

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMEDASI

Bagian ini akan menguraikan simpulan hasil penelitian yang berdasarkan dari pemaparan hasil penelitian pada Bab IV mengenai pengaruh dari fenomena *phubbing* (*phone-snnubbing*) terhadap *civic disposition* siswa SMA Kabupaten Majalengka di Era *Society 5.0*. Setelah melakukan penyimpulan, peneliti kemudian menawarkan rekomendasi kepada pihak-pihak terkait agar penelitian ini selanjutnya dapat memberikana manfaat secara praktis, baik bagi siswa SMA Kabupaten Majalengka, para *stakeholder* bidang Pendidikan dan sosial, maupun bagi peneliti selanjutnya yang akan menggali topik serupa. Adapun simpulan, implikasi dan rekomendasi dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan penelitian ini ke dalam dua bagian. Dua bagian tersebut yakni simpulan umum yang berisi inti kajian dari penelitian yang dilakukan dan simpulan khusus yang berisi inti kajian dari masing-masing rumusan masalah penelitian.

##### 5.1.1 Simpulan Umum

Dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti menarik kesimpulan bahwa secara umum *phubbing* merupakan fenomena yang banyak terjadi di kalangan siswa SMA Kabupaten Majalengka dan menjadi fenomena yang mudah diobservasi oleh mereka sendiri. *Phubbing* sendiri ternyata menjadi perilaku yang kerap tidak disadari oleh para pelakunya yang membuat fenomena tersebut terus mengalami eskalasi karena ketidaksadaran akan fenomena tersebut. Uniknya, mesikpun siswa SMA Kabupaten Majalengka banyak yang mengalami *phubbing*, mereka masih memiliki *awareness* atau kesadaran di mana siswa SMA Kabupaten Majalengka menganggap *phubbing* sebagai sebuah fenomena yang memiliki dampak negatif dan destruktif bagi diri mereka sendiri. Sementara itu, hasil penelitian ini juga menegaskan studi sebelumnya di mana *phubbing* merupakan fenomena yang terjadi karena pengaruh dari beberapa faktor. Faktor-faktor yang memengaruhi terbentuknya perilaku *phubbing* terdiri dari *smartphone addiction*, *internet*

*addiction, media social addiction, game addiction, fear of missing out* dan *social interaction anxiety* yang berkaitan dengan kontrol diri, serta pengaruh dari individu lain yang pertama melakukan *phubbing* sehingga menjadi stimulus bagi mereka yang terkena *phubbing (phubbee)* untuk melakukan Tindakan serupa. Faktor-faktor tersebutlah yang kemudian mengindikasikan adanya obsesi terhadap *smartphone* dan kemudian memicu adanya *communication distrurbances* di mana kedua hal tersebut adalah struktur dari dimensi *phubbing*.

Hasil penelitian ini juga mengungkapkan bahwa memang *phubbing* berdampak signifikan terhadap terjadinya penurunan *civic disposition* siswa SMA Kabupaten Majalengka. Dari hasil uji regresi linier diketahui koefisien determinasi di mana *R Square* menunjukkan nilai sebesar 0.234. Dampak dari *phubbing* terhadap *civic disposition* sendiri dapat dianalisis dari *communication disturbanaces* yang terjadi yang pada akhirnya membuat pengalaman-pengalaman interaksi yang membentuk terjadinya pengembangan *civic disposition* menjadi terdistraksi. Padahal, *civic disposition* sendiri adalah aspek yang penting dimiliki untuk membangun kompetensi sebagai seorang warga negara yang baik. Terutama di era *Society 5.0* seperti saat ini yang membutuhkan kematangan dan kesiapan karakter agar dapat secara bijaksana menggunakan dan mengarahkan teknologi sebagai peranti utama yang digunakan manusia modern, bukan malah sebaliknya yang mana fenomena *phubbing* justru membuat manusia menjadi bagian yang terbawa oleh arus teknologi.

### 5.1.2 Simpulan Khusus

1. *Phubbing* banyak dialami dan dijumpai oleh siswa SMA Kabupaten Majalengka. *Phubbing* sendiri menjadi fenomena yang mudah diobservasi di berbagai latar sosial, mulai dari lingkup pertemanan, keluarga, organisasi, masyarakat umum, bahkan hingga ruang kelas tempat proses belajar mengajar terjadi. Kendati demikian, siswa SMA Kabupaten Majalengka masih menganggap *phubbing* sebagai sebuah perilaku tidak biasa yang memberikan dampak buruk terhadap masyarakat di masa sekarang.
2. *Phubbing* sendiri merupakan fenomena multidimensional. Artinya, ada banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya perilaku *phubbing*. Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya *phubbing*

adalah sebagai berikut: 1) *smartphone addiction*; 2) *internet addiction*; 3) *social media addiction*; 4) *game addiction*; 5) *fear of missing out*; 6) *social interaction anxiety*; dan 7) pengaruh dari individu lain yang melakukan *phubbing* (*partner of phubbing*). Kesemua faktor tersebut memiliki hubungan yang integral di mana faktor-faktor tersebut pada akhirnya bermuara pada *smartphone* yang menjadi objek dari perilaku *phubbing* yang kemudian menyebabkan terjadinya gangguan komunikasi (*communication disturbance*).

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi di antara variable X dan variabel Y dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji t (parsial) diperoleh hasil bahwa H<sub>0</sub> dalam penelitian ini ditolak dan H<sub>1</sub> diterima yang artinya terdapat pengaruh antara *phubbing* sebagai variabel bebas terhadap terjadinya degradasi *civic disposition* sebagai variabel terikat. Adapun nilai *R Square* yang dipergunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel X yang diberikan terhadap variabel Y adalah sebesar 0.234 atau sebesar 23.4% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel-variabel lain di luar penelitian yang tidak dijelaskan di dalam penelitian ini. *Phubbing* yang terjadi pada siswa SMA Kabupaten Majalengka juga berimplikasi pada perkembangan kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki untuk menyongsong *Society 5.0*, seperti *critical thinking*, *communication and collaboration*, *attitude and valude*, dan berbagai karakter lain yang ada pada *civic disposition*.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ini, diketahui bahwa *phubbing* merupakan fenomena sosial yang terjadi di era eskalasi teknologi komunikasi dan memberikan dampak negatif yang signifikan bagi generasi muda khususnya pelajar SMA di Kabupaten Majalengka. *Phubbing* yang ternyata berpengaruh terhadap terjadinya penurunan atau degradasi *civic disposition* pelajar SMA menjadi sebuah landasan untuk dapat meningkatkan literasi teknologi sehingga pelajar SMA dapat memahami penggunaan teknologi *smartphone* secara bijak guna mereduksi dan menghindari terjadinya perilaku *phubbing*. Tidak hanya itu, melalui penelitian ini juga diketahui bahwa *civic disposition* adalah bagian yang penting untuk

membentuk *civic competence* yang harus dimiliki warga negara muda khususnya di era *Society 5.0* yang menuntut masyarakat modern untuk memiliki kesiapan dan kecakapan mental dalam memanfaatkan teknologi sebagai basis kehidupan modern.

Penelitian ini juga menjadi salah satu landasan untuk dapat dilaksanakannya penelitian lanjutan dan mendalam mengenai fenomena *phubbing* dan berbagai dimensi yang terkait di dalamnya yang dapat diintegrasikan dengan keilmuan kewarganegaraan sehingga akan memberikan sumbangsgh dalam perkembangan ilmu pengetahuan kewarganegaraan dan sosial.

### 5.3 Rekomendasi

#### 5.3.1 Pengambil Kebijakan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang diberikan peneliti kepada pengambil kebijakan. Pengambil kebijakan yang peneliti tuju untuk menyampaikan rekomendasi dari hasil penelitian ialah SMA di Kabupaten Majalengka pada tingkat satuan pendidikan dan Dinas Pendidikan Kabupaten Majalengka selaku pengambil kebijakan dalam lingkungan pendidikan di Kabupaten Majalengka.

##### 5.3.1.1 Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Majalengka

Adapun rekomendasi yang diberikan peneliti kepada Kepala Sekolah Menengah Atas yang ada di Kabupaten Majalengka adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan kebijakan atau program terkait peningkatan literasi teknologi sebagai upaya penanganan *phubbing* di sekolah. Salah satunya dapat melalui seminar literasi teknologi dengan pemateri ahli yang menarik..
2. Melaksanakan kampanye “*Stop Phubbing Start Living*”. Mengkampanyekan mengenai pentingnya menjalani proses interaksi yang baik, seperti dengan membuat selebaran berisikan slogan/*tagline*. Salah satu pihak yang dapat dijadikan inspirasi melakukan *campaign* ini adalah Starbucks yang mengagas *tagline* berbunyi “*Let’s Disconnect to Connect*” atau bisa menggunakan *tagline* yang peneliti gagas Bersama tim PKM saat berkompetisi di PIMNAS yang berbunyi “*Stop Phubbing Start Living*”. *Tagline* tersebut akan dapat dengan mudah diingat oleh siswa sehingga

informasi dan edukasi tentang *phubbing* pun akan semakin mudah tertanam pada diri siswa.

3. Bersama wakil kepala sekolah dan guru merumuskan regulasi yang memperketat penggunaan *smartphone* saat dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas. Dengan demikian, penggunaan *smartphone* dapat dilakukan secara efektif dan/atau tepat guna sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas/sekolah.

### 5.3.1.2 Guru Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Majalengka

Adapun rekomendasi yang diberikan peneliti kepada Guru Sekolah Menengah Atas yang ada di Kabupaten Majalengka adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pembelajaran karakter secara implisit pada setiap mata pelajaran, khususnya pada mata pelajaran PPKn sebagai basis utama pembelajaran karakter. Dengan demikian, akan muncul *awareness* tentang pentingnya *civic disposition* bagi generasi muda.
2. Mengajarkan literasi teknologi kepada siswa sehingga mereka dapat mengetahui tentang tata cara penggunaan teknologi seperti *smartphone* secara arif dan bijaksana.
3. Mempertegas aturan tentang penggunaan *smartphone* di mana *smartphone* hanya dapat digunakan pada situasi-situasi tertentu saja ketika dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini menjadi tindak lanjut dari rekomendasi yang disampaikan kepada kepala SMA di Kabupaten Majalengka terkait perumusan regulasi penggunaan *smartphone* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
4. Melaksanakan kampanye dengan slogan atau *tagline* “*Stop Phubbing Start Living*”. Dengan demikian, kampanye tersebut dapat mengakselerasi pemahaman dan *awareness* siswa SMA tentang bahayanya perilaku *phubbing* dan penggunaan teknologi secara bijaksana.

### 5.3.1.3 Dinas Pendidikan Kabupaten Majalengka

Sebagai salah satu *stakeholder* dalam bidang Pendidikan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Majalengka berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Dinas Pendidikan Kabupaten Majalengka dapat bekerja sama dengan instansi pemerintahan yang lebih tinggi untuk merumuskan kebijakan yang dapat meningkatkan literasi teknologi pada diri siswa sehingga siswa menjadi lebih *aware* dan memahami penggunaan teknologi secara bijak.
2. Mengakselerasikan dan mengembangkan program pendidikan karakter menjadi sebuah hal yang dapat membekas pada diri siswa.
3. Bekerja sama dengan sekolah untuk menggagas *campaign* tentang penggunaan teknologi secara bijaksana dan berhenti melakukan *phubbing* menggunakan tagline seperti yang disampaikan dalam rekomendasi yang diberikan kepada SMA di Kabupaten Majalengka.
4. Menindaklanjuti *policy brief* yang diberikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yang berkaitan dengan fenomena *phubbing* dan dampak negatif yang diberikannya.
5. Melakukan *talkshow* atau seminar yang dapat dilaksanakan secara *roadshow* terkait literasi teknologi, bahaya *phubbing* dan penggunaan *smartphone* secara berlebihan. Seminar atau *talkshow* yang dilaksanakan secara *roadshow* dengan mendatangi setiap Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Majalengka dapat dilaksanakan dengan mengundang pemateri menarik dan ahli.

### 5.3.2 Orang Tua/Wali Siswa SMA Kabupaten Majalengka

Rekomendasi bagi orang tua/wali pelajar SMA selaku subjek penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memerhatikan atau mengawasi dan membantu manajemen penggunaan *smartphone* pada diri siswa sehingga tidak terjadi *overtime* dan *overuse* dalam penggunaan *smartphone* yang berujung atau berpotensi pada perilaku *phubbing*.
2. Memperbanyak proses interaksi dengan siswa seperti curhat, mengobrol, berdiskusi, atau *sharing* sehingga antara interaksi tatap muka secara langsung dan penggunaan *smartphone* memperoleh porsi yang seimbang. Tidak hanya itu, memperbanyak proses interaksi juga dapat membantu melatih dan mengembangkan kemampuan berinteraksi, bersosialisasi dan karakter siswa (*civic disposition*).

3. Memerhatikan kebutuhan dan kasih sayang kepada siswa sehingga siswa dapat lebih terbuka pada keluarga khususnya orang tua.
4. Memberikan contoh kepada siswa terkait penggunaan teknologi secara bijaksana. Orang tua/wali siswa juga mesti dapat bijaksana dalam menggunakan teknologi. Dalam suasana kekeluargaan seperti makan bersama, berkumpul, atau menonton tv bersama misalnya, hindari penggunaan *smartphone* apabila tidak ada hal urgent dalam penggunaannya. Orang tua harus bisa menjadi *role model* yang dapat dicontoh bagi siswa.
5. Menjalin komunikasi yang efektif dengan guru/wali kelas di sekolah untuk memantau perkembangan dan perilaku siswa sehingga dapat melakukan tindakan-tindakan preventif dan solutif untuk mengatasi bahaya *phubbing* atau penggunaan *smartphone* yang berlebihan.

### 5.3.3 Siswa SMA Kabupaten Majalengka

Rekomendasi bagi pelajar SMA selaku subjek penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa SMA perlu untuk meningkatkan literasi teknologi agar mereka dapat memiliki kemampuan dan kompetensi penggunaan teknologi secara bijaksana.
2. Siswa SMA perlu untuk meningkatkan *awareness* tentang perilaku *phubbing* baik yang mereka alami sendiri maupun yang teman-teman dan keluarganya lakukan.
3. Siswa SMA perlu untuk meningkatkan kontrol diri (*self-control*) dengan cara manajemen dengan baik penggunaan *smartphone* agar tidak terjadi perilaku *phubbing*.
4. Siswa SMA perlu untuk memahami konsep *civic competence* yang didalamnya terdapat dimensi *civic disposition* melalui pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan agar dapat memiliki resiliensi sebagai seorang warga negara yang baik sehingga terhindar dari perilaku *phubbing*.
5. Siswa SMA perlu untuk lebih berani mengentikan perilaku *phubbing* baik yang terjadi pada dirinya sendiri maupun lawan interaksinya sehingga tidak

menjadi sebuah habituasi yang berdampak buruk bagi diri mereka dan orang-orang di sekitarnya.

6. Siswa SMA harus dapat menerima kritik atau pun saran ketika mereka melakukan *phubbing* dan kemudian ada orang lain yang mengingatkan.
7. Siswa SMA harus meningkatkan kepedulian dan rasa hormat antar sesama Ketika dalam proses interaksi
8. Siswa SMA dapat meningkatkan focus dan disiplinnya saat berada di dalam kelas dengan menyimpan *smartphonennya* saat sedang tidak digunakan aar tidak terdistraksi dengan *smartphone* tersebut.
9. Tidak menormalisasikan *phubbing* sebagai perilaku yang biasa terjadi di saat ini.
10. Membantu mengampanyekan dan menyebarluaskan kampanye dengan slogan “Stop *Phubbing* Start Living” sehingga pengetahuan terkait *phubbing* dan bahayanya bisa lebih tersebar luas. Istilah *phubbing* yang masih terasa kurang familiar menjadi salah satu dasar untuk siswa dapat membantu mengampanyekan dan melaksanakan kampanye “Stop *Phubbing* Start Living” sehingga lebih banyak pihak yang mengetahui nomenklatur *phubbing*.

#### 5.3.4 Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan penelitian lanjutan dengan pembahasan yang lebih mendalam dan komperhensif mengenai *phubbing* dan kaitannya dengan ilmu kewarganegaraan. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan kajian penelitian ini sebagai bahan komparasi untuk melaksanakan penelitian lanjutan dengan subjek dan objek penelitian yang berbeda namun masih dalam topik dan keilmuan serupa. Tidak hanya itu, peneliti selanjutnya juga dapat mengkaji fenomena *phubbing* secara multidisiplin ilmu pengetahuan, tidak hanya dalam ilmu kewarganegaraan saja, tetapi juga dapat menggabungkannya dengan keilmuan lain seperti psikologi, sosiologi, dan lain sebagainya. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian dengan model dan metode yang berbeda untuk mengulasi fenomena *phubbing* secara lebih mendalam dan meluas dengan ilmu kewarganegaraan.