

**PENGARUH PERILAKU *PHUBBING* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 8
DI PEKANBARU**

SKRIPSI

*Ditujukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Strata Satu Psikologi*



FIKA HILMI IZZATI

158110051

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

2019

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, wr.wb

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada penulis serta atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“pengaruh perilaku phubbing terhadap interaksi sosial pada siswa sekolah menengah atas negeri 8 di pekanbaru”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana program studi strara 1 (S₁) pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H Syafrinaldi, SH., MCL selaku Rektor Universitas Islam Riau
2. Bapak Yanwar Arief, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi, dan selaku Dosen Penasehat Akademik
3. Ibu Tengku Nila Fadhlia, M. Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau
4. Ibu Irma Kusuma Salim, M.Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau

5. Ibu Lisfarika Napitupulu, M.Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau
6. Bapak Ahmad Hidayat, S.Th.I, M.Psi., Psikolog selaku ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau dan selaku Pembimbing II. Terima kasih atas ilmu dan dukungan yang diberikan sangat bermanfaat bagi penulis
7. Ibu Yulia Herawaty, S.Psi, MA selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau
8. Bapak Fikri Idris, S.Psi, M.Si, selaku Pembimbing I. Terima kasih atas ilmu dan dukungan yang diberikan sangat bermanfaat bagi penulis
9. Ibu Juliarni Siregar, M.Psi.,Psikolog selaku penguji, Bapak Sigit Nugroho,M.Psi.,Psikolog, bapak Didik Widianoro, M.psi., Psikolog, Ibu Syarifah Farradinna, S.Psi, M.A, Ibu Leni Armayati, S.Psi, M.Si dan Ibu dr. Raihanatu Bin Qolbi Ruzain, M.Kes. Ibu Icha Herawati, M.Soc.,Sc dan ibu Irfani Rizal, S.Psi, M.Si. Terima kasih atas ilmu dan dukungan yang diberikan sangat bermanfaat bagi penulis
10. Staff karyawan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan dan dukungan yang diberikan sangat bermanfaat bagi penulis
11. Terima kasih kepada kedua orangtua tercinta dan terhormat, Bapak Evandes Fajri dan Ibu Sri Intarti yang telah membesarkan dengan penuh kasih sayang dan selalu berdoa serta memberikan dukungan dan doa terbaiknya untuk penulis

12. Terimakasih kepada kakak dan abang tersayang, Nia Rahmadani, S.Psi dan Iqbal Darma, S.T yang telah memberikan dukungan kepada penulis
13. Terima kasih kepada PEPSI, Ivany Rachmi, Dini Aulia, Wan Nadilla Putri, Cecylia Elga Blandina dan Syarifah Fawani Gea telah menjadi teman seperjuangan dan membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini
14. Kepada teman-teman seangkatan dan adik tingkat Fakultas Psikologi yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu dan semua pihak, penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan, dukungan dan motivasinya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang.

Semoga Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang memberikan balasan yang berlipat ganda atas semua jasa yang telah mereka berikan. Aamiin.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Mengingat keterbatasan yang penulis miliki dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Pekanbaru, Juli 2019

Penulis,

Fika Hilmi Izzati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
1. Manfaat Teoritis	9
2. Manfaat Praktis	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Interaksi Sosial	10
1. Definisi Interaksi Sosial	10
2. Ciri-ciri Interaksi Sosial	12
3. Syarat-syarat Interaksi Sosial	13
4. Faktor-faktor Interaksi Sosial	17
5. Aspek-aspek Interaksi Sosial	19
B. Perilaku <i>Phubbing</i>	20
1. Definisi Perilaku <i>Phubbing</i>	20
2. Faktor yang Mempengaruhi	21

C. Pengaruh Perilaku <i>Phubbing</i> Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Sekolah Menengah Atas 8 Pekanbaru	25
D. Hipotesis.....	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel	28
B. Definisi Operasional Variabel	28
1. Interaksi Sosial.....	28
2. Perilaku <i>Phubbing</i>	28
C. Subjek Penelitian	29
1. Populasi Penelitian.....	29
2. Sampel Penelitian	29
D. Metode Pengumpulan Data	31
1. Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	32
2. Skala Interaksi Sosial.....	33
E. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	35
1. Validitas	35
2. Reliabilitas	35
F. Metode Analisis Data	36
1. Uji Asumsi Dasar.....	37
a. Uji Normalitas.....	37
b. Uji Linieritas	37
2. Uji Hipotesis	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Penelitian.....	38
1. Orientasi Kanchah Penelitian	38
a. Profil SMA Negeri 8 Pekanbaru	38
b. Proses Perizinan	39
c. Pelaksanaan Uji Coba	39
d. Hasil Uji Coba.....	40
1) Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	40
2) Skala Interaksi Sosial.....	41

B. Pelaksanaan Penelitian	43
C. Deskripsi Data Penelitian	43
D. Hasil Analisis Data	45
1. Uji Asumsi	45
a. Uji Normalitas	45
b. Uji Linieritas	46
2. Uji Hipotesis	47
E. Pembahasan	48
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	50
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 <i>Blueprint</i> Skala Perilaku <i>Phubbing Try Out</i>	33
Tabel 3.2 <i>BluePrint</i> Skala Interaksi Sosial <i>Try Out</i>	34
Tabel 4.1 <i>BluePrint</i> Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	41
Tabel 4.2 <i>BluePrint</i> Skala Interaksi Sosial	42
Tabel 4.3 Deskripsi Data Penelitian	43
Tabel 4.4 Rumus Kategorisasi	44
Tabel 4.5 Rentang Nilai dan Kategorisasi Skor Subjek Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	44
Tabel 4.6 Rentang Nilai Dan Kategorisasi Skor Subjek Skala Interaksi Sosial.....	45
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	46

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN I** *Expert Judgement*
- LAMPIRAN II** **Skala Penelitian**
- LAMPIRAN III** **Output SPSS**
- LAMPIRAN IV** **Data Penelitian**



**PENGARUH PERILAKU *PHUBBING* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 8 DI
PEKANBARU**

Fika Hilmi Izzati
158110051

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

Abstrak

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan menyebabkan munculnya sebuah fenomena baru yang disebut dengan *phubbing*, yakni suatu tindakan mengabaikan lawan bicara atau seseorang di sekitarnya dengan lebih memperhatikan *smartphonenya*, atau kurang adanya kontak mata dengan lawan bicaranya saat berinteraksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 8 Pekanbaru. Metode pengumpulan data menggunakan skala interaksi sosial yang dimodifikasi dari Miraningsih (2013) dengan jumlah 53 aitem dan skala perilaku *phubbing* yang telah diadaptasi dan dialihkan bahasa ke bahasa Indonesia dengan jumlah 10 aitem. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMA Negeri 8 Pekanbaru yang berjumlah 648 orang dengan sampel yang didapat berjumlah 247. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *disproportionate stratified random sampling*. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai $t = -10,331$ dengan nilai signifikan sebesar 0,00 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh perilaku *phubbing* yang signifikan terhadap interaksi sosial pada siswa Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 8 Pekanbaru. Sumbangan efektif variabel perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial sebesar 30,3% sisanya 69,7% dipengaruhi variabel lain.

Kata kunci : interaksi sosial, perilaku *phubbing*, siswa

**THE EFFECT OF PHUBBING BEHAVIOR TOWARDS SOCIAL
INTERACTION ON THE STUDENTS AT STATE SENIOR HIGH SCHOOL
8 PEKANBARU**

Fika Hilmi Izzati
158110051

**FACULTY OF PSYCHOLOGY
ISLAMIC UNIVERSITY OF RIAU**

Abstract

Excessive use of smartphones results in the emergence of a new phenomenon called phubbing, which is an act of ignoring a person's opponent or someone around him with more attention to his or her smartphone, or lack of contact eyes with your opponents when interacting. This study aims to determine the influence of phubbing behavior on social interactions in state high school (SMA) 8 Pekanbaru. Method of collecting data using the modified social interaction scale from Miraningsih (2013) with the number of 53 items and the scale of the phubbing behavior that has been adapted and diverted to bahasa indonesia with a total of 10 items. The research population is all Senior High School Students SMAN 08 Pekanbaru amounting to 638 people with samples obtained amounting to 247. The used sampling technique is disproportionate stratified random sampling. The data analysis method is used a simple linear regression analysis. Statistical analysis results show a value of $t = -10.331$ with a significant value of 0.00 ($p < 0.05$). This indicates that there is a significant influence on phubbing behavior on social interactions in senior high school students 8 pekanbaru. Effective donations of phubbing behavior variables against social interactions amounted to 30.3% remaining 67.9% influenced by other variables.

Keywords: *social interactions, phubbing behaviour, students*

تأثير سلوك PHUBBING على التفاعل الاجتماعي لدى طلاب المدرسة الثانوية الحكومية
8 بكانبارو

Fika Hilmi Izzati
158110051

كلية علم النفس
الجامعة الإسلامية الريوية

ملخص

يؤدي الاستخدام المفرط للهواتف الذكية إلى ظهور ظاهرة جديدة تسمى *phubbing* ، وهي عملية تتجاهل الشخص الآخر أو أي شخص من حوله من خلال إيلاء المزيد من الاهتمام لهاتفه الذكي، أو عدم اتصال العين بالمتكلم عند التفاعل. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تأثير سلوك *phubbing* على التفاعل الاجتماعي على طلاب المدرسة الثانوية الحكومية 8 بكانبارو. تستخدم طريقة جمع البيانات مقياس تفاعل اجتماعي تم تعديله من *Miraningsih* (2013) بمجموع 53 مادة ومقياس لسلوك *phubbing* التي تم تكييفه ونقله إلى الإندونيسية مع ما مجموعه 10 عناصر. وكان مجتمع الدراسة هم جميع طلاب المدرسة الثانوية الحكومية 8 بكانبارو الذين بلغ عددهم 648 شخصًا مع عينة تم الحصول عليها تصل إلى 247. وكانت تقنية أخذ العينات المستخدمة هي أخذ العينات العشوائية الطبقية بشكل غير متناسب. وطريقة تحليل البيانات المستخدمة هي تحليل الانحدار الخطي البسيط. أظهر التحليل الإحصائي أن قيمة $t = -10,331$ بقيمة كبيرة قدرها 0.00 ($P < 0.05$). وهذا يدل على وجود تأثير كبير لسلوك *phubbing* على التفاعل الاجتماعي لدى طلاب المدرسة الثانوية الحكومية 8 بكانبارو. والمساهمة الفعالة لمتغير السلوك *phubbing* في التفاعلات الاجتماعية بنسبة 30.3٪ والباقي 69.7٪ تتأثر بالمتغيرات الأخرى.

، الطلاب *phubbing* الكلمات المفتاحية: التفاعل الاجتماعي سلوك

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa untuk pencarian jati diri yaitu mengenal siapa dirinya dan bagaimana sikap dirinya terhadap lingkungan sekitar. Lingkungan yang baik akan membentuk jati diri yang baik, sedangkan lingkungan yang buruk akan membentuk jati diri yang buruk pula. Salah satu tugas perkembangan pada masa remaja adalah yang berhubungan dengan penyesuaian sosial. Remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dalam hubungan yang sebelumnya belum pernah ada dan harus menyesuaikan dengan orang dewasa diluar lingkungan keluarga dan teman sekolah (Hurlock, 2002). Individu yang dikategorikan sebagai remaja sendiri berada pada jenjang sekolah menengah ke atas yang merupakan perwujudan masa peralihan untuk mencapai kematangan individu (Santrock, 2011).

Santrock (2003) mengatakan bahwa siswa SMA adalah individu yang sedang mengalami masa remaja akhir yang berada pada usia 15 hingga 18 tahun. Sedangkan masa remaja dimulai kira-kira dari usia 10 tahun berakhir antara usia 18 sampai 22 tahun. Hal ini juga dikatakan oleh Santrock (2007) bahwa masa remaja adalah masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, yang melibatkan perubahan pada biologis, kognitif, dan sosial emosional yang dimulai dari usia 10 hingga 13 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 22 tahun. Individu berinteraksi lebih banyak dengan masyarakat dimulai dari masa remaja.

Havighurst (dalam Sarwono, 2006) mengungkapkan bahwa remaja yang memiliki interaksi sosial yang baik adalah remaja yang harus memiliki interaksi sosial dengan teman sebaya, keluarga dan masyarakat. Faktor yang sangat dibutuhkan pada remaja dalam proses perkembangan sosialnya yaitu merasakan adanya rasa aman, dihargai, disayangi, diterima dan memiliki kebebasan dalam berpendapat (Ali, 2012). Pada masa remaja kebutuhan berinteraksi dengan keluarga dan lingkungan sangat penting untuk perkembangan fisik, psikis, dan sosial dengan cara berinteraksi dan bergaul sehingga dapat memenuhi tuntutan-tuntutan pada masa itu. Kebutuhan interaksi ternyata sangat besar bagi remaja yang didapat dari lingkungan keluarga, orang lain, dan yang utama kebutuhan interaksi dengan teman-teman sebayanya.

Hurlock (2002) menjelaskan bahwa remaja menginginkan teman yang mempunyai minat dan nilai-nilai yang sama, yang dapat mengerti dan membuatnya merasa aman yang kepadanya ia dapat mempercayakan masalah-masalah dan membahas hal-hal yang tidak dapat dibicarakan dengan orangtua atau guru. Berdasarkan pendapat Hurlock (2002), maka seharusnya tingkah laku dalam menjalin interaksi sosial yang ditampilkan disekolah terhadap teman sebaya harusnya baik, seperti saling bekerja sama, saling menghargai, saling membantu, dan saling menghormati. Hal ini disebabkan dengan yang ditemukan peneliti di Sekolah Menengah Atas Negeri 8, dimana terdapat siswa yang menunjukkan hambatan dalam interaksi sosial, sehingga terjadi ketidaknyamanan diantara mereka. Beberapa diantaranya adalah tidak

dapat bekerja sama dalam kegiatan sekolah dengan teman sebayanya dengan baik, sebagaimana siswa tidak mampu memperhatikan secara fokus saat sedang melakukan presentasi di kelas, sehingga tidak terjadi interaksi timbal balik antara presenter dengan siswa. Sulit memahami bahasa nonverbal yang disampaikan orang lain dalam sebuah interaksi sosial, sehingga terjadi permasalahan lain seperti tidak mampu merespon dengan cepat saat orang lain membutuhkan bantuan.

Hasil wawancara dengan salah satu guru di SMA Negeri 8 Pekanbaru, beliau mengatakan bahwa terdapat siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran di depan kelas, ketika guru menegurnya dengan sebuah tatapan dimana sebagai sebuah peringatan atau sebuah teguran secara tidak langsung, hal ini membuat siswa tidak mengerti dengan maksud yang diberikan guru. Maka dapat dilihat bahwa siswa sulit memahami bahasa non-verbal yang diberikan oleh guru. Fenomena diatas menggambarkan adanya perubahan pada gaya interaksi sosial di dunia nyata, berkurangnya relasi dan respon saat berinteraksi secara langsung.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, telah terjadi perubahan interaksi sosial dan komunikasi secara pesat. Teknologi juga telah membuat seseorang hanya memikirkan tentang dirinya sendiri tanpa memperdulikan lingkungan di sekitarnya menyebabkan berkurangnya rasa peduli pada lingkungan sosial. Remaja tidak lagi mudah untuk menyesuaikan dirinya pada lingkungan yang nyata, terkadang individu lebih memilih untuk

berkomunikasi lewat dunia maya. Rasa nyaman yang didapatkan dari semakin majunya teknologi komunikasi ini yang sekarang lebih identik dengan dunia maya sementara jiwa sosialnya melemah sebab merasa bahwa tidak memerlukan bantuan orang lain jika menghendaki sesuatu, cukup dengan teknologi sebagai solusinya, salah satu teknologi yang semakin maju sekarang ini adalah teknologi *smartphone* (Masruroh, 2014).

Jaringan sosial yang semakin semarak ini merupakan alternatif dalam berkomunikasi tetapi bukan seutuhnya menjadi media utama dalam berinteraksi, sehingga hal ini membuat komunikasi dalam dunia maya semakin terbuka lebar mengakibatkan mengecilnya interaksi di dunia nyata. Hal ini menyebabkan banyak celah untuk mengetahui privasi masing-masing dan hal ini juga dapat menjadi peluang bagi para pelaku kriminal dalam mengembangkan aksinya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Haomasan (2018), bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan *smartphone* terhadap pola komunikasi interpersonal dengan nilai t hitung (2,418) > t tabel (1,991). Hal ini juga serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2017) mengatakan bahwa adanya hubungan negatif antara kecanduan *smartphone* dengan empati, hasil nilai $r = -0,228$ dengan sig 0,01 ($p < 0,01$). Menurut Horman (dalam Prasetyo, 2017), empati termasuk faktor mempengaruhi seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Jadi, jika semakin tinggi kecanduan *smartphone* pada seseorang maka semakin rendah empati yang dimilikinya.

Seiring dengan peningkatan jumlah pengguna *smartphone* khususnya pada remaja di Indonesia, fenomena menunjukkan adanya dampak negatif pada interaksi sosial yang diakibatkan pengguna *smartphone* yang berlebihan. Peningkatan jumlah penggunaan *smartphone* dapat dilihat dari studi yang dilakukan UNICEF dengan Kominfo, *The Berkman Center for Internet and Society*, dan *Harvard University* menghasilkan setidaknya terdapat 30 juta remaja yang mengakses internet atau media sosial secara reguler (Kemenkominfo, 2017).

Markplus Insight Indonesia (2014), melakukan penelitian, bahwa remaja pada usia 16 sampai 21 tahun merupakan pengguna *smartphone* terbanyak dengan presentase 39%. Pada siswa SMA Negeri 8 rata-rata siswa mempunyai *smartphone* dan menggunakannya di sekolah hal ini didapat saat peneliti melakukan observasi di sekolah dan wawancara pada salah satu siswa bahwasanya sekolah telah melarang siswa untuk membawa *smartphone* tetapi mereka lebih memilih untuk tetap membawanya. Hal ini menjadikan *smartphone* dapat mempengaruhi bahkan dapat mengganggu saat individu sedang berinteraksi. Ramadhani (2016) mengatakan bahwa teknologi *smartphone* dapat mempengaruhi interaksi sosial pada remaja.

Hal ini menjadikan *smartphone* di kalangan masyarakat khususnya remaja tidak lepas dari penggunaan *smartphone* dikarenakan *smartphone* dapat mempermudah seseorang untuk berkomunikasi satu dengan yang lainnya, namun hal ini membuat seseorang sering lupa dengan dampak negatifnya, seperti munculnya perilaku *phubbing*. Menurut Haigh (dalam

Yousrti, dkk, 2018), *phubbing* merupakan singkatan dari kata *phone* dan *snooping*, yang menunjukkan sikap acuh tak acuh terhadap lawan bicara dan penggunaan *smartphone* berlebihan cenderung dapat menyakiti lawan bicara.

Seseorang yang terfokus pada *smartphonenya* atau disebut dengan *phubber* merupakan perilaku *phubbing* dapat terindikasi menyakiti orang lain yaitu berpura-pura memeperhatikan pada saat berkomunikasi, akan tetapi pandangan justru sering terfokus pada *smartphone* yang ada di genggamannya. Biasanya penggunaan *smartphone* yang di lakukan *phubber* adalah bentuk sebagai pelarian dari ketidaknyamanan di keramaian atau disebut dengan *awkward silent*, seperti berada di dalam lift, pada saat bepergian sendiri dengan menggunakan bus atau saat sedang bosan disuatu tempat seperti di tempat pesta. Griffiths (dalam Youarti, 2018) mengemukakan bahwa orang yang mengalami kecanduan akan lupa pada waktu dan tidak lagi menghiraukan keadaan di sekitarnya, serta tidak menghargai orang lain yang berada di dekatnya.

Perilaku *phubbing* pada remaja sudah semakin parah, hal ini ditinjau dari pengguna *smartphone*. Berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di Indonesia yang paling banyak menggunakan *smartphone* adalah usia 19 sampai dengan 34 tahun yaitu dengan presentase 49,52% (Bohang, 2018). Mereka menghabiskan waktu selama 8 jam 51 menit perharinya bagi satu orang warga Indonesia (Ramadhan, 2018). Remaja di SMA Negeri 8 melakukan *phubbing* pada setiap saat dan dengan siapapun, bahkan saat sedang berkumpul dengan keluarga dan ketika remaja mengikuti

proses belajar mengajar di dalam kelas. Remaja sering kali mengecek *smartphone* yang berada di sakunya, pada saat guru menjelaskan di dalam kelas.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Karadag, dkk (2015) mengatakan bahwa dari 401 peserta, 70% dari peserta memiliki *smarthphone*, 92% menggunakan media sosial, dan 75% menghabiskan 2 jam atau lebih pada internet. Ini menunjukkan bahwa faktor penentu yang paling penting dari perilaku *phubbing* adalah ponsel, SMS, media sosial dan kecanduan internet. Nilai korelasi tertinggi yang menjelaskan *phubbing* adalah kecanduan ponsel, nilai korelasi lainnya mencerminkan ketergantungan pada ponsel.

Dalam penggunaan internet pada kalangan remaja saat ini merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari lagi. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Hanika (2015) dalam jurnalnya bahwa adanya hubungan yang signifikan antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial ini dilihat dari 50 responden, 37 responden yaitu 82% hampir sebagian besar responden pernah menjadi *phubber* ketika sedang makan atau berkumpul bersama keluarga, pasangan, sahabat dan teman.

Penelitian di atas dapat dikatakan bahwa seseorang tidak lagi melakukan *phubbing* saat sedang berkomunikasi dengan individu lain tetapi juga melakukannya saat sedang berkumpul dengan kelompok. Hal ini dapat mengganggu bahkan menghalangi proses berinteraksi. Penelitian serupa juga dikatakan oleh Yusnita (2017) menyatakan bahwa perilaku *phubbing* yang berlebihan akibat penggunaan *smartphone* berpengaruh yang signifikan

terhadap interaksi sosial. Hasil koefisien regresi menunjukkan sebesar 0,625 artinya adanya pengaruh yang signifikan pada perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan terhadap interaksi sosial.

Kecanduan pengguna *smartphone* yang tidak bisa lepas dari perangkat dapat mempengaruhi kehidupan sosial mereka. Pernyataan tersebut juga didukung oleh Pinchot, dkk (2010) menyatakan bahwa adanya perubahan perilaku komunikasi yang terjadi pada kehidupan sehari-hari mereka. Yaitu mereka tidak lagi merasa tabu jika harus disibukkan dengan *smartphonenya* ketika sedang makan bersama ataupun berkumpul dengan keluarga. Pada akhirnya kemunculan kehidupan lingkungan yaitu mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat menjadi tidak terelakkan. Berdasarkan fenomena mengenai terjadinya perubahan gaya interaksi sosial pada siswa SMA Negeri 8 Pekanbaru yang telah diuraikan sebelumnya dan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan adanya kaitan antara pengguna *smartphone* terhadap interaksi sosial, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh *phubbing* terhadap interaksi sosial pada siswa SMA Negeri 8 Pekanbaru?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada siswa SMA Negeri 8 Pekanbaru.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pengetahuan tentang pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada remaja dan dapat menambah informasi baru tentang variabel yang mempengaruhi interaksi sosial. Menambah pengetahuan ilmu psikologi, khususnya dalam psikologi sosial.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan dapat dikembangkan bagi peneliti selanjutnya terutama tentang pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada remaja.

b. Bagi Instansi terkait

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam mengembangkan konsep interaksi sosial dan juga dapat melakukan penelitian terhadap variabel psikologi lainnya.

c. Bagi masyarakat umum

Setelah penulisan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi masyarakat tentang perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada remaja di dalam kehidupan sehari-hari.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Interaksi Sosial

1. Definisi Interaksi Sosial

Walgito (2003) mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah relasi yang terjadi antara individu satu dengan individu lain, individu dapat mempengaruhi individu lain atau sebaliknya, maka terdapat hubungan timbal balik. Jika tidak adanya pengaruh yang terjadi antara individu dengan individu lain maka tidak terjadinya timbal balik.

Menurut Santoso (2014), interaksi sosial merupakan salah satu cara individu tetap dapat bertingkah laku sosial dengan individu lain. Hal serupa juga dikatakan oleh Stanfeld (dalam Santoso, 2014) bahwa individu akan terlibat dalam situasi sosial dan setiap individu mempunyai fungsi yakni peran-peran tertentu yang harus dilaksanakan sesuai dengan situasi sosial tersebut atau sesuai dengan norma-norma sosial di situasi tersebut. Saat individu berinteraksi sosial dengan lingkungannya, maka individu akan bertingkah laku sesuai dengan peran dalam situasi sosial tersebut.

Menurut Theodore (dalam Santoso, 2014) interaksi sosial adalah peristiwa yang kompleks, termasuk tingkah laku yang berupa ransangan dan respon dari keduanya, dan yang mempunyai makna sebagai ransangan dan yang lain sebagai respon. Artinya situasi yang menyebabkan setiap individu menjalin hubungan dengan individu lain dalam waktu yang sama.

Menurut Bonner (dalam Ahmadi, 2002) mengatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, dimana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku individu yang lain. Di setiap terjadinya interaksi sosial maka adanya timbal balik antara individu dengan individu yang lain. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia (Gillin & Gillin dalam Soekanto, 2012). Hal ini juga dikatakan oleh Suranto (2011) bahwa interaksi sosial adalah suatu proses hubungan yang dinamis dan saling pengaruh mempengaruhi antar manusia.

Soekanto (2002) mengatakan interaksi sosial merupakan hubungan interpersonal yang terjadi antara dua atau lebih dengan menggunakan tindakan non-verbal. Interaksi sosial menjadi faktor utama dan terpenting didalam hubungan antara dua orang atau lebih yang saling mempengaruhi, sehingga interaksi sosial merupakan kunci utama dari semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bersama.

Berdasarkan kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antara individu atau lebih, dimana individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki individu yang lain atau sebaliknya sehingga terjadi hubungan timbal balik dari suatu proses

yang dinamis dan setiap individu akan bertingkah laku sesuai dengan peran dalam situasi sosial tersebut.

2. Ciri-ciri Interaksi sosial

Menurut Theodore (dalam Santoso, 2014) memberi lima ciri-ciri interaksi sosial sebagai berikut :

a. Individu atau orang dihubungkan pada pengaruh sosial

Dalam situasi sosial, individu tidak dapat lepas dari lingkungannya, karena individu akan mendapat pengaruh dari individu atau situasi sosial di mana individu itu yang berada. Misalnya, saat si A berbicara dengan B, maka si C akan terpengaruh.

b. Hakikat hubungan dikhususkan

Interaksi sosial mempunyai sifat-sifat khusus yakni harus dapat memberi pengaruh pada individu lain, yang ini berbeda karena hanya dilakukan sekedarnya saja oleh individu. Seperti, saat si A berbicara dengan si B dalam waktu yang singkat.

c. Kondisi spesifik dari hubungan dicatat

Interaksi yang harus dapat digambarkan dengan khusus dan kondisi hubungan ini harus dapat digambarkan dengan jelas. Seperti saat berkomunikasi saling bertatap muka, maka adanya kontak fisik.

d. Pentingnya hubungan sikap antar individu

Dalam interaksi sosial, setiap individu harus menunjukkan sikap yang jelas dan sikap ini ada hubungannya dengan masing-masing individu.

Saat individu berbicara dengan pelan maka lawan bicara akan menjawab dengan pelan pula.

e. Disebarkan pengaruh dalam kelompok

Pengertiannya, bahwa interaksi sosial terjadi dalam kelompok sehingga pengaruh tersebut disebarkan kepada individu yang ada di dalam kelompok agar masing-masing individu memiliki pengertian yang sama

Berdasarkan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri interaksi sosial yaitu individu yang dihubungkan pada pengaruh sosial, hubungan yang dikhususkan, kondisi spesifik dari hubungan, hubungan sikap antar individu, dan pengaruh dalam kelompok.

3. Syarat-syarat Interaksi Sosial

Menurut Dayakisni (2009) mengatakan bahwa interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat pokok agar terjadinya interaksi sosial yaitu kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial adakah hubungan antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok, antara kelompok dengan kelompok.

Kontak sosial dibedakan menjadi dua macam yaitu kontak primer dan kontak sekunder. Kontak primer adalah hubungan yang terjadi secara langsung, seperti berjabat tangan, bertatap muka. Sedangkan kontak sekunder adalah hubungan yang terjadi secara tidak langsung atau memerlukan adanya perantara, seperti menelpon, mengirim surat. Apabila diperhatikan, kontak primer dan kontak sekunder menghasilkan hubungan

timbang balik antara komunikator dengan komunikan. Supaya kontak sosial berjalan dengan baik harus adanya rasa saling pengertian, kerjasama. Dari penjelasan diatas ada tiga komponen dalam kontak sosial, yaitu percakapan, pengertian, dan kerjasama.

Menurut Santoso (2014) hubungan sosial memiliki aspek-aspek dalam komunikasi, adapun sebagai berikut :

1. Adanya hubungan

Setiap berinteraksi pasti memiliki suatu hubungan antar individu dengan individu, hubungan individu dengan kelompok, dan hubungan kelompok dengan kelompok. Hubungan antara individu seperti adanya jabat tangan, tegur sapa, dan bertengkar.

2. Ada individu

Hubungan sosial itu terjadi karena adanya peran dari individu satu dengan individu yang lain, baik secara person maupun kelompok. Interaksi menuntut tampilnya individu-individu yang melaksanakan hubungan.

3. Ada tujuan

Adapun tujuan dari interaksi sosial seperti mempengaruhi, mengubah, ataupun memperbaiki individu yang lain atau sebaliknya.

4. Adanya hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok

Adanya hubungan ini karena individu tidak terpisah dengan kelompoknya. Individu disebut sebagai makhluk sosial karena setiap individu memiliki peran dan fungsi masing-masing dalam kelompok.

Menurut DeVito (2015) menemukan lima ciri-ciri berinteraksi sosial dalam berkomunikasi, yaitu:

1. Keterbukaan

Keterbukaan yang dimaksud adalah adanya kesediaan kedua belah pihak yaitu komunikator dan komunikan untuk saling membuka diri, bereaksi saat berkomunikasi, merasakan pikiran dan perasaan orang lain.

2. Empati

Dalam komunikasi perlu adanya rasa empati bagi komunikator, hal ini dapat dinyatakan bahwa komunikasi akan berlangsung secara kondusif apabila komunikator menunjukkan rasa empati terhadap komunikan. Empati yaitu menghayati perasaan orang lain atau merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Menurut Sugiyo (2005) empati adalah sebagai suatu kesediaan untuk memahami orang lain baik dari segi perasaan, pikiran dan keinginan. Secara psikologis apabila didalam komunikasi komunikator menunjukkan rasa empatinya kepada komunikan maka akan meningkatkan hubungan yang didasari oleh saling pengertian, dipahami, dan adanya kesamaan diri.

3. Dukungan

Dalam komunikasi perlu adanya dukungan dari komunikator terhadap komunikan agar komunikan berpartisipasi dalam komunikasi. DeVito mengatakan bahwa keterbukaan dan empati tidak akan berlangsung

lama apabila tidak adanya dukungan oleh suasana yang mendukung. Berarti dalam komunikasi antarpribadi perlu adanya suasana yang mendukung atau memotivasi terlebih dari komunikator.

4. Rasa positif

Rasa positif yaitu komunikator dapat memberikan penilaian yang positif dengan menunjukkan sikap yang positif. Dalam komunikasi hendaknya menghasilkan situasi yang menyenangkan agar tidak terhambatnya bahkan samapi terputusnya suatu hubungan.

5. Kesamaan

Kesamaan berarti adanya kesetaraan antara komunikator dan komunikan. Dalam kesetaraan ini merupakan ciri penting dalam komunikasi karena apabila dalam komunikasi komunikator merasa lebih tinggi derajatnya maka akan menimbulkan jarak dalam komunikasi dan akan terhambatnya komunikasi tersebut. Sebaliknya jika komunikan merasakan kesetaraan dari komunikator maka akan menimbulkan rasa nyaman sehingga proses komunikasi berjalan dengan baik dan lancar.

Berdasarkan syarat terjadinya interaksi sosial dari beberapa teori maka peneliti menyimpulkan bahwa interaksi akan terjadi bila ada delapan pokok kontak sosial yaitu percakapan, saling pengertian, kerjasama, keterbukaan, empati, dukungan atau motivasi, rasa positif, dan kesamaan.

4. Faktor–faktor Interaksi Sosial

Menurut Walgito (2003), ada beberapa faktor–faktor dalam interaksi sosial, yaitu :

a. Faktor Imitasi

Faktor imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain. Misalnya dalam hal bahasa, penampilan, gaya hidup. Imitasi tidak berlangsung secara otomatis, tetapi adanya faktor lain yang ikut berperan, biasanya dipengaruhi oleh sikap menerima dan mengagumi terhadap apa yang diimitasikan.

b. Faktor Sugesti

Sugesti ialah pengaruh psikis, baik yang datang dari diri sendiri, maupun yang datang dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritikan dari individu yang bersangkutan.

c. Faktor identifikasi

Identifikasi adalah dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain. Adanya pemberian tanda agar dapat membedakan sesuatu dengan yang lainnya. Seperti anak mempelajari norma-norma sosial dari orang tuanya. Karena tidak semua orang tua memiliki norma yang sama dalam hal mengajarkan pada anaknya.

d. Faktor Simpati

Simpati merupakan perasaan rasa tertarik kepada orang lain, sehingga mampu merasakan apa yang dialami, dilakukan, dan diderita orang

lain. Interaksi yang berdasarkan atas simpati akan jauh lebih mendalam daripada interaksi atas dasar sugesti maupun imitasi.

Adapun faktor-faktor menurut Monks, dkk (2002) yang dapat mempengaruhi terjadinya interaksi sosial yaitu:

- a. Jenis kelamin: kecenderungan bahwa laki-laki untuk berinteraksi dengan teman sebaya lebih besar daripada perempuan.
- b. Kepribadian ekstrovert: orang-orang ekstrovert lebih komformitas daripada introvert.
- c. Besar kelompok: pengaruh kelompok akan lebih besar jika bertambah besar jumlah kelompok.
- d. Keinginan untuk mempunyai status: Adanya dorongan untuk memiliki status inilah yang menyebabkan seseorang berinteraksi dengan sejawatnya, individu akan menemukan kekuatan dalam mempertahankan dirinya dalam perebutan tempat atau status terlebih di dalam suatu pekerjaan.
- e. Interaksi dengan orang tua: suasana rumah yang tidak menyenangkan dan tekanan dari orang tua menjadi dorongan individu untuk berinteraksi dengan teman sebaya.
- f. Pendidikan: Pendidikan yang tinggi adalah salah satu faktor dalam mendorong individu untuk interaksi, karena orang yang berpendidikan tinggi mempunyai wawasan pengetahuan yang luas, yang mendukung dalam pergaulannya.

Berdasarkan faktor-faktor yang telah disebutkan diatas, bahwa interaksi sosial dapat di pengaruhi oleh imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Faktor lainnya yang dipengaruhi oleh jenis kelamin, kepribadian, kelompok, status, interaksi orang tua, pendidikan.

5. Aspek-aspek interaksi sosial

Menurut Soekanto (2013) mengemukakan bahwa aspek-aspek dalam interaksi sosial yaitu:

a. Aspek kontak sosial

Kontak sosial merupakan peristiwa terjadinya hubungan sosial antara individu satu dengan yang lain. Kontak sosial tidak terjadi hanya dengan fisik tapi juga secara simbolik seperti senyum, jabat tangan. Kontak sosial dapat bernilai positif dan negatif. Kontak sosial yang negatif mengarah pada kerja sama.

b. Aspek komunikasi

Komunikasi merupakan penyampaian informasi, ide, konsepsi, pengetahuan dan perbuatan kepada sesamanya secara timbal balik sebagai penyampai atau komunikator maupun penerima atau komunikan. Tujuan utama komunikasi adalah menciptakan pengertian bersama dengan maksud untuk mempengaruhi pikiran dan tingkah laku seseorang menuju ke arah yang positif.

Berdasarkan aspek-aspek yang telah disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh dua aspek, yaitu aspek kontak sosial dan aspek komunikasi.

B. Perilaku *Phubbing*

1. Definisi Perilaku *Phubbing*

Phubbing adalah perilaku seseorang menggunakan dan teralih oleh *smartphone* nya saat berada dalam interaksi dengan individu lain. Istilah *phubber* untuk seseorang yang terfokus pada *smartphone* nya dan istilah untuk seseorang yang diacuhkan atau korban dari perilaku *phubbing* ialah *phubbed* (Roberts & David, 2015). Menurut Haigh (dalam Youstri, dkk, 2018) mengatakan bahwa *phubbing* adalah sebuah kata singkatan dari *phone* dan *snubbing*, yang menunjukkan sikap acuh tak acuh terhadap lawan bicara dan dapat menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* yang berlebihan.

Menurut Karadag, dkk (2015) perilaku *phubbing* adalah perilaku yang terindikasi menyakiti orang lain dengan pura-pura memperhatikan saat diajak berkomunikasi, tetapi pandangannya justru sering tertuju pada *smartphone* yang ada di tangannya. Menurut Hanika (2015) *phubbing* adalah ketergantungan media yang semakin seseorang bergantung pada kebutuhannya dalam menggunakan media, maka semakin penting peranan media dalam kehidupan seseorang dan hal tersebut akan memberikan lebih banyak pengaruh kepada individu yang bersangkutan. Jintarin Jaidee seorang psikiater dari Bangkok (dalam Youstri, 2018) menyebutkan bahwa perilaku *phubbing* dengan berkali-kali mengecek *smartphone* dapat mengakibatkan kecanduan yang lainnya seperti kecanduan *game online*, *mobile application*, atau media sosial.

Berdasarkan uraian di atas, perilaku *phubbing* adalah perilaku yang terjadi akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan yang mengakibatkan individu mengacuhkan individu lain yang berinteraksi di dalam sosial dan terindikasi menyakiti orang lain dengan berpura-pura memperhatikan lawan bicara saat diajak berkomunikasi.

2. Faktor yang Mempengaruhi

Menurut Chotpitayasunondh (2016), faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* antara lain adalah:

a. Kecanduan *Smartphone*

Penggunaan *smartphone* yang bermasalah berkaitan dengan penarikan, intoleransi, perilaku kompulsif dan gangguan fungsional. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dengan perilaku memeriksa *smartphone* secara berulang-ulang juga terkait dengan masalah hubungan interpersonal dan pengembangan kepercayaan, gangguan aktifitas sosial lainnya dan ketidakamanan dalam hubungan romantis dengan pasangan.

b. *Fear of missing out*

Ketakutan, kekhawatiran, dan kegelisahan adalah gambaran yang mungkin dimiliki orang-orang sehubungan dengan berada di atau luar adanya peristiwa, pengalaman, dan percakapan yang terjadi di lingkungan sosialnya.

Orang-orang yang memiliki rasa tidak aman terkait dengan penggunaan ponsel yang terus-menerus. Kecemasan ini tentang

keteringgalan dari informasi yang juga memainkan peran penting dalam layanan jejaring sosial, kepuasan kebutuhan, kepuasan hidup, dan suasana hati, yang semuanya telah terhubung ke tingkat kecanduan *smartphone*.

c. Kontrol Diri

Ketiga, beberapa penelitian menunjukkan bahwa kontrol diri terkait erat dengan perilaku adiktif (kecanduan) dan juga telah dikaitkan dengan penggunaan *smartphone* yang bermasalah. Dikatakan bahwa, mirip dengan gejala-gejala ketergantungan, orang-orang dengan gangguan tinggi atau tingkat kesulitan yang tinggi mengendalikan impuls mereka mungkin tidak dapat mengontrol penggunaan ponsel mereka. Sementara itu, kurangnya ketekunan dapat mengganggu fokus tugas dan meningkatkan insiden gangguan yang tidak relevan, yang juga dapat meningkatkan frekuensi penggunaan ponsel. Oleh karena itu masuk akal untuk menyarankan bahwa kontrol diri dalam memprediksi kecanduan *smartphone*. Pada akhirnya dapat memprediksi penggunaan *smartphone* bermasalah menjadi perilaku *phubbing*.

Karadag, dkk (2015) juga menambahkan beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku *phubbing*, yaitu:

a. Gangguan komunikasi

Mengindikasikan bahwa seseorang yang sering mengalami gangguan dalam berkomunikasi dengan menggunakan ponsel mereka dalam lingkungan interaksi sosial.

b. Memiliki obsesi pada *smartphone*

Terindikasikan bahwa seseorang yang selalu membutuhkan *smartphone* di dalam lingkungan sosial mereka. Mereka akan sulit berjauhan dengan *smartphone*.

Kadarag, dkk (2015) menambahkan faktor-faktor pendukung perilaku *phubbing* lainnya, yaitu:

a. Kecanduan *Smartphone*

Kecanduan teknologi ini memiliki konsekuensi seperti penggunaan teknologi yang berlebihan, ditambah dengan fitur-fitur menarik memiliki efek yang signifikan. Kecanduan ini sebagian besar mempengaruhi kehidupan manusia.

b. Kecanduan internet

Studi ini menunjukkan bahwa *smartphone* saja tidak bermasalah, yang menjadi masalah adalah yang disebabkan oleh aplikasi didalamnya. Salah satu yang menjadi masalahnya adalah tetap *online* untuk waktu yang lama (Chou, 2000). Fakta bahwa durasi waktu yang dihabiskan untuk internet memicu penggunaan internet yang patologis (Nalwa, 2003).

c. Kecanduan sosial media

Media sosial yang mencakup banyaknya situs seperti permainan, komunikasi, pertukaran informasi dan berbagai multimedia yang dapat mendorong seseorang untuk tetap *online* dari komputer maupun *smartphone*. Media sosila di komputer membutuhkan meja, beda

halnya dengan *smartphone* yang dapat dibawa kemana-mana setiap saat.

d. Kecanduan *game*

Kecanduan *game* adalah salah satu yang dapat meningkatkan perilaku *phubbing*. Hal ini dibantu dengan individu yang tidak memiliki keterampilan manajemen waktu dalam menggunakannya untuk menghindari masalah dan sebagai alat relaksasi mental (Wood, 2008).

Berdasarkan faktor yang mempengaruhi perilaku maka dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku *phubbing* yaitu kecanduan atau penggunaan *smartphone* yang berlebihan, faktor *Fear of missing out* atau ketakutan akan ketinggalan informasi dan faktor kontrol diri. Adapun faktor yang dikemukakan oleh Karadag ada dua faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* yaitu gangguan komunikasi dan memiliki obsesi pada *smartphone*. Ada empat faktor pendukung seseorang melakukan *phubbing* yaitu kecanduan *smartphone*, kecanduan internet, kecanduan sosial media, dan kecanduan *game*.

C. Pengaruh *Phubbing* terhadap Interaksi Sosial pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru

Komunikasi yang baik yaitu komunikasi yang terjadi jika adanya hubungan timbal balik. Pada masa remaja, berinteraksi sangat penting dalam masa perkembangannya karena banyaknya tuntutan-tuntutan yang harus dipenuhi yaitu perkembangan fisik, psikis dan yang paling utama adalah perkembangan secara sosial. Menurut Hinigharst (dalam Sarwono, 2006) mengatakan bahwa seorang remaja harus memiliki interaksi sosial yang baik dengan lingkungannya. Semakin baik kemampuan interaksi sosialnya, biasanya semakin mudah mendapatkan teman, maupun berkomunikasi dengan baik dan semua itu dilakukan tanpa menyebabkan perasaan tegang ataupun perasaan tidak enak yang mampu mempengaruhi emosinya.

Menurut Bonner (dalam Ahmadi, 2002) mengatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, dimana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku individu yang lain. Di setiap terjadinya interaksi sosial maka adanya timbal balik antara individu dengan individu yang lain. Hubungan timbal balik yaitu hubungan yang saling menguntungkan satu dengan yang lain. Pada perilaku *phubbing* hubungan timbal balik tidak terjadi dengan baik, karena *phubber* tidak akan merespon dengan simpati bahkan terkesan tidak peduli.

Menurut Karadag (2015) menyatakan bahwa *phubbing* dapat diartikan sebagai perilaku menyakiti perasaan lawan bicara yang menunjukkan sikap acuh tak acuh dan membuat orang lain merasa tidak dihargai yang dilakukan

berulang kali oleh seseorang dalam berinteraksi yang terjadi dalam interaksi individu pada individu, individu pada kelompok, dan kelompok pada kelompok. *Smartphone* digunakan sebagai alat untuk memenuhi kesepian atau kesendirian dan kebutuhan untuk mengelola diri sendiri. Saat seseorang merasakan kesepian seseorang akan lebih memilih untuk melakukan *phubbing* daripada harus berinteraksi dengan orang lain. Biasanya hal ini sering terjadi saat seseorang berada di tengah keramaian, saat makan, dan berkumpul dengan keluarga (Pinchot dkk, 2010).

Seseorang yang disibukkan dengan *smartphonenya* dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan. Padahal salah satu bentuk indikator suatu komunikasi dikatakan efektif adalah kesamaan pemahaman antara pengirim dan penerima pesan (Devito, 2015). Jika salah satu individu menggunakan *smartphone* saat terlibat dalam perbincangan bukan tidak mungkin bahwa mereka tidak menyerap informasi secara maksimal dan sebagai akibatnya lawan *bicara mereka harus mengulang pernyataan yang sama.

Adapun penelitian dari Yusnita (2017) menunjukkan hasil temuannya bahwa *phubbing* berkorelasi negatif terhadap interaksi sosial. Hal ini mempertegas hasil penelitian Firdaus (2015) yang menunjukkan bahwa *smartphone* mempengaruhi proses interaksi sosial. *Smartphone* menjadikan seseorang malas untuk berinteraksi baik kepada teman dan keluarga, hal ini dikarenakan lebih suka menggunakan fitur sosial media dan *smartphone* dapat menghilangkan rasa solidaritas dan rasa hormat kepada sesama.

D. Hipotesis

Terdapat pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada remaja. Semakin tinggi perilaku *phubbing* pada siswa SMA Negeri 8 maka interaksi sosial akan semakin rendah. Sebaliknya, semakin rendah perilaku *phubbing* maka interaksi sosial semakin tinggi.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Variabel bebas (X) : *Phubbing*
2. Variabel Terikat (Y) : Interaksi Sosial

B. Definisi Operasional

1. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia yang saling pengaruh dan mempengaruhi dan yang mempunyai makna sebagai ransangan dan yang lain sebagai respon. Interaksi sosial diukur dengan menggunakan skala interaksi sosial yang disusun oleh Mirangningsih (2013). Semakin tinggi skor skala menunjukkan semakin positif interaksi sosial seseorang. Sebaliknya, semakin rendah skor skala maka menunjukkan semakin negatif interaksi sosial seseorang.

2. Perilaku *Phubbing*

Perilaku *phubbing* merupakan perilaku mengacuhkan individu lain pada proses berinteraksi dan terindikasi menyakiti orang lain dengan berpura-pura memperhatikan lawan bicara saat diajak berkomunikasi. Perilaku *phubbing* diukur dengan menggunakan skala *phubbing* yang

disusun oleh Karadag, dkk (2015) dan telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh peneliti. Semakin tinggi skor skala yang didapatkan, maka akan semakin tinggi perilaku *phubbing* yang dilakukan seseorang. Sebaliknya, semakin rendah skor skala yang didapatkan, maka semakin rendah perilaku *phubbing* yang dilakukan seseorang.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2006). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 8 Pekanbaru yang terdiri dari 23 kelas dari 2 jurusan yaitu IPA dan IPS dengan jumlah seluruh siswa kelas X dan XI sebanyak 648 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi (Bungin, 2005). Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dianggap sebagai sumber data yang penting untuk mendukung penelitian (Sugiyono, 2015). Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan tenaga, dana, dan waktu, maka peneliti

dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel tersebut, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif atau mewakili.

Peneliti menggunakan rumus Slovin dengan taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5% sehingga ketepatan sampel sebesar 95%, dengan rumus berikut ini :

$$n = \frac{N}{(1 + N \cdot (e)^2)}$$

$$n = \frac{648}{(1 + 648 \cdot 0,0025)}$$

$$n = 247$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Batas toleransieror

Teknik penentuan *sampling* adalah cara yang digunakan untuk mengambil sampel (Hadi, 2002). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan menggunakan *disproportionate stratified random sampling*. Menurut sugiyono (2015) *disproportionate stratified random sampling* adalah teknik yang digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang berstrata, sehingga dengan teknik *sampling* ini akan memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi. Adapun cara peneliti mengambil

sampel yaitu peneliti melakukan random terhadap masing-masing kelas X dan XI dimana peneliti mengambil 124 orang untuk kelas X dan 124 untuk kelas XI.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian berfungsi untuk mendapatkan data primer penelitian. Menurut Arikunto (2006) terdapat beberapa teknik dalam pengumpulan data yaitu angket, tes, interview, observasi, dokumentasi, dan skala psikologi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala. Azwar (2007) skala psikologi selalu mengacu kepada alat ukur aspek atau atribut efektif, skala sikap berupa kumpulan pernyataan mengenai suatu objek sikap. Setiap respon atas pernyataan sikap kemudian dapat memberikan kesimpulan mengenai arah dan intensitas dari sikap individu.

Penelitian ini menggunakan dua skala yaitu skala perilaku *phubbing* dan skala interaksi sosial. Adapun aitem skala perilaku *phubbing* dan skala interaksi sosial disusun dengan skala Likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap fenomena sosial (Sugiyono, 2017). Skala penelitian ini terdiri dari dua sikap yaitu pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Menurut Azwar (2007) pernyataan yang *favorable* merupakan pernyataan yang mendukung atau memihak pada sikap dan pernyataan yang *unfavorable* merupakan pernyataan yang tidak mendukung sikap. Setiap masing-masing jawaban memiliki skor yang berbeda-beda.

1. Skala Perilaku *Phubbing*

Skala perilaku *phubbing* dalam penelitian ini merupakan skala adaptasi yang disusun oleh Karadag, dkk (2015). Skala ini disusun berdasarkan dua faktor yaitu gangguan dalam komunikasi dan memiliki obsesi pada *smartphone*. Faktor-faktor perilaku *phubbing* tersebut dijabarkan dalam bentuk item-item yang terdiri dari pernyataan-pernyataan. Skala ini memiliki besar reliabilitas dengan jumlah 10 aitem yang terdiri dari 10 *favorable* dan tidak memiliki *unfavorable* pada faktor satu yaitu 5 aitem yang memiliki nilai $0,87$ dan 5 aitem pada faktor dua memiliki nilai sebesar $0,85$

Pernyataan-pernyataan ini akan disajikan dalam *favorable* dan *unfavorable*. Hal ini sesuai dengan pola skala Likert, dalam skala Likert ada lima tingkat jawaban mengenai kesesuaian responden terhadap isi pernyataan itu, yaitu kategorisasi SS – S – N – TS – STS adalah kecenderungan pendapat responden kearah sesuai atau tidak sesuai. Adapun nilai untuk pernyataan *favorable* adalah dari sangat sesuai = 5 sampai sangat tidak sesuai = 1. Sedangkan untuk pernyataan yang *unfavorable* adalah dari sangat tidak sesuai = 5, tidak sesuai = 4, netral = 3, sesuai = 2, dan sangat sesuai = 1.

Deskripsi penjabaran alat ukur dalam bentuk *blueprint* pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1
Blueprint skala Perilaku Phubbing sebelum Try Out

Faktor	Aitem Favorable
Gangguan dalam berkomunikasi	3, 4, 10, 2, 1
Memiliki obsesi dalam telepon	8, 7, 6, 9, 5
Jumlah	10

2. Skala Interaksi Sosial

Skala interaksi sosial dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari skala yang dibuat oleh Mirangningsih (2013). Skala ini memiliki nilai reliabilitas 0,969 dengan jumlah aitem 53, yang terdiri dari 28 aitem *favorable* dan 25 aitem *unfavorable*. Skala ini didasari pada syarat terjadinya interaksi sosial. Ada delapan pokok kontak sosial yaitu percakapan, saling pengertian, kerjasama, keterbukaan, empati, dukungan atau motivasi, rasa positif, dan kesamaan.

Selanjutnya akan disajikan pengembangan penjabaran dalam bentuk *blueprint* pada tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3.2
Blueprint skala Interaksi Sosial sebelum Try out

Ciri-ciri	Indikator	Nomor Aitem		Total
		Favorable	Unfavorable	
Percakapan	Berbicara dengan orang tua	1	3	7
	Berbicara dengan teman dan guru	4	5, 7	
	Melakukan kontak mata	2	6	
Saling Pengertian	Menghargai orang lain	10	13	6
	Memberikan kesempatan lawan bicara	9	11	
	Saling memahami perasaan satu sama lain	8	12	
Bekerjasama	Kesediaan untuk membantu	14, 20	18, 23	11
	Saling memberi dan menerima pengaruh	17	16, 19, 21	
	Melakukan kegiatan bersama orang lain	15, 22	24	
Keterbukaan	Kesediaan untuk membuka diri	25,28,29	27, 30	7
	Bereaksi secara jujur	26	31	
Empati	Peka terhadap yang dihadapi orang lain	33, 36	34	6
	Menempatkan diri pada situasi yang dialami orang lain	32	35, 37	
Memberikan dukungan/ motivasi	Saling memberikan dukungan satu sama lain	38	40	4
	Tidak mengevaluasi orang lain	41	39	
Rasa positif	Memberikan penilaian positif terhadap orang lain	42, 46	44, 48	7
	Menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan	45, 47	43	
Adanya kesamaan dengan orang lain	Menganggap bahwa semua orang mempunyai kedudukan yang sama	49, 51,53	50, 52	5
	Jumlah	28	25	53

E. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas Alat Ukur

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu alat dalam melakukan fungsi ukurnya (Azwar, 2013). Valid tidaknya alat ukur tergantung pada mampu tidaknya alat ukur tersebut mencapai tujuan pengukuran yang dikehendaki dengan tepat. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini tidak dilakukan pengujian validitasnya, karena alat ukur yang digunakan merupakan alat ukur hasil adaptasi (skala *phubbing*) dan hasil modifikasi (skala interaksi sosial).

2. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas merupakan terjemahan dari kata *reliability* yang berasal dari kata *rely* dan *ability*. Walaupun reliabilitas memiliki berbagai macam nama lain seperti keterpercayaan, keandalan, keajegan, kestabilan, konsistensi dan sebagainya, namun ide pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2013).

Tujuan dari uji reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana alat ukur mempunyai konsistensi relatif tetapi jika dilakukan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama, selama aspek-aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Dalam hal ini relatif sama berarti tetap ada toleransi terhadap perbedaan-perbedaan diantara hasil pengukuran. Bila perbedaan itu sangat besar dari waktu ke waktu, maka

hasil pengukuran tersebut tidak dapat dipercaya dan dikatakan tidak reliabel (Azwar, 2013).

Tinggi rendahnya reliabilitas ditunjukkan secara empirik oleh koefisien reliabilitas. Semakin tinggi koefisien berarti menunjukkan tingkat reliabilitas yang semakin baik (Azwar 2013). Koefisien reliabilitas yang mendekati 1,0 maka semakin tinggi reabilitasnya, sebaliknya jika reabilitasnya mendekati angka 0,5 maka semakin rendah tingkat reabilitasnya.

Sebelum dilakukan uji reliabilitas, peneliti melakukan uji daya diskriminasi dengan tujuan memilih aitem yang memiliki daya beda aitem $> 0,25$. Hal ini dilakukan untuk menaikkan nilai reliabilitas skala yang diuji. Kriteria pemilihan aitem berdasar korelasi aitem total menurut Azwar (2007) yang mengatakan bahwa dalam indeks daya diskriminasi aitem $> 0,30$ dianggap memuaskan. Jumlah aitem yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, maka dapat menurunkan sedikit batas kriteria menjadi 0,25 agar jumlah aitem yang diinginkan tercapai.

F. Metode Analisis Data

Data dalam penelitian ini merupakan data yang bersifat kuantitatif. Untuk itu data tersebut akan dianalisis dengan pendekatan statistik. Ada dua hal yang dilakukan dalam cara menganalisis data kuantitatif dalam

penelitian ini, yaitu : (1) uji asumsi dasar yang meliputi uji normalitas dan uji linieritas, (2) uji hipotesis.

1. Uji Asumsi Dasar

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data penelitian yang dapat dilihat dari kurva normal. Pada hitungan uji normalitas dihitung dengan menggunakan program komputer *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 23.0 for windows*. Data dikatakan normal jika $Z < 1,97$ atau $p > 0,05$

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk melihat arah, bentuk, dan kekuatan hubungan antara variabel x dan y . Uji linieritas pengaruh yang dilakukan terhadap variabel *phubbing* dengan interaksi sosial pada remaja untuk melihat linear atau tidak, digunakan uji linearitas. Kaidahnya dengan melihat nilai p dari nilai F (*Deviation from linearity*). Jika $p > 0,05$ maka hubungan linear, tetapi jika $p < 0,05$ maka hubungan tidak linear.

2. Uji Hipotesis

Teknik statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi adalah teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui sebab akibat antara variabel terikat (X) dan variabel bebas (Y). Penyelesaian analisis dilakukan dengan bantuan program *SPSS 23.0 for Windows*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Penelitian

1. Orintasi Kancan Penelitian

a. Profil SMAN 08 Pekanbaru

SMA Negeri 8 Pekanbaru pada mulanya adalah SMPP 49 Pekanbaru yang didirikan pada bulan Januari 1976 dengan SK Mendikbud 26 November 1975 Nomor 0261/0/1975. Januari 1986, nama SMPP 49 diganti dengan SMA Negeri 6 Pekanbaru yang diresmikan oleh Bapak Kepala Kantor Wilayah. Perubahan nama tersebut sesuai dengan SK No.0353/0/1985. Pada 15 April 1997, SMA Negeri 6 Pekanbaru mengalami penggantian nama menjadi SMU Negeri 8 Pekanbaru Binaan Khusus sesuai dengan SK No. 034/0/1997, tanggal 7 Maret 1997 mengalami perubahan nama menjadi SMA Negeri 8 Pekanbaru.

SMA Negeri 8 Pekanbaru yang berlokasi di jalan Abdul Muis No.14, Cinta Raja, Sail, Kota Pekanbaru, Riau. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah menengah atas dengan akreditasi A yang berada di Provinsi Riau. Sekolah ini memiliki visi “Terwujudnya SMA Negeri 8 Pekanbaru sebagai sekolah nasional yang unggul dibidang akademis, disiplin, agamis dan kompetitif di lingkungan sekolah yang bersih, indah rindang dan alami”.

b. Proses Perizinan

Sebelum melakukan penelitian, persisapan yang dilakukan peneliti adalah meminta surat izin untuk melakukan penelitian kepada bagian tata usaha fakultas psikologi Universitas Islam Riau pada tanggal 12 Maret 2019 dengan nomor surat : 265/E-UIR/27-F.Psi/2019 pada tanggal 13 Maret 2019 penelitian mengajukan permohonan untuk penelitian ke Badan Perancangan Pembangunan Daerah Provinsi Riau. Peneliti melakukan penelitian ke SMA Negeri 8 Pekanbaru pada tanggal 27 Maret 2019.

c. Pelaksanaan Uji Coba

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan alat ukur yang akan digunakan. Proses yang menentukan keberhasilan penelitian psikologi yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melakukan uji coba terhadap alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk mengetahui aitem-aitem valid yang dapat digunakan sebagai alat ukur. Penelitian ini menggunakan dua skala alat ukur yaitu skala perilaku *phubbing* dan skala interaksi sosial.

Uji coba penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XII IPA SMA Negeri 8 Pekanbaru yang berjumlah 60 orang. *Try out* dilakukan selama 1 hari yaitu pada tanggal 01 Maret 2019. Skala diberikan kepada siswa dan diambil skala dikembalikan setelah siswa selesai mengisi saat itu juga.

d. Hasil Uji Coba

Menurut Azwar (2010), suatu alat sebelum digunakan harus uji coba terlebih dahulu, untuk mengetahui ketepatan dan kecermatannya dalam melakukan fungsi ukurannya. Hal ini dikenal dengan validitas dan reliabilitas. Setiap alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini di uji validitasnya menggunakan validitas isi. Menurut Azwar (2015) penetapan aitem yang valid berdasarkan aitem yang mempunyai koefisien 0,30 jika jumlah aitem yang lolos tidak mencukupi jumlah yang diinginkan koefisien menjadi 0,25, pada penelitian ini menggunakan batas nilai koefisien 0,25. Reliabilitas adalah sejauh mana alat ukur mempunyai konsistensi relatif jika dilakukan pengukuran ulang terhadap subjek yang sama. Semakin tinggi korelasi koefisiennya maka semakin tinggi reliabilitasnya. Reliabilitas diketahui dengan menggunakan skala *Alpha Cronbach's* dengan bantuan perangkat lunak yaitu *SPSS 23,0 for windows*.

1) Skala Perilaku *Phubbing*

Untuk skala perilaku *phubbing*, peneliti mengadaptasi skala dengan cara meminta para ahli bahasa inggris untuk menerjemahkan skala dari bahasa inggris ke bahasa indonesia. Ahli yang menerjemahkan skala *phubbing* adalah ahli penerjemah dari pusat bahasa Universitas Islam Riau dan balai bahasa Universitas Riau. Setelah mendapatkan hasil terjemahan

dari masing-masing ahli, peneliti meminta *judgement* dari 1 orang *professional* pada bidang psikologi untuk menilai kesesuaian hasil terjemahan dengan konsep psikologi yang diukur.

Berdasarkan hasil uji coba pada skala perilaku *phubbing* didapatkan hasil dari 10 butir aitem tidak ada aitem yang tidak valid, dengan hasil reliabilitas 0,787. Hasil setelah melakukan uji coba dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1

***Blue print* skala perilaku *phubbing* untuk penelitian**

Faktor	Aitem <i>Favorable</i>
Gangguan dalam berkomunikasi	3, 4, 10, 2, 1
Memiliki obsesi dalam telepon	8, 7, 6, 9, 5
Jumlah	10

2) Skala Interaksi Sosial

Berdasarkan hasil uji coba pada skala interaksi sosial didapatkan hasil perhitungan daya beda aitem pada interaksi sosial dari 53 butir aitem terdapat 36 butir aitem yang valid, dimana ada 17 butir aitem yang gugur yaitu pada aitem nomor 2, 7, 11, 12, 17, 19, 21, 22, 27, 30, 31, 40, 42, 43, 47, 50, 52 setelah dilakukan seleksi butir aitem didapat hasil reliabilitas sebesar 0,917. Hasil seleksi butir aitem setelah uji coba dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.2
Blueprint skala Interaksi Sosial untuk penelitian
(setelah try out)

Ciri-ciri	Indikator	Nomor Aitem		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Percakapan	Berbicara dengan orang tua	1	3	5
	Berbicara dengan teman dan guru	4	5	
	Melakukan kontak mata		6	
Saling Pengertian	Menghargai orang lain	10	13	4
	Memberikan kesempatan lawan bicara	9		
	Saling memahami perasaan satu sama lain	8		
Bekerjasama	Kesediaan untuk membantu	14, 20	18, 23	7
	Saling memberi dan menerima pengaruh	16		
	Melakukan kegiatan bersama orang lain	15	24	
Keterbukaan	Kesediaan untuk membuka diri	25,28,29		4
	Bereaksi secara jujur	26		
Empati	Peka terhadap yang dihadapi orang lain	33, 36	34	6
	Menempatkan diri pada situasi yang dialami orang lain	32	35, 37	
Memberikan dukungan/ motivasi	Saling memberikan dukungan satu sama lain	38		3
	Tidak mengevaluasi orang lain	41	39	
Rasa positif	Memberikan penilaian positif terhadap orang lain	46	44, 48	4
	Menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan	45		
Adanya kesamaan dengan orang lain	Menganggap bahwa semua orang mempunyai kedudukan yang sama	49, 51, 53		3
Jumlah		22	14	36

B. Pelaksanaan Penelitian

Pada tanggal 28 Febuari 2019 sebelum peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti harus meminta izin kepada Kepala sekolah SMA Negeri 8 Pekanbaru. Pada tanggal 01 Maret 2019 melakukan uji coba skala dan pada tanggal 01 Maret 2019 peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 8 Pekanbaru dengan menyiapkan 247 kuesioner, dimana terdiri dari dua skala yaitu skala perilaku *phubbing* yang berjumlah 10 butir aitem dan skala interaksi sosial yang berjumlah 36 butir aitem. Pada 247 angket yang disebarkan penelitian mendapatkan 247 yang sudah terisi dan dapat dikelolah.

C. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada siswa SMA Negeri 8 Pekanbaru, telah dilakukannya skoring dan sudah diolah dengan *SPSS 23,0 for window* dapat diperoleh gambaran yang disajikan pada tabel 4.3

Tabel 4.3
Deskripsi Data Penelitian

Variabel Penelitian	Skor x yang diperoleh (empirik)				Skor x yang dimungkinkan (hipotetik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	XMin	XMax	Mean	SD
Perilaku Phubbing	15	47	30.88	5.866	10	50	30	6.67
Interaksi Sosial	94	172	138.11	12.492	36	180	108	24

Berdasarkan data di atas skor perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial dibuat kategorisasi di lakukan dengan tujuan untuk mengelompokkan

kelompok-kelompok terpisah cara berjenjang menggunakan aspek yang diukur. Pengelompokan dilakukan berdasarkan pada data empirik data dari tabel 4.4. Rumus kategorisasi pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4.4
Rumus Kategorisasi

Kategori	Rumus
Sangattinggi	$X > M + 1,5 SD$
Tinggi	$M + 0,5SD < X < M + 1,5 SD$
Sedang	$M - 0,5 SD < X < M + 0,5 SD$
Rendah	$M - 1,5 SD < X < M - 0,5 SD$
Sangatrendah	$X < M - 1,5 SD$

Keterangan :

M : Mean Empirik

SD: Standar Deviasi

Dilihat daritabel diatas, maka untuk variabel perilaku *phubbing* dalam penelitian ini terbagi atas 5 bagian yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Kategori skor perilaku *phubbing* dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4.5
Rentang Nilai dan Kategorisasi Subjek Skala Perilaku *Phubbing*

Kategorisasi	Rentang nilai	\sum	%
SangatTinggi	X > 40	18	7
Tinggi	34 < X < 40	60	34
Sedang	28 < X < 34	100	40
Rendah	22 < X < 28	55	22
Sangatrendah	X < 22	14	6
Jumlah		247	100

Berdasarkan kategorisasi variabel perilaku *phubbing* pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa sebagian besar subjek penelitian ini memiliki skor perilaku *phubbing* pada kategori sedang sebanyak 100 dari 247 orang yang

menjadi subjek, dengan persentase sebesar 40%. Selanjutnya, kategorisasi skor Interaksi Sosial pada tabel 4.6 dibawah ini.

Tabel 4.6
Rentang Nilai dan Kategorisasi Subjek Skala Interaksi Sosial

Kategorisasi	Rentang nilai	\bar{x}	%
Sangat Tinggi	X > 157	17	7
Tinggi	144 X < 157	64	26
Sedang	132 X < 144	96	39
Rendah	119 X < 132	56	23
Sangat rendah	X < 119	14	6
Jumlah		247	100

Berdasarkan kategorisasi variabel interaksi sosial pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa sebagian besar subjek penelitian ini memiliki skor Interaksi Sosial pada kategori sedang sebanyak 96 dari 247 orang yang menjadi subjek, dengan persentase sebesar 39%.

D. Analisis Data

1. Uji Asumsi

Sebelum dilakukan uji hipotesis telah dilakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan apakah data yang diteliti telah mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada kedua variabel yaitu variabel perilaku *phubbing* dan interaksi sosial dianalisa dengan bantuan program SPSS versi 23.0. Jika data yang didapatkan normal, artinya tidak ada perbedaan signifikan antara jumlah subjek yang diamati dengan jumlah subjek

menggunakan teoritis kurva. Seharusnya, bila dari nilai Z (*kilmogrov-Smirnov*) $>0,05$ maka sebaran normal, sebaliknya jika $<0,05$ maka sebaran dapat dikatakan tidak normal (Hadi, 2000). Berdasarkan analisis data yang dilakukan dengan menggunakan *one sample kolgomorov-smirnov test* maka didapatkan hasil seperti pada tabel 4.7

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas

Variabel	Signifikansi	Keterangan
Perilaku <i>Phubbing</i>	0,060 ($> 0,05$)	Normal
Interaksi Sosial	0,075 ($> 0,05$)	Normal

Hasil uji normalitas diatas menunjukkan bahwa variabel perilaku *phubbing* memiliki nilai signifikan sebesar 0,060 ($> 0,05$) dan variabel interaksi sosial sebesar 0,075 ($> 0,05$). Artinya, dapat dilihat bahwa kedua data dari kedua variabel yaitu perilaku *phubbing* dan interaksi sosial berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linieritas dilakukan dengan tujuan untuk melihat bentuk hubungan antara kedua variabel penelitian. Variabel bebas akan cenderung diikuti oleh variabel terikat apabila memiliki nilai $> 0,05$ maka kedua variabel dikatakan linier, sebaliknya jika $< 0,05$ maka kedua variabel dikatakan tidak linier (Hadi, 2000). Berdasarkan hasil uji linieritas yang telah dilakukan, nilai perhitungan *deviation from linierity* untuk perilaku *phubbing* dan interaksi sosial menghasilkan

F (*deviation*) = 1,536 dengan $p = 0,061$ ($>0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* dan interaksi sosial adalah linier.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diberikan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan antara perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada siswa. Analisis yang dilakukan menggunakan teknik regresi linier sederhana. Berdasarkan dari hasil uji regresi linier sederhana antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial, maka diperoleh nilai $t = -10,331$ dan nilai signifikansi $0,000$ ($<0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada Siswa SMA Negeri 8 Pekanbaru. Berdasarkan hasil uji analisis data ini menyatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Berdasarkan hasil uji determinan nilai koefisien (*R-squared*) dalam penelitian ini sebesar $0,303$. Artinya, perilaku *phubbing* memberikan sumbangan efektif sebesar $30,3\%$ terhadap interaksi sosial, sedangkan sisanya yang sebesar $69,7\%$ dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Berdasarkan tabel Anova diketahui nilai $F = 106,725$ dengan nilai sig $0,000$ maka model regresi linier sederhana $Y = a + bX$ dapat digunakan dengan Y adalah variabel *dependent* yaitu interaksi sosial, a adalah konstanta dengan nilai sebesar $173,465$, b adalah koefisien regresi dengan nilai sebesar $-1,104$, X adalah

variabel *independen* yaitu perilaku *phubbing*. Hasil perhitungan nilai koefisien regresi sederhana diatas dapat diperoleh persamaan regresi sederhana dengan rumus. Maka, $Y = 173,465 - 1,104X$.

E. Pembahasan

Setelah dilakukan pengujian hipotesis pada data penelitian mengenai perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial dengan teknik regresi linier sederhana diketahui terdapat adanya pengaruh signifikan antara perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru dengan nilai $t = -10,331$ dan nilai signifikansi $0,000$ ($<0,05$).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chotpitayasunondh (2018) yang menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat perilaku *phubbing* maka kualitas komunikasi interpersonal seseorang semakin rendah. Youarti (2018) yang menunjukkan bahwa semakin tinggi perilaku *phubbing* maka semakin rendah kepedulian sosial pada remaja, begitu juga sebaliknya semakin rendah perilaku *phubbing* maka semakin tinggi kepedulian sosialnya.

Seiring dengan berjalannya waktu, penggunaan *smartphone* yang berlebihan akan menjadikan seseorang ketergantungan pada *smartphone*. Hal ini disebabkan karena kemudahan yang disediakan *smartphone* untuk memudahkan setiap gerak hidupnya seperti berbagai kegiatan, mencari informasi, kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri. Secara sadar atau tidak

sadar dari kemudahan yang didapat mengakibatkan seseorang menjadi apatis dan semangat sosial pun menurun yang mengakibatkan anti sosial yang tinggi (Hanika, 2015).

Saat berinteraksi, komunikasi yang baik yaitu yang dapat memanajemen interaksi, dalam manajemen dapat dilihat dari bahasa tubuh, gerakan mata, ekspresi suara, dan mimik muka (Dayakisni, 2009). Sedangkan orientasi yang dilakukan pada orang lain adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan orang lain dan menganggap lawan bicara sebagai pusat perhatian. Hal ini berarti komunikasi menunjukkan bahwa tidak adanya pelaku komunikasi yang merasa diabaikan (Hanika, 2015).

Perilaku *phubbing* yang terjadi saat interaksi sosial adalah adanya penarikan kontak mata, penghindaran tatapan adalah bentuk pasif dari pengucilan sosial (Wirth dkk, 2010). Pengucilan sosial yang disebabkan oleh *phubbing* mengakibatkan terancamnya empat kebutuhan mendasar dan mengarah pada emosional negatif yaitu kebutuhan untuk merasa diinginkan atau dihargai, kebutuhan untuk mempertahankan harga diri, kebutuhan individu untuk keberadaan yang bermakna dan kebutuhan untuk mengontrol diri. Pengucilan yang dimaksud adalah bahwa saat individu diabaikan oleh orang lain sementara mereka tetap berhadapan (William, 2009a).

Saat berkomunikasi perlu adanya rasa empati yaitu memikirkan perasaan lawan bicara sebelum bertindak, menenggang hati orang lain (DeVito, 2015). Hal ini merupakan tindakan yang dianjurkan saat bergaul dan juga rasa hormat, rasa menghargai orang lain yang berfungsi dalam meningkatkan

interaksi sosial (Haugh, 2010). Perilaku *phubbing* sendiri merupakan perilaku yang dapat mengurangi interaksi sosial individu (Chopitayasonondh, 2016).

Pada perilaku *phubbing* menyebabkan seseorang merasa terganggu karena terlalu fokus menggunakan *smartphonenya* saat percakapan sedang berlangsung meskipun seseorang tersebut melakukan hal yang sama (Yusnita, 2017; Hanika, 2015). Artinya, seseorang dapat merasa tersinggung dengan *phubber* yaitu orang yang melakukan perilaku *phubbing*. Hal ini juga sejalan dengan Roberts (2017), bahwa masalah dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan yang lebih sederhana dan mudah dijumpai adalah ketika individu yang lebih fokus dengan *smartphonenya* menyebabkan dirinya mengacuhkan orang disekitarnya.

Kelemahan pada penelitian ini adalah populasi yang sedikit yaitu hanya pada siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru saja, sehingga tidak dapat menggambarkan interaksi sosial pada remaja secara luas. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan tema yang sama bisa dilakukan dengan jumlah populasi yang lebih besar agar dapat digeneralisasikan dengan kelompok subjek yang lebih luas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antar perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada siswa SMA Negeri 8 Pekanbaru yang artinya semakin tinggi perilaku *phubbing* maka semakin rendah pula interaksi sosial dan sebaliknya semakin rendah perilaku *phubbing* maka semakin tinggi interaksi sosial yang dihasilkan.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan saran yang didasari dari kelemahan dalam penelitian ini. Adapun sarannya sebagai berikut :

1. Kepada siswa agar dapat lebih bijak dalam menggunakan *smartphone* saat berada dalam situasi sosial. Guna agar dapat memberikan kesan yang baik pada lawan bicara. Pada saat berinteraksi hendaknya dapat meningkatkan rasa saling menghargai dalam dirinya, meminta izin kepada lawan bicara sebelum melihat *smartphone* dan menjaga etika baik dengan guru maupun teman.
2. Kepada orangtua ataupun institut pendidikan agar lebih bijak dalam memberikan *smartphone* dan lebih tegas untuk tidak membawa *smartphone* ke sekolah.

3. Kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih luas. Jumlah populasi yang digunakan dalam penelitian ini hanya satu sekolah. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperbanyak jumlah sampel yang akan digunakan, sehingga hasilnya akan mendekati kondisi yang sebenarnya. Variabel dalam penelitian ini sangat sedikit, yaitu hanya dua variabel, oleh sebab itu pada penelitian selanjutnya agar dapat menambahkan atau menagganti variabel lainnya yang berhubungan dengan perilaku *phubbing*, seperti: *trait boredom fear of missing out*, *internet addiction*, komunikasi interpersonal dan lain lain. Dampak dari perilaku *phubbing*, seperti *communication quality*, interaksi sosial, kepuasan hubungan, *loneliness*, dan lain-lain juga dapat dipertimbangkan untuk diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2002). *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ajo. (2014). Kemkominfo: Pengguna Internet Capai 82 Juta. Di unduh dari: http://kominform.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker#.VQaCovmUf3EJ. Diakses pada 28 Desember 2014
- Ali, M., & Asrori, M. (2012). *Psikologi remaja*. Jakarta: Bumi Aksara
- Almighwar, M. (2006). *Psikologi Remaja*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Azwar, S. (2010). *Dasar-Dasar Psikometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, S. (2013). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bungin, B. (2005). *Metode Penelitian Kuantitaif*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Charlton, J. P. & Danforth, I. D. (2010). Validating the distinction between computer addiction and engagement: Online game playing and personality. *Behaviour & Information Technology*, 29(6), 601–613. Doi : 10.1080/01449290903401978.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior*. 63, 9-18. Doi: 10.1016/j.chb.2016.05.018
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Computers in Human Behavior*, 48(6). Doi: 10.1111/jasp.12506
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyber Psychology & Behavior*, 7(5), 571–581. Doi : 10.1089/cpb.2004.7.571

- Chou, C. & Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: The Taiwan college students' case. *Computers & Education*, 35(1), 65–80. Doi : 10.1016/S0360/1315(00)00019-1
- Dayakisni, T. & Hudaniah. (2009). *Psikologo Sosial*. Malang. UMM Press.
- DeVito, J. A. (2015). *Human Communication. The basic Course*. Thirteenth Edition. USA: Pearson Education
- Firdaus, B. (2015). *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Jurusan Sosiologi Agama*. Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R. & Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 290–292. Doi : 10.1089/cpb.2008.0264
- Hadi, S. (2000). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena *phubbing* era milenial (ketergantungan seseorang pada *smartphone* terhadap lingkungannya). *Jurnal Interaksi*, 4(1), 42-51. Doi: 10.14710/interaksi.4.1.42-51
- Haomasan, P & Nofharina. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Siswa Smp Negeri 50 Bandung. *Jurnal Komunikasi*, 12 (1), 1-7. Doi : 10.21107/ilkom.v12i1.3710
- Karadag, dkk. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: a structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2). 60-74. Doi: 10.1556/2006.4.20 15.005.
- Masruroh, D. (2014). *Kompasiana: Interaksi Zaman Sekarang*. Di unduh dari: <http://www.kompasiana.com/dianmasruroh.dm/54f951e9a33311ab068b4b43/interaksi-zaman-sekarang>.
- Miraningsih, W. (2013). *Hubungan Antara Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Perilaku Reproduksi Sehat pada Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Purworejo*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Monks, F.J. dkk. (2002). *Psikologi Perkembangan : Pengantar dalam Berbagai Bagianya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pinchot, dkk. (2011). *How Mobile Technology is Changing Our Culture*. CONISAR Proceedings USA: Conference on Information Systems Applied Research. 4(1), 39-47. Di unduh dari: <http://jisar.org/2011-4/N1/JISARv4n1p39.pdf>

- Prasetyo, R. A. (2017). *Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Smartphone) Dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Pertiwi, W. K. (2018). *Penjualan Smartphone Global Kembali Positif, Satu Merek Melesat*. Di unduh dari : <https://tekno.kompas.com/read/2018/06/05/16330097/penjualan-smartphone-global-kembali-positif-satu-merek-melesat>
- Roberts, J. A., & Meredith E, D. (2017). Phubbed and Alone: Phone Snubbing, Social Exclusion, and Attachment to Social Media. *Journal of the Association for Consumer Research*, 2(2), 155-163. Doi: 10.1086/690940
- Sarwono, S. W. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Santoso, S. (2014). *Teori – Teori Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama
- Santrock, J. W. (2003) John W. Adolescence. *Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development (13th Edition)*. New York: McGraw Hill
- Smith, A. (2012). 46% of American adults are smartphone owners. Pew Internet & American Life Project.
- Soekanto. (2002). *Sosiologi Untuk Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Soekanto, S. (2013). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT. Raja grafindo Persada
- Sugiyono. (2005). *Komunikasi Antar pribadi*. Semarang: UNNES Press
- Sugiyono. (2006). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suranto, A. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta, Graha Ilmu.

Taspocott, D (2008). *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your orld*. McGraw-Hill.

Widodo, A. S., & Niken T. (2013). Harga Diri Dan Interaksi Sosial Ditinjau Dari Status Sosial Ekonomi Orang Tua. *Jurnal Psikologi Indonesia*. 2(2), 131 – 138. Di unduh dari : <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/persona/article/download/100/89>

Walgito, B. (2003). *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: C.V Andi Offset

Williams, K. D. (2009). Ostracism: A temporal need threat model. *Advances in Experimental Social Psychology*, 41, 275–314. Doi: 10.1016/S0065-2601(08)00406-1

Wirth, J. H., Sacco, D. F., Hugenberg, K., & Williams, K. D. (2010). Eyegaze as relational evaluation: Averted eye gaze leads to feelings of ostracism and relational devaluation. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 36, 869–882. Doi: 10.1177/0146167210370032

Wood, R. T. (2008). Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 169–178. Doi: 10.1007/s11469-007-9118-0

Youarti, Inta Elok & Nur Hidayah. (2018). Perilaku *Phubbing* Sebagai Karakter Remaja Generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*. 4(1), 143-152. Doi: 10.26638/jfk.553.2099

Yusnita, Yuna & Hamdani M. Syam. (2017). Pengaruh Perilaku *Phubbing* Akibat Penggunaan *Smartphone* Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*. 2(3), 1-11. Di unduh dari: <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/viewfile/3662/2115>