

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Indonesia dalam lima tahun terakhir menunjukkan perkembangan pesat<sup>1</sup>. Kemajuan teknologi zaman modern ini menyebabkan cara individu berkomunikasi berkembang. Zaman dahulu, seseorang berkomunikasi dengan bertemu secara langsung, tetapi zaman modern saat ini berkomunikasi menggunakan *smartphone*<sup>2</sup>. *Smartphone* adalah suatu perangkat seluler yang di dalamnya dilengkapi sistem operasi layaknya komputer. *Smartphone* sebagai bentuk multimedia yang memiliki keunggulan seperti mobilitas tinggi yang dapat digunakan dengan efektif<sup>3</sup>.

Pengguna *smartphone* secara global mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2019, terdapat 3,2 miliar pengguna *smartphone*, mengalami peningkatan sebesar 5,6 % dari tahun sebelumnya. Jumlah perangkat yang aktif sebesar 3,8 miliar unit. Pertumbuhan ini digerakkan oleh berbagai region yang berkembang seperti Timur Tengah, Afrika, Amerika Latin, dan Asia Tenggara<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup>WebsiteBPS<https://www.bps.go.id/publication/2021/10/11/e03aca1e6ae93396ee660328/statistik-telekomunikasi-indonesia-2020.html> Diakses pada 25 Januari 2022.

<sup>2</sup> Ita Musfirowati Hanika, "Fenomena *Phubbing* di Era Milenial (Ketergantungan Seseorang pada *Smartphone* terhadap Lingkungannya)", *Jurnal Interaksi*, Vol. 4 No. 1, (2015), 42.

<sup>3</sup> Edi Ismanto, Melly Novalia, dan Pratama Benny Herlandy, "Pemanfaatan *Smartphone* Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru", *Jurnal Untuk Mu Negeri*, Vol. 1 No. 1, (2017), 42.

<sup>4</sup> Irfan, Aswar, dan Erviana, "Hubungan *Smartphone* Dengan Kualitas Tidur Remaja Di SMA Negeri 2 Majene", *Jurnal Of Islamic Nursing*, Vol. 5 No. 2, (2020), 95.

Indonesia, sebagai salah satu negara di Asia Tenggara, mengalami pertumbuhan pengguna *smartphone*. Hootsuite memaparkan sejumlah data bahwa pada Januari 2018 sekitar 177,9 juta manusia yang ada di Indonesia menggunakan *smartphone* secara aktif dari keseluruhannya 265,4 juta manusia. Pada tahun 2020, dari keseluruhan 272,1 juta manusia yang memakai internet sebesar 175, 4 juta manusia. Namun, *smartphone* yang terkoneksi sebesar 338,2 juta unit, yaitu sejumlah 2 kali lipat jumlah pemakai internet dan media sosial sejumlah 160 juta manusia. Berdasarkan data-data tersebut, Ita Paridawati dkk. dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa masyarakat Indonesia mempunyai *smartphone* lebih dari satu, yang dimana pada usia anak-anak dan remaja meningkat<sup>5</sup>.

Adanya internet pada *smartphone* sudah menjadi kebutuhan pokok masyarakat saat ini. Masyarakat kurang menyadari dampak negatif yang timbul yaitu *phubbing*<sup>6</sup>. Karadag dkk. mengartikan *phubbing* yaitu seseorang melihat telepon genggamnya saat tengah berbicara dengan orang lain, sibuk pada *smartphone*, dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya<sup>7</sup>. Menurut Karadag dkk, faktor timbulnya perilaku *phubbing* yaitu kecanduan *smartphone*, media sosial, internet, dan *game*<sup>8</sup>. Penelitian Ivany Rachmi tentang perilaku *phubbing* dengan kesantunan

---

<sup>5</sup> Ita Paridawati, Musnar Indra Daulay dan Rizki Amalia, "Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan *Smartphone* pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar", *Journal On Teacher Education*, Vol. 2 No. 2, (2021), 29.

<sup>6</sup> Ita Musfirowati Hanika, "Fenomena *Phubbing*... ,43.

<sup>7</sup> Engine Karadag, et. al., "Determinantas Of *Phubbing*, Which Is The Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equatin Model", *Journal Of Behavioral Addictions*, 2:8, ( 2015), 60.

<sup>8</sup> Ibid.

pergaulan pada mahasiswa di Universitas Islam Riau menunjukkan bila perilaku *phubbing* mempunyai arah negatif terhadap kesantunan pergaulan<sup>9</sup>.

Pada zaman modern, kegiatan tidak terlepas dari *smartphone*. Seseorang sering lupa akan batasan penggunaan *smartphone*. Saat berkomunikasi, seringkali terlihat fokus pada *smartphone* tanpa memerhatikan lawan bicaranya, sehingga lawan bicaranya merasa kurang nyaman karena kurang dihargai. Zaphiris memaparkan bahwa individu akan kesusahan saat membagi konsentrasi jika dihadapkan dua atau lebih tugas mental, seperti saat memakai ponsel dengan berkomunikasi secara tatap muka yang dapat menimbulkan distraksi. Komunikasi yang terganggu sebagai dampak perilaku *phubbing*<sup>10</sup>.

*Phubbing* adalah dampak individu yang tidak mampu menggunakan teknologi secara bijak. Individu lebih memilih menggunakan telepon genggam untuk berinteraksi daripada bertatap muka secara langsung, sehingga rasa empati pada seseorang berkurang, bahkan sama sekali tidak punya rasa empati<sup>11</sup>. Perilaku *phubbing* terjadi ketika seseorang meminta untuk mendengarkan keluhannya, kebahagiaannya, atau masalah yang dihadapi, namun seseorang yang diajak bicara lebih fokus pada *smartphone* sehingga hanya sebatas mendengarkan saja tanpa memberikan solusi atau bersikap sebagaimana mestinya. Tidak menghargai orang saat berinteraksi dan

---

<sup>9</sup> Ivany Rachmi, "Hubungan Kesantunan Pergaulan dengan Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR)", (Skripsi : Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, Riau 2019), 5.

<sup>10</sup> Vetsera, Noriksa Ratu dan Laras Sekarasih, "Gambaran Penyebab Perilaku *Phubbing* pada Pelanggan Restoran". *Jurnal Psikologi Sosial*. Vol. 17 No. 02, (2019), 87.

<sup>11</sup> Niken Septantiningtyas dan Afita Khoirun Nisa, "Hubungan *Phubbing* Terhadap Empati Sebagai Tantangan Anak di Era Digital", *SNASTEP*, Vol. 1 No. 1 (2021), 406.

bersikap seolah-olah tidak peduli, tanpa disadari juga menambah luka seseorang<sup>12</sup>.

Menurut Batson dan Coke, empati adalah kemampuan individu untuk merasakan secara emosional, baik dengan perasaan ataupun saat melihat orang lain yang menderita atau sedang bermasalah, sehingga individu juga merasakannya dan mencoba membantu dan menyelesaikan masalah tersebut<sup>13</sup>. Menurut Habuchi, efek *tele-cocooning* dapat dihasilkan dari *smartphone* yang membuat kualitas dari hubungan dan empati pada individu dengan lawan bicaranya semakin rendah saat lawan bicaranya berperilaku *phubbing*<sup>14</sup>.

Karadag menjelaskan bahwa *phubbing* akan meningkat sejalan dengan meningkatnya penggunaan *smartphone*<sup>15</sup>. Menurut Anggraini, efek negatif pada anak dalam penggunaan *smartphone* terjadi saat anak sibuk dengan *smartphonenya* dan melupakan tanggung jawabnya. Menurut Hurlock, tugas dan tanggung jawab remaja adalah fokus pada upaya pengembangan tanggung jawab sosial atau interaksi dengan lingkungan sekitar, mencapai pola hubungan yang baru yang matang dengan teman sebaya, berbeda jenis kelamin, dan etika moral yang ada di masyarakat,

---

<sup>12</sup> Azzati Nur Irawati dan Nurmina Nurmina, "Perbedaan Perilaku *Phubbing* Pada Dewasa Awal Dalam Situasi Hubungan Keluarga, Hubungan Pertemanan, dan Hubungan Percintaan di Kota Bukittinggi", *Jurnal Proyeksi*, Vol. 15 No. 2, (2021), 141-150.

<sup>13</sup>Fahimul Amri dkk, "Altruisme Dalam Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah", (National Conference On Economic Education : Program Studi Pendidikan Ekonomi Graduate School of Universitas Negeri Malang, Malang, 2016), 477.

<sup>14</sup>Ivany Rachmi, "Hubungan Kesantunan Pergaulan dengan Perilaku *Phubbing*...", 4.

<sup>15</sup> Shirley Kurnia, Novendawati Wahyu Sitasari dan Safitri M, "Kontrol Diri dan Perilaku *Phubbing* Pada Remaja di Jakarta", *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, Vol. 18 No. 1, (2020), 59.

menerima dan mencapai tingkah laku sosial tertentu yang bertanggung jawab di lingkungan masyarakat<sup>16</sup>.

Pavithra dalam penelitiannya, 47,5 % siswa perempuan dan 52,5 % siswa laki-laki dari keseluruhan subjek sebanyak 200 lebih menyatakan sekitar 23 % nya merasakan konsentrasinya berkurang dan stres bila berjauhan dari ponselnya. Remaja mencari jati diri dan bersosial dengan media *smartphone* yang menyediakan berbagai hal yang dibutuhkan atau dicari remaja<sup>17</sup>. Kecanggihan dan kemampuan *smartphone* menyediakan apa yang diperlukan remaja yang membuat remaja menjadi tergantung dan sulit lepas dari *smartphonanya*<sup>18</sup>.

Menurut Monks, remaja merupakan seseorang dari rentang usia dari 12 tahun sampai 21 tahun dan merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Pada usia 12 tahun sampai 15 tahun merupakan remaja awal, usia 15 tahun sampai 18 tahun merupakan remaja pertengahan, dan usia 18 tahun sampai 21 tahun yaitu remaja akhir<sup>19</sup>. Psikologi pada periode remaja adalah periode berintegrasi dengan orang sekitarnya<sup>20</sup>. Individu bersosialisasi di lingkungan, keluarga, dan masyarakat yang kemudian individu mampu berada di lingkungan tersebut serta mampu menempatkan dirinya sesuai norma yang ada<sup>21</sup>.

---

<sup>16</sup>Ibid.

<sup>17</sup> Gunawan Ari Wibowo, "Hubungan Antara Dukungan Sosial Dengan *Nomophobia* Pada Remaja", (Skripsi : Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya 2020), 6.

<sup>18</sup> Ibid.

<sup>19</sup> Dewi Larasati, Indra Wahyudi, dan Fx Wahyu Widiatoro, "Hubungan Antara Konsep Diri dengan Perilaku Merokok pada Remaja Awal", *Jurnal Psikologi*, Vol 15 No. 1, (September 2019), 22.

<sup>20</sup> Ayu Permata Sari, Asmidir Ilyas, dan Ifdil Ifdil, "Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal", *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, Vol. 3 No. 2, (2018), 110.

<sup>21</sup> Ibid.

Fenomena perilaku *phubbing* merupakan hal yang negatif. Apalagi pada wilayah pedesaan yang memiliki solidaritas tinggi, menjunjung tinggi *unggah-ungguh* dalam interaksi sosial, mengutamakan sopan santun, dan menghargai. Observasi yang peneliti lakukan di Ds. Ngepung, Kec. Patianrowo, Kab. Nganjuk didapati pada daerah ini remaja awal sering melihat ponsel di tengah percakapan, lebih fokus pada *smartphone* saat bersama keluarga atau teman, ada yang memilih berada di rumah dengan bermain *smartphone* dibandingkan bermain dengan teman sebaya, sering memeriksa *smartphone*, selalu meletakkan *smartphone* di dekatnya dan *smartphone* menjadi barang yang tak lupa dibawa ketika keluar rumah. Selain itu, ada yang mengabaikan tugas rumah dan lebih fokus pada *smartphone* daripada interaksi dengan lingkungan sekitar. Penggunaan *smartphone* didukung dengan adanya jaringan internet yang memadai. Penggunaan *smartphone* ini didukung oleh tersedianya Wi-Fi yang mudah dijumpai di daerah ini, seperti warung kopi, toko, maupun rumah pribadi dengan membayar harga yang terjangkau sudah dapat mengakses Wi-Fi sehari penuh.

Peneliti melanjutkan wawancara pribadi kepada AH berusia 14 tahun yang merupakan remaja awal di desa Ngepung, AH mengungkapkan jika dirinya sangat asyik dan fokus dengan *smartphone*. Berbagai aplikasi yang ada di *smartphone* membuat AH sangat tertarik. Saat ada yang menyuruhnya melakukan sesuatu AH hanya mengiyakan dan tidak langsung mengerjakan apa yang diperintah<sup>22</sup>. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penelitian ini

---

<sup>22</sup>Wawancara kepada AH (14 tahun) pada tanggal 4 Februari 2022.

berjudul “Hubungan Antara Empati dengan Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal di Ds. Ngepung, Kec. Patianrowo, Kab. Nganjuk”.

## **B. Rumusan Masalah**

Penelitian ini memiliki rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana tingkat empati pada remaja awal di Desa Ngepung, Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Nganjuk ?
2. Bagaimana tingkat perilaku *phubbing* pada remaja awal di Desa Ngepung, Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Nganjuk ?
3. Apakah terdapat hubungan antara empati dengan perilaku *phubbing* pada remaja awal di Desa Ngepung, Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Nganjuk ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini mempunyai tujuan, yakni:

1. Untuk mengetahui tingkat empati pada remaja awal di Desa Ngepung, Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Nganjuk.
2. Untuk mengetahui tingkat perilaku *phubbing* pada remaja awal di Desa Ngepung, Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Nganjuk.
3. Untuk mengetahui hubungan antara empati dengan perilaku *phubbing* pada remaja awal di Desa Ngepung, Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Nganjuk.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini mempunyai manfaat, yaitu:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini menambah khasanah ilmu pengetahuan, terlebih pada ilmu psikologi dan penelitian lebih lanjut.

2. Secara Praktis

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan intelektual, terlebih pada ilmu psikologi.

b) Bagi Remaja

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, maka generasi muda remaja dapat lebih bijaksana dalam memanfaatkan kemajuan teknologi dan menghargai lawan bicara daripada sibuk dengan *smartphone*.

c) Bagi Institusi Pendidikan, Mahasiswa IAIN Kediri, dan Pembaca

Adanya penelitian ini bisa menjadi masukan yang berharga dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

## E. Hipotesis

Hipotesis yaitu jawaban sementara atau dari teoritis disebut sebagai kemungkinan atau tinggi kebenarannya dari suatu masalah penelitian <sup>23</sup>.

Adapun hipotesisnya yakni:

Ha : Terdapat hubungan negatif dan signifikan antara empati dengan perilaku *phubbing* pada remaja awal di Desa Ngepung, Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Nganjuk.

---

<sup>23</sup> Tim Penyusun Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Kediri : STAIN Kediri, 2016), 71.

Ho : Terdapat hubungan positif dan signifikan antara empati dengan perilaku *phubbing* pada remaja awal di Desa Ngepung, Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Nganjuk.

#### **F. Asumsi Penelitian**

Asumsi penelitian merupakan suatu anggapan sebagai pijakan berpikir dan bertindak saat melakukan penelitian<sup>24</sup>. Penelitian ini memiliki asumsi, yaitu apabila semakin tinggi empati pada remaja awal di Desa Ngepung, Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Nganjuk maka perilaku *phubbing* semakin rendah, dan sebaliknya jika empati pada remaja awal di Desa Ngepung, Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Nganjuk rendah maka perilaku *phubbing* tinggi.

#### **G. Penegasan Istilah**

Penegasan istilah pada penelitian ini yaitu :

1. Perilaku *Phubbing* adalah tindakan yang lebih mementingkan memakai *smartphone* secara berlebihan dibandingkan berkomunikasi dengan lawan bicara sehingga dapat menyakiti lawan bicara.
2. Empati adalah keadaan emosional seseorang yang mampu merasakan keadaan orang lain.

#### **H. Telaah Pustaka**

1. Jurnal : Penelitian yang berjudul “*Hubungan Antara Empati Dengan Adiksi Smartphone Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya dan Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang*” oleh Dian Asa Pinasti, Erin Ratna Kustanti tahun 2017. Adapun tujuan

---

<sup>24</sup> Ibid.

adanya penelitian untuk mengetahui hubungan antara empati dengan adiksi *smartphone* pada mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya dan Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang. Analisis data menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil analisis data menunjukkan terdapat hubungan negatif dan signifikan antara empati dengan adiksi *smartphone* ( $r = -0,118$ ;  $p = 0,038$ ). Hasil tersebut menunjukkan semakin tinggi empati maka semakin rendah adiksi *smartphone* dan semakin rendah empati maka semakin tinggi adiksi *smartphone*. Persamaan dengan penelitian peneliti yaitu empati digunakan pada variabel X, dan perbedaannya adiksi *smartphone* dipergunakan variabel Y sedang peneliti mempergunakan perilaku *phubbing* untuk variabel Y.

2. Jurnal : Penelitian yang berjudul “*Kontrol Diri dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Perilaku Phubbing*” oleh Noor Hafizah, Muhammad Ali Adriansyah, Rini Fitriani Permatasari pada tahun 2021. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sampel penelitian berjumlah 88 mahasiswa yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala kontrol diri, komunikasi interpersonal, dan perilaku *phubbing*. Data yang terkumpul dianalisis dengan uji analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kontrol diri dan komunikasi interpersonal terhadap perilaku *phubbing* pada generasi Z mahasiswa Universitas Mulawarman Samarinda dengan nilai signifikan  $F = 14.857$ ,  $R^2 =$

0.259, dan  $p = 0.000$ . Terdapat pengaruh kontrol diri terhadap perilaku *phubbing* dengan  $(s) = -0.370$ ,  $t = -4.319$  dan  $p = 0.000$ . Terdapat pengaruh komunikasi interpersonal terhadap perilaku *phubbing* dengan  $(s) = -0.150$ ,  $t = -2.078$  dan  $p = 0.041$ . Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama menggunakan perilaku *phubbing* sebagai variabel Y. Perbedaannya penelitian ini menggunakan 2 variabel X, yaitu kontrol diri dan komunikasi interpersonal, sedangkan peneliti menggunakan 1 variabel X, yaitu empati.

3. Jurnal : Penelitian yang berjudul “*Intensitas Mengakses Internet dengan Perilaku Phubbing*” oleh Desnya Pambudi Raharjo tahun 2021. Adapun tujuan penelitian ini untuk untuk mengetahui apakah terdapat hubungan intensitas mengakses internet dengan perilaku *phubbing*. Analisis dengan uji *Korelasi Product Moment* dengan bantuan program *Statistical Package for Social Sciences (SPSS) 21.0 for Windows*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses internet dengan perilaku *phubbing* siswa di Sekolah X, dengan nilai  $r = 0.730$  dan nilai  $\text{Sig} = 0.000$  ( $p < 0.05$ ), yang artinya semakin tinggi intensitas mengakses internet seorang siswa maka tingkat perilaku *phubbing* akan semakin tinggi dan begitupun sebaliknya. Persamaan dengan penelitian peneliti yaitu perilaku *phubbing* digunakan pada variabel Y, dan perbedaannya intensitas mengakses internet dipergunakan variabel X sedang peneliti mempergunakan empati untuk variabel X.

4. Skripsi : Penelitian yang berjudul “*Hubungan Kesantunan Pergaulan Dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR)*” oleh Ivany Rachmi (158110043) tahun 2019. Adapun tujuan dari adanya penelitian yakni mengetahui hubungan kesantunan pergaulan dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR). Kuantitatif adalah metode yang digunakan dan *cluster random sampling* dipergunakan sebagai teknik untuk mengambil sampel. Terdapat korelasi *pearson product moment* sebagai analisis datanya. Sehingga dapat diambil simpulan terdapat hubungan antara perilaku *phubbing* dengan kesantunan pergaulan pada mahasiswa di Universitas Islam Riau. Adapun Arah dari penelitian yakni perilaku *phubbing* mempunyai arah negatif terhadap kesantunan pergaulan. Perilaku *phubbing* mahasiswa tinggi, kesantunan pergaulan mahasiswa pun rendah. Persamaan dengan penelitian peneliti yakni perilaku *phubbing* sebagai variabel Y. Perbedaannya peneliti menggunakan variabel X, yaitu empati.
5. Skripsi : Penelitian yang berjudul “*Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Etika Integratif Sebagai Upaya Mengurangi Perilaku Phubbing Pada Siswa Di Sekolah*” oleh Sebastianus Sambi (NIM 1802989) pada tahun 2021. Penelitian ini dilakukan dalam rangka untuk mengeksplorasi data kajian ilmiah yang dapat memperkuat kembali pendidikan karakter di sekolah dalam cara yang baru, yakni melalui pendekatan etika integratif. Metode yang dipakai adalah studi literatur meta-sintesis dengan pendekatan kualitatif.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kajian literatur yang sesuai. Sedangkan teknik analisis data adalah dengan menggunakan reduksi, display data, dan verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan:

- (1) Bentuk/ciri perilaku *phubbing* yang dilakukan siswa di sekolah adalah bila hampir setiap 10-15 menit selalu mengecek ponselnya tanpa memperhatikan proses pembelajaran atau lawan bicaranya.
- (2) Program PPK di sekolah lebih menekankan aspek kognisi dari pendidikan nilai dan moral ketimbang integarasi antara aspek kognisi, afeksi, dan motorik peserta didik.
- (3) Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dengan pendekatan Etika Integratif memadukan 5 nilai karakter utama PPK (religius, nasionalisme, integritas, kemandirian, dan kegotongroyongan) dengan mengasah keterampilan etis siswa melalui 5 langkah: 1) menciptakan iklim yang mendukung perilaku moral sampai pada taraf pencapaian tertinggi, 2) mengolah sensitivitas etis, 3) pedagogi pemula menuju ahli, 4) keterampilan pengaturan-diri, dan 5) membangun dukungan struktur dengan komunitas masyarakat. Kelima langkah tersebut perlu disesuaikan dengan metode dan media yang akan dipakai oleh guru serta tingkat kemampuan sekolah masing-masing. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas tentang perilaku *phubbing*. Perbedaannya yaitu pendekatan penelitian ini menggunakan kualitatif sedangkan penelitian peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Ketika pendekatan penelitian sudah berbeda, maka teknik pengumpulan data dan analisisnya pun juga berbeda.