

**POLA PERILAKU REMAJA KECAMATAN TANETE RIAJA
KABUPATEN BARRU (Studi kasus Fenomena Phubbing di kalangan
Remaja di Desa Mattirowalie)**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

Nurnita

105381101219

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI FAKULTAS KEGURUAN
DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR 2024**



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

APPROVAL SHEET

Title : The Use of Talking Stick Strategy To Foster Students'
Speaking Ability At SMA Negeri 2 Barru

Name : Ahmad Yafiah Mubarak

Reg. Number : 105351113518

Programmer : English Education Department Strata 1 (S1)

Faculty : Teacher Training and Education

Makassar, 6 Februari 2024

Consultant

Approved By

Consultant II

Herlina Daddi, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0927087606

Mahafida, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0916048501

Dean of FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Head of
English Education Department

Ezzin Alb, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Dr. Ummi Khaerati Svam, S.Pd., M.Pd.
NBM. 977 807



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar Fax. (0411) 860 132 Makassar 90211 www.fkip-unismuh-info

SURAT PERNYATAAN

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Nurnita

Stambuk : 105381101219

Program Studi : Pendidikan Sosiologi

Dengan Judul : Pola Perilaku Remaja Kecamatan Tanete Riaja
Kabupaten Barru (Studi kasus Fenomena Phubbing di
kalangan Remaja di Desa Mattirowalie)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun. Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 19 Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan

Nurnita



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar Fax. (0411) 860 132 Makassar 90211 www.fkip-unismuh-info

SURAT PERJANJIAN

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Nurnita
Stambuk : 1053811001219
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal hingga selesai skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 19 Januari 2024

Yang Membuat Perjanjian


Nurnita

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Permata tidak bisa berkilau tanpa gesekan. Begitu juga manusia tidak ada manusia yang luar biasa tanpa cobaan.

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (urusan-urusan yang lain). (QS.

Al-Insyirah : 6-7-)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua yang paling saya cintai dan sayangi (alm) ayah sulaeman dan ibu hasnaeni yang senantiasa memberikan doa dan limpahan kasih sayang yang tak ternilai dan kakek, nenek dan keluarga saya yang selalu memberikan dukungan dan motivasi

Yang kedua untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan bertahan hingga saat ini dapat menyelesaikan perkuliahan

Yang ketiga untuk teman-teman yang ikut serta mendukung dan mendoakan ku terima kasih.

ABSTRAK

NURNITA, 2023 Pola Perilaku Remaja Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru (Studi Kasus Fenomena *Phubbing* Di kalangan Remaja Desa Mattirowalie). Jurusan Pendidikan Sosiologi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing Oleh Syarifuddin Pembimbing I dan Pembimbing II Herdianty.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran fenomena *phubbing* dikalangan remaja Desa Mattirowalie Kecamatan Tanete Riaja dan dampak *phubbing* terhadap pola interaksi sosial remaja desa Mattirowalie.

Jenis Penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja yang ada di desa Mattirowalie memiliki intensitas penggunaan gawai yang cukup tinggi dengan jumlah 6 jam perhari yang rata-rata dimulai sejak menjadi siswa di sekolah dasar. Fenomena *phubbing* yang dilakukan oleh remaja di desa Mattirowalie di sebabkan oleh rasa tidak dihargai, rasa bosan, tidak nyaman. Selain itu mereka juga terkadang tidak sadar akan perilaku *phubbing* yang dilakukan karena fokus pada gawai baik itu digunakan untuk bermain game maupun bermain sosial media. Dampak buruk yang mereka terima ketika melakukan aktivitas *phubbing* ialah mengurangi kualitas komunikasi tatap muka dan juga mengganggu beberapa efektifitas kegiatan yang sedang mereka lakukan.

Kata Kunci : Interaksi Sosial, Perilaku Phubbing, Remaja

ABSTRACT

NURNITA, 2023 Behavior Patterns of Teenagers in Tanete Riaja District, Barru Regency (Case Study of the Phubbing Phenomenon among Teenagers in Mattirowalie Village). Department of Sociology Education. Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. Supervised by Syarifuddin Supervisor I and Supervisor II Herdianty.

This research aims to determine the description of the phubbing phenomenon among teenagers in Mattirowalie Village, Tanete Riaja District and the impact of phubbing on the social interaction patterns of teenagers in Mattirowalie Village.

This type of research is qualitative using a qualitative case study approach. To collect data, researchers used observation, interview and documentation techniques. The data analysis techniques used are data reduction, presentation and drawing conclusions.

The results of this research show that teenagers in Mattirowalie village have a fairly high intensity of using devices, with an average of 6 hours per day starting when they were students in elementary school. The phubbing phenomenon carried out by teenagers in Mattirowalie village is caused by a feeling of being disrespected, bored, and uncomfortable. Apart from that, they are also sometimes unaware of their phubbing behavior because they focus on their devices, whether they are used for playing games or using social media. The bad impact they receive when carrying out phubbing activities is that it reduces the quality of face-to-face communication and also disrupts some of the effectiveness of the activities they are carrying out.

Keywords: Social Interaction, Phubbing Behavior, Teenagers

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT., atas berkat limpahan nikmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat tidak lupa pula kita kirimkan kepada Rasulullah SAW., keluarga dan sahabatnya. Merupakan nikmat yang tiada ternilai karena penelitian dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pola Perilaku Remaja Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru (Studi Kasus Fenomena Phubbing Dikalangan Remaja Di Desa Mattirowalie).”

Penulis skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana (SI) pada Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Terdapat banyak hambatan dan rintangan yang peneliti hadapi saat menyusun skripsi ini. namun akhirnya skripsi ini dapat selesai berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terimah kasih sebesar-besarnya kepada:

Orang tua saya tercinta, (Alm) Bapak Sulaeman dan Ibu Hasnaeni, Nenek Nurmin, Kakek Minsya, Keluarga Saya Tante Deby, Nurhaeda, Herman, Cinta, Haeril, Samsu yang telah memberikan semangat serta mendukung peneliti, baik dengan dukungan moril, materi, serta doa restu, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Rektot Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Bapak Erwin Akib, S. Pd, M.Pd, Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Serta Bapak Dr. Baharullah, M,Pd Selaku Wakil Dekan I, Bapak Andi Adam,S.Pd.,M.Pd Selaku Wakil Dekan II, Bapak Dr. Muhammad Akhir, M.Pd Selaku Wakil Dekan III, Bapak Drs. Samsuriadi P Salendra, MA Selaku Wakil Dekan IV Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd., Selaku Ketua

Program Studi Pendidikan Sosiologi Dan Bapak Sam'un Mukramin, S.Pd., M.Pd.,
Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Sosiologi.

Bapak Syarifuddin, S.Pd., M.Pd., Sebagai Pembimbing I (Satu) Dan Ibu
Dr Herdianty. R, S.Pd., M.Pd., Sebagai Pembimbing II (Dua) Yang Telah
Meluangkan Waktunya Untuk Membimbing Dan Mengarahkan Penulis Dalam
Menyelesaikan Skripsi Ini.

Terima kasih kepada sahabat-sahabat dan teman-teman yang telah
memberikan semangat, dukungan dan motivasinya terhadap saya. buat teman-
teman mahasiswa program studi pendidikan sosiologi 19 A yang telah banyak
membantu selama perkuliahan. peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan
skripsi ini masih jauh dari unsur kesempurnaan, masih banyak terdapat kekeliruan
dan kekurangan yang di sebabkan oleh keterbatasan ilmu maupun minimnya
pengalaman penulis miliki. oleh kerena itu, dengan segala keredahan hati penulis
mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun guna menyempurnaan
tugas akhir ini.

penulis berharap skripsi ini dapat menjadi masukan yang bermanfaat
khususnya bagi penulis selaku calon pendidik dan pembaca pada umumnya.
semogah segala jerih payah serta kerja kita bernilai ibadah disisi Allah SWT,
Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Makassar, 04 Januari 2024

 Nurnita

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	Vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	22
C. Tujuan Penelitian	13
D. Manfaat Penelitian	14
E. Definisi Operasional.....	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Kajian Konsep.....	18
1. Interaksi Sosial	18
2. perilaku Sosial	18

3. Phubbing.....	26
4. Remaja.....	29
5. Dampak Media Gawai.....	32
B. Teori Sebagai Unit Analisis	37
C. Kerangka Pikir	40
D. Penelitian relevan.....	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Jenis Penelitian Dan Pendekatan Penelitian.....	49
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	49
C. Informan Penelitian	50
D. Fokus Penelitian.....	50
E. Jenis Dan Sumber Data.....	51
F. Instrumen Penelitian.....	51
G. Teknik Pengumpulan Data.....	52
H. Teknik Analisi Data	53
I. Teknik Keabsahan Data	54
J. Etika Penelitian	58
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....	59
A. Gambaran Umum Kabupaten Barru.....	59
B. Letak Geografi	62
C. Keadaan Penduduk.....	64
D. Keadaan Pendidikan.....	65
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Hasil Penelitian	68
1. Bagaimana Gambaran Fenomena <i>Phubbing</i> Di kalangan Remaja DesaMattirowalie Kecamatan Tanete Riaja.....	68
2. Bagaimana Dampak <i>Phubbing</i> Terhadap Pola Interaksi Sosial Remaja Desa Mattirowalie	77
B. Pembahasan	84

1. Bagaimana Gambaran Fenomena <i>Phubbing</i> Di kalangan Remaja DesaMattirowalie Kecamatan Tanete Riaja	84
2. Bagaimana Dampak <i>Phubbing</i> Terhadap Pola Interaksi Sosial Remaja Desa Mattirowalie	89
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN-LAMPIRAN	112
RIWAYAT HIDUP	125



DAFTAR TABEL

Nomer Tabel	Nama Tabel	Halaman
Tabel II. 1.	Penelitian Relevan.....	45
Tabel IV.1	Daftar Luas wilayah setiap Dusun.....	64
Tabel IV.2	Perincian jumlah penduduk laki-laki dan perempuan setiap Dusun.....	64
Tabel IV.3	Keadaan Pendidikan Masyarakat Desa Mattirowalie.....	65



DAFTAR GAMBAR

NO Gambar	Nama Gambar	Halaman
Gambar II.1	Bagan Kerangka Pikir.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Nama Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Biodata Informan.....	113
Lampiran 2	Instrumen Penelitian.....	116
Lampiran 3	Dokumentasi.....	120
Lampiran 5	Riwayat Hidup.....	125



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sebagai makhluk sosial, manusia akan menampilkan perilaku tertentu, anantara lain interaksi individu dengan lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya. di dalam interaksi sosial tersebut, akan terjadi peristiwa saling mempengaruhi anatar individu satu dengan yang lainnya,dan hasil dari perilaku tersebut adalah perilaku sosial. dan bukti ketergantungan antar manusia adalah dalam memenuhi kebutuhan hidupnya mereka tidak dapat melakukannya sendiri melainkan menbuuhkan bantuan orang lain itu dikarenakan mereka saling membutuhkan satu sama lain. perkembangan zaman dan pesatnya kemajuan di bidang teknologi seperti media massa mempunyai peranan penting dalam mengembangkan perilaku sosial seseorang, terutama remaja. Konformitas ketika individu meniru sikap atau tingkah laku orang lain dikarenakan tekanan yang nyata maupun yang dibayangkan mereka. Konformitas dapat bersifat positif ataupun negatif pada seorang remaja, bersifat negatif biasanya berupa, memukul, penyerangan, melakukan pencurian, pengrusakan terhadap fasilitas umum, meminum minuman keras, merokok dan bermasalah dengan orang tua dan guru (Kartini, 2016).

Phubbing sendiri disingkat dari kata “phone dan “snubbing” yang berarti telepon dan acuh. Menurut Haigh dalam buku Nur Phubbing diartikan sebagai suatu tindakan mengacuh atau mengabaikan orang lain dalam interaksi sosial yang berada dalam lingkungan karena hanya berfokus pada gawai dari pada berinteraksi dan berkomunikasi langsung secara tatap muka. Seseorang yang melakukan perilaku phubbing ini akan lebih sering melihat gadget dan akan sibuk dengan gawainya saat berbicara dengan orang lain sehingga sering mengabaikan komunikasi interpersonalnya.

Cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia dari dulu hingga sekarang. Teknologi informasi seperti halnya gawai saat ini bukan hal yang aneh lagi ditengah-tengah masyarakat, bahkan gawai seperti sudah menjadi alat informasi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Gawai memberikan manfaat yang besar, untuk mempermudah masyarakat dalam berkomunikasi dan mencari informasi.

Perubahan pola perilaku manusia terjadi karena ruang lingkup yang memengaruhinya sesuai dengan keadaan lingkungan keluarga, teman sebaya dan mempengaruhi lingkungan sekitar. Sebuah proses interaksi yang dilakukan memiliki keterkaitan saling mempengaruhi dan dipengaruhi satu sama lain, oleh karena itu perilaku terbentuk dalam diri individu yang sangat bergantung dengan lingkungannya. Perilaku ialah segala perwujudan hayati individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar baik yang nampak ataupun yang tidak

nampak, dirasakan ataupun yang tidak dirasakan Perilaku sangat erat kaitannya dengan sikap. Komunikasi pun cenderung lebih sering terjadi melalui sosial media dibanding dengan intensitas komunikasi secara tatap muka. Perilaku ini menyebabkan remaja tidak peduli terhadap lingkungan sekitar. Hal ini membuktikan bahwa interaksi sosial yang terjadi melalui media membuat ikatan solidaritas sosial masyarakat melemah.

Realitas gawai merupakan fenomena yang unik sebab itu mampu mempengaruhi cara berinteraksi sosial remaja dalam masyarakat. Remaja sekarang tidak bisa lepas dari gawai. gawai sudah menjadi bagian dari kehidupan remaja. Bahkan mereka menyesuaikan diri pada norma-norma sosial masyarakat baru. Sebagian besar remaja lebih sering berkomunikasi lewat gawai melalui jejaring sosial dari pada berkomunikasi secara langsung (Faisyal et al., 2022).

Fenomena yang saya lihat pola perilaku interaksi remaja ditempat desa mattirowalie kecamatan tanete riaja yaitu para remaja menghabiskan waktunya main gawai yang dimana hanya banyak melakukan game saja dan banyak waktu terbuang yang hanya lebih asik bermain gawai dari pada melakukan hal-hal yang lebih bermanfaat seperti belajar, maupun berkarya karena keasyikan bermain gawai, para pelajar lupa akan kewajibannya sebagai seorang pelajar.

Pengguna gawai yang semakin berkembang dikalangan remaja ini, menimbulkan berbagai macam perubahan sikap dan perilaku dikalangan pada remaja itu sendiri. Remajah lebih memilih untuk berkomunikasi dengan teman

yang berada didalam satu komunitas pengguna smartphone dari pada berkomunikasi langsung dengan teman sebelahnya atau pun di dedepnya. Beberapa kalangan berpendapat bahwa penggunaan gawai ini, “menjadikan teman yang jauh menjadi dekat dan teman yang dekat menjadi jauh”.

Zaman sekarang banyak hal yang bisa di permudah oleh teknologi, dengan adanya teknologi gawai kita bisa mengirim pesan dengan cepat dan akurat. Akan tetapi banyak dampak positif dan negative dari penggunaan gawai. Peran orang tua sangat di butuhkan untuk membimbing anak anak agar terarahkan ke arah yang positif. Banyak anak anak dan remaja yang salah pergaulan lewat teknologi ini karna kurangnya wawasan. Kemajuan ilmu teknologi pada saat ini memberikan perubahan besar p ada dunia. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai sisi, meliputi perubahan di bidang kesehatan, pendidikan, hiburan, komunikasi, serta akses informasi yang begitu mudah. Kemudahan memperoleh informasi membuat manusia lebih cepat mengetahui berita yang sedang terjadi misalnya, masyarakat yang ada di Indonesia dapat dengan mudah mengikuti perkembangan piala dunia tahun 2014 hanya dengan menggunakan gadget. Sebagai makhluk sosial kita tidak bisa menghindar dari tindakan komunikasi menyampaikan dan menerima pesan dari dan ke orang lain tindakan komunikasi terus menerus terjadi selama proses kehidupan. Komunikasi menjadi penting karena, fungsi yang bisa di rasakan oleh pelaku komunikasi tersebut. Melalui proses komunikasi seseorang menyampaikan apa yang ada

dalam benak pikiran nya dan perasaan hati nurani nya kepada orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Melalui komunikasi seseorang dapat membuat dirinya tidak merasa terasing atau terisolasi dari lingkungan sekitarnya (Basit et al., 2022)

Banyak masyarakat yang menggantungkan masa depannya kepada kalangan remaja. Remaja merupakan bagian penduduk yang berskala kecil, namun memiliki sumbangan teramat besar Penting memahami para remaja karena remaja adalah masa depan setiap masyarakat. Masa remaja merupakan suatu fase perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa (Suryadi et al., 2021). Remaja merupakan aset masa depan sebuah bangsa, sehingga masa depan bangsa akan ditentukan oleh remaja saat ini sesuai dengan perkembangannya (Kristina, 2020).

Di era teknologi yang semakin berkembang pesat ini, banyak hal mulai bergeser dan membentuk sebuah gaya hidup baru, di mana teknologi menjadi salah satu kebutuhan pokok dalam keseharian manusia. Teknologi sudah mengubah cara hidup manusia dalam berbagai bidang kehidupan. Dimulai dari proses pembelajaran, komunikasi antar manusia, bisnis, hiburan, dan lainnya. Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung diketahui berkat kemajuan teknologi (gobalisasi). Di era globalisasi sekarang ini dimana perubahan teknologi dan arus informasi yang semakin maju

dan cepat mendorong masyarakat untuk lebih memahami kecanggihan teknologi. banyak spekulasi tentang teknologi salah satunya gawai. Dari jurnal yang kami kutip, gawai adalah barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media seperti berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan, ini adalah salah satu tanda kemajuan dari teknologi. Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah maka terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu (Tobing & Lestari, 2021).

Gawai juga bisa merubah Kehidupan keluarga, lingkungan kerja, sekolah, pertemanan, kegiatan keagamaan, politik, dan sebagainya semua terpengaruh teknologi komunikasi. Interaksi manusia dengan manusia telah digantikan menjadi interaksi manusia dan seringkali tidak disadari teknologi dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang terdekat yang ada di sekitar (misalnya antara orang tua dan anak di rumah masing-masing sibuk dengan gadget-nya). Saling tegur sapa dengan menghadapkan senyum pada tetangga semakin berkurang, sedangkan sibuk sendiri di hadapan komputer dan alat teknologi lainnya sudah dianggap lumrah di masyarakat saat ini. hal ini juga menjadi dampak negative penggunaan gawai Sebelum adanya gawai, gadget dan perangkat elektronik lainnya, orang-orang dengan mudah saling menyapa dan berinteraksi pada saat bertemu atau pada saat berkumpul. Pada saat ini orang lebih asik dan sibuk dengan gadget yang dimilikinya. Orang-orang saat ini cenderung

lupa dengan adanya teman yang sesungguhnya ada disampingnya. Dalam interaksi sosial remaja pengguna gawai diwarkop sudut kopi desa tarja interaksi sosial yang bersifat pasif, kemampuan interaksi sosial pada remaja juga semakin rendah, remaja pada saman sekarang lebih cenderung mementingkan diri sendiri dan meninggalkan tata kerama dan terkesan acuh terhadap sekitarnya dan tidak nyaman untuk berkomunikasi secara langsung.

Fenomena penggunaan gawai seakan-akan memiliki dunianya sendiri disekitarnya. Kehadiran gawai pengguna jarang bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Kemudahan bersosialisasi dalam menggunakan smatrphone, justru membuat terlihat anti-sosial di kehidupan nyata. Sekelompok remaja yang sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi mereka berbicara lebih rendah dengan menggunakan gawai masing-masing hal ini dapat menyebabkan masalah pada interaksi sosial.

Perkembangan teknologi ini makin berkembang dengan pesat seiring perkembangan zaman. Hingga saat ini dikenal empat era perkembangan teknologi komunikasi. Era pertama adalah The Tribal Age. Pada era ini masyarakat belum mengenal tulisan sehingga mereka menggunakan tradisi lisan untuk berkomunikasi. Salah satunya adalah dengan menggunakan gawai sebagai media komunikasinya. Setelah itu, teknologi komunikasi manusia mengalami perkembangan dengan mulai dikenalnya tulisan (Wati, 2021). Dan dengan semakin berkembangnya zaman, media komunikasi yang berbasis elektronik dan

digital pun mulai diciptakan manusia. Pada zaman modern ini khususnya di kalangan pelajar, jika tidak menggunakan gawai dianggap orang yang jadul dan dianggap orang aneh. Hampir semua mempunyainya, dan bahkan mereka saling beradu gengsi untuk bisa memiliki gawai yang paling terbaru, mahal dan canggih, supaya bisa bersaing dengan teman-temannya.

Pesan media komunikasi di zaman dulu tidak selalu mempengaruhi masyarakat tetap di zaman sekarang media komunikasi sangat mempengaruhi masyarakat, banyak bentuk-bentuk teknologi baru dalam komunikasi yang kita kenal, seperti gawai, surat elektronik, satelit, dan masih banyak lagi, teknologi komunikasi dalam bentuk gawai merupakan fenomena yang paling unik dan sangat menarik dalam penggunaannya di zaman sekarang. Gawai yang mudah dibawa kemana-mana kini tidak mengenal usia dan kalangan bahkan disebut juga sekarang ini gawai telah menjadi teknologi yang sangat merakyat. Penggunaan gawai telah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas yang sangat tinggi, fasilitas dan fitur yang terdapat didalam gawai tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan sms saja, gawai dapat digunakan untuk bisnis, penyimpanan berbagai macam data-data pribadi, saran hiburan seperti musik dan bermain games, dan juga sebagai alat dokumentasi, hal ini menjadikan gawai sebagai salah satu perkembangan komunikasi yang paling aktual di Indonesia selama lebih 5 tahun terakhir ini. Dari sekian banyak kelebihan yang telah ditawarkan dari suatu gawai, tetapi terdapat juga banyak

dampak negatif. Dalam menyampaikan bahwa bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional dimana proses komunikasi di lihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik, disini Budyatna melihat bahwa dengan adanya penggunaan gawai mempengaruhi peroses yang transaksional itu. Sering kali komunikasi yang dinamis dan timbal balik di rasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi langsung. Remaja adalah kelompok manusia yang paling penuh potensi yang sangat perlu untuk dimanfaatkan secara psikologis, masa remaja adalah dimana usia individu berintegrasi dengan masyarkat dewasa. Usia remaja adalah usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua usianya melainkan berada dalam tingkatan yang sama usianya.

Tanggapan kaum remaja terhadap barang yang baru seperti halnya kecanggihan gawai cukup tinggi, walaupun belum tentu penggunaan gawai di manfaatkan seluruhnya dengan baik dan optimal dalam kehidupan sehari-harinya. gawai sekarang ini sangat maju perkembangannya karena gawai bisa memenuhi semua kebutuhan pribadi manusia seperti mengirim pesan, menerima pesan suara (komunikasi telepon), mengirim dan mengambil gambar foto atau video, membuat perkerjaan lebih mudah karena banyak aplikasi gawai, menyimpan data pribadi, dan juga bermain games di gawai bisa secara online atau offline, dan juga di gawai bisa mengakses internet dengan mudah, dan juga mudah dibawa kemana-mana jadi dizaman banyak orang yang sekarang berketegantungan

dengan gawai mereka masing-masing. Pengaruh interaksi sosial di zaman sekarang sangat kurang dikarenakan orang di zaman sekarang lebih asik bermain dengan gawai dan berbicara atau berhubungan dengan temannya melalui aplikasi yang ada di media gawai itulah yang membuat kurangnya berbicara secara langsung (tatap muka) kepada teman sekitarnya, tetap dengan adanya gawai ada keuntungannya seperti membuat komunikasi dengan orang yang jauh menjadi lebih mudah dan cepat dan juga membuat pekerjaan sehari-hari menjadi mudah seperti pekerjaan kantor, menegrikan tugas sekolah dan sebagainya. Respon para anak remaja terhadap barang-barang baru seperti gawai sangat mempengaruhi kehidupan karena di usia remaja sangat ingin tau mereka besar (Amin, 2020).

Pada kalangan remaja, gawai dan internet telah menjadi multifungsi tergantung cara remaja yang menggunakannya secara positif atau negatif. Banyak sekali dampak positif dari penggunaan gawai tersebut pada kehidupan sehari-hari. Dengan adanya gawai dapat mempermudah mereka dalam menambah ilmu pengetahuan, dapat mengakses informasi dari luar dan dapat berkomunikasi dengan saudara-saudara jauh tanpa harus bersusah payah namun terdapat banyak pula dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh pengguna gawai tersebut.

Terlepas dari banyaknya dampak positif dari pengguna gawai di atas, namun tidak bisa dipungkiri bahwa masih banyak dampak negatif yang ditimbulkannya. Ada beberapa efek gawai yang ditimbulkan seperti kerusakan mata, kecanduan game, bermain sosmed berjam-jam, gawai juga dapat membuat

seseorang lebih tertutup dengan orang lain hingga menjadi orang yang anti sosial karena asik dengan gawai dan menganggap bahwa tidak perlu bertemu dengan orang sekitar secara langsung tetapi cukup dengan mengobrol lewat sosial media. Bahkan penggunaan gawai tersebut juga dapat memberi efek buruk pada akhlak anak terutama pada remaja. Untuk menghindari dampak negatif penggunaan gawai tersebut, maka diperlukan adanya peran orang tua untuk memberikan arahan dan pendidikan islami dalam keluarga.

Berdasarkan observasi awal tanggal 12 oktober 2022 yang peneliti lakukan disalah satu kampung yang terletak di Kabupaten Barru di desa mattirowalie kecamatan tanete riaja, terdapat banyak remaja yang telah memiliki dan menggunakan gawai. gawai telah menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan remaja di kampung tersebut. Penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari ternyata memberi efek yang kurang baik bagi remaja. dari beberapa tempat penelitian menemukan ada beberapa para remaja yang sedang berkumpul bersama temanya namun dari mereka terdapat sedang melakukan fenomena phubbing yaitu lawan bicaranya merasa diacuhkan melalui gawai.

Berdasarkan observasi yang kedua remaja yang berkelompok duduk bersama di suatu tempat didesa mattirowalie semuanya memiliki gawai, mereka cenderung kumpul bersama tetapi ketika sudah ketemu secara langsung mereka hanya memfokuskan main gawai masing-masing dan gawai juga menyebabkan

perubahan pola pikir remaja bahwa mengoperasikan gawai lebih menarik ketimbang berinteraksi dengan lawan bicara secara langsung

Mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengannya gawai ada hal-hal yang tidak berguna, seperti bermain game sampai berjam-jam hingga lupa waktu. Salah satu contohnya adalah tidak sedikit dari mereka yang menggunakan aplikasi internet untuk mengakses sesuatu hal yang tidak sewajarnya dengan membuka situs-situs yang mengandung pornografi baik berupa gambar maupun video, mereka juga lalai dalam melaksanakan ibadah seperti melaksanakan sholat tepat waktu.

Tak hanya itu saja, berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua ST dari remaja di desa mattirowalie mengatakan bahwa terjadi perubahan tingkah laku pada anaknya setelah memiliki gawai. ia merasa anaknya menjadi kurang patuh terhadap perintah orang tua, sudah berani membantah orang tua, bermalas-malasan, melupakan tanggung jawab untuk beribadah kepada sang pencipta, bahkan mereka lupa terhadap kebutuhan diri mereka sendiri karena terlalu sibuk menggunakan gawai.

Yang kedua berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua RH dari remaja di desa mattirowalie mengatakan bahwa terjadinya perubahan tingkah laku pada anaknya setelah memiliki gawai. Ia merasakan interaksi anaknya sangat berubah drastis yang dulu akrab dengan keluarga sma orang tuanya sekarang berubah dia jadi malas untuk bersilaturahmi secara langsung. hal inidikarenakan

mereka lebih suka berinteraksi melalui gawai dari pada bertemu secara langsung. bahkan juga hilang sudah rasa solidaritasnya dan rasa hormat kepada sesama, bahkan kepada yang lebih tua, karena mereka tidak menghargai temanya saat diijak berinteraksi malah fokus ke media gawai saja.

Tak hanya itu saja, berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua TS dari remaja di desa ,attirowalie mengatakan bahwa terjadi perubahan tingkah laku pada anaknya setelah memiliki gawai. Ia merasakan anaknya sangat berubah yang dulunya rajin segala hal membantu orang tua mencari uang dengan baik, tapi dengan adanya smartphone dia pegang sangatlah berubah setiap pulang dari warkop selalu meminta uang bahkan membentak ketika tdak dikasih apa yang dia mau .

Berdasarkan fenomena tersebut yang dijadikan setting penelitian dengan alasan yang didasarkan pada asumsi bahwa terpaan media teknologi yaitu gawai memiliki pengaruh yang sangat kuat itulah alasan penulis mengambil judul pola perilaku remaja di kecamatan tanete riaja (studi kasus fenomena phubbing dikalangan remaja desa mattirowalie)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut serta pentingnya penelitian ini dilaksanakan, maka penulis merumuskan masalah untuk menjadi acuan pengumpulan data dalam penelitian :

1. Bagaimana Gambaran Fenomena *Phubbing* Di kalangan Remaja Desa Mattirowalie Kecamatan Tanete Riaja ?
2. Bagaimana Dampak *Phubbing* Terhadap Pola Interaksi Sosial Remaja Desa Mattirowalie?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Gambaran Fenomena *Phubbing* Di kalangan Remaja Desa Mattirowalie Kecamatan Tanete Riaja
2. Untuk Mengetahui Dampak *Phubbing* Terhadap Pola Interaksi sosial Desa Mattirowalie

D. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai Pola Perilaku Remaja di Kecamatan Tanete Riaja (Studi Kasus Fenomena *Phubbing* Di Kalangan Remaja Di Desa Mattirowalie). Yang masih kurang diteliti oleh para peneliti sosial ataupun sosiologi

2. Manfaat praktis

- a. Bagi remaja

Sebagai pengetahuan baru bagi remaja umumnya mengenai pola perilaku remaja di kecamatan tanete riaja.

b. Bagi masyarakat luas

Penelitian ini berguna memberikan pengetahuan mengenai gambaran fenomena phubbing dalam interaksi sosial pada remaja

c. Bagi peneliti

Untuk mampu menambah pengetahuan serta pemahaman tentang pengaruh smartphone terhadap interaksi sosial remaja dalam kesehariannya dan diharapkan mampu menjadi bahan dan sekaligus mampu menyumbangkan stimulus untuk peneliti topik yang terkait sehingga studi sosiologi selalu mampu menyertakan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Dan di harapkan hasil penelitian ini bisa menjadi sumbangan pengetahuan bagi masyarakat yang ada di sekitar tersebut ,dan sebagai motivasi pada masa yang akan mendatang. (Ningtyas, 2021)

E. Definisi Operasional

Untuk memberi suatu pemahaman agar memudahkan peneliti maka perlu adanya beberapa batasan penelitian dan fokus penelitian ini yang dioperasionalkan melalui indikator sebagai berikut:

1. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan yang saling timbal balik dan mempengaruhi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Berdasarkan beberapa uraian

diatas dapat diambil kesimpulan bahwa interaksi sosial adalah hubungan saling timbal balik yang dilakukan antara satu individu dengan individu yang lain, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok di lingkungan sekitar yang saling mempengaruhi.

2. Perilaku Sosial

pihak luar. Sejumlah sinonim yang umum digunakan untuk istilah perilaku Perilaku merupakan tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis dan membaca. Atau dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh.

3. Remaja

Remaja berasal dari bahasa latin *adolescere* yang artinya “Tumbuh untuk mencapai kematangan”. Istilah *adolescene* sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Simahate, 2018).

Sedangkan menurut Zulkifli remaja adalah kelompok anak usia 10-24 tahun yang merupakan usia dari masa kanak-kanak dan masa dewasa dan sebagai titik awal proses reproduksi, sehingga perlu disiapkan sejak dini. Gangguan emosi dan gangguan perilaku sebagai akibat dari tekanan yang dialami remaja karena perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya

maupun perubahan yang diakibatkan oleh lingkungan

4. Fenomena *Phubbing*

Phubbing dalam penelitian ini yaitu, sebuah tindakan yang dilakukan dengan mengacuhkan orang lain dan orang yang ada disekitar dengan hanya terfokus pada gawai. Fenomena *phubbing* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu kebiasaan yang terlalu sibuk berkomunikasi dengan orang lain di gadget sehingga mengacuhkan orang yang ada di sekitarnya.

4. Dampak Pengguna Gawai

Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Adapun jenis-jenis dampak adalah: pertama, dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik. Kedua, dampak negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan yang saling timbal balik dan mempengaruhi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa interaksi sosial adalah hubungan saling timbal balik yang dilakukan antara satu individu dengan individu yang lain, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok di lingkungan sekitar yang saling mempengaruhi. Menurut Soerjono Soekanto & Budi Sulistyowati (Amin, 2020). interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Dalam kehidupan ini, tidak ada manusia yang dapat hidup sendiri tanpa adanya interaksi dengan lingkungan disekitarnya.

Dalam islam, interaksi sosial disebut dengan istilah *hablum minannaas* (hubungan dengan sesama manusia), pengertiannya juga tidak berbeda dengan pengertian interaksi sosial di atas, hubungan dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok. Contohnya, saling sapa, berjabat tangan, silaturahmi, solidaritas sosial, ukhuwah islamiah, dan lainnya. Interaksi sosial tidak hanya terjadi dikalangan komunitas atau suatu kelompoknya saja tetapi juga diluar komunitasnya.

Pernyataan diatas interaksi sosial menurut pandangan saya yaitu interaksi sosial merupakan tindakan yang dilakukan seseorang secara berinteraksi secara langsung seperti melakukan pembicaraan tentang bisni disuatu ruangan dan saling bertatap muka.

Bentuk interaksi sosial dikemukakan oleh beberapa ahli psikologi,pertama, Young mengungkapkan bahwa bentuk interaksi sosial meliputi:

- a. Oposisi, yaitu persaingan, dan pertentangan atau pertikaian.
- b. Kerja sama, yaitu aktivitas yang menghasilkan akomodasi; dan
- c. Deferensiasi, yaitu proses interaksi sosial ketika orang per orang dalam masyarakat memperoleh hak dan kewajiban yang berbeda dengan orang lain atas dasar perbedaan umur, pekerjaan, dan gender. Deferensiasi ini menghasilkan pelapisan sosial di masyarakat.

Gillin & Gillin dalam Soekanto mengungkapkan bahwa bentuk interaksi sosial dibedakan menjadi proses asosiatif (akomodasi, asimilasi, dan akulturasi) dan proses disosiatif (persaingan yang meliputi kontravensi dan pertentangan atau pertikaian). Soekanto juga mengungkapkan bahwa ada enam bentuk interaksi sosial, yaitu akomodasi atau penyesuaian diri, asimilasi, akulturasi, kerja sama, persaingan, pertentangan atau pertikaian, dan kontravensi. Berikut ini akan dijelaskan secara ringkas mengenai bentuk interaksi sosial tersebut (Indriani & Kusuma, 2022).

a. Akomodasi

Akomodasi atau penyesuaian diri merujuk pada suatu keadaan. Artinya,

akomodasi memiliki suatu keseimbangan (ekuilibrium) dalam interaksi antara orang per orang atau kelompok manusia dalam kaitannya dengan norma sosial dan nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat. Akomodasi juga merupakan suatu proses, yang merujuk pada usaha-usaha manusia dalam meredakan suatu pertentangan. Dengan kata lain, akomodasi adalah usaha yang dilakukan individu atau kelompok untuk mencapai suatu kestabilan. Secara umum, akomodasi dapat diartikan sebagai suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan sehingga pihak lawan tidak kehilangan kepribadiannya.

b. Asimilasi

Asimilasi merupakan proses sosial dalam tingkat lanjut, yang ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan yang terdapat antara orang per orang atau kelompok manusia. Asimilasi meliputi usaha untuk mempertinggi kesatuan tindakan, sikap dan proses mental dengan memperhatikan kepentingan dan tujuan bersama. Proses asimilasi terjadi karena adanya perbedaan kebudayaan, pergaulan yang berlangsung secara intensif untuk waktu lama, serta kebudayaan dari setiap kelompok yang berubah dan saling menyesuaikan diri.

c. Akulturasi

Menurut Soekanto (Indriani & Kusuma, 2022) akulturasi adalah unsur-unsur kebudayaan yang diperoleh dari kebudayaan lain sebagai akibat pergaulan yang intensif dan lama. Di samping itu, Koentjaraningrat mengemukakan bahwa akulturasi dapat terjadi apabila suatu kelompok manusia dengan suatu

kebudayaan yang tertentu dihadapkan pada unsur-unsur suatu kebudayaan asing yang berbeda sedemikian rupa sehingga unsur-unsur kebudayaan asing itu dengan lambatlaun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan itu sendiri.

d. Kerja sama

Kerja sama merupakan salah satu bentuk interaksi sosial yang utama. Kerja sama juga merupakan suatu usaha bersama antara orang per orang atau diantara kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama. Kerja sama terjalin karena adanya kesadaran akan kepentingan bersama, dan keinginan untuk menambah kekuatan apabila ada mudah atau ancaman bersama. Kerja sama juga dapat bersifat agresif apabila kelompok mengalami kekecewaan dan perasaan tidak puas.

e. Persaingan

Persaingan adalah suatu proses sosial ketika individu atau kelompok manusia yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang kehidupan yang ada pada suatu masa tertentu sehingga menjadi pusat perhatian umum, dengan cara menarik perhatian publik atau mempertajam prasangka yang telah ada. Misalnya, beberapa calon direktur menyampaikan visi dan misinya dan bersaing dalam pemilihan Direktur Politeknik Kesehatan di hadapan Senat Akademik Persaingan dapat bersifat pribadi dan non-pribadi. Selain itu, persaingan juga memiliki beberapa bentuk, yaitu persaingan ekonomi, persaingan kebudayaan, persaingan kedudukan dan peranan, serta persaingan ras.

f. Pertentangan atau pertikaian

Pertentangan atau pertikaian adalah suatu proses sosial ketika individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan cara menantang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan atau kekerasan. Pertentangan dapat terjadi karena adanya beberapa faktor, yaitu perbedaan antar individu, perbedaan kebudayaan, perbedaan kepentingan, dan perubahan sosial. Misalnya pertentangan antar etnis, pertentangan antar organisasi masa, dan lain-lain.

g. Kontravensi

Kontravensi adalah bentuk proses sosial yang berada antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Bentuk kontravensi yang umum terjadi menurut Wiese & Becker adalah penolakan, keengganan, perlawanan, menghalang-halangi, protes, perbuatan kekerasan, mengacaukan rencana pihak lain; menyangkal pernyataan orang ada pada suatu masa tertentu sehingga menjadi pusat perhatian umum, dengan cara menarik perhatian publik atau mempertajam prasangka yang telah ada. Misalnya, beberapa calon direktur menyampaikan visi dan misinya dan bersaing dalam pemilihan Direktur Politeknik Kesehatan di hadapan Senat Akademik. penghasutan, menyebarkan desas-desus, mengecewakan pihak lain; berkhianat, membuka rahasia pihak lain dan mengejutkan lawan, membingungkan pihak lain.

2. Jenis Interaksi Sosial

Interaksi sosial terdiri dari tiga jenis, yaitu interaksi antara individu

dengan individu, interaksi antara individu dengan kelompok, dan interaksi antara kelompok dengan kelompok. Interaksi antara individu dengan individu terjadi pada saat dua individu bertemu, walaupun tanpa tindakan dalam interaksi tersebut. Sementara itu, interaksi antara individu dengan kelompok memiliki bentuk yang berbeda-beda sesuai keadaan. Interaksi jenis ini menonjol ketika terjadi perbenturan antara kepentingan individu dengan kepentingan kelompok. Sebagai contoh, tradisi yang telah melekat dalam perkawinan, yaitu pihak laki-laki harus memberikan mas kawin pada pihak wanita yang jumlahnya besar. Dalam hal ini, laki-laki berperan sebagai individu yang berinteraksi dengan keluarga wanita sebagai kelompok (Indriani & Kusuma, 2022).

Berbeda dengan kedua jenis interaksi tersebut, dalam interaksi antara kelompok dengan kelompok, kelompok berperan sebagai suatu kesatuan bukan pribadi. Misalnya, pertandingan sepak bola antara kesebelasan Garuda dengan kesebelasan Gajah. Ciri-ciri kelompok meliputi adanya pelaku dengan jumlah lebih dari satu, komunikasi antar pelaku dengan menggunakan simbol-simbol dimensi waktu (masa lampau, masa kini, dan masa datang) yang menentukan sifat aksi yang sedang berlangsung, serta tujuan tertentu.

Ciri Interaksi menurut sosiologi Charles P. Loomis yaitu adanya pelaku lebih dari satu orang atau bahkan lebih banyak lagi dan adanya komunikasi para pelaku komunikasi dengan simbol-simbol interaksi sosial merupakan hubungan yang bersifat timbal balik (Basit, A., Purwanto, 2022) yang

terjalin antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Komunikasi merupakan kunci yang paling utama dalam membentuk hubungan yang harmonis antar individu, komunikasi yang efektif bergantung pada orang tersebut bagaimana dia dapat mengirim ataupun menerima pesan.

3. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

terjadinya interaksi sosial antara individu dengan individu atau kelompok dengan kelompok maka ciri-ciri interaksi sosial sebagai berikut: 1) pelaku lebih dari satu orang atau satu kelompok, 2) adanya komunikasi antar pelaku, 3) adanya tujuan antar pelaku entah sama atau tidak sama (Rohanah et al., 2020).

Menurut pemahaman saya syarat terjadinya interaksi sosial adalah ketika adanya kontak sosial dan komunikasi sosial yaitu saling menolong sama manusia lain karena manusia tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain maka dari itu sangat penting interaksi sosial.

Kontak sosial memiliki beberapa jenis, yaitu:

a. Kontak langsung dan tidak langsung

Kontak langsung meliputi berbicara, tersenyum, dan menggunakan bahasa isyarat. Kontak tidak langsung meliputi melakukan kontak melalui surat, media massa, dan media elektronik.

b. Kontak antar individu, antar kelompok, serta antara individu dengan kelompok

1. Kontak antar individu. Misalnya, citra bercakap-cakap dengan salah

seorang temannya di kampus.

2. Kontak antar kelompok. Misalnya, pertandingan voli antara mahasiswa akademi keperawatan tingkat 1 dengan tingkat
3. Kontak individu dengan kelompok. Misalnya, seorang dosen memberikan kuliah pada mahasiswa akademi keperawatan.

c. Kontak positif dan negatif

1. Kontak positif. Seorang perawat memberikan asuhan keperawatan secara terapeutik agar pasien mendapat kenyamanan.
2. Kontak negatif. Kontak ini mengarah pada suatu pertentangan. Misalnya, tawuran pelajar SMA X dan Y.

d. Kontak primer dan sekunder

1. Kontak primer, terjadi apabila individu mengadakan hubungan langsung, seperti bertemu dan bertatap muka. Misalnya, berjabat tangan, dan saling melempar senyum.
2. Kontak sekunder. Kontak sekunder adalah kontak yang memerlukan perantara atau media. Misalnya, mengirim pesan singkat, surat elektronik, bertelepon, mengirim surat, dan mengirim telegram. *Kedua*, komunikasi. Dalam berkomunikasi, individu dituntut untuk memahami makna dari pesan yang disampaikan oleh komunikator. Komunikasi hampir sama dengan kontak. Akan tetapi, komunikasi belum tentu terjadi walaupun kontak sudah ada. Artinya, kontak tanpa komunikasi tidak memiliki arti. Kontak lebih ditekankan pada orang atau kelompok yang berinteraksi, sedangkan komunikasi lebih ditekankan pada pemrosesan pesan.

2. Perilaku Sosial

Perilaku merupakan tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis dan membaca. Atau dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar. Sejumlah sinonim yang umum digunakan untuk istilah perilaku.

Adalah aktivitas, tindakan, performa, aksi, perbuatan, dan reaksi. Pada esensinya, perilaku (behavior) adalah apa pun yang dikatakan atau dilakukan seseorang. Menurut Garry Martin dan Joseph Pear, karakteristik perilaku yang dapat diukur disebut dimensi perilaku. Ada tiga jenis dimensi perilaku, (1) durasi, yaitu sebuah perilaku merujuk panjangnya waktu yang dibutuhkan perilaku melakukan aksinya, (2) frekuensi, yaitu sebuah perilaku merujuk pada jumlah tindakan yang muncul di periode waktu tertentu, (3) intensitas atau kekuatan, yaitu sebuah perilaku merujuk pada upaya fisik atau energi yang dilibatkan untuk melakukan perilaku.¹⁴ Dari penjelasan mengenai perilaku, peneliti berasumsi bahwa perilaku merupakan tindakan yang dilakukan seseorang terhadap suatu rangsangan dari luar. sebuah perilaku merujuk pada upaya fisik atau energi yang dilibatkan untuk melakukan perilaku.

Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri siswa bahwa perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang

lain yang sesuai dengan tuntutan sosial (Rohanah et al., 2020)

Dari penjelasan mengenai perilaku, peneliti berasumsi bahwa perilaku merupakan tindakan yang dilakukan seseorang terhadap suatu rangsangan dari luar.

a. Jenis-jenis Perilaku

Skinner membedakan perilaku menjadi dua, yaitu perilaku yang alami (innate behavior) dan perilaku operan (operant behavior).

1. Perilaku alami merupakan perilaku yang dibawa sejak organisme dilahirkan, yaitu yang berupa refleksi-refleksi dan insting-insting. Perilaku yang refleksif merupakan perilaku yang terjadi sebagai reaksi secara spontan terhadap stimulus yang mengenai organisme yang bersangkutan. Misalnya reaksi kedip mata bila mata terkena sinar matahari yang kuat, menarik jari bila jari terkena api.

Reaksi Reaksi atau perilaku ini terjadi dengan sendirinya, secara otomatis, dan tidak diperintah oleh pusat susunan syaraf atau otak.

2. Perilaku operan merupakan perilaku yang dibentuk, dipelajari, dan dapat dikendalikan melalui proses belajar. Perilaku ini dikendalikan dan diatur oleh pusat kesadaran atau otak.

Menurut Garry Martin dan Joseph Pear, ada dua jenis perilaku yaitu perilaku defisit dan perilaku berlebihan. Perilaku defisit artinya perilaku yang terlalu sedikit, misalnya seorang anak tidak berbicara dengan jelas dan tidak berinteraksi dengan anak-anak lain, seorang remaja tidak menyelesaikan pekerjaan rumahnya atau membersihkan

rumah atau membicarakan masalah dan kesulitannya dengan orang tua. Sedangkan perilaku berlebihan merupakan perilaku yang terlalu banyak, misalnya seorang anak yang sering kali mengompol di tempat tidur atau membuang-buang makanan ke lantai, seorang remaja yang sering kali memotong percakapan orang tuanya dengan orang dewasa lain atau menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain facebook.

b. Faktor-Faktor Pembentuk Perilaku Sosial Baron dan Byrne berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang yaitu:

1. Perilaku dan karakteristik orang lain Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu. Pada aspek ini guru memegang peranan penting sebagai sosok yang akan dapat mempengaruhi pembentukan perilaku sosial siswa karena ia akan memberikan pengaruh yang cukup besar dalam mengarahkan siswa untuk melakukan sesuatu perbuatan.
2. Proses kognitif Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Misalnya seorang siswa karena selalu memperoleh tantangan dan pengalaman sukses dalam

pembelajaran penjaskes maka ia akan memiliki sikap positif terhadap aktivitas jasmani yang ditunjukkan oleh perilaku sosialnya yang akan mendukung teman-temannya untuk beraktivitas jasmani dengan benar.

3. Faktor lingkungan Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pegunungan yang terbiasa berkata dengan keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula, ketika berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata, maka anak cenderung bertutur kata yang lemah lembut pula (Bahri, 2019).

3. *Phubbing*

a. Pengertian *Phubbing*

Istilah *phubbing* pertama kali di ciptakan oleh Macquarie Dictionary untuk penyalahgunaan masalah gawai yang terus meningkat di kalangan sosial. *Phubbing* merupakan gabungan dari kata “*phone*” dan “*snubbing*”, yang artinya suatu tindakan acuh atau mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial yang hanya berkonsentrasi pada gawai daripada berkomunikasi secara langsung kepada seseorang (Ekasari, 2022).

Menurut Varoth (2017) dalam buku Arifin Nur (2020:18) dalam interaksi sosial, seseorang yang memulai melakukan *phubbing* disebut “*phubber*” dan orang yang menerima perilaku dari *phubbing* disebut dengan “*phubbee*”. Perilaku ini terjadi karena ketergantungan individu terhadap gadget sehingga ia lebih sering bersikap acuh karena lebih fokus pada gadget-nya dari pada membangun interaksi dalam lingkungan

sosialnya.

Abdul (2019) menjelaskan dalam Aditia (2021:10) bahwa pelaku *phubbing* merasa ia telah melakukan interaksi jarak jauh dengan orang lain meskipun melalui gawai, sehingga ia tidak sadar telah mengabaikan interaksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya. smartphone digunakan sebagai alat untuk mengatasi kesepian dan kebutuhan untuk mengelola diri sendiri, kecemasan, kekhawatiran, dan perilaku gangguan depresi yang telah dirasakan oleh seseorang karena dipisahkan oleh gawai mereka. Dimana menggunakan gawai secara berlebihan akan mengalami gangguan pusat perhatian. Artinya semakin sering anggota keluarga menggunakan internet, maka semakin besar pula terisolasinya diri mereka dari lingkungannya, sehingga menimbulkan efek negatif seperti mengumbar privasi secara berlebihan di sosial media, adanya gangguan kesehatan karena tidak bisa lepas dari gawainya.

b. Ciri-ciri seorang *Phubbing*

Dalam Amelia, dkk (2019:125) seseorang yang melakukan *phubbing* mempunyai kriteria, sebagai berikut :

1. Terlalu fokus pada smartphone yang sedang berkumpul bersama teman dan kerabatnya.
2. Selalu memegang gawai dimana aja dan kapan aja.
3. Merasa panik jika tidak ada gawai.
4. Selalu mengecek gawai setiap beberapa menit sekali.

Sedangkan ciri-ciri individu yang kecanduan gawai antara lain:

1. Menghabiskan banyak waktu dengan gawai, serta mempunyai lebih dari satu gawai dan selalu membawa charger.
2. Merasa cemas dan gugup jika gawai tidak dekat dengannya.
3. Selalu melihat layar gawai untuk mencari tahu pesan atau panggilan masuk
4. Tidak mematikan smartphone dan selalu standby 24 jam dan saat tidur gawai diletakkan didekatnya agar lebih mudah untuk meraihnya.
5. Kurang nyaman berkomunikasi secara face to face dan lebih memilih berkomunikasi menggunakan teknologi baru.
6. Biaya yang dikeluarkan untuk gawai lebih besar.

c. Faktor penyebab *phubbing*

Dalam (P, 2020). menyebutkan ada beberapa faktor penyebab *phubbing*, yaitu

1. Mengalihkan perasaan bosan
2. Menghindari topik pembicaraan yang tidak disukai
3. Orang di sekitar juga melakukan *phubbing*

Sedangkan dalam Pratiwi (2020:28) ada alasan seseorang melakukan *phubbing*, ialah:

1. Kebiasaan mengakses sosial media
2. Kecanduan mengakses dan memainkan game online
3. Kecanduan mengakses aplikasi-aplikasi yang terdapat dalam gawai.

d. Dampak *Phubbing*

(Alamudi, 2023) menyebutkan terdapat adanya dampak *phubbing*, ialah :

- a. Menjadi individualistik
- b. Menghancurkan hubungan pertemanan
- c. Merenggangkan hubungan harmonis dalam keluarga
- d. Menjadi anti sosial

4. Remaja

Remaja berasal dari bahasa latin *adolescere* yang artinya “Tumbuh untuk mencapai kematangan”. Istilah *adolescene* sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Simahate, 2018).

Masa remaja, menurut Mappiare, berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir. Remaja, yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Perkembangan lebih lanjut, istilah *adolescence* sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Pandangan ini didukung oleh Piaget yang mengatakan bahwa secara psikologis, remaja adalah suatu usia di mana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia di mana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar.

Sedangkan menurut Zulkifli remaja adalah kelompok anak usia 10-24 tahun yang merupakan usia dari masa kanak-kanak dan masa dewasa dan sebagai titik

awal proses reproduksi, sehingga perlu disiapkan sejak dini. Gangguan emosi dan gangguan perilaku sebagai akibat dari tekanan yang dialami remaja karena perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya maupun perubahan yang diakibatkan oleh lingkungan.

Remaja pada umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga seringkali ingin mencoba-coba, menghayal, dan merasa gelisah, serta berani melakukan pertentangan jika dirinya merasa disepelkan atau tidak dianggap, untuk itu mereka sangat memerlukan keteladanan, konsistensi, serta komunikasi yang tulus dan empatik dari orang dewasa. Remaja secara keseluruhan adalah individu yang benar-benar berada dalam kondisi perubahan yang menyeluruh menuju ke arah kesempurnaan, sehingga remaja digolongkan pada individu yang sedang tumbuh dan berkembang.

Masa remaja berlangsung antara usia 13 tahun sampai dengan usia 21 tahun. Lebih lanjut tahap perkembangan remaja terbagi menjadi tiga, yaitu masa remaja awal, masa remaja pertengahan, dan masa remaja akhir. Secara rinci Monks membagi tahap perkembangan remaja menjadi beberapa fase, yaitu fase remaja awal berusia 12-15 tahun, fase remaja pertengahan berusia 15-18 tahun, dan fase remaja akhir berusia 18-21 tahun. Dalam penelitian ini peneliti menfokuskan informan penelitian pada teori yang disampaikan oleh Monks. Menurut Monks masa remaja berlangsung antara usia 13 tahun sampai dengan usia 21 tahun. Lebih lanjut tahap perkembangan remaja terbagi menjadi tiga, yaitu masa remaja awal, masa remaja pertengahan, dan masa remaja akhir. Secara rinci Monks membagi tahap perkembangan remaja menjadi beberapa fase, yaitu fase remaja

awal berusia 12-15 tahun, fase remaja pertengahan berusia 15-18 tahun, dan fase remaja akhir berusia 18-21 tahun.

a. Ciri-Ciri Remaja

Ciri-Ciri remaja itu sendiri memiliki beberapa periode, yaitu :

1. Masa remaja sebagai periode Yang penting baik langsung maupun akibat jangka panjang tetaplah penting, perkembangan fisik yang begitu cepat dan cepatnya perkembangan mental pada awal masa remaja.
2. Masa remaja sebagai periode peralihan Dimana dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai, dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya.
3. Masa remaja sebagai periode perubahan Dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sesuai dengan tingkat perubahan fisik.
4. Masa remaja sebagai usia bermasalah Ketidakmampuan anak laki-laki dan perempuan untuk mengatasi masalah nya sesuai dengan cara mereka yaitu, banyak remaja yang akhirnya menemukan bahwa penyelesaian nya tidak sesuai dengan harapan mereka.
5. Masa remaja sebagai masa mencari identitas Pada tahun awal masa remaja penyesuaian diri terhadap kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Jika mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak pernah puas lagi dengan adanya teman-teman dalam segala hal. Status remaja yang menimbulkan suatu dilema yang

akan menyebabkan remaja mengalami “ Krisis identitas “ atau lebih dikenal dengan masalah identitas ego pada remaja.

6. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan Anggapan karakteristik bahwa remaja suka berbuat semaunya sendiri, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung berperilaku merusak, dapat menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja yang takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal.
7. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik Masa remaja ini cenderung memandang kehidupan, remaja akan sakit hati dan kecewa jika apabila ada seorang yang mengecewakan nya atau jika ia tidak berhasil dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkanya sendiri.
8. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa Semakin dekat dengan usia kematangan yang sah, remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan karakteristik belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa.

b. Tugas-Tugas Perkembangan Masa Remaja

Tugas perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya meningkatkan sikap dan perilaku keanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Setiap orang akan menjalani tugas-tugas perkembangannya mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa sampai ke lansia. Ada beberapa tugas perkembangan yang harus dilalui agar kehidupan menjadi bahagia dan tidak mengalami permasalahan

yang berarti, khususnya bagi orang dewasa awal, karena masa dewasa awal ini masa puncaknya perkembangan bagi setiap orang. Istilah adult atau dewasa berasal dari kata kerja latin yang berarti tumbuh menjadi dewasa.

Adapun tugas-tugas perkembangan masa remaja menurut Hurlock (Putri, 2018). adalah sebagai berikut:

- 1). Mampu menerima keadaan fisiknya.
- 2). Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa.
- 3). Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis.
- 4). Mencapai kemandirian emosional.
- 5). Mencapai kemandirian ekonomi.
- 6). Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat.
- 7). Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang yang dewasa dan orang tua.
- 8). Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa.
- 9). Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan.
- 10). Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga

4. Dampak Media Gawai

a. Dampak Pengguna Gawai

Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Adapun jenis-jenis dampak adalah: pertama, dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik. Kedua, dampak negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.

b. Gawai

Gawai merupakan sebuah device yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi (seperti menelpon atau SMS) juga didalamnya terdapat fungsi PDA (personal digital asistant) dan berkemampuan seperti layaknya komputer. Dalam pengembangan awal, kita hanya mengenal adanya gawai dan PDA. gawai pada umumnya digunakan untuk melakukan komunikasi seperti menelpon, sedangkan PDA digunakan sebagai asisten pribadi dan organizer. Ponsel atau bisa juga disebut gawai (telepon genggam atau telepon seluler) merupakan gawai yang termasuk dalam sambungan telepon bergerak, dimana yang menghubungkan antar sesama ponsel tersebut adalah gelombang-gelombang radio yang dilewatkan pesawat ke BTS (Base Tranceiver Station) dan MSC (Mobile Switching Center) yang bertebaran disepanjang jalur perhubungan kemudian diteruskan ke pesawat yang dipanggil.

Ponsel merupakan bentuk yang dianggap paling fenomenal dan juga unik (Wati, 2021). Dalam pemakaian ponsel, besarnya tagihan bergantung pada lama waktu percakapan serta jarak atau zona jangkauan (SLJJ) percakapan yang telah dilakukan dalam percakapan. Terdapat tiga hal penting mengenai biaya yang dikeluarkan bagi pelanggan ponsel, yaitu biaya *airtime*, biaya bulanan dan biaya pulsa atau pemakaian.

Semakin maraknya penggunaan gawai saat ini, muncul ide untuk menciptakan kebergantungan pemilik gawai tersebut ada kartu gawai prabayar (*voucher*). Perkembangan produk kartu prabayar dalam waktu yang singkat dapat menyaingi penggunaan sistem abonemen (*pascabayar*).

Perkembangan teknologi yang maju dengan sangat besar, terus menciptakan berbagai jenis gadget atau gawai yang memiliki klasifikasi sebagai gawai *high technology*. Pengguna gawai yang membludak di Indonesia bisa dilihat langsung di tempat-tempat umum seperti sekolah, kampus, stasiun, halte, bahkan di bus sekalipun. Pengguna alat sosial media ini seakan telah membudaya di masyarakat Indonesia.

Dari sekian kelebihan yang telah ditawarkan dari suatu gawai, tetapi terdapat juga banyak dampak negatif bermunculan. Budyatna mengemukakan bahwa bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik. Disini Budyatna melihat bahwa dengan munculnya penggunaan ponsel mempengaruhi proses yang transaksional tersebut. Sering kali komunikasi yang dinamis dan

timbang balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka.

Disadari atau tidak, kemunculan gawai ini sedikit demi sedikit mengikis budaya tatap muka dan silaturahmi secara langsung di Indonesia. Masyarakat yang dulunya dikenal dengan masyarakat yang saling berancangsana ini perlahan mulai berkurang seiring kemunculan alat-alat komunikasi canggih.

Penggunaan gawai sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Pengaruh positif di antaranya adalah memudahkan komunikasi walau berada jarak jauh, memudahkan dalam mencari informasi dan lain sebagainya. Sedangkan pengaruh negatif yang dihasilkan oleh penggunaan gawai di antaranya adalah bahayanya yang dihasilkan dari pemakaian gawai yang terlalu sering, remaja lebih cenderung menyukai berkomunikasi melalui media dari pada berkomunikasi secara tatap muka langsung. Selanjutnya, gawai dapat menjadikan remaja mengalami disfungsi, waktu interaksi tatap muka langsung berkurang, kehadiran handphone mengganggu kualitas interaksi langsung, handphone menjadikan remaja hyperpersonal, handphone menjadikan remaja konsumtif dan handphone membuat remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Faktor penghambat pola interaksi sosial remaja adalah faktor lingkungan keluarga, masyarakat, keagamaan, adat istiadat dan kebiasaan (Suryadi et al., 2021).

b. Pengaruh Gawai Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Mattirowalie .

Bentuk pengaruh yang terjadi adalah berpengaruh positif karena gawai berfungsi sebagai alat komunikasi jarak jauh, bisa untuk hemat waktu dan biaya dalam melakukan komunikasi, selain itu gawai dalam penelitian ini banyak digunakan dalam hal-hal yang menunjang kebutuhan para pengguna baik untuk bekerja, kuliah, maupun mempererat persahabatan. Sedangkan pengaruh negatif karena gawai bisa mengurangi interaksi sosial secara langsung, dan banyak menghabiskan untuk hal yang tidak berguna.

Faktor yang mendukung gawai dalam interaksi sosial remaja di warkop tanete riaja. Tanete riaja, mencakup : bisa untuk berinteraksi dengan orang yang jauh, untuk mencari berita atau informasi di internet, bisa untuk menghibur diri sendiri seperti bermain game dan bermain media sosial, bisa menambah teman baru.

Faktor yang menghambat gawai dalam interaksi sosial remaja di warkop tanete riaja. mencakup : melupakan interaksi langsung dengan orang sekitar, sehingga mengurangi pertemanan secara fisik.

B. Teori Sebagai Unit Analisis

1. Teori Interaksi Sosial

Peneliti menggunakan teori interaksi sosial Georg Simmel untuk menganalisis penelitian ini. Simmel dalam buku Ritzer dikenal sebagai sosiolog mikro yang berperan dalam perkembangan penelitian kelompok kecil. Dalam hal ini Simmel fokus pada pola atau bentuk dari interaksi sosial antar aktor dan bertujuan untuk melihat besarnya cakupan interaksi yang di satu sisi terlihat mudah tetapi di sisi lain terlihat sangat penting. Selain itu dalam teori interaksi

sosialnya, Simmel memberikan suatu konsep tentang masyarakat melalui interaksi sosial (adanya hubungan timbal balik), pendekatannya lebih pada identifikasi dan analisis bentuk-bentuk yang berulang atau berpola (sosiasi). Sosiasi diartikan sebagai proses terjadinya masyarakat yang merupakan interaksi timbal balik, melalui proses ini individu saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya yang mana interaksi memiliki peran yang penting dalam kehidupan sosial karena menurutnya masyarakat berperan sebagai proses interaksi.

Menurut pandangan Simmel, masyarakat dapat terbentuk karena adanya interaksi. Dalam hal ini interaksi tidak mementingkan berapa jumlah orang yang berinteraksi, yang terpenting adalah adanya interaksi itu sendiri melalui interaksi timbal balik antar individu dengan individu lainnya dapat saling berhubungan dan mempengaruhi sehingga akan memunculkan masyarakat. Di sisi lain, Simmel tertarik untuk mengisolasi bentuk atau pola dimana proses interaksi itu dapat dibedakan dari adanya tujuan yang berbeda, dan mencari keuntungan untuk individu yang menyebabkan orang untuk hidup bersama dengan orang lain, hal inilah yang bertujuan untuk mempengaruhi orang lain dan untuk dipengaruhi oleh mereka.

Dalam hal ini, interaksi sosial merupakan sebuah hubungan sosial yang bersifat timbal balik antar individu (dinamis), kelompok maupun antara individu dengan kelompok. Interaksi sosial terjadi apabila satu individu melakukan tindakan sehingga menimbulkan reaksi bagi individu-individu lainnya. Sehingga interaksi tidak hanya berupa tindakan yang berupa tindakan

kerja sama (akomodasi) tetapi juga bisa berupa persaingan (kompetitif) atau pertikain (konflik).

Dari penjelasan tersebut menurut penulis sesuai untuk meneliti tentang dampak pengguna gawai terhadap interaksi sosial di kalangan remaja, dimana dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa interaksi itu sangat penting dan interaksi tidak mementingkan berapa jumlah orang yang berinteraksi yang terpenting adalah adanya interaksi itu sendiri melalui interaksi timbal balik antar individu dengan individu lainnya dapat saling berhubungan dan mempengaruhi sehingga akan memunculkan masyarakat.

2. Teori Perilaku

Teori yang termasuk dalam paradigma perilaku sosial adalah:

a. Teori Behavior Sosiologi

Teori ini dibangun dalam rangka menerapkan prinsip-prinsip psikologi perilaku kedalam sosiologi. Memusatkan perhatiannya kepada hubungan antara akibat dan tingkah laku yang terjadi didalam lingkungan aktor dengan tingkah laku aktor. Konsep dasar behavioral sosiologi adalah ganjaran (reward). Tidak ada sesuatu yang melekat dalam obyek yang dapat menimbulkan ganjaran. Perulangan tingkah laku tidak dapat dirumuskan terlepas dari efeknya terhadap perilaku itu sendiri. Skinner mengemukakan bahwa perilaku dapat dibedakan menjadi perilaku yang alami dan perilaku operan.

Perilaku yang alami adalah perilaku yang dibawa sejak lahir yang berupa refleks dan insting sedangkan perilaku operan adalah perilaku yang

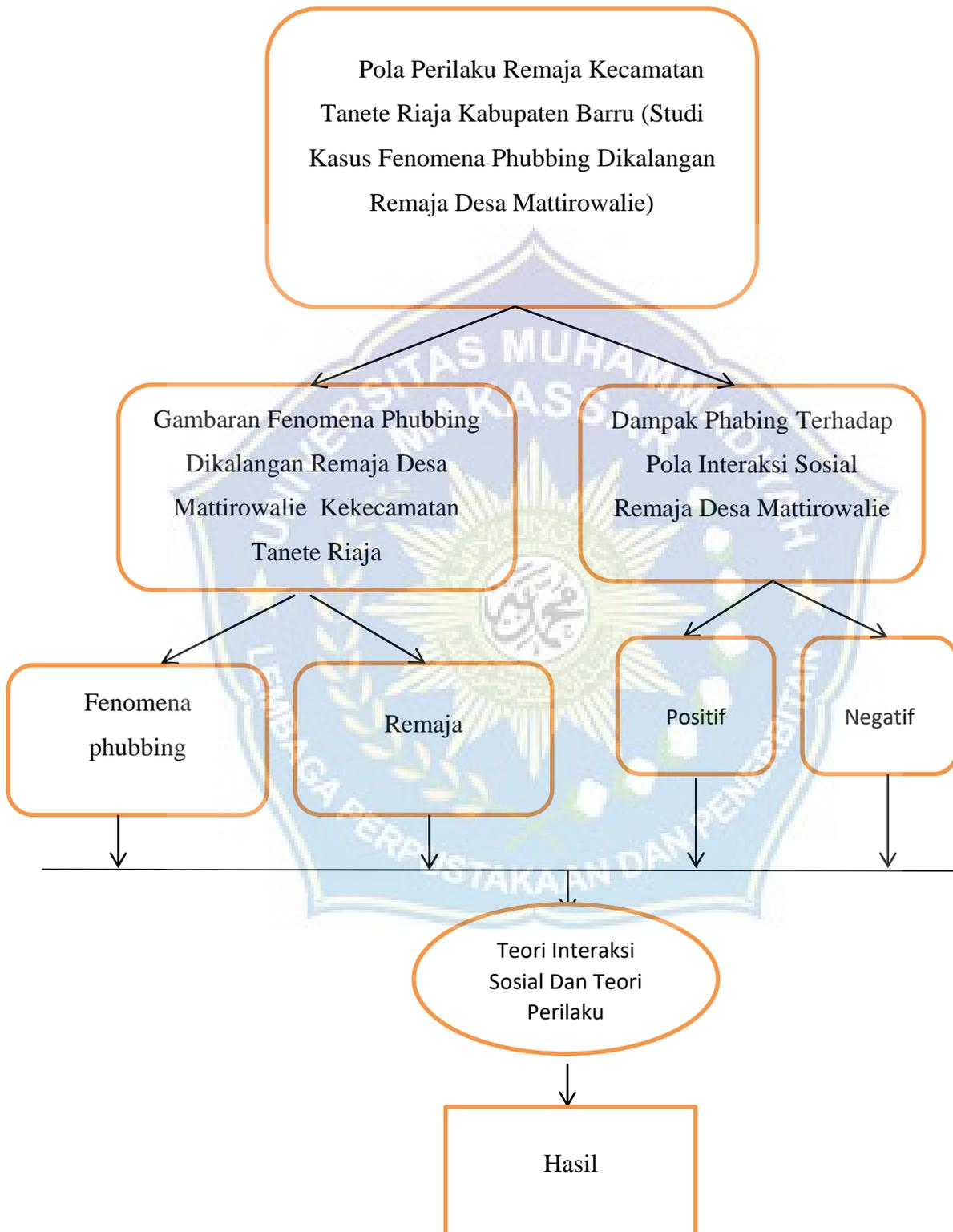
dibentuk melalui proses belajar. Perilaku operan merupakan perilaku yang dibentuk, dipelajari dan dapat dikendalikan oleh karena itu dapat berubah melalui proses belajar. Perilaku sosial berkembang melalui interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan deskripsi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Apabila lingkungan sosial tersebut memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan seseorang secara positif maka anak akan dapat mencapai perkembangan sosial secara matang, namun sebaliknya apabila lingkungan sosial itu kurang kondusif seperti perlakuan yang kasar dari orang tua, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat yang tidak baik maka perilaku sosial anak cenderung menampilkan perilaku yang menyimpang.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Berdasarkan penelitiannya yang akan diteliti yaitu pola perilaku remaja kecamatan tanete riaja kabupaten barru, maka kerangka pemikirannya dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar II.1 Bagan Kerangka Pikir



D. Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	M. Firdaus (2021)	Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku <i>Phubbing</i> (Siswa SMP di Makassar)	Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian korelasional. Teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Penentuan sample menggunakan metode probability sampling	Hasil penelitian hanya sebesar 9,6% responden yang dikategorikan sebagai pengguna tingkat rendah. Adapun pengaruh penggunaan smartphone terhadap faktor penyebab perilaku phubbing menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal dengan nilai signifikanya 0,000 da

Perbedaan Penelitian: Fokus penelitian M. Firdaus lebih menitik beratkan pada dampak penggunaan smartphone sedangkan fokus penelitian saya lebih menitik beratkan pada fenomena phubbing. Selain itu, jenis penelitian, pendekatan dan metode penelitian jelas berbeda. Penelitian M. Firdaus menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasional, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif interpretif dengan pendekatan fenomenologi.

Persamaan Penelitian: Penelitian ini sama-sama mengkaji tentang penggunaan smartphone.

2.	Yuna Yusnita (2017)	Pengaruh Perilaku Phubbing Akibat Penggunaan Smartphone Berlebihan terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala)	Jenis penilaian yang digunakan yaitu jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Teori yang digunakan adalah teori Depedensi Media.	Hasil hipotesis diperoleh nilai terhitung adalah sebesar 9,632 dan nilai table pada 0,05 pada uji dua sisi diketahui 1, 984, maka h diterima, dan dari hasil perhitungan regresi linier diperoleh nilai $b = 0,625$ (62,5%) dengan taraf signifikansi 0,000. Artinya perilaku phubbing akibat penggunaan smartphone berlebihan berpengaruh positif dan signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Syiah Kuala
----	---------------------	---	---	---

Perbedaan Penelitian: Fokus penelitian Yuna Yusnita lebih menitik beratkan pada dampak penggunaan smartphone sedangkan fokus penelitian saya lebih menitik beratkan pada fenomena phubbing. Selain itu, jenis, pendekatan dan

metode penelitian jelas berbeda. Penelitian Yuna Yusnita lebih menekankan menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan analisis deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif interpretif dengan pendekatan fenomenologi.

Persamaan Penelitian: Penelitian ini sama-sama mengkaji tentang penggunaan smartphone

3	Reni Listyawati (2018)	Perilaku Phubbing pada Remaja di Surabaya	Jenis penelitian yang digunakan yaitu, jenis penelitian kuantitatif, dengan analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis cros-tab menggunakan bantuan IMB SPSS 22,0 for windows. Perolehan data menggunakan metode survei dengan kuesioner Generic Scale of Phubbing.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor jumlah kepemilikan media sosial memberikan perbedaan pada perilaku phubbing, sedangkan faktor usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan dan jumlah kepemilikan smartphone tidak memberikan perbedaan pada perilaku phubbing remaja di Surabaya. Hal tersebut karena jumlah kepemilikan media sosial merupakan prediktor dari perilaku phubbing, sedangkan jenis kelamin, tingkat pendidikan
---	------------------------	---	---	---

				dan faktor usia tidak termasuk dalam prediktor perilaku phubbing.
<p>Perbedaan Penelitian: Fokus penelitian Reni Listyawati lebih menitik beratkan pada mencari tahu penyebab perilaku phubbing dari berbagai faktor. Sedangkan fokus penelitian saya lebih menitik beratkan pada fenomena phubbing. Selain itu, Penelitian Reni Listyawati lebih menekankan menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan analisis deskriptif dan analisis cros-tab menggunakan bantuan IMB SPSS 22,0 for windows. Sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif interpretif dengan pendekatan fenomenologi.</p> <p>Persamaan Penelitian: Penelitian ini sama-sama mengkaji tentang <i>phubbing</i></p>				



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (feild research) dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang Lexy kutip pendapat Bogdan dan Taylor adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Amri, 2022).

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan studi kasus yang merupakan pendekatan penelitian yang mengkaji suatu kasus yang memperoleh pengetahuan yang mendalam.

B. Lokasi Penelitian

Tabel rancangan kriteria pemilihan lokasi penelitian

rancangan kriteria pemilihan lokasi penelitian	
lokasi penelitian	1. Penelitian ini dilaksanakan di desa mattirowalie kecamatan tanete riaja kabupaten barru. yaitu pola perilaku remaja dikecamatan tanete riaja kabupaten barru (studi kasus fenomena phabing

	di kalangan remaja desa mattirowalie).
peristiwa atau persoalan isu	banyaknya remaja yang melakukan phubbing di desa mattirowalie, sehingga terjadi anti sosial

Waktu Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, dari Bulan Agustus sampai Oktober 2023.

C. Fokus penelitian

Penelitian memfokuskan pada gambaran fenomena phubbing dikalangan remaja di desa mattirowalie Sehingga peneliti harus memiliki batasan yang disebut fokus penelitian yang dilakukan.

D. Informan

Informan (narasumber) penelitian adalah seseorang yang memiliki informan mengenai objek penelitian. Informan merupakan orang yang benar-benar mengetahui permasalahan yang akan diteliti, informan penelitian ini meliputi 3 macam yaitu :1. Informan kunci yaitu mereka yang mengetahui dan memiliki informasi pokok yang diperlukan dalam penelitian 2. Informan utama yaitu mereka yang terlibat secara langsung dalam interaksi sosial yang diteliti 3. Informan pendukung yaitu mereka yang dapat memberikan informasi walaupun tidak langsung terlibat dalam interaksi sosial yang sedang diteliti. Jumlah informan sesuai dengan ketentuan peneliti yaitu titik jenuh.

Berdasarkan yang telah disebutkan diatas maka peneliti akan menggunakan teknik purposive sampling dalam menentukan informannya.

Purposive sampling merupakan penentuan informan tidak didasarkan strata, kedudukan, pedoman, atau wilayah. Tetapi didasari pada adanya tujuan tertentu yang tetap berhubungan dengan permasalahan penelitian. Yang menjadi informan penelitian adalah :

1. Informan kunci yaitu orang tua terdiri dari 3 informan yang memahami secara menyeluruh perihal permasalahan yang hendak diteliti oleh peneliti.
2. Informan utama : remaja terdiri dari 7 informan yang mengetahui teknis dan detail tentang permasalahan yang diteliti oleh peneliti.
3. Informan pendukung : tetangga terdiri dari 5 informan yang memberikan informasi pelengkap atau tambahan meskipun tidak terlibat langsung.

E. Jenis dan sumber data

Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ;

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dan subjek penelitian. Yaitu penelitian terjun langsung kelapangan untuk memperoleh data. data yang diperoleh peneliti berasal dari hasil observasi langsung yang dilakukan peneliti dilapangan tepatnya di Desa Mattirowalie Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru.

2. Data skunder

Data skunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung, misalnya dari buku dan jurnal. Data ini digunakan sebagai pendukung data dari primer. Data sekundernya yaitu data dari dokumentasi.

F. Instrumen penelitian

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu peneliti, lembar observasi, panduan wawancara, lembar dokumentasi dan perekaman suara atau gawai.

1. Peneliti

dalam penelitian kualitatif ini adalah peneliti itu sendiri.

Dimana peneliti sendiri dapat melihat secara langsung fenomena phubbing dikalangan remaja desa mattirowalie.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah lembaran yang digunakan untuk mencatat hasil observasinya atau pengamatan selama penelitian berlangsung.

3. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara adalah catatan yang berisi daftar pertanyaan untuk dinyatakan kepada informan.

4. Lembar Dokumentasi

Lembar dokumentasi adalah lembar atau catatan yang berisi daftar dokumen-dokumen yang perlu dikumpulkan selama proses penelitian, baik berupa catatan, arsip, laporan, maupun artikel jurnal.

5. Perekaman suara atau gawai

Perekam suara adalah alat yang digunakan untuk merekam suara ketika sedang mewawancarai informan. penelitian ini menggunakan gawai didalamnya terdapat aplikasi perekaman suara untuk merekam suara informan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data, wawancara, observasi dan dokumentasi.

- 1) Observasi yaitu merupakan upaya pengumpulan data dengan cara melalui proses terjun langsung kelapangan atau ke lokasi tempat
- 2) penelitian. Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra sebagai alat bantu utamanya. Dengan kata lain, observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra (Fiolanisa et al., 2023).
- 3) Wawancara Yaitu merupakan pengumpulan data dengan cara melalui proses wawancara secara langsung oleh kedua belah pihak, yang mana pihak pertama sebagai pencari informan dan sedangkan pihak yang kedua sebagai pemberi informasi.
- 4) Dokumentasi yaitu dipergunakan sebagai data pendukung. Untuk keperluan ini peneliti mempergunakan kamera yang dipergunakan pada saat wawancara berlangsung.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis transkrip wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lainnya yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap bahan-bahan tersebut untuk dapat dipresentasikan temuannya kepada orang lain. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Milss dan Huberman dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan data, dalam tahap ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan melihat dokumen-dokumen yang terkait dan sesuai dengan topik penelitian.
- 2) Tahap reduksi data, mereduksi data berarti merangkum dan memilih hal-hal yang pokok. Karena data yang diperoleh dari lapangan cukup banyak maka perlu dilakukan reduksi data agar dapat memberikan gambaran yang lebih jelas, apakah data tersebut akan mengalami penambahan atau pengurangan apabila data
- 3) Tahap reduksi data, mereduksi data berarti merangkum dan memilih hal-hal yang pokok. Karena data yang diperoleh dari lapangan cukup banyak maka perlu dilakukan reduksi data agar dapat memberikan gambaran yang lebih jelas, apakah data tersebut akan mengalami penambahan atau pengurangan apabila data tersebut dianggap tidak relevan.
- 4) Tahap penyajian data, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, atau menjelaskan hubungan antar kategori dan sejenisnya. Dengan melakukan penyajian data makadahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi, dan merencanakan apa yang akan dilakukan selanjutnya berdasarkan yang telah dipahami.

I. Teknik Keabsahan Data

Untuk menghindari kesalahan atau kekeliruan data yang telah terkumpul, perlu melakukan pengecekan keabsahan data. Pengecekan keabsahan data didasarkan pada kriteria derajat kepercayaan (credibility) dengan teknik triangulasi, ketekunan pengamatan, pengecekan teman sejawat. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian dalam penelitian kualitatif menggunakan beberapa teknik yaitu:

1. Triangulasi sumber

yaitu teknik keabsahan data dengan menggunakan banyak sumber dengan minimal sumber atau informan penelitian .

2. Triangulasi waktu

yaitu teknik keabsahan data dengan menggunakan banyak waktu dengan 3 minimal waktu. Triangulasi waktu pada penelitian ini berupa hari dan pukul yang berbeda.

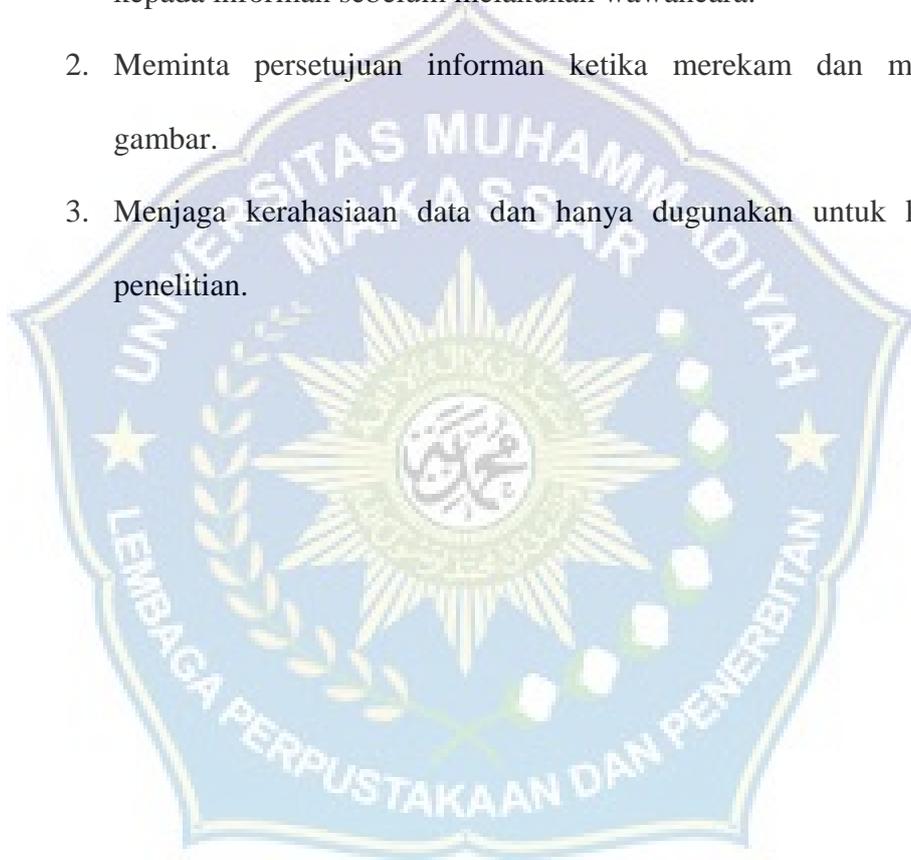
3. Triangulasi teknik

Yaitu teknik keabsahan data dengan menggunakan banyak teknik dengan 3 minimal teknik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi teknik yaitu teknik observasi atau pengamatan, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. data dengan teknik wawancara kepada sumber data yang sama dan juga melakukan teknik dokumentasi.

J. Etika Penelitian

Etika penelitian aturan-aturan moralitas yang dibuat untuk mengatur hubungan peneliti, informan, dan segala yang berkaitan dengan penelitian (Rahardjo, 2013). Adapun etika penelitian ini yaitu :

1. Menyampaikan secara jelas tujuan dan gambaran umum penelitian kepada informan sebelum melakukan wawancara.
2. Meminta persetujuan informan ketika merekam dan mengambil gambar.
3. Menjaga kerahasiaan data dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.



BAB IV

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Gambaran Umum Kabupaten Barru

Kabupaten Barru adalah salah satu Kabupaten yang berada pada pesisir barat Propinsi Sulawesi Selatan, terletak antara koordinat 40o5'49" - 40o47'35" lintang selatan dan 119o35'00" - 119o49'16" bujur timur dengan luas wilayah 1.174.72 km² berjarak lebih kurang 100 km sebelah utara Kota Makassar dan 50 km sebelah selatan Kota Parepare dengan garis pantai sepanjang 78 km.

Kabupaten Barru berada pada jalur Trans Sulawesi dan merupakan daerah lintas wisata antara Kota Makassar dengan Kabupaten Tana Toraja sebagai tujuan wisata serta berada dalam Kawasan Pengembangan Ekonomi Terpadu (KAPET) Parepare.

Jumlah penduduknya berdasarkan hasil Sensus Penduduk tahun 2009 sebesar 162.985 jiwa dengan kepadatan rata-rata 138,74 jiwa/km². Pendapatan perkapita penduduk Kabupaten Barru tahun 2009 sebesar Rp. 9.705.963, Perjalanan dari Makassar ke Kabupaten Barru dapat ditempuh selama 1,5 jam dan dari Kota Parepare ke Kabupaten Barru selama 45 menit.

Kabupaten Barru berbatasan dengan kota Parepare dan Kabupaten Sidrap di sebelah Utara, Kabupaten Soppeng dan Kabupaten Bone di sebelah Timur, Kabupaten Pangkep di sebelah Selatan dan Selat Makassar di sebelah Barat.

Kabupaten Barru terletak di Pantai Barat Sulawesi Selatan, berjarak sekitar 100 km arah utara Kota Makassar. Secara geografis terletak pada koordinat 4°05'49" LS - 4°47'35"LS dan 119°35'00"BT - 119°49'16"BT. Di sebelah utara Kabupaten Barru berbatasan Kota Pare-pare dan Kabupaten Sidrap, sebelah Timur berbatasan Kabupaten Soppeng dan Kabupaten Bone, sebelah Selatan berbatasan Kabupaten Pangkep dan sebelah Barat berbatasan Selat Makassar.

Luas Wilayah Kabupaten Barru yaitu seluas 1.174,72 km², terbagi dalam 7 kecamatan yaitu : Kecamatan Tanete Riaja seluas 174,29 km², Kecamatan Tanete Rilau seluas 79,17 km², Kecamatan Barru seluas 199,32 km², Kecamatan Soppeng Riaja seluas 78,90 km², Kecamatan Mallusetasi seluas 216,58 km², Kecamatan Pujananting seluas 314,26 km², dan Kecamatan Balusu seluas 112,20 km². Selain daratan terdapat juga wilayah laut territorial seluas 4 mil dari pantai sepanjang 78 km.

Berdasarkan kemiringan lereng, wilayah Kabupaten Barru terbagi 4 kriteria morfologis yaitu datar dengan kemiringan 0-2° seluas 26,64%, landau dengan kemiringan 2-15° seluas 7.043 ha atau 5,49%, miring dengan kemiringan 15-40° seluas 33.346 ha atau 28,31%, dan terjal dengan kemiringan >40° seluas 50.587 ha atau 43,06% yang tersebar pada semua kecamatan.

mdpl seluas 52.782 ha (44,93%), tersebar di seluruh 42 kecamatan; 500-1000 mdpl seluas 23.812 ha (20,27%), tersebar di seluruh kecamatan kecuali Kec. Tanete Rilau; 1000-1500 mdpl seluas 1.941 ha (1,65%), tersebar di Kecamatan tanete Rilau, Barru, Soppeng Riaja dan Pujananting; dan kategori >1500 mdpl seluas 75 ha (0,06%), hanya terdapat di Kecamatan Pujananting.

Kabupaten Barru memiliki potensi serta kekayaan alam yang melimpah, diantaranya adalah sektor Industri, pertanian, perkebunan, peternakan, kehutanan, kerajinan, dan pariwisata. Salah satu sektor yang paling menonjol adalah sector kelautan dan perikanan. Jenis tanah di Kabupaten Barru terdiri atas : Alluvial seluas 14.659 ha (12,48%) yang terdapat di Kec. tanete Riaja; Litosol seluas 29.034 ha (24,72%) yang terdapat di Kec. Tanete Rilau dan Tanete Riaja; Regosol seluas 41.254 ha (38,20%) yang terdapat di seluruh kecamatan; dan jenis Mediteran seluas 32.516 (24,60%) yang terdapat di seluruh kecamatan kecuali Kec. Tanete Rilau.

Garis pantainya yang membentang di wilayah barat menghadap ke Selat Makassar menjadikan Kabupaten Barru memiliki potensi kelautan dan perikanan yang sangat besar. Seperti, budidaya keramba jaring apung yang menghasilkan banding dan nila merah di Kecamatan Mallusetasi, Kerang Mutiara di Pulau Panikiang. Sementara itu di Kecamatan Tanete Rilau, Barru, Soppeng Riaja dan Mallusetasi dapat dikembangkan budidaya rumput laut, kepiting dan teripang. Sedangkan budidaya kerang-kerangan juga dikembangkan di Kecamatan Balusu, Barru dan Mallusetasi.

Jumlah penduduk Kabupaten Barru tahun 1995 sebesar 149.912 jiwa dan meningkat menjadi 152.101 jiwa tahun 2000, 158.821 jiwa tahun 2005 dan menjadi 161.732 jiwa pada tahun 2008. Komposisi penduduk berdasarkan jenis kelamin pada tahun 1995 terdiri dari laki-laki sebanyak 71.526 jiwa dan perempuan 78.386 jiwa, sedangkan pada tahun 2000 terdiri dari laki-laki sebanyak 72.361 jiwa dan perempuan sebanyak 79.740 jiwa. Pada tahun 2005 dan 2008 komposisi penduduk berdasarkan jenis kelamin terdiri dari laki-laki sebanyak 76.377 jiwa dan 78.266 jiwa sedangkan perempuan sebanyak 82.444 jiwa dan 83.466 jiwa.

B. Letak Geografis

1. Desa Mattirowalie

Desa mattirowalie adalah salah satu desa dari 7 (tujuh) Desa/Kelurahan yang ada di Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru. Desa mattirowalie terdiri atas 6 (enam) Dusun yakni Dusun Parenring, Cinekko, Bua, Limpo, Tille Dan Lappadare. Desa Mattirowalie adalah desa agraris. Selanjutnya gambaran tentang sejarah Desa Mattirowalie adalah sebagai berikut :

Desa mattirowalie adalah sebuah desa hasil pemakaran yang dulunya bergabung dengan Kelurahan Lompo Riaja. Namun karena desakan masyarakat dan persetujuan dari anggota DPRD Kab. Barru akhirnya dimekarkan pada tahun 1994, Dimekarkan dengan nama desa mattirowalie dan kepala desanya bernama M. ARIS, walaupun pada waktu itu masih dalam tahap desa persiapan.

Pada tahun 1995 desa mattirowalie Menjadi desa definitif dan kepala desa masih M.ARIS sampai pada tahun 1999, Setelah melakukan pemilihan langsung kepala desa tahun 1999, akhirnya terpilih kembali sebagai kepala desa definitif periode 1999-2008 yaitu M. ARIS. Kemudian Pemilihan Kepala desa dilakukan kembali pada tahun 2008, dan yang terpilih sebagai kepala desa yaitu BAKRI sampai periode 2014 Dengan habisnya masa jabatan kepala desa di tahun 2014 selanjutnya untuk sementara kepala desa di jabat oleh Dra. Hj. I.CALLI di tahun 2018 yang terpilih sebagai kepala desa yaitu HAMSAH sampai sekarang ini.

2. Geografis

a) Keadaan Geografis Desa

Batas Wilayah

1. Sebelah Timur : Desa Bacu-Bacu
2. Sebelah Utara : Kelurahan Lompo Riaja
3. Sebelah Barat : Desa Kading
4. Sebelah Selatan : Desa Pattappa

Luas Wilayah

Luas wilayah desa mattirowalie sekitar 2,718 Ha. Sebagian besar lokasi di desa mattirowalie adalah tanah persawahan, dan selebihnya adalah lahan perkebunan dan perumahan. Ada juga sebagian kecil penduduk yang berternak.

Daftar Luas wilayah setiap Dusun Desa Mattirowalie :

Tabel 4.1 Daftar Luas wilayah setiap Dusun Desa Mattirowalie

No	Dusun	Luas
1.	parenring	618 Ha
2.	cinekko	430 Ha
3.	buah	300 Ha
4.	limpo	450 Ha
5.	tille	470 Ha
6.	lappadare	450 Ha
Jumlah		2,718 Ha

Sumber : Data Pada Kantor Desa Mattirowalie

3. Keadaan Topografi

Secara umum keadaan topografi desa mattirowalie adalah daerah dataran rendah dan daerah perbukitan. Wilayah dusun parenring, cinekko, buah, limpo berada di daerah dataran rendah sedangkan dusun tille dan lappadare adalah daerah perbukitan.

4. Iklim

Iklim desa mattirowalie sebagaimana desa-desa lain di wilayah indonesia beriklim tropis dengan dua musim, yakni kemarau dan hujan.

C. Keadaan Penduduk

Desa mattirowalie mempunyai 1.057 KK dengan total jumlah penduduk 3.959 jiwa, yang tersebar dalam 6 dusun.

Tabel 4.2. Perincian jumlah penduduk laki-laki dan perempuan setiap Dusun.

No	Dusun	Laki-laki	Perempuan	Total
1	Parenring	472	506	978
2	Buah	207	216	423
3	Cinekko	328	333	661
4	Limpo	349	331	680
5	Tille	296	309	605

6	Lappadare	298	314	612
Jumlah			3,959	

Sumebr : Data Pada Kantor Desa Mattirowalie

Keadaan ekonomi desa mattitowalie merupakan desa pertanian, maka sebagian besar penduduknya bermata pencaharian sebagai petani, disamping itu juga ada mata pencaharian penduduk desa mattirowalie. dimana mata pencaharian penduduk pegawai negeri 0.5%, buruh/tukang 11%, wiraswasta 0,1%, pedagang 0,5/%, petani 78%. Dan wilayah administrasi pemerintahan desa yaitu desa mattirowalie terdiri atas 6 dusun yakni dusun parenring 5rt, dusun cinekko 2rt, dusun limpo 1rt, dusun tille 2rt, dusun lappadare 2rt, dusun buah 1rt dengan jumlah rukun tetangga (RT) sebanyak 14 buah dan sarana keagamaan yang ada di desa mattirowalie masjid ada 7 buah.

D. Keadaan Pendidikan

Untuk tingkat pendidikan warga Desa Mattirowalie berdasarkan hasil sensus profil desa tahun 2018 sudah sama dengan desa lainnya. Sehingga tidak membutuhkan penanganan yang sangat serius jika pemerintah ingin memajukan pendidikan di daerah ini. Kesadaran orang tua bukanlah faktor utama dalam menghambat pendidikan karena orang tua tetap memberikan peluang kepada anak-anak untuk tetap bersekolah hanya saja ada banyak faktor lain yang menyebabkan sehingga tingkat pendidikan masih rendah seperti kurangnya tenaga pengajar yang profesional (PNS), sosialisasi pemerintah akan pentingnya pendidikan masih kurang, pada hal Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) sudah ada di Desa Mattirowalie. Rata – rata kaum perempuan yang berumur di usia lanjut agak sulit diajak berkomunikasi dalam bahasa Indonesia karena memang mereka sama sekali

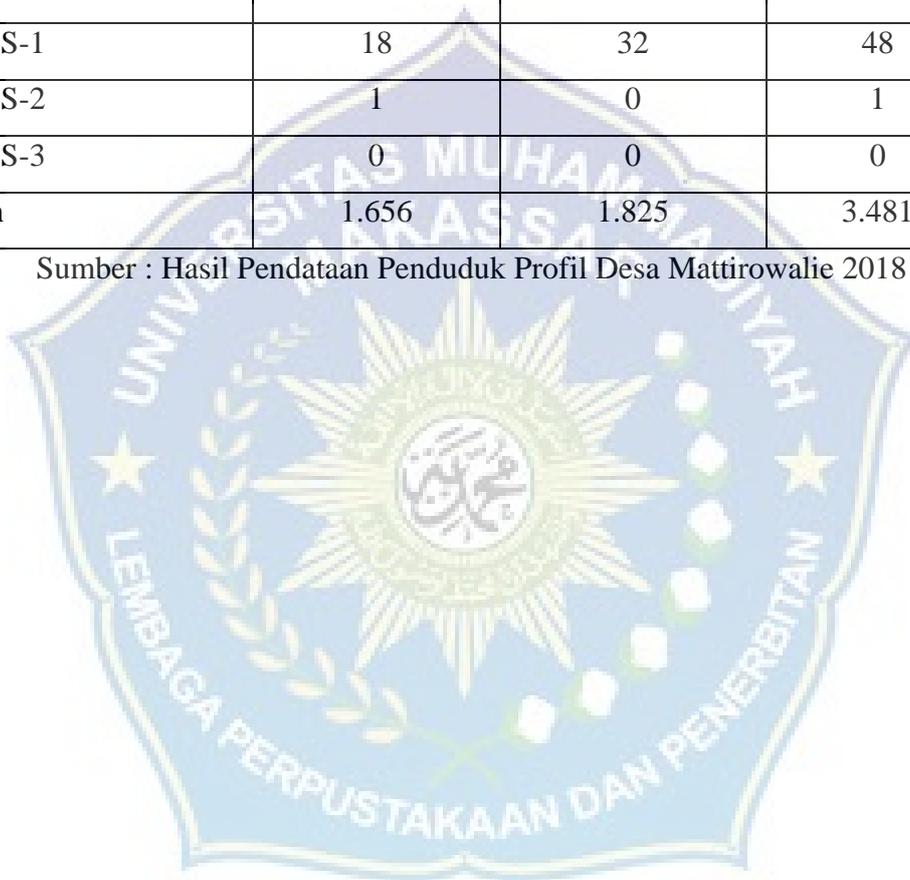
tidak pernah bersekolah. Berbeda dengan kaum lelaki mereka belajar bahasa karena tuntutan hidup yang mereka jalani dimana mereka keluar desa untuk mencari tambahan penghasilan sehingga memaksa dia belajar bahasa dari rekan kerjanya walaupun tidak lancar tetapi mereka memahami kalau ditemani bicara bahasa Indonesia. Jika semua pihak bersatu untuk memajukan pendidikan maka angka melek huruf, putus sekolah tidaklah terjadi, tetapi ini bukanlah hal mudah untuk dilakukan semudah membalikkan telapak tangan. Karena angka melek huruf yang tinggi menjadikan kemampuan ilmu dan keterampilan warga juga rendah sehingga mereka mengolah lahan berdasarkan kemauan saja tanpa dilandasi oleh teori sehingga mereka merasa sangat berat mereka bekerja karena hasil yang diperoleh tidak seberapa. Dan mereka sadar bahwa dengan ilmu dan keterampilan yang kurang sangat mempengaruhi tingkat kehidupan sehari-hari. Untuk orang yang paham akan pentingnya pendidikan mencoba menyekolahkan anaknya sampai ke lanjutan atas bahkan ada yang sampai ke perguruan tinggi terutama dari kalangan orang yang mampu, meskipun harus menelan biaya yang cukup banyak.

Tabel 4.3 Keadaan Pendidikan Masyarakat Desa Mattirowalie

Pendidikan Masyarakat	Laki-Laki	Perempuan	Total
Blum Sekolah	73	79	66
Tidak Perna Sekolah	40	69	74
Sedang Tk/Kelompok Bermain	28	44	72
Sedang SD	138	175	313
Tamat SD	272	433	705
Tidak Tamat SD	480	513	993
Sedang SMP	65	71	136

Tamat SMP	57	81	138
Tidak Tamat SMP	160	279	439
Sedang SMA	63	58	121
Tamat SMA	95	150	245
Tidak Tamat SMA	37	65	102
Tamat D2	3	9	12
Tamat D3	7	9	16
Tamat S-1	18	32	48
Tamat S-2	1	0	1
Tamat S-3	0	0	0
Jumlah	1.656	1.825	3.481

Sumber : Hasil Pendataan Penduduk Profil Desa Mattirowalie 2018



BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi maka diperoleh hasil penelitian tentang pola perilaku remaja kecamatan tanete riaja kabupaten barru (studi kasus fenomena phubbing dikalangan remaja desa mattirowalie). Hasil penelitian tersebut berupa hasil wawancara terhadap 15 orang informan, hasil pengamatan langsung dari tempat penelitian, dan hasil dari dokumentasi selama penelitian.

1. Gambaran Fenomena *Phubbing* Di kalangan Remaja Desa Mattirowalie Kecamatan Tanete Riaja

Istilah *phubbing* pertama kali di ciptakan oleh Macquarie Dictionary untuk penyalahgunaan masalah gawai yang terus meningkat di kalangan sosial. Phubbing merupakan gabungan dari kata “*phone*” dan “*snubbing*”, yaitu telpon dan acuh artinya suatu tindakan acuh atau mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial yang hanya berkonsentrasi pada gawai daripada berkomunikasi secara langsung kepada seseorang (Ekasari, 2022).

Faktor fisik yang peneliti amati tampak dari banyaknya remaja yang menggunakan gawai seakan-akan memiliki dunianya sendiri disekitarnya. Kehadiran gawai pengguna jarang bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Kemudahan bersosialisasi dalam menggunakan smartphone, justru membuat terlihat anti-sosial di kehidupan nyata. Sekelompok remaja yang

sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi mereka berbicara lebih rendah dengan menggunakan gawai masing-masing hal ini dapat menyebabkan masalah pada interaksi sosial.

Adapun hasil wawancara juga menunjukkan bahwa terdapat berbagai faktor yang menjadi penyebab fenomena *phubbing* dikalangan remaja di desa mattirowalie. Adapun hasil wawancara tersebut, remaja informan utama (remaja) Alvin 16 tahun mengatakan bahwa :

Kalau terkait dengan fenomena acuh,saat biasanya kita kumpul dan melakukan kegiatan salah satunya main game menggunakan gawai,dalam perkumpulan remaja ketika semua sudah fokus dengan gawainya sendiri pastinya udah lupa dengan orang disekelilingnya karena dia merasa asik dengan dunianya sendiri,bahkan disaat mengajak bicara salah satu teman saya malah tidak menjawab hanya lebih fokus dengan gawainya. (Wawancara, 15 Agustus 2023)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka dapat di gambarkan bahwa yang menyebabkan rasa tidak dihargai itu muncul karena sering diabaikan oleh orang disekitarnya dengan bermain game,sehingga informan merasa bahwa keberadaanya tidak dianggap. Rasa tidak dihargai ini muncul disebabkan karena saat seseorang remaja sedang berkumpul dengan teman-temanya merasa diacuhkan dan diabaikan oleh disekitarnya dan orang disekitar juga tidak memberikan feedback karena sibuk mengakses media sosialnya atau main game masing-masing.

Dimana yang disebut dalam hasil wawancara diatas yaitu Fenomena acuh yaitu perilaku *pahubbing* yang dimana menggambarkan perilaku seseorang yang asik dengan gadgetnya ketika berhadapan dengan orang lain atau sedang berada di dalam pertemuan. Perkumpulan remaja yaitu dimana seseorang remaja lebih dari

3 orang di dalamnya berkumpul disuatu tempat nongkronya dengan kegiatan yaitu main game .



Gambar V. 1 perkumpulan remaja yang fokus dengan gawainya

Berdasarkan dokumentasi diatas, terlihat bahwa sebagian remaja fokus dengan gawainya dan melupakan teman sekelilingnya yang dimana sudah asik memainkan gamenya dan fokus dengan sosmednya.

Selanjutnya yang di sampaikan oleh informan utama (remaja) Rehan 14 tahun dengan mengatakan bahwa :

Sebenarnya saya kadang juga merasa diabaikan misalnya kita lagi asik ngobrol mereka malah lebih aktif ke hp mereka sendiri jadi merasa tidak dihargai dan kalau pun saya mengajak mereka bicara pasti mereka tidak merespon. Jadi kadang ada rasa sakit hati sih, saya merasa kek bicara sama patung. Karna saking asiknya memegang hp sambil bermain game dan sosial media masing-masing pasti dicuekin aku. (Wawancara, 15 Agustus 2023)

Berdasarkan hasil wawancara diatas yaitu fenomena *phubbing* pada aplikasi game dan media sosial maka fenomena *phubbing* pada informan diatas itu muncul karena adanya rasa tidak dihargai yang disebabkan karena cenderung diabaikan dengan orang disekitarnya. Bahwa rasa tidak dihargai

muncul karena orang disekitarnya lebih aktif dengan gawai dan asik dengan dirinya sendiri dari pada dengan orang yang berada saat ini bersamanya.



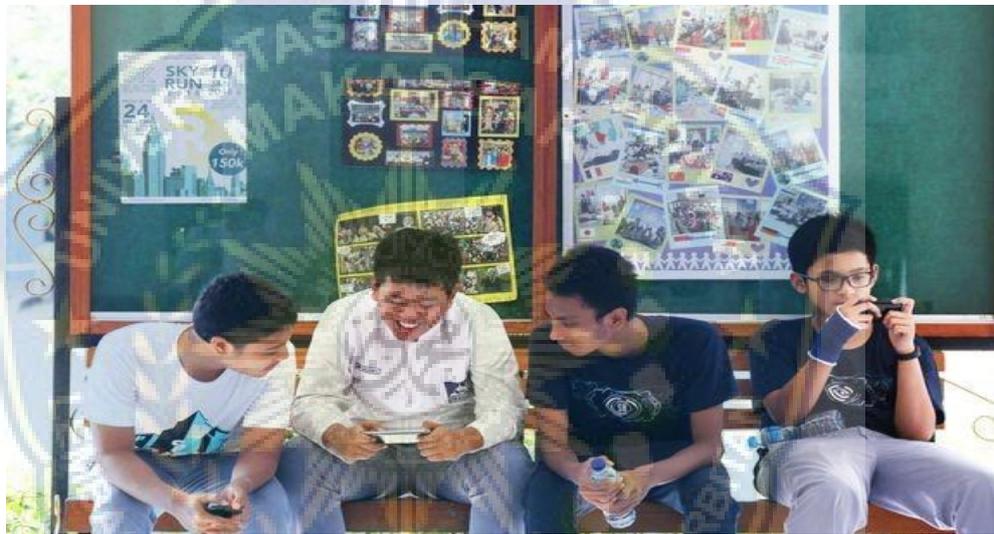
Gambar V.2 perkumpulan remaja salah satunya mengajak bercerita tetapi diabaikan

Berdasarkan dokumentasi diatas, perkumpulan remaja salah satunya mengajak bercerita tetapi diabaikan dan maka terdapat pernyataan yang menyebabkan rasa tidak dihargai itu muncul karena sering diabaikan oleh orang disekitarnya dengan main game dan mengakses media sosial, hingga informan merasa bahwa keberadaannya tidak dianggap'

Wawancara selanjutnya disampaikan oleh informan utama (remaja) Sedil 15 tahun yang mengatakan, bahwa :

Saya kadang tidak memperhatikan teman saya cerita disaat kumpul ditempat nongkrongan karena saya fokus dengan hp sendiri sudah asik mengedit video di aplikasih capcut dan dimana saya sering nontok tiktok sampai lupa kalau disekitar saya sebenarnya sudah asik cerita, karna saya sudah merasa senang dan menghibur diri dengan adanya hp ini.
(Wawancara, 19 Agustus 2023)

Berdasarkan hasil wawancara diatas aktivitas seseorang yang mengabaikan teman yang mengajaknya bercerita. Aktivitas *phubbing* yang dilakukan informan adalah bermain game, membuka media sosial, seperti tiktok, capcut yang dimana harus fokus dengan gawainya sampai lupa dengan teman yang mengajak cerita .



Gambar V.3 perkumpulan remaja yang di mana diantaranya saling bercerita tetapi tidak memperhatikan lawan bicaranya

Berdasarkan dokumentasi diatas menyatakan perkumpulan remaja yang di mana diantaranya saling bercerita tetapi tidak memperhatikan lawan bicaranya hanya fokus dengan gawainya dan bisa memicu temanya kesal karna hanya mengiyakan saja tanpa sadar .

Sementara itu pernyataan informan kunci (tetangga) Iksan 20 tahun berpendapat bahwa gawai adalah segalanya dan mengatakan bahwa:

Intinya lebih ke menyenangkan diri pada orang-orang disekitar, dimana saya malas berkomunikasi karna sudah merasa nyaman dan ketika sudah pegang hp buka medsos main game ya lebih asik dan seru jadi merasa kaya mengembalikan mood, dan ketika teman saya mengajak bicara palingan saya respon seadanya karna terkadang saya fokus dengan penggunaan hp. (Wawancara, 21 Agustus 2023)

Berdasarkan wawancara diatas bahwa phubbing yang dilakukanya dapat mengganggu proses komunikasi dan membuatnya tidak fokus pada pesan yang disampaikan oleh seseorang. Namun, informan tetap melakukan aktivitas *phubbing* karena pada saat diajak berkomunikasi sementara bermain *game* dan munculnya rasa malas untuk berkomunikasi. Rasa malas berkomunikasi pada informan terjadi ketika perasaan dalam keadaan tidak baik, tidak senang dan tidak nyaman. Namun, informan tetap merespon setiap pesan yang diterimanya walaupun dengan jawaban yang spontan dan asal jawab.

Sementara itu, hasil wawancara Iwan informan kunci (tetangga) 18 tahun juga mengatakan bahwa:

Kalau aku sendiri selalu ingin cek-cek gawai mungkin bisa dibilang secara reflekss aja tiba-tiba tanpa saya sadari, karna memang saya dasarnya pendiam ngga terlalu banyak bicara kepada orang lain, terus tanpa disadari ada yang kurang klo tdak megang gawai udah jadi kebiasaan dan kebutuhan kalo ngumpul sama teman. (Wawancara, 17 Agustus 2023)

Berdasarkan hasil wawancara diatas yang dilakukanya secara tindakan refleks merupakan suatu tindakan secar tiba-tiba tanpa disadari. Informan juga mengatakan bahwa ia merupakan individu yang tidak banyak bicara kepada orang lain, sehingga hal tersebut menimbulkan suatu kebiasaan bagi informan dan juga menjadikan suatu kebutuhan bagi dirinya sendiri.

Sementara itu, hasil wawancara informan utama (remaja) Arif 15 tahun juga mengatakan bahwa :

Misalkan pengalaman saya ketika ngumpul sama teman terus merasa bosan dengan percakapannya, merasa kurang menarik, kadang berpikir buat apa didengar ngga seru mending main hp. Misalkan main game nih terus teman sekolah ayo ngerjain tugas, ah ga didengar da lagi asik main game. Saya sering melakukan itu ketika kehabisan obrolan dan saya juga merasa kurang kesadaran diri maksudnya terlalu emosional, kadang saya tidak tau kenapa perasaan yang cepat sangat bosan jadinya lebih memilih asik sendiri dengan hp. (Wawancara, 15 Agustus 2023)

Berdasarkan hasil wawancara diatas yang menyebabkan rasa bosan itu muncul yaitu disebabkan karena tidak ada pembahasan yang menarik dibahas atau telah kehabisan topik pembicaraan dengan orang berada disekelilingnya, akhirnya mereka fokus kembali di masing-masing gawai karna tidak me menarik jadi dia memilih asik sendiri dengan gawainya.

Selanjutnya hasil wawancara informan utama (remaja) Akram 12 tahun mengatakan juga bahwa:

Aku juga sebenarnya gak mau terus-terusan main gawai ya tapi gimana tergantung kondisi dari seseorang atau dilingkungan sekitar, kalo mereka pada sibuk dengan gawai saya juga akan sibuk dengan gawai ku, karna kalo ada obrolan juga percuma kan pasti slow respon atau parahnya ngga direpson sama sekalin, jadi merasa dicuekin ya salah satunya main hp. (Wawancara, 21 Agustus 2023)

Berdasarkan hasil wawancara diatas dari penyebab lainnya yang menyebabkan remaja melakukan phubbing pada gawai adalah karna lingkungan sekitarnya juga melakukan phubbing. Sehingga informan juga harus melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan lingkungan sekitarnya. Tidak hanya itu

informan mengungkapkan bahwa dengan melakukan phubbing ini karna selalu mendapatkan slow respon bahkan tidak mendapatkan feedback yang baik atau tidak mendapatkan respon dari orang disekelilingnya.



Gambar V.4 perkumpulan remaja yang bermain game dan sebagian membuka sosmed saja

Berdasarkan dokumentasi diatas perkumpulan remaja yang bermain game dan sebagian membuka sosmed saja dimana semua sibuk dengan gawainya sendiri bahkan diajak cerita pun susah karna fokus dengan gawainya akibatnya mereka pun melupakannya disekelilingnya dan tidak meresponya itu bisa memicu tidak ada lagi interaksi langsung ,mereka hanya fokus dengan gawainya dengan orang yang jauh .

Selanjutnya hasil wawancara informan utama (remaja) Cinta 18 tahun mengatakan juga bahwa:

Saya sering pegang gawai sampai berjam-jam karena main game sampai tengah malam dan bahkan ketika saya pulang rumah saya tetap lanjutkan main game bahkan kalo mama saya menyuruh kadang mendegar saja

ketika memanggil saya, mungkin ada 4 kali baru saya bisa nyaut karna terfokus dengan game. (Wawancara, 17 Agustus 2023)

Berdasarkan hasil wawancara diatas penyebab *phubbing* dilakukan yaitu keasikan main gawai dan melupakan orang sekitarnya bahkan orang tuanya sekali pun yang mengajaknya berbicara karena keasikan dengan salah satu aplikasi game seperti ml dimana mata harus fokus dengan layar hpnya dan tanganya yg selalu bergerak terus dan biasa telinganya hanya fokus dengan suara teman game onlinya.

Berdasarkan observasi dan wawancara di atas, peneliti menemuka informan cenderung tetap dekat yang berperilaku *phubbing*. Proses komunikasi mereka membutuhkan perantara karena mereka lebih suka berinteraksi jauh dan cenderung mengabaikan komunikasi dengan orang-orang sekitar mereka atau mengarahkan komunikasi orang lain. Ini menunjukkan bahwa informan cenderung dekat tetapi interaksinya sesama teman serasa jauh akibat fenomena *phubbing* ini. interaksi antara perilaku *phubbing* juga sering menemui hambatan ketika mereka berinteraksi antar kelompok, misalnya ketika seorang teman mulai bermain gawai, informan juga meniru perilaku yang ditunjukkan oleh teman-temanya sehingga mereka saat terlihat seperti bermain gawai dan bahkan tidak bersimpati dengan lawan-lawan mereka yang telah diabaikan atau terabaikan. Disinilah terjadi sikap *phubbing* dimana tidak ada komunikasi yang terjadi.

Hal seperti *phubbing* tentunya akan mengabaikan lawan bicaranya merasa tidak dihargai kedekatan hubungan antara korban dan pelaku akan renggang, selain itu korban akan semakin terasingkan oleh lingkungan dan

mengakibatkan kepekaan terhadap lingkungan menjadi menurun.

Sekalipun kita tidak bisa menolak adanya perkembangan teknologi dan komunikasi yang ada, bukan berarti kita tidak meminimalisir segala kemungkinan terburuk atas efek yang ditimbulkan. Jika memang kita diharuskan untuk menggunakan gawai maka ada baiknya untuk pengguna meminta izin terlebih dahulu terhadap teman bicara agar merasa tetap dihargai.

2. Dampak Phubbing Terhadap Pola Interaksi Sosial Remaja Desa Mattirowalie

Perubahan pola perilaku manusia terjadi karena ruang lingkup yang memengaruhinya sesuai dengan keadaan lingkungan keluarga, teman sebaya dan mempengaruhi lingkungan sekitar. Sebuah proses interaksi yang dilakukan memiliki keterkaitan saling mempengaruhi dan dipengaruhi satu sama lain, oleh karena itu perilaku terbentuk dalam diri individu yang sangat bergantung dengan lingkungannya. Perilaku ialah segala perwujudan hayati individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar baik yang nampak ataupun yang tidak nampak, dirasakan ataupun yang tidak dirasakan Perilaku sangat erat kaitannya dengan sikap. Komunikasi pun cenderung lebih sering terjadi melalui sosial media dibanding dengan intensitas komunikasi secara tatap muka. Perilaku ini menyebabkan remaja tidak peduli terhadap lingkungan sekitar. Hal ini membuktikan bahwa interaksi sosial yang terjadi melalui media membuat ikatan solidaritas sosial masyarakat melemah.

Pengguna gawai yang semakin berkembang dikalangan remaja ini, menimbulkan berbagai macam perubahan sikap dan perilaku dikalangan pada remaja itu sendiri. Remajah lebih memilih untuk berkomunikasi dengan teman yang berada didalam satu komunitas pengguna gawai dari pada berkomunikasi langsung dengan teman sebelahnya atau pun di dedepanya. Beberapa kalangan berpendapat bahwa pemggunaan gawai ini, “menjadikan teman yang jauh menjadi dekat dan teman yang dekat menjadi jauh”.

Berikut penjelasan dari hasil wawancara informan kunci (tetangga) Adit 16 tahun mengatakan bahwa :

pada saat diajak berkomunikasi saya sementara main game, atau biasanya saya membalas chat teman di wa. Tidak ada tujuan apa-apa sih tapi memang pada saat diajak bicara saya lagi main game, mau dihentikan juga sayangkan karena sudah top up. Kalau tujuanya main game ya untuk menghibur diri, selain itu jugakan ada kebutuhan lain salah satunya seperti harus balas chat teman juga. Alasannya kalau lagi sementara main game lagi seru-serunya. (Wawancara, 24 Agustus 2023)

Pendapat diatas merupakan aktivitas *phubbing* banyak terjadi diberbagai tempat yang terdapat akses penggunaan gawai secara bebas seperti tempat nongkrong, salah satunya di tempat dusun desa mattirowallie. Melihat fenomena aktivitas *phubbing* yang semakin banyak, terdapat ketertarikan untuk mengetahui bagaimana aktivitas *phubbing* mempengaruhi hubungan sosial pelakunya.

Selanjutnya hasil wawancara informan kunci (tetangga) dari Inul 20 tahun yang mengatakan bahwa:

Saya sangat terpengaruh dengan gawai terhadap komunikasi saya dengan teman saya, apalagi saat saya main game realistisnya pasti tidak nyambunglah karna tidak fokus dan sering mengabaikan teman, dia bicara tentang ini lain yang ku tanggapi. Kalau dihubungan pertemanan ya tidak ada pengaruhnya, yang berpengaruh cuma di komunikasinya saja.

Komunikasinya jadi tidak efisien karena pasti sudah tidak fokus. Kalau saya sering main game sambil bicara sama teman dan biasa juga tidak ada yang merespon ya saya sangat kesel jadi saya pun ikut main gawai dan bakal balas kembali tidak merespon ketika ditanya. (Wawancara, 20 Agustus 2023)

Pendapat di atas menyatakan bahwa, aktivitas *phubbing* memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses komunikasi informan. Proses komunikasi tidak berjalan dengan baik dan membuat pesan tidak dapat tersalurkan dengan sepenuhnya. Komunikasi yang terjalin dengan temanya menjadi tidak nyambung karena perhatian atau fokus informan tidak tertuju pada proses komunikasi. Namun menurutnya, aktivitas *phubbing* yang dilakukan dalam proses komunikasi tidak memiliki pengaruh hubungan sosial karena tidak terdapat perubahan tingkah laku pada temanya. Aktivitas *phubbing* dalam komunikasi interpersonal merupakan noise atau gangguan pada perilaku salah satu temanya yang muncul dan tidak diharapkan dalam proses komunikasi. Gangguan-gangguan yang muncul dapat mempengaruhi pesan yang akan disampaikan oleh komunikator. Pesan cenderung tidak dapat tersalurkan sepenuhnya dan dapat membuat perbedaan pemahaman dalam memaknai isi pesan antara komunikator dan komunikan.

Informan selanjutnya yaitu pendukung (orang tua) Rosna 54 tahun mengatakan bahwa:

Iya nak saya heran dengan tingkat perubahan anak saya dimana hari-harinya tidak bisa lepas dengan gawai, karna saya punya anak yang dimana sibuk main gawai hari-hari bahkan kalo diajak ngobrol malah fokus ke gawai saja tidak memperhatikan apa yang saya suruh saya sebagai orang tua heran melihat perilaku anak saya. (Wawancara, 24 Agustus 2023)

Berdasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa anak dari orang tua itu sangat berperilaku phubbing yang dimana tidak mau mendengar orang tuanya yang hanya asik sendiri dengan gawainya. Bahkan berjam-jam duduk menggunakan gawai dan lupa lagi dengan kerjaan yang disuruhkan kepada orang tuanya.

Selanjutnya hasil wawancara informan kunci (tetangga) Lala 22 mengatakan yaitu:

Kalau saya kumpul sama teman pasti bnyak sekali teman-teman saya hanya fokus dengan hp, saat berkomunikasi itu saling mengabaikan, apalagi kalau sementara main game itu sering terjadi mis komunikasi, dan pembicaraanya pun kadang tidak nyambung dan mereka juga sama sering mengabaikan ka juga jadi santailah. Kalau di hubungan pertemanan tidak ada sih pengaruhnya, malah kalau saya pribadi bisa lebih akrab sama teman-teman karena mereka juga suka main game jadi biasa mabar (main bareng). Kalau dari sisi komunikasinya memng kadang hancur karna semua hanyat tertuju kepada hp dan fokus main game. (Wawancara, 18 Agustus 2023)

Pendapat di atas menyatakan bahwa, aktivitas *phubbing* memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses komunikasi, terutama pada saat informan sementara main game. Komunikasi antara informan dengan mitra komunikasinya menjadi tidak nyambung dan sering terjadi mis komunikasi. Hal ini karena salah satu mitra komunikasi tidak memperhatikan dengan serius pesan yang disampaikan. Menurut informan, aktivitas *phubbing* tidak hanya dilakukan olehnya saja tetapi sering dilakukan oleh teman-temannya. Bahkan menurutnya *phubbing* dapat merusak hubungan sosial pertemananya. Aktivitas *phubbing* memiliki pengaruh yang besar dalam proses komunikasi, terutama pada pesan yang disampaikan oleh salah satu seseorang komunikasi Terjadi ketidak nyambungan antara pesan yang disampaikan.

Informan lain pendukung (orang tua) Ani 40 tahun mengatakan bahwa:

Kalau saya melihat anak remaja di tempat umum saya melihat lebih fokus ke hp. Tapi ketika saya melihat anak saya sementara kumpul sama temanya kadang-kadang juga tidak di perhatikan mereka. Kalau persoalan berpengaruh tidaknya ke hubungan pertemanan, seperti yang kita bilang tadi hubungan sosial, kembali lagi ke pembahasan karena anak saya punya teman yang tersinggung gara-gara di abaikan waktunya bicara dan lama baru bisa diajak kembali bercerita. Anak saya dulu yang tegur baru temanya tegur kembali padahal akrab ji biasa tapi semenjak di abaikan berapa hari tidak na chat ki. Kalau tidak salah garagara curhat ki dia tapi sibuk anaku main game. (Wawancara, 24 Agustus 2023)

Pendapat diatas meyakini bahwa, informan akan lebih fokus ke gawai pada saat di tempat umum. Alasan mendasar informan karena di tempat umum orang-orang tidak saling mengenal. Sehingga perhatian informan lebih ditujukan ke gawai dibandingkan memperhatikan keadaan sekitarnya. Namun, pada saat informan berkumpul dengan teman-temannya terkadang informan juga melakukan *phubbing* dan tidak memperhatikan teman-temannya. Informan menyatakan bahwa, aktivitas *phubbing* dapat berpengaruh dan tidak berpengaruh terhadap hubungan sosial tergantung dari topik pembahasan yang dibicarakan. Menurut pengalamannya, informan pernah mengalami kerenggangan pada hubungan sosial dengan temannya setelah mengabaikan temanya yang curhat kepadanya. Teman informan tidak pernah menghubunginya dan mulai menghubungi kembali setelah dihubungi oleh informan, padahal hubungan sosial mereka sangat dekat dan akrab. Menurutnya, penyebab kerenggangan tersebut karena informan lebih fokus kepada game yang dimainkannya.

Selanjutnya Informan pendukung (orang tua) Usna 36 tahun mengatakan bahwa:

Saya melihat beberapa remaja berkumpul dan semua saling memainkan gawai tetapi saya melihat kelakuan mereka tidak sopan yang dimana ketika saling bercerita tetapi mata fokus digawai, terutama pada saat berkomunikasi karena bisa jadi tidak fokus dan seakan tidak dihargai. Kalau menyikapi tergantung, karena biasa saya melihat anak saya cueki juga. Kalau pengaruh mengabaikan kepada hubungan sosial anak saya juga kadang membuat dirinya menjadi malas mau cerita lagi jadi lebih baik diam kalau tidak penting. Kalau waktunya biasa cepat biasa lama tergantung topiknya. Kalau topiknya pembicaranya yang butuh dan diabaikan ya biasa lama tapi kalau topiknya dia yang butuh. (Wawancara, 20 Agustus 2023)

Informan di atas mengatakan bahwa, *phubbing* sangat mempengaruhi hubungan sosialnya dengan pelaku *phubbing*. Informan merasa tidak dihargai karena seseorang komunikasinya lebih fokus kepada kesibukannya sendiri. Menurut informan, pengaruh *phubbing* terhadap hubungan sosial informan lebih kepada berkurangnya keinginan untuk berkomunikasi atau malas. Namun, *phubbing* yang dilakukan temanya lebih berpengaruh pada saat topik yang dibahas lebih condong kepada informan dan bukan mitranya.

Selanjutnya informan utama (remaja) Sahar 16 tahun mengatakan bahwa:

Saya ketika kumpul sama teman dan beberapa teman saya mengajak bercerita itu saya kadang mengabaikannya bisa saya jawab sekali saja kalo itu sudah penting dan saya hanya fokus dengan hp kadang menghabiskan waktu 12 jam kalau untuk main game karena suka banget sama game belum lagi buka aplikasinya seperti instagram dan yang lain, tapi lebih dominan main game karna ada rasa yang aneh kalo tidak main game kadang sampai ketiduran main gamenya di hp. (Wawancara, 19 Agustus 2023)

Informan diatas bisa menghabiskan waktu melakukan aktivitas bersama gawai setiap harinya hampir diatas 12 jam, fokus utamanya adalah di game tetapi sesekali mereka juga melihat aplikasih media sosial seperti instagram, mereka

menganggap bahwa tidak bermain game ada yang aneh dalam diri mereka dan informan merasa bahagia pada saat bermain game.

Berdasarkan hasil peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa beberapa informasi menemukan terkait fenomena *phubbing* yang dialami oleh informan. Pertama, menurut pelaku *phubbing*, gawai memiliki pengaruh yang besar dalam proses komunikasi yang terdiri dari dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari penggunaan gawai dapat memudahkan penggunaannya dalam proses komunikasi yg jauh dan dampak negatif gawai dapat membuat-orang-orang menjadi sibuk sendiri. Beberapa informan tidak terlalu merasakan dampaknya dari adanya aktivitas *phubbing* dan beberapa diantara sangat merasakan dampaknya. Informan yang kurang merasakan dampaknya cenderung dari pelaku *phubbing*, sedangkan yang sangat merasakan dampaknya dari temanya. Pengaruh terbesar dari aktivitas *phubbing* pada informan terhadap hubungan sosial mereka terletak pada proses komunikasi dan kerenggangan perilaku *phubbing*.

Dampak *phubbing* terhadap pola interaksi sosial remaja yaitu :

1. Ganggu hubungan kamu sama seseorang di sekitar
2. Berkurangnya emosional dalam diri seseorang
3. Rusaknya komunikasi
4. Mengganggu perhatian dan pemahaman dari percakapan tersebut
5. Berkurangnya konsentrasi seperti sulit fokus dalam pekerjaan dan kegiatan penting lainnya
6. Kurang kualitas hidup mempengaruhi psikologis diri seseorang

Pada kalangan remaja, gawai dan internet telah menjadi multifungsi tergantung cara remaja yang menggunakannya secara positif atau negatif. Banyak sekali dampak positif dari penggunaan gawai tersebut pada kehidupan sehari-hari. Dengan adanya gawai dapat mempermudah mereka dalam menambah ilmu pengetahuan, dapat mengakses informasi dari luar dan dapat berkomunikasi dengan saudara-saudara jauh tanpa harus bersusah payah namun terdapat banyak pula dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh pengguna gawai tersebut.

Informan menyadari bahwa *phubbing* yang dilakukannya dapat mengganggu proses komunikasi dan membuatnya tidak fokus pada pesan yang disampaikan oleh temanya. Namun, informan tetap melakukan aktivitas *phubbing* karena pada saat diajak berkomunikasi sementara bermain game dan munculnya rasa malas untuk berkomunikasi. Rasa malas berkomunikasi pada informan terjadi ketika perasaan dalam keadaan tidak baik, tidak senang dan tidak nyaman. Namun, informan tetap merespon setiap pesan yang diterimanya walaupun dengan jawaban yang spontan dan asal jawab.

B. Pembahasan

Dalam pembahasan dijelaskan mengenai hasil penelitian menurut pemahaman penelitian yang dituangkan dalam pembahasan, sehingga dapat memberikan pemahaman kepada pembaca terkait apa yang diteliti.

1. Gambaran Fenomena Phubbing Dikalangan Remaja Desa Mattirowalie Kecamatan Tanete Riaja

Phubbing sendiri disingkat dari kata "*phone*" dan "*snooping*" yang berarti telepon dan acuh. Menurut Haigh dalam buku *nur phubbing* diartikan sebagai

suatu tindakan mengacuh atau mengabaikan orang lain dalam interaksi sosial yang berada dalam lingkungan karena hanya berfokus pada gawai dari pada berinteraksi dan berkomunikasi langsung secara tatap muka. Seseorang yang melakukan perilaku *phubbing* ini akan lebih sering melihat gadget dan akan sibuk dengan gawainya saat berbicara dengan orang lain sehingga sering mengabaikan komunikasi interpersonalnya.

Maka berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa informan dalam penelitian ini, terdapat temuan dari hasil wawancara dengan informan ialah remaja yang melakukan *phubbing* pada gawai main game dan media sosial didesa mattirowallie dan ada beberapa informan tetangga dan orang tua.

Proses komunikasi mereka membutuhkan perantara karena mereka lebih suka berinteraksi jauh dan cenderung mengabaikan komunikasi dengan orang-orang sekitar mereka atau mengarahkan komunikasi orang lain. Ini menunjukkan bahwa informan cenderung dekat tetapi interaksinya sesama teman serasa jauh akibat fenomena *phubbing* ini. Interaksi antara perilaku *phubbing* juga sering menemui hambatan ketika mereka berinteraksi antar kelompok, misalnya ketika seorang teman mulai bermain gawai, informan juga meniru perilaku yang ditunjukkan oleh teman-temannya sehingga mereka saat terlihat seperti bermain gawai dan bahkan tidak bersimpati dengan lawan-lawan mereka yang telah diabaikan atau terabaikan. Disinilah terjadi sikap *phubbing* dimana tidak ada komunikasi yang terjadi.

Hal seperti phubbing tentunya akan mengabaikan lawan bicaranya merasa tidak dihargai kedekatan hubungan antara korban dan pelaku akan renggang, selain itu korban akan semakin terasingkan oleh lingkungan dan mengakibatkan kepekaan terhadap lingkungan menjadi menurun.

Sekalipun kita tidak bisa menolak adanya perkembangan teknologi dan komunikasi yang ada, bukan berarti kita tidak meminimalisir segala kemungkinan terburuk atas efek yang ditimbulkan. Jika memang kita diharuskan untuk menggunakan gawai maka ada baiknya untuk pengguna meminta izin terlebih dahulu terhadap teman bicara agar merasa tetap dihargai.

Adapun beberapa faktor fenomena phubbing dikalangan remaja yaitu :

a. Tidak nyaman

Informan dalam aspek tidak nyaman ini muncul disebabkan oleh informan sulit untuk beradaptasi hingga menimbulkan perasaan tidak nyaman dengan setiap pembahasan yang sedang dilakukan oleh orang disekelilingnya. Selain itu, juga terdapat adanya pembahasan yang tidak penting bagi informan yang sedang dibahas oleh rekannya.

b. Rasa bosan

Informan dari aspek rasa bosan ini muncul karena adanya faktor lingkungan, seperti kehabisan topik pembahasan, adanya pembahasan yang berulang yang sedang dilakukan oleh orang disekelilingnya. Selain itu, informan juga merasa terlalu emosional atau tidak mengetahui penyebab pasti ia merasa bosan.

c. Rasa Tidak Dihargai

Informan dari aspek rasa tidak dihargai ini muncul karena berdasarkan pengalaman masa lalu, informan sering diabaikan dengan orang disekitarnya dan bahkan ia tidak mendapatkan feedback dari orang disekelilingnya karena terlalu asik dengan diri sendiri dan media sosial yang sedang diaksesnya, sehingga terjadilah tindakan *phubbing* dalam aspek tidak dihargai ini.

Dari teori interaksi sosial Menurut pandangan Simmel, masyarakat dapat terbentuk karena adanya interaksi. Dalam hal ini interaksi tidak mementingkan berapa jumlah orang yang berinteraksi, yang terpenting adalah adanya interaksi itu sendiri melalui interaksi timbal balik antar individu dengan individu lainnya dapat saling berhubungan dan mempengaruhi sehingga akan memunculkan masyarakat. Di sisi lain, Simmel tertarik untuk mengisolasi bentuk atau pola dimana proses interaksi itu dapat dibedakan dari adanya tujuan yang berbeda, dan mencari keuntungan untuk individu yang menyebabkan orang untuk hidup bersama dengan orang lain, hal inilah yang bertujuan untuk mempengaruhi orang lain dan untuk dipengaruhi oleh mereka.

Berdasarkan teori di atas maka fenomena *phubbing* dikalangan remaja desa mattirowalie merupakan perilaku yang menunjukkan rasa kurangnya kepedulian terhadap lingkungan disekitar. Karena setiap individunya lebih terfokus pada gawai yang ia miliki. Penggunaan gawai yang berlebihan akan berdampak hingga pada tingkat adiksi atau suatu kondisi ketergantungan akan berdampak buruk bagi individu.

Ketergantungan ini pada akhirnya menjadikan manusia berada dalam bingkai kehidupannya sendiri, seperti yang sudah dijelaskan pada awal *phubbing* muncul akibat ketergantungan manusia terhadap gawai, sehingga manusia menjadi apatis terhadap lingkungan karena terlalu fokus pada apa yang ada di dalam genggamannya.

Tak hanya itu peneliti juga menggunakan teori perilaku sosial Teori yang termasuk dalam paradigma perilaku sosial adalah Teori Behavior Sosiologi Teori ini dibangun dalam rangka menerapkan prinsip-prinsip psikologi perilaku kedalam sosiologi. Memusatkan perhatiannya kepada hubungan antara akibat dan tingkah laku yang terjadi didalam lingkungan aktor dengan tingkah laku aktor. Konsep dasar behavioral sosiologi adalah ganjaran (reward). Tidak ada sesuatu yang melekat dalam obyek yang dapat menimbulkan ganjaran. Perulangan tingkah laku tidak dapat dirumuskan terlepas dari efeknya terhadap perilaku itu sendiri. Skinner mengemukakan bahwa perilaku dapat dibedakan menjadi perilaku yang alami dan perilaku operan.

bahwa perilaku sosial sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Apabila lingkungan sosial tersebut memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan seseorang secara positif maka anak akan dapat mencapai perkembangan sosial secara matang, namun sebaliknya apabila lingkungan sosial itu kurang kondusif seperti perlakuan yang kasar dari orang tua, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat yang tidak baik maka perilaku sosial anak cenderung menampilkan perilaku yang menyimpang.

Berdasarkan teori diatas maka pokok persoalan yang terjadi dalam fenomena phubbing yaitu ketergantungan terhadap gawai dimana teknologi yang memfasilitasi kehidupan manusia yang menyebabkan masalah dalam kehidupan manusia.ketergantungan terhadap internet, ketergantungan terhadap sosial media dan kecanduan main game.

2. Dampak *Phubbing* Terhadap Pola Interaksi Sosial Remaja Desa Mattirowalie

pola perilaku manusia terjadi karena ruang lingkup yang memengaruhinya sesuai dengan keadaan lingkungan keluarga, teman sebaya dan mempengaruhi lingkungan sekitar. Sebuah proses interaksi yang dilakukan memiliki keterkaitan saling mempengaruhi dan dipengaruhi satu sama lain, oleh karena itu perilaku terbentuk dalam diri individu yang sangat bergantung dengan lingkungannya. Munculnya *phubbing* akibat dari kecanduan atau ketagihan seseorang dalam menggunakan gawai yang dapat mengabaikan orang sedang berkomunikasi didekat kita. *Phubbing* bukan juga saja dilakukan oleh para remaja/pelajar tetapi juga dilakukan oleh masyarakat yang sudah berkeluarga, atau orang tua.

Perilaku *phubbing* tak dapat dipungkiri dikalangan remaja, dimana phubbing sudah menjadi suatu perilaku yang tak dapat dipisahkan dari remaja jika sudah berhadapan dengan gawai, adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku phubbing yaitu :

1. Gawai
2. Internet

3. Game online
4. Media sosial
5. Pengaruh lingkungan

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya perilaku *phubbing* disebabkan oleh aspek-aspek berikut sebuah komunikasi atau percakapan seseorang lebih memilih untuk fokus atau melihat gawai dari pada berkomunikasi face to face. Dimana seseorang lebih membutuhkan gawai dalam kesehariannya dari pada harus bertemu secara langsung dan selalu memperhatikan gawai dan sibuk bermain sosial media tanpa menghiraukan lawan bicaranya adapun suatu keadaan dimana mengalami kegelisahan setelah melihat ataupun mengecek sosial media yang dimiliki dan melihat keseruan yang sedang dilakukan oleh rekamnya dan menginginkan untuk terus terhubung dengan apa yang sedang dilakukan.

Adapun dampak dari fenomena *phubbing* dikalangan remaja pengguna gawai yaitu :

- a. Dampak positif dalam menggunakan gawai adalah mempermudah untuk berkomunikasi dengan orang banyak melalui fitur media sosial. Memudahkan untuk berinteraksi antar personal dan mengintegrasikan hubungan komunikasi dengan lingkup ruang yang lebih luas.
- b. Dampak negatif gangguan komunikasi,obsesi terhadap gawai yang dimana mengacu pada perilaku orang lebih fokus menggunakan gajet daripada berinteraksi dengan orang atau lingkungan disekitarnya.

Dampak positif dari penggunaan gawai dapat memudahkan penggunaannya dalam proses komunikasi yg jauh dan dampak negatif gawai dapat membuat orang-orang menjadi sibuk sendiri. Beberapa informan tidak terlalu merasakan dampaknya dari adanya aktivitas *phubbing* dan beberapa diantara sangat merasakan dampaknya. Informan yang kurang merasakan dampaknya cenderung dari pelaku *phubbing*, sedangkan yang sangat merasakan dampaknya dari temanya. Pengaruh terbesar dari aktivitas *phubbing* pada informan terhadap hubungan sosial mereka terletak pada proses komunikasi dan kerenggangan perilaku *phubbing*.

Dampak *phubbing* terhadap pola interaksi sosial remaja yaitu :

1. Ganggu hubungan kamu sama seseorang di sekitar
2. Berkurangnya emosional dalam diri seseorang
3. Rusaknya komunikasi
4. Mengganggu perhatian dan pemahaman dari percakapan tersebut
5. Berkurangnya konsentrasi seperti sulit fokus dalam pekerjaan dan kegiatan penting lainnya
6. Kurang kualitas hidup mempengaruhi psikologis diri seseorang

Pada kalangan remaja, gawai dan internet telah menjadi multifungsi tergantung cara remaja yang menggunakannya secara positif atau negatif. Banyak sekali dampak positif dari penggunaan gawai tersebut pada kehidupan sehari-hari. Dengan adanya gawai dapat mempermudah mereka dalam menambah ilmu pengetahuan, dapat mengakses informasi dari luar dan dapat berkomunikasi

dengan saudara-saudara jauh tanpa harus bersusah payah namun terdapat banyak pula dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh pengguna gawai tersebut.

Informan menyadari bahwa phubbing yang dilakukannya dapat mengganggu proses komunikasi dan membuatnya tidak fokus pada pesan yang disampaikan oleh temanya. Namun, informan tetap melakukan aktivitas phubbing karena pada saat diajak berkomunikasi sementara bermain game dan munculnya rasa malas untuk berkomunikasi. Rasa malas berkomunikasi pada informan terjadi ketika perasaan dalam keadaan tidak baik, tidak senang dan tidak nyaman. Namun, informan tetap merespon setiap pesan yang diterimanya walaupun dengan jawaban yang spontan dan asal jawab.

Melihat kondisi dilapangan, peneliti memilih menggunakan teori interaksi sosial merupakan sebuah hubungan sosial yang bersifat timbal balik antar individu (dinamis), kelompok maupun antara individu dengan kelompok. Interaksi sosial terjadi apabila satu individu melakukan tindakan sehingga menimbulkan reaksi bagi individu-individu lainnya. Sehingga interaksi tidak hanya berupa tindakan yang berupa tindakan kerja sama (akomodasi) tetapi juga bisa berupa persaingan (kompetitif) atau pertikain (konflik).

Dalam teori interaksi sosial Georg Simmel kehadiran alat berupa gawai tidak hanya memberikan dampak yang baik. gawai juga memiliki kecenderungan membuat pengguna terpisah dari dunia nyata, fenomena ini disebut *phubbing*. *Phubbing* merupakan tindakan individu mengacuh orang lain yang ada disekitarnya dan hanya berkonsentrasi pada gawai mereka. Fenomena *phubbing* ini sendiri cenderung tidak disadari oleh pelakunya, sebab

dianggap sebagai perilaku yang biasa dan umum. *Phubbing* berakibat pada perubahan perilaku individu terhadap orang disekitarnya.

Dimana fenomena *phubbing* menjadi menarik karena seakan manusia dikendalikan oleh gawai. seharusnya manusia yang berpikir yang mengontrol dan mengendalikan gawai. karena perilaku *phubbing* yang mengganggu komunikasi disebabkan akibat adanya gawai faktor yang mengganggu dalam komunikasi tatap muka secara langsung maupun pada saat berinteraksi. Adapun gangguan komunikasi memiliki 3 komponen sebagai berikut :

- a. Meneremi maupun melakukan panggilan ketika sedang berkomunikasi
- b. Membalasa pesan singkat baik whatsab maupun video call ketika sedang berkomunikasi
- c. Mengecek notifikasi medial sosial ketika sedang berkomunikasi.

Adapun obsesi terhadap ponsel disebabkan karena adanya suatu dorongan terhadap kebutuhan untuk menggunakan ponsel yang tinggi dan terus menerus meskipun sedang melakukan komunikasi tatap muka secara langsung . adapun obsesi terhadap gawai memiliki 3 komponen sebagai berikut :

- a. Kelekatan terhadap gawai
- b. Merasa cemas ketika jauh dari gawai
- c. Kesulitan dalam mengatur penggunaan gawai.

Tanggapan peneliti dalam hal ini sebaiknya jika engkau duduk bersama teman, jadilah orang yang paling besemangat untuk menjadi pendengar dibandingkan menjadi pembicara.belajar menjadi pendengar yang baik

sebagaimana belajar bertutur kata yang baik. Jangan putus atau menghentikan perkataan siapa pun.

Banyaknya remaja yang berperilaku phubbing bisa berdampak perilaku negatif terhadap kesejahteraan individu yang terkena dampak dari perilaku phubbing. Sehingga secara langsung dapat menghambat interaksi antar pribadi yang terjalin menjadi kurang baik.

C. Intrepretasi hasil penelitian

Tabel V.1
Interpretasi Hasil Penelitian

No	informan	Hasil Wawancara	Intrepretasi	Teori
1	AV	Fenomena <i>phubbing</i> disebabkan rasa tidak dihargai itu muncul karena sering diabaikan oleh orang disekitarnya dengan bermain game, sehingga informan merasa bahwa keberadaanya tidak dianggap.	Fenomena acuh yaitu perilaku <i>pahubbing</i> yang dimana menggambarkan perilaku seseorang yang asik dengan gadgetnya ketika berhadapan dengan orang lain atau sedang berada di dalam pertemuan. Perkumpulan remaja yaitu dimana seseorang remaja lebih dari 3 oarang di	teori interaksi sosial dan perilaku

			dalamnya berkumpul disuatu tempat nongkronya dengan kegiatan yaitu main game .	
2	RH	fenomena <i>phubbing</i> muncul karena oarang disekitarnya lebih aktif dengan gawai dan asik dengan dirinya sendiri dari pada dengan orang yang berada saat ini bersamanya.	perkumulan remaja salah satunya mengajak bercerita tetapi diabaikan dan maka terdapat pernyataan yang menyebabkan rasa tidak dihargai itu muncul karena sering diabaikan oleh orang disekitarnya dengan main game dan mengakses media sosial, hingga informan merasa bahwa keberadaannya tidak dianggap'	teori interaksi sosial dan perilaku
3	SD	Aktivitas <i>phubbing</i>	perkumpulan remaja	teori

		<p>yang dilakukan informan adalah bermain game, membuka media sosial, seperti tiktok, capcut yang dimana harus fokus dengan gawainya sampai lupa dengan teman yang mengajak ber cerita .</p>	<p>yang di mana diantaranya saling bercerita tetapi tidak memperhatikan lawan bicaranya hanya fokus dengan gawainya dan bisa memicu temanya kesal karna hanya mengiyakan saja tanpa sadar .</p>	<p>interaksi sosial dan perilaku</p>
4	IK	<p>Fenomena <i>phubbing</i> yang disebabkan oleh aktivitas <i>phubbing</i> karena pada saat diajak berkomunikasi sementara bermain <i>game</i> dan munculnya rasa malas untuk berkomunikasi.</p>	<p>Rasa malas berkomunikasi pada informan terjadi ketika perasaan dalam keadaan tidak baik, tidak senang dan tidak nyaman. Namun, informan tetap merespon setiap pesan yang diterimanya walaupun dengan jawaban yang spontan dan asal jawab.</p>	<p>teori interaksi sosial dan perilaku</p>

5	IW	Faktor yang dilakukanya secara tindakan refleks merupakan suatu tindakan secar tiba-tiba tanpa disadari.	Mereka juga mengatakan bahwa ia merupakan individu yang tidak banyak bicara kepada orang lain,sehingga hal tersebut menimbulkan suatu kebiasaan bagi informan dan juga menjadikan suatu kebutuhan bagi dirinya sendiri.	teori interaksi sosial dan perilaku
6	AR	Faktor <i>phubbing</i> sering dilakukan itu ketika perasaan yang cepat sangat bosan jadinya lebih memilih asik sendiri dengan hp.	yang menyebabkan rasa bosan itu muncul yaitu disebabkan karena tidak ada pembahasan yang menarik dibahas atau telah kehabisan topik pembicaraan dengan orang berada disekelilingnya, akhirnya meraka pokus kembali di masing-masing gawai karna tidak meanarik	teori interaksi sosial dan perilaku

			jadi dia memilih asik sendiri dengan gawainya.	
7	AK	<p>bahwa dengan melakukan <i>phubbing</i> ini karna selalu mendapatkan slow respon bahkan tidak mendapatkan feedback yang baik atau tidak mendapatkan respon dari orang disekelilingnya.</p>	<p>pokus dengan gawainya akibatnya mereka pun melupakanya disekelilingnya dan tidak meresponya itu bisa memicu tidak ada lagi interaksi langsung ,mereka hanya fokus dengan gawainya dengan orang yang jauh .</p>	<p>teori interaksi sosial dan perilaku</p>
8	CT	<p>salah satu aplikasi game seperti ml dimana mata harus fokus dengan layar hpnya dan tanganya yg selalu bergerak terus dan biasa telinganya hanya fokus dengan suara teman game</p>	<p>penyebab <i>phubbing</i> dilakukan yaitu keasikan main gawai dan melupakan orang sekitarnya bahkan orang tuanya sekali pun.</p>	<p>teori interaksi sosial dan perilaku</p>

		onlineya.		
9	AD	Mereka selalu melakukan <i>phubbing</i> Kalau tujuannya main game ya untuk menghibur diri, Alasannya kalau lagi sementara main game lagi seru-serunya	Remaja ini selalu melakukan <i>phubbing</i> ketika dia sudah memegang gawainya dan fokus dengan teman onlinenya	teori interaksi sosial dan perilaku
10	IN	aktivitas <i>phubbing</i> memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses komunikasi informan. Proses komunikasi tidak berjalan dengan baik dan membuat pesan tidak dapat tersalurkan dengan sepenuhnya.	Komunikasi yang terjalin dengan temanya menjadi tidak nyambung karena perhatian atau fokus informan tidak tertuju pada proses komunikasi. Namun menurutnya, aktivitas <i>phubbing</i> yang dilakukan dalam proses komunikasi tidak memiliki pengaruh hubungan sosial karena tidak terdapat perubahan tingkah laku pada temanya.	teori interaksi sosial dan perilaku
11	RS	Dampak perilaku acuh pada anaknya saya punya anak yang	bahwa anak dari orang tua itu sangat	teori interaksi sosial

		<p>dimana sibuk main gawai hari-hari bahkan kalo diajak ngobrol malah fokus ke gawai saja tdak meperhatikan apa yang saya suruh saya sebagai orang tua heran melihat perilaku anak saya.</p>	<p>berperilaku phubbing yang dimana tidak mau mendegar orang tuanya yang hanya asik sendiri dengan gawainya. Bahkan berjam-jam duduk menggunakan gawai dan lupa lagi dengan kerjaan yang disuruhkan kepada orang tuanya.</p>	<p>dan perilaku</p>
12	LL	<p>Dampak informan sementara main game. Komunikasi antara informan dengan mitra komunikasinya menjadi tidak nyambung dan sering terjadi mis komunikasi.</p>	<p>Hal ini karena salah satu mitra komunikasi tidak memperhatikan dengan serius pesan yang disampaikan. Menurut informan, aktivitas <i>phubbing</i> tidak hanya dilakukan olehnya saja tetapi sering dilakukan oleh teman-temannya. Bahkan menurutnya <i>phubbing</i> dapat merusak hubungan sosial pertemananya</p>	<p>teori interaksi sosial dan perilaku</p>

13	AN	<p>pada saat informan berkumpul dengan teman-temanya terkadang informan juga melakukan <i>phubbing</i> dan tidak memperhatikan teman-temanya. Informan menyatakan bahwa, aktivitas <i>phubbing</i> dapat berpengaruh dan tidak berpengaruh terhadap hubungan sosial tergantung dari topik pembahasan yang dibicarakan.</p>	<p>informan pernah mengalami kerenggangan pada hubungan sosial dengan temannya setelah mengabaikan temanya yang curhat kepadanya. Teman informan tidak pernah menghubunginya dan mulai menghubungi kembali setelah dihubungi oleh informan, padahal hubungan sosial mereka sangat dekat dan akrab. Menurutnya, penyebab kerenggangan tersebut karena informan lebih fokus kepada game yang dimainkannya.</p>	teori interaksi sosial dan perilaku
14	US	<p>pengaruh <i>phubbing</i> terhadap hubungan sosial informan lebih kepada berkurangnya keinginan untuk berkomunikasi atau malas.</p>	<p><i>phubbing</i> sangat mempengaruhi hubungan sosialnya dengan pelaku <i>phubbing</i>. Informan merasa tidak dihargai karena seseorang komunikasinya lebih</p>	teori interaksi sosial dan perilaku

			fokus kepada kesibukanya sendiri.	
15	SH	menghabiskan waktu melakukan aktivitas bersama gawai setiap harinya hampir diatas 12 jam,	fokus utamanya adalah di game tetapi sesekali mereka juga melihat aplikasih media sosial seperti instagram, mereka menganggap bahwa tidak bermain game ada yang aneh dalam diri mereka dan informan merasa bahagia pada saat bermain game.	teori interaksi sosial dan perilaku

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada 15 informan tersebut diperoleh berbagai jawaban terkait dengan pola perilaku remaja kecamatan Tanete Riaja. Berbagai jawaban tersebut menjawab keseluruhan rumusan masalah dari peneliti ini yang meliputi hal yang gambaran fenomena *phubbing* dikalangan remaja Desa Mattirowalie, dampak *phubbing* terhadap pola interaksi sosial remaja Desa Mattirowalie.

D. Cara Kerja Teori

Teori yang digunakan oleh peneliti dalam menganalisis fenomena pola perilaku remaja kecamatan Tanete Riaja ialah teori interaksi sosial Menurut pandangan Simmel, masyarakat dapat terbentuk karena adanya interaksi. Dalam hal ini interaksi tidak mementingkan berapa jumlah orang yang berinteraksi, yang terpenting adalah adanya interaksi itu sendiri melalui interaksi timbal balik antar individu dengan individu lainnya dapat saling berhubungan dan mempengaruhi sehingga akan memunculkan masyarakat. Di sisi lain, Simmel tertarik untuk mengisolasi bentuk atau pola dimana proses interaksi itu dapat dibedakan dari adanya tujuan yang berbeda, dan mencari keuntungan untuk individu yang menyebabkan orang untuk hidup bersama dengan orang lain, hal inilah yang bertujuan untuk mempengaruhi orang lain dan untuk dipengaruhi oleh mereka.

Berdasarkan teori di atas maka fenomena *phubbing* dikalangan remaja desa mattirowalie merupakan perilaku yang menunjukkan rasa kurangnya kepedulian terhadap lingkungan disekitar. Karena setiap individunya lebih terfokus pada gawai yang ia miliki. Penggunaan gawai yang berlebihan akan berdampak hingga pada tingkat adiksi atau suatu kondisi ketergantungan akan berdampak buruk bagi individu. Ketergantungan ini pada akhirnya menjadikan manusia berada dalam bingkai kehidupannya sendiri, seperti yang sudah dijelaskan pada awal *phubbing* muncul akibat ketergantungan manusia terhadap gawai, sehingga manusia menjadi apatid terhadap lingkungan karena terlalu fokus pada apa yang ada di dalam genggamannya.

Tak hanya itu peneliti juga menggunakan teori perilaku sosial Teori yang termasuk dalam paradigma perilaku sosial adalah Teori Behavior Sosiologi Teori

ini dibangun dalam rangka menerapkan prinsip-prinsip psikologi perilaku kedalam sosiologi. Memusatkan perhatiannya kepada hubungan antara akibat dan tingkah laku yang terjadi didalam lingkungan aktor dengan tingkah laku aktor. Konsep dasar behavioral sosiologi adalah ganjaran (reward). Tidak ada sesuatu yang melekat dalam obyek yang dapat menimbulkan ganjaran. Perulangan tingkah laku tidak dapat dirumuskan terlepas dari efeknya terhadap perilaku itu sendiri. Skinner mengemukakan bahwa perilaku dapat dibedakan menjadi perilaku yang alami dan perilaku operan.

bahwa perilaku sosial sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Apabila lingkungan sosial tersebut memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan seseorang secara positif maka anak akan dapat mencapai perkembangan sosial secara matang, namun sebaliknya apabila lingkungan sosial itu kurang kondusif seperti perlakuan yang kasar dari orang tua, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat yang tidak baik maka perilaku sosial anak cenderung menampilkan perilaku yang menyimpang.

Berdasarkan teori diatas maka pokok persoalan yang terjadi dalam fenomena *phubbing* yaitu ketergantungan terhadap gawai dimana teknologi yang memfasilitasi kehidupan manusia yang menyebabkan masalah dalam kehidupan manusia. ketergantungan terhadap internet, ketergantungan terhadap sosial media dan kecanduan main game.

menggunakan teori interaksi sosial merupakan sebuah hubungan sosial

yang bersifat timbal balik antar individu (dinamis), kelompok maupun antara individu dengan kelompok. Interaksi sosial terjadi apabila satu individu melakukan tindakan sehingga menimbulkan reaksi bagi individu-individu lainnya. Sehingga interaksi tidak hanya berupa tindakan yang berupa tindakan kerja sama (akomodasi) tetapi juga bisa berupa persaingan (kompetitif) atau pertikain (konflik).

Dalam teori interaksi sosial Georg Simmel kehadiran alat berupa gawai tidak hanya memberikan dampak yang baik. gawai juga memiliki kecenderungan membuat pengguna terpisah dari dunia nyata, fenomena ini disebut *phubbing*. *Phubbing* merupakan tindakan individu mengacuh orang lain yang ada disekitarnya dan hanya berkonsentrasi pada gawai mereka.

E. Posisi Penelitian

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan atau sesuai dengan penelitian ini. Melalui perbandingan dengan beberapapenelitian tersebut, maka diketahui posisi penelitian, yaitu sebagai berikut :

Penelitian relevan pertama yang dilakukan oleh M. Firdaus Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku *Phubbing* (Siswa SMP di Makassar) Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian korelasional. Teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian hanya sebesar 9,6% responden yang dikategorikan sebagai pengguna tingkat rendah. Adapun pengaruh penggunaan smartphone terhadap faktor penyebab perilaku *phubbing* menunjukkan bahwa adanya pengaruh

yang signifikan terhadap dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal dengan nilai signifikannya 0,000 da.

Penelitian relevan kedua dilakukan oleh Yuna Yusnita Pengaruh Perilaku *Phubbing* Akibat Penggunaan Smartphone Berlebihan terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala) Jenis penilaian yang digunakan yaitu jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Teori yang digunakan adalah teori Depedensi Media. Hasil hipotesis diperoleh nilai terhitung adalah sebesar 9,632 dan nilai table pada 0,05 pada uji dua sisi diketahui 1, 984, maka H_0 diterima, dan dari hasil perhitungan regresi linier diperoleh nilai $b = 0,625$ (62,5%) dengan taraf signifikasi 0,000. Artinya perilaku *phubbing* akibat penggunaan smartphone berlebihan berpengaruh positif dan signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Syiah Kuala.

Penelitian relevan ketiga dilakukan oleh Reni Listyawati Perilaku *Phubbing* pada Remaja di Surabaya Jenis penelitian yang digunakan yaitu, jenis penelitian kuantitatif, dengan analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis cros-tab menggunakan bantuan IMB SPSS 22,0 for windows. Perolehan data menggunakan metode survei dengan kuesioner Generic Scale of Phubbing. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor jumlah kepemilikan media sosial memberikan perbedaan pada perilaku *phubbing*, sedangkan faktor usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan dan jumlah kepemilikan smartphone tidak memberikan perbedaan pada perilaku *phubbing* remaja di Surabaya. Hal tersebut karena jumlah kepemilikan media sosial merupakan

prediktor dari perilaku phubbing, sedangkan jenis kelamin, tingkat pendidikan dan faktor usia tidak termasuk dalam prediktor perilaku *phubbing*.

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, dapat diketahui bahwa Fokus penelitian jelas berbeda dengan penelitian ini, yang mengungkap fenomena *phubbing*. Penelitian ini memang cenderung sejalan dengan penelitian M. 10 Firdaus, Yuna Yusnita dan Reni Listyawati. Jika ketiganya membicarakan *phubbing*, penelitian ini juga sama. Namun, penelitian saya jelas berbeda dengan penelitian tersebut, khususnya yang terkait dengan penekanan pokok permasalahan penelitian.



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai fenomena *phubbing* remaja pada gawai media sosial dan bermain game yaitu terkait sesuatu yang terjadi dilingkungannya yang menjadi alasan remaja melakukan *phubbing* yaitu karena adanya rasa tidak dihargai, rasa bosan, dan merasa tidak nyaman. Sedangkan masalah selanjutnya yang akan datang yaitu remaja memiliki tujuan tertentu melakukan *phubbing*, yaitu untuk menghibur diri, memperoleh informasi dan untuk kebutuhan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa informan cenderung menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh.

Adapun penyebab remaja melakukan *phubbing* yaitu disebabkan karena adanya tindakan refleksi dan penyebab lainnya ialah mengikuti orang disekitar, yaitu orang disekelilingnya juga melakukan tindakan *phubbing*, yaitu sehingga hal inilah yang menyebabkan para remaja tersebut mengacuhkan orang lain atau orang yang ada disekitarnya dengan hanya berfokus pada gawai. Dampak Semua perilaku *phubbing* yang dilakukan informan ini memang sangat sering mendapati reaksi negatif dari orang yang mengajaknya bicara bisa berubah tidak adanya interkasi lebih lanjut, dimarahi, dimusuhi, salah paham, sampai menularkan perilaku tersebut hingga semua orang yang ada di sekitar kita mengakses gawai secara bersamaan dan tidak ada obrolan langsung yang terjadi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, maka saran–saran yang akan disampaikan yaitu :

1. Saran bagi remaja sebaiknya remaja dalam menggunakan gawai haruslah pintar dalam mengontrol pemakaian dan menggunakan waktunya, tau mna yang harusnya lebih diprioritaskan, tak harus memegang gawai terus, jangan sampai menggunakan gawai secara tak terkontrol karena bisa membuat seseorang menjadi terbiasa sehingga kecanduan dan ketergantungan dalam penggunaan gawai.
2. Saran bagi orang tua yaitu peran orang tua sangat penting dalam mencegah perilaku tersebut pada anak-anak mereka dengan memberikan batasan dalam penggunaan gawai dan mengajarkan anak-anak untuk lebih sadar akan lingkungan sekitar, diharapkan perilaku phubbing dikurangi dan menciptakan interaksi sosial yang lebih baik antar manusia.
3. Menjadi masukan dan referensi untuk konselor disekolah maupun diluar sekolah untuk merancang program pencegahan dan mengatasi perilaku phubbing yang terjadi dalam lingkungan masyarakat dari berbagai usia.

Penelitian mengenai fenomena *phubbing* dikalangan remaja masih sedikit dilakukan. Oleh karena itu peneliti berharap adanya penelitian-penelitian selanjutnya yang kurang lebih membahas tema yang sama yaitu perilaku *phubbing* atau dengan fokus yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamudi, F. S. N. A. (2023). *Sosial Phubbing Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Psikologis Universitas Negeri Mkassar*.
- Amin, S. M. (2020). *Pengaruh Media Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja (Studi Kasus Di Kedai Kopi 3Step Banjarbaru)*. <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/3161/>
- Amri, H. T. (2022). *Perlakuan Orang Tua Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus (Studi Deskriptif Pada Orang Tua Siswa Yayasan Bina Upaya Kesejahteraan Para Cacat)*. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27193/%0Ahttps://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27193/1/Hijrah Tul Amri%2C 170402066%2C FDK%2C BKI.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27193/%0Ahttps://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27193/1/Hijrah%20Tul%20Amri%20170402066%20FDK%20BKI.pdf)
- Bahri, A. S. (2019). *Perilaku sosial remaja dalam menggunakan ruang publik perkotaan*. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/5862-Full_Text.pdf
- 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), 1–12. <https://doi.org/10.30656/lontar.v10i1.3254>
- Belakang, A. L. (n.d.). *BAB I*. 1–11.
- Ekasari, E. D. (2022). *Fenomena Phubbing Remaja pada Media Sosial di Pekanbaru*.
- Faisyal, Sudarmika, D., & Lestari, I. R. (2022). Realitas Sosial Smartphone Dalam Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Oratio Directa*, 4(1), 616–635.
- Fiolanisa, S., Lestari, D., Prasasti, D. A., & Santoso, G. (2023). *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra) Hubungan Pendidikan Karakter dengan Pola Perilaku Siswa di Lingkungan Sekitar Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*. 02(02), 380–390.
- Indriani, N., & Kusuma, R. S. (2022). Interaksi Sosial Fandom Army di Media Sosial Weverse. *Jurnal Komunikasi Global*, 11(2), 206–226. <https://doi.org/10.24815/jkg.v11i2.25397>
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4), 482–489. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i4.4232>
- Kristina, R. (2020). *tik es nt a El h et tik es nt a El is h*. *Repository.Stikessantaelisabethmedan*, 1(1), 9–72.

- Ningtyas, A. F. A. martha. (2021). *Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas widya dharma klaten 2021*.
- P, R. (2020). Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi perilaku Phubbing Generasi Milenial). *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 96–105.
<https://doi.org/10.26618/equilibrium.v8i1.3130>
- Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35. <https://doi.org/10.23916/08430011>
- Rohanah, L., Mirawati, M., & Anwar, W. S. (2020). Pengaruh interaksi sosial terhadap aktivitas belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 139–143.
<http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>
- Simahate, R. J. (2018). *Dampak Remaja Pengguna Smartphone Terhadap Perilaku Beribadah (Studi di Kecamatan Lut Tawar, Aceh Tengah)*.
- Suryadi, A., Ranchman, G. A., Amelia, R. putri, & Rahayu, T. citra. (2021). Penggunaan Handphone Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial. *Cebong Journal*, 1(1), 15–19. <https://doi.org/10.35335/cebong.v1i1.5>
- Tobing, J., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Mental Anak Terhadap Terjadinya Peristiwa Bullying. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1882–1889.
- Wati, I. (2021). *Kampung Mudik Air Lunda Panti Timur Kabupaten Pasaman Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukit Tinggi 2021 M / 1441 H*.

L

A

M

P

I

R

A

N



LAMPIRAN 1
BIODATA INFORMAN

1. Nama : Alvin
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Umur :16
Status : Pelajar
Waktu : Selasa, 15 Agustus 2023
Tempat : Rumah
2. Nama : Rehan
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Umur :14
Status : Pelajar
Waktu : Selasa, 15 Agustus 2023
Tempat : Rumah
3. Nama : Arif
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Umur :15
Status : Pelajar
Waktu : Selasa, 15 Agustus 2023
Tempat : Rumah
4. Nama : Cinta
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur :18
Status : Mahasiswa
Waktu : Kamis, 17 Agustus 2023
Tempat : Depan Rumah
5. Nama : Iwan
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Umur : 18
Status : Mahasiswa

- Waktu : Kamis, 17 Agustus 2023
Tempat : Rumah
6. Nama : Lala
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur :22
Status : Mahasiswa S1
Waktu : Jumat, 18 Agustus 2023
Tempat : Di Rumah
7. Nama : Sedil
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Umur :15
Status : Pelajar
Waktu : Sabtu, 19 Agustus 2023
Tempat : Dijalanan Tempat Nongkrong
8. Nama : Saharuddin
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Umur :16
Status : Pelajar
Waktu : Sabtu, 19 Agustus 2023
Tempat : Tempat Nongkrong
9. Nama : Usna
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur :36
Status : Urt
Waktu : Minggu, 20 Agustus 2023
Tempat : Rumah
10. Nama : Inul
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur :20
Status : Mahasiswa D3
Waktu : Minggu, 20 Agustus 2023

- Tempat : Rumah
11. Nama : Iksan
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Umur :20
Status : Pekerja
Waktu : Seni, 21 Agustus 2023
Tempat : Di Jalan Tempat Nonkrong
12. Nama : Akram
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Umur :12
Status : Pelajar
Waktu : Senin, 21 Agustus 2023
Tempat : Rumah
13. Nama : Rosna
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur :54
Status : Urt
Waktu : Kamis 24 Agustus 2023
Tempat : Rumah
14. Nama : Adit
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Umur :16
Status : Pekerja
Waktu : Kamis, 24 Agustus 2023
Tempat : Diluar Rumah
15. Nama : Ani
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur :40
Status : Urt
Waktu : Kamis 24 Agustus 2023
Tempat : Rumah

LAMPIRAN 2
INSTRUMEN PENELITIAN

PEDOMAN WAWANCARA

A. Identitas Wawancara

Hari/Tanggal	
Pukul	
Tempat	

B. Identitas Informan

Nama	
Jenis Kelamin	
Usia	

C. Pertanyaan Penelitian

Bagaimana Gambaran Fenomena Phubbing Di Desa Mattirowalie Kecamatan Tanete Tanete Riaja?	
No.	Pertanyaan
1	Apakah Anda Pernah Menjadi Korban Phubbing?
2	Dimana Dan Pada Saat Situasi Apa Anda Melakukan Phubbing?
3	Menurut Anda Bagaimana Perilaku Phubbing Itu Dapat Terjadi/Prosesnya?
4	Apakah Anda Sadar Bahwa Hal Tersebut Merupakan Perilaku Phubbing?
5	Dampak Apa Yang Ditimbulkan Setelah Anda Melakukan Phubbing (Bagi Pelaku Dan Bagi Relasi Sosial Atau Kualitas Komunikasi)?

Bagaimana Dampak Phabing Terhadap Pola Interaksi Sosial ?	
No.	Pertanyaan
1	Menurut Anda Bagaimana Perilaku Komunikasi Yang Ideal Dalam Hubungan Sosial?
2	Apakah Sikap Yang Anda Rasakan Terhadap Fenomena Phubbing ?
3	Bagaimana Perasaan Anda Ketika Melakukan Phubbing Disekitar Teman Mu ?
4	Faktor Apa Yang Membuat Anda Kebiasaan Bermain Gawai Ketika Berkumpul?
5	Apakah Ada Dampak Positif Daan Negatnya Phubbing Terhadap Interaksi Remaja Yang Menggunakan Gawai?

LEMBAR OBSERVASI

Rumusan Masalah	Item Pengamatan	Ya	Tidak	Keterangan
Bagaimana Gambaran Fenomena Phubbing Di Desa Mattirowalie Kecamatan Tanete Riaja?	Remaja Didesa Mattirowalie Perna Menjadi Korban Phubbing			
	Faktor Diri Sendiri Atau Internal Menjadi Penyebab Melakukan Tindakan Phubing			
	Terdapat Dorongan Dari Lingkungan Sosial Yang Menjadi Penyebab			

	Perilaku Phubbing Itu Dapat Terjadi/Prosesnya			
	Remaja Sadar Bahwa Hal Tersebut Merupakan Perilaku Phubbing			
Bagaimana Dampak Phubbing Terhadap Pola Interaksi Sosial ?	Suasana Hati Remaja Menjadi Buruk Ketika Tidak Menggunakan Gawai			
	Efek Phubbing Pada Kesehatan Mental Remaja Sangat Buruk			
	Phubbing Berdampak Pada Aktivitas Akademik/Sekolah			
	Terdapat Dampak Negatif Dan Positif Dari Phubbing Pada Remaja			

LEMBAR DOKUMENTASI

Dokumentasi	Keterangan
Foto	
Dokumen	

Jurnal	
Buku	



LAMPIRAN 3
DOKUMENTASI



Gambar 1. Wawancara dengan informan AL pada Selasa, 15 Agustus 2023



Gambar 2. Wawancara dengan informan RH Selasa, 15 Agustus 2023



Gambar 2. Wawancara dengan informan CN Kamis, Agustus 2023



Gambar 2. Wawancara dengan informan IW Kamis, Agustus 2023



Gambar 1. Wawancara dengan informan LA 18 jumat, Agustus 2023



Gambar 2. Wawancara dengan informan IK, Senin 21 Agustus 2023



Gambar 2. Wawancara dengan informan AD Kamis, 24 Agustus 2023



Gambar 2. Wawancara dengan informan IN Minggu, 20 Agustus 2023



Gambar 2. Wawancara dengan informan US Minggu, 20 Agustus 2023



Gambar 2. Wawancara dengan informan AK Senin, Agustus 2023



Gambar 2. Wawancara dengan informan AS Kamis, 24 Agustus 2023





PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Mal Pelayanan Publik Masiga Lt. 1-3 Jl. Iskandar Unru Telp. (0427) 21662, Fax (0427) 21410
<http://izinonline.barrukab.go.id> : e-mail : barrudpmtsptk@gmail.com .Kode Pos 90711

Barru, 08 Agustus 2023

Nomor : 460/IP/DPMPTSP/VIII/2023
 Lampiran :
 Hal : Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Desa Mattirowalie Kec. Tanete Riaja
 Kab. Barru
 di-
 Tempat

Berdasarkan Surat Kepala DPMPTSP Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 21964/S.01/PTSP/2023 tanggal 08 Agustus 2023 perihal tersebut di atas, maka Mahasiswa / Peneliti / Dosen / Pegawai di bawah ini :

Nama : NURNITA
 Nomor Pokok : 105381101219
 Program Studi : Pendidikan Sosiologi
 Perguruan Tinggi : UNISMUH Makassar
 Pekerjaan : Mahasiswi (SI)
 Alamat : Limpo Desa Mattirowalie Kec. Tanete Riaja Kab. Barru

Diberikan izin untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Wilayah/Kantor Saudara yang berlangsung mulai tanggal 11 Agustus 2023 s/d 11 Oktober 2023, dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**POLA PERILAKU REMAJA KECAMATAN TANETE RIAJA KABUPATEN BARRU (Studi Kasus
 Fenomena Phubbing Dikalangan Remaja Di Desa Mattirowalie)**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Kepala SKPD (Unit Kerja) / Camat, apabila kegiatan dilaksanakan di SKPD (Unit Kerja) / Kecamatan setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1(satu) eksampelar copy hasil penelitian kepada Bupati Barru Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Barru;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Untuk terlaksananya tugas penelitian tersebut dengan baik dan lancar, diminta kepada Saudara (i) untuk memberikan bantuan fasilitas seperlunya.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

Kepala Dinas,
 Kabid. Penyelenggaraan Pelayanan
 Perizinan,



H. MUSTAMIN, S.Sos, M.M
 Pangkat : Pembina, IV/a
 NIP. 19670415 198810 1003

TEMBUSAN : disampaikan Kepada Yth.

1. Bapak Bupati (sebagai laporan);
2. Kepala Bappelitbangda Kab. Barru;
3. Camat Tanete Riaja Kab Barru;
4. Ketua LP3M UNISMUH Makassar;
5. Mahasiswi yang bersangkutan;



**PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
KECAMATAN TANETE RIAJA
DESA MATTIROWALIE**

Jln. Petta Makka Nomor 01 Desa Mattirowalie Kode Pos 90762

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 500.6.18/33/Desa Mattirowalie

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : **MAR'ASIAH.S.Pd**
Jabatan : Kasi Pemerintahan Desa Mattirowalie

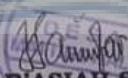
Dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : **NURNITA**
Nomor Pokok : 105381101219
PTS : UNISMUH MAKASSAR
Program Study : Pendidikan Sosiologi
Pekerjaan : Mahasiswi

Bahwa nama yang tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian di Desa Mattirowalie dengan baik sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan, terhitung mulai tanggal 11 Agustus 2023 sampai dengan 11 Oktober 2023 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul : **"POLA PERILAKU REMAJA KECAMATAN TANETE RIAJA KABUPATEN BARRU (Studi Kasus Fenomena Phubbing Dikalangan Remaja Desa Mattirowalie)"**. Oleh sebab itu tugas dan kegiatan Penelitian yang dimaksud kami nyatakan telah selesai pada tanggal 30 Agustus 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parenring, 30 Agustus 2023
An. Kepala Desa Mattirowalie
Kasi Pemerintahan


MAR'ASIAH.S.Pd




**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : **23436/S.01/PTSP/2023** Kepada Yth.
Lampiran : - Bupati Barru
Perihal : Izin penelitian

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 2203/05/C.4-VIII/VIII/1444/2023 tanggal 08 Agustus 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **NURNITA**
Nomor Pokok : 105381101219
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul:

" POLA PERILAKU REMAJA KECAMATAN TANETE RIAJA KABUPATEN BARRU (Studi kasus Fenomena Phubbing Dikalangan Remaja Di Desa Mattirowalie) "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **11 Agustus s/d 11 Oktober 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 11 Agustus 2023

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Nurrita
Nim : 105381101219
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7 %	10 %
2	Bab 2	15 %	25 %
3	Bab 3	7 %	10 %
4	Bab 4	6 %	10 %
5	Bab 5	7 %	10 %
6	Bab 6	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang dilakukan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 19 Januari 2024

Mengerahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Nursinah, S.Hum.,M.I.P

NBM. 964 591

Nurnita 105381101219 Bab I

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX



INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	es.scribd.com Internet Source	2%
2	repo.apmd.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	2%
4	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches



Jurnita 105381101219 Bab II

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX



16%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Rank	Source	Percentage
1	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	5%
2	e-campus.iainbukittinggi.ac.id Internet Source	3%
3	e-jurnal.lppmunsera.org Internet Source	2%
4	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	2%
5	docplayer.info Internet Source	2%
6	repository.unej.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches 2%

rnita 105381101219 Bab III

ORIGINALITY REPORT

7%  7%

SIMILARITY INDEX

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | Submitted to Universitas Andalas
Student Paper | 2% |
| 2 | Submitted to Higher Education Commission
Pakistan
Student Paper | 2% |
| 3 | Submitted to Universitas Mulawarman
Student Paper | 2% |
| 4 | Submitted to Morgan Park High School
Student Paper | 2% |

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



urnita 105381101219 Bab IV

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

LULUS

4%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Hasmawati Hasmawati, Adam Adam,
Muhammad Aras, Salman Salman.

2%

"Composition of types fishing gear in Barru
regency waters in the pandemic time of
Covid-19", Akuatikisle: Jurnal Akuakultur,
Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, 2021

Publication

2

rozzmode.blogspot.com

Internet Source

2%

3

rakyatsulsel.fajar.co.id

Internet Source

2%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

Off



Jurnita 105381101219 Bab V

ORIGINALITY REPORT

3%
SIMILARITY INDEX



3%
INTERNET SOURCES

2%
PUBLICATIONS

2%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.radenintan.ac.id
Internet Source

2%

2

www.kompasiana.com
Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



RIWAYAT HIDUP



Nurnita, Lahir Pada Tanggal 26 September 2000 di Limpo, Kabupaten Barru. Penulis merupakan anak pertama (Tunggal), buah hati dari pasangan (Alm) Sulaeman Dan Ibunda Hasnaeni. mulai mengenyam pendidikan formal pada jenjang sekolah dasar di SD Negeri Inpres Limpo tahun 2006 dan tamat pada tahun 2012.

Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Smp Negeri 1 Tanete Riaja dan tamat pada tahun 2015. kemudian penulis melanjutkan ke jenjang sekolah menengah atas di Sma Negeri 1 Tanete Riaja dengan memilih jurusan IPS dan selesai pada tahun 2018. pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Sosiologi.

