

## PERILAKU *PHUBBING* SISWA DALAM KEHIDUPAN SOSIAL DI LINGKUNGAN SEKOLAH

Roni Setiawan<sup>1</sup>, Drajat Tri Kartono<sup>2</sup>, LV Ratna Devi Sakuntalawati<sup>3</sup>  
Universitas Sebelas Maret<sup>1,2,3</sup>  
[setiawanroni76@gmail.com](mailto:setiawanroni76@gmail.com)<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami perilaku *phubbing* siswa dalam konteks kehidupan sosial di lingkungan sekolah. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian secara menyeluruh mengungkapkan bahwa penggunaan *smartphone* berdampak negatif pada interaksi sosial, yang mengarah pada konsekuensi negatif dan perubahan persepsi. Faktor-faktor yang berkontribusi pada fenomena ini termasuk kemajuan teknologi, masalah *multitasking*, efek negatif budaya digital, dan disengajakan sosial. Penggunaan *smartphone*, terutama dalam kegiatan media sosial, mengurangi perhatian pada interaksi sosial di lingkungan terdekat. Fenomena ini telah menjadi norma budaya dalam pendidikan dan dunia digital, mempengaruhi interaksi sosial dan mempromosikan lingkungan sosial yang lebih sehat. Simpulan "*Phubbing*" mengacu pada tindakan yang mempengaruhi komunikasi, interaksi, dan kepercayaan dalam lingkungan sosial, terutama di antara siswa.

**Kata Kunci:** Kehidupan Sosial, Perilaku *Phubbing*.

### ABSTRACT

*This research aims to understand student phubbing behavior in the context of social life in the school environment. This research method uses a qualitative approach. The results of thorough research reveal that the use of smartphones has a negative impact on social interaction, which leads to negative consequences and changes in perception. Factors contributing to this phenomenon include technological advances, problems with multitasking, the negative effects of digital culture, and social motivation. These phenomena have become cultural norms in education and the digital world, affecting social interaction and promoting a healthier social environment. The "Phubbing" conclusion refers to actions that affect communication, interaction, and trust in the social environment, especially among students.*

**Keywords:** *Phubbing Behavior, Social Life.*

## PENDAHULUAN

Manusia, sebagai makhluk sosial, selalu terlibat dalam interaksi dengan sesama dan lingkungannya. Kehidupan sehari-hari manusia tidak terlepas dari ikatan masyarakat yang memungkinkan mereka memenuhi kebutuhan hidup melalui komunikasi. Interaksi sosial melibatkan pertukaran pendapat, membaca berita, dan akses internet. Kemajuan teknologi, terutama *smartphone*, telah mempermudah dan mempercepat komunikasi, memungkinkan manusia beraktivitas lebih efisien. *Smartphone*, sebagai alat komunikasi modern, memiliki berbagai fungsi, termasuk dalam pembelajaran. Pemanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran memungkinkan siswa mengakses materi dengan cepat, meningkatkan interaksi dengan guru, dan membuat pembelajaran lebih menarik (Mulyana et al., 2023).

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih membuat komunikasi antar manusia jadi lebih mudah dan murah. Lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. Banyak teknologi canggih yang telah hadir membuat perubahan yang begitu besar untuk kehidupan manusia di berbagai bidang. Perkembangan teknologi begitu cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Manusia dituntut untuk mengikuti zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien pada zaman yang serba modern ini. Hal ini juga karena kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Bantuan teknologi seperti *smartphone* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama dan biaya yang mahal (Akbari et al., 2023).

Namun, dampak penggunaan *smartphone* tidak hanya positif. Kecanduan *smartphone* dapat menyebabkan masalah perilaku dan dampak kesehatan mental, terutama pada anak-anak dan remaja. Penggunaan berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial langsung, mengarah pada individualisme, dan merusak komunikasi verbal. *Phubbing*, atau pengabaian orang lain demi fokus pada *smartphone*, dapat menciptakan ketidaknyamanan, konflik sosial, dan penurunan kualitas hubungan interpersonal. Orang tua juga menyatakan keprihatinan terhadap perubahan perilaku anak-anak yang kecanduan *smartphone*, termasuk penurunan kinerja akademis dan kurangnya keterlibatan dalam tugas rumah tangga (Masni, 2017).

Kehadiran *smartphone* pada proses pembelajaran membantu siswa agar kegiatan belajar dapat dilakukan secara mandiri dengan bimbingan maya pendidik (Maknuni, 2021). *Smartphone* atau yang disebut juga ponsel pintar adalah sebuah alat yang memiliki beragam fungsi canggih seperti mengirim pesan, melakukan panggilan suara maupun video, memutar video dan lagu, membaca buku digital (*e-book*) serta mampu mengakses jaringan internet. Komunikasi akan lebih mudah dilakukan menggunakan *smartphone* dengan tanpa memperhatikan jarak dan waktu. *Smartphone* dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mengakses materi-materi dan media pembelajaran melalui internet (Siregar et al., 2019). Pada umumnya, *smartphone* dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk memudahkan interaksi antara siswa dan guru, menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Secara khusus, manfaat menggunakan *smartphone* dalam hal ini akan menyajikan materi lebih dapat diterima oleh siswa dan dapat

meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dipelajari. Menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran di era digital saat ini sangat penting, mengingat *smartphone* memiliki kekurangan dan juga kelebihan. Manfaat dalam menggunakan *smartphone* pada pembelajaran adalah memudahkan siswa memperoleh informasi dengan lebih cepat dan dapat dilakukan dimana saja, sehingga *smartphone* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan tugas pembelajaran (Saerang et al., 2023).

Penggunaan *smartphone* memiliki dampak baik positif maupun negatif. Dampak positif yang ditimbulkan dari *smartphone* cukup banyak, misalnya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermain, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak selama dalam pengawasan yang baik. Selain itu, aplikasi-aplikasi yang terdapat di *smartphone* seperti google untuk mengakses atau mencari materi pembelajaran kapan dan dimana saja.

Dampak positif penggunaan *smartphone* yaitu berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kerja otak siswa sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri pada siswa ketika memenangkan sebuah game yang disediakan *smartphone*, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah (Laila et al., 2023). Dampak positif penggunaan *smartphone* yang lain mempermudah dalam berkomunikasi, meningkatkan jalinan sosial, menghilangkan stress dengan adanya fitur wifi di dalam *smartphone* sehingga dapat membantu pengguna dalam mengakses internet sehingga dengan mudah mendapatkan informasi (Marsal, 2017).

Dengan menggunakan *smartphone* atau ponsel pintar ini yang memberikan kapasitas lebih besar dalam masyarakat dari berbagai kalangan terutama pada kalangan pelajar memudahkan untuk kegiatan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa karena ruang belajar tidak hanya pada satu tempat sehingga melancarkan untuk tetap terhubung dengan jaringan kapan dan dimana saja. Memudahkan pelajar berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain melalui *smartphone*, memudahkan untuk memperbanyak jaringan/link, memudahkan mendapatkan sumber-sumber pelajaran. Sebagai pengguna yang bijak diharapkan menggunakannya sesuai dengan kebutuhan serta tidak berlebih-lebihan, sehingga teknologi canggih ini tidak terlepas dari nilai guna dan manfaatnya.

Kenyamanan dan kemudahan yang ditawarkan oleh *smartphone* dapat menjadi sumber masalah ketika penggunaannya berlebihan, seperti terjadinya kecanduan *smartphone*. (Paramita, 2017) mendefinisikan kecanduan *smartphone* sebagai ketergantungan individu pada penggunaan *smartphone* untuk mengakses internet secara terus-menerus, tanpa mempertimbangkan dampak negatifnya. (Leung et al., 2008) menunjukkan bahwa individu yang kecanduan *smartphone* dapat mengalami dampak seperti kecemasan, kesedihan, penurunan produktivitas, dan perasaan kehilangan ketika tidak menggunakan *smartphone*.

Penggunaan berlebihan alat elektronik, termasuk *smartphone*, dapat menimbulkan dampak negatif pada kesehatan fisik dan sosial. Dalam lingkungan sosial, penggunaan *smartphone* dapat mengurangi interaksi sosial dan kepedulian terhadap orang sekitar (Basit et al., 2022). Hal ini dapat

membuat seseorang menjadi lebih individualis, menghabiskan lebih banyak waktu dengan *smartphone*, dan mengurangi sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Anak-anak yang menghabiskan waktu lama dengan *smartphone* dapat mengalami perkembangan pribadi yang cenderung asosial (Yusuf et al., 2022). Fenomena ini terlihat ketika remaja lebih tertarik bermain dengan *smartphone* mereka daripada berinteraksi dengan teman-teman mereka, bahkan saat ada upaya berbicara.

Orang tua juga mengeluhkan perubahan perilaku anak-anak yang kecanduan *smartphone*, termasuk keengganan membantu tugas rumah tangga dan penurunan kinerja akademis. Penggunaan *smartphone* dengan durasi yang lama dapat menyebabkan dampak negatif seperti kelelahan mata, sakit kepala, dan penurunan pendengaran. Berita CNN Indonesia pada Maret 2021 melaporkan bahwa sejumlah anak-anak harus dirawat di Rumah Sakit Jiwa Cisarua karena mengalami stres dan masalah emosional yang dipicu oleh kecanduan *smartphone*. Pasien anak-anak dengan gejala adiksi *smartphone*, seperti isolasi diri dan kurangnya interaksi sosial, menjalani perawatan di rumah sakit.

Dampak negatif lain dari penggunaan *smartphone* mencakup perubahan perilaku dalam berinteraksi dan gangguan komunikasi verbal, baik secara langsung maupun tidak langsung (Mariati, 2019). Penggunaan *smartphone* tanpa pengawasan dapat menyebabkan kejenuhan dan kehilangan konsentrasi belajar pada siswa. Siswa yang kehilangan minat terhadap pembelajaran dapat menunjukkan sikap acuh, berbicara atau bercanda dengan teman sebaya, dan bahkan tidur selama pembelajaran daring. Hal ini dapat menyebabkan masalah belajar dan

rendahnya mutu lulusan pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami perilaku *phubbing* siswa dalam konteks kehidupan sosial di Sekolah Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 7 Desa Simbatan, Kecamatan Kanor, Kabupaten Bojonegoro. Perilaku *phubbing*, yang terkait dengan penggunaan *smartphone* secara berlebihan, menjadi perhatian karena dapat berdampak negatif pada hubungan interpersonal dan kesejahteraan mental siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif di mana merujuk pada prosedur-prosedur riset dengan menghasilkan data kualitatif yang berupa catatan orang atau ungkapan dari individu atau tingkah laku dari observasi, dan mengarah pada keadaan-keadaan secara utuh (holistic). Focus dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan informasi yang didapat dari subjek penelitian yaitu siswa yang berada di MTs Muhammadiyah 7 Desa Simbatan Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro yang berkaitan dengan perilaku *phubbing* dalam kehidupan sosial di lingkungan sekolah, informan akan memaknai terhadap pengalaman yang dialami. Hal ini nanti akan bersangkutan dengan penilaian, pendapat, harapan dan perasaan serta respon subjektif yang lain berkaitan dengan perilaku *phubbing* siswa dalam kehidupan sosial di lingkungan sekolah.

Lokasi penelitian ini dilakukan di MTs Muhammadiyah 7 yang terletak di jalan poros profinsi yang menghubungkan 2 kabupaten yakni, kabupaten Bojonegoro dan kabupaten Tuban. Berada di Desa Simbatan Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro. MTs Muhammadiyah 7 Kanor merupakan salah satu sekolah

menengah pertama yang ada di Kecamatan Kanor. Siswa MTs Muhammadiyah 7 Desa Simbatan Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro dengan 90% pelajar menggunakan *smartphone*. Selain itu terbukanya berbagai ruang pelajar dalam pemanfaatan untuk mendapatkan sumber belajar serta untuk tujuan tertentu. Jarak tempuh lokasi penelitian kurang lebih sekitar 10 menit.

Dalam penelitian ini teknik penentuan informan menggunakan cara *purposive*, tujuan menggunakan teknik *purposive* adalah untuk mengetahui permasalahan yang dari perilaku *phubbing* siswa dalam kehidupan sosial di lingkungan sekolah. Pemilihan informan dalam penelitian ini adalah yang berusia antara 13-14 tahun dari populasi sebanyak 70 siswa di MTs Muhammadiyah 7 Kanor Kabupaten Bojonegoro. Analisis data yang digunakan secara berulang sampai peneliti memperoleh data yang akurat. Dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu (1) reduksi data (2) penyajian dan pengelolaan data dan (3) tahap penarikan kesimpulan.

## HASIL PENELITIAN

### **Kemunculan Perilaku *Phubbing***

Hasil wawancara dengan Maulida Ilma Ma'rufi pada tanggal 8 September 2023 mengungkapkan bahwa salah satu penyebab utama perilaku *phubbing* adalah kebutuhan untuk terus terhubung dengan teman-teman di media sosial. Menurutnya, siswa sering merasa perlu untuk selalu memeriksa ponsel mereka, bahkan saat mereka sedang bersama-sama. Tekanan dari teman sebaya juga turut berperan dalam mendorong perilaku ini.

Wawancara dengan Jeany Rismayanti pada tanggal yang sama menunjukkan bahwa budaya

multitasking, di mana orang sering berusaha melakukan beberapa tugas sekaligus, dapat menyebabkan terlibatnya seseorang dalam perilaku *phubbing* saat berbicara atau berkumpul dengan orang lain. Selain itu, kurangnya kesadaran akan dampak negatif dari *phubbing* atau kurangnya kesadaran akan etika penggunaan ponsel selama interaksi sosial juga menjadi faktor penyebab. Jeany berpendapat bahwa kita semua perlu lebih sadar akan keadaan di sekitar kita dan memberikan perhatian penuh saat berinteraksi dengan orang lain.

Mirza Faikar Nafis, yang diwawancarai pada tanggal yang sama, menyampaikan bahwa budaya digital yang menekankan pentingnya berbagi momen secara online dapat meningkatkan kekhawatiran sosial, membuat orang lebih fokus pada perangkat seluler mereka daripada interaksi langsung. *Phubbing* dapat membuat orang merasa diabaikan atau kurang dihargai, menciptakan perasaan isolasi sosial, dan merusak hubungan antarindividu.

Faktor terakhir yang dapat diidentifikasi sebagai pemicu *phubbing* adalah ketidaknyamanan sosial. Beberapa orang mungkin merasa lebih nyaman atau lebih mudah berinteraksi dengan perangkat seluler daripada berkomunikasi langsung dengan orang di sekitar mereka. Walaupun perubahan dalam perilaku sosial tidak selalu bersifat negatif, meningkatnya prevalensi *phubbing* dapat menimbulkan tantangan dalam membangun hubungan interpersonal yang kuat dan sehat. Oleh karena itu, kesadaran akan dampak *phubbing* dan upaya untuk membentuk kebiasaan komunikasi yang lebih baik dapat membantu mengatasi masalah ini, seperti yang dijelaskan dalam wawancara dengan Mirza Faikar Nafis.

### **Jenis-Jenis Phubbing**

*Phubbing*, atau perilaku mengabaikan orang lain dalam situasi sosial karena fokus pada penggunaan ponsel atau perangkat mobile, dapat muncul dalam beberapa jenis yang umum ditemui. Salah satunya adalah "*Scrolling Phubbing*," di mana seseorang terlalu terpaku pada aktivitas menggulir konten di media sosial, berita, atau aplikasi lainnya, sehingga mengabaikan interaksi sosial langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Muhammad Jihannudin Ilham menjelaskan bahwa perilaku ini mungkin dipicu oleh kebiasaan penggunaan ponsel atau rasa ingin tahu terhadap konten online, yang membuat seseorang tergoda untuk terus menggulir layar tanpa menyadari potensi gangguan terhadap interaksi sosial.

Selanjutnya, jenis *phubbing* lainnya adalah "*Call Phubbing*," di mana seseorang menjawab atau membuat panggilan telepon seluler saat berada dalam interaksi sosial langsung dengan orang lain. Maulida Ilma Ma'rufi mencatat bahwa seringkali teman-teman atau anggota keluarga terlibat dalam panggilan telepon tetapi tidak sepenuhnya fokus pada percakapan tersebut karena terlalu asyik dengan aktivitas lain di *smartphone* mereka. Praktik ini dapat merugikan dalam hubungan interpersonal karena dapat membuat orang yang menerima panggilan merasa diabaikan atau kurang dihargai.

Terakhir, ada "*Sosial Media Phubbing*," yaitu perilaku menghabiskan terlalu banyak waktu di media sosial selama interaksi sosial, tanpa memberikan perhatian yang memadai kepada orang-orang di sekitar. Qonita Faizatud Daroin berpendapat bahwa untuk mengatasi dampak negatifnya, penting untuk menetapkan batasan waktu penggunaan media sosial dan

menciptakan kesadaran tentang efeknya. Dengan membuat aturan tertentu saat berkumpul atau menjalani hari tanpa terlalu sering terkoneksi dengan ponsel, diharapkan dapat mengurangi dampak negatif dari social media *phubbing*.

### **Kegiatan Phubbing**

Hasil wawancara dengan Bapak Abdul Rokhim mengungkapkan bahwa anak-anak sering kali menunjukkan perilaku *phubbing* di lingkungan rumah, terutama saat berada di meja makan bersama keluarga, dalam diskusi keluarga, atau saat menjalani waktu berkualitas bersama. Menurut beliau, anak-anak cenderung menjadi terlalu melekat pada *smartphone* mereka bahkan ketika beraktivitas bersama keluarga seperti menonton televisi.

Dalam konteks sekolah, *phubbing* siswa dapat terjadi dalam berbagai situasi. Di dalam kelas, siswa mungkin tergoda untuk menggunakan ponsel selama guru memberikan pelajaran, mengakibatkan gangguan pada pembelajaran dan mengurangi interaksi sosial dengan teman sekelas. Selama istirahat, siswa mungkin lebih memilih terlibat dalam *phubbing* dengan fokus pada ponsel mereka daripada berinteraksi langsung dengan teman-teman di sekitar. Bahkan, ketika bekerja kelompok atau mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, siswa dapat melakukan *phubbing*, mengorbankan kontribusi aktif dalam tugas kelompok atau berpartisipasi sepenuhnya dalam kegiatan.

Lebih lanjut, hasil wawancara mencerminkan bahwa *phubbing* siswa juga dapat ditujukan kepada guru di lingkungan sekolah. Penggunaan ponsel oleh siswa selama pembelajaran di kelas, waktu presentasi atau diskusi, serta saat guru memberikan umpan balik atau pertemuan pribadi dapat merusak kualitas interaksi dengan guru. Perilaku

ini sering dianggap kurang sopan dan dapat menciptakan kesan kurangnya rasa hormat terhadap pendidik.

Waktu terjadinya perilaku *phubbing* siswa diidentifikasi dalam berbagai konteks, termasuk di kelas selama pelajaran, selama istirahat, dalam kegiatan ekstrakurikuler, selama acara sekolah, dan bahkan di perpustakaan. Hal ini menunjukkan bahwa *phubbing* tidak terbatas pada satu situasi tertentu di lingkungan sekolah, melainkan dapat terjadi dalam berbagai kegiatan sehari-hari siswa.

### **Kebijakan Sekolah dalam Menekan Counter Culture**

Kebijakan sekolah dalam menangani penggunaan *smartphone* di MTs Muhammadiyah 7 Kanor Kabupaten Bojonegoro menunjukkan pendekatan yang ketat dan teratur. Meskipun teknologi informasi telah berkembang pesat, sekolah ini memahami pentingnya memanfaatkan *smartphone* sebagai alat pendukung pembelajaran. Dalam wawancara dengan Ibu Afidahtus Sholihah, seorang guru Bimbingan Konseling di sekolah, terungkap bahwa penggunaan *smartphone* diizinkan, namun dengan peraturan yang ketat. Siswa diperbolehkan menggunakan *smartphone* hanya pada waktu istirahat, dan pengawasan dilakukan oleh para guru piket.

Meskipun diizinkan, penggunaan *smartphone* di MTs Muhammadiyah 7 Kanor Kabupaten Bojonegoro tetap diatur dengan cermat. Aturan waktu tertentu dan pembatasan penggunaan di kelas selama pembelajaran menunjukkan komitmen sekolah untuk menjaga fokus siswa dalam kegiatan belajar-mengajar. Hasil wawancara dengan siswa, Jeany Rismayanti, mencerminkan bahwa penggunaan *smartphone* diizinkan, terutama untuk kebutuhan pembelajaran

atau pencarian informasi yang mendukung pemahaman materi pelajaran.

Ketika ditanya tentang pelanggaran aturan, Ibu Ulfi Hidayatul Asfi, Wakil Kepala Bidang Akademik, menjelaskan bahwa penjagaan terhadap penggunaan *smartphone* di sekolah sangat ketat, dan hampir tidak ada pelanggaran yang dilaporkan. Namun, peneliti menemukan kejanggalan saat melakukan wawancara dengan siswa M. Jihanudin Ilham, yang mengakui bahwa pernah ada pelanggaran aturan saat siswa membuka aplikasi lain selama waktu yang seharusnya untuk belajar.

Secara umum, kebijakan sekolah di MTs Muhammadiyah 7 Kanor Kabupaten Bojonegoro terkait penggunaan *smartphone* memiliki struktur yang baik, dengan aturan tata tertib yang ketat dan sanksi yang diberlakukan jika terjadi pelanggaran. Hal ini menunjukkan upaya sekolah untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi di lingkungan sekolah mendukung proses pembelajaran dan tidak mengganggu fokus siswa.

Sekolah telah mengambil berbagai langkah konkret dalam menekan perilaku *phubbing* di lingkungannya dengan menerapkan kebijakan yang terstruktur dan holistik. Salah satu kebijakan yang diterapkan adalah pelarangan penggunaan gadget selama jam pelajaran di kelas. Aturan ketat ini menuntut siswa untuk mematikan atau menaruh gadget dalam mode senyap agar proses pembelajaran dapat berlangsung tanpa gangguan. Selain itu, sekolah juga menetapkan zona bebas gadget di beberapa area tertentu, seperti ruang makan, perpustakaan, dan ruang pertemuan, sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan yang lebih fokus pada interaksi sosial tanpa gangguan teknologi.

Sekolah juga aktif mengadakan kampanye kesadaran tentang bahaya *phubbing* dan dampaknya terhadap hubungan sosial. Dalam kampanye ini, siswa, guru, dan orang tua diajak untuk berpartisipasi aktif dalam menyebarkan pesan positif mengenai interaksi sosial dan penggunaan gadget yang bertanggung jawab. Lebih lanjut, program pendidikan etika digital diintegrasikan dalam kurikulum, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang penggunaan gadget secara etis dan bertanggung jawab.

Kolaborasi dengan orang tua menjadi kunci penting dalam keberhasilan kebijakan ini. Sekolah terlibat aktif dalam memberikan informasi kepada orang tua dan mendiskusikan kebijakan yang telah ditetapkan di sekolah. Orang tua juga didorong untuk mengambil peran aktif dalam mengawasi penggunaan gadget di rumah. Dengan demikian, kebijakan sekolah tidak hanya berfokus pada lingkungan sekolah tetapi juga memperluas dampaknya ke dalam kehidupan siswa di rumah.

Tindakan tegas seperti sanksi terkait *phubbing* diterapkan sebagai respons terhadap pelanggaran aturan yang ditetapkan. Sanksi ini melibatkan teguran, penalti, atau bahkan pembatasan akses terhadap gadget di sekolah. Namun, sekolah tidak hanya memandang sanksi sebagai hukuman semata, melainkan juga sebagai langkah edukatif untuk membantu siswa memahami dampak dari perilaku *phubbing*.

Pemantauan dan evaluasi rutin dilakukan untuk memastikan tingkat kepatuhan terhadap kebijakan *phubbing* di sekolah. Dengan evaluasi ini, sekolah dapat menyesuaikan kebijakannya jika diperlukan untuk mencapai hasil yang lebih efektif. Terakhir, penghargaan

diberikan kepada siswa yang menunjukkan perilaku positif terkait penggunaan gadget dan interaksi sosial di sekolah. Hal ini menjadi bentuk apresiasi atas upaya siswa dalam menciptakan lingkungan sekolah yang sehat dan bebas dari perilaku *phubbing*. Melalui serangkaian kebijakan ini, sekolah berharap dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih fokus, interaktif, dan positif bagi seluruh siswa.

## PEMBAHASAN

### Perilaku *Phubbing* Siswa

Teori yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teori hiperealitas dan simulacra. Marshall McLuhan, dalam bukunya "*The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*" (1962), memperkenalkan konsep hiperrealitas sebagai dampak dari peralihan teknologi mekanik ke teknologi elektronik. McLuhan berpendapat bahwa media elektronik, sebagai perpanjangan badan manusia, telah menggantikan makna pesan dengan bahasa tanda simbolik, mereduksi kandungan pesan media tersebut. Jean Baudrillard, melanjutkan pemikiran McLuhan, mengembangkan gagasan tentang media space sebagai realitas ruang maya. Baginya, media bukan lagi perpanjangan badan manusia, melainkan ruang di mana manusia membentuk identitas dan eksistensi. Baudrillard menyimpulkan bahwa global village telah berkembang menjadi apa yang disebutnya sebagai hiperealitas, sebuah keadaan di mana realitas asli digantikan oleh representasi-representasinya.

Konsep hiperrealitas Baudrillard juga terkait erat dengan gagasan simulakra, yang mengacu pada sesuatu yang menggantikan realitas dengan representasinya. Hiperrealitas, menurutnya, menciptakan realitas baru melalui simulasi dan duplikasi terhadap fakta dan kenyataan dalam masyarakat.

Ini mengakibatkan masyarakat sulit membedakan realitas yang asli dengan yang palsu, menyebabkan keadaan runtuhnya realitas. Simulakra, sebagai hasil dari sistem teknologi dan informasi yang terus berkembang, lahir dari imitasi, citra, dan duplikasi. Proses lahirnya simulakra terjadi dalam arena sosial masyarakat, menyebabkan percampuran antara yang asli dan yang palsu, yang benar dan yang salah. Dampaknya adalah masyarakat yang terjebak dalam dua realitas, yaitu realitas yang riil dan realitas tiruan, tanpa kemampuan membedakannya dengan jelas.

### **Implikasi dalam Kehidupan Sosial di Sekolah**

Dalam kehidupan masyarakat postmodern, hiperrealitas menciptakan situasi yang penuh dengan percampuran, tumpang tindih, dan interaksi yang saling menyilang. Dampaknya melibatkan terciptanya masyarakat konsumtif yang kacau balau, di mana hiperealitas hasil dari kemajuan teknologi mengungguli realitas yang sebenarnya, bahkan menjadi model acuan baru bagi masyarakat. Dalam konteks hiperrealitas, citra memiliki dominasi yang kuat, meyakinkan lebih daripada fakta, dan imajinasi lebih diyakini daripada realitas sehari-hari. Hiperrealitas adalah bentuk realitas yang lebih nyata daripada kenyataan, namun bersifat semu dan meledak-ledak, bahkan menjadi penentu eksistensi masyarakat masa kini.

Jean Baudrillard menyoroti Disneyland di Amerika sebagai model hiperrealitas yang paling sempurna. Disneyland menjadi representasi dari simulasi yang penuh ilusi dan fantasi. Sebagai model hiperrealitas, Disneyland mengundang masyarakat untuk merasakan kegembiraan dan kebahagiaan yang bersifat semu. Di

dalamnya, terjadi keadaan yang silang-sengkarut, campur baur, tanpa batasan otonom. Disneyland menjadi simbol dunia imitasi yang muncul sebagai hasil langsung dari kemajuan globalisasi teknologi, informasi, dan komunikasi yang belum pernah terjadi sebelumnya.

Selain Disneyland, berbagai bentuk hiperrealitas dapat ditemukan dalam model-model lain dalam kehidupan masyarakat modern. Kemajuan dalam sistem teknologi, informasi, dan komunikasi memungkinkan segala sesuatu menjadi hiperrealitas. Berbagai media komunikasi virtual dan iklan di berbagai platform *e-commerce* dapat membuat masyarakat terlepas dari realitas yang sesungguhnya. Tayangan iklan dalam berbagai shopping online, meskipun ditayangkan berulang-ulang, sebenarnya jauh dari realitas yang sebenarnya. Tayangan-tayangan tersebut akhirnya membentuk komunikasi masa yang diterima dan diakui sebagai realitas yang seakan-akan asli.

### **Kebijakan Sekolah Menekan *Counter Culture***

Menerapkan kebijakan di sekolah untuk meredam perilaku *phubbing* dalam kehidupan sosial dapat menjadi langkah penting dalam membentuk lingkungan yang lebih sehat dan mendukung interaksi sosial yang produktif. Salah satu langkah yang dapat diterapkan adalah Pendidikan Kesadaran Digital, yang bertujuan memberikan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan teknologi secara etis, aman, dan efektif. Siswa diajarkan untuk mengevaluasi kebenaran informasi online, memahami kredibilitas sumber, dan berperilaku secara etis dalam interaksi sosial digital.

Selanjutnya, kebijakan penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah menjadi langkah kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang sehat. Batasan waktu selama jam pelajaran, zona bebas gadget, dan aturan penggunaan *smartphone* selama ujian adalah strategi untuk mengurangi *phubbing*. Sanksi dan konsekuensi yang diterapkan melibatkan peringatan hingga panggilan orang tua, dengan layanan konseling untuk membantu siswa memahami akar masalah dan mengubah perilaku.

Keterlibatan orang tua menjadi faktor penting dengan membangun kesadaran bersama, menetapkan aturan di rumah, dan memonitor aktivitas online anak-anak. Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak membantu menciptakan lingkungan di mana anak dapat berbicara tentang penggunaan *smartphone* secara sehat. Monitoring dan evaluasi melibatkan pengumpulan data, pencapaian tujuan, pemantauan harian, evaluasi program, dan umpan balik dari stakeholder untuk terus meningkatkan kebijakan dan program yang diterapkan.

Dengan menerapkan kebijakan-kebijakan ini secara konsisten dan melibatkan seluruh komunitas sekolah, diharapkan dapat membentuk lingkungan yang mendukung interaksi sosial yang sehat dan mengurangi dampak *phubbing* dalam kehidupan sosial siswa.

## SIMPULAN

Secara keseluruhan, kata "*phubbing*" mencerminkan perilaku yang melibatkan pengabaian, penghinaan, dan ketidakpedulian terhadap orang lain dalam sebuah lingkungan sosial, khususnya di kalangan siswa MTs Muhammadiyah 7 Kanor. Meskipun para siswa menyadari bahwa banyak dari mereka pernah

terlibat dalam tindakan *phubbing*, pemahaman mengenai istilah tersebut masih kurang merata di antara mereka. Beberapa menganggapnya sebagai suatu bentuk penghinaan dan gangguan, sementara yang lain menganggapnya sebagai sesuatu yang biasa dan diterima dalam perkembangan zaman yang modern.

Fenomena *phubbing* ini didorong oleh berbagai faktor, seperti perubahan pola interaksi sosial akibat teknologi komunikasi yang canggih, kebiasaan multi-tasking, kurangnya kesadaran akan dampak negatif, pengaruh budaya digital, dan ketidaknyamanan sosial. Siswa sering terpaku pada *smartphone* mereka, terutama dalam aktivitas seperti *Scrolling* media sosial atau menjawab panggilan telepon seluler, yang menyebabkan kurangnya perhatian pada interaksi sosial langsung di sekitarnya.

Perilaku *phubbing* juga melibatkan aktivitas di luar kelas dan bahkan di lingkungan keluarga. Jenis *phubbing* yang sering dilakukan siswa MTs Muhammadiyah 7 Kanor antara lain *Scrolling* media sosial dan *Call phubbing*, yang menyebabkan terabaikannya interaksi sosial dengan orang-orang di sekitarnya. Alasan di balik perilaku ini seringkali terkait dengan kebiasaan membuka dan mengotak-atik *smartphone* sebagai bentuk hiburan dan kesenangan, yang pada gilirannya berkembang menjadi kecanduan dan ketergantungan pada perangkat tersebut.

Ketergantungan ini membuat siswa sulit untuk menjauh dari *smartphone* mereka, menciptakan kebutuhan konstan untuk bersama dengan perangkat tersebut. Fenomena ini telah membudaya di kalangan pelajar, menciptakan pandangan umum siswa yang tenggelam dalam dunia digitalnya. Dengan pemahaman mendalam tentang fenomena *phubbing* dan upaya bersama

untuk mengurangi kecanduan terhadap *smartphone*, diharapkan dapat membentuk lingkungan sosial yang lebih sehat dan mendukung interaksi yang lebih positif di kalangan siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, M. F. R., Rahayudi, B., & Muflikhah, L. (2023). Implementasi Deep Learning menggunakan Algoritma EfficientDet untuk Sistem Deteksi Kelayakan Penerima Bantuan Langsung Tunai berdasarkan Citra Rumah di Wilayah Kabupaten Kediri. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(4), 1817–1825. Diambil dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12596>
- Basit, A., Purwanto, E., Kristian, A., Pratiwi, D. I., Krismira, Mardiana, I., & Saputri, G. W. (2022). Teknologi Komunikasi *Smartphone* pada Interaksi Sosial. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), <https://doi.org/10.30656/lontar.v10i1.3254>
- Laila, N., Febriyanni, R., & Syarifah, S. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Metakognisi Siswa Mata Pelajaran Alqur'an Hadits Kelas VIII MTS Darul Arafah. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 3(1), 116–124. <https://doi.org/10.55606/cendiki.a.v3i1.675>
- Leung, A. K., Maddux, W. W., Galinsky, A. D., & Chiu, C. (2008). Multicultural Experience Enhances Creativity: The When and How. *American Psychologist*, 63(3), 169–181. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.63.3.169>
- Maknuni, J. (2021). Strategi Sekolah Dasar dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 9–16. <https://doi.org/10.46772/konteks.tual.v2i02.392>
- Mariati, L. H., & Sema, M. O. (2019). Hubungan Perilaku *Phubbing* dengan Proses Interaksi Sosial Mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng. *Wawasan Kesehatan*, 4(2), <https://stikessantupaulus.e-journal.id/JWK/article/view/60>
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh *Smartphone* Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita di Lingkungan Keluarga Pegawai Uin Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), <https://doi.org/10.24014/rmsi.v3i1.3529>
- Masni, H. (2017). Peran Pola Asuh Demokratis Orangtua terhadap Pengembangan Potensi Diri dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 6(1), <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v6i1.41>
- Mulyana, D., Sudiar, G. P., & Ali, H. F. (2023). Analisis Perubahan Sosial dan Pembangunan di MTs YPAK Cigugur: Tinjauan terhadap Peran Lembaga Pendidikan dalam Transformasi Sosial Masyarakat. *J-STAF : Siddiq, Tabligh, Amanah, Fathonah*, 2(2). <https://doi.org/10.62515/staf.v2i2.250>

- Paramita, T., & Hidayati, F. (2017). *Smartphone Addiction Ditinjau dari Alienasi Pada Siswa SMAN 2 Majalengka. Jurnal EMPATI*, 5(4).  
<https://doi.org/10.14710/empati.2016.15456>
- Saerang, H. M., Lembong, J. M., Sumual, S. D. M., & Tuerah, R. M. S. (2023). Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 65–75.  
<https://doi.org/10.19109/elidare.v9i1.16555>
- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19.  
<https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>
- Yusuf, A., P. Iskandar, Y. H., Ab Hadi, I. S., Nasution, A., & Lean Keng, S. (2022). Breast Awareness Mobile Apps for Health Education and Promotion for Breast Cancer. *Frontiers in Public Health*, 10.  
<https://www.frontiersin.org/journals/public-health/articles/10.3389/fpubh.2022.951641>