

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman semakin canggih ini, manusia berlomba-lomba dalam mengembangkan teknologi, sehingga perkembangannya yang pesat membuat sebagian orang cenderung mengikuti *trend*. Mereka tidak ingin dikatakan ketinggalan zaman sehingga rela untuk membeli alat teknologi dalam memenuhi kebutuhan hidup. Era digital adalah masa kehidupan yang dipermudah dengan adanya teknologi untuk membantu menyelesaikan segala masalah dalam kehidupan sehari-hari, termasuk komunikasi jarak jauh, informasi terkini dan pendidikan.¹

Menurut peneliti perkembangan informasi dan gaya hidup semakin meningkatkan tuntutan dalam kehidupan masyarakat terhadap kualitas dan kuantitas pada produk yang digunakan. Teknologi informasi salah satunya adalah *smartphone*. Mulai anak-anak sampai orang tua menjadi melek akan teknologi. Kemajuan yang sangat pesat dalam *smartphone* telah menghasilkan berbagai inovasi yang sangat membantu memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan nyata.

Penggunaan *smartphone* bagi remaja sudah tidak asing lagi. Di Tahun 2016 sebanyak 47,6% penggunaan internet melalui *smartphone* dan 75,5% rata-

¹Sukiman, "*Mendidik Anak Di Era Digital*", (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), 2.

rata di kalangan usia remaja. Di Tahun 2017 sebanyak 65, 34% penggunaan internet adalah para remaja mulai dari usia 9–19 tahun dan 75,9% mulai dari usia 20-29 tahun. Hampir keseluruhan remaja menggunakan *smartphone* saat beraktivitas sehari-hari.²

Berdasarkan dari data *emarketer* pada tahun 2018 indonesia memiliki lebih dari 100 juta pengguna *smartphone* aktif. Hal tersebut membuat indonesia menjadi peringkat empat dunia sebagai negara pengguna *smartphone* terbanyak. Mereka cenderung menggunakan perangkatnya sehari-hari untuk internet selama 24 menit 49 detik, untuk sosial media selama 17 menit 29 detik, untuk musik selama 15 menit 38 detik, dan bermain games selama 14 menit 26 detik.³

Menurut penelitian Riko Taufik Akbar, Inko Sakti Dewanto, dan Anrianto Wibowo rata-rata orang indonesia menghabiskan 5,5 jam perhari dengan *smartphone*. penggunaan *smartphone* secara berlebihan juga akan menimbulkan dampak yang buruk bagi kehidupan sehari-hari dan menjadi apatis. Seringkali remaja menggunakan *smartphone* tanpa memperhatikan sekelilingnya, bahkan sedang berjalan pun remaja asyik dengan *smartphone*-nya, pada penelitian Taufik Akbar, Inko Sakti Dewanto, dan Anrianto Wibowo para remaja mengalami kecanduan dan mampu menyebabkan non interaktif saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya, peristiwa seperti ini disebut dengan perilaku *phubbing*.⁴

²Cendra Rizki Anugrah Bangun, Cyntia Kelliat dkk, “*Media Sosial Untuk Advikasi Publik*”, (Jakarta: Seri Literasi Digital, 2018), 7.

³Fahdian Rahmadani, Agus Tinus dkk, ”*Analisis Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Kepribadian dan Karakter Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang*”, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang . Jurnal Civic Hukum, Volume 3, Nomor 1, Mei 2018, 3.

⁴Riko Taufik Akbar, Inko Sakti Dewanto dkk, “*Mengenalkan Phubbing Kepada Remaja SMA Melalui Webseries*”, Jurnal Rekamakta Institut Teknologi Nasioal, 2018, 2.

Di Indonesia pada Tahun 2018 seseorang yang melakukan perilaku *phubbing* mencapai 66% . Di Tahun 2021 perilaku *phubbing* masuk dalam kategori tinggi dengan persentase 81,7%.⁵ Hal ini membuktikan bahwa perilaku *phubbing* mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Menurut Ducharme, seseorang yang tidak memerhatikan lawan bicara ketika sedang berbicara dan selalu melihat *smartphone*-nya saat sedang berinteraksi dan berkomunikasi dengan lawan bicara dapat merusak hubungan interpersonal dan merusak kesehatan mental individu tersebut khususnya.⁶

Perilaku *phubbing* berasal dari kata “*phone*” dan “*snubbing*”. *Phubber* atau seseorang yang melakukan *phubbing* lebih mementingkan memainkan *smartphone*-nya daripada memerhatikan seseorang yang berada di lingkungan sekitarnya. *Reciprocity* atau sebuah hubungan yang memiliki timbal balik dalam psikologi sosial diartikan sebagai salah satu cara memainkan peran dengan kunci utama dapat memahami interaksi manusia dan pertukaran hubungan sosial. Hal ini selaras dengan Chopitayasunodh & Douglas, yaitu bagi seorang yang biasa melakukan *phubbing* perilaku ini dirasa biasa-biasa saja, namun sebaliknya ini sudah dianggap sebagai perilaku abnormal.⁷ Karena memberikan efek negatif yang sangat melekat pada diri seseorang.

Remaja yang melakukan *phubbing* disebabkan karena ketergantungan menggunakan *Smartphone* atau yang disebut dengan adiksi *smartphone*. Adiksi *smartphone* menyebabkan dampak negatif bagi diri individu sehingga perilaku

⁵ Putri Amelia Pratiwi, “Gambaran Perilaku *Phubbing* Pada Generasi Z”, Jurnal Socio Humanus, Vol. 3 NO. 3, 2021, 6.

⁶ Afrida Mulyaningrum, “Hubungan Antara Perilaku Mabuk Gawai Pada Orangtua (*Parental Phubbing*) dan Kecanduan Ponsel Pintar (*Smartphone Addiction*) Pada Remaja”, Skripsi Universitas Islam Indonesia, (Yogyakarta: 2020).

⁷ Chopitayana Sunondh dan Douglas, “*The Effects Of Phubbing On Social Interaction*”, *Journal Of Applied Social Psychology*, (Januari 2016), 6.

yang berhubungan dengan menggunakan *smartphone* secara berlebihan mengakibatkan kontrol impulsif yang tidak seimbang dan sama dengan pola maladaptif yang dilakukan secara berulang-ulang.⁸ Seseorang yang mengalami kecenderungan dengan *smartphone* sudah dikategorikan memiliki gangguan adiktif DSM-V. Oleh karena itu menggunakan *smartphone* yang melebihi batas normal akan mengakibatkan seseorang sulit mengontrol dirinya agar terlepas dari *smartphone*. Menurut Erich Fromm, efek modernisasi adalah tingkat kesadaran seseorang yang berganti dengan kebutuhan hidup akan penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial dan peraturan sosial.⁹

Aktivitas pembelajaran tatap muka memang sudah dilakukan tetapi, sebagian siswa-siswi tetap membawa *smartphone*-nya ke sekolah sehingga mengakibatkan timbulnya adiksi *smartphone* khususnya pada remaja yang mengenyam bangku pendidikan sekolah menengah pertama. Bahkan selesai pembelajaran daring siswa-siswi tetap menggunakan *smartphone* dengan membuka aplikasi *game*, *youtobe*, *facebook*, *instagram* agar tidak ketinggalan dengan teman sebayanya.

Upaya dalam mengontrol diri menjadikan pondasi siswa-siswi agar tidak bergantung dengan *smartphone*. Menurut Ainul Fadhillah dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan Antara Kontrol Diri dan Interaksi Sosial Dengan Perilaku Phubbing Pada Remaja”, mengungkapkan betapa sulitnya untuk tidak memegang *smartphone* beberapa jam saja. Namun jika kita berusaha dan ada kemauan pasti bisa untuk tidak bergantung dengan *smartphone*. Selain itu *self*

⁸Arifin Nur B, “*Phubbing & Komunikasi Sosial*”, (Jember: UIJ Kyai Mojo, 2020), 12.

⁹Tiara Paramita dan Farida Hidayati, “*Smartphone Addiction Ditinjau Dari Aliensi Pada Siswa SMAN 2 Majalengka*”, Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro, Jurnal Empati, Oktober 2016, Volume 5 (4), 858-862.

control akan membuat siswa-siswi lebih menjalin hubungan sosial dengan baik. *Self control* merupakan aspek terpenting yang harus diperhatikan dalam mengontrol perilaku *Phubbing* dengan mengarahkan keputusan seseorang melalui perkembangan dan pertimbangan kognitif.¹⁰ Dengan dorongan positif siswa-siswi akan lebih mudah mengambil keputusan dan menghindari perilaku yang tidak diinginkan.

Fakta tersebut muncul ketika peneliti berada di tempat wifi untuk mengerjakan tugas kuliah dan melihat subjek yaitu empat remaja yang sedang menggunakan *smartphone*. Empat orang remaja tersebut berjenis kelamin laki-laki dan bersekolah di kelas VIII SMPN X yang berada di Kabupaten Kediri. Empat orang remaja tersebut cenderung fokus pada *smartphone* sehingga ketika temannya yang lain mengajak berkomunikasi, subjek acuh dan tidak peduli dengan keadaan disekitarnya. Lalu, peneliti melakukan observasi langsung di SMPN tersebut dan mendapati dua siswa – siswi kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri yang melakukan perilaku *phubbing*.

Sebelum peneliti menentukan tempat penelitian. Peneliti melakukan perbandingan sekolah yang berada di Kecamatan tempat penelitian. Peneliti menjumpai sekolah pada daerah atau lokasi yang berdekatan pada tempat penelitian. Peneliti tidak menjumpai siswa-siswi di sekolah tersebut melakukan perilaku *phubbing* karena sekolah tersebut dekat dengan pondok dan berbasis islami. Seluruh siswa-siswinya jarang atau bahkan tidak pernah menggunakan *smartphone* setiap pembelajaran atau kegiatan setiap harinya, dikarenakan rata-rata siswanya mondok di dekat sekolah tersebut. Karakteristik pendidikan

¹⁰Ainul Fadilah, “*Hubungan Antara Kontrol Diri dan Interaksi Sosial Dengan Perilaku Phubbing Pada Remaja*”, Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jalan Semolowaru 45 Surabaya, 2021. Jurnal pdf.

memang menjadi tolak ukur dengan kemajuan teknologi namun banyak sekolah yang masih menerapkan pendidikan secara tradisional.¹¹

Peneliti memilih subjek siswa-siswi kelas VIII SMPN X karena ketika observasi berlangsung, fenomena atau masalah muncul terjadi pada remaja kelas VIII yang melakukan perilaku *phubbing* yang disebabkan karena ketergantungan *smartphone* dan kurangnya *self control*. Selain itu, siswa-siswi kelas VIII adalah tingkat remaja yang mengenyam bangku pendidikan sekolah menengah pertama cenderung memiliki emosi yang sangat labil, masa peralihan perilaku, selalu melakukan keinginan yang disukai tanpa memikirkan dampak baik dan buruk yang akan siswa-siswi peroleh, juga sudah dipercaya orang tua untuk memegang *smartphone*. Hal tersebut menjadikan alasan peneliti untuk meneliti lebih lanjut dan mengukur seberapa besar pengaruh adiksi *smartphone* dan *self control* terhadap perilaku *phubbing*.

Apabila adiksi *smartphone* dan *self control* tinggi maka terdapat pengaruh perilaku *phubbing*. Sebaliknya, jika adiksi *smartphone* dan *self control* rendah maka tidak terdapat pengaruh terhadap perilaku *phubbing*. pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis regresi linier berganda dengan bantuan program SPSS for Windows Evaluation versi 16.0 dengan mengetahui tingkat adiksi *smartphone*, tingkat *self control*, tingkat perilaku *phubbing*, seberapa besar pengaruh adiksi *smartphone* dan *self control* terhadap perilaku *phubbing* dan manakah variabel yang dominan mempengaruhi perilaku *phubbing*.

¹¹Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas, dkk. "Gambaran Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Dalam Mengontrol Emosi Di Kota Malang". Jurnal ilmiah keperawatan Vol 5, No 1 Tahun 2021, 5.

Dapat diketahui dari penjabaran diatas bahwa terdapat beberapa faktor ataupun aspek diduga dapat mempengaruhi perilaku *phubbing* dikalangan remaja. Peneliti melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul pengaruh adiksi *smartphone dan self control* terhadap perilaku *phubbing* pada siswa-siswi kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri.

B. Rumusan Masalah

1. Seberapa besar pengaruh adiksi *smartphone* dan *self control* terhadap perilaku *phubbing* pada siswa–siswi kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri ?
2. Variabel apakah yang paling dominan mempengaruhi perilaku *phubbing* pada siswa-siswi kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui besarnya pengaruh adiksi *smartphone* dan *self control* terhadap perilaku *phubbing* pada siswa–siswi kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri
2. Untuk mengetahui variabel apa yang dominan mempengaruhi perilaku *phubbing* pada siswa–siswi kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoretis
 - a) Penelitian ini dapat memberikan kontribusi sumber tambahan referensi kepada penelitian yang akan datang, atapun menambah literatur kajian

dalam bidang psikologi terutama mengenai perilaku *phubbing* dan dapat mengembangkan teori psikologi yang berhubungan dengan psikologi sosial atau masalah sosial.

- b) Diharapkan penelitian ini sebagai wadah sebuah karya ilmiah untuk jurusan Psikologi Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri dan bagi mahasiswa jurusan lain di IAIN Kediri.

2. Secara praktis

- a) Bagi siswa diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan sumber acuan untuk mengurangi penggunaan *smartphone* dan mengontrol perilaku *phubbing* agar tidak terjadi penyimpangan sosial pada siswa-siswi kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri.
- b) Bagi sekolah diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengembangkan konsep-konsep perilaku *phubbing* dengan menggunakan variabel-variabel psikologi lainnya. Selain itu bagi sekolah agar mengimbangi perkembangan teknologi dengan tujuan agar meningkatkan prestasi belajar dan konsentrasi belajar siswa.
- c) Bagi penelitian selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi guna penelitian-penelitian selanjutnya dan dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya mengenai pengaruh adiksi *smartphone* dan *self control* terhadap perilaku *phubbing*

E. Hipotesis

Dalam penelitian ini terdapat hipotesis :

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara adiksi *smartphone* dan *self control* terhadap perilaku *phubbing* pada siswa – siswi kelas VIII SMPN

X di Kabupaten Kediri. Artinya apabila adiksi *smartphone* dan *self control* tinggi maka perilaku *phubbing*-nya juga akan tinggi.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara adiksi *smartphone* dan *self control* terhadap perilaku *phubbing* pada siswa – siswi kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri. Artinya apabila adiksi *smartphone* dan *self control* rendah maka perilaku *phubbing*-nya juga akan rendah.

F. Asumsi Penelitian

Merumuskan hipotesis dengan argumentasi asumsi penelitian dengan cara menggunakan logika deduktif pada metode kuantitatif berpatokan pada pengetahuan ilmiah sebagai landasan teori, konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi yang sangat relevan. Generalisasi ditarik dari penelitian terdahulu dengan menggunakan penalaran induktif dengan mengacu pada masalah yang diteliti oleh peneliti.¹²

Peneliti berpendapat bahwa perilaku *phubbing* merupakan suatu hasil akhir secara kualitas maupun kuantitas yang dicapai oleh seorang siswa dalam melakukan perilaku *phubbing*. Berdasarkan hasil observasi pada siswa-siswi kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri memiliki masalah dalam perilakunya saat berkomunikasi dengan orang lain yang diduga karena pengaruh adiksi *smartphone* dan *self control* yang rendah. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan membuat siswa-siswi kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri cenderung fokus ke *smartphone*-nya daripada ke lawan bicaranya dan kurang *self control* pada dirinya membuat mereka ketergantungan dengan *smartphone*.

¹²Suryana, "Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif", (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2010), 23.

Pola interaksi sosial yang kurang menunjukkan *image* dalam diri siswa-siswa kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri sekilas seperti memberikan ruang untuk menampilkan diri untuk bersosial media. Namun komunikasi yang mereka jalin pada saat bersosial media menggunakan *smartphone* bisa saja semu dan tidak menimbulkan jati diri siswa-siswa kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri.¹³

Ada variabel bebas yang diangkat oleh peneliti antara lain adiksi *smartphone* dan *self control*. Adiksi *smartphone* lekat dengan ketergantungan, kecanduan bahkan sudah masuk dalam gangguan adiktif yang dapat memberi dampak bagi seseorang. Berdasarkan hasil uraian diatas, maka Ha yaitu adiksi *smartphone* memiliki pengaruh yang positif terhadap perilaku *phubbing*.

Ada variabel bebas yang kedua diangkat oleh peneliti antara lain *self control*. *Self control* berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dari dalam dirinya. *Self control* diperkuat untuk membantu seseorang mengatasi keterbatasan kemampuannya dalam mengendalikan diri dan suatu hal yang akan merugikan dirinya sendiri.¹⁴ Berdasarkan hasil uraian diatas, maka Ha yaitu *self control* memiliki pengaruh yang positif terhadap perilaku *phubbing*.

Pembahasan selanjutnya mengenai pengaruh adiksi *smartphone* dan *self control* terhadap perilaku *phubbing*. Dimana kedua variabel bebas akan memengaruhi perilaku *phubbing* yang akan berdampak pada kehidupan sehari-hari. Faktor yang diduga memengaruhi perilaku *phubbing* karena kurangnya pengetahuan bagaimana cara menggunakan waktu yang tepat dalam

¹³Ali Rachman, dkk. "Layanan Bimbingan Klasikal Dampak Phubbing Pada Siswa Kelas VII SMPN Negeri 25 Banjarmasin", Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2019, Vol. 4 No. 3, Page 293-298.

¹⁴M. Nur Ghufro dan Rini Risnawita S, "Teori-teori Psikologi" (Yogyakarta: ar Ruzz Media, 2016), 23.

menggunakan *smartphone*, berapa batas durasi yang baik dalam menggunakan *smartphone* dan kurangnya mengendalikan *self control* pada siswa-siswi kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri yang cenderung usia masih labil dan melakukan sesuatu sesuai keinginannya yang disukai tanpa memikirkan dampak perilaku yang di lakukan.

G. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal yang berjudul “Perilaku *Phubbing* Pada Generasi Muda (Hubungan Antara Kecanduan Ponsel dan Media Sosial Terhadap Perilaku *Phubbing*)”. Penelitian dilakukan oleh Eny Ratnasari dan Fikri Dwi Oktaviani, 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kecanduan ponsel dan media sosial terhadap perilaku *Phubbing* pada generasi muda. Terdapat karakteristik subjek pada penelitian Eny Ratnasari dan Fikri Dwi Oktaviani yaitu generasi muda berdomisili di Pulau Jawa 17-25 tahun. Remaja 17-25 tahun yang selalu menggunakan ponsel dan media sosial lebih dari 8 jam setiap hari sebagai responden penelitian Eny Ratnasari dan Fikri Dwi Oktaviani. Jumlah sampel yang di ambil pada penelitian Eny Ratnasari dan Fikri Dwi Oktaviani berjumlah 177 responden. Hasil penelitian Eny menunjukkan nilai koefesian korelasi sebesar (r) 0,680 dengan sig 0,000 ($p < 0,01$). Kesimpulannya adanya hubungan positif antara kecanduan ponsel dan media sosial dengan perilaku *Phubbing*.¹⁵

¹⁵Eny Ratnasari dan Fikri Dwi Oktaviani, “*Hubungan Antara Kecanduan Ponsel dan Media Sosial Terhadap Perilaku Phubing*”, Jurnal Kajian Komunikasi, Metakom. 2020, Vol 4 No 1, 89-104.

Perbedaan pada penelitian ini terletak pada responden penelitian. Dalam penelitian terdahulu menggunakan responden yang berusia dewasa sekitar 17-25 tahun yang berdomisili di pulau Jawa. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan responden siswa-siswi kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri, yang berusia remaja 13-15 tahun. Selain itu pada penelitian terdahulu menggunakan analisis korelasi pada penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda. Persamaan pada penelitian ini adalah meneliti dependent variabel yang sama yaitu perilaku *phubbing* dan sama-sama menggunakan metode kuantitatif.

2. Jurnal yang berjudul “ Hubungan Kecenderungan *Smartphone* Dengan Kecenderungan Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Di SMAN 34 Jakarta Selatan”. Penelitian ini dilakukan oleh Eduro Taufik, Suzy Yusna Dewi, dan Hikmah Muktamiroh, 2020. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *smartphone* dan perilaku *Phubbing* itu adalah analitik observasional pendekatan dengan desain potong lintang. Responden penelitian Eduro Taufik, Suzy Yusna Dewi, dan Hikmah Muktamiroh adalah 100 siswa SMAN 34 Jakarta Selatan. Hasil penelitian Eduro Taufik, Suzy Yusna Dewi, dan Hikmah Muktamiroh menunjukkan sebagian besar remaja SMAN 34 Jakarta selatan masuk kategori kecanduan *smartphone* sedang dan perilaku *Phubbing* sedang. Sehingga diperoleh hasil uji alternatif Kruskal – Wallis menunjukkan adanya korelasi antara kecanduan *smartphone* dan perilaku *Phubbing* dengan $p\text{-value} < 0,005$ dan korelasi koefisien (c) =

0,569. Kesimpulannya ada hubungan kecanduan *smartphone* dan perilaku *Phubbing* pada remaja di SMAN 34 Jakarta Selatan.¹⁶

Perbedaan pada penelitian ini terletak pada responden. Pada penelitian terdahulu menggunakan responden siswa-siswi di tingkat SMAN 34 Jakarta. Sedangkan penelitian ini menggunakan responden siswa-siswi di tingkat kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri . Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada metode penelitian sama-sama menggunakan metode kuantitatif, meneliti tentang perilaku *phubbing* dan variabel independent pada penelitian terdahulu yang digunakan pada penelitian ini yaitu Adiksi *smartphone*.

3. Jurnal yang berjudul ” Pengaruh *Leisure Boredom* Terhadap *Phubbing* Pada Remaja Di Kota Padang”. Pada penelitian yang di lakukan oleh Winda diona Putri dan Devi Rusli, 2021. Pada penelitian Winda diona Putri dan Devi Rusli bertujuan untuk mengetahui pengaruh *leisure boredom* terhadap *phubbing* pada remaja di kota padang, berusia 12 sampai 20 tahun. Responden penelitian Winda diona Putri dan Devi Rusli adalah 35 laki-laki dan 65 perempuan jika di jumlahkan menjadi 100 orang. Hasil penelitian Winda diona Putri dan Devi Rusli menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan *leisure boredom* terhadap *phubbing* pada remaja di kota padang.¹⁷

Perbedaan pada penelitian ini terletak pada responden. Pada penelitian terdahulu menggunakan responden remaja di kota padang yang berusia 12-20 tahun. Sedangkan penelitian ini menggunakan responden siswa-siswi di

¹⁶ Eduardo Taufik, Suzy Yusna Dewi, Dan Hikmah Muktamiroh, “*HubunganKecanduan Smartphone Dengan Kecenderungan Perilaku Phubbing Pada Remaja Di SMAN 34 Jakarta Selatan*”, Jurnal Seminar Nasional Riset Kedoteran (SENSORIK), 2020.

¹⁷Winda Diona Putri dan Dewi Rusli, “*Pengaruh Leisure Boredom Terhadap Phubbing Pada Remaja Di Kota Padang*”, Universitas Negeri Padang , 2021. Jurnal pdf.

tingkat kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri, yang berusia 13-15 tahun dan perbedaan selanjutnya terletak pada teknik analisis data. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada metode penelitian sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan meneliti tentang perilaku *phubbing*.

4. Jurnal yang berjudul ” Menguji Peranan Kontrol Diri dan Interaksi Sosial Terhadap Perilaku *Phubbing*”. Penelitian dilakukan oleh Ainul Fadilah, Rr Amanda Pasca Rini, dan Nindia Pratitis, 2022. Penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan kontrol diri dan interaksi sosial dengan perilaku *phubbing* pada remaja, dengan usia remaja yang dimulai dari umur 12 tahun sampai 21 tahun berdomisili di Surabaya. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 150 orang.

Perbedaan pada penelitian ini terletak pada responden. Pada penelitian terdahulu menggunakan responden remaja di Surabaya yang berusia 12-21 tahun. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan responden siswa-siswi di tingkat kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri yang berusia 13-16 tahun.

5. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Adiksi *smartphone*, *Fear of Missing (FoMo)*, dan Konformitas Terhadap *Phubbing*”. Penelitian ini dilakukan oleh Metsa Permayun, 2019. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh Adiksi *smartphone*, *fear of missing out (FoMo)*, konformitas, dan faktor demografi terhadap *Phubbing*. Populasi

penelitian ini adalah generasi Y yang memiliki alat komunikasi dan berdomisili di Jabodatabek.¹⁸

Dalam penelitian ini mempunyai perbedaan yang terletak pada responden penelitian. Dalam penelitian terdahulu menggunakan responden mahasiswa Jabodetabek kota Jakarta yang termasuk generasi Y, responden yang lahir tahun 1980-2000. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan responden siswa-siswi kelas VIII SMPN X di Kabupaten Kediri. Selain itu pada penelitian terdahulu menggunakan 2 variabel yang berbeda yaitu variabel *fear of missing* (FoMo), konformitas, dan faktor demografi. Pada penelitian ini menggunakan 1 variabel yang sama yaitu Adiksi *smartphone*. Persamaan yang di dapat dari penelitian teerdahulu adalah sama-sama meneliti perilaku *phubbing*. sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan analisis regresi berganda.

H. Definisi Operasional

1. Definisi Operasional Perilaku *Phubbing*

Perilaku *Phubbing* merupakan perilaku seseorang yang terlalu sibuk dengan ponselnya atau *smartphone*-nya tanpa menghiraukan sekitarnya pada saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya. Sehingga memberikan efek yang kurang baik dalam menjalin interaksi dengan lawan bicaranya.

2. Definisi Operasional Adiksi *Smartphone*

Adiksi *smartphone* merupakan ketergantungan menggunakan *smartphone* yang menimbulkan masalah pada kehidupan sehari – hari.

¹⁸ Putri Metsa Pelayun, “*Pengaruh Adiksi Smartphone, Fear Of Missing Out (FoMo) dan Konformitas Terhadap Phubbing*”, Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, (Jakarta: 2019), 34.

Sehingga menyebabkan perilaku maladaptif memberikan efek negatif seperti intoleransi dan gangguan kontrol implus. Seseorang yang sudah ketergantungan *smartphone* mejadikan seseorang memiliki respon yang cenderung negatif seshingga tidak ingin lepas dengan benda yang sudah menjadi prioritasnya.

3. Definisi Operasional *Self Control*

Self Control merupakan upaya seseorang untuk membatasi, mengelola dan memodifikasi perilakunya sendiri agar tetap mematuhi peraturan sosial dalam keadaan sadar.