

Perilaku Phubbing Mahasiswa: Mempengaruhi Kohesivitas Kelompok?

Yasyfi Nazala Aulia*, Indri Rachmawati

Prodi Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*yasyfinazala@gmail.com, indri.rachmawati@unisba.ac.id

Abstract. Students can use gadgets to make daily activities or affairs easier. However, in reality, there are a number of students who use gadgets unwisely, which causes disruption in their daily lives. This behavior is called by experts as phubbing (phone- snubbing) behavior. This phubbing behavior can be found anywhere. One of the phubbing behaviors that can be found in students is when students are gathering or carrying out organizational activities. In organizations, there is group cohesiveness, where this cohesiveness plays a very important role in a group or organization in achieving a goal. The aim of this research is to find out the relationship between group cohesiveness and student phubbing behavior in organizations. The research method in this research uses quantitative methods using the Correlation Analysis Test. Data collection techniques include questionnaires, interviews and literature studies. The results of this research show that there is a relationship between the dimensions of social power, the dimensions of unity in the group, and the dimensions of attractiveness and phubbing behavior. Relationship results are included in the low category. This is because many respondents answered neutrally in the questionnaire about phubbing that was given, the reason being that using gadgets has become a habit in everyday life, they get bored, and they often open gadgets because they are spontaneous when a notification comes in from the gadget. Negative results were obtained, which means that group cohesiveness increases, so phubbing behavior decreases. This phubbing can be a breaking factor in group cohesiveness.

Keywords: *Gadgets, Students, Group Cohesiveness, Phubbing.*

Abstrak. Mahasiswa bisa memanfaatkan gadget untuk mempermudah kegiatan atau urusan dalam sehari-hari. Namun pada kenyataannya, ada sejumlah mahasiswa yang menggunakan gadget dengan tidak bijak, yang mengakibatkan gangguan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Perilaku ini disebut oleh para ahli sebagai perilaku phubbing (phone-snubbing). Perilaku phubbing ini bisa ditemukan di mana saja. Salah satu perilaku phubbing yang bisa ditemukan pada mahasiswa yaitu ketika mahasiswa sedang berkumpul atau melakukan kegiatan keorganisasian. Dalam organisasi adanya kohesivitas kelompok yang dimana kohesivitas ini sangat berperan penting dalam kelompok atau organisasi dalam mencapai suatu tujuan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana hubungan kohesivitas kelompok dengan perilaku phubbing mahasiswa di organisasi. Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan Uji Analisis Korelasional. Teknik pengumpulan data berupa angket, wawancara, dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan antara dimensi kekuatan sosial, dimensi kesatuan dalam kelompok, dan dimensi daya tarik dengan perilaku phubbing. Hasil hubungan termasuk ke dalam kategori rendah. Hal ini dikarenakan banyaknya responden yang menjawab netral pada angket tentang phubbing yang diberikan, alasannya karena penggunaan gadget sudah menjadi suatu kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari, bosan, dan seringnya membuka gadget karena bentuk spontan ketika ada notifikasi yang masuk dari gadget. Didapatkan hasil negatif yang artinya kohesivitas kelompok naik maka perilaku phubbing menjadi rendah. Phubbing ini bisa menjadi salah satu faktor pemecah dalam kohesivitas kelompok.

Kata Kunci: *Gadget, Mahasiswa, Kohesivitas Kelompok, Phubbing.*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa dunia masuk ke era globalisasi yang serba canggih dan modern. Saat ini, dunia seolah tidak bisa terlepas dari yang namanya teknologi. Menurut Iskandar Alisyahbana (1980:1) dalam (Anggraini & Nababan Aprilliana, 2019) menjelaskan lebih jelas tentang definisi teknologi yaitu metode untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan menggunakan alat dan akal yang dimana nantinya seakan akan memperkuat, meningkatkan anggota tubuh, panca indera, dan otak manusia. Dengan adanya teknologi, komunikasi yang sebelumnya harus memerlukan waktu yang lama dalam kegiatannya, kini menjadi lebih cepat dan mudah. Kebutuhan manusia pun sekarang ini menjadi lebih rumit dan semakin banyak. Hal ini membuat manusia diharapkan bisa untuk mengikuti perkembangan zaman, di mana kehidupan akan menjadi lebih efisien dan efektif. Diciptakannya juga perangkat-perangkat yang dapat memfasilitasi dan mempermudah kebutuhan serta pekerjaan manusia, salah satunya yaitu *gadget*.

Dalam Buku Penggunaan *Gadget* Bagi Anak (Rena Pudyastuti & Kariyadi, 2023), *gadget* merupakan suatu perangkat atau alat elektronik yang memiliki dimensi yang cukup kecil dan dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu serta praktis dalam penggunaannya. *Gadget* ini memberikan dampak yang signifikan terhadap masing-masing individu. *Gadget* juga memberikan peluang bagi dua individu untuk berinteraksi meskipun berada di waktu dan tempat yang berbeda. Sekarang, *gadget* bukan hanya berperan sebagai sarana komunikasi, melainkan juga berfungsi sebagai alat untuk menghasilkan dan menghibur melalui berbagai bentuk media seperti suara, teks, gambar, dan video. Menurut Kogoya (2015) dalam (Marpaung, 2018) saat ini, manusia bersaing untuk memiliki *gadget* karena *gadget* bukan hanya sebagai sarana komunikasi, namun juga *gadget* sekaligus sebagai *lifestyle* (gaya hidup), tren, dan prestise bagi masyarakat umum.

Kelompok Umur	Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen)		
	2021	2022	2023
<15	38,27	40,25	36,99
15-24	90,78	91,82	92,14
25-64	72,1	74,09	74,8
65+	25,79	27,46	26,87

Gambar 1. Persentase Individu yang Memiliki/Menguasai Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen), 2021-2023

Sumber : Susenas Kor (BPS), tahun 2024

Gadget bisa digunakan oleh siapa saja, bahkan banyak juga masyarakat yang menggunakan *gadget* dari kecil. Menurut data yang diambil dari Badan Pusat Statistik Indonesia (Statistik, 2024b) individu yang menguasai atau memiliki *gadget* berdasarkan kelompok umur dari tahun 2021 sampai tahun 2023 mengalami peningkatan. Individu yang menguasai atau memiliki *gadget* terbanyak pada tahun 2023 berada di umur 15-24 tahun sebanyak 92,14 persen. Sedangkan pada tahun 2023, yang paling sedikit memiliki atau menguasai *gadget* berada pada individu dengan umur lebih dari 65 tahun dengan persentase 26,87 persen.

Generasi Z merupakan kelompok generasi yang kelahirannya dari tahun 1997 hingga tahun 2012. Generasi Z ini merupakan generasi dengan umur 15-24 tahun, maka tidak aneh jika data individu yang memiliki atau menguasai *gadget* paling banyak berada di generasi ini. Mahasiswa merupakan salah satu dari generasi Z ini. Mahasiswa bisa memanfaatkan *gadget* untuk mempermudah kegiatan atau urusan dalam sehari-hari, *gadget* bisa membuat berbagai

kegiatan menjadi lebih efektif dan efisien. Namun pada kenyataannya, ada sejumlah mahasiswayang menggunakan *gadget* dengan tidak bijak, yang mengakibatkan gangguan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Menurut Lowe-Calverley & Pontes (2020) dalam (Putri Y. E., Marjohan, M., Ifdil, I., & Hariko, R., 2022) Penggunaan *gadget* dengan tidak bijak dapat membuat seseorang sulit melepaskan diri dari perangkat tersebut saat melakukan interaksi dengan orang lain. Beberapa mahasiswa bahkan merasa bahwa interaksi virtual melalui *gadget* justru lebih menarik dan dianggap penting daripada interaksi langsung (Sutisna, 2020) dalam ((Putri Y. E., Marjohan, M., Ifdil, I., & Hariko, R., 2022). Ini mengacu pada tindakan mengabaikan orang lain saat berinteraksi langsung (direct interaction). Para ahli menyebut perilaku ini sebagai *phubbing* (phone-snubbing).

Dalam buku *The Psychology of Phubbing* oleh Yeslam Al-Saggaf, *Phubbing* adalah perilaku seseorang dengan melibatkan *gadget* selama ia melakukan percakapan tatap muka dengan seseorang (Al-Saggaf, 2022). Ini adalah pergeseran sementara perhatian seseorang dari percakapan tatap muka dengan orang lain ke smartphone (Al-Saggaf, 2022). Pada penyampaian nonverbal dalam realitas *phubbing* memunculkan kurangnya berminat dalam topik pembicaraan. Realitas *Phubbing* dapat mengakibatkan ketidaknyamanan dalam proses komunikasi. (Monica Putri Damayanti & Indri Rachmawati, 2024).

Perilaku *phubbing* ini bisa ditemukan di mana saja. Salah satu perilaku *phubbing* yang bisa ditemukan pada mahasiswa yaitu ketika mahasiswa sedang berkumpul atau melakukan kegiatan keorganisasian. Dalam organisasi adanya kohesivitas kelompok yang dimana kohesivitas ini sangat berperan penting dalam kelompok atau organisasi dalam mencapai suatu tujuan. Kohesivitas memiliki beberapa dimensi yaitu dimensi kekuatan sosial, dimensi kesatuan dalam kelompok, dan dimensi daya tarik.

Peneliti memilih BEM yang ada di Fakultas Universitas Islam Bandung untuk menjadi perwakilan dari mahasiswa di Universitas Islam Bandung. Organisasi mahasiswa di universitas umumnya selalu melakukan kegiatan kumpul yang dilakukan oleh seluruh anggota organisasi tersebut. Seperti halnya organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa di Universitas Islam Bandung. Universitas Islam Bandung memiliki 10 fakultas yang masing-masing memiliki organisasi BEM sendiri. Peneliti melakukan riset awal dengan mewawancarai setiap perwakilan BEM yang ada di Universitas Islam Bandung. Hampir seluruh perwakilan organisasi mengatakan hanya 10-15% saja anggota yang bermain *gadget* ketika kumpul berlangsung. Adapun BEM Fakultas Ilmu Komunikasi memiliki anggota paling banyak diantara BEM fakultas lainnya yang dimana kemungkinan penggunaan *gadget* ketika berkumpul itu menjadi lebih banyak dibandingkan organisasi BEM fakultas lainnya. Maka berdasarkan hasil tersebut, peneliti mengambil populasi dari seluruh anggota BEM Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung periode 2023/2024 yang berjumlah 60 orang.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penelitian ini mempunyai tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara dimensi kekuatan sosial dengan perilaku *phubbing* mahasiswa. (2) Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara dimensi kesatuan dengan perilaku *phubbing* mahasiswa. (3) Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara dimensi daya tarik dengan perilaku *phubbing* mahasiswa.

B. Metodologi Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan analisis Uji Korelasional dengan pendekatan kuantitatif yaitu untuk mengetahui hubungan dan korelasi antara dua variabel atau lebih. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah seluruh anggota BEM Fikom Unisba periode 2023/2024. Dengan teknik pengambilan sampel yaitu Total Sampling karena peneliti akan mengambil data jumlah seluruh anggota BEM Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung periode 2023/2024 dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 60 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan data primer berupa angket serta menggunakan data sekunder berupa wawancara, dan studi pustaka dengan tujuan untuk memperkuat hasil penelitian dari data

primer. Peneliti mewawancarai perwakilan dari BEM Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung sejumlah 3 anggota dengan kriteria berbeda dari masing-masing individu. Lalu untuk studi pustaka, peneliti menggunakan teori yang dikumpulkan peneliti dari sumber data buku, e-book, jurnal nasional, dan referensi lain di internet yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

Penelitian ini menggunakan angket dengan skala likert. Skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok terhadap suatu fenomena sosial (Sugiyono, 2013). Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial. Peneliti nantinya akan mendeskripsikan atau menggambarkan secara keseluruhan data yang diteliti sesuai hasil yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa angket. Peneliti menggunakan uji analisis inferensial untuk menganalisis data yang sudah diambil dari populasi yang jumlahnya sudah jelas. Peneliti menggunakan rumus korelasi Spearman Rank untuk menguji hubungan antara variabel.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tidak dapat dipungkiri bahwa *gadget* sudah menjadi salah satu kebutuhan yang penting dalam kehidupan individu. Semua hal bisa dilakukan dengan *gadget* seperti berkomunikasi dengan siapapun, berbelanja, mencari informasi, sebagai hiburan, dan masih banyak lagi. Penggunaan *gadget* ini menjadi hal yang sudah lumrah dilakukan oleh berbagai kalangan usia dari yang muda sampai yang tua. Maka, pada tahun 2012 keluarlah suatu istilah di Australia yang disebut dengan *Phubbing* atau Phone Snubbing. *Phubbing* adalah perilaku seseorang dengan melibatkan *gadget* selama ia melakukan percakapan tatap muka dengan seseorang (Al-Saggaf, 2022). Artinya, perilaku *phubbing* ini menggambarkan individu yang lebih nyaman menggunakan *gadget*nya ketika ia sedang bersama orang lain atau dalam suatu pertemuan.

Perilaku penggunaan *gadget* dengan tidak bijak dalam berkomunikasi bisa ditemukan dimana saja. Salah satunya pada kegiatan berorganisasi pada mahasiswa. Dari kegiatan berkumpul pada organisasi ini bisa dilihat keharmonisan organisasi atau kelompok melalui kohesivitas kelompok. Kohesivitas kelompok ini bisa menjadi salah satu faktor dalam munculnya perilaku *phubbing* mahasiswa dalam organisasi.

Pada penelitian ini, peneliti ingin menganalisis hasil data perolehan dari responden melalui kuesioner online di google form dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kohesivitas kelompok dengan perilaku *phubbing* mahasiswa di organisasi. Organisasi yang peneliti pilih yaitu BEM Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung. Organisasi tersebut peneliti ambil melalui hasil riset wawancara peneliti dengan perwakilan anggota setiap organisasi BEM di Fakultas Universitas Islam Bandung. Turunan pernyataan pada variabel kohesivitas kelompok dan variabel *phubbing* tersebut didapatkan sebanyak 23 pernyataan, 15 pernyataan untuk variabel kohesivitas kelompok dan 8 pernyataan untuk variabel *phubbing* yang kemudian dibagikan kepada 60 responden dengan tambahan data berupa nama organisasi individu. Selanjutnya, data yang diperoleh dihitung menggunakan analisis uji korelasi Spearman Rank. Mengacu pada hasil uji korelasi Spearman Rank, jika angka signifikansi yang diperoleh $< 0,5$ maka dapat dikatakan bahwa variabel X memiliki hubungan dengan Variabel Y.

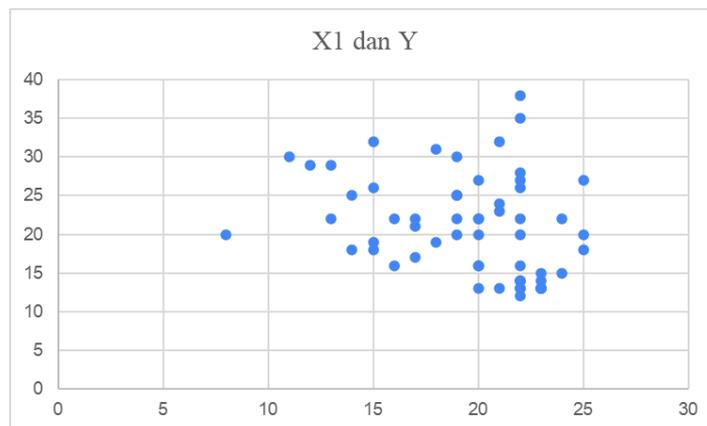
Berikut adalah penelitian mengenai hubungan antara kohesivitas kelompok dengan perilaku *phubbing* mahasiswa di organisasi menggunakan teknik analisis korelasi Rank Spearman. Hasil pengujian dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Hubungan Kekuatan Sosial dengan Perilaku *Phubbing*

Variabel	r	Nilai Signifikansi	Kekuatan Hubungan	Arah Hubungan	Keterangan
Kekuatan Sosial dengan <i>Phubbing</i>	-0.388	0.002	Rendah	1. Negatif 2. Tidak Searah	1. H0 ditolak 2. Berkorelasi 3. Signifikan

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2024.

Berdasarkan Tabel 1 di atas, Kekuatan Sosial dan *Phubbing* memiliki kekuatan hubungan sebesar -0,388 dan jika dilihat pada pedoman pengukuran koefisien korelasi termasuk ke dalam interval “rendah”. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,002 yang artinya nilai signifikansi $< 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa H_0 “Tidak terdapat hubungan antara kekuatan sosial dengan perilaku *phubbing* mahasiswa” ditolak dan H_1 “Terdapat hubungan antara kekuatan sosial dengan perilaku *phubbing* mahasiswa” diterima. Arah hubungan pada kedua variabel menunjukkan negatif dan tidak searah yang dimana artinya semakin tinggi variabel kekuatan sosial maka semakin turun variabel *phubbing*. Dari analisis ini, dapat disimpulkan bahwa kekuatan sosial memiliki hubungan yang berarti bagi perilaku *phubbing* mahasiswa di organisasi. Berikut merupakan gambar hasil statistik variabel kohesivitas kelompok dengan *Phubbing*.

**Gambar 2.** Gambar Hasil Statistik Kekuatan Sosial dengan *Phubbing*

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2024.

Kekuatan sosial adalah keseluruhan dorongan individu dalam kelompok untuk tetap berada di dalam kelompoknya. Dorongan yang mendorong anggota kelompok untuk selalu berinteraksi dan gabungan dari dorongan tersebut menyatukan mereka. Pada BEM Fikom Unisba kekuatan sosial yang ada di dalamnya meliputi keinginan para anggota untuk tetap berada di kelompoknya. Terdapat dorongan yang dilakukan oleh masing-masing individu untuk terus berhubungan satu sama lain. Hal ini membentuk sebuah kekuatan sosial yang dimana membuat seluruh anggota kelompok atau organisasi bersatu. Dalam penelitian ini kekuatan sosial dilihat dari anggota selalu datang ketika kumpul organisasi, merasa nyaman ketika berkumpul, merasa ingin tetap berkumpul walaupun kumpul sudah berakhir, teman dekat yang berada di organisasi yang sama, dan dilihat dari seberapa penting BEM ini bagi para anggota. Kohesivitas menjadi hal yang penting karena menjadi sesuatu yang membuat para anggota kelompok dapat bersatu dan sebagai upaya dalam mempertahankan kelompok (Nurfadhilah &

Indri Rachmawati, 2023).

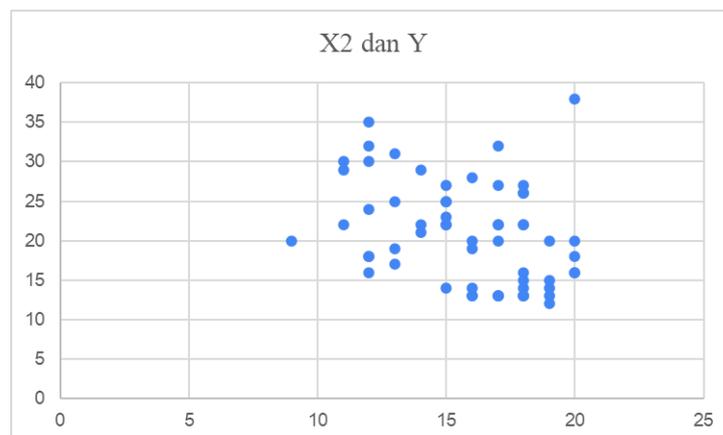
Selanjutnya akan diuraikan hasil dari penelitian mengenai hubungan antara dimensi kesatuan dalam kelompok dengan perilaku *phubbing* mahasiswa menggunakan teknik analisis korelasi Rank Spearman. Hasil pengujian dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Hubungan Dimensi Kesatuan dalam Kelompok dengan Perilaku *Phubbing*

Variabel	r	Nilai Signifikansi	Kekuatan Hubungan	Arah Hubungan	Keterangan
Kesatuan dalam Kelompok dengan <i>Phubbing</i>	-0.390	0.002	Rendah	1. Negatif 2. Tidak Searah	1. H ₀ ditolak 2. Berkorelasi 3. Signifikan

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2024.

Berdasarkan Tabel 2 diatas, kesatuan dalam kelompok dengan *phubbing* memiliki kekuatan hubungan sebesar -0,390 dan jika dilihat pada pada pedoman pengukuran koefisien korelasi termasuk ke dalam interval “rendah”. Nilai signifikansi yang diperoleh pada dimensi kesatuan kelompok dengan *phubbing* adalah 0,002 yang artinya nilai signifikansi < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa H₀ “Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara dimensi kesatuan dalam kelompok dengan perilaku *phubbing* mahasiswa” ditolak dan H₁ “Terdapat hubungan yang signifikan antara dimensi kesatuan dalam kelompok dengan perilaku *phubbing* mahasiswa” diterima. Arah hubungan pada kedua variabel menunjukkan negatif dan tidak searah yang dimana artinya semakin tinggi sub variabel kesatuan dalam kelompok maka semakin turun variabel *phubbing*. Dari analisis ini, dapat disimpulkan bahwa kesatuan dalam kelompok memiliki hubungan yang berarti bagi perilaku *phubbing* mahasiswa di organisasi. Berikut merupakan gambar hasil statistik variabel kesatuan dalam kelompok dengan *phubbing*.



Gambar 3. Gambar Hasil Statistik Kesatuan dalam Kelompok dengan *Phubbing*

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2024.

Kesatuan dalam kelompok adalah melibatkan perasaan saling memiliki terhadap kelompok serta adanya perasaan moral yang terkait dengan keanggotaan dalam kelompok. Tiap anggota dalam kelompok menganggap kelompok sebagai sebuah keluarga, tim, dan komunitas mereka, serta merasakan adanya ikatan kebersamaan. Pada penelitian ini dilihat dari perasaan saling memiliki dan perasaan moral anggota. Para anggota organisasi menganggap setiap anggota adalah sebuah keluarga dan memiliki kepercayaan terhadap

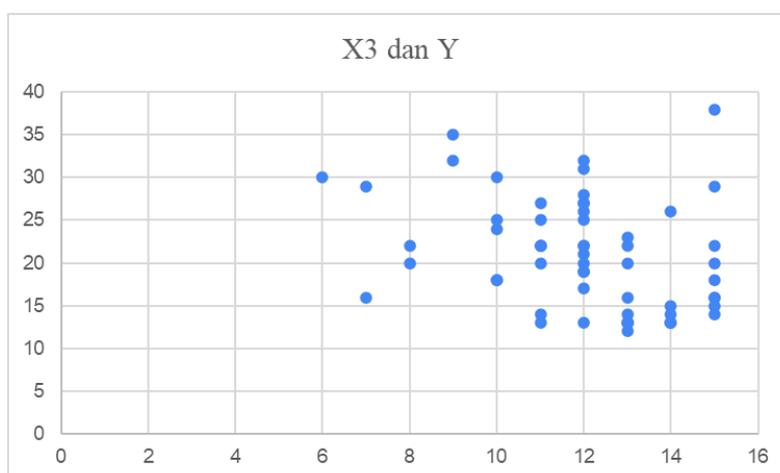
satu sama lain. Dilihat juga dari kepedulian dan tanggung jawab dalam organisasi BEM Fikom Universitas Islam Bandung.

Tabel 3. Hubungan Daya Tarik dengan Perilaku *Phubbing*

Variabel	r	Nilai Signifikansi	Kekuatan Hubungan	Arah Hubungan	Keterangan
Daya Tarik dengan <i>Phubbing</i>	-0.382	0.003	Rendah	1. Negatif 2. Tidak Searah	1. H ₀ ditolak 2. Berkorelasi 3. Signifikan

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2024.

Berdasarkan Tabel 1 diatas, Daya Tarik dan *Phubbing* memiliki kekuatan hubungan sebesar -0,382 dan jika dilihat pada pedoman pengukuran koefisien korelasi termasuk ke dalam interval “rendah”. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,003 yang artinya nilai signifikansi < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa H₀ “Tidak terdapat hubungan antara daya tarik dengan perilaku *phubbing* mahasiswa” ditolak dan H₁ “Terdapat hubungan antara daya tarik dengan perilaku *phubbing* mahasiswa” diterima. Arah hubungan pada kedua variabel menunjukkan negatif dan tidak searah yang dimana artinya semakin tinggi variabel daya tarik maka semakin turun variabel *phubbing*. Dari analisis ini, dapat disimpulkan bahwa daya tarik memiliki hubungan yang berarti bagi perilaku *phubbing* mahasiswa di organisasi. Berikut merupakan gambar hasil statistik variabel kohesivitas kelompok dengan *Phubbing*.



Gambar 4. Gambar Hasil Statistik Daya Tarik dengan *Phubbing*

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2024.

Daya Tarik yaitu menggambarkan ketertarikan individu terhadap kelompok kerjanya sendiri daripada fokus pada anggotanya secara spesifik. Dengan begitu, anggota kelompok tersebut merasakan manfaat dari berkontribusi dalam kelompok tersebut. Pada BEM Fikom Unisba daya tarik dilihat dari para anggota lebih tertarik mengerjakan kegiatan secara berkelompok bersama para anggota BEM Fikom Unisba. Pada penelitian ini juga dilihat dari sikap para anggota yang senang ketika terus berinteraksi antar anggota dan senang ketika membangun hubungan yang solid dengan seluruh anggota organisasi BEM.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang cukup signifikan dengan arah hubungan negatif antara kekuatan sosial dengan perilaku *phubbing* mahasiswa dengan tingkat hubungan yang “rendah”. Hal ini karena kurang kuatnya keinginan individu untuk tetap di kelompoknya dan kurang kuatnya keinginan individu untuk tidak bermain *gadget*. Disimpulkan juga bahwa terdapat hubungan yang cukup signifikan dengan arah hubungan negatif antara kesatuan dalam kelompok dengan perilaku *phubbing* mahasiswa dengan tingkat hubungan yang “rendah”. Hal ini karena kurang kuatnya perasaan memiliki dan perasaan moral individu di organisasi dengan ditambah kurang inisiatifnya individu dalam mengurangi penggunaan *gadget*. Lalu terdapat hubungan yang cukup signifikan dengan arah hubungan negatif antara daya tarik dengan perilaku *phubbing* mahasiswa dengan tingkat hubungan yang “rendah”. Hal ini karena kurangnya ketertarikan individu pada kelompok serta kurangnya keinginan individu untuk tidak menggunakan *gadget*.

Hasil korelasi yang rendah ini dikarenakan banyaknya jawaban netral responden pada angket yang disebar. Seperti pada wawancara responden yang dimana bermain *gadget* sudah menjadi kebiasaan dan ditakutkannya ada hal penting di dalam penerimaan pesan yang masuk ke *gadget*. Begitupun dengan alasan bosannya kegiatan membuat responden mencari hiburan melalui *gadget*. Adapun jawaban lainnya yaitu karena adanya notifikasi yang masuk ke *gadget* menjadikan individu spontan membuka notifikasi tersebut. *Phubbing* ini bisa menjadi salah satu faktor pemecah dalam kohesivitas kelompok.

Acknowledge

Peneliti bersyukur dan berterima kasih kepada Allah SWT, orang tua, keluarga serta teman dekat peneliti yang mendoakan serta mendukung peneliti. Tak lupa dosen pembimbing peneliti, ibu Indri Rachmawati, S.Sos., M.I.Kom., yang selalu membimbing dan memberikan masukan baru dalam menyelesaikan penelitian ini. Kemudian untuk BEM Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung yang sudah meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner dan menjadi narasumber dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Al-Saggaf, Y. (2022). The Psychology of Phubbing. <https://doi.org/10.1007/978-981-19-7045-0>
- [2] Angraini, E., & Nababan Aprilliana, L. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi. Bali: Rakorda Disdikpora Bali, 224–232.
- [3] Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- [4] Monica Putri Damayanti, & Indri Rachmawati. (2024). Peristiwa Komunikasi Budaya Alone Together di Kalangan Remaja Kota Bandung. Bandung Conference Series: Public Relations, 4(1), 329–336. <https://doi.org/10.29313/bcspr.v4i1.12364>
- [5] Nurfadhilah, S. N., & Rachmawati, I. (2023). Sentimen Fans K-Pop terhadap Kohesivitas Kelompok. Bandung Conference Series: Communication Management, 3(2), 820–824. <https://doi.org/10.29313/bcscm.v3i2.8862>
- [6] Rena Pudyastuti, R., & Kariyadi. (2023). Penggunaan Gadget Bagi Anak. Pustar Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- [7] Putri, Y. E., Marjohan, M., Ifdil, I., & Hariko, R. (2022). Perilaku phubbing pada mahasiswa. Jurnal Penelitian Guru Indonesia, 7(2), 343–347.
- [8] Statistik, B. P. (2024b). Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen), 2021-2023.
- [9] Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- [10] Iskandar, A., Ryanto, M., & Patrianti, T. (2024). Strategi Digital Public Relations PT

- MAP Boga dalam Industri FnB. *Jurnal Riset Public Relations*, 4(1), 1–6.
<https://doi.org/10.29313/jrpr.v4i1.3302>
- [11] Naufal, R., & Maryani, A. (2024). Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Riset Public Relations*, 4(1), 71–78.
<https://doi.org/10.29313/jrpr.v4i1.4015>