



Perilaku *Phubbing* dan *Engagement* pada Mahasiswa Di Kota Bandung

Variz Hendra Alkautsar¹, Tina Hayati Dahlan², Anastasia Wulandari³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Email: varizhendra@student.upi.edu

Abstract

The Relationship between Phubbing and Student engagement in Psychology Study Program Students at the Indonesian Education University. Thesis. Psychology Study Program. Faculty of Education. Indonesian Education University (2023). This research aims to determine the relationship between phubbing and student engagement. The subjects of this research were 255 students from the 2019-2023 psychology study program at the Indonesian University of Education. This research uses quantitative research with correlational methods, and uses accidental sampling techniques. The data analysis technique uses Pearson's product moment correlation analysis. The Phubbing Scale is used to measure the level of phubbing behavior that students have. Meanwhile, the Online Student engagement Scale (OSES) measures the level of student engagement. The questionnaire used 29 items and was distributed online and offline. The results of this study show that phubbing has a significant relationship with student engagement.

Keywords: *phubbing, student engagement, students*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat hubungan antara *phubbing* dengan *student engagement*. Subjek penelitian ini berjumlah 255 mahasiswa angkatan 2019-2023 program studi Psikologi di Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasional, dan menggunakan teknik *accidental sampling*. Teknik analisis data menggunakan analisis korelasi *product moment pearson's*. Alat ukur yang telah diadaptasi yaitu *Phubbing Scale* dengan reliabilitas sebesar 0.61 digunakan untuk mengukur tingkat perilaku *phubbing* yang dimiliki mahasiswa. *Online Student engagement Scale* (OSES) dengan nilai reliabelitas sebesar 0.79 untuk mengukur tingkat *student engagement* mahasiswa. Kuesioner yang digunakan 29 item dan disebarakan secara online dan offline. Hasil penelitian ini menunjukkan *phubbing* memiliki hubungan yang signifikan dengan *student engagement*.

Kata kunci: *phubbing, student engagement, mahasiswa*

Informasi Artikel

Diterima: 21-07-2023

Direvisi: 19-08-2023

Diterbitkan: 01-10-2023



1. PENDAHULUAN

Penurunan kasus COVID-19 membuat peralihan sistem pembelajaran pada semua jenjang pendidikan dari pembelajaran daring berubah menjadi *new normal*. Pembelajaran di era ini muncul cara baru yang disebut *hybrid* yaitu dapat dilakukan secara tatap muka namun terkadang sebagian jadwal pelajaran masih dilakukan secara online. Sistem kegiatan pembelajaran *new normal* membutuhkan adaptasi baru dengan pembelajaran dan kurang efektif dan tidak nyaman (Saumantri, 2022). Selain itu, lingkungan belajar yang kurang nyaman dapat menyebabkan mahasiswa sulit berkonsentrasi (Permatasari *et al.*, 2021). Menurut Lewis *et al.* (2011) proses pembelajaran supaya tetap efektif, *student engagement* dijadikan salah satu prediktor yang sangat penting untuk mendorong perilaku positif dalam pembelajaran di kelas yang sudah berubah kembali ke tatap muka ataupun fase daring.

Kesuksesan akademik siswa juga sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya *student engagement* (Dharmayana *et al.*, 2012). Siswa yang memiliki keterikatan yang kuat terhadap sekolah, seperti kehadiran yang teratur tanpa bolos, konsentrasi saat belajar, menaati disiplin dan peraturan sekolah, serta menghindari perilaku buruk, sering kali mencapai peringkat dan performa akademis yang lebih tinggi dalam ujian (Siregar, 2016). *Student* berdampak pada pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, yang menghasilkan berbagai pencapaian yang dapat diukur. Ini mencakup empat jenis keterlibatan: akademik, perilaku, kognitif, dan afektif/emosional. Keterlibatan akademik berfokus pada partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran, keterlibatan perilaku melibatkan tindakan dan perilaku yang mendukung belajar, keterlibatan kognitif terkait dengan proses berpikir siswa, sementara keterlibatan afektif/emosional menyoroti perasaan dan emosi siswa terhadap pembelajaran (Mafaza *et al.*, 2021).

Student engagement atau keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring dipengaruhi oleh kemandirian, motivasi dalam diri siswa, dan efikasi diri yang bertujuan untuk mencapai prestasi akademik yang baik (Lubis *et al.*, 2022). Keterlibatan siswa di kelas dapat diartikan sebagai sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam berpikir, berbicara, dan berinteraksi dengan siswa lain dan guru dalam pembelajaran (Lewis *et al.*, 2011). Tidak hanya berfokus pada kuantitas, namun juga mencakup keterlibatan kognitif, emosi, psikologis serta perilaku yang dapat mendorong kepada hal positif seperti menaruh perhatian dalam perkuliahan, terlibat penuh dalam proses pembelajaran, hingga mengerahkan segala kemampuan disaat pembelajaran di sekolah (Pratiwi, 2017).

Masalah emosi, perilaku, dan kesulitan belajar dapat menghalangi proses belajar dan mengurangi pencapaian akademis. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar (*student engagement*), yang mencakup aspek emosional, perilaku, dan kognitif. Keterlibatan siswa merupakan investasi waktu dan usaha dalam kegiatan belajar, dengan tujuan mendorong partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran (Sa'adah & Ariati, 2020).

Pembelajaran pasca COVID-19 atau fase *new normal*, menimbulkan dampak dan perilaku baru yang signifikan terhadap siswa dan sistem pembelajaran. Pasca pembelajaran daring dan mengubah kembali pembelajaran terhadap konvensional, minat belajar siswa dinilai menurun dan juga hal ini memiliki korelasi aktif dengan penggunaan smartphone berlebih (Mardiana *et*

al., 2022). Penggunaan *smartphone* pada pelajar memberikan kemudahan akses maupun membantu dalam kegiatan belajar, namun hal ini juga menimbulkan masalah di sisi lainnya jika penggunaan berlebihan yang terus berlanjut dalam penggunaan di dalam kelas saat pembelajaran tatap muka (Mau & Gabriela, 2021).

Hal ini diperburuk saat pandemi, banyak kegiatan yang sebelumnya dilakukan secara langsung atau offline diubah menjadi aktif dalam dunia digital (*online*) sehingga penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran saat pandemi meningkat (Munawar *et al.*, 2021). Keterlibatan siswa dipengaruhi banyak faktor, indikator penting adalah sebuah tingkat fokus atau perhatian mahasiswa dalam pembelajaran sehingga perilaku *phubbing* adalah perilaku yang patut dihindari dan mampu menjadi indikator mahasiswa untuk memiliki keterlibatan pembelajaran yang tinggi atau rendahnya sesuai tingkat perilaku *phubbing* yang dimiliki mahasiswa itu sendiri (Fajriani *et al.*, 2021).

Phubbing adalah gabungan dari kata *phone* dan *snubbing*, yang dapat diartikan sebagai tindakan menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada *smartphonena* (Youarti & Hidayah, 2018). Karadag *et al.* (2015) menyebutkan bahwa *phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat telepon genggamnya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan *smartphonena* dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya.

Ketika seseorang merasa banyak orang melakukan *phubbing*, dia mungkin menganggapnya sebagai sesuatu yang umum dan dapat diterima. Dalam konsep belajar melalui pemodelan, setiap individu cenderung mengamati dan meniru tingkah laku orang lain, kemudian menyajikannya dalam bentuk pemikiran yang lebih abstrak. Contohnya, jika seseorang terus-menerus menggunakan *smartphone*, orang lain yang mengamatinya bisa saja meniru perilaku yang sama tanpa mempertimbangkan cara menghadapi situasi tersebut. *Phubbing* adalah indikasi betapa banyaknya individu yang terperangkap dalam dunia pribadi mereka dengan penggunaan intensif media sosial, hingga pada akhirnya mengabaikan interaksi sosial di sekitarnya, mengakibatkan penurunan hubungan sosial yang semakin memburuk dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk memiliki kesadaran tentang fenomena *phubbing* dan bagaimana hal itu memengaruhi hubungan sosial (Aditia, 2021).

Di Indonesia, penelitian tentang dampak negatif atau kampanye sosial yang muncul akibat ketergantungan pada *smartphone* masih cukup jarang. Sebagian besar penelitian lebih fokus pada peran media baru dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, dan pendidikan. Karena itu, fenomena seperti *phubbing* yang timbul dari ketergantungan pada *smartphone* menjadi menarik untuk diteliti lebih lanjut, terutama jika dilihat dari perspektif komunikasi yang mengacu pada teori dependensi media. Teori ini menyatakan bahwa ketergantungan pada media hanya terjadi ketika penggunaan media massa berlebihan, dan hal ini dapat terkait dengan karakteristik masyarakat Indonesia yang memiliki budaya ketimuran (Hanika, 2015).

Sementara itu, menurut Alamudi dan Syukur (2019) penyebab sosial dari fenomena *phubbing* di kalangan mahasiswa dapat dikaitkan dengan beberapa faktor, seperti keberagaman fitur aplikasi *smartphone* yang menarik, keterlaluannya dalam aktivitas chatting, serta keterlaluannya dalam bermain game. Dampak negatif dari *phubbing* di kalangan mahasiswa antara lain renggangnya hubungan harmonis dalam keluarga, kerusakan atau perpecahan dalam

hubungan pertemanan., mendorong perilaku individualistik, dan membuat individu menjadi antisosial.

2. METODE

2.1 Partisipan

Populasi dalam penelitian adalah sebanyak 755 mahasiswa Program Studi Psikologi di Universitas Pendidikan Indonesia, sehingga didapatkan hasil sampel sebanyak 266 mahasiswa dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan dan tahun angkatan digunakan khusus 2019, 2020, 2021, 2022 dan 2023.

2.2 Desain

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif korelasional untuk memperoleh informasi mengenai perilaku *phubbing* mahasiswa dengan *student engagement*.

2.3 Instrumen

Instrumen yang digunakan sudah di adaptasi ke Bahasa Indonesia, yaitu alat ukur *Phubbing Scale* yang dipublikasi oleh Karadag *et al.* (2015). Tenaga ahli Bahasa digunakan untuk keefisienan dan juga menjaga makna yang terkandung pada peralihan ke Bahasa Indonesia agar tidak berubah dari versi aslinya. Sedangkan, *Online student engagement Scale* yang di publikasi oleh Dixson (2015) yang sebelumnya sudah di adaptasi ke Bahasa Indonesia menjadi alat ukur untuk mengukur *student engagement* dalam penelitian ini.

2.4 Prosedur

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang tersusun menjadi empat bagian yaitu data *informed consent*, data demografis, dan *item* pertanyaan. Penyebaran dari kuesioner dilakukan secara *online* dan *offline*. Peneliti berhasil mengambil data responden sebanyak 266 mahasiswa dan kemudian data tersebut di olah menggunakan aplikasi statistika JASP.

3. HASIL

3.1 Gambaran Phubbing Berdasarkan Dimensi dan Demografis

Berikut merupakan gambaran *phubbing* berdasarkan pada dua dimensi yaitu gangguan komunikasi dan *obsession phone*.

Tabel 1. Deskripsi Statistik *Phubbing*

Dimensi	Mean	Std. Deviasi
Gangguan Komunikasi	12.325	2.611
<i>Obsession Phone</i>	18.035	2.592

Berdasarkan **Tabel 1** di atas menunjukkan dimensi gangguan komunikasi pada responden memiliki rata-rata sebesar 12,325 dengan standar deviasi 2,611. Sedangkan dimensi *obsession phone* responden sebesar 18,035 dengan standar deviasi 2,592.

Sementara itu, gambaran *phubbing* berdasarkan data demografis dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Gambaran *phubbing* berdasarkan demografis

Demografis	Kategori	Frekuensi	Rata-rata
Jenis Kelamin	Perempuan	227	30.40
	Laki-laki	28	30.00
Angkatan	2019	17	30.88
	2020	55	31.12
	2021	54	29.20
	2022	73	30.42
	2023	56	30.48
Usia	18	33	31.72
	19	100	29.86
	20	64	30.15
	21	40	30.75
	22	16	30.81

Data demografis pada *phubbing* didapatkan melalui uji One-Way ANOVA untuk melihat perbedaan pada usia, jenis kelamin, dan tahun angkatan dari mahasiswa Program Studi Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia.

3.2 Gambaran Student Engagement

Bagian ini menjelaskan hasil olah data peneliti dengan terkhusus pada gambaran umum *student engagement* pada mahasiswa program studi Psikologi dalam penelitian ini dapat dilihat pada **Tabel 3**, hasil penelitian dikategorikan menjadi dua yaitu kategori rendah dan tinggi, sebagai berikut:

Tabel 3. Gambaran *Student engagement*

Kategori	Frekuensi	Presentase
Rendah	114	45 %
Tinggi	141	55 %

Tabel 3 menunjukkan bahwa 55% dari total 255 responden berada pada kategori *student engagement* yang tinggi. Maka dapat dikatakan bahwa 45% responden kurang terlibat dalam perkuliahan.

Tabel 4. Gambaran *Student engagement* berdasarkan dimensi

Dimensi	Rata-rata	Std. Deviasi
Keterlibatan Keterampilan	20.80	2.631
Keterampilan Emosi	18.14	2.064
Perilaku	21.74	2.594
Kinerja	7.267	1.280

Pada **Tabel 4** menunjukkan bahwa dimensi yang paling berpengaruh dengan *student engagement* di kelas adalah faktor perilaku. Dimensi perilaku mempengaruhi dari *student engagement* di kelas, dengan demikian bisa disimpulkan bahwa perilaku berperan penting dalam tinggi rendahnya *student engagement* di kelas.

Tabel 5. Gambaran *Student engagement* berdasarkan demografis

Demografis	Kategori	Frekuensi	Rata-rata	Sig
Jenis Kelamin	Perempuan	227	67.57	0.212
	Laki-laki	28	65.82	
Angkatan	2019	17	64.29	0.05
	2020	55	65.61	
	2021	54	68.14	
	2022	73	68.42	
	2023	56	67.96	
Usia	18	33	67.00	0.022
	19	100	69.21	
	20	64	65.60	
	21	40	66.85	
	22	16	65.06	

Data demografis di atas (**Tabel 5**) menunjukkan tidak terdapat perbedaan *student engagement* baik pada jenis kelamin perempuan ataupun laki-laki ($p > 0.05$). Kemudian adanya perbedaan yang signifikan berdasarkan kategori usia responden terhadap *student engagement* yang dimilikinya ($p < 0.05$). Sementara tidak terdapat perbedaan tingkat *student engagement* berdasarkan kategori angkatannya.

Data uji coba korelasi antara *phubbing* dan *student engagement* juga menghasilkan hubungan yang cukup signifikan dengan $p\text{-value} = 0.03$ ($p < 0.05$) dengan arah negatif.

4. DISKUSI

Korelasi antara *phubbing* dengan *student engagement* terbilang cukup signifikan dengan arah yang negatif. Hal ini berarti, semakin tinggi perilaku *phubbing* maka semakin rendah *student engagement* nya. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah perilaku *phubbing* semakin tinggi *student engagement* mahasiswa.

Berdasarkan penelitian dapat dikatakan mahasiswa yang memiliki perilaku *phubbing* yang tinggi, memiliki keterlibatan yang rendah dengan aktivitas akademiknya di kampus. Sebagaimana yang disampaikan oleh Youarti dan Hidayah (2018), *phubber* menggunakan *smartphone* sebagai pelarian untuk menghindari ketidaknyamanan di keramaian atau biasa disebut *awkward silent*. Saat ini perilaku *phubbing* juga banyak ditemukan pada siswa setiap saat dan kepada siapapun, bahkan ketika sedang mengikuti pelajaran di dalam kelas, seperti pada saat guru menjelaskan di dalam kelas, remaja seringkali mengecek *smartphone* yang ada di sakunya (Youarti & Hidayah, 2018).

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Aditia (2021) perilaku *phubbing* mampu menyebabkan penurunan relasi sosial antara pelaku dan penerima *phubbing* karena pengabaian atau pengucilan yang dilakukan baik secara sadar maupun tidak. Salah satu karakteristik *phubbing* yang juga dapat menurunkan relasi sosial ialah pengalihan kontak mata, dari yang seharusnya melihat ke lawan bicara namun teralihkan ke *smartphone* dan kemudian dapat ditafsirkan sebagai pemberian *silent treatment*, atau penolakan secara sosial. Sementara itu, *student engagement* melibatkan perhatian yang cukup banyak terhadap

akademik dan kegiatan selama perkuliahan. Seperti yang dikemukakan Lewis *et al.* (2011) *student engagement* diartikan sebagai sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam berpikir, berbicara, dan berinteraksi dengan siswa lain dan guru dalam pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara perilaku *phubbing* dengan *student engagement* pada mahasiswa Program Studi Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia. Hal ini menunjukkan perilaku *phubbing* berperan penting untuk dalam hasil pembelajaran mahasiswa, serta memberikan gambaran dan edukasi bahwa perilaku penggunaan *smartphone* berlebih memiliki dampak pada jangka pendek hingga jangka panjang terhadap mahasiswa.

REFERENSI

- Aditia, R. (2021). Fenomena *phubbing*: Suatu degradasi relasi sosial sebagai dampak media sosial. *KELUWIH: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 8-14.
- Alamudi, F. S. N. A., & Syukur, M. (2019). Sosial *phubbing* di kalangan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Sosialisasi*, 6(3), 31-36.
- Dharmayana, I. W., Kumara, A., & Wirawan, Y. G. (2012). Keterlibatan siswa (*student engagement*) sebagai mediator kompetensi emosi dan prestasi akademik. *Jurnal Psikologi*, 39(1), 76-94.
- Dixon, M. D. (2015). Measuring *student engagement* in the online course: The Online *Student engagement scale* (OSE). *Online Learning*, 19(4), 4.
- Fajriani, S. W., Sekarningrum, B., & Sulaeman, M. (2021). Cyberspace: Dampak penyimpangan perilaku komunikasi remaja. *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)*, 23 (1), 63-78.
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena *phubbing* di era milenia (ketergantungan seseorang pada *smartphone* terhadap lingkungannya). *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 42-51.
- Lewis, A. D., Huebner, E. S., Malone, P. S., & Valois, R. F. (2011). Life satisfaction and student engagement in adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, 40, 249-262.
- Lubis, N. Z., Sumantri, P., Hanum, L., & Fitri, H. (2022). Peran dukungan guru dan efikasi diri terhadap keterlibatan dengan Siswa MTS Tahfizhil Quran. *Keguruan*, 10(1), 102-107.
- Mardiana, M. D., Mas'ud, A., Sibulo, M., Nofrianti, A. S. U., & Irawati, I. (2022). Pengaruh pembelajaran online di era COVID-19 terhadap kesehatan mental mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 11(1), 271-281.
- Karadag, E., Tosunta, B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, Nahin, B. M. Babadag, B. (2015). Determinants of *phubbing*, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60-74.
- Mafaza, N., Kawuryan, F., & Pramono, R. B. (2021). Kebahagiaan mahasiswa ditinjau dari optimisme dan student engagement. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 6(2), 148-159.

- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, dan Pendidikan*, 5(1), 99-110.
- Munawar, Z., Herdiana, Y., Suharya, Y., & Putri, N. I. (2021). Pemanfaatan teknologi digital di masa pandemi COVID-19. *TEMATIK*, 8(2), 160-175.
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh tingkat pendidikan, perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa SMK kesehatan di Kota Tangerang. *Pujangga: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1(2), 31.
- Sa'adah, U., & Ariati, J. (2020). Hubungan antara student engagement (keterlibatan siswa) dengan prestasi akademik mata pelajaran matematika pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Semarang. *Jurnal Empati*, 7(1), 69-75.
- Saumantri, T. (2022). Kesiapan guru dalam pembelajaran jarak jauh di era new normal. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 23(1), 1-11.
- Siregar, A. J. (2016). Student engagement dan parent involvement sebagai prediktor prestasi belajar matematika siswa SMA Yogyakarta. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(1), 61-73.
- Permatasari, R., Noviandari, H., & Mursidi, A. (2021). Studi deskriptif dampak psikologis mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Banyuwangi dalam penyusunan skripsi di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(1), 127-141.
- Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku phubbing sebagai karakter remaja generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143-152.