

Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Pada Usia Remaja Di SMA BPI 1 Bandung

Salma Raina Putri¹, Nofha Rina²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, salmarainap@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, nofharina@telkomuniversity.ac.id

Abstract

The growth of information and communication technology has developed very rapidly, giving rise to various new media, such as cell phones to internet-based communications. Through a survey conducted by APJII, it was revealed that in the age category 13-18 years there was an increase in internet usage of 76.63%. The pre-research results from the questionnaires distributed at SMA BPI 1 Bandung resulted in 75% of the 84 students using smartphones for more than 8 hours. In addition, 66.7% of the 84 students use smartphones when interacting directly with family members. This study aims to determine how much influence phubbing behavior has on interpersonal communication between parents and children in their teens at SMA BPI 1 Bandung. This study uses a descriptive quantitative research method with the research sample used is SMA BPI 1 Bandung. In this study, there was a significant influence between phubbing behavior variables on interpersonal communication between parents and children. By getting the results of the T test that has been carried out, obtaining a t count value of 23,954. This means t count > t table (23,954 > 1.662). This means that H0 is rejected and H1 is accepted. From the results of the coefficient of determination, it is found that phubbing behavior affects 86.7% in Interpersonal Communication between Parents and Children, and the rest is influenced by variables that are not in this study.

Keywords-phubbing, interpersonal communication, family, adolescents

Abstrak

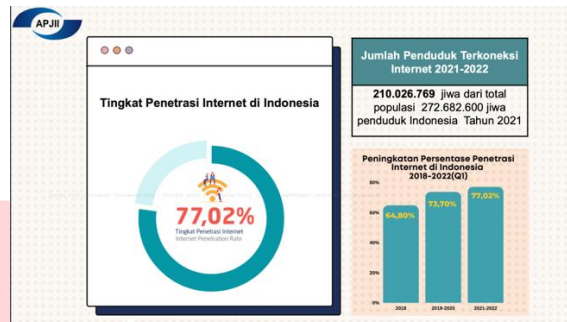
Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang sangat pesat, memunculkan berbagai media baru, seperti ponsel hingga komunikasi berbasis internet. Melalui Survei yang dilakukan oleh APJII mengungkapkan bahwa pada kategori usia 13-18 tahun mengalami peningkatan penggunaan internet sebesar 76,63%. Hasil pra riset dari kuesioner yang di bagikan di SMA BPI 1 Bandung menghasilkan 75% dari 84 siswa menggunakan *smartphone* lebih dari 8 jam. Selain itu 66.7% dari 84 siswa menggunakan *smartphone* ketika berinteraksi secara langsung dengan anggota keluarga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh perilaku *phubbing* terhadap komunikasi interpersonal orang tua dan anak pada usia remaja di SMA BPI 1 Bandung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan sampel penelitian yang digunakan adalah siswa/I SMA BPI 1 Bandung. Pada penelitian ini mendapatkan pengaruh yang signifikan antara variabel perilaku *phubbing* terhadap komunikasi interpersonal orang tua dan anak. Dengan mendapatkan hasil olah uji T yang telah dilakukan, memperoleh nilai t hitung 23.954. Hal ini berarti t hitung > t tabel (23.954 > 1,662). Artinya H0 ditolak dan H1 diterima. Dari hasil koefesien determinasi mendapatkan hasil bahwa perilaku *phubbing* mempengaruhi 86,7% dalam Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak, dan sisanya dipengaruhi oleh variabel yang tidak ada dalam penelitian ini.

Kata Kunci-phubbing, komunikasi interpersonal, keluarga, remaja

I. PENDAHULUAN

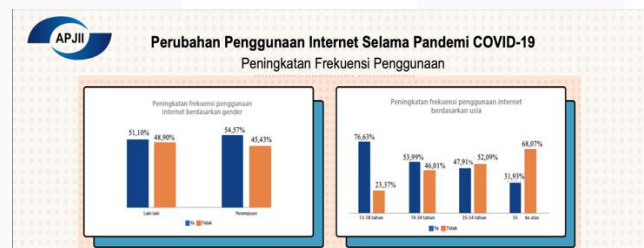
Dalam beberapa tahun terakhir, pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi dunia dan Indonesia telah berkembang sangat pesat, memunculkan berbagai media baru, mulai dari jejaring sosial hingga komputer dan ponsel hingga komunikasi berbasis internet dan perangkat lainnya. Pada hakekatnya, teknologi komunikasi dikembangkan untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan hidup manusia. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) yang dilaksanakan pada 2021-2022 kuartal 1 mendapatkan hasil

bahwa dari 272.682.600 jiwa penduduk di Indonesia 210.026.769 diantaranya adalah pengguna internet. pada 2018 penggunaan internet meningkat dari tahun sebelumnya menjadi 64,80%, pada tahun 2019-2020 dimana masa pandemi *Covid-19* penggunaan internet meningkat, menjadi 73,70% dan pada tahun 2021-2022 penggunaan internet masih meningkat hingga 77,02%.



Gambar 1. 1 Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia Sumber <https://apjii.or.id/> Diakses pada 11 November 2022

Saat ini bentuk teknologi informasi yang sangat diminati dan digunakan masyarakat merupakan teknologi *smartphone*. Dikutip dari (Junierissa Marpaung, 2018) dampak negatif pengguna *smartphone* adalah menyebabkan perilaku penggunaan lebih individualis. Melalui Survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) melalui kategori usia mengungkapkan bahwa pada kategori usia 13-18 tahun mengalami peningkatan penggunaan internet sebesar 76,63%, selanjutnya pada usia 19-34 tahun sebesar 53,99%, sedangkan pada usia 35-54 tahun 47,91% dan kategori usia 55% mengalami peningkatan hanya 31,93%.



Gambar 1. 2 Peningkatan frekuensi penggunaan internet berdasarkan usia Sumber <https://apjii.or.id/> Diakses pada 11 November 2022

Berdasarkan penyajian data diatas dapat disimpulkan bahwa pengguna *smartphone* terbanyak digunakan oleh kalangan remaja. Yang mana pada usia remaja, terjadi masa perubahan cepat, yang dapat memengaruhi kinerja fisik, kognitif, emosional, sosial, dan akademik seseorang. “Remaja akan menyesuaikan diri dengan perubahan dengan cukup baik, namun beberapa remaja akan mengalami degradasi psikologis, phosologis, dan sosial, yang berujung pada kesulitan remaja seperti munculnya pandangan anti sosial,” (Muflih dkk., 2017)

Kehadiran teknologi akan memberikan dampak yang signifikan terhadap cara hidup manusia. Orang-orang menggunakan teknologi dan selalu dikelilingi oleh teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka, seperti penggunaan *smartphone* untuk alarm jam, ketika bangun tidur hal yang dilakukan pertama kali adalah mengecek *smartphone* hanya untuk melihat pesan *whatsapp*, media sosial ataupun melihat berita terbaru. Hal tersebut yang membuat teknologi *smartphone* selalu lekat dengan manusia. Maka dari itu pada penelitian ini akan menggunakan teori determinisme teknologi.

Adapun hasil pra-riset dengan beberapa siswa dari SMA BPI 1 Menghasilkan beberapa siswa SMA BPI 1 terlihat dari perilaku siswa ketika menggunakan *smartphone*, siswa telah berperilaku mengacuhkan interaksi dengan orangtua ketika menggunakan *smartphone*, dan merasa terganggu ketika orangtua melakukan interaksi dengan pelaku hingga

memberikan timbal balik dengan nada yang tinggi. Hasil pra riset tersebut di perkuat oleh pernyataan yang diberikan Bapak Taufan selaku Staff Bidang Humas SMA BPI 1 Bandung yang menyatakan bahwa “banyak orangtua yang mengeluhkan jika anaknya selalu bermain *smartphone*, tidak hanya orangtua saja, para guru pun juga merasakan keluhan yang sama”. Hasil pra riset dari kuisioner yang di bagikan menghasilkan 75% dari 84 siswa menggunakan *smartphone* lebih dari 8 jam. Selain itu 66.7% dari 84 siswa menggunakan *smartphone* ketika berinteraksi secara langsung dengan anggota keluarga. Dari hasil pra riset diatas dapat dilihat perilaku siswa/i di SMA BPI 1 Bandung tidak dapat jauh dari *smartphone*-nya.

Perilaku *phubbing* disebabkan karena kecanduan ponsel, kecanduan media sosial, internet maupun *game*. Dikutip dari (Varoth Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas, 2018) terdapat empat indikator perilaku *phubbing* yang telah dikembangkan oleh Chotpitayasunondh & Douglas diantaranya adalah *Nomophobia*, konflik personal, isolasi diri, dan pengakuan masalah. Perilaku tersebut muncul karena adanya adiksi pada *smartphone*, yang menyebabkan pelaku ingin selalu update informasi, hingga *fomo* (*fear of missing out*).

Dikutip dari (Novita Sirupang dkk., 2020) “*Phubbing* telah menyentuh kehidupan keluarga inti, orang tua dan anak kehilangan interaksi secara efektif dengan sesama anggota keluarga karena kesibukan mereka memainkan *smartphone*”. Pada kegiatan di rumah saat ini pasti merasakan seperti makan bersama di meja makan, para orang tua maupun anak akan meletakkan ponselnya berada sedekat mungkin mungkin agar bisa melihat layar *smartphone* mereka, dan memeriksa adakah pemberitahuan chat terbaru supaya dapat membalas sesegara mungkin, selain itu ketika berkumpul di rumah keluarga orang tua menonton televisi dan para anak akan sibuk memainkan ponsel yang dibawa, ketika sedang melakukan diskusi pun tak jarang para orang tua maupun anak akan berbicara sembari memainkan *smartphone* hal tersebut akan menyebabkan lawan bicara merasa tidak nyaman dengan perilaku tersebut. Munculnya perasaan tidak nyaman dapat menghambat rasa kepercayaan anggota keluarga untuk saling berbagi. Maka akan menyebabkan terhambatnya komunikasi interpersonal orangtua dan anak.

Maka berdasarkan pernyataan diatas manfaat penelitian ini adalah mengetahui seberapa besar pengaruh perilaku *phubbing* sehingga peneliti ingin melakukan suatu penelitian berjudul Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pada Usia Remaja di SMA BPI 1 Bandung.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Komunikasi interpersonal

Menurut Joseph A. Devito (Joseph A. Devito, 2011) “Komunikasi Interpersonal merupakan komunikasi yang harus berlangsung dalam kehidupan sehari-hari, baik itu antara dua orang atau kelompok kecil. Komunikasi interpersonal juga merupakan bentuk pengiriman pesan serta informasi yang dapat menghasilkan timbal balik di dalamnya”.

Menurut (Marhaeni Fajar, 2009) “Komunikasi interpersonal merupakan proses yang sangat istimewa. Tindakan memberi dan menerima harus terjadi di antara para partisipan dalam komunikasi interpersonal”. Komunikasi interpersonal secara efektif mengharuskan individu untuk bertatap muka sehingga dapat tersampainya komunikasi verbal dan non verbal sehingga pengirim maupun penerima pesan dapat memahami satu sama lain.

Menurut Rogers dalam (Jalaluddin Rakhmat, 2007) “Komunikasi Interpersonal yang baik maka akan membuat seseorang mengekspresikan diri mereka dengan lebih jujur dan memiliki persepsi yang lebih positif tentang orang lain daripada tentang diri mereka sendiri”.

Melalui pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa komunikasi Interpersonal merupakan proses interaksi dua orang atau lebih dan pesan yang diterima akan menimbulkan efek dan juga timbal balik.

B. Computer Mediated Communication (CMC)

Dikutip dari (Yuli Candrasari, 2016) “*Computer Mediated Communication* merupakan komunikasi melalui komputer seperti email, ruang obrolan, forum komunikasi berbasis avatar, transmisi gambar dan suara, World Wide Web, blog, dan lainnya”. Dengan kata lain CMC merupakan proses komunikasi yang terjadi karena adanya internet. Dikutip dari (Yuli Candrasari, 2016) menurut Kayla D Hales (2011:24) menjelaskan bahwa CMC sebagai bentuk komunikasi elektronik yang terjadi antar individu. Maka dari itu komunikasi media teknologi dengan antar individu maka hal tersebut menjadi kajian dari CMC. Dikutip dari (Yuli Candrasari, 2016) “Karakteristik CMC adalah individu yang berkomunikasi dapat saling mengontrol proses komunikasi yang berlangsung”. Dengan kata lain komunikasi melalui media teknologi tiap individu yang terlibat dalam komunikasi secara aktif dapat menciptakan pesan dan memaknai pesan.

Awalnya CMC dianggap efektif digunakan hanya untuk mencari informasi dan kurang efektif untuk berkomunikasi, hal tersebut dianggap sebagai kelemahan CMC dalam aspek sosial. Dikarenakan hilangnya pesan non verbal dan juga kontrol individu terhadap dampak teknologi pada interaksi yang terjadi. Berbanding terbalik dengan komunikasi interpersonal yang terjadi secara tatap muka atau langsung, yang mana individu dapat mengontrol proses komunikasi yang terjadi dan adanya komunikasi nonverbal yang membuat interaksi tersebut menjadi efektif. Namun saat ini teknologi pun telah menciptakan *emoji* atau *emoticon* yang ada di internet sebagai pengganti bentuk komunikasi non verbal (sentuhan dan ekspresi muka). Hal tersebut juga terjadi pada identitas sosial, saat ini setiap individu harus memiliki akun dan melakukan *login* terlebih dahulu, pada saat itulah individu diwajibkan untuk memberikan identitasnya.

C. Teori Determinisme Teknologi

Dikutip dari (Munadhil Abdul Muqsih, 2022) Marshall McLuhan awalnya memperkenalkan Teori Determinisme pada bukunya tahun 1962 dengan berjudul *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Prinsip teori ini adalah bahwa perubahan dalam berbagai saluran komunikasi akan berdampak pada bagaimana orang berinteraksi satu sama lain. Perilaku dan pola pikir individu akan dibentuk oleh teknologi, yang pada akhirnya akan menggerakkan manusia.

Determinisme teknologi media akan memunculkan dampak, teknologi yang semakin maju akan mempengaruhi manusia sebagai individu yang menginginkan segalanya secara instan dan cepat. Keberadaan teknologi sebagai alat yang memudahkan manusia melahirkan budaya yang mengabaikan kerja keras dan ketekunan demi selalu ingin segala sesuatunya dipermudah. Teknologi juga menyebabkan orang untuk merenungkan siapa mereka. Jiwa sosial seseorang akan merosot akibat keyakinan mereka bahwa mereka tidak membutuhkan bantuan orang lain untuk mencapai tujuannya karena teknologi telah memberi mereka jalan keluar.

Teknologi memberikan banyak manfaat pada kehidupan, adanya teknologi semua hal menjadi lebih cepat dan mudah. Teknologi telah mempengaruhi kehidupan sosial, dikutip (Rachmad Santoso dkk., 2019) menurut Daniel Chandler terdapat empat asumsi dasar mengenai determinisme teknologi yaitu :

1. *Reductionistic*,

Asumsi dasar *reductionistic*, menjelaskan ketika kehadiran teknologi, khususnya teknologi komunikasi, pelan tapi pasti menggerogoti sebagian nilai budaya masyarakat.

2. *Monistic*,

Salah satu aspek yang membuat sistem yang sulit menjadi lebih sederhana adalah determinisme teknologi. Tidak hanya memberikan dampak negatif teknologi juga membawa manfaat dan kemudahan dalam kehidupan manusia, beberapa pekerjaan manusia yang rumit bahkan dapat diselesaikan dengan adanya teknologi. Seperti contohnya jika jarak menjadi penghalang untuk berkomunikasi dengan adanya teknologi saat ini manusia dapat berkomunikasi dimana pun dan kapanpun melalui telepon ataupun chat.

3. *Neutralizing*,

Sifat dasar teknologi pada dasarnya bersifat netral (tidak berpihak), pengaruh baik atau buruknya teknologi tergantung dari siapa yang menggunakan teknologi tersebut. teknologi internet akan membawa kebermanfaatan jika digunakan untuk mencari informasi yang positif.

4. *technological imperative*

teknologi memiliki sifat dasar yang sulit untuk dikontrol perkembangannya. Jika semakin dihalangi kecenderungannya maka manusia akan mencari celah untuk mengembangkan dan mengkonsumsinya

D. Perilaku Phubbing

Phubbing sering disebut dengan “*phone*” dan “*snubbing*”, adalah sikap yang mengabaikan orang lain dalam sebuah diskusi atau interaksi hanya untuk berkonsentrasi pada *smartphone* atau perangkat elektronik lainnya. *Phubbing* adalah tindakan seseorang menatap, menyentuh, atau menghindari kontak mata dengan orang lain saat terlibat dalam percakapan. Menurut Haigh dalam (Arifin Nur B., 2020) *phubbing* merupakan “tindakan menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada ponselnya”. Bisa dibilang perilaku tersebut melibatkan penggunaan *smartphone* ketika berinteraksi dengan orang lain yang berada di sekitarnya.

Istilah *phubbing* awalnya dikenalkan oleh agensi periklanan *McCann* yang kemudian ramai dibicarakan oleh seluruh media di dunia, hingga pada akhirnya resmi terdaftar pada kamus *macquaraine*. Pada awalnya fenomena *phubbing* bukan masalah yang besar, namun pada saat ini, ketika teknologi *smartphone* semakin berkembang dan meningkatnya penggunaan internet pada tahun 2020 hingga saat ini, hal tersebut menyebabkan masalah sosial.

Dikutip dari (Varoth Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas, 2018) pada jurnalnya yang berjudul *Measuring Phone Snubbing Behavior: Development and Validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP)*, terdapat empat indikator perilaku *phubbing* yang bisa dijadikan sebagai acuan indikator pada penelitian ini diantaranya adalah:

1. *Nomophobia*

Nomophobia sebagai kepanjangan dari (*no-mobile phone phobia*) adalah ketakutan seseorang yang berlebihan ketika *smartphone* tidak berada di jangkauannya, sehingga hal tersebut memunculkan rasa ketergantungan dalam penggunaan *smartphone* dan juga kekhawatiran berlebih ketika tidak menggunakan *smartphone*.

2. Konflik interpersonal (*Interpersonal conflict*)

Konflik yang terjadi dalam sebuah hubungan antara dua orang atau lebih.

3. Isolasi diri (*Self isolation*)

Isolasi diri adalah ketika seseorang mengisolasi atau menarik diri dari percakapan dan lebih memilih untuk berkonsentrasi pada *smartphone* mereka daripada orang lain.

4. Pengakuan masalah (*Problem Acknowledgement*)

Perilaku ini merupakan kesadaran adanya akibat yang ditimbulkan dalam penggunaan *smartphone*.

E. Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak

Dikutip dari (Yulia Segarwati dkk., 2022) mengatakan bahwa “Karena orang tua adalah pengasuh utama anak, komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak sangat penting”.

Komunikasi interpersonal sebagai suatu bentuk perilaku dapat berubah dan sangat tidak efektif maka efektivitas komunikasi interpersonal menurut Yoseph DeVito melalui perspektif humanitis dalam (Marhaeni Fajar, 2009) pada bukunya berjudul *Ilmu Komunikasi : Teori & Praktik* sebagai berikut;

1. Keterbukaan

Keterbukaan menunjuk pada dua aspek komunikasi. Aspek Pertama adalah kemauan untuk memberikan tanggapan dengan jujur, terus terang akan segala sesuatu yang dikatakannya dan aspek kedua adalah bahwa kita harus terbuka dengan orang-orang yang berinteraksi dengan kita.

2. Empati

Kemauan seseorang untuk menenpatkan diri pada peranan atau posisi orang lain.

3. Dukungan

Menurut (Joseph A. Devito, 2011), komunikasi yang terbuka serta empati tidak dapat terjadi secara langsung serta dalam suasana yang tidak mendukung. Maka sikap saling mendukung diperlukan oleh orang yang saling berinteraksi supaya proses komunikasi dapat berjalan dengan efektif.

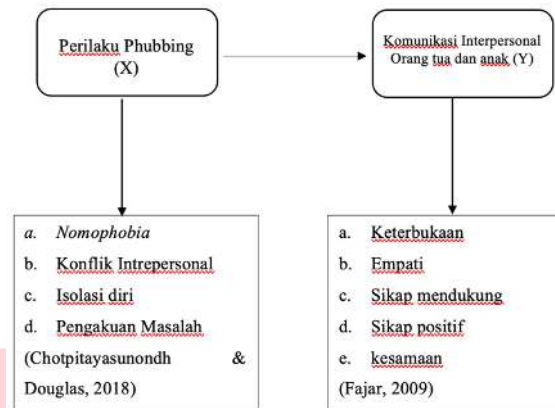
4. Perilaku Positif

Ketika ada pandangan yang baik pada individu lain komunikasi dapat berkembang.

5. Kesamaan

Kesamaan dalam interaksi di antara Komunikator menyampaikan gagasan bahwa mengirim dan menerima pesan harus serupa di semua bentuk komunikasi.

F. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Kerangka pemikiran Sumber : Olahan Penulis

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian kuantitatif karena menggunakan data dan perhitungan statistik serta pengujian hipotesis. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk menganalisis pengaruh perilaku *phubbing* terhadap komunikasi interpersonal orang tua dan anak pada usia remaja di SMA BPI 1 Bandung.

B. Oprasionalisasi Variabel

Menurut (Prof. Dr. Sugiyono, 2013) Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu dalam bentuk apa pun yang diputuskan oleh peneliti untuk dipelajari lebih lanjut sehingga akan diperoleh informasi dan kemudian dapat ditarik kesimpulan.

1. Variabel Independen

Variabel X merupakan variabel yang berpengaruh atau berefek pada *outcome*. Pada penelitian ini perilaku *phubbing* menjadi variabel X serta dapat diukur dengan indikator *nomophobia*, Konflik interpersonal, isolasi diri, dan pengakuan masalah

2. Variabel Dependen

Variabel dependen merupakan akibat dari variabel X. Pada penelitian ini yang menjadi variabel Y adalah Komunikasi interpersonal orang tua dan anak.

C. Skala Pengukuran

Pada penelitian ini menggunakan skala *likert*, menurut (Prof. Dr. Sugiyono, 2013) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap isu-isu sosial. Empat poin penilaian pada skala Likert digunakan dalam penelitian ini, dan diperkirakan akan menghasilkan hasil yang akurat, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1

No	Instrument	Skor
1	Selalu	4
2	Sering	3
3	Kadang-kadang	2
4	Tidak Pernah	1

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan kumpulan dari seluruh elemen yang kemudian akan ditarik untuk menjadi kesimpulan. Menurut (Prof. Dr. Sugiyono, 2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian akan ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini ketentuan populasi adalah siswa Sekolah Menengah Atas BPI 1 Bandung dan menggunakan *smartphone* maupun internet.

2. Sampel

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan teknik *probability sampling* dengan jenis *cluster sampling*. Menurut (Prof. Dr. Sugiyono, 2013) *Probability sampling* adalah metode pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Kriteria responden yang akan dijadikan sampel adalah sebagai berikut:

- Siswa/i SMA BPI 1
- berusia 15-20 tahun
- Menggunakan *smartphone* lebih dari 8 jam perhari
- menggunakan *smartphone* ketika berinteraksi dengan orang tua
- merasa *smartphone* harus selalu berada dalam jangkauan ketika sedang melakukan aktivitas apapun

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Gambar 3. 1 Rumus Sampel Sumber : (Prof. Dr. Sugiyono, 2013) halaman 143-144

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah populasi

E = Tingkat kesalahan (*sampling error*)

$$n = \frac{873}{1 + 873(0,1)^2}$$

$$n = 89,72250$$

Sumber : hasil olahan penulis

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa jumlah siswa/i melalui website sekolah tercatat berjumlah 873 siswa/i dan pada perhitungan diatas menggunakan tingkat *sampling error* sebesar 10%. Maka diperoleh hasil 89,7 yang digenapkan menjadi 90. Maka sampel diambil sebanyak 90 siswa/i.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Deskriptif

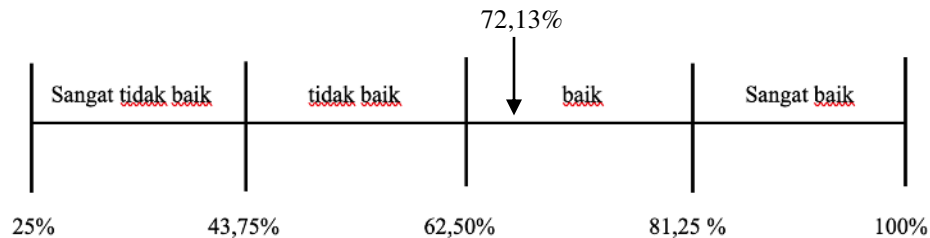
1. Perilaku Phubbing

Tabel 4. 1 Tabel Distribusi Tanggapan Responden Terhadap Variabel Perilaku *Phubbing*

No	Sub- Variabel	Jumlah skor total	presentase	kategori
1.	<i>Nomophobia</i>	812	75,1%	Baik
2.	Konflik Interpersonal	746	69,0%	Baik
3.	Isolasi Diri	753	69,7%	Baik
4.	Pengakuan Masalah	807	74,7%	Baik
	Jumlah Skor Total	3.118	72,13%	Baik

Sumber : Hasil Olahan Peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 4.5 dapat disimpulkan secara keseluruhan tanggapan responden mengenai variabel X yaitu Perilaku *Phubbing* adalah baik dengan nilai rata-rata 72,13%. Untuk dapat melihat skor rata-rata tanggapan responden atas variabel Perilaku *Phubbing* dapat dilihat pada garis kontinum dibawah ini :



Gambar 4. 1 Garis Kontinum Skor Total Variabel Perilaku *Phubbing* Sumber : Hasil Olahan Peneliti (2023)

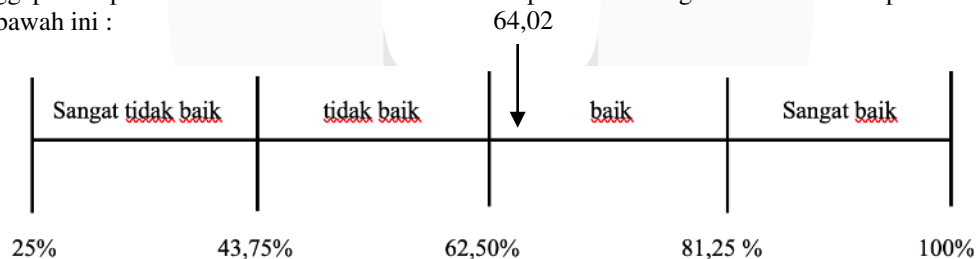
2. Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak

Tabel 4.2 Distribusi Tanggapan Responden Terhadap Variabel Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak

No	Sub- Variabel	Jumlah skor total	presentase	kategori
1.	Keterbukaan	723	66,9%	Baik
2.	Kesamaan	698	64,6%	Baik
3.	Empati	668	61,8%	Tidak Baik
4.	Sikap Mendukung	704	65,1%	Baik
5.	Sikap Positif	667	61,7%	Tidak Baik
Jumlah Skor Total		3459	64,02%	Baik

Sumber : Hasil Olahan Peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 4.11 dapat disimpulkan secara keseluruhan tanggapan responden mengenai variabel Y yaitu Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak adalah baik dengan nilai rata-rata 64,02%. Untuk dapat melihat skor rata-rata tanggapan responden atas variabel Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dapat dilihat pada garis kontinum dibawah ini :



Gambar 4. 2 Garis Kontinum Skor Total Variabel Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Sumber : Hasil Olahan Peneliti (2023)

B. Koefisien Determinasi

Uji Koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui presentase variabel Independen (X) mempengaruhi variabel dependen (Y). berikut merupakan hasil dari uji koefisien determinasi penelitian ini :

Tabel 4.3 Hasil Uji Koefisien Determinisme

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.931 ^a	0,867	0,866	2.911,873

a. Predictors: (Constant), Perilaku Phubbing

Sumber : IBM SPSS Versi 26, Diolah Peneliti (2023)

Pada tabel 4.16 menunjukkan bahwa R Square atau r^2 sebesar 0,867. Nilai ini akan didisubstitusi ke dalam persamaan berikut untuk mengetahui nilai presentase pastinya :

$$\begin{aligned}
 Kd &= r^2 \times 100\% \\
 &= 0,867 \times 100\% \\
 &= 86,7\%
 \end{aligned}$$

Maka dapat dinyatakan bahwa Perilaku *Phubbing* (X) pada Usia Remaja di SMA BPI 1 berpengaruh 86,7% terhadap Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak.

C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui signifikan atau tidaknya pengaruh variabel independent (X) dan variabel dependen (Y). Uji Hipotesis pada penelitian dibantu menggunakan *software* IBM SPSS Versi 26. Berikut hasilnya:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Hipotesis

Coefficients ^a					
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
Model		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	8341,527	2236,233		3,730
	Perilaku Phubbing	1,325	0,055	0,931	23,954

a. Dependent Variable: Komunikasi Interpersonal

Sumber : IBM SPSS Versi 26, Diolah Peneliti (2023)

Diketahui bahwa t tabel untuk jumlah sampel (N) adalah 90 responden dengan tingkat signifikansi 0,05% adalah 1,662. Hal ini berarti t hitung > t tabel (23.954 > 1,662). Artinya H0 ditolak dan H1 diterima atau Perilaku *Phubbing* berpengaruh pada Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak. Maka dari itu Perilaku *Phubbing* berpengaruh signifikan pada Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak pada Remaja di SMA BPI 1 Bandung.

D. Pembahasan

Didapatkan pengaruh perilaku *phubbing* terhadap Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak pada Usia Remaja di SMA BPI 1, peneliti melakukan uji koefisien determinasi untuk mendapatkan presentase pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Maka berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan nilai R square sebesar 0,867 yang dapat dipresentasikan menjadi 86,7%. Dapat diartikan bahwa variabel perilaku *phubbing* (X) berpengaruh 86,7% terhadap variabel Komunikasi Interpersonal (Y). Maka dapat disimpulkan bahwa Perilaku *Phubbing* berpengaruh sebesar 86,7% terhadap Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak pada Usia Remaja. sedangkan 13,3% lainnya dapat dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel dalam penelitian ini seperti *fear of missing out*, kepuasan hubungan, dan *loneliness*.

Pada penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil tingginya perilaku *phubbing* dengan skor presentase 72,13% dan komunikasi interpersonal orang tua dan anak dengan skor presentase lebih kecil yaitu 64,02%, hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini sejalan dengan Teori Determinisme Teknologi yang diperkenalkan oleh McLuhan

yang mana inti gagasan dari teori tersebut adalah masyarakat sudah tergantung pada teknologi dan tatanan sosial dibangun berdasarkan kapasitas masyarakat untuk menggunakan teknologi, teknologi telah membawa revolusi dalam masyarakat (Suryadi dkk., 2020). Hal tersebut sesuai dengan asumsi dasar *Reductionistic* yang menjelaskan bahwa kehadiran teknologi pelan tapi pasti menggerogoti sebagian nilai budaya. Dengan adanya teknologi maka manusia bergantung pada teknologi tersebut, yang menyebabkan kegiatan secara langsung seperti interaksi secara langsung dapat dialihkan melalui *chatting* atau *telephone* pada media sosial, sehingga menyebabkan individu untuk bergantung dengan teknologi karena bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Maka dapat disimpulkan bahwa, tingginya perilaku *phubbing* yang dilakukan orang tua maupun anak, akan menyebabkan komunikasi interpersonal orang tua dan anak akan rendah, dan sebaliknya jika perilaku *phubbing* rendah maka akan mempengaruhi meningkatnya komunikasi interpersonal orang tua dan anak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dengan judul “Pengaruh Perilaku *Phubbing* terhadap Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak pada Usia Remaja di SMA BPI 1 Bandung” yang dibagikan kepada 90 responden Siswa/I SMA BPI 1, dapat diambil kesimpulan Melalui hasil uji determinasi bahwa pengaruh perilaku *phubbing* pada usia remaja di SMA BPI 1 berpengaruh secara signifikan 86,7% terhadap komunikasi interpersonal orang tua dan anak, sisanya 13,3% lainnya dapat dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel dalam penelitian ini seperti *fear of missing out*, kepuasan hubungan, dan *loneliness*. Adanya pengaruh tersebut mengartikan bahwa, semakin tinggi perilaku *phubbing* pada orang tua maupun anak maka akan menyebabkan menurunnya komunikasi interpersonal orang tua dan anak, dan sebaliknya semakin rendah perilaku *phubbing* maka tingkat komunikasi interpersonal orang tua dan anak akan semakin tinggi.

B. Saran

Pada penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Saran Praktis

- a. Kepada siswa dan orang tua agar lebih bijak menggunakan *smartphone* saat berada di rumah. Guna agar memberikan peluang orang tua untuk berinteraksi dengan anaknya maupun sebaliknya dan menimbulkan perasaan saling menghargai dan suasana yang positif dalam keluarga.
- b. Kepada orang tua dan institusi pendidikan supaya lebih bijak dalam memberikan *smartphone* pada siswa dan lebih tegas dalam penggunaan *smartphone* dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Saran Akademisi

- a. Kepada peneliti selanjutnya jika ingin melakukan penelitian dengan topik yang sama, sebaiknya melakukan penelitian yang lebih luas jumlah sampel yang akan digunakan, dikarenakan pada penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah, sehingga hasilnya diharapkan akan mendekati kondisi yang sebenarnya.
- b. Pada penelitian ini hanya menggunakan dua variabel yaitu X dan Y, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menambah variabel lain yang masih berhubungan dengan perilaku *phubbing* seperti : *fear of missing out*, *internet addiction*, kepuasan hubungan, *loneliness* dan lainnya.

REFERENSI

- Arifin Nur B. (2020). *Phubbing & Komunikasi Sosial* (M. Pd. ,Kons Yurike Kinanthi Karamoy, Ed.). UIJ-KYAI MOJO.
- Jalaluddin Rakhmat. (2007). *Psikologi komunikasi* (T. Surjaman, Ed.; 24 ed.). Remaja Rosdakarya.
- Joseph A. Devito. (2011). *Komunikasi Antar Manusia* (Agus Maulana, Ed.; 5 ed.). Karisma Publishing Group.
- Junierissa Marpaung. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN. *KOPASTA : Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5, 58.
- Marhaeni Fajar. (2009). *Ilmu komunikasi teori & praktik* (1 ed.). Graha Ilmu .
- Muflih, Hamzah, & Wayan Agus Purniawan. (2017). PENGGUNAAN SMARTPHONE DAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI SMA NEGERI I KALASAN SLEMAN YOGYAKARTA. *Idea Nursing Journal*, 8, 13.
- Munadhil Abdul Muqsyith. (2022). Determinisme Teknologi dan Ekstensi Manusia. *'Adalah : Buletin Hukum dan Keadilan*, 6, 78–79.

- Novita Sirupang, Muhammad Arsyad, & Ratna Supiyah. (2020). DAMPAK “PHUBBING” TERHADAP KEHARMONISAN KELURGA DI KELURAHAN KADIA KECAMATAN KADIA KOTA KENDARI. *Jurnal Neo Societal*, 5(2), 202.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (19 ed., Vol. 10). ALFABETA, CV.
- Rachmad Santoso, Hisbulloh Ahlis Munawi, & Duwi Sukmawati. (2019). Perkembangan Teknologi Informasi dan Telekomunikasi Terhadap Perubahan Perilaku Masyarakat. *Prosiding Conference on Research and Community Services*, 1(1), 587–588.
- Varoth Chotpitayasunondh, & Karen M. Douglas. (2018). Measuring Phone Snubbing Behavior: Development and Validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP). *Kent Academic Repository*, 10.
- Yuli Candrasari. (2016). *MEDIA SOSIAL: (RE)KONSEPTUALISASI KOMUNIKASI INTERPERSONAL*. *Academica. Edu*, 5.
- Yulia Segarwati, Rasman Sonjaya, & Almadina Rakhmaniar. (2022). PENGARUH KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DAN ANAK TERHADAP PRESTASI BELAJAR ANAK SELAMA MASA SCHOOL FROM HOME (SFH) PANDEMI COVID 19 Authors. *LINIMASA : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 304.