

Tingkat Perilaku *Phubbing* Pada Interaksi Mahasiswa Generasi Z

Fauziah¹, Wilda Rihlasyita², Siti Amaliati³

¹Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Ibnu Sina Malang

²Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Yasini Pasuruan

³Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Santri Gresik

e-mail : e-mail : fauziahaftania@gmail.com, rihlasyita.wilda@gmail.com, amaliafillah@gmail.com

Abstrak

Perilaku phubbing di kalangan mahasiswa generasi Z tampak merisaukan dimana pola interaksi terganggu dengan dominannya peran teknologi smartphone yang bisa merusak komunikasi secara aktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguraikan tingkat perilaku phubbing pada interaksi mahasiswa generasi Z. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian survey tentang adanya perilaku phubbing di kalangan mahasiswa Malang Raya. Adapun responden yang diperoleh yaitu 202 responden yang digali melalui kuisioner dengan analisis data menggunakan uji normalitas dengan tipe Kolmogorov Smirnov. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat perilaku phubbing di kalangan mahasiswa generasi Z Malang Raya dalam kategori sedang dengan hasil uji normalitas sebesar 0,767 dengan signifikansi sebesar 0,599 dengan rata-rata sebesar 66,37 atau dalam kategori sedang sehingga bentuk kegagalan interaksi tidak terlalu merisaukan dalam berkomunikasi sehingga kajian ini penting menjadi informasi bagi pendidik untuk memberikan pola pengajaran yang tepat.

Kata kunci: *Perilaku, Phubbing, Interaksi, Mahasiswa, Generasi Z*

Abstract

Phubbing behavior among generation Z students appears to be concerning where interaction patterns are disrupted with the dominant role of smartphone technology that can undermine active communication. The purpose of this study is to describe the level of phubbing behavior on the interaction of students of generation Z. The method used in this study is a quantitative method with a type of survey research on the presence of phubbing behavior among students of Malang Raya. As for the respondents obtained i.e. 202 respondents dug through the questionnaire with data analysis using normality test with Kolmogorov Smirnov type. As for the results of the research shows that the level of phubbing behavior among generation Z students Malang Raya in the moderate category with the result of the normality test is 0.767 with a significance of 0.599 with a mean of 66.37 or in the moderate category so that the form of interaction failure. educators to provide proper teaching patterns.

Keywords: *Behavior, Phubbing, Interaction, Students, Generation Z*

Article Info

Received date: 25 July 2025

Revised date: 27 July 2025

Accepted date: 10 August 2025

PENDAHULUAN

Dunia modern menuntut semua kalangan termasuk pelajar untuk dapat mengakses informasi melalui teknologi dimana generasi Z tidak dapat dipisahkan dari dunia gadget. Kehidupan pelajari masa kini tidak lepas dari pengaruh teknologi yang hidup berdampingan yang mana semua aspek kehidupan dimanjakan dengan hadirnya berbagai aplikasi yang terkadang tidak dapat difilter secara masif mengingat arus informasi juga tidak kalah cepat sehingga berdampak positif dan negatif.

Untuk mengatasi persoalan lemahnya kontrol sosial, maka pendidikan karakter diharapkan dapat menjadi tameng pendidikan agama sebagai perisai dalam mengatur akal pikiran pelajar dengan tetap menjaga etika dan sopan santun dalam bertindak dan berperilaku. Pendidikan Islam secara mutlak mengarahkan pelajar untuk memiliki iman dan taqwa yang kuat serta menginternalisasikan akhlak mulia dengan tetap menjalin rukun sesama manusia.

Tantangan yang marak dialami oleh mahasiswa generasi Z di Malang Raya diantaranya makin menjamurnya perilaku phubbing yang mana interaksi mulai terkikis karena aktifitas menggenggam dan memainkan gadget tanpa batas yang mengakibatkan interaksi mengalami degradasi tanpa mempedulikan kondisi sekitar. Hal ini dipandang sebagai penyimpangan moral yang tidak dapat dibendung lagi. berkenaan dengan hal tersebut pembinaan akhlak pada lembaga pendidikan perlu menaruh atensi yang lebih melalui upaya doktrinasi yang masif sehingga dapat mengarahkan mahasiswa

untuk bijak dalam menggunakan gadget yang mana alat tersebut fungsi utamanya adalah sebagai sarana komunikasi.

Perilaku phubbing merupakan sebuah penyimpangan yang dialami oleh masyarakat yang mana interaksi lebih dominan dilakukan dengan memainkan gadget daripada berkomunikasi dengan orang lain (Youarti, 2018). Perilaku tersebut bukan berarti tampak asyik bermain dengan gadget, namun tingkat interaksi komunikatif dengan orang lain kurang lancar lantaran tingkat perhatian pada gadget tidak dapat dibendung lagi.

Mahasiswa Malang Raya yang mana merupakan pelajar di wilayah pendidikan dengan heterogenya latar belakang daerah mendorong pertukaran budaya yang begitu kompleks. Oleh karena itu, fenomena phubbing akan cepat menyebar dari satu mahasiswa ke mahasiswa lainnya sehingga komunikasi secara langsung mengalami pengikisan yang sangat berarti. Pada saat yang sama, kondisi ini mengakibatkan pengikisan akhlak yang tidak lagi menghargai lawan bicara lantaran pengaruh teknologi yang begitu dahsyat. Menurut Jintarim Jaidee bahwa perilaku phubbing memiliki indikator seringnya seorang mahasiswa mengecek gadget yang di dalamnya dimanjakan dengan kecanduan game online, media sosial maupun aplikasi mobile yang mendorong mahasiswa untuk asyik berselancar dengan dunia tersebut tanpa merasa nyaman berinteraksi dengan orang lain secara langsung (Chasombat, 2014).

Semakin merebaknya perilaku phubbing di kalangan mahasiswa generasi Z di Malang Raya, maka pengaruh teknologi gadget tidak dapat dibendung lagi. Dengan demikian, perlu dilakukan upaya kuratif untuk dapat memberikan aktifitas ilmiah yang mendorong mahasiswa menjalankan peran sebagai pelajar yang lebih mengarahkan pada aktifitas ilmiah yang tidak saja dilakukan proses pembelajaran di kelas, namun juga aktifitas nyata untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan interaksi sosial. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti bermaksud untuk menguraikan tingkat perilaku phubbing pada interaksi mahasiswa generasi Z guna ditemukan seberapa menjamurnya perilaku ini dalam membentuk pola interaksi yang ideal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dimana peneliti bermaksud untuk menggali data dengan melakukan pengukuran tingkat perilaku phubbing pada interaksi mahasiswa generasi Z melalui skema numerik yang ditandai dengan interval yang menggambarkan perkembangan perilaku tersebut. Sementara jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian survey yang bermaksud memberikan gambaran tentang kondisi perilaku phubbing dengan tingkat intensitas perilaku dalam interaksi di kalangan mahasiswa generasi Z.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu respon mahasiswa dalam berinteraksi di kalangan mahasiswa melalui pengukuran tingkat perilaku phubbing yang diukur melalui penyebaran kuisioner yang diisi dengan memanfaatkan aplikasi google form secara menyeluruh. Adapun sumber data atau responden yang dihimpun keterangannya yaitu mahasiswa yang menempuh pendidikan di 4 perguruan tinggi keagamaan Islam diantaranya: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Universitas Islam Malang, Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang dan Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Ibnu Sina Kepanjen Malang. Keempat perguruan tinggi keagamaan Islam ini cukup merepresentasikan PTKI yang ada di wilayah Malang Raya baik di wilayah Kota Malang maupun Kabupaten Malang yang berjumlah 202 responden.

Sementara itu, analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu analisis data kuantitatif melalui uji normalitas dengan skema one sample statistic dan pengukuran hasil tabulasi kuisioner menggunakan uji kolmogorov smirnov yang dapat menggambarkan langsung pemerataan hasil penyebaran angket serta kevalidan data yang telah terhimpun secara optimal dengan pemeriksana data yang cermat dan teliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat Perilaku Phubbing Mahasiswa Generasi Z

Perkembangan zaman tidak dapat dijauhkan dari dunia teknologi yang mendampingi perkembangan manusia dari masa ke masa. Tumbuh dan berkembang di era teknologi, internet dan media sosial menjadi ciri khas generasi Z yang turut serta dalam bergelut di dunia telekomunikasi (Arum, 2023). Media sosial tidak dapat dipisahkan dari generasi tersebut sehingga wajar jika pelajar di masa itu kerap dijuluki generasi internet. Dunia maya sebagai dunia dimana perkembangan teknologi

menggapai seluruh sisi kehidupan yang tidak lekang oleh waktu yang berbeda dengan generasi sebelumnya (Apaut & Suparman, 2021).

Generasi Z sebagai pribadi yang berada pada kelahiran antara tahun 1997-2012 dimana pelajar dan mahasiswa yang memiliki karakteristik utama giatnya menggunakan gadget sebagai alat komunikasi sekaligus sebagai teman sejati dalam mengisi waktu dalam berinteraksi diantara sesama pelajar. Masyarakat Malang Raya dimana tidak asing dengan destinasi pendidikan dan juga wisata dengan heterogenitasnya tidak asing dengan perilaku phubbing di antara sesama masyarakat. Mahasiswa perguruan tinggi baik umum maupun PTKI yang masih berkuat dengan kalangan generasi Z tidak dapat dilepaskan dengan gadget dan smartphone yang dipandang sarana untuk mempermudah pemenuhan kebutuhan terlebih lagi sarana tersebut juga dapat menggapai kebutuhan konsumtif maupun transportatif yang mana kebutuhan dengan teman menjadi berkurang.

Makin giatnya masyarakat dalam menggunakan smartphone di satu sisi memberikan keuntungan finansial melalui profesi tambahan berupa content creator baik di kalangan tenaga pendidik maupun mahasiswa, juga keinginan untuk memberikan sumbangsih melalui konten-konten edukatif yang kontributif bagi masyarakat. Di satu sisi, penggunaannya kerap tidak bijak dengan kesibukan menyelaminya melalui pemanfaatan game online maupun aplikasi lainnya yang berdampak pada perilaku phubbing yang tanpa disadari akan menyakiti dan mengganggu pola interaksi di kalangan mahasiswa.

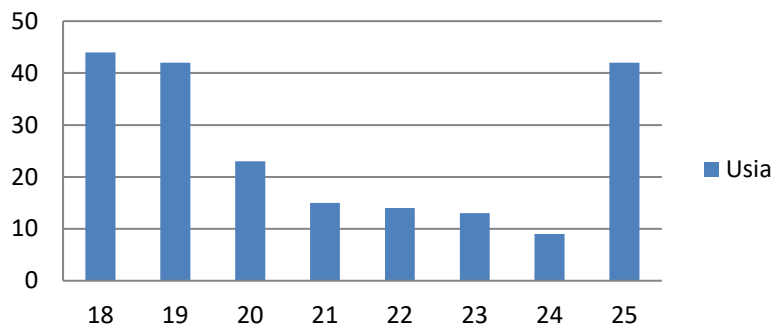
Perilaku phubbing pada masa belakangan begitu marak dengan potensi pengabaian kehadiran teman dan orang lain di sekitarnya menjadi hal yang lumrah dan wajar di kalangan generasi Z. Di samping itu, orang yang merasa diabaikan akan turut memberikan respon yang dingin sehingga ada kemungkinan interaksi kedua arah menjadi terputus. Perilaku tersebut mulai marak beriringan dengan miss komunikasi antar sesama mahasiswa khususnya dengan memanfaatkan aplikasi chatting walaupun orang lain mengajaknya berbicara. Belum lagi makin ramainya game online yang menjadikan mahasiswa kecanduan untuk berlama-lama dengan gadgetnya. Dengan demikian, teknologi terkini menjadi magnet yang dapat mempengaruhi pola interaksi di kalangan mahasiswa sehingga aktifitas di luar menjadi berkurang seiring kebutuhan sehari-hari dapat terpenuhi dengan sekali pencet tombol transaksi online.

Elisa mengatakan bahwa istilah phubbing sejatinya diartikan sebagai sebuah perilaku pelajar yang lebih dominan mengabaikan interaksi sosial dengan orang lain dimana aktifitas lebih didominasi dengan penggunaan smartphone. Hal ini tentunya mengakibatkan perasaan sakit hati bagi lawan bicara terutama ketika sedang berkomunikasi dengan orang lain sehingga arah pembicaraan terkesan cuek lantaran lebih sibuk dengan memainkan smartphone, tidak melihat lawan bicara dan bahkan terkesan tidak mendengarkan apa yang sedang dibicarakan (Suherman, 2023).

Fenomena phubbing menjamur di kalangan pelajar bahkan masyarakat pada umumnya dengan lebih banyak mengalihkan pandangannya ke bawah atau secara individu mengarahkan pandangan mata ke smartphone yang dimiliki pada saat interaksi sosial berlangsung (Aagardd, 2020). Lebih lanjut perilaku ini mencerminkan sikap acuh tak acuh terhadap lawan bicara atau proses interaksi yang berlangsung sehingga menciptakan hubungan buruk di antara kedua belah pihak pada saat interaksi atau membangun relasi berjalan sehingga terkadang berdampak terjadi pemutusan komunikasi dan lain sebagainya sebagai akibat tidak adanya interaksi yang baik (Normawati, 2018).

Berkaitan dengan perilaku phubbing di kalangan mahasiswa Malang Raya, maka sebagaimana hasil survei yang telah dihimpun pada mahasiswa di beberapa perguruan tinggi dengan ciri utama lebih dominan berinteraksi dengan gadget dan juga kurang konsentrasi berkomunikasi secara langsung berdasarkan usia mahasiswa yang masih aktif studi berikut:

Sebaran Responden



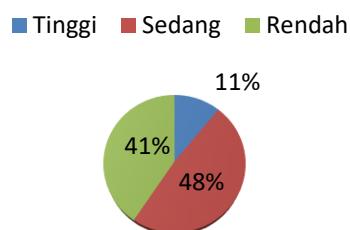
Gambar 1. Sebaran Responden Mahasiswa Berdasar Usia

Jumlah responden yang dapat dihimpun dalam penelitian ini berjumlah 202 mahasiswa dengan distribusi sebagai berikut: sebanyak 44 responden berusia 18 tahun atau lahir tahun 2006, sebanyak 42 responden berusia 19 tahun atau lahir tahun 2005, sebanyak 23 responden berusia 20 tahun atau lahir tahun 2004, sebanyak 15 responden berusia 21 tahun atau lahir pada tahun 2003, sebanyak 14 responden berusia 22 tahun atau lahir tahun 2002, sebanyak 13 responden berusia 23 tahun atau lahir tahun 2001, sebanyak 9 responden berusia 24 tahun atau lahir tahun 2000, dan sebanyak 42 responden berusia 25 tahun atau lahir tahun 1999.

Distribusi mahasiswa generasi Z yang mana mereka lahir di antara tahun 1997-2012 dengan melekat di kepala mereka pemanfaatan gadget dalam rangka keterlibatannya untuk berinteraksi sehari-hari. Karakteristik tersebut masih tergolong wajar dikarenakan kebutuhan belajar di sekolah tidak dapat dihindarkan sehingga peran teknologi begitu menggoda khususnya menapaki setiap langkah dengan penggalan informasi secara instan.

Hasil penggalan data tingkat phubbing di kalangan mahasiswa generasi Z di Malang Raya telah dihimpun untuk melihat adakah potensi implementasi perilaku tersebut dan implikasi yang terjadi dengan adanya perilaku pada interaksi pada generasi Z. Sebagaimana tertuang dalam gambar berikut ini:

Tingkat Perilaku Phubbing Mahasiswa



Gambar 2. Tingkat Perilaku Phubbing Mahasiswa

Berdasarkan keterangan dalam gambar 4.2, dijelaskan bahwa tingkat perilaku phubbing mahasiswa lebih dominan pada tingkat sedang dimana mahasiswa cukup lumayan berinteraksi dengan gadget dengan masih ada keseimbangan untuk berkomunikasi dengan lawan bicara secara langsung. Berkenaan dengan hal tersebut, maka berikut ini rincian kuantitas dan indikator yang tampak pada perilaku phubbing pada mahasiswa:

No	Kategori Perilaku Phubbing	Kuantitas	Prosentase	Indikator
1	Tinggi	22	11 %	Lebih Sering Berinteraksi dengan Gadget dan Mengabaikan Berbicara Dengan Lawan Bicara

2	Sedang	98	48 %	Seimbang Antara Berinteraksi Dengan Gadget dan Berkomunikasi Dengan Lawan Bicara
3	Rendah	82	41 %	Lebih Banyak Berinteraksi dan Berkomunikasi Dengan Lawan Bicara Ketimbang Memainkan Gadgetnya
Jumlah		202	100 %	

Gambar 3. Kuantitas dan Indikator Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa

Tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat perilaku phubbing pada mahasiswa Malang Raya didominasi oleh tingkat sedang sehingga dipandang sebagian besar mahasiswa sering memainkan gadget dan terkadang masih berupaya berkomunikasi dengan lawan bicara secara langsung. Berdasarkan data yang telah dihimpun, maka berikut paparan hasil tabulasi yaitu bahwa 11 % yang berjumlah 22 mahasiswa memiliki tingkat perilaku phubbing tinggi dalam arti tingkat interaksi dengan gadget lebih intens dan bahkan mengabaikan berinteraksi dan berkomunikasi dengan temannya.

Adapun 48 % yang berjumlah 98 mahasiswa memiliki tingkat perilaku phubbing sedang dalam arti tingkat interaksi dengan gadget cukup sering namun masih memungkinkan berinteraksi dan berkomunikasi secara langsung dengan temannya. Kemudian 41 % yang berjumlah 82 mahasiswa memiliki perilaku phubbing rendah dalam arti interaksi dengan gadget terbatas dan lebih banyak berinteraksi dengan teman dan bermain bersama.

Berdasarkan keterangan tersebut tampak bahwa hampir separuh mahasiswa sekitar 48 % memiliki intensitas memainkan gadget tinggi namun masih memungkinkan untuk berinteraksi dengan lawan bicara. Sementara itu, sebagian besar lainnya memiliki tingkah perilaku phubbing rendah sehingga lebih sering berinteraksi dengan teman dan terbatas akses untuk memanfaatkan gadget terutama untuk memanfaatkan berbagi cerita dan berbagi pengalaman untuk kebersamaan. Sementara itu, sebagian kecil sekitar 11 % mahasiswa memiliki perilaku phubbing tinggi sehingga sangat sering berinteraksi dengan gadget bahkan mengabaikan berinteraksi dengan lawan bicara.

Proporsi prosentase dominasi separuh responden yang masih lebih banyak berinteraksi dengan gadget sehingga mengabaikan lawan bicara cukup wajar karena pola interaksi pada generasi Z tidak asing dengan pemanfaatan gadget. Oleh karena itu, secara proporsional lebih banyak jenis kelamin laki-laki dari aspek dominasi perilaku phubbing pada saat berkomunikasi yang kemungkinan akses game online juga menjadi salah satu penyebab maraknya perilaku ini.

Penggunaan smartphone yang kelewat batas akan menjadikan mahasiswa fokus dan menghabiskan waktu untuk mengakses internet tanpa ada sedikitpun waktu untuk banyak berinteraksi dengan kawan yang ada di sekitarnya (Tumbull, 2010).. Hal ini mengakibatkan budaya komunikasi secara virtual menjadi marak sehingga mengikis pertemuan langsung dalam upaya membentuk kesepahaman yang lebih baik. Disamping itu peran smartphone menjadi riskan untuk mendorong mahasiswa menerapkan perilaku phubbing yang dapat mengganggu tersampainya pesan secara jelas.

Berdasarkan hasil pengujian terhadap sampel yang telah diambil, maka peneliti melakukan uji normalitas terhadap beberapa hasil penggalan data perilaku phubbing di kalangan mahasiswa generasi Z untuk diketahui kualitas sebaran responden. Hasil tersebut tergambar pada pengolahan data melalui uji one sample statistics dengan memperhatikan standar deviasi dan mean sebagaimana berikut:

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Tingkat Perilaku Phubbing	202	66.37	17.476	1.230

Gambar 4. Rata-rata dan Standar Deviasi Perilaku Phubbing Mahasiswa

Hasil pengujian One Sample Statistics menunjukkan bahwa tingkat perilaku phubbing pada mahasiswa secara keseluruhan berada pada tingkat sedang dengan mean 66,37, sedangkan standar deviasi mencapai 17,476 yang berarti bahwa rata-rata tingkat perilaku phubbing mahasiswa pada tingkat sedang dan terdapat kesenjangan yang jauh terhadap mean yaitu 66,37 dan perilaku phubbing bersifat sedikit menyebar dan terdapat kecenderungan berkelompok.

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Tingkat Perilaku Phubbing	53.98	201	.000	66.371	63.95	68.80

Gambar 5. Hasil Uji t Tingkat Perilaku Phubbing Mahasiswa

Hasil uji t sebagaimana ditunjukkan dalam tabel menggambarkan bahwa t hitung = 53,98. T tabel diperoleh dengan df = 201, sig 5 % (1 tailed) = 1.645. Karena t tabel < dari t hitung (1.645 < 53,98), maka H_0 diterima, artinya bahwa tingkat perilaku phubbing mahasiswa tertinggi di atas 70% tidak terbukti bahkan lebih kecil yaitu 66,371. Dengan demikian, maka pemerolehan data tingkat perilaku phubbing kategori sedang berinteraksi dengan sesama mahasiswa. kondisi ini dapat dimaknai bahwa mahasiswa yang memiliki tingkat phubbing tinggi cenderung bersifat individualis dengan lebih banyak memainkan gadgetnya, sementara mahasiswa yang memiliki tingkat phubbing rendah lebih bersifat loyal untuk berinteraksi secara langsung dikarenakan intensitas pemanfaatan gadget masih relatif terbatas.

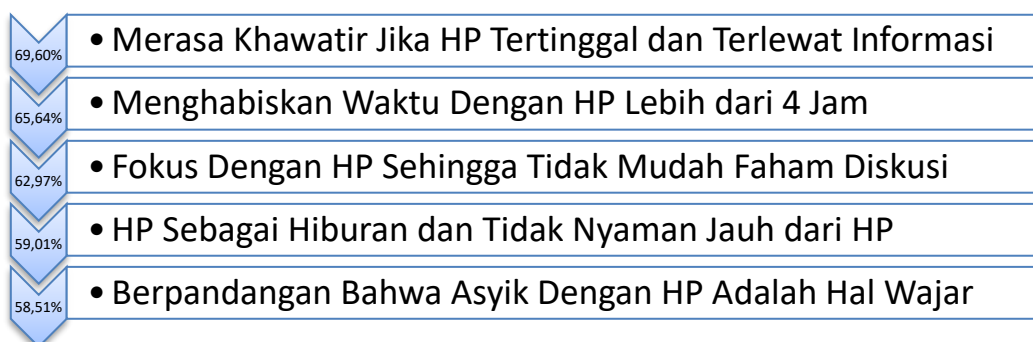
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Tingkat Perilaku Phubbing
N		202
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	66.37
	Std. Deviation	17.476
Most Extreme Differences	Absolute	.054
	Positive	.054
	Negative	-.047
Kolmogorov-Smirnov Z		.767
Asymp. Sig. (2-tailed)		.599

Gambar 6. Hasil Uji Normalitas Tingkat Perilaku Phubbing Mahasiswa

Tabel sebagaimana tersebut di atas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas Kol-Smirnov sebesar 0,767 dan Asymp Sig. signifikan yaitu sebesar 0,599 (> 0.05) sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak terdistribusi normal. Dengan demikian secara umum tingkat perilaku phubbing mahasiswa Malang Raya tergolong wajar dengan rata-rata 66,37 yang berarti tingkat penggunaan gadget dan memainkannya relatif dominan terutama saat berinteraksi dengan orang lain.

Hasil uji normalitas sebagaimana tertuang di atas menjelaskan bahwa tingkat perilaku phubbing pada mahasiswa Malang Raya dalam kategori sedang sehingga perlu adanya pengarahan untuk menghargai orang lain terutama di komunitas bersama yang membutuhkan saling berinteraksi secara langsung. Berkaitan dengan hal tersebut, berikut ini prosentase paling dominan dalam perilaku phubbing di kalangan mahasiswa:



Gambar 7. Prosentase Paling Dominan Pada Perilaku Phubbing

Berdasarkan hasil penggalan data melalui kuisioner diperoleh keterangan bahwa prosentase yang lain dominan pada bentuk perilaku phubbing di kalangan mahasiswa Malang Raya diantaranya: sejumlah 69,60% responden merasa khawatir jika HP tertinggal dan menyayangkan jika terlewat informasi penting, sejumlah 65,64% responden menghabiskan waktu dengan memainkan HP lebih dari 4 jam dalam sehari, sejumlah 62,97% responden lebih fokus dengan HP pada saat terjadi diskusi, sejumlah 59,01% responden memandang bermain HP sebagai hiburan dan tidak nyaman jika jauh dari HP sehingga sering menggunakan HP, dan sejumlah 58,51% responden memandang bahwa sibuk dan asyik dengan memainkan HP merupakan hal yang wajar. Inilah bentuk perilaku phubbing yang tampak pada proses interaksi dengan orang lain sehingga mengabaikan dan kurang menghargai keberadaan orang lain di sekitarnya.

Generasi Z dengan dominasi penggunaan teknologi kerap memunculkan perilaku phubbing dengan lebih banyak interaksi secara online ketimbang offline. Hal ini tidak dapat dipungkiri mengingat perkembangan teknologi di era tersebut begitu cepat dan wajar terjadi mengingat segala hal dapat dilakukan dan tersedia berbagai aplikasi maupun situs online yang siap memanjakan kebutuhan mereka. Dunia digital tersebut tanpa disadari mengurangi interaksi secara fisik sehingga berakibat tidak peduli dengan dunia sekitar demi untuk efisiensi waktu bahkan terkadang para mahasiswa kerap hanya sekedar klik aplikasi, scroll maupun klik kembali kebutuhan yang hendak dituju (Stillman, 2018).

Pendidikan akhlak pada mahasiswa Malang Raya menghadapi tantangan dimana arus teknologi mempengaruhi perilaku phubbing pada mahasiswa Gen Z sehingga pola interaksi mengabaikan prinsip pembinaan akhlak. Sebagaimana ditemukan banyak mahasiswa yang ngobrol dengan temannya, namun lebih banyak dengan mengakses headphonenya. Hal ini berdampak pada pengikisan karakter dan budaya tidak jujur secara akademis termasuk budaya mencontek, berbohong kepada guru dan orang tua menjadi hal yang lumrah pada generasi Z dikarenakan interaksi dengan teknologi lebih dominan ketimbang dengan lingkungan sekitar (Fitriyani, 2018).

Kecenderungan pergeseran moral mahasiswa Malang Raya yang lebih giat dalam memainkan gadgetnya, berjalan sejajar dengan nilai spiritual quotient yang menggaungkan kepada bagaimana kecerdasan spiritual mampu memberikan pertimbangan dalam setiap sikap yang dilakukan. Pemanfaatan teknologi secara berlebihan memberikan dampak perubahan pada nilai spiritual yang notabene seharusnya menjadi penyeimbang pada setiap interaksi yang dilakukan. Terlebih pada pola hidup mahasiswa hedonis, tampak generasi Z tidak mau menampakkan kondisi alamnya melainkan berupaya untuk juga dipandang hedonis untuk terlibat dalam pembentukan perilaku phubbing.

Sebagian besar waktu generasi Z didominasi dengan aktifitas *World Wide Web* yang mengedepankan pertemanan di media sosial dan berinteraksi di dunia maya ketimbang berkomunikasi di dunia nyata. Kebiasaan tersebut berdampak pada minimnya pusat perhatian pada apa yang ada di depannya melainkan akan lebih banyak melihat gadgetnya untuk update status maupun merespon percakapan secara virtual. Pola interaksi mahasiswa generasi Z sejatinya menampakkan sisi-sisi hedonis dimana komunikasi dan gaya hidup menjadi cerminan modernisasi yang tak dapat dilepaskan dari dunia mereka.

Maraknya aplikasi-aplikasi baik itu berkaitan dengan cara membantu pengerjaan tugas, pencarian solusi permasalahan sehari-hari, berbelanja online sampai pada wadah hiburan yang tidak mengenal batas waktu sehingga perilaku phubbing di kalangan mahasiswa Z memang mengalami perbedaan yang signifikan. Disamping itu, media sosial kerap menjadikan karakter mahasiswa berhasil menipu karakteristik pribadi dengan aktifnya partisipasi berkomunikasi secara online daripada berinteraksi secara offline yang kerap kali tampak pasif bahkan tidak menampakkan inisiasi untuk melakukan pembicaraan.

SIMPULAN

Perilaku phubbing pada mahasiswa generasi Z tidak dapat dielakkan lagi mengingat cengkeraman teknologi tidak dapat dihindari pada pola interaksinya. Hal ini tampak sebagaimana tingkat perilaku phubbing mahasiswa Malang Raya berdasarkan hasil uji normalitas Kol-Smirnov sebesar 0,767 dengan signifikansi sebesar 0,599 dengan rata-rata sebesar 66,37 atau dalam kategori sedang untuk membiasakan berperilaku phubbing, hal ini cukup positif bahwa sebagian mahasiswa dapat menahan diri dari memainkan gadget ketika berinteraksi dengan orang lain. Dengan kata lain, bahwa belum akutnya perilaku phubbing di kalangan mahasiswa Malang Raya memberikan efek yang

baik pada pembentukan interaksi yang masih wajar dan tidak sampai berdampak pada acuh tak acuhnya komunikasi dengan lawan bicara.

REFERENSI

- Aagaard, J. (2020). Digital Akrasia: a Qualitative Study of Phubbing. *AI & Society*, 35(1), 237-244
- Apaut, V. A., & Suparman. (2021). Membangun Disiplin Rohani Siswa pada Generasi Z melalui Jurnal Membaca Alkitab. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 3(2), 110–125. <https://doi.org/10.19166/dil.v3i2.2530>
- Arum, L. S., Zahrani, A., & Duha, N. A. (2023). Karakteristik Generasi Z Dan Kesiapannya Dalam Menghadapi Bonus Demografi 2030. *Accounting Student Research Journal (ASRJ)*, 2(1), 59-72. <https://doi.org/10.62108/asrj.v2i1.5812>
- Chasombat, P. (2014). *Social Networking Sites Impacts On Interpersonal Communication Skills And Relationships*. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Arts (Communication Arts and Innovation) School of International College National Institute of Development Administration.
- Cooper, A. (2000). *Cybersex : The Dark Side of the Force : A Special Issue of The Jurnal Sexual Addiction & Compulsivity*. Philadelphia : G.H. Buchanan
- Fitriyani, P. (2018). *Pendidikan Karakter Bagi Generasi Z*. Jakarta: Prosiding Konferensi Nasional Ke-7 Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah, Aisyiyah (APPPTMA), 307-314
- Normawati, M. S., & Priliantini, A. (2018). Pengaruh kampanye “let’s disconnect to connect” terhadap sikap anti Phubbing (survei pada followers official account line starbucks indonesia). *Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(3), 155–164
- Nurmandia, H., Wigati, D., & Masluchah, L. (2013). *Hubungan Antara Kemampuan Sosialisasi Dengan Kecanduan Jejaring Sosial*. Fakultas Psikologi Universitas Darul, Ulum Jombang, 6-8.
- Stillman, D., & Stillman, J. (2018). *Generasi Z: Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Suherman, S. (2023). *Fenomena Perilaku Phubbing Pada Generasi Z (Studi Kasus Interaksi Sosial Remaja Di Kelurahan Mangkoso Kecamatan Soppeng Riaja Kabupaten Barru)*. Makassar: UIN Alauddin
- Turnbull, C. (2010). Mom just facebooked me and dad knows how to text. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*. Tersedia di <http://www.elon.edu/docs/eweb/academics/communications/research/01TurnbulEJSpring10.pdf>
- Youarti, I. E. & Hidayah,. (2018). Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143-152, <https://doi.org/10.26638/jfk.553.2099>