

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* DAN
PERILAKU *PHUBBING* PADA REMAJA**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu Psikologi

Disusun Oleh:

Hanifah Ummu Azizah

NIM. 17107010092

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**
Dosen Pembimbing Skripsi
Fitriana Widvastuti, S.Psi., M.Psi
NIP. 19910102 201903 2 012

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2024**

SURAT KEASLIAN PENELITIAN

SURAT KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Hanifah Ummu Azizah

Nomor Induk Mahasiswa : 17107010092

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul **“Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dan Perilaku Phubbing pada Remaja”** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat dikehui oleh dewan pengaji.

Yogyakarta, 22 Agustus 2024

Yang menyatakan



Hanifah Ummu Azizah

NIM. 17107010092

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal : Surat Persetujuan Skripsi / Tugas Akhir
Lamp : 1

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Hanifah Ummu Azizah
NIM : 17107010092
Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dan Perilaku Phubbing pada Remaja di Yogyakarta

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Psikologi.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi / tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 19 Agustus 2024
Pembimbing

Fitriana Widayastuti, S.Psi., M.Psi.
NIP. 19910102 201903 2 012



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1284/Un.02/DSH/PP.00.9/08/2024

Tugas Akhir dengan judul : Hubungan Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Perilaku *Phubbing* pada Remaja

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : HANIFAH UMMU AZIZAH
Nomor Induk Mahasiswa : 17107010092
Telah diujikan pada : Rabu, 21 Agustus 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Fitriana Widayastuti, S.Psi., M.Psi.
SIGNED

Valid ID: 66cd498cd3686



Pengaji I

Aditya Dedy Nugraha, S.Psi., M.Psi., Psi.
SIGNED

Valid ID: 66cd2a811454d



Pengaji II

Ratna Mustika Handayani, S.Psi., M.Psi., Psi.
SIGNED

Valid ID: 66cd4016a41e8



Yogyakarta, 21 Agustus 2024

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 66cd58dd6a32

HALAMAN MOTTO

“Jangan dulu lelah, mustahil Allah akan membawamu sejauh ini hanya untuk gagal”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillah saya ucapkan sebagai bentuk syukur kepada Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada :

Almamater

Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Diriku Sendiri

Terimakasih sudah bertahan sampai sejauh ini. *So proud of you!*

Keluarga

Kepada kedua orang tua yang saya hormati dan saya cintai,
Bapak Suraja dan Ibu Purwanti

Kakak dan adik-adik yang saya sayangi, Halimah Arum Lestari, Afiyah Kusuma
Astuti, Mufligh Rosyiq Raihan

Terimakasih atas do'a, usaha, dukungan dan motivasi yang telah diberikan
selama ini

Teman-Teman Seperjuangan

Terimakasih untuk seluruh teman-teman Psikologi C angkatan 2017 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah menorehkan kisah tak terlupakan selama ini.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillahirrabbil 'alamin. Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan nikmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dan Perilaku Phubbing pada Remaja”. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Baginda Muhammad, SAW. Beserta sahabat, keluarga, dan seluruh umat beliau yang dicintai Allah SWT.

Karya tulis ini merupakan skripsi yang diajukan sebagai salah satu persyaratan guna meraih gelar sarjana Psikologi di Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Terselesainya penulisan karya ini tentu tidak lepas dari dukungan, motivasi, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga, Bapak Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D.
2. Bapak Dr. Mochamad Sodiq, S.Sos., M.Si., selaku Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga.
3. Ibu Lisnawati, S.Psi., M.Psi, selaku Kepala Prodi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga.
4. Ibu Ismatul Izzah, S.Thi., M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik. Terimakasih atas bimbingan, saran, arahan yang telah diberikan selama ini.
5. Ibu Fitriana Widayastuti, S.Psi., M.Psi., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak bimbingan, masukan, arahan, dan motivasi sedari awal hingga akhir sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi. Terimakasih atas waktu, tenaga, dan ilmu yang telah Ibu berikan demi terselesainya tugas akhir peneliti.
6. Bapak Aditya Dedy Nugraha, S.Psi., M.Psi., Psi., selaku dosen penguji I yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam proses penyusunan skripsi peneliti.
7. Ibu Ratna Mustika Handayani, S.Psi, M.Psi., Psi., selaku dosen penguji II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam proses penyusunan skripsi peneliti.

8. Seluruh Dosen Psikologi yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman luar biasa, serta staf bidang Tata Usaha yang telah membantu kelancaran dalam proses penyusunan skripsi peneliti.
 9. Seluruh siswa-siswi dan teman-teman yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini dan mendukung terlaksananya penelitian ini.
 10. Kedua orang tua saya yang amat saya sayangi, Bapak Suraja dan Ibu Purwanti. Terimakasih atas segala do'a, ridho, pengorbanan, dukungan, dan kasih sayang yang telah diberikan selama ini.
 11. Kakak dan adik-adik saya, Halimah Arum Lestari, Afiyah Kusuma Astuti, dan Mufligh Rosyiq Raihan. Terimakasih atas dukungan dan bantuannya selama peneliti mengerjakan karya ini.
 12. Teman-temanku yang tidak pernah melupakanku, Detya Pratiwi, Nur Salwa Hanifah, Mayziyah, Ika Mutiya, Nisrina Mutia Afifah, Yusriatul Umah, Winda Putriani, Imroatun Azizah, dan Nurhamidah Sofiatun N. Terimakasih telah membantu banyak hal dan membagikan kisah yang luar biasa selama ini bagi peneliti.
 13. Seluruh pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih telah membantu demi terlaksananya penelitian ini.
- Semoga kebaikan dan jasa-jasa yang telah diberikan senantiasa terbalas dan kembali kepada pihak-pihak yang telah disebutkan maupun yang tidak sempat disebutkan oleh peneliti. Semoga dengan adanya karya tulis skripsi ini mampu memberikan sumbangan terhadap perkembangan ilmu psikologi, terutama di bidang psikologi sosial dan *cyber psychology*. Penulis menyadari bahwa penulisan dan hasil dari penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga peneliti secara terbuka mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan di kesempatan yang akan datang.

Yogyakarta, 22 Agustus 2024

Penulis

Hanifah Ummu Azizah

17107010092

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT KEASLIAN PENELITIAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
1. Manfaat Teoritis	11
2. Manfaat Praktis	11
E. Keaslian Penelitian.....	11
BAB II. LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Perilaku Phubbing	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Perilaku <i>Phubbing</i>	Error! Bookmark not defined.
2. Aspek-Aspek Perilaku <i>Phubbing</i>	Error! Bookmark not defined.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku *Phubbing* **Error! Bookmark not defined.**
- B. Intensitas Penggunaan *Smartphone*..... **Error! Bookmark not defined.**
1. Pengertian Intensitas Penggunaan *Smartphone* ... **Error! Bookmark not defined.**
 2. Aspek-Aspek Intensitas Penggunaan *Smartphone***Error! Bookmark not defined.**
- C. Dinamika Psikologis Hubungan antara Perilaku *Phubbing* dengan Intensitas Penggunaan *Smartphone*..... **Error! Bookmark not defined.**
- D. Hipotesis Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**
- BAB III. METODE PENELITIAN** **Error! Bookmark not defined.**
- A. Desain Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**
- B. Identifikasi Variabel Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**
- C. Definisi Operasional Variabel Penelitian...**Error! Bookmark not defined.**
1. Perilaku *Phubbing* **Error! Bookmark not defined.**
 2. Intensitas Penggunaan *Smartphone*..... **Error! Bookmark not defined.**
- D. Populasi dan Sampel Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
1. Populasi Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
 4. Sampel Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**
- E. Metode dan Alat Pengumpulan Data **Error! Bookmark not defined.**
- F. Validasi, Seleksi Aitem, dan Reliabilitas Alat Ukur **Error! Bookmark not defined.**
1. Validitas Alat Ukur **Error! Bookmark not defined.**
 2. Seleksi Item..... **Error! Bookmark not defined.**
 3. Reliabilitas Alat Ukur **Error! Bookmark not defined.**
- G. Metode Analisis Data..... **Error! Bookmark not defined.**
1. Uji Asumsi **Error! Bookmark not defined.**
 2. Uji Hipotesis **Error! Bookmark not defined.**

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Orientasi Kancah.....	Error! Bookmark not defined.
B. Persiapan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Proses Perizinan	Error! Bookmark not defined.
2. Persiapan Alat Ukur	Error! Bookmark not defined.
3. Pelaksanaan Uji Coba Alat Ukur	Error! Bookmark not defined.
4. Hasil Try Out	Error! Bookmark not defined.
C. Pelaksanaan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Analisis Deskripsi	Error! Bookmark not defined.
2. Uji Asumsi	Error! Bookmark not defined.
3. Uji Hipotesis (<i>Spearman-Rho</i>)	Error! Bookmark not defined.
4. Sumbangan Efektif.....	Error! Bookmark not defined.
E. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian.....	13
Tabel 3. 1 Uraian skor pernyataan <i>favorable</i> dan <i>unfavorable</i> ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 <i>Blueprint</i> skala perilaku <i>phubbing</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 <i>Blueprint</i> skala intensitas penggunaan <i>smartphone</i> ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 sebaran aitem lolos dan aitem gugur skala perilaku <i>phubbing</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 sebaran aitem yang digunakan pada Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 sebaran aitem lolos dan gugur Skala Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Sebaran aitem yang digunakan pada Skala Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Data Jenis Kelamin Partisipan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Data Usia Partisipan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Aplikasi yang Sering Digunakan Partisipan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Deskripsi data hasil penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Rumus Kategorisasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Kategorisasi Perilaku Phubbing	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Kategorisasi Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Hasil Uji Linieritas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14 Hasil Uji Korelasi <i>Spearman-Rho</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 15 Sumbangan Efektif Variabel Penelitian	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Hubungan antara intensitas penggunaan smartphone dengan perilaku phubbing pada remajaError! Bookmark not defined.



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Skala *Try Out* Perilaku *Phubbing*.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Skala *Try Out* Intensitas Penggunaan *Smartphone*.**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. Tabulasi *Try Out* Perilaku *Phubbing*.**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Tabulasi *Try Out* Intensitas Penggunaan *Smartphone*.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5. Hasil Analisis Uji Reliabilitas Skala Perilaku *Phubbing*.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6. Hasil Analisis Uji Reliabilitas Skala Intensitas Penggunaan *Smartphone***Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7. Skala Perilaku *Phubbing***Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8. Skala Intensitas Penggunaan *Smartphone***Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9. Tabulasi Sampel Skala Perilaku *Phubbing*.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10. Tabulasi Sampel Skala Intensitas Penggunaan *Smartphone* ...**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11. Hasil Analisis Uji Normalitas**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12. Hasil Uji Linieritas**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13. Scatter Plot.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14. Hasil Analisis Uji Hipotesis**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 15. Dokumentasi.....**Error! Bookmark not defined.**

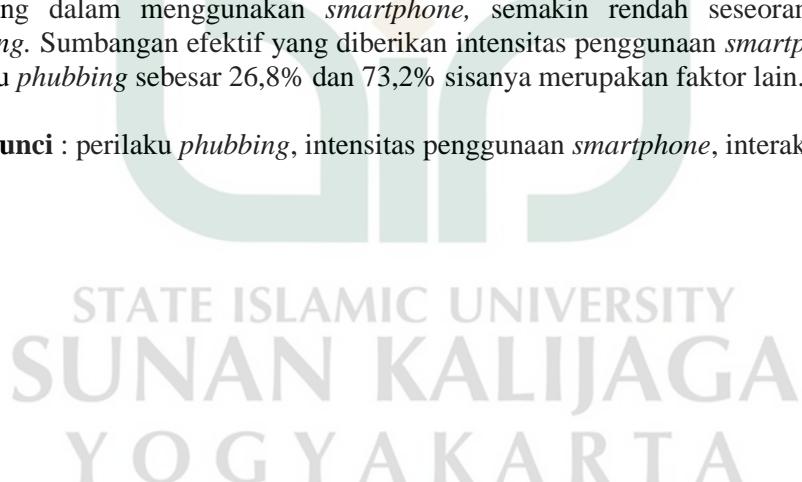
HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE DAN PERILAKU PHUBBING PADA REMAJA

Hanifah Ummu Azizah
17107010092

INTISARI

Perkembangan teknologi *smartphone* tidak hanya dijadikan sebagai alat komunikasi. Saat ini banyak kegiatan yang sering melibatkan *smartphone* menyebabkan individu tidak dapat lepas dari *smartphone* hingga mengganggu kehidupan sosial seseorang. Intensitas penggunaan *smartphone* menjadi hal yang berhubungan dengan perilaku mengacuhkan keberadaan seseorang ketika berada dalam komunikasi sosial (perilaku *phubbing*). Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dan perilaku *phubbing* pada remaja. Subjek dari penelitian ini berjumlah 111 siswa dengan usia 15-19 tahun dengan metode *convinience sampling* dalam pengambilan sampel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Alat ukur yang digunakan yaitu skala perilaku *phubbing* dari Karadag (2015) dan skala intensitas penggunaan *smartphone* dari Ajzen (2005). Data dianalisis menggunakan *software IBM Statistic version 20* dengan teknik Analisis Korelasi *Spearman-Rho*. Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,531 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) artinya hipotesis diterima. Dengan kata lain, semakin tinggi intensitas seseorang dalam menggunakan *smartphone* maka semakin besar seseorang melakukan perilaku *phubbing*. Begitu sebaliknya, semakin rendah intensitas seseorang dalam menggunakan *smartphone*, semakin rendah seseorang melakukan *phubbing*. Sumbangan efektif yang diberikan intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* sebesar 26,8% dan 73,2% sisanya merupakan faktor lain.

Kata kunci : perilaku *phubbing*, intensitas penggunaan *smartphone*, interaksi sosial.



THE RELATIONSHIP BETWEEN SMARTPHONE USE INTENSITY AND PHUBBING BEHAVIOR IN ADOLESCENTS

Hanifah Ummu Azizah

17107010092

ABSTRACT

The development of smartphone technology is not just used as a communication tool. Nowadays, many activities involving smartphones make it difficult for individuals to detach from their devices, thus disrupting their social lives. The intensity of smartphone use is related to the behavior of ignoring others during social interactions (known as phubbing). This study aims to investigate the relationship between the intensity of smartphone use and phubbing behavior among adolescents. The study subjects were 111 students aged 15-19, selected using convenience sampling. The research method used is quantitative with a correlational approach. The measurement tools employed were the phubbing behavior scale by Karadag (2015) and the smartphone use intensity scale by Ajzen (2005). Data were analyzed using IBM Statistic software version 20 with Spearman-Rho correlation analysis techniques. The results showed a correlation coefficient of 0.531 and a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), meaning the hypothesis was accepted. In other words, the higher the intensity of smartphone use, the more likely a person is to engage in phubbing behavior. Conversely, the lower the intensity of smartphone use, the less likely a person is to exhibit phubbing. The effective contribution of smartphone use intensity to phubbing behavior is 26.8%, with the remaining 73.2% attributable to other factors.

Keyword : phubbing behaviour, smartphone use intensity, social interaction.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peralihan masa ke masa tidak dapat dihindari sehingga menimbulkan berbagai perubahan maupun perkembangan. Salah satu bidang kehidupan yang terlihat nyata perkembangannya adalah teknologi. Kemajuan teknologi yang dirasakan saat ini menempatkan dunia pada era informasi dan akhirnya menghasilkan masyarakat informasi. Rogers (1991) menjelaskan bahwa masyarakat informasi merupakan sekelompok masyarakat yang sebagian besarnya menjadikan informasi sebagai elemen paling penting dalam kehidupan. Selain potensi material dan energi, informasi menjadi salah satu dari tiga sumber daya dasar. Seperti halnya kedua sumber daya lainnya, informasi akan memiliki kegunaan apabila telah dioperasionalkan. Oleh sebab itu, diperlukan komunikasi dalam mengoperasikan informasi (Rogers, 1991).

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat dipisahkan dari kegiatan berkomunikasi, baik antar individu, individu dengan lingkungannya, atau sekumpulan orang dengan khalayak umum. Komunikasi menjadi bagian penting dalam kehidupan untuk menyebarluaskan atau mendapatkan informasi. Komunikasi langsung dan tidak langsung merupakan bentuk dari komunikasi. Komunikasi langsung yaitu komunikasi tanpa adanya perantara dan berhadap hadapan, sedangkan komunikasi tidak langsung yaitu komunikasi dengan bantuan perangkat

tertentu. Selama beberapa dekade, komunikasi secara langsung dianggap lebih efektif daripada komunikasi tidak langsung. Tanpa memerlukan media perantara dalam menghantarkan informasi menjadi alasan komunikasi langsung menjadi lebih efektif. Namun, keefektifan komunikasi langsung dinilai kurang untuk memenuhi tuntutan kebutuhan informasi pada saat ini. Terbatasnya ruang, jarak, bahkan waktu menjadi permasalahan tersendiri dalam penyebaran informasi. Maka dari itu, diperlukan teknologi komunikasi atau perangkat yang lebih canggih untuk mengatasi keterbatasan tersebut (Littlejohn, 2004).

Smartphone atau ponsel pintar menjadi salah satu produk teknologi komunikasi dengan pengembangan pada kemampuan sistem operasi, penggunaan, maupun fungsi seperti komputer (Sobry, 2017). *Smartphone* sendiri merupakan pengembangan dari telepon berkabel menjadi telepon nirkabel atau telepon genggam dengan penambahan fitur dan fasilitas pendukung lainnya sehingga tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi. Demi menghasilkan produk yang lebih baik, *smartphone* terus dikembangkan hingga akhirnya sebagian besar penduduk di dunia memilikinya. Dibuktikan dengan penelitian oleh *wearesocial* (2022) yang mencatat bahwa terdapat 8,28 miliar dari 7,91 miliar jiwa penduduk di dunia telah memiliki *smartphone* yang telah terkoneksi dengan koneksi internet.

Berbeda dengan komunikasi langsung yang tidak membutuhkan perantara teknologi yang termasuk komunikasi tidak langsung seperti *smartphone* membutuhkan perantara dalam penyebaran atau penyampaian

suatu informasi. Terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi kecepatan produksi informasi, yaitu teknologi yang tinggi dan jaringan yang global. *Smartphone* bukan hanya alat yang digunakan untuk mempersingkat komunikasi, tetapi juga memberikan pelayanan lebih yang memanjakan bagi penggunanya. *Smartphone* menjadi benda yang praktis seiring dengan fitur dan kemampuan yang semakin banyak untuk ditawarkan. Fitur-fitur seperti pemutar musik dan video, *platform* untuk berinteraksi, pencari informasi, bermain *game*, dan lainnya yang bisa diakses secara *online* maupun *offline*. Fasilitas tersebut menjadikan penggunanya sulit atau bahkan tidak bisa jauh dari ponsel.

State of Mobile 2024 (dalam CNBC Indonesia, 2024) mencatat bahwa Indonesia menempati posisi nomor satu di dunia dalam penggunaan *smartphone*, yaitu berkisar 6,05 jam per hari. Adapun APJII (2024) melansir bahwa Indonesia memang mengalami peningkatan jumlah pengguna internet. Dibandingkan dengan tahun 2023, Indonesia meningkatkan sebesar 1,31% atau setara dengan 6 juta jiwa penduduk di tahun 2024 (dalam <http://survey.apjii.or.id> diakses tanggal 29 Februari 2024).

Sarana-sarana yang disediakan oleh *smartphone* seharusnya dimanfaatkan guna mempermudah dalam berkomunikasi, meningkatkan hubungan sosial, maupun mempermudah mendapatkan sebuah informasi. Namun, seiring dengan tingkat konsumsi masyarakat yang semakin meningkat terhadap *smartphone*, menimbulkan beberapa dampak negatif. Salah satu di antaranya ialah perilaku individu yang berubah dalam

berinteraksi. Hal lain yang dapat terjadi yaitu menimbulkan gangguan komunikasi verbal secara langsung ataupun tidak langsung (Syarif, 2013). Tujuan semula *smartphone* dikembangkan untuk menjembatani interaksi sosial orang terdekat maupun orang di sisi lain dunia dapat berubah menjadi pemecah kedekatan interpersonal (Turkle, 2011 dalam Aditia, 2021). Hal tersebut terjadi diakibatkan ketergantungan individu terhadap fitur-fitur yang diberikan oleh *smartphone* dan dominasi kegiatan yang menggunakan *smartphone*.

Perilaku tidak bijak dalam menggunakan *smartphone* dapat mempersulit pengguna untuk melepaskan diri dari perangkat tersebut ketika sedang berinteraksi dengan orang lain (Lowe-Carverley, 2020 dalam Putri, Y. E. et al, 2022). Penyalahgunaan dapat berakibat lebih buruk ketika individu menjadi kecanduan terhadap *smartphone* dan berakhir merugikan diri sendiri. Teori ketergantungan yang dikemukakan oleh Melvin DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach memaparkan bahwa tingkat ketergantungan individu kepada media dipengaruhi oleh seberapa penting media tersebut dapat memenuhi kebutuhannya (Morissan, 2013). Ketergantungan tersebut dapat menjadikan individu untuk tidak dapat berpisah dengan *smartphone* dan menimbulkan sikap anti sosial.

Sikap tersebut muncul didasari oleh penerima informasi yang tidak memperhatikan pembicara maupun pesan yang disampaikan karena terlalu sibuk dengan *smartphone*-nya. Kebutuhan untuk selalu *update* kapanpun dan dimanapun menjadikan individu lebih lekat dengan *smartphone*

bahkan di momen kebersamaan. Fenomena tersebut dinamakan dengan *Phubbing* yang berasal dari kata *phone* dan *snubbing*. Karadağ *et al.* (2015) menjabarkan bahwa *phubbing* yaitu perilaku seseorang yang dengan sengaja menjauhkan diri dan lebih memilih untuk memperhatikan *smartphone* ketika sedang terlibat pembicaraan dengan orang lain. Dengan arti lain, bentuk perilaku pengabaian lingkungan sekitar dan lebih memusatkan perhatian dalam menggunakan *smartphone* merupakan perilaku *phubbing*. Pertemuan secara tatap muka yang seharusnya sebagai momen kebersamaan justru menjadi kompetisi menunduk. *Phubbing* merubah hal yang dekat menjadi jauh. Jika dilakukan secara berkelanjutan, *phubbing* dapat merenggangkan hubungan antar individu maupun kelompok (Alamudi & Syukur, 2019).

Karadag (2015) menjabarkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi individu melakukan perilaku *phubbing*, antara lain adiksi terhadap *smartphone*, adiksi terhadap internet, adiksi terhadap media sosial, dan adiksi terhadap *game online*. Individu yang dalam kesehariannya banyak melibatkan *smartphone* tentunya akan sulit untuk lepas dari benda tersebut. Kenyamanan dan kelengkapan yang ditawarkan *smartphone* dapat mempengaruhi individu lebih banyak bergantung kepada *smartphone* tersebut. Dibarengi dengan adanya internet, individu dengan mudah mengakses media sosial dan *game online* yang terdapat pada *smartphone*. Intensitas individu dalam menggunakan kelengkapan tersebut dapat

menyebabkan individu sampai melupakan situasi dan orang yang ada di sekitar.

Laman Kominfo (2022), menuliskan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-8 dunia dalam penggunaan internet. Hal tersebut berarti bahwa terdapat 82 juta penduduk Indonesia telah menggunakan internet dengan 80 persen diantaranya didominasi oleh remaja usia 15-19 tahun (kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker diakses 19 Januari 2022). Masa remaja merupakan masa di mana beralihnya masa kanak-kanak menuju kedewasaan. Proses ini melibatkan remaja untuk membuat pola sosialisasi yang begitu rumit di mana remaja dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Hal-hal seperti meluasnya interaksi dengan teman sebaya, nilai-nilai terkait dengan dukungan dan penolakan sosial, maupun pencarian kepercayaan diri dalam suatu kelompok dapat memberikan dampak pada perkembangan remaja. Individu cenderung akan memiliki rasa percaya diri apabila telah berhasil dalam hubungan sosial, seperti diterimanya individu dalam kelompok. Penolakan yang dilakukan oleh suatu kelompok kepada individu dianggap menjadi hukuman yang paling menyakitkan. Kondisi tersebut menyimpulkan bahwa penyesuaian diri dengan teman sebaya adalah hal yang begitu penting bagi remaja (Suryana, E. et al, 2022).

Teori perkembangan yang dikemukakan Erik Erikson yaitu teori perkembangan psikososial manusia pada tahap *identify versus confusion*

terjadi pada usia 12-18 tahun, dimana individu mulai beralih dari masa kanak-kanak menjadi remaja. Masa ini merupakan masa pencarian identitas dan menemukan eksistensi diri. Individu dengan lingkungan pergaulan yang baik, maka akan tercipta identitas yang baik pula. Krisis identitas akan terjadi apabila individu berada di lingkungan pergaulan yang tidak baik. (Mokalu dan Boangmanalu, 2020). Oleh karena itu, individu pada masa ini penting untuk mengembangkan ketrampilan komunikasi, empati, dan membangun hubungan interpersonal yang positif agar tercipta hubungan yang sehat dengan teman, keluarga, dan orang lain. Ketidakmampuan individu dalam membangun dan memelihara hubungan interpersonal akan menempatkan individu pada isolasi sosial dan konflik interpersonal. Hal tersebut dapat diartikan bahwa individu yang tidak mampu berkomunikasi dan melakukan interaksi dengan orang lain, akan merasa terasingkan serta mengarah kepada konflik dengan orang lain.

Raharjo (2021) melakukan observasi pada suatu SMA Negeri di Tenggarong dan mendapati sekitar 68% siswa terkadang mengacuhkan. Wawancara yang dilakukan pada salah satu guru pada SMA tersebut menguatkan bahwa adanya perilaku *phubbing* pada siswanya, seperti siswa yang jarang mengobrol ketika istirahat karena sibuk dengan *smartphone* dan sosial media masing-masing. Guru bimbingan konseling menambahkan bahwa terdapat beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan karena lebih memilih untuk bermain *game* atau melihat idola dan teman mereka di media sosial. Adapun salah satu siswa yang

mengungkapkan bahwa lebih menyukai komunikasi dengan teman mayanya dibandingkan berkomunikasi secara langsung.

Penelitian yang dilakukan Alamudi & Syukur (2019) mendapati bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi mahasiswa fakultas psikologi Universitas Negeri Makassar, di antaranya keberagaman fitur yang disuguhkan *smartphone*. Kemudahan yang ditawarkan *smartphone* tanpa sadar mempengaruhi orang untuk menggunakan *smartphone* tidak pada waktu dan tempat yang tepat. Keberagaman yang membuat seseorang mengalihkan pandangan dan pikiran kepada *smartphone* menyebabkan hubungan sosial antar mahasiswa ataupun masyarakat menjadi tumpul. Individu lebih memilih berpura-pura tidak menyadari kehadiran seseorang atau menghiraukan orang lain karena merasa asyik dengan fitur sosial media yang diberikan *smartphone*, seperti *whatsapp*, *facebook*, *twitter*, dan *instagram*. Bagi beberapa orang, memiliki *like* dan pengikut di sosial media lebih menyenangkan dibandingkan dengan mempunyai kenalan di dunia nyata. Lebih menyukai interaksi secara maya karena teman pada sosial media terasa lekat dan nyata dibandingkan dengan keberadaan seseorang yang nyata di sekitarnya (Nur, 2020).

Fakta tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Putra, *et al.* (2022) pada 396 mahasiswa aktif Universitas Negeri Padang pada jenjang D3, D4, dan S1 yang menggunakan media sosial *whatsapp*, *instagram*, dan *youtube*. Penelitian ini menghasilkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan perilaku *phubbing* pada

mahasiswa Universitas Negeri Padang. Dengan kata lain, tingginya penggunaan media sosial akan diikuti dengan tingginya perilaku *phubbing* pada mahasiswa di Universitas Negeri Padang. Dikuatkan dengan teori Karadağ (Jessica, 2019 dalam Putra, 2022) yang menjabarkan bahwa penyebab individu cenderung memiliki perilaku *phubbing* yaitu adanya sosial media dan sumber lainnya. Selain itu, bermain sosial media merupakan hal alternatif untuk melarikan diri dari masalah yang sedang dihadapi.

Kecenderungan tersebut di atas menjelaskan bahwa perilaku *phubbing* dapat menurunkan kualitas dalam interaksi sosial. Kebermaknaan, intimasi, dan kepuasan dalam komunikasi menjadi berkurang (Seppälä, 2016 dalam Bulut dan Nazir, 2020). Individu yang memiliki sering melakukan perilaku *phubbing* cenderung mengalami kesulitan dalam memahami dan menafsirkan isyarat sosial. Perilaku tersebut dapat menimbulkan ketidaknyamanan bagi lawan bicara pelaku *phubbing* karena dianggap kasar (Bulut dan Nazir, 2020).

Kota Yogyakarta yang terkenal dengan predikat kotanya para pelajar menyebabkan perlunya sarana prasarana dalam menunjang pendidikan. Perubahan kurikulum secara berkala membutuhkan sarana yang memadai demi tercapainya target pendidikan, seperti *smartphone*. *Smartphone* begitu dibutuhkan dalam dunia pendidikan sekarang untuk mendapatkan referensi belajar bagi siswa, mahasiswa, maupun guru. Buku, jurnal, berita terkini ataupun informasi lain dari media sosial dapat juga diakses dengan mudah

melalui *smartphone* tanpa mengurangi waktu maupun tenaga. Aplikasi ataupun suguhan lain yang diberikan *smartphone* dapat menjadi penunjang hampir dalam semua bidang, temasuk pendidikan dan komunikasi apabila digunakan dengan bijak. Namun, *smartphone* juga dapat menjadi dampak buruk bagi remaja di Yogyakarta seperti penggunaannya yang semakin meningkat. Selain itu, dapat membuat individu memanfaatkan *smartphone* tidak semestinya hingga menyebabkan ketergantungan. Remaja akan semakin lekat dengan *smartphone* tergantung dengan kebutuhan dalam menggunakannya. Kelekatan tersebut dapat menyebabkan masalah komunikasi atau interaksi sosial dalam dunia nyata dikarenakan remaja lebih tertarik dengan isi yang disuguhkan *smartphone* dan memilih mengabaikan orang di sekitarnya. Masalah ini bisa disebut dengan perilaku *phubbing*. Maka dari itu, peneliti ingin meneliti mengenai hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dan perilaku *phubbing* pada remaja di Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah tentang bagaimana hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan perilaku *phubbing*.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dan perilaku *phubbing* pada remaja.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan dan menjadi sumber pengetahuan dalam bidang ilmu psikologi sosial. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber acuan tambahan bagi peneliti selanjutnya yang memiliki topik yang serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Diharapkan dapat lebih bijak dalam menggunakan *smartphone* saat berinteraksi sosial pada kehidupan nyata agar terhindar dari perilaku *phubbing*.

b. Bagi Keluarga

Diharapkan dapat mengurangi perilaku *phubbing* terutama saat berada pada momen kebersamaan keluarga.

c. Bagi Pihak Sekolah

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai perilaku *phubbing* yang terjadi di lingkungan sekolah sehingga dapat melakukan langkah terbaik untuk mengurangi perilaku tersebut.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi peneliti selanjutnya yang memiliki tema perilaku *phubbing*.

E. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian yang akan dilakukan merujuk pada beberapa penelitian sebelumnya dengan tema dan karakteristik yang relatif sama. Penelitian ini akan dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional mengenai hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dan perilaku *phubbing* pada remaja. Variabel bebas yang akan digunakan penelitian ini yaitu variabel intensitas penggunaan *smartphone*, sedangkan variabel tergantung yang akan digunakan yaitu perilaku

phubbing. Penelitian ini relatif memiliki persamaan dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, seperti dari segi topik, teori, alat ukur, dan metode yang digunakan. Namun, terdapat juga beberapa perbedaan sehingga penelitian ini bisa dikatakan sebagai penelitian asli. Berikut tabel penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ini:



Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul	Tahun	Grand Theory	Metode Penelitian	Alat Ukur	Subjek dan Lokasi Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Munatirah dan Anisah	Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Phubbing (Studi Penelitian pada Masyarakat Banda Aceh yang Mengunjungi Warung Kupi di Kecamatan Leung Bata)	2018	Teori Ketergantungan Media (<i>Dependency Theory Of Media</i>)	Metode kuantitatif analisis deskriptif	Skala Intensitas Penggunaan <i>smartphone</i> dan Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	Menggunakan 100 responden masyarakat Kota Banda Aceh yang mengunjungi Warung Kupi di Kecamatan Leung Bata.	Terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan <i>smartphone</i> dengan perilaku <i>phubbing</i> .
2.	Anami	Hubungan antara Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku	2021	Teori Perilaku <i>Phubbing</i> oleh Chotpitayasunon dh and Douglas (2018)	Metode kuantitatif korelasional	Skala Intensitas Penggunaan Gawai dan Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	Mahasiswa aktif UMRI dengan usia 20-28 tahun sebanyak 100 orang	terdapat korelasi positif antara intensitas penggunaan gawai dengan

		<i>Phubbing</i> pada Mahasiswa						tingkat perilaku <i>phubbing</i> .
3.	Desnya Prambudi Raharjo	Intensitas Mengakses Internet dengan Perilaku <i>Phubbing</i>	2021	Perilaku <i>phubbing</i> oleh Karadag (2015) dan intensitas mengakses internet oleh Chaplin (dalam Muna, 2014)	Metode kuantitatif pendekatan korelasional	skala perilaku <i>phubbing</i> dan skala intensitas mengakses internet	Subjek 103 siswa kisaran 16-18 tahun di SMA N X Tenggarong	terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan internet dengan perilaku <i>phubbing</i> .
4.	Putra, Indrawadi, Fatmariza, dan Irwan	Hubungan Penggunaan Media Sosial dengan Perilaku <i>Phubbing</i> pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang	2022	Perilaku <i>Phubbing</i> oleh Chotpitayasunondh and Douglas (2018)	Metode kuantitatif pendekatan korelasional	<i>Generic Scale of Phubbing</i> (GSP) dari Chotpitayasunondh and Douglas	Subjek berjumlah 396 orang mahasiswa Universitas Padang	Adanya hubungan positif dan signifikan dengan perilaku <i>phubbing</i> .
5.	Isrofin dan Munawaroh	<i>The Effect of Smartphone Addiction and Self-Control on Phubbing Behavior</i>	2021	Perilaku <i>Phubbing</i> oleh Chotpitayasunondh and Douglas (2018)	Kuantitatif pendekatan korelasional	<i>Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV), General Phubbing</i>	Subjek berjumlah 379 mahasiswa Universitas Negeri Semarang	Adiksi terhadap <i>smartphone</i> memiliki hubungan yang signifikan terhadap perilaku

						<i>Scale (GPS), dan the Self-control Scale</i>		<i>phubbing. Namun, self-control tidak terbukti memiliki hubungan dengan perilaku phubbing.</i>
6.	Chi, et al.	<i>The Phubbing Phenomenon: A Cross-Sectional Study on the Relationship Among Social Media Addiction, Fear of Missing Out, Personality Traits, and Phubbing Behavior</i>	2022	Teori <i>fear of missing out</i> oleh Przybylski et al. (2013), Teori <i>phubbing</i> oleh Karadağ et al. (2015), dan Teori <i>social media addiction</i> oleh Andreassen et al. (2016)	pendekatan <i>cross-sectional study</i>	skala <i>Bergen Social Media Addiction, fear of missing out, ten-item personality inventory</i> , dan skala <i>phubbing</i> .	Sebanyak 938 mahasiswa sarjana di USA	Penelitian menemukan bahwa sosial media <i>addiction</i> dan <i>fear of missing out</i> memiliki hubungan positif yang signifikan dengan perilaku <i>phubbing</i> , sedangkan kepribadian bergerak negatif

Berdasarkan penjabaran mengenai penelitian-penelitian sebelumnya, terdapat beberapa perbedaan dan persamaan dari segi topik, teori, subjek, maupun alat ukur yang digunakan.

a. Keaslian topik

Dilihat dari sisi topik, terdapat variabel-variabel bebas dalam penelitian-penelitian terdahulu yang disandingkan dengan perilaku *phubbing* sebagai variabel tergantung atau dengan variabel lain yang berpengaruh maupun berhubungan dengan variabel perilaku *phubbing*. Variabel-variabel tersebut di antaranya, sosial media oleh Chi, et al (2022) dan Putra, et al (2022), *fear of missing out* dan *personality traits* oleh Chi, et al (2022), *self control* dan *smartphone addiction* oleh Isrofin & Munawaroh (2021), serta intensitas megakses internet oleh Raharjo (2021).

b. Keaslian teori

Pada segi teori, penelitian-penelitian terdahulu memiliki aspek-aspek yang berbeda-beda dalam menjelaskan variabel perilaku *phubbing*, antara lain teori dari Chotpitayana & Douglas (2018) dan Mc Cann & Maquarrie (2013). Penggunaan teori dalam penelitian ini menggunakan aspek-aspek perilaku *phubbing* dari Karadag (2015) dan menggunakan aspek-aspek intensitas penggunaan *smartphone* dari Ajzen (2005). Suatu penelitian dapat dikatakan asli apabila teori yang digunakan guna mengembangkan alat ukur pada penelitian tersebut berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu atau ketika teori tersebut merupakan gabungan dari beberapa teori.

c. Keaslian alat ukur

Dilihat dari sisi alat ukur, penelitian-penelitian sebelumnya menggunakan instrumen yang berbeda dengan alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini dalam mengukur variabel perilaku *phubbing*. Penelitian akan dianggap asli pada segi alat ukurnya apabila peneliti membuat alat ukur sendiri atau ketika peneliti mengadaptasi alat ukur pada penelitian terdahulu. Pada penelitian yang akan dilakukan ini,

peneliti membuat alat ukur sendiri untuk mengukur variabel perilaku *phubbing* (varibel tergantung) dan variabel intensitas penggunaan *smartphone* (variabel bebas). Variabel tergantung mengacu kepada aspek yang dikemukakan Karadag (2015) dan variabel bebas mengacu kepada aspek yang dikemukakan Ajzen (2005).

d. Keaslian subjek

Terkait dengan keaslian subjek, menimbang dari penelitian-penelitian terdahulu memiliki perbedaan dengan subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini akan mengambil sampel remaja dengan usia 15-19 tahun. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra, et al (2022), Isrofin & Munawaroh (2021), dan Anami, et al (2021) yang menggunakan mahasiswa sebagai subjek penelitian. Penelitian lain yang dilakukan oleh Raharjo (2021) menggunakan siswa SMA sebagai subjek, serta Munatirah & Anisah (2018) yang menggunakan subjek masyarakat Banda Aceh.

Menurut penjelasan di atas, walaupun telah terdapat penelitian terdahulu yang mengangkat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan dari segi topik dan teori yang digunakan, namun subjek penelitian, lokasi penelitian, maupun alat ukur berbeda. Maka dari itu, keaslian penelitian ini terletak pada subjek, lokasi, dan alat ukur.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan analisis yaitu hipotesis diterima atau terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan *smartphone* dan perilaku *phubbing* pada remaja. Dengan kata lain, semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone* maka semakin besar individu melakukan perilaku *phubbing*. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah intensitas individu dalam menggunakan *smartphone* maka tingkat perilaku *phubbing* individu semakin rendah.

B. Saran

Berikut merupakan beberapa saran yang diajukan peneliti berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan di atas:

1. Bagi Remaja

Remaja diharapkan dapat lebih bijak dalam menggunakan *smartphone* dengan mengurangi penggunaan *smartphone* saat berinteraksi sosial di dunia nyata agar terhindar dari perilaku *phubbing*. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mengenai perilaku ketika berada pada interaksi sosial, sehingga dapat meningkatkan kelekatan dengan remaja lain di dunia nyata. Selain itu, remaja diharapkan dapat memilah hal baik dan buruk yang terdapat pada *smartphone*.

2. Bagi Pihak Sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini mampu memberikan infromasi bagi instansi pendidikan terkait. Kontrol dalam menggunakan *smartphone* begitu penting dalam mempengaruhi seseorang untuk melakukan interaksi sosial secara tatap muka. Maka dari itu, diharapkan pihak sekolah menerapkan kebijakan dalam penggunaan *smartphone* ketika para remaja berada di lingkungan sekolah. Pihak sekolah dapat memanfaatkan *smartphone* untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi Pihak Keluarga

Diharapkan dapat membantu untuk memberikan waktu penggunaan *smartphone*. Pihak keluarga dapat menetapkan jam tanpa *smartphone* agar diisi dengan komunikasi antar keluarga supaya tercipta kelekatan satu sama lain. Hal tersebut dapat menciptakan keharmonisan dan rasa saling menghargai pada setiap anggota keluarga.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang memiliki tema selaras yaitu perilaku *phubbing*. Peneliti selanjutnya perlu memperhatikan kekurangan dalam penelitian ini sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan.

Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan dalam penelitian ini, seperti kurangnya rentan waktu yang diperlukan sehingga pada setiap daerah di Yogyakarta tidak dapat terwakilkan. Oleh karena itu, diharapkan untuk mengeksplor variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi perilaku *phubbing* bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R. (2021). Fenomena *Phubbing*: Suatu Degradasi Relasi Sosial sebagai Dampak Media Sosial. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 2(1), 8-14.
- Ahmad, Amar. (2012). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Akar Revolusi dan Berbagai Standarnya. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 13(1), 137-149.
- Ajzen, I. (2005). *Attitude, Personality, and Behavior*. New York: Open University Press.
- Alamudi, Farida Syafira Nadjib Ahmad dan Syukur, Muhammad. (2019). Sosial Phubbing di Kalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Sosialisasi*, 6(3), 31-36.
- Anami, W. S., Safitri, A., Razkia, D., dan Yuliza, E. (2021). Hubungan antara Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku Phubbing. *Jurnal Psikologi Islam*, 4(2), 1-11.
- Annur, C. M. (2024, Februari). “Penetrasi Internet DI Yogyakarta Tertinggi di Pulau Jawa pada 2024”. dalam situs http://kataboks.katadata.co.id/datapublish/2024/02/05/penetrasi-internet-di-yogyakarta-tertinggi-di-pulau-jawa-pada-2024#goog_rewarded
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*, Ed. 2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*, Ed. 4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015). *Dasar-Dasar Psikometrika*, Ed. 2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bulut, S. dan Nazir, T. (2020). Phubbing Phenomenon: A Wild Fire, Which Invades Our Social Communication and Life. *Open Journal of Medical Psychology*, 9, 1-6.
- Candra, P. D. dan Purnamasari, A. (2011). Hubungan Antara Kebutuhan Afiliasi dengan Intensitas menggunakan Facebook pada Siswa Kelas X dan XI SMAN 2 Banguntapan Bantul. Seminar Nasional Psikologi, hal. 92-98 (dipublikasikan tanggal 16 April 2011).
- Chaplin, J. P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chi, Li-Chiu, Tang, Tseng-Chung, dan Tang, E. (2022). The Phubbing Phenomenon: A Cross-Sectional Study on the Relationship Among Social Media Addiction, Fear of Missing Out, Personality Traits, and Phubbing Behavior. *Current Psychology*, 41, 1112-1123.

- Chotphitayasanondh, V. dan Douglas, K. M. (2016). How Phubbing becomes the Norm: The Antecedents and Consequences of Snubbing via Smartphone. *Computers in Human Behavior*; 63, 9-18.
- Chotphitayasanondh, V. dan Douglas, K. M. (2018). The Effects of “Phubbing” on Social Interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, 48(6), 304-316.
- Cresswell, J. W. (2019). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Daradjat, Z. (2009). *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: PT. Bulan Bintang
- Dewi, I. R., (2024, Januari). “Warga RI Satu-satunya di Dunia, Indonesia Nomor Satu Kecanduan Parah”. Dalam situs <http://www.google.com/amp/s/www.cnbcindonesia.com/tech/20240118094308-37-506863/warga-ri-satu-satunya-di-dunia-indonesia-nomor-satu-kecanduan-parah/amp> diakses tanggal 29 Februari 2024.
- Haigh, A. (2012). *Stop Phubbing* dari <http://www.stopphubbing.com> diakses tanggal 20 Agustus 2024
- Handani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R.R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 169-178.
- Isrofin & Munawaroh. (2021). “The Effect of Smartphone Addiction and Self-Control on Phubbing Behavior”. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 15-23.
- Juliansyah, N. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Çulha, I., & Babadağ, B. (2015). Determinants of Phubbing, which is The Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60–74.
- Litalia, P (2022, Agustus). “Indonesia jadi Negara Kedua dengan Penggunaan Smartphone Tertinggi”. dalam situs http://www.google.com/amp/s/www.tek.id/amp/tek/indonesia-negara-kedua-penggunaan-smartphone-tertinggi-b2_f0B9owA diakses tanggal 08 September 2022.
- Litteljohn, S. W. (2004). *Theories of Human Communication*. Thompson: Wardsworth.

- Mokalu, V. R. Dan Boangmanalu, C. V. J. (2020). Teori Psikososial Erik Erikson: Implikasinya bagi Pendidikan Agama Kristen di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2), 180-192.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi: Individu hingga Massa*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Munatirah, H., Anisah, N. (2018). Intensitas Penggunaan *Smartphone* terhadap Perilaku *Phubbing* (Studi Penelitian pada Masyarakat Kota Banda Aceh yang Mengunjungi Warung Kupi di Kecamatan Leung Bata). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIB Unsyiah*, 3(1), 1-14.
- Nasution, S. (2017). Variabel Penelitian. *Jurnal Raudhah*, 5(2), 1-9.
- Nelwan, Y. I. dan Situmorang, D. D. B. (2022). Potret Intensitas Bermain *Game* pada Mahasiswa selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Psiko Edukasi*, 20(2), 176-188.
- Nur, Arifin. (2020). *Phubbing dan Komunikasi Sosial*. Jawa Timur: UIJ Kyai Mojo.
- Pathak, S. (2013). *McCann Melbourne made up a word to Sell a Print New Dictionary: New Campaign for Macquarie Birthed Phubbing*
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Putra, W. M. M. P, Indrawadi, J., Fatmariza, & Irwan. (2022). Hubungan Penggunaan Media Sosial dengan Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Jurnal of Civic Education*, 5(2), 52-57.
- Raharjo, D. P. (2021). Intensitas Mengakses Internet dengan Perilaku *Phubbing*. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 1-12.
- Rogers, Everett M. (1991). *Communication Technology: The New Media in Society*, diterjemahkan oleh Zulkarnain Mohd. Mess dengan judul “Teknologi Komunikasi: Media Baru dalam Masyarakat”, Kuala Lumpur-Malaya: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Santoso. A. (2010). Studi Deskriptif *Effect Size* Penelitian-Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. *Jurnal penelitian*, 14(1), 1-17.
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah, dan Implikasinya terhadap Pendidikan, *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 1-12
- Suseno, M. N. (2012). *Teori dan Aplikasi untuk Ilmu Sosial dan Humaniora*. Yogyakarta: Ash-Shaff.

- Sobry, M. G. (2017). Peran *Smartphone* terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2(2), 24-29.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, E., Hardikusniati, A. I., Harmayanti, A. A., dan Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah, dan Implikasinya terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 1-12.
- Syahrum & Salim. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Citapustaka Media
- Syarif, N. (2013). Pengaruh Perilaku Pengguna *Smartphone* terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK TI Airlangga Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 213-227.
- Syifa, A. (2020). Intensitas Penggunaan *Smartphone*, Prokratinasi Akademik, dan Perilaku *Phubbing*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(1), 83-96.
- Taufik, E., Dewi, S. Y., dan Muktamiroh, H. (2020). Hubungan Kecanduan *Smartphone* dengan Kecenderungan Perilaku *Phubbing* pada Remaja di SMAN 34 Jakarta. *Seminar Nasional Riset Kedokteran (SENSORIK)*
- Yasser, G. (2016). Mobile Phone: Sejarah, Tuntutan Kebutuhan Komunikasi, hingga Prestise. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 15(30), 71-88.

