

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era sekarang yang semuanya serba canggih, Informasi serta teknologi mengalami yang sangat signifikan dapat kita lihat, terutama pada kemajuan di bidang teknologi, informasi bahkan di bidang komunikasi. Perubahan tersebut terlihat dalam penggunaan internet yang memudahkan dalam mengakses informasi, selain itu hal lain perubahan teknologi, informasi, dan komunikasi juga terlihat dalam bertambahnya persentase yang memiliki/menguasai *smartphone*.¹ Dalam sepuluh tahun terakhir di Indonesia menunjukkan kemajuan yang signifikan, yaitu terlihat pada tahun 2013, tercatat sekitar 50,94 % penduduk yang memiliki/menguasai *smartphone*, kemudian pada tahun 2023 berkembang lebih pesat yaitu tercatat sebanyak 67,29 % penduduk telah memiliki/ menguasai *smartphone*.²

Sebelum adanya perkembangan informasi dan komunikasi yang begitu pesat, masyarakat biasa melakukan komunikasi maupun interaksi dengan sesama secara langsung yaitu dengan saling bercengkrama bersama, namun sekarang karena semakin modern masyarakat melakukan komunikasi jarak jauh maupun jarak dekat menggunakan bantuan alat canggih yaitu *smartphone*. *Smartphone* merupakan alat canggih seluler yang di dalam perangkatnya memiliki fungsi yang hampir sama dengan fungsi komputer yaitu dilengkapi

¹ Ita Paridawati dkk, "Persepsi orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar, *Journal On Teacher Education*, Vol. 2 No. 2, (2021), Halaman 29.

² Website BPS:

<https://www.bps.go.id/id/publication/2024/08/30/f4b846f397ea452bdc2178b3/statistik-telekomunikasi-indonesia-2023.html> diakses pada 17 September 2024 Pukul 21.30 WIB.

oleh beberapa fitur canggih seperti layanan internet, game, kamera, video, mp3 dan fitur lainnya. Hal tersebut didukung pula dengan adanya sosial media seperti *Google*, *WhatsApp*, *Youtube*, dan juga maraknya *game* online. Sehingga mempermudah pengguna untuk mengakses dan menemukan informasi.³

Pada tahun 2020, dengan total populasi Indonesia mencapai 272,1 juta jiwa, tercatat sekitar 175,4 juta pengguna *smartphone*, sedangkan pada tahun 2018 terdapat 177,9 juta pengguna *smartphone*, dan jumlah *smartphone* yang terhubung ke jaringan internet mencapai 338,2 juta unit, mengindikasikan bahwa masyarakat semakin memiliki lebih dari satu *smartphone*. Selain itu, akses internet tidak hanya terbatas pada orang dewasa, tetapi juga mencakup remaja dan anak-anak. Jumlah pengguna aktif media sosial tercatat mencapai 160 juta orang, yang menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* mengalami peningkatan, mengingat sebagian besar penggunaanya berasal dari kalangan anak-anak dan remaja.⁴

Salah satu dampak positif yang dapat diberikan oleh kecanggihan teknologi adalah mudahnya arus dalam pembaharuan dan perkembangan dari teknologi *smartphone*, namun sayangnya, terdapat dampak negatif yang diklaim dapat mengubah perilaku pengguna *smartphone* tersebut. Hal itu terlihat ketika terdapat kecanggihan fitur dan kemudahan yang ditawarkan seperti akses internet, pengguna *smartphone* cenderung enggan berpisah dengan *smartphone* dan durasi waktu pemakaiannya terlalu berlebihan.

³ Ingrid Margaretha, Fathana Gina, "Tendensi *Smartphone Addiction* dan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa", *Social Philantropic: Jurnal Kajian Ilmu Sosial dan Psikologi*, Vol. 2 No. 1, (2023), Halaman 2.

⁴ Ingrid Margaretha, Fathana Gina, "Tendensi *Smartphone Addiction* dan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa", *Social Philantropic: Jurnal Kajian Ilmu Sosial dan Psikologi*, Vol. 2 No. 1, (2023), Halaman 29.

Faktanya, seringkali pengguna *smartphone* mengacuhkan atau mengabaikan orang lain yang ada disekitarnya karena lebih sibuk memainkan *smartphonanya* tersebut.⁵

Tindakan mengabaikan atau tidak memperdulikan orang disekitarnya dalam suatu lingkungan karena lebih terfokus terhadap ponsel daripada membangun sebuah percakapan dikenal dengan istilah *phubbing*.⁶ Karadag dkk, mengartikan perilaku *phubbing* yaitu perilaku seseorang selalu melihat ponselnya ketika sedang berbicara bersama individu lainnya, sibuk mengoperasikan *smartphonanya*, dan mengabaikan komunikasi antarpribadi.⁷ Karadag dkk, memaparkan terdapat beberapa pemicu munculnya perilaku *phubbing* yaitu adiksi *smartphone*, media sosial, internet, dan adiksi *game*.⁸ Dalam penelitian lain juga menyebutkan beberapa yang bisa mempengaruhi perilaku *phubbing* yaitu intensitas penggunaan *smartphone* dan interaksi sosial.⁹

Di indonesia di Tahun 2018 fenomena dari perilaku *phubbing* mencapai hingga 60 %. Sedangkan, pada tahun 2021 perilaku *phubbing* masuk dalam kategori tinggi dengan persentase mencapai 81,7%.¹⁰ Dari hasil persentase tersebut, menunjukkan bahwasanya perilaku *phubbing* mengalami

⁵ Noor Hafizah, Muhammad Ali Adriansyah, Rini Fitriani Permatasari, “Kontrol Diri dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Perilaku Phubbing, *PSIKOBORNEO: Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol. 9 No. 3, (2021), Halaman 631.

⁶ Ainul Fadilah, Rr Amanda Pasca Rini, Nindia Pratitis, “Perilaku Phubbing Pada Remaja: Menguji Peranan Kontrol Diri Dan Interaksi Sosial”, *INNER: Journal of Psychological Research*, Vol. 2 No. 2, (2022), Halaman 151-152.

⁷ Engine Karadag, et. al., “Determinantas Of Phubbing, Which Is the Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equatin Model”, *Journal Of Behavioral Addictions*, Vol. 4 No. 2, (2015), Halaman 60.

⁸ Engine Karadag, et. Al., Halaman 60.

⁹ Devi Kusuma Wati & Ahmad Liana Amrul Haq, “Pengaruh Intensitas Menggunakan *Smartphone* dan Interaksi Sosial Terhadap Perilaku Phubbing pada Remaja”, *JUPES: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 3 No. 2, (2024).

¹⁰ Putri Amelia Pratiwi, “Gambaran Perilaku Phubbing Pada Generasi Z”. *Jurnal Socio Humanus*, Vol. 3 No. 3, (2021), Halaman 6.

perkembangan yang sangat pesat. Seseorang yang melakukan perilaku *phubbing* cenderung mengacuhkan lawan bicarannya dan selalu lebih fokus serta asyik dengan *smartphonenya* ketika sedang berinteraksi, perilaku tersebut dapat merusak hubungan interpersonal dan keharmonisan hubungan dengan orang disekitarnya. Dina Julia Ilham & Rinaldi, dalam penelitiannya menjelaskan dampak dari perilaku *phubbing*, yaitu renggangnya hubungan harmonis dengan keluarga, menghancurkan hubungan pertemanan, serta individu menjadi individualistik serta antisosial.¹¹ Penelitian lain yakni Karadag dkk, menjelaskan bahwa perilaku *phubbing* memiliki dampak negatif terhadap kemampuan dalam berkomunikasi, bila seseorang sedang ingin melakukan komunikasi atau diskusi kemudian seseorang lainnya melakukan perilaku *phubbing* maka akan menimbulkan rasa kecewa, merasa diabaikan, bahkan akan merasa tidak dihargai yang bisa mengakibatkan hubungan dengan individu menjadi tidak harmonis.¹²

Peneliti melakukan observasi di Dsn. Mangurejo, Ds. Bangkok, Kec. Gurah, Kab. Kediri, ditemui pada daerah ini remaja khususnya remaja awal usia 12-15 tahun sering melihat *smartphonenya* ketika sedang diajak berkomunikasi atau sedang melakukan percakapan dengan orang disekitarnya, selain itu ketika sedang bersama keluarga, teman, maupun masyarakat mereka tetap fokus kepada *smartphonenya*, ada juga yang tetap memilih tetap berada di rumah dengan tetap memainkan ponselnya daripada bermain dan berkumpul dengan teman seumuranya, selalu memegang ponsel kemanapun individu itu

¹¹ Shinta Dwi Sarlini, Elni Yakub, Siska Mardes, "Analisis Perilaku *Phubbing* Dan Faktor Penyebabnya". *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 9 No. 21, (2023), Halaman 724.

¹² Azhar Aziz, Fika Ayu Safitri, Babby Hasmayni, "Pengaruh Adiksi Smartphone Terhadap *Phubbing* Pada Siswa SMK Negeri 9 Medan, *Jurnal Islamika Granada*, Vol. 3 No. 2, (2023), Halaman 41.

pergi serta selalu meletakkan dan memastikan *smartphonenya* selalu ada di dekatnya. Dalam penggunaan *smartphone* didukung oleh fasilitas jaringan internet maupun wifi yang hampir semua rumah, toko, warung di Dusun Mangurejo, Desa Bangkok, Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri yang memiliki jaringan wifi tersebut.¹³

Peneliti melanjutkan observasi lebih lanjut dengan melakukan wawancara pribadi kepada beberapa ibu dari remaja awal di Dusun Mangurejo, Peneliti sering mendapatkan keluhan ibu dari remaja awal yang sering melakukan *obsesi smartphone* dan sering mengabaikan interaksi sosialnya sehingga timbul perilaku *phubbing* salah satunya Ibu dari AH (Usia 15 Tahun) dan AS (Usia 12 Tahun) dimana ketika pulang sekolah dia langsung mencari hp dan mengoperasikannya dan tidak mendengarkan nasihat dari ibunya untuk mengganti baju dan makan terlebih dahulu, AH dan AS tetap mengoperasikannya hingga ibunya sudah sangat emosi baru meletakkan *smartphone* nya dan segera bergegas menemui ibunya. Selain itu ketika AS dan AH ketika keluar rumah maupun di dalam rumah tidak bisa jauh dari ponselnya dan juga terkadang enggan untuk berinteraksi dengan masyarakat di sekitar rumahnya, karena malas melakukan komunikasi dengan orang lain dan lebih nyaman untuk tinggal di rumah serta bermain *smartphone*.¹⁴

Perilaku *Phubbing* dapat dipengaruhi oleh kecenderungan Adiksi *Smartphone*. Adiksi *smartphone* merupakan salah satu variabel yang berpengaruh terhadap perilaku *phubbing* pada penelitian sebelumnya, dan dalam setiap penelitian variabel ini menjadi salah satu faktor utama yang

¹³ Hasil Observasi Peneliti di Dusun Mangurejo, pada bulan Juni 2024.

¹⁴ Hasil Wawancara dengan Ibu AH dan AS di rumah responden pada tanggal 26 Agustus 2024 pada pukul 17.00 wib.

mempengaruhi perilaku *phubbing*. Hasil penelitian yang dilakukan Karadag dkk, menunjukkan adiksi *smartphone* memberikan pengaruh positif yang paling dominan terhadap perilaku *phubbing*.¹⁵ Menurut Kwon dkk, adiksi *smartphone* merupakan sebuah tindakan ketergantungan yang dapat mengakibatkan konflik sosial seperti perilaku menghindar serta kesulitan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Gejala pengendalian diri ini dapat berpengaruh pada perilaku *phubbing*, yaitu ketika individu tidak bisa mempertimbangkan konsekuensi atau sebab akibat dalam melakukan suatu perilaku atau aktivitas tertentu.¹⁶

Individu yang mengalami kesulitan dalam pengendalian diri bisa mengganggu pekerjaan atau aktivitas individu, selain itu dapat mengganggu dalam proses berpikir dan perilaku dalam penggunaan *smartphone*.¹⁷ Yanti Rosdiana dkk, tentang Analisis Pengaruh *Smartphone Addiction*, *Self-Control* dan *Boredom Proneness* dengan Perilaku *Phubbing* di Era Society 5.0 pada Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi, menjelaskan bahwa adiksi terhadap *smartphone* memiliki pengaruh yang besar terhadap perilaku *phubbing*, dimana mahasiswa di kampus lebih memilih tetap menggunakan *smartphonenya* meskipun sedang berinteraksi dengan teman-teman mereka.¹⁸

¹⁵ Engine Karadag, et. al., "Determinantas Of Phubbing, Which Is the Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equatin Model", *Journal Of Behavioral Addictions*, Vol. 4 No. 2, (2015), Halaman 60.

¹⁶ Min Kwon, Dai-Jin Kim, Hyun Cho, Soo Yang, "The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents", *Journal plos one*, Vol. 8 No. 2, (2013), Halaman 1-2.

¹⁷ Yanti Rosdiana, Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas, Nurheni, "Analisis Pengaruh *Smartphone Addiction*, *Self Control* Dan *Boredom Proneness* Dengan Perilaku *Phubbing* di Era Society 5.0 Pada Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi", *Journal of Nursing Care & Biomecular*, Vol. 8 No. 1, (2023), Halaman 64.

¹⁸ Yanti Rosdiana, Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas, Nurheni..., Halaman 67.

Sedangkan dalam penelitian Made Jelita & Langgersari Elsari, menjelaskan berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tingkat penetrasi internet di Indonesia mengalami peningkatan pada tahun 2020, yaitu mencapai 73,7% dari total populasi. Angka ini menunjukkan kenaikan sebesar 8,9% dibandingkan tahun 2018 yang tercatat sebesar 64,8%. Adapun perangkat yang paling dominan digunakan untuk mengakses internet adalah *smartphone*, dengan persentase mencapai 95,4%, jauh lebih tinggi dibandingkan penggunaan komputer pribadi maupun laptop.¹⁹ Sementara itu, dalam penelitian Youarti dan Hidayah, tentang Perilaku *phubbing* yang menjadi karakteristik generasi Z dijelaskan bahwa remaja dalam kelompok ini, sebagai pengguna aktif *smartphone*, cenderung merasa sangat puas dengan perkembangan teknologi di bidang komunikasi. Tetapi, rasa puas yang dialami remaja tersebut seringkali membawa dampak yang negatif yaitu remaja sering memeriksa *smartphonenya* sehingga mengabaikan komunikasi dengan lawan bicaranya hingga lawan bicaranya tersebut merasa sakit hati karena terlalu asyik dengan *smartphonenya*.²⁰

Faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku *phubbing* adalah interaksi sosial dengan orang lain. Di mana perilaku *phubbing* merupakan salah satu penyebab terjadinya kerenggangan hubungan, interaksi sosial semakin berkurang, karena komunikasi tidak akan berjalan lancar jika salah satu lawan

¹⁹ Made Jelita Dwi L, Langgersari Elsari N, “*Smartphone Addiction Early Adolescents During Covid-19 Pandemic*”, *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, Vol. 2 No. 5, (2022), Halaman 618.

²⁰ Fernita Nurningtyas & Yulia Ayriza, “Pengaruh Kontrol Diri terhadap Intensitas Penggunaan Smartphone pada Remaja”, *Acta Psychologia*, Vol. 3 No. 1, (2021), Halaman 16.

bicara kita selalu terfokus pada *smartphonenya*.²¹ Menurut Gerungan, Interaksi sosial adalah hubungan yang terjadi antara dua individu atau lebih, di mana setiap perilaku yang ditunjukkan saling mempengaruhi, membentuk, atau menyempurnakan satu sama lain.²² Sedangkan Menurut Walgito, Interaksi sosial adalah hubungan antara satu individu dengan individu lainnya yang dapat saling mempengaruhi atau tidak, serta melibatkan hubungan timbal balik di antara individu tersebut.²³

Interaksi Sosial bisa terjadi ketika adanya pertemuan antar dua orang atau lebih. Melalui interaksi sosial seseorang dapat berbagi pengalaman, mempelajari hal baru, serta dapat menerapkan solusi untuk mengatasi masalah dalam kehidupan sosialnya.²⁴ Interaksi sosial pada dasarnya berupa tindakan sosial dan komunikasi, apabila kedua hal ini jika berlangsung dengan baik, maka kualitas interaksi sosial individu juga akan meningkat.²⁵ Namun faktanya, saat ini komunikasi secara langsung antara individu seringkali terganggu akibat penggunaan *smartphone* secara berlebihan, hal itu terlihat ketika seseorang yang lebih berfokus memainkan *smartphonenya* dibandingkan melakukan interaksi sosial yaitu melakukan percakapan dengan orang lain.

Dengan demikian, masalah interaksi sosial dapat memicu munculnya perilaku *phubbing*, seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa individu

²¹ Ainul Fadilah, Rr Amanda Pasca Rini, Nindia Pratitis, “Perilaku *Phubbing* Pada Remaja: Menguji Peranan Kontrol Diri Dan Interaksi Sosial”, *INNER: Journal of Psychological Research*, Vol. 2 No. 2, (2022), Halaman 153.

²² Dr. W. A. Gerungan, Dipl. Psych, *Psikologi Sosial*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2004), Halaman 62.

²³ Prof. Dr. Bimo Walgito. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*, (Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 2003), Halaman 65.

²⁴ Prof. Dr. Soerjono Soekanto & Dra. Budi Sulistyowati, M.A. *Sosiologi Suatu Pengantar (Edisi Revisi)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1982), Halaman 54.

²⁵ Devi Kusuma Wati & Ahmad Liana Amrul Haq, “Pengaruh Intensitas Menggunakan *Smartphone* dan Interaksi Sosial Terhadap Perilaku *Phubbing* pada Remaja”, *JUPES: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 3 No. 2, (2024), Halaman 35.

lebih memilih untuk berfokus pada *smartphonenya* dibandingkan berkomunikasi dengan orang lain yang mengakibatkan rusaknya hubungan sosial dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamdiyah tentang Pengaruh Perilaku *Phubbing* dan Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Di Jurusan Ilmu Pendidikan ULM, dengan hasil terdapat pengaruh yang signifikan antara perilaku *phubbing* dan intensitas penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial mahasiswa jurusan Ilmu Pendidikan ULM, dengan dilihat dari nilai R square yaitu 0, 108.²⁶ Fenomena ini tidak terjadi pada orang dewasa saja, hal ini juga marak terjadi di kalangan remaja, khususnya remaja awal. Remaja yang menggunakan ponselnya secara berlebihan sehingga ia tidak bisa melakukan interaksi sosial dengan akan memicu munculnya perilaku *phubbing* pada remaja yang bisa merusak hubungan interpersonal.

Masa remaja merupakan masa berkembang kearah kematangan atau kemandirian. Dalam masa ini merupakan periode pencarian identitas, sehingga pada tahap ini remaja membutuhkan arahan karena mereka masih terbatas tentang pemahamannya pada dirinya sendiri dan lingkungannya, serta pengalaman yang bertujuan menentukan arah hidupnya untuk mencapai pendewasaan.²⁷ Menurut Monks, masa remaja terdiri dari tiga tahap, yaitu awal, tengah, dan akhir, yang berlangsung dari usia 12 hingga 21 tahun. Remaja awal berada dalam rentang usia 12 hingga 15 tahun, remaja tengah

²⁶ Hamdiyah, "Pengaruh Perilaku *Phubbing* dan Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Di Jurusan Ilmu Pendidikan ULM", *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fkip Universitas Lambung Mangkurat*, Vol. 4 No. 1, (2021), Halaman 51-52.

²⁷ Romadona dwi marsela & mamat Supriatna, "Kontrol Diri: Definisi & Faktor", *Journal of Innovative Counseling*, Vol.3 No.2, (2019), Halaman 66.

berlangsung dari 15 hingga 18 tahun, dan remaja akhir mencakup usia 18 hingga 21 tahun. Menurut Jhon W. Santrock, rentang usia remaja berada antara 12 hingga 23 tahun.²⁸ Pada remaja awal biasanya secara sosial mulai menjalin hubungan yang lebih erat dengan teman sebaya serta membentuk kelompok sosial.²⁹

Berdasarkan pemaparan diatas mengenai tingginya penggunaan *smartphone* yang kemungkinan bisa menimbulkan perilaku *phubbing* dan juga masalah Interaksi Sosial antar individu yang bisa memicu munculnya perilaku *Phubbing*. Maka penelitian ini berjudul “Pengaruh Kecenderungan Adiksi *Smartphone* dan Interaksi Sosial Terhadap Perilaku *Phubbing* pada Remaja Awal Dusun Mangurejo Desa Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat Kecenderungan Adiksi *Smartphone*, Interaksi Sosial, dan Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal Dusun Mangurejo Desa Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri?
2. Adakah pengaruh yang signifikan dari Kecenderungan Adiksi *Smartphone* Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal Dusun Mangurejo Desa Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri?
3. Adakah pengaruh yang Siginifikan dari Interaksi Sosial Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal Dusun Mangurejo Desa Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri?

²⁸ Yusrina Naili Farih & Primatia Yogi Wulandari, “Pengaruh Keberfungsian Keluarga terhadap Regulasi Emosi pada Remaja Awal”, *Artikel Penelitian Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental*, Vol.2 No.1, (2022). Halaman 446.

²⁹ Tamri, R. Erwandi, J. Slamar, “Implikasi *Fear of Missing Out* Terhadap Perilaku *Phubbing* (Studi Kasus Anak Remaja)”, *Jurnal Penddidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora (Kaganga)*, Vol.6 No.2, (2023), Halaman 345.

4. Adakah pengaruh yang Signifikan secara bersama antara Kecenderungan Adiksi *Smartphone* dan Interaksi Sosial terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal Dusun Mangurejo Desa Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat Kecenderungan Adiksi *Smartphone*, Interaksi Sosial, dan Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal Dusun Mangurejo Desa Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.
2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari Kecenderungan Adiksi *Smartphone* Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal Dusun Mangurejo Desa Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh yang signifikan dari Interaksi Sosial Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal Dusun Mangurejo Desa Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.
4. Untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh yang signifikan secara bersamaan antara Kecenderungan Adiksi *Smartphone* dan Interaksi Sosial terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal Dusun Mangurejo Desa Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu untuk memperluas pengetahuan dan wawasan dalam bidang psikologi. Selain itu, penelitian ini

dapat dijadikan sebagai referensi tambahan serta sebagai pertimbangan bagi penelitian selanjutnya yang membahas topik serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Hasil dari penelitian ini bisa digunakan oleh remaja khususnya pada remaja awal usia 12-15 tahun, dalam mengurangi perilaku *Phubbing* pada diri mereka dengan variabel yang diketahui. Melalui data dalam penelitian ini diharapkan remaja dapat menghargai ketika orang lain sedang mengajak berbicara, dan tidak terlalu obsesi dengan ponsel pintarnya.

b. Bagi Orang Tua

Dapat bermanfaat bagi orang tua untuk lebih memahami mengenai perilaku *phubbing* serta orang tua lebih peka terhadap penggunaan *smartphone* pada anaknya serta dampaknya terhadap perkembangan sosial dan emosionalnya.

c. Bagi Sekolah

Bermanfaat bagi sekolah yaitu dapat memahami dampak perilaku *phubbing* pada interaksi sosial antar siswa maupun antar guru dan siswa, sehingga dapat mengatasi masalah komunikasi yang mungkin muncul. Selain itu, sekolah dapat mengatur penggunaan gadget di dalam kelas dengan selektif siswa tetap fokus pada pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi tambahan bagi peneliti selanjutnya, serta dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya dengan topik yang sama.

E. Hipotesis Penelitian

Berikut Hipotesis dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. H_a/H_1 : Terdapat Pengaruh yang Signifikan antara Kecenderungan Adiksi *Smartphone* Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal Dusun Mangurejo Desa Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.

H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh yang Signifikan antara Kecenderungan Adiksi *Smartphone* Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal Dusun Mangurejo Desa Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.

2. H_a/H_1 : Terdapat Pengaruh yang Signifikan antara Interaksi Sosial Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal Dusun Mangurejo Desa Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.

H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh yang Signifikan antara Interaksi Sosial Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal Dusun Mangurejo Desa Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.

3. H_a/H_1 : Terdapat Pengaruh yang signifikan secara bersama antara Kecenderungan Adiksi *Smartphone* dan Interaksi Sosial terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal Dusun Mangurejo Desa Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama antara Kecenderungan Adiksi *Smartphone* dan Interaksi Sosial terhadap Perilaku

Phubbing pada Remaja Awal Dusun Mangurejo Desa Bangkok Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.

F. Asumsi Penelitian

Dasar atau asumsi dalam Penelitian adalah dugaan sementara mengenai sesuatu hal yang digunakan sebagai landasan berpikir dan berperilaku saat melakukan penelitian. Berdasarkan definisi asumsi tersebut, maka asumsi dalam penelitian ini., yaitu apabila semakin rendah kecenderungan adiksi *smartphone* dan tingginya Interaksi sosial pada remaja awal dusun Mangurejo maka perilaku *phubbing* semakin menurun, namun, apabila semakin tinggi kecenderungan adiksi *smartphone* dan rendahnya Interaksi Sosial pada remaja awal dusun mangurejo tinggi maka perilaku *phubbing* juga akan tinggi.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu:

1. Perilaku *Phubbing* merupakan perilaku yang acuh dan tidak memperdulikan kepada orang disekitarnya, lebih fokus dan sibuk pada *smartphonenya* sehingga mengabaikan komunikasinya dengan orang lain.
2. Kecenderungan Adiksi *Smartphone* adalah seberapa jauh perilaku seseorang yang ketergantungan dalam menggunakan *smartphone* yang memiliki dampak negatif pada individu terhadap kehidupan sehari-hari.
3. Interaksi sosial merupakan hubungan saling memengaruhi antar individu atau kelompok, yang mencakup komunikasi, sikap, dan tindakan sosial dalam suatu lingkungan sosial.

H. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal Penelitian yang berjudul “Analisis Pengaruh *Smartphone Addiction*, *Self Control* dan *Boredom Proneness* Dengan Perilaku *Phubbing* di Era *Society 5.0* Pada Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi”. Penelitian dilakukan oleh Yanti Rosdiana, Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas, Nurheni, Tahun 2023.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara *Smartphone Addiction*, *Self Control* dan *Boredom Proneness* Dengan Perilaku *Phubbing* di Era *Society 5.0* Pada Mahasiswa Universitas Tribhuwana. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif, menggunakan desain *observasi analitik* dengan pendekatan *cross sectional*. Hasil penelitian ini, berdasarkan analisis multivariat, menunjukkan bahwa variabel yang paling dominan dalam memengaruhi perilaku *phubbing* adalah kecenderungan mudah merasa bosan (*boredom proneness*) dengan nilai OR : 4,806 dengan nilai p 0,002, kemudian, variabel kedua variabel yang mempengaruhi perilaku *phubbing* adalah *smartphone addiction* dengan nilai OR : 3,86 dan dengan nilai p 0,004, variabel ketiga, *self control* dengan nilai OR: 0,160 dengan nilai p 0,002. Artinya, ketiga variabel tersebut berpengaruh dengan perilaku *phubbing*.³⁰

Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada penggunaan variabel perilaku *phubbing* sebagai variabel Y. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini

³⁰ Yanti Rosdiana, Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas, Nurheni, “Analisis Pengaruh *Smartphone Addiction*, *Self Control* Dan *Boredom Proneness* Dengan Perilaku *Phubbing* di Era *Society 5.0* Pada Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi”, *Journal of Nursing Care & Biomecular*, Vol.8 No.1, (2023).

menggunakan 3 variabel X, yaitu *smartphone addiction*, *self control*, dan *boredom proneness*, sedangkan peneliti menggunakan 2 variabel X yaitu adiksi *smartphone* dan Interaksi Sosial.

2. Jurnal penelitian yang berjudul “Faktor-Faktor Psikologis Perilaku *Phubbing*”, penelitian dilakukan oleh Gaji Saloom dan Ginda Veriantari, Tahun 2021. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh signifikan dari adiksi media sosial, *boredom proneness* (kecenderungan kebosanan), kontrol diri, konformitas, serta faktor demografi terhadap perilaku *phubbing*. Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah dilihat dari hasil uji F (uji hipotesis) sebesar 21,804 dengan sig. 0,000 (sig <0,05), dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari variabel adiksi media sosial, *boredom proneness* (Kecenderungan kebosanan), kontrol diri, konformitas, jenis kelamin, dan asal daerah terhadap perilaku *phubbing*.³¹

Persamaan penelitian dengan penelitian peneliti adalah persamaan penggunaan perilaku *phubbing* sebagai variabel Y. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti dalam penelitian ini menganalisis pengaruh dari lima variabel yaitu adiksi media sosial, kontrol diri, *boredom proneness*, konformitas, dan faktor demografi terhadap perilaku *phubbing*, sementara itu, penelitian peneliti menganalisis pengaruh dari dua variabel X yaitu adiksi *smartphone* dan interaksi sosial terhadap perilaku *phubbing*.

3. Jurnal penelitian yang berjudul “Pengaruh Adiksi *Smartphone* Terhadap *Phubbing* Pada siswa SMK Negeri 9 Medan”, penelitian dilakukan oleh

³¹ Gaji Saloom, Ginda Veriantari, “Faktor-Faktor Psikologis Perilaku *Phubbing*”, *Jurnal Studia Insania*, Vol.9 No.2, (2021).

Azhar Aziz, Fika Ayu Safitri, Babby Hasmayni, Tahun 2023. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh adiksi *smartphone* terhadap *phubbing* pada siswa SMK Negeri 9 Medan. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini adalah berdasarkan hasil analisis menggunakan metode regresi linear sederhana, ditemukan bahwa adiksi *smartphone* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku *phubbing*, dimana $r_{xy} = 0,487$ dengan signifikasi $p = 0,000$ berarti $p < 0,05$. Kesimpulan dalam penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang positif ($B = 0,604$) antara adiksi *smartphone* terhadap *phubbing* pada siswa.³²

Persamaan penelitian dengan penelitian yang diambil peneliti adalah persamaan menggunakan perilaku *phubbing* untuk variabel Y dan adiksi *smartphone* untuk variabel X. Perbedaan penelitian dengan penelitian peneliti adalah perbedaan subjek yang digunakan, dalam penelitian ini subjek yang digunakan adalah siswa SMK Negeri 9 Medan, sedangkan peneliti menggunakan subjek remaja awal dusun Mangurejo.

4. Jurnal Penelitian yang berjudul “Pengaruh Kontrol Diri dan Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik”, penelitian dilakukan oleh Sisca Bella Ashari, Asri Rejeki, Prianggi Amelasasih, Tahun 2023. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kontrol diri dan intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap perilaku

³² Azhar Aziz, Fika Ayu Safitri, Babby Hasmayni, “Pengaruh Adiksi *Smartphone* Terhadap *Phubbing* Pada Siswa SMK Negeri 9 Medan”, *Jurnal Islamika Granada*, Vol.3 No.2, (2023).

phubbing atau tidak berpengaruh. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh antara kontrol diri dan intensitas penggunaan *smartphone* dengan perilaku *phubbing*, hal itu dapat dilihat dari hasil signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ nilai signifikansi $= 0,70 > 0,05$ tidak ada pengaruh yang signifikan dari kontrol diri terhadap perilaku *phubbing*, kemudian terdapat pengaruh positif dari intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$.³³

Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu persamaan variabel Y yang digunakan yaitu Perilaku *phubbing*. Perbedaan penelitian terletak pada variabel X, dimana dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu kontrol diri dan intensitas penggunaan *smartphone*, sedangkan, penelitian peneliti menggunakan 2 variabel yaitu adiksi *smartphone* dan Interaksi Sosial.

5. Jurnal Penelitian yang berjudul “Pengaruh Intensitas Menggunakan *Smartphone* dan Interaksi Sosial Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja”, penelitian dilakukan oleh Devi Kusuma Wati dan Ahmad Liana Amrul Haq, Tahun 2024. Tujuan penelitian ini adalah menguji pengaruh Intensitas Menggunakan *Smartphone* dan Interaksi Sosial Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan analisis data menggunakan analisis regresi berganda. Hasil penelitian terlihat dari hasil analisis regresi linier berganda dengan menunjukkan hasil R square 0,300, artinya terdapat

³³ Sisca Bella Ashari, Asri Rejeki, Prianggi Amelasasih, “Pengaruh Kontrol Diri dan Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik”, *Jurnal Ilmiah Psikologi Insani*, Vol.8 No.2, (2023).

pengaruh yang signifikan dari variabel intensitas menggunakan *smartphone* dan interaksi sosial terhadap perilaku *phubbing* sebesar 30 % pada remaja.³⁴

Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu persamaan Variabel Y yang digunakan yaitu Perilaku *Phubbing*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu dalam penelitian ini menggunakan variabel X1 yaitu intensitas menggunakan *smartphone*, sementara penelitian peneliti menggunakan Variabel X1 yaitu adiksi *smartphone*.

6. Jurnal Penelitian yang berjudul “Kecenderungan Adiksi *Smartphone* ditinjau dari Jenis Kelamin dan Usia”, penelitian dilakukan Marty Mawarpury, Syanti Maulina, Syarifah Faradina, Afriani, Tahun 2020. Tujuan penelitian ini untuk melihat kecenderungan adiksi *smartphone* ditinjau dari jenis kelamin dan usia di kota Banda Aceh. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan teknik *quota sampling*. Hasil penelitian ini dilihat dari uji hipotesis dengan *Independent Sample T-test* menunjukkan tidak ada perbedaan kecenderungan adiksi *smartphone* berdasarkan jenis kelamin ($t = -0,313$, $p = 0,754$ ($p < 0,05$)), namun remaja menunjukkan kecenderungan adiksi yang lebih tinggi dibandingkan usia dewasa awal dalam kategori usia ($t = -1,976$, $p = 0,049$).³⁵

³⁴ Devi Kusuma Wati & Ahmad Liana Amrul Haq, “Pengaruh Intensitas Menggunakan *Smartphone* dan Interaksi Sosial Terhadap Perilaku *Phubbing* pada Remaja”, *JUPES: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 3 No. 2, (2024).

³⁵ Marty Mawarpury, Syanti Maulina, Syarifah Faradina, Afriani, “Kecenderungan Adiksi *Smartphone* ditinjau dari Jenis Kelamin dan Usia”, *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, Vol. No. 1, (2020).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu persamaan pada metode penelitian yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan variabel, di mana penelitian ini adiksi *smartphone* sebagai variabel Y, sedangkan penelitian peneliti menggunakan adiksi *smartphone* sebagai variabel X1.