smartphone* merupakan anak

---

<sup>15</sup>Vanden Abeele et,al., “*The Effect of Mobile Messaging During a Conversation on Impression Formation and Interaction Quality*”, *Computers in Human Behavior*, 62, (2016), hal. 562-559

<sup>16</sup>Lee Rainie & Kathryn Zickuhr, *Americans views on mobile etiquette*, Pew Research Center, (2015), hal. 1-38.

<sup>17</sup> Misra et, al., *The Iphone Effect: The Quality of In Person Social Interactions in the Presence of Mobile Devices*, *Environment and Behavior*, 48(2), (2014), hal. 275-298

<sup>18</sup> John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, Jilid 1 Edisi Kesebelas, (Jakarta, Erlangga, 2007)

<sup>19</sup> Elida Prayitno, *Psikologi Perkembangan Remaja*, (Padang: Angkasa Raya, 2006)

kisaran usia 16-21 tahun. Pengguna *smartphone* pada kalangan siswa mencapai angka 44,8%, pengguna media lain seperti tablet dan komputer sebesar 6,9% dan 24,1%.<sup>20</sup> Pada umumnya mereka menggunakan *smartphone* yaitu untuk mengakses internet seperti membuka sosial media dan mencari informasi. Segala informasi mampu dengan mudah diperoleh secara cepat melalui *smartphone*. Dengan hadirnya *smartphone* dapat menjadi media yang efektif untuk mendukung dalam proses belajar apalagi di era pandemi seperti saat ini. Hal tersebut ditunjukkan dengan banyak disajikannya berbagai informasi seperti buku elektronik dan aplikasi penunjang untuk pembelajaran. Dengan begitu siswa membutuhkan adanya *smartphone* untuk belajar, begitu juga dengan siswa SMKN 2 Kota Kediri.

SMKN 2 Kota Kediri merupakan sekolah yang berlokasi di Kota Kediri yang tidak melarang siswanya untuk membawa *handphone* ke sekolah. Jurusan Usaha Perjalanan Wisata sendiri merupakan salah satu dari beberapa jurusan yang terdapat di sekolah tersebut. Dengan membawa *handphone* ke sekolah sangat memungkinkan siswa dengan mudah untuk mengaksesnya. Hal ini bisa di lihat dari kegiatan dalam pembelajaran yang memerlukan *gadget* untuk mengakses internet dan banyak berfokus pada gadget seperti mencari informasi terkait dengan jurusannya yaitu tentang pariwisata melalui media sosial.

Siswa menggunakan *smartphone* awalnya sebagai pendukung untuk mengakses internet seperti mencari informasi terkait dengan jurusannya yaitu

---

<sup>20</sup>Ita Musfirowati Hanika, "Fenomena Phubbing di Era Milenial", Jurnal Interaksi, volume 4 no 1, (2015), 42-51

tentang pariwisata. Namun seiring berjalannya waktu penggunaan *smartphone* ini membuat mereka kurang fokus dalam melakukan sosialisasi secara nyata, karena tidak jarang ketika sedang berinteraksi malah sibuk mengecek *smartphone* di tengah diskusi. Dengan demikian, sesuai hasil observasi yang sudah dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 25-26 Maret 2021 terhadap salah satu kelompok siswa kelas XI Jurusan Usaha Perjalanan Wisata tepatnya di SMKN 2 Kota Kediri banyak dari mereka yang sibuk dengan *smartphone*-nya sendiri-sendiri, meskipun kadang berhenti walau sejenak dan melakukan komunikasi lagi, berulang kali siswa tersebut melihat atau hanya sekedar mengecek *smartphone*-nya, walaupun belum tentu ada yang memberi pesan atau *chat*.

Peneliti menemukan lima dari perkumpulan enam orang kelompok siswa yang dalam kesehariannya tidak pernah lepas dari yang namanya *smartphone*, mereka selalu membawanya ke mana pun dan membukanya entah itu untuk *browsing* berkaitan dengan pelajaran atau hanya sekedar buka tutup aplikasi maupun asik dengan sosial media yang dimilikinya. Siswa-siswa tersebut mengakses *smartphone* ketika sedang berkumpul, makan, berjalan, sampai-sampai sering mendapat teguran dari temannya. Hal tersebut dikarenakan mereka sering kali mengabaikan teman-teman yang mengajaknya bicara hingga memicu emosi temannya karena merasa tidak dihargai saat sedang berbicara dan suasana menjadi tidak nyaman. Dengan begitu orang yang banyak menghabiskan waktunya untuk mengakses media sosial atau *smartphone* akan memiliki sedikit waktu untuk melakukan komunikasi dengan

orang yang ada di sekelilingnya. Jadi meskipun mereka mengobrol tapi di sisi lain mereka juga asik memainkan *smartphone*, perilaku tersebut bisa mengakibatkan gangguan pada interaksinya.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara kepada salah satu siswa yang mengatakan bahwa sering menemukan beberapa temannya yang kemana-mana selalu membawa *smartphone* serta menggunakannya saat sedang berkumpul.

Dengan adanya perasaan merasa diabaikan akibat penggunaan ponsel (*phubbing*) yang hadir dalam masyarakat terutama di kalangan remaja sampai dewasa muda. Maka dari itu memungkinkan terjadinya tindakan *phubbing* dalam interaksi sosialnya. Berdasarkan hal itu, peneliti perlu melakukan penelitian di sekolah ini dengan maksud untuk mengetahui bagaimana interaksi sosial yang terjadi pada anak usia remaja di SMKN 2 Kota Kediri khususnya Jurusan Usaha Perjalanan Wisata, akibat dari pemakaian *handphone* dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan begitu peneliti semakin tertarik melakukan penelitian di sini karena siswa di sekolah ini masih tergolong dalam kategori generasi Z yang mana dalam kesehariannya generasi Z ini adalah generasi yang terkenal sangat dekat dan akrab akan teknologi internet atau pengguna aktif *smartphone*.

Dari pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Hubungan Perilaku *Phubbing* (*Phone Snubbing*) Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas XI Jurusan Usaha Perjalanan Wisata SMKN 2 Kota Kediri”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Seberapa besar tingkat perilaku *phubbing* pada siswa kelas XI Jurusan Usaha Perjalanan Wisata SMKN 2 Kota Kediri?
2. Seberapa besar tingkat interaksi sosial pada siswa kelas XI Jurusan Usaha Perjalanan Wisata SMKN 2 Kota Kediri?
3. Adakah hubungan antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada siswa kelas XI Jurusan Usaha Perjalanan Wisata SMKN 2 Kota Kediri?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat perilaku *phubbing* pada siswa kelas XI Jurusan Usaha Perjalanan Wisata SMKN 2 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui tingkat interaksi sosial pada siswa kelas XI Jurusan Usaha Perjalanan Wisata SMKN 2 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui hubungan antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada siswa kelas XI Jurusan Usaha Perjalanan Wisata SMKN 2 Kota Kediri.

## **D. Manfaat Penelitian**

Pada umumnya penelitian dilakukan oleh peneliti guna memperoleh manfaat. Begitupun dengan penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat memberi manfaat secara teoritis maupun praktis, yakni:

## 1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangsih pemikiran, informasi baru dan ilmu pengetahuan khususnya di bidang psikologi sosial yang berhubungan dengan perilaku *phubbing* dalam berinteraksi sosial.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebuah referensi tambahan agar bisa dikembangkan oleh peneliti selanjutnya khususnya terkait hubungan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial.

### b) Bagi Instansi Terkait (SMKN 2 Kota Kediri)

Diharapkan penelitian ini bisa menambah pengetahuan dan memberikan pemahaman mengenai hubungan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial siswa kelas XI Jurusan Usaha Perjalanan Wisata SMKN 2 Kota Kediri sehingga bisa dijadikan bahan masukan untuk mengurangi dampak perilaku *phubbing* dan juga agar instansi yang terkait memberikan pengarahan supaya dapat mengimbangi adanya perkembangan teknologi, dengan tujuan supaya tidak mengurangi nilai-nilai sosial dalam interaksi.

### c) Bagi Masyarakat Umum

Diharapkan penelitian ini bisa memberikan wawasan serta pengetahuan baru untuk masyarakat terkait indikasi terbentuknya perilaku *phubbing* dalam kehidupan berinteraksi sosial.

## E. Hipotesis

Menurut Sugiyono, hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah tersebut sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.<sup>21</sup> Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat dua hipotesis, yakni:

Ha : Ada hubungan negatif antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada siswa kelas XI Jurusan Usaha Perjalanan Wisata SMKN 2 Kota Kediri.

Ho : Tidak ada hubungan negatif antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada siswa kelas XI Jurusan Usaha Perjalanan Wisata SMKN 2 Kota Kediri.

## F. Telaah Pustaka

Berdasarkan hasil penelusuran beberapa penelitian sebelumnya dengan tema yang relevan, didapatkan beberapa temuan sebagai berikut:

1. Skripsi berjudul “*Interaksi Sosial Pelaku Phubbing*” yang dilakukan oleh Muhammad Ali Ridho. Penelitian ini memiliki tujuan yakni untuk mengetahui bagaimana interaksi sosial pelaku *phubbing*.<sup>22</sup>

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwasannya interaksi sosial seseorang yang melakukan tindakan *phubbing* cenderung rawan terjadi pada saat mereka mengimitasi, mengidentifikasi perilaku orang-orang yang ada disekitarnya serta mengurangi sifat simpati pada lawan bicara yang mengajaknya bicara. Selanjutnya juga muncul kontak sosial negatif yakni

---

<sup>21</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 39.

<sup>22</sup> Muhammad Ali Ridho, “*Interaksi Sosial Pelaku Phubbing*”, Skripsi, (2019).

kontak sosial yang mengalami pertentangan, hilangnya sementara interaksi yang sedang berlangsung bahkan kemarahan dari lawan bicara yang diabaikan.

Perbedaannya dengan penelitian penulis yaitu metodologi penelitian yang digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan pada penelitian penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sementara persamaannya dengan penelitian penulis terletak pada variabel yang digunakan yaitu variabel *phubbing*.

2. Jurnal berjudul “*Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Proses Interaksi Sosial Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng*” yang dilakukan oleh Lusia Henny Marianti dan Maria Oktasinai Sema. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan perilaku *phubbing* dengan proses interaksi sosial pada mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng.<sup>23</sup>

Dalam penelitiannya ditunjukkan hasil bahwasannya ada hubungan yang signifikan antara perilaku *phubbing* dengan proses interaksi sosial mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng.

Perbedaannya dengan penelitian penulis yaitu responden yang digunakan. Jika dalam penelitian ini menggunakan responden mahasiswa di

---

<sup>23</sup>Lusia Henny Mariati And Maria Oktasinai Sema, “*Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Proses Interaksi Sosial Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng*”, *Jurnal Wawasan Kesehatan*, 002, (2019), hal. 51–55.

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng, namun pada penelitian penulis menggunakan siswa kelas XI Jurusan Usaha Perjalanan Wisata SMKN 2 Kota Kediri. Sedangkan persamaannya yaitu terletak pada variabel yang digunakan yaitu variabel *phubbing* serta interaksi sosial.

3. Jurnal berjudul “*Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Interaksi Sosial Pada Generasi Z Mahasiswa Keperawatan Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang*” yang dilakukan oleh Yanti Rosdiana, Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis hubungan perilaku *phubbing* yang berlebihan dengan interaksi sosial pada generasi Z mahasiswa keperawatan Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang.<sup>24</sup>

Dalam penelitian ditunjukkan hasil bahwasannya ada hubungan yang signifikan antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial generasi Z mahasiswa keperawatan Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang.

Perbedaannya dengan penelitian penulis adalah responden dan lokasi dilakukannya penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan responden mahasiswa keperawatan yang berlokasi di Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang, sedangkan dalam penelitian penulis menggunakan menggunakan siswa kelas XI Jurusan Usaha Perjalanan Wisata SMKN 2 Kota Kediri. Sedangkan persamaannya yaitu terletak pada variabel yang

---

<sup>24</sup>Yanti Rosdiana, dkk. “*Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Interaksi Sosial Pada Generasi Z Mahasiswa Keperawatan Universitas Tribhuwana*”, Jurnal Kesehatan Mesencephalon, Vol.6 No.1 (2017).

digunakan yakni variabel *phubbing* serta variabel interaksi sosial.

4. Skripsi berjudul “*Hubungan Kesantunan Pergaulan Dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR)*” yang dilakukan oleh Ivany Rachmi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan kesantunan pergaulan dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR).<sup>25</sup>

Dalam penelitian ditunjukkan hasil bahwasannya ada hubungan antara perilaku *phubbing* dengan kesantunan pergaulan mahasiswa di Universitas Islam Riau dan memiliki arah hubungan negatif. Yang artinya semakin tinggi perilaku *phubbing* mahasiswa, maka semakin rendah kesantunan pergaulan pada mahasiswa.

Perbedaannya dengan penelitian penulis yaitu terletak pada responden dan lokasi dilakukannya penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan responden mahasiswa yang berlokasi di Universitas Islam Riau, sedangkan pada penelitian penulis menggunakan siswa kelas XI Jurusan Usaha Perjalanan Wisata SMKN 2 Kota Kediri. Persamaannya dengan penelitian ini yaitu pada metode yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif serta variabel yang digunakan yakni variabel *phubbing*.

5. Jurnal yang berjudul “*Pengaruh Perilaku Phubbing Akibat Penggunaan Smartphone Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa*” yang

---

<sup>25</sup>Ivany Rachmi, “*Hubungan Kesantunan Pergaulan Dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa*,” Skripsi, (2019).

dilakukan oleh Yuna Yusnita dan Hamdani M. Syam. Penelitian ini bertujuan untuk melihat, menjelaskan dan menggambarkan apakah ada pengaruh perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan terhadap interaksi sosial mahasiswa.<sup>26</sup>

Dalam penelitian ditunjukkan hasil bahwasannya perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan memberikan pengaruh yang positif terhadap interaksi sosial pada mahasiswa.

Perbedaannya dengan penelitian penulis yaitu lokasi dilakukannya penelitian. Dalam penelitian ini dilaksanakan di Universitas Syiah Kuala Banda Aceh sedangkan penelitian penulis dilaksanakan di SMKN 2 Kota Kediri. Persamaannya dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada metode yang digunakan yakni metode penelitian kuantitatif begitupun variabel yang digunakan adalah variabel *phubbing* serta interaksi sosial.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Perilaku *Phubbing***

Perilaku *phubbing* merupakan perilaku individu yang terlalu fokus pada ponselnya, mereka memilih mendahulukan ponselnya serta lebih memilih mengabaikan percakapan saat melakukan interaksi dengan orang lain. Karadag mengungkapkan terdapat dua aspek dalam *phubbing*, yang pertama yaitu gangguan komunikasi dan yang kedua yaitu obsesi terhadap

---

<sup>26</sup>Yuna Yusnita and Hamdani M. Syam, "Pengaruh Perilaku Phubbing Akibat Penggunaan Smartphone Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, vol 2, no. 3, (2017).

ponsel.

## **2. Interaksi Sosial**

Interaksi sosial adalah aktivitas sosial yang dilakukan oleh minimal dua orang maupun lebih untuk berkomunikasi dan memberi suatu tanggapan bisa melalui bahasa, gerak tubuh dan tanda-tanda lain untuk mempengaruhi tingkah laku dan pemikiran satu sama lain. Menurut Soekanto terdapat dua ketentuan demi berlangsungnya sebuah interaksi sosial, yang pertama yaitu kontak sosial dan yang kedua yaitu komunikasi.