

GAMBARAN PENGETAHUAN TENTANG *PHUBBING* AKIBAT KECANDUAN *GADGET* PADA GENERASI Z DI SMA NEGERI 9 KOTA PEKANBARU PROVINSI RIAU

Bayu Abdurrahman¹, Yulia Febrianita², Ainil Fitri³

Mahasiswa Program Studi D III Keperawatan Universitas Abdurrah
Jl.Riau Ujung No.73,Pekanbaru,Riau
Bayu_Abdurrahman@yahoo.com

1. Dosen Program Studi D III Keperawatan Universitas Abdurrah
Jl.Riau Ujung No.73,Pekanbaru,Riau

Yulia.ferbianita@univrab.ac.id

2. Dosen Program Studi D III Keperawatan Universitas Abdurrah

Jl.Riau Ujung No.73,Pekanbaru,Riau

Ainil.fitri@univrab.ac.id

ABSTRACT

Based on Wearesocial reports, there are some astonishing facts. Among them are the number of world internet users that have reached 4.021 billion people. This means that more than half of humans on earth have used the internet. The 2014 survey conducted by the Indonesian Internet Service Providers Association showed that internet users in Riau Province numbered 1.8 million. The purpose of this research was to find out the Knowledge Picture of Phubbing due to Gadget Addiction in the Generation Z in State High School 9 of Pekanbaru City in Riau Province in 2019. This type of research is descriptive. The Sampel in this study was Generation Z in the State High School 9 of Pekanbaru Riau which numbered 100 students. The measurement of this study uses the Guttman scale. According to Sugiono (2012). The data collection tool in this study uses a questionnaire that is a number of written questions that are used to obtain information from the respondent in the sense of a report about his personality or things he knows (Arikuno, 2009) The results of this study stated that as many as 25 people (25%) in the good category, as many as 53 people (53%) in the category of adequate while 22 people (22%) in the category of less. This research can be used as a suggestion for information and can be continued for further researchers by using different methodology techniques and different regions with the same research title.

Keywords: Knowledge, Phubbing, Gadget, SmartPhone

ABSTRAK

Menurut laporan *Wearesocial* terdapat beberapa fakta mencengangkan. Diantaranya adalah tentang jumlah pengguna internet dunia yang telah mencapai 4,021 miliar orang. Ini artinya sudah lebih dari separuh manusia di bumi telah menggunakan internet. *Survey* tahun 2014 yang di lakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menunjukkan bahwa pengguna internet di Provinsi riau berjumlah 1,8 juta jiwa. Tujuan penelitian ini di lakukan untuk mengetahui Gambaran Pengetahuan Tentang *Phubbing* Akibat Kecanduan *Gadget* Pada Generasi Z di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru Provinsi Riau Tahun 2019. Jenis peneltian ini adalah deskriptif. Sampel pada penelitian ini adalah Generasi Z di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru Riau Yang berjumlah 100 orang siswa/i. Pengukuran penelitian ini menggunakan skala Guttman.Menurut Sugiono (2012). Alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang

dia ketahui (Arikuno, 2009) Hasil penelitian ini menyatakan sebanyak 25 orang (25%) dalam katagori baik, sebanyak 53 orang (53%) dalam katagori cukup sedangkan 22 orang (22%) dalam katagori kurang. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai saran informasi serta dapat dilanjutkan bagi peneliti selanjutnya dengan menggunakan teknik metodologi yang berbeda dan wilayah berbeda dengan judul penelitian yang sama.

Kata kunci : Pengetahuan, *Phubbing*, *Gadget*, *SmartPhone*

PENDAHULUAN

Phubbing adalah sebuah istilah tindakan yang tidak memperdulikan seseorang di dalam sebuah lingkungan karena lebih fokus pada *gadget* dari pada membangun sebuah percakapan. Istilah ini mulai sering terdengar dan populer bersmaan dengan pesatnya perkembangan *smartphone* di pasaran. Di era modern seprti sekarang dengan segala kemudahan yang ditawarkan, seseorang sering lupa akan dampak negatifnya, contohnya adalah apa yang disebut dengan perilaku *Phubbing*. Seseorang dengan perilaku *phubbing* terindikasi menyakiti orang lain dengan pura-pura memperhatikan saat diajak berkomunikasi, tetapi pandangannya sebentar-sebentar tertuju pada *smartphone* yang ada di tangannya. (Hanika, 2015)

Menurut Kupperschmidt (2000) (dalam Putra, 2016) Generasi Z adalah kelahiran tahun 1995 - 2000 generasi yang paling muda yang baru memasuki angkatan kerja. Generasi ini biasanya disebut dengan generasi internet atau *Igeneration*. Generasi Z lebih banyak berhubungan sosial lewat dunia maya. Sejak kecil, generasi ini sudah banyak dikenalkan oleh teknologi dan sangat akrab dengan *smartphone* dan dikategorikan sebagai generasi yang kreatif. Karakteristiknya lebih menyukai kegiatan sosial dibandingkan generasi sebelumnya, lebih suka di perusahaan *start up*, *multi tasking*, sangat menyukai teknologi dan ahli dalam mengoperasikan teknologi tersebut, peduli terhadap lingkungan, mudah terpengaruh terhadap lingkungan mengenai produk ataupun merek-merek, pintar dan mudah untuk menangkap informasi secara cepat. Perbedaan karakteristik yang paling signifikan antara generasi X, Y dan Z adalah penguasaan informasi dan teknologi.

Siswa SMA adalah individu yang sedang mengalami masa remaja akhir (*late adolescence*) berada pada usia 15 sampai 18 tahun. Sedangkan masa remaja dimulai kira-kira usia 10 tahun dan berakhir antara usia 18 sampai 22 tahun. Perubahan pada biologis, kognitif dan sosial emosional yang terjadi berkisar dari perkembangan fungsi seksual, proses berfikir abstrak sampai pada kemandirian. Remaja awal dan akhir mendapat status yang lebih baik dalam masyarakat dari tahun 1920 sampai tahun 1950. Pada tahun 1950, masa yang kita sebut remaja telah menjadi matang. Remaja telah memiliki identitas fisik dan sosial (Santrock, 2003)

Berdasarkan laporan *Wearesocial* terdapat beberapa fakta mencengangkan. Diantaranya adalah tentang jumlah pengguna internet dunia yang telah mencapai 4,021 miliar orang. Ini artinya sudah lebih dari separuh manusia di bumi telah menggunakan internet. (Ramadhan, 2017) internet di seluruh dunia. Hasilnya, mereka menyebut Indonesia sebagai Negara dengan pertumbuhan jumlah pengguna internet terbesar di dunia. Pada tahun 2016, jumlah pengguna internet sekitar 88,1 juta jiwa dan pada awal tahun 2017 mengalami peningkatan jumlah pengguna internet di tanah air sebesar 51 persen sekitar 132,7 juta. Namun dari sisi perangkat yang digunakan untuk mengakses internet, tidak ada perubahan yang berarti. Sebanyak 69 persen masyarakat Indonesia masih mengakses internet melalui perangkat mobile dan sisanya melalui desktop dan tablet. (Ramadhan, 2017). Survey tahun 2014 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menunjukkan bahwa

pengguna internet di Provinsi riau berjumlah 1,8 juta jiwa.

SMA Negeri (SMAN) 9 Pekanbaru, merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Provinsi Riau, Indonesia. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMAN 9 Pekanbaru ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII. Didirikan pada tahun 1985. Kepala sekolah yg pertama Dra. Widasih Sekolah ini memiliki 2 jurusan yaitu ipa dan ips. Sekolah ini sangat berprestasi baik dalam akademik maupun non akademik. Dalam bidang akademik, banyak prestasi yang didapatkan. Sekolah ini juga pernah mewakili Riau dalam ajang perlombaan Olimpiade Sains di Institut Pertanian Bogor. Selain itu, SMAN 9 memiliki prestasi dalam bidang non akademik, terutama bidang kesenian. Tingkat ekonomi siswa di SMAN 9 Pekanbaru bervariasi. Banyak juga anak-anak berprestasi namun kurang mampu yang mendapatkan beasiswa untuk bersekolah disini. Sekolah ini masuk pukul 7.00 pagi. SMAN 9 Pekanbaru adalah SMA Berkarakter Bangsa. SMAN 9 Pekanbaru merupakan salah satu sekolah yang menjadi acuan indeks prestasi untuk sekolah lainnya di Pekanbaru. Pada tahun 2007, sekolah ini menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan sebelumnya dengan KBK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 23 Mei 2019 dengan jumlah responden 100 orang dengan menggunakan kuesioner di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru Provinsi Riau tentang *Phubbing* akibat kecanduan *Gadget* di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru Provinsi Riau dapat dilihat pada table dibawah ini:

1. Data Umum

Tabel 1

Distribusi Frekuensi Berdasarkan Umur di SMAN9 Kota Pekanbaru 2019

Pada saat penulis melakukan survey awal dengan metode wawancara pada 10 orang responden tentang gambaran pengetahuan tentang *phubbing* pada Siswa/siswi di SMA N 9 Pekanbaru mendapatkan hasil 3 dari responden pernah mendengar kata-kata *phubbing* di media sosial, dan 7 lainnya tidak mengetahui istilah *phubbing*. Belum adanya survei mendalam mengenai data pengetahuan tentang *phubbing* pada Siswa/siswi SMA N 9 Pekanbaru terkait tingginya penggunaan internet di provinsi riau dan kecanduan media sosial, menjadi alasan ketertarikan saya untuk melakukan penelitian ini. Dari uraian di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui "Gambaran Pengetahuan Tentang *Phubbing* Akibat Kecanduan *Gadget* Pada Generasi Z di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru Provinsi Riau Tahun 2019"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, penelitian merupakan penelitian deskriptif. Penelitian dilakukan pada tahun 2019, bertempat di SMAN 09 Pekanbaru. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswi SMAN 09 Pekanbaru berjumlah 999 orang di Pekanbaru. Jumlah sampel penelitian ini adalah 100 orang dengan menggunakan teknik sampel, cluster sampling. Instrument penelitian menggunakan kuisisioner dengan skala Guttman.

No	Klasifikasi Umur	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	16 tahun	32	32
2	17 tahun	34	34
3	18 tahun	34	34
Jumlah		100	100%

Berdasarkan table 1 dapat dilihat, dari 100 responden di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru di dapatkan data bahwa mayoritas responden berumur 17-18 tahun yang masing-masing 34 orang (34%)

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin di SMAN 9 Kota Pekanbaru 2019

N o	Jenis Kelamin	Freku ensi (f)	Pers entas e (%)
1	Laki-laki	62	62
2	Perempuan	38	38
Jumlah		100	100 %

Dari tabel 2 dapat dilihat, dari 100 responden di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru di dapatkan data bahwa mayoritas responden berjenis kelamin Laki-laki sebanyak 62 orang (62%)

Tabel 3
Distribusi Frekuensi Siswa/i yang memperoleh informasi tentang Phubbing akibat kecanduan Gadget di SMAN 9 Kota Pekanbaru 2019

N o	Memper oleh informa si	Freku ensi (f)	Persent ase (%)
1	Pernah	25	25
2	Tidak Pernah	75	75
Jumlah		100	100%

Dari tabel 3 dapat dilihat, dari 100 orang responden di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru di dapatkan hasil bahwa responden yang mayoritas tidak pernah mendapat informasi tentang *Phubbing* akibat kecanduan *gadget* sebanyak 75 orang (75%).

Tabel 4
Distribusi Frekuensi Siswa/I Berdasarkan Sumber Informasi tentang Phubbing akibat kecandua Gadget di SMAN 9 Kota Pekanbaru 2019

N o	Sumber Informa	Freku ensi	Perse ntase
--------	-------------------	---------------	----------------

	si	(f)	(%)
1	Guru	2	8
2	Tenaga Kesehata n	0	0
3	Koran/M ajalah	5	20
4	Televisi	0	0
5	Media Online	15	60
6	Penyuluh an	0	0
7	Materi Pelajara n	0	0
8	Sebutkan lainya (orang tua)	3	12
Jumlah		25	100%

Dari tabel 4 dapat dilihat, dari 25 orang responden yang pernah mendapatkan informasi tentang *Phubbing* akibat kecanduan *Gadget* di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru di dapatkan hasil mayoritas mendapatkan informasi dari media online sebanyak 15 orang (60%), dan sisahnya mendapatkan informasi dari guru, koran/majalah, dan orang tua.

2. Data Khusus

Tabel 5
Distribusi Frekuensi Siswa/I Berdasarkan Pengetahuan Tentang Phubbing Akibat Kecanduan Gadget di SMAN 9 Kota Pekanbaru 2019

N o	Katagor i Pengeta huan	Freku ensi (f)	Persen tase (%)
1	Baik	25	25
2	Cukup	53	53
3	Kurang	22	22
Jumlah		100	100%

Dari tabel 5 dapat dilihat dari 100 orang responden bahwa pengetahuan tentang *Phubbing* akibat kecanduan *Gadget* di SMA 9 Kota Pekanbaru, dalam katgori baik yaitu sebanyak 25 orang (25%), dalam katgori cukup baik sebanyak 53 orang (53%), dan dalam katagori kurang sebanyak 22 orang (22%).

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 23 mei 2019 di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru yang berjudul “Gambaran Pengetahuan *Phubbing* Akibat Kecanduan *Gadget* Pada Generasi Z Di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru Provinsi Riau Tahun 2019” yaitu dari 100 orang responden bahwa pengetahuan tentang *Phubbing* akibat kecanduan *Gadget* di SMA 9 Kota Pekanbaru, dalam katgori baik yaitu sebanyak 25 orang (25%), dalam katgori cukup baik sebanyak 53 orang (53%), dan dalam katagori kurang sebanyak 22 orang (22%).

Dari hasil penelitian diatas kita dapat ketahui bahwa mayoritas Pengetahuan Siswa/siswi tentang *Phubbung* akibat kecandua *Gadget* berada pada katagori cukup baik. Pengetahuan adalah hasil pengindraan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap obyek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya) (Notoadmojo 2012). Hal Hal yang di maksud tahu disini bahwa semakin sering induvidu ataupun seseorang mendapatkna informasi maka semakin tinggi pula pengetahuan yang di dapat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang di lakukan di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru mayoritas belum mendapat informasi tentang *Phubbing* akibat kecanduan *Gadget*.

Menurut Ariani 2014 pada sumber informasi kemajuan teknologi menyediakan bermacam-macam media masa yang dapat mempengaruhi

pengetahuan masyarakat tentang informasi baru, seperti televise, radio, surat kabar, majlah, penyuluhan dan lain-lain. dari penelitain ini diketahui dari 100 orang responden sumber informasi yang di peroleh siswa/I di SMA 9 kota Pekanbaru yang paling banyak yaotu dari media online sebanyak 15 orang (15%).

Usia merupakan rentang waktu seseorang yang dimuali sejak dia dilahirkan hingga berulang tahun. Jika seseorang itu memiliki usia yang cukup maka akan memiliki pola piker yang matang. Usia sangatberpengaruh terhadap daya tangkap sehingga pengetahuan diperolehnya akan semakin baik. Selain factor usia, factor pendidikan juga mempengaruhi pengetahuan siswa/I untuk menembangkan kepribadian hidup. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, semakin tinggi pendidikan seseorang makan semakin mudah orang tersebut untuk menerima informasi.

Didapatkan hasil penelitian yang sama oleh peneliti bahwa pengetahuan dan pemahaman siswa/i SMA tentang kecanduan *Gadget* sebgat faktor percentus *Phubbing* yang dengan hasil perhitungan terdapat 23 orang dapat menjawab 4 soal yang benar, 13 orang dapat menjawab 4 soal yang benar, dan 7 orang dapat menjawab 1 soal yang benar, bahwa pengetahuan siswa/i tentang *Phubbing* akibar kecanduan *Gadget* di katagorikan cukup baik.

Dari hasil penelitian diatas didapatkan bahwa data umum yang menunjukkan bahwa 53 orang (53%) dari 100 respon dalam katagori cukup yang mana hal ini sejalan dengan data jumlah responden yang memperoleh informasi tentang *phubbing* sebanyak 25 orang (25%).

Hal ini sejalan dengan penelitain yang dilakukan oleh Yuna yusnita, dalam jurnal ilmiah mahasiswa FISIP Unsyiah tahun 2017 yang meneliti tentang pengaruh prilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan terhadap interkasi sosial mahasiswa,

dengan hasil penelitian terbukti dari 100 responden, sebanyak 66 responden (66%) menyatakan bahwa frekuensi penggunaan smartphone dalam sehari mereka lakukan sepanjang hari.

Asumsi peneliti terhadap gambaran pengetahuan tentang *Phubbing* akibat kecanduan *Gadget* pada generasi Z di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru Riau bahwa mereka belum mengerti apa itu *Phubbing* dan dampak dari *Phubbing* itu sendiri.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 23 mei 2019 di SMA negeri 9 Kota Pekanbaru Ruau tentang Gambaran Pengetahuan *Phubbing* Akibat Kecanduan *Gadget* Generasi Z, secara keseluruhan mayoritas pengetahuan siswa/i berada pada katagori cukup baik yaitu 53 siswa/i (53 %)

Berdasarkan hasil penelitian tersebut ada beberapa saran yang dapat disampaikan peneliti, antara lain : Diharapkan dapat mengadakan penyuluhan tentang *Phubbing* akibat kecanduan *Gadget* pada generasi Z di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru Riau. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memperkaya konsep atau teori yang menyokong perkembangan ilmu di bidang kesehatan psikologi tentunya dalam gaya hidup kurang sehat akibat kecanduan *Gadget* yang akan menyebabkan terjadinya *Phubbing* generasi Z. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat digunakna sebagai data dasar untuk acuan dan pedomandalam melakukan penelitian dengan penambahan variable dan sub variabel yang belum di teliti dalam peneliti ini sehingga mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang baru dengan lebih baik. Dapat menambah bahan bacaan, masukan dan sumbangan bahan pemikiran yang dapat digunakan untuk mengetahui dampak negative dari kecanduan *Gadget* yang berdampak terjadinya *Phubbing* di kehidupan sehari-hari.

REFERENSI

- Agus.(2013). *Filsafat Ilmu Pengetahuan*. (Diktat Kuliah). Pascasarjana Universitas Indonesia.
- Ajo.(2014). *Kemkominfo: Pengguna Internet Capai 82 Juta* (http://kominform.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker#.VQaCovmUf3E). Diakses pada 8 Januari 2019
- Bakhtiar, (2012). *Filsafat Ilmu*, Edisi Revisi, Cetakan XI, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Cornelly, Bill., (2018). Rule No. 1 For Dealing With Millennials In The Workplace. Diakses dari <https://www.forbes.com/sites/billcornelly/2019/03/12/rule-number-one-for-dealing-with-millennials-in-the-workplace/#728f738f5c6f>
- Gusti. (2015) "*Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment*". *Tesis Stud PT. XL AXIATA*. (Program Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia). hal, 10-11
- Hidayah.(2018). "Perilaku *Phubbing* Sebagai Karakter Remaja Generasi Z". *Jurnal Fokus Konseling*. Volume 4, No. 1 (2018). 143-152
- Hanika.(2015). "Fenomena *Phubbing* Di Era Milenial". *Jurnal Interaksi*. Vol. 4 No. 1, Januari 2015. 42-51
- Jensen, G., (2017). How to Manage Millennials: 8 Ways to Do it Right. Diakses dari <https://guthriejensen.com/blog/8-steps-tomanage-millennials/>
- Notoatmodjo, S.(2010.)*Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Notoatmodjo, 2010. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rieneks Cipta.

Peter., (2015). 9 Powerful Tips for Communicating Better With Millennials. Diakses dari <https://www.inc.com/peter-economy/9-powerful-tips-for-communicating-better-with-millennials.html>

Pinchot, dkk. (2010). How Mobile Technology is Changing Our Culture. CONISAR Proceedings Vol. 3 No. 1519. USA: Conference on Information Systems Applied Research

Putra. (2016). Generasi X,Y dan Z di era millennial. (<http://parent.binus.ac.id/wp-content/uploads/2018/11/Generasi-X-Y-Z.pdf>). Diakses pada 8 januari 2019

Rahmawati. (2018) Relationship: Bahaya, Phubbing Bisa Mengancam Hubungan Sosialmu. (<https://www.dewiku.com/relationship/2018/08/03/133000/bahaya-phubbing-bisa-mengancam-hubungan-sosialmu>). Diakses pada 7 januari 2019

Ramadhan. (2017) GNFI: Inilah Perkembangan Digital Indonesia Tahun 2018. (<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/06/inilah-perkembangan-digital-indonesia-tahun-2017>) Diakse pada 8 januari 2019

Santrock, Adolescence., (2003) *Perkembang Siswa Sma*. Jakarta : Erlangga,

Yuna, M. Syam. (2017). “Pengaruh Perilaku *Phubbing* Akibat Penggunaan *Smartphone* Berlebihan Terhadap Interaksi

Sosial Mahasiswa”.*Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*. Volume 2, Nomor 3, Agustus 2017. 7-9