

**PENGARUH ADIKSI *SMARTPHONE* TERHADAP *PHUBBING* PADA
SISWA SMK NEGERI 9 MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Guna Memenuhi
Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



Fika Ayu Syafitri

17.860.0209

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

2022

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 23/6/22

Access From (repository.uma.ac.id)23/6/22

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI
PENGARUH ADIKSI SMARTPHONE TERHADAP PHUBBING PADA
SISWA SMK NEGERI 9 MEDAN

Dipersiapkan dan disusun oleh
Fika Ayu Syafitri
17.860.0209

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, 07 Februari 2022
Susunan Dewan Penguji

Ketua



(Andy Chandra, S.Psi, M.Psi, Psikolog)

Sekretaris



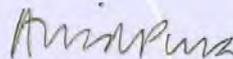
(Arif Fachriani, S.Psi, M.Psi)

Pembimbing



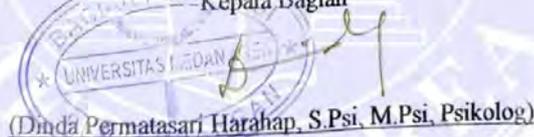
(Azhar Aziz, S.Psi, M.A)

Penguji Tamu



(Annawati Dewi Purba, S.Psi, M.Si)

Skripsi ini diterima sebagai salah satu
Persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana
Tanggal, 07 Februari 2022
Kepala Bagian



(Dinda Permatasari Harahap, S.Psi, M.Psi, Psikolog)

Mengetahui
Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area



(Glossamudin, Ph.D)

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fika Ayu Syafitri

NIM : 17.860.0209

Tahun Terdaftar : 2022

Program Studi : Psikologi Perkembangan

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsurunsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Skripsi ini di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Medan, 07 Februari 2022


METERAL
TEMPEZ
5618AJX792074147
Fika Ayu Syafitri

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fika Ayu Syafitri
NIM : 17.860.0209
Program Studi : Psikologi Perkembangan
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demikian perkembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Pengaruh Adiksi Smartphone Terhadap Phubbing Pada Siswa SMK Negeri 9 Medan

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Dibuat di : Medan

Pada tanggal : 07 Februari 2022

Yang Menyatakan


(Fika Ayu Syafitri)

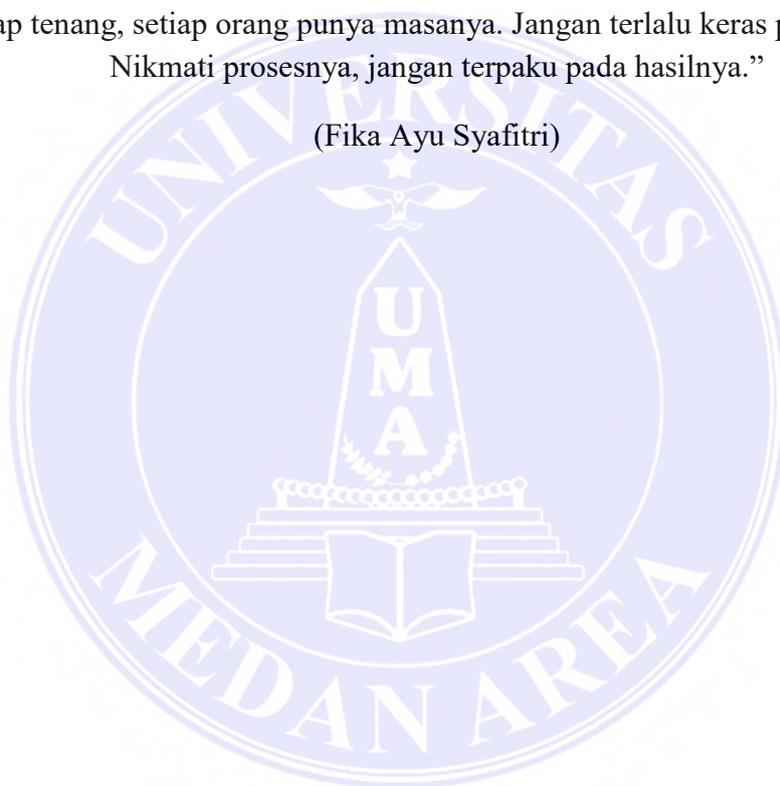
MOTTO

“Selalu awali dengan Bismillah, lalu tutup dengan Alhamdulillah”

“Kemarin adalah masa lalu, maka belajarlh. Hari ini adalah realita, maka maksimalkanlah. Besok adalah masa depan, maka gapailah”

“Tetap tenang, setiap orang punya masanya. Jangan terlalu keras pada dirimu. Nikmati prosesnya, jangan terpaku pada hasilnya.”

(Fika Ayu Syafitri)



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya yang begitu besar sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah. Kepadamu Allah (Tuhan Yang Maha Esa) begitu besar rahmatmu telah mempermudah segala urusan saya dan tidak pernah memberikan ujian kepada saya dalam menyelesaikan karya ilmiah sebagai tugas saya untuk mendapatkan pencapaian sarjana saya.

Skripsi ini saya dedikasikan kepada keluarga saya terkhusus orang tua saya, Mama dan Papa saya yang selalu berjuang mempertahankan saya dan selalu berupaya menguatkan diri saya, serta selalu berusaha melakukan yang terbaik untuk hidup saya sampai saya bisa berada di titik ini. Saya juga berterimakasih kepada diri saya sendiri karena sudah dapat berjuang dan bertahan sejauh ini dalam proses penulisan skripsi sehingga karya ilmiah yang sederhana ini dapat selesai di waktu yang tepat.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kita panjatkan kehadiran Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini. Tak hentinya peneliti mengucapkan rasa syukur kepada Allah Swt. yang telah memudahkan segala urusan peneliti dalam membuat proposal penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui **“Pengaruh Adiksi *Smartphone* Terhadap *Phubbing* Pada Siswa SMK Negeri 9 Medan.”**

Dalam penyelesaian karya tulis ilmiah ini penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis membuka diri untuk menerima saran maupun kritikan yang bersifat membangun dari semua pihak.

Medan, 07 Februari 2022

Fika Ayu Syafitri

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini sampai dengan selesai. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat “Pengaruh Adiksi *Smartphone* terhadap *Phubbing* Pada Siswa SMK Negeri 9 Medan.”

Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan kerjasama yang baik dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Erwin Siregar, MBA. selaku Kepala Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim Universitas Medan Area;
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc selaku Rektor Universitas Medan Area;
3. Bapak Hasanuddin, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area;
4. Ibu Laili Alfita, S.Psi, MM., M.Psi, Psikolog selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Psikologi Universitas Medan Area;
5. Ibu Dinda Permatasari Harahap, M.Psi. selaku Kepala Bagian Psikologi Perkembangan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area;
6. Bapak Andy Chandra, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku ketua penguji pada sidang meja hijau penulis yang telah memberikan masukan yang membangun;

7. Bapak Arif Fachrian, S.Psi, M.Psi selaku sekretaris dalam pengujian skripsi ini;
8. Ibu Annawati Dewi Purba, S.Psi, M.Si selaku dosen penguji tamu dalam pengujian skripsi ini;
9. Bapak Azhar Aziz, S.Psi, M.A selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dengan segenap ketulusan hati kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini;
10. Kepada seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah memberikan ilmu pengetahuan, dukungan dan memotivasi penulis;
11. Kepada seluruh staff Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang turut membantu dan memperlancar dalam segala proses administrasi penulis;
12. Kepada Bapak Sukadis, S.E dan Ibu Syafrina Diana Dewi Siregar, S.E, kedua orang tua saya tercinta, terima kasih atas segala cinta dan kasih sayangnya, juga dukungan moril dan materil serta doa yang tiada putus-putusnya demi kelancaran penyelesaian pendidikan penulis saat ini;
13. Kepada Alfi Syahrin Ramadhan, adik saya tercinta, yang telah memberikan bantuan, dukungan dan semangat kepada penulis;
14. Kepada semua kakak dan abang senior dan teman-teman seperjuangan yang saya kasihi, juga terkhusus pada teman-teman-teman dari kelas B2, yang senantiasa memberikan dukungan serta bantuan demi terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat melakukan penelitian yang lebih baik lagi. Akhir kata, penulis memohon maaf atas kesalahan dan kekurangan di dalam penulisan ataupun penyusunan penelitian ini. Semoga segala kebaikan dan bantuan yang diberikan akan mendapat balasan dari Allah SWT.

Medan, 07 Februari 2022

Fika Ayu Syafitri



RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Fika Ayu Syafitri

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 17 Januari 2000

Alamat : Jln. Jendral Gatot Subroto Km.8,5 Pasar V
No.7 , Kel. Lalang, Kec. Medan Sunggal

Kode Pos : 20127

Nomor Ponsel : 081262499403

Email : fikaayusyafitri17@gmail.com

B. Jenjang Pendidikan Formal

1. SMA Swasta Supriyadi Medan
2. SMP Swasta Supriyadi Medan
3. SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta

Medan, 07 Februari 2022

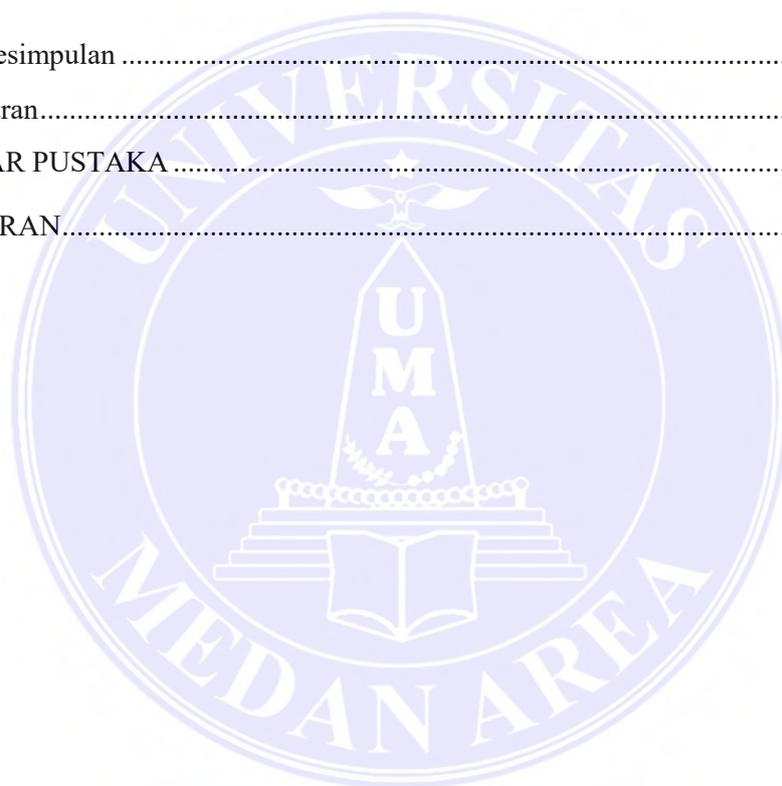
Fika Ayu Syafitri

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
RIWAYAT HIDUP	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II.....	13
TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Siswa	13
1. Pengertian Siswa.....	13
B. Phubbing.....	14
1. Pengertian Phubbing	14

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Phubbing	16
3. Ciri-Ciri Phubbing	19
4. Aspek-Aspek Phubbing.....	21
C. Adiksi Smartphone	23
1. Pengertian Adiksi.....	23
2. Pengertian Adiksi Smartphone.....	24
3. Faktor-Faktor Penyebab Adiksi Smartphone	26
4. Ciri-Ciri Adiksi Smartphone	28
5. Aspek-Aspek Adiksi Smartphone.....	29
D. Pengaruh Adiksi Smartphone Terhadap Phubbing Pada Siswa SMK Negeri 9 Medan	31
E. Kerangka Konseptual	34
F. Hipotesis Penelitian	34
BAB III	35
METODE PENELITIAN.....	35
A. Tipe Penelitian	35
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	35
C. Defenisi Operasional.....	36
D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sample.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Validitas dan Reliabilitas	39
G. Metode Analisis Data.....	41
BAB IV	43
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Orientasi Kancha Penelitian.....	43
1. Sejarah dan Profil SMK Negeri 9 Medan	43
2. Visi dan Misi SMK Negeri 9 Medan	44
3. Struktur Organisasi SMK Negeri 9 Medan.....	45
B. Persiapan Penelitian	45
1. Persiapan Administrasi	45
2. Persiapan Alat Ukur	46

C. Pelaksanaan Penelitian	49
D. Analisis Data dan Hasil Penelitian	53
1. Uji Asumsi	54
2. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana	56
3. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik	57
E. Pembahasan	58
BAB V	62
KESIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	68



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Distribusi Skala Adiksi Smartphone Sebelum Uji Validitas Penelitian.....	47
Tabel 2	
Distribusi Skala Phubbing Sebelum Uji Validitas Penelitian.....	48
Tabel 3	
Distribusi Skala Adiksi Smartphone Setelah Uji Validitas Penelitian.....	51
Tabel 4	
Distribusi Skala Phubbing Setelah Uji Validitas Penelitian.....	52
Tabel 5	
Uji Reliabilitas.....	53
Tabel 6	
Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	54
Tabel 7	
Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Linearitas.....	56
Tabel 8	
Rangkuman Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	57
Tabel 9	
Deskripsi Statistik Skala Adiksi Smartphone dan Phubbing.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Halaman
Alat Ukur Penelitian	73
Lampiran B	
Distribusi Skor Skala Adiksi Smartphone dan Phubbing.....	80
Lampiran C	
Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Item Skala Adiksi Smartphone dan Phubbing	109
Lampiran D	
Hasil Uji Normalitas dan Linearitas Item Skala Adiksi Smartphone dan Phubbing	114
Lampiran E	
Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Item Skala Adiksi Smartphone dan Phubbing	118
Lampiran F	
Surat Keterangan Penelitian	121

PENGARUH ADIKSI *SMARTPHONE* TERHADAP *PHUBBING* PADA SISWA SMK NEGERI 9 MEDAN

ABSTRAK

Fika Ayu Syafitri

17.860.0209

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh adiksi *smartphone* terhadap *phubbing* pada Siswa SMK Negeri 9 Medan. Adiksi *smartphone* adalah perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Sedangkan, *phubbing* dapat diartikan sebagai keadaan dimana seseorang hanya terfokus pada *smartphone* mereka dan cenderung mengabaikan pembicaraan saat sedang melakukan interaksi dengan orang yang ada disekitarnya. Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa SMK Negeri 9 Medan yang berjumlah 335 siswa. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Instrument penelitian yang digunakan berupa skala. Penyebaran skala Adiksi *Smartphone* dan skala *phubbing* menggunakan skala likert. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini ialah regresi linear sederhana. Berdasarkan perhitungan menunjukkan nilai $r_{xy} = 0,487$ dengan signifikansi $p = 0,000$ berarti $p <$ dari $0,05$. Hasil penelitian tersebut menjelaskan terdapat pengaruh positif ($B = 0,604$) antara adiksi *smartphone* terhadap *phubbing* pada siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebih hingga menyebabkan adiksi dapat memicu munculnya perilaku *phubbing* pada siswa. Koefisien determinan (r^2) dari pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) adalah sebesar $r^2 = 0,237$ hal ini menunjukkan bahwa *phubbing* dipengaruhi oleh adiksi *smartphone* sebesar 23,7%.

Kata kunci : Adiksi smartphone, phubbing, siswa.

THE EFFECT OF SMARTPHONE ADDICTION ON PHUBBING ON STUDENTS OF SMK NEGERI 9 MEDAN

ABSTRACT

Fika Ayu Syafitri

17.860.0209

This study aims to see the effect of smartphone addiction on phubbing in students of SMK Negeri 9 Medan. Smartphone addiction is a behavior of attachment or addiction to smartphones that may become social problems such as withdrawal, and difficulty in performing daily activities or as an impulse control disorder against a person. Meanwhile, phubbing can be interpreted as a situation where someone is only focused on their smartphone and tends to ignore the conversation while interacting with people around them. The subjects in this study were students of SMK Negeri 9 Medan, totaling 335 students. This research method is a quantitative method with a sampling technique using purposive sampling. The research instrument used is a scale. The distribution of the Smartphone Addiction scale and the phubbing scale uses a Likert scale. The analytical method used in this research is simple linear regression. Based on the calculation, the value of $r_{xy} = 0.487$ with a significance of $p = 0.000$ means that $p < 0.05$. The results of this study explain that there is a positive effect ($B = 0.604$) between smartphone addiction and phubbing in students. This shows that excessive smartphone use that causes addiction can trigger phubbing behavior in students. The determinant coefficient (r^2) of the influence between the independent variable (X) and the dependent variable (Y) is $r^2 = 0.237$, this indicates that phubbing is influenced by smartphone addiction by 23.7%.

Keywords: smartphone addiction, phubbing, students

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan sistem informasi menyebabkan banyaknya transisi yang terjadi, khususnya pada telepon seluler. Telepon seluler kini telah mengalami perubahan dalam segi bentuk yang semakin tipis dan mudah untuk dibawa dan disimpan, *touchscreen* dan lain sebagainya. Bukan hanya bentuk, telepon seluler juga mengalami peningkatan kualitas penggunaannya. Telepon seluler kini lebih dikenal dengan sebutan *smartphone* (Rachmi, 2019).

Smartphone adalah telepon seluler yang dilengkapi jaringan internet yang fungsinya dapat memudahkan penggunanya untuk mencari hal-hal apa saja yang ingin diketahui. *Smartphone* juga menyediakan aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang pendidikan seperti aplikasi *Microsoft Office*, memberikan hiburan dan mempermudah komunikasi dengan media sosial seperti *Line*, *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, *Whatsapp*, dan program-program yang lainnya (Andreassen & Pallesen, 2014). Tidak dapat dipungkiri penggunaan *smartphone* membawa begitu banyak kemudahan bagi penggunanya. *Smartphone* yang terkoneksi dengan internet dapat menembus batas dimensi kehidupan, ruang dan waktu penggunaannya, sehingga *smartphone* dapat digunakan oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun (Doni, 2017).

Lantaran harganya yang sudah semakin terjangkau, *smartphone* menjadi barang yang dapat dimiliki oleh semua kalangan, hal ini tentu berdampak pada meningkatnya jumlah pangsa pasar terhadap *smartphone* yang terus meningkat

(Hanika, 2015). Data terbaru dari Kementerian Komunikasi dan Informatika menjelaskan bahwa Indonesia menduduki posisi keempat sebagai negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak yang mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia (Hanum, 2021). Menurut salah satu pakar dari Institut Teknologi Bandung, Dimitri Mahayana menyatakan sekitar 5-10% gadget mania atau pecandu *smartphone* terbiasa menyentuh *smartphonena* sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktivitas 16 jam atau 960 menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan *smartphone* akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali (Agusli, 2018). Survei lain pun membenarkan dengan data bahwasannya perempuan menghabiskan rata-rata 10 jam setiap hari dengan *smartphone* mereka, sedangkan laki-laki menghabiskan rata-rata 8 jam setiap hari dengan *smartphone* mereka (Roberts, Yaya, & Manolis, 2014). Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwasannya subjek menyebutkan jika dalam sehari mereka bisa menggunakan *smartphone* dalam rentang waktu 8 sampai 16 jam.

Sebagai faksi yang menikmati perkembangan *smartphone*, generasi Y merupakan kelompok yang paling banyak menggunakan *smartphone* dan internet. Hal ini berdasarkan riset yang dilakukan oleh Markplus Insight Indonesia, pengguna *smartphone* terbanyak adalah remaja kelompok usia 16 sampai 21 tahun dengan presentase 39% (Yulianti & Levina, 2014). Riset tersebut juga menunjukkan bahwa selain menjadi pengguna *smartphone* terbanyak, millenials merupakan pengguna internet terbesar dibanding dengan generasi lainnya. Anak muda saat ini adalah anggota generasi SMS, *Googling*, *Facebooking* dan banyak aplikasi sejenis

lainnya yang tidak pernah mengenal waktu dalam mengoperasikan *smartphonenya* (Nevid, Spencer, & Greene, 2018).

Kaum muda dengan gaya hidupnya yang serba *instan* dan serba cepat membuat gaya hidup mereka tampak berubah. Pertemuan *face to face* tidak lagi menjadi suatu hal yang penting, mereka lebih banyak menggunakan *whatsapp*, *line*, *instagram* dan lain sebagainya dalam berkomunikasi satu sama lain. Pola interaksi antar pribadi akibat dunia digital menjadi semakin lazim. Komunikasi interpersonal semakin termiskinkan, karena kita menggantinya dengan emoji, stiker dan semacamnya. Orang-orang menghindari komunikasi secara langsung bahkan via telpon, tetapi lebih suka saling mengirim pesan di berbagai kesempatan (Turkle, 2011). Pernyataan tersebut diperkuat oleh pengakuan dari seorang guru berinisial S (32) :

“Smartphone atau yang sering kita bilang hp ini sangat memberikan dampak untuk remaja saat ini, terkhusus pada anak-anak kami. Tidak ada lagi sekarang yang berkegiatan tanpa memegang handphone, lebih dari 90% pasti berperilaku demikian. Hanya sebagian kecil saja yang tidak memegang handphone.” (Wawancara personal pada 7 Desember 2020 pukul 13:00)

Harus diakui, kemajuan teknologi yang semula untuk memudahkan manusia kini malah membawa malapetaka dan kesengsaraan baru. Ketika urusan itu semakin mudah, maka muncul rasa “kesepian” dan keterasingan baru, yakni lunturnya rasa solidaritas, kebersamaan, dan silaturahmi. Contohnya penemuan televisi, komputer, internet, dan *smartphone* telah mengakibatkan kita terlena dengan dunia layar. Layar kemudian menjadi teman setia, bahkan kita lebih memperhatikan dunia layar dibandingkan teman, istri atau suami bahkan anak sekalipun (Ngafifi, 2014). Keinginan untuk terhubung yang sangat tinggi pada

smartphone akan berpengaruh pada hubungan emosi antarpribadi. Perkembangan baru ini menggerus salah satu kemampuan penting manusiawi, yaitu berinteraksi secara langsung, berkomunikasi secara tatap muka dan bercakap-cakap antarpribadi (Turkle, 2015).

Fenomena dilapangan, hampir keseluruhan aktivitas siswa dalam interaksi sosial kini sudah diwakili dengan kecanggihan teknologi. Bahkan dalam aktivitas-aktivitas yang sebenarnya mengharuskan untuk para siswa berinteraksi secara langsung pun kini sudah mulai jarang ditemui. Misalnya saja ketika waktu istirahat, walaupun siswa sedang beramai-ramai berkumpul di kantin, namun tetap saja komunikasi diantara mereka terhambat oleh kehadiran *smartphone* digenggam. Contoh lain, ketika sedang mengerjakan tugas kelompok, tetap saja sebagian besar dari mereka lebih mendahulukan aktivitas dengan *smatphone* mereka dibandingkan berdiskusi dengan teman sekelompoknya.

Pola komunikasi yang berubah ini membuat informasi menjadi lebih cepat tersebar. Disisi lain, perubahan ini juga dapat memberikan efek yang negatif bagi penggunaanya. Baron dan Campbell (2012) mengatakan bahwa kemungkinan terjadi pada efek kesehatan mental dan fisik serta kualitas interaksi sosial. Dampak kesehatan mental dapat berupa terjadinya perubahan emosi, dan perkembangan intelegensi, bersikap tidak ramah kepada orang lain, antisosial untuk mengurangi komunikasi yang dilakukan dengan tatap muka, tidak mengikuti norma, dan bahkan lebih agresif.

Penelitian lain oleh Acharya (2013) menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* berlebihan dapat menimbulkan efek-efek kesehatan seperti sakit leher,

nyeri tungkai, kurang tidur dan kecanduan, serta faktor yang mempengaruhi kualitas tidur yang dapat mengakibatkan penyakit kronis dan gangguan-gangguan neuropsikiatri. Kecanduan *smartphone* dan internet tidak menyebabkan masalah fisik yang sama seperti jenis kecanduan lainnya (kecanduan alkohol dan penggunaan obat-obatan). Tetapi masalah sosial yang dihadapi sejalan dengan jenis kecanduan lainnya (O'Reilly, 1996).

Burke (2019) juga menjelaskan bahwa menggunakan *smartphone* secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan karena terjadi pengaktifan refleksi neurologis, sehingga akan memberikan efek menyenangkan seperti saat menerima pesan, melihat postingan dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa neuron di pusat otak melepaskan dopamine yang dapat menimbulkan rasa senang. Kemudian perilaku yang menyenangkan tersebut akan diukang terus-menerus hingga menyebabkan efek candu yang lebih parah.

Penelitian yang dilakukan oleh Lee (2013) yang menyebutkan bahwa kehadiran fenomena *phubbing* lahir karena besarnya ketergantungan individu terhadap *smartphone* dan internet. Jika pada umumnya kecanduan dihasilkan karena ketergantungan orang dalam mengkonsumsi minuman, obat atau zat tertentu, maka kecanduan terhadap *smartphone* dihasilkan karena adanya ketergantungan manusia pada perangkat mesin tertentu (Hanika, 2015).

Istilah *Phubbing* berasal dari kata *phone* dan *snubbing*, yang menggambarkan tindakan menghina seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan ponsel, bukan berbicara dengan orang tersebut secara langsung (Haigh, 2015). Istilah ini awalnya dikampanyekan oleh *Macquarie Dictionary*

untuk mewakili masalah penyalahgunaan ponsel cerdas yang terus berkembang dalam situasi sosial. *Phubbing* berasal dari dua kata yaitu *phone* yang berarti telpon dan *snubbing* yang berarti menghina. *Phubbing (phone snubbing)* digambarkan seseorang dalam lingkungan sosial yang terlalu banyak memperhatikan *smartphone* dan bukan berbicara dengan orang lain secara langsung. Dalam interaksi sosial, "*phubber*" dapat didefinisikan sebagai seseorang yang memulai *phubbing*, dan "*phubbee*" dapat didefinisikan sebagai orang yang menerima perilaku *phubbing*. Orang dapat menjadi *phubber* dan *phubbee* pada saat bersamaan. Mengabaikan lawan bicara yang mendukung penggunaan *smartphone* dapat menyebabkan perilaku *phubbing* dibalas. Mirip dengan seorang *phubber*, menjadi seorang *phubbee* juga memiliki konsekuensi negatif. Misalnya, *phubbee* merasa kurang puas dengan interaksinya (Chotpitayasunondh, 2016).

Dalam penelitiannya, Karadag (2015) menyebutkan bahwa *phubbing* memiliki dampak pada negatif pada kemampuan berkomunikasi, kesulitan dalam, membangun dan mempertahankan kontak mata terhadap lawan bicara yang dilakukan bersamaan dengan menggunakan *smartphone* serta memungkinkan untuk terjadinya kesalahpahaman dalam sesi diskusi. Hal ini sangat berpengaruh pada menurunnya kualitas komunikasi interpersonal, karena saat bermain *smartphone* seseorang tidak dapat menanggapi informasi yang diterima dalam proses komunikasi yang sedang berlangsung. Bilamana hal itu terjadi, maka proses komunikasi tidak dapat berjalan efektif dan menimbulkan rasa kecewa, perasaan diabaikan, tidak dihargai, hubungan yang tidak harmonis, dan sebagainya. Akibatnya, hal ini menimbulkan perilaku adiktif dan menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar karena lebih berfokus ke *smartphone*-nya dari pada

membangun komunikasi dengan orang-orang disekitarnya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pengakuan dari salah satu siswi berinisial M(16), yang menjelaskan:

“Kadang-kadang kesel lo kak, kalo kita mau ngobrol atau misalnya kek lagi ngumpul gitu tapi kawan kita main hp sendiri. Rasanya iss kek mending gausah ngumpul la. Karna kan kalo cewe ini tau la kakak kan, kalo jumpa ya paling enggak yang dibicarakan tu kek curhat tentan g kawan, atau pacar gitu kak. Tapi kalonya pas jumpa pada asik main hp sendiri, ya kekmana.” (Wawancara personal pada 7 Desember 2020 pukul 13:00)

Kemudian ditambahkan oleh penuturan dari salah satu siswa berinisial R(16), yang menjelaskan sebagai berikut :

“Kalo cowo ngumpul, paling yang dibicarakan tu bola atau enggak mabar kak. Beda la kalo sama cewe, curhat-curhat orang itu, atau enggak nanti bikin Snapgram banyak-banyak, abis itu di posting. Nah kalo kami, gak terlalu gitu sih. Kalo mabar pun, masih ada saling berkomunikasiya gitu. Kan kalo mabar itu bisa diidupin mic nya kak, jadi walaupun kita main, tetep kedengeran suara. Macem ‘Wee, tembak we tembak. Majuu la, darah ku habis’, ya gitu-gitu lah kak. Tapi tetep aja, matanya tetep ke hp sih”. (Wawancara personal pada 7 Desember 2020 pukul 13:00)

Serta pernyataan tambahan yang dijelaskan oleh salah satu guru sebagai narasumber yang berinisial W(42), sebagai berikut :

“Hp ini sangat berdampak pada perkembangan sosial anak-anak. Jangankan ketika dia kumpul dengan kawan-kawan sekelasnya, misalnya, bahkan ketika dipanggil guru pun kadang-kadang mau dia gak nengok ke kita, diteruskan aja main hpnya itu. Begitu juga sama anak saya dirumah, usianya baru 6 tahun, tapi sudah lebih jago bermain gadget dibandingkan saya. Pantang teletak hp, nah udalah, langsung dimainkannya. Susah kadang kita mau ngelarangnya.” (Wawancara personal pada 7 Desember 2020 pukul 13:00).

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh Mumtaz (2019) dengan judul penelitian “Pengaruh Adiksi Smartphone, Empati, Kontrol Diri dan Norma Terhadap Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa di Jabodetabek” pada 130 orang yang memiliki *smartphone* baik yang mengetahui *phubbing* ataupun tidak mengetahui bahwa 85.1% secara sadar pernah melakukan perilaku *phubbing* dengan sasaran

tertinggi *phubbing* yaitu teman 88.1% disusul oleh pasangan dan keluarga. Sedangkan orang yang diperbolehkan berbuat *phubbing* terhadap dirinya yaitu orang tua 61.2%, disusul oleh teman dan atasan. Mereka yang merasa biasa saja saat dirinya menjadi korban *phubbing* sejumlah 74.6% sisanya merasa tersinggung dan kecewa atas perilaku tersebut. Kemudian hanya ada 31.2% dari mereka yang mengaku selalu dapat mengendalikan dirinya untuk tidak *phubbing*.

Penelitian lain dilakukan oleh Muhammad Ali Ridho (2019) dengan judul penelitian “Interaksi Sosial Pelaku *Phubbing*”. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan interaksi sosial orang yang melakukan *phubbing* cenderung rawan terjadi saat mereka mengimitasi, mengidentifikasi perilaku dari orang-orang sekitarnya serta mengikis sifat simpati pada lawan bicara yang mengajaknya bicara. Selain itu, timbul perasaan negative yaitu kontak sosial atau komunikasi yang mengalami pertentangan, hilangnya sementara interaksi yang berlangsung bahkan kemarahan dari lawan bicara yang diabaikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 9 Medan merupakan salah satu sekolah kejuruan yang sangat diminati oleh para siswa di Kota Medan, terkhusus pada mereka yang memutuskan untuk melanjutkan pendidikannya ke bangku SMK. SMK Negeri 9 Medan merupakan satu-satunya SMK di Sumatera Utara yang mengikuti *Teleconference Link* dengan Direktorat PSMK Jakarta pada 2014 lalu, dengan mengangkat tiga keahlian dibidang Kesehatan, Teknologi Komunikasi dan Informasi, serta Seni Rupa dan Kriya. Ada 5 jurusan yang ada disekolah ini, meliputi Perawatan Sosial (PS), Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Multimedia (MM), Animasi (AN) dan Desain Komunikasi Visual (DKV). Menurut penuturan pihak sekolah menyebutkan jika tidak ada

larangan bagi siswa untuk membawa dan menggunakan *smartphone* ketika berada di lingkungan sekolah. Terlebih lagi dengan adanya jurusan-jurusan disekolah tersebut, hampir secara keseluruhan kegiatan pembelajaran disekolah dan praktik lapangan selalu berkaitan dengan penggunaan komputer dan *smartphone*. Oleh karena itu, mau tidak mau siswa harus lebih sering berinteraksi dengan kecanggihan teknologi tersebut guna menunjang pendidikannya, dengan catatan siswa harus mampu membagi waktunya dalam menggunakan teknologi yang ada dengan sebaik-baiknya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 7 Desember 2020 dengan 3 orang guru dan 12 orang murid yang dipilih secara acak, dapat disimpulkan jika pada saat disekolah hampir seluruh siswa baik itu dikelas, dikantin dan bahkan di kantor guru, kebanyakan murid sibuk memainkan *smartphone*-nya masing-masing. Walaupun terkadang mereka tetap melakukan komunikasi antara satu dengan yang lainnya, namun perilaku berulang akan tetap terjadi. Siswa akan kembali mengecek *smartphone* mereka, apakah untuk sekedar membalas *chatting*, *memposting* foto di media sosial dan atau bermain *games*. Orang-orang selalu sibuk dengan *smartphone* mereka masing-masing, sekalipun pada saat berkumpul, makan dan bahkan pada saat berada di tempat ibadah. Seluruh narasumber sepakat menyatakan bahwa sering merasa jengkel, kesal, dan diabaikan oleh lawan bicaranya. Berdasarkan pernyataan tersebut, disinilah dampak dari *phubbing* tampak secara jelas telah banyak terjadi dilingkungan terdekat kita.

Melihat kenyataan diatas, dipahami jika *phubbing* sangat meresahkan kehidupan sosial siswa sebab *phubbing* sangat merusak kualitas hubungan dan

komunikasi siswa. *Phubbing* dapat menyebabkan rusaknya hubungan seseorang yang semula dekat menjadi jauh. Tentunya hal ini berkaitan dengan kualitas komunikasi interpersonal antar siswa. *Phubber* cenderung tidak peduli dengan lawan bicaranya dan hal ini juga yang mempengaruhi bagaimana kualitas hubungan interpersonal pada diri siswa. Berdasarkan fenomena tersebut maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Adiksi *Smartphone* Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Siswa SMK Negeri 9 Medan.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka didapatkan identifikasi masalah yaitu adanya kecenderungan pada siswa di SMK Negeri 9 Medan untuk selalu bergantung pada *smartphone*, dimana eksistensi teknologi komunikasi dan informasi telah berdampak terhadap terbatasnya ruang interaksi dan komunikasi secara langsung pada siswa, yang menyebabkan menurunnya kualitas hubungan dan komunikasi interpersonal diantaranya. Akibatnya, tanpa disadari hal ini menjadi dasar berkembangnya perilaku *phubbing*. Fenomena *phubbing* sendiri menyebabkan siswa menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar, baik di dalam pergaulan, masyarakat dan keluarga. Dampaknya, tak sedikit dari mereka yang merasa kecewa, tersakiti dan diabaikan oleh lawan bicaranya akibat kontak mata yang lebih fokus pada layar *smartphone* daripada komunikasi yang sedang berlangsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka tidak seluruh masalah-masalah akan dibahas mengingat keterbatasan peneliti baik dari segi waktu, kemampuan, tenaga dan biaya. Dengan demikian peneliti membatasi penelitian pada “Pengaruh Adiksi *Smartphone* Terhadap *Phubbing* Pada Siswa SMK Negeri 9 Medan”, dimana subjek penelitian ini adalah siswa di SMK Negeri 9 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada masalah yang ada, maka problematika penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah adiksi *smartphone* berpengaruh terhadap *phubbing* pada siswa SMK Negeri 9 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh adiksi *smartphone* terhadap *phubbing* pada siswa SMK Negeri 9 Medan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangsih pemikiran dan informasi serta ilmu pengetahuan khususnya di bidang psikologi sosial dan perkembangan.

- b. Sebagai bahan referensi untuk membantu pengkajian permasalahan yang sama dan dapat menyempurnakan hasil temuan terbaru yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat diimplementasikan untuk mengatur durasi penggunaan *smartphone*, sehingga dapat meminimalisir munculnya perilaku *phubbing* pada siswa.

b. Bagi Orang tua

Dapat diimplementasikan dalam memperhatikan, mengawasi dan mengontrol perilaku anak dalam menggunakan *smartphone*.

c. Bagi Sekolah

Dapat diimplementasikan sebagai bahan evaluasi dalam pembuatan peraturan yang lebih ketat. Kemudian bagi guru agar dapat memperhatikan dan mengawasi penggunaan *smartphone* pada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Siswa

1. Pengertian Siswa

Pengertian siswa dalam Kamus Bahasa Indonesia adalah orang/anak yang sedang berguru (belajar, bersekolah). Menurut Prof. Dr. Shafique Ali Khan (2005) pengertian siswa adalah orang yang datang ke suatu lembaga untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Sedangkan menurut Daradjat, siswa adalah pribadi yang “unik” yang mempunyai potensi dan mengalami proses berkembang. Dalam proses berkembang itu siswa membutuhkan bantuan yang sifat dan contohnya tidak ditentukan oleh guru tetapi oleh anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu-individu yang lain (Setiawan, 2010).

Siswa adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar dimana di dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Siswa akan menjadi faktor penentu, sehingga dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya (Setiawan, 2010).

Menurut Ali (2010) menyatakan bahwa siswa adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh orang tua untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan disekolah dengan tujuan untuk menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, berketrampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak dan mandiri.

Selain itu, menurut Sardiman (2003) siswa adalah orang yang datang ke sekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Pada masa ini siswa mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Selain itu juga berubah secara kognitif dan mulai mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa. Pada periode ini pula remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orang tua dalam rangka menjalankan peran sosialnya yang baru sebagai orang dewasa. Masa ini secara global berlangsung antara usia 12-22 tahun.

Dari beberapa teori di atas, maka dapat disimpulkan siswa adalah salah satu faktor yang paling penting dalam dunia pendidikan dan untuk berjalanya sistem belajar-mengajar. Siswa adalah orang yang datang ke sekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan.

B. Phubbing

1. Pengertian Phubbing

Phubbing berasal dari dua kata yaitu *phone* yang berarti telepon dan *snubbing* yang berarti menghinakan. *Phubbing (phone snubbing)* digambarkan seseorang dalam lingkungan sosial yang terlalu banyak memperhatikan *smartphone* dan bukan berbicara dengan orang lain secara langsung. Istilah ini awalnya dikampanyekan oleh *Macquarie Dictionary* untuk mewakili masalah penyalahgunaan *smartphone* yang terus berkembang dalam situasi sosial. Dalam interaksi sosial, "*phubber*" dapat didefinisikan sebagai seseorang yang memulai *phubbing*, dan "*phubbee*" dapat didefinisikan sebagai orang yang menerima perilaku *phubbing* (Chotpitayasunondh, 2016). Kebanyakan orang tidak menyadari bahwa mereka dapat menjadi *phubber* dan *phubbee* pada saat yang bersamaan (Williams, 1997).

Mengabaikan lawan bicara yang mendukung penggunaan *smartphone* dapat menyebabkan perilaku *phubbing* dibalas. Mirip dengan seorang *phubber*, menjadi seorang *phubbee* juga memiliki konsekuensi negatif. Misalnya, *phubbee* merasa kurang puas dengan interaksinya (Chotpitayasunondh, 2016).

Menurut Karadag dkk. (2015) menginterpretasikan bahwa perilaku *phubbing* adalah individu yang melihat telepon genggamnya saat melakukan pembicaraan dengan orang lain, sibuk dengan *smartphonenya* dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya. Dengan kata lain, perilaku *phubbing* melibatkan penggunaan *smartphone* dalam pengaturan sosial dari dua orang atau lebih, dan berinteraksi dengan *smartphone* daripada orang yang ada disekitarnya (Chotpitayasunondh, 2016).

Menurut William (1997) *phubbing* memiliki elemen penting dalam pengucilan sosial dimana individu akan diabaikan oleh orang lain, sementara mereka tetap berada di hadapan fisik orang tersebut dan tertutup dari interaksi sosial.

Perilaku *phubbing* bisa dilihat dimana saja selama kegiatan sehari-hari manusia, yaitu saat makan, pertemuan, kuliah, atau pertemuan sosial lainnya baik itu dengan teman dan keluarga. *Phubbing* (mereka yang *phub*) sering mengabaikan pentingnya memelihara dan mengembangkan hubungan dengan tidak berkomunikasi dengan orang lain (Karadag, 2015). Kehadiran teknologi ini memberikan ilusi kekerabatan tanpa keintiman yang hangat dan komunikasi yang tanpa melibatkan emosi, sehingga pada dasarnya manusia makin menyendiri. Menjadi makhluk yang terbiasa sendiri-sendiri secara bersama-sama (Turkle, 2011).

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* merupakan perilaku seseorang yang hanya terfokus pada *smartphone*, lebih mendahulukan telepon genggamnya dan cenderung mengabaikan pembicaraan saat sedang melakukan interaksi dengan orang yang ada disekitarnya.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Phubbing

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

a. Adiksi terhadap *smartphone*

Kebutuhan terhadap teknologi lebih banyak memiliki konsekuensi seperti penggunaan teknologi yang berlebihan, tingkat keterlibatan yang tinggi dalam teknologi dan akhirnya kecanduan teknologi (Karadag, 2015). Kecanduan teknologi telah didefinisikan oleh kriteria kecanduan DSM-IV, dan telah dijelaskan dalam definisi perilaku adiktif sebagai masalah psikologis yang terkait dengan penggunaan teknologi secara tidak harmonis. Kecanduan ini sebagian besar tergantung pada faktor-faktor yang memasuki kehidupan manusia dengan komputer. Ponsel pintar yang dilengkapi dengan fitur komputer memiliki efek signifikan sebagai objek kecanduan.

b. Kecanduan terhadap internet

Selain menawarkan banyak kemudahan yang ditawarkan untuk kehidupan sehari-hari, komputer ini menimbulkan efek negatif pada manusia dengan menawarkan beragam dan kenyamanan berselancar di Internet dan bermain game. Perilaku individu yang berlebihan terhadap penggunaan komputer

menyebabkan hal ini layak diteliti terutama pada konsep kecanduan komputer. Studi ini menunjukkan bahwa komputer saja tidak menjadi masalah, namun menimbulkan masalah karena adanya aplikasi di dalamnya (Karadag, 2015).

c. Adiksi sosial media

Media sosial yang biasa digunakan adalah saluran komunikasi dimana interaksi yang sangat kompleks terjalin, yang dapat memberi dampak besar pada orang. Media sosial yang mencakup banyak elemen seperti permainan, komunikasi, pertukaran informasi, dan sharing multimedia, dan yang mendorong orang untuk tetap online, membawa pengikutnya dari komputer ke smartphone juga. Aplikasi yang paling sering digunakan adalah aplikasi game bersama dengan aplikasi situs media sosial seperti facebook, twitter, Instagram, whatsapp, dll. Dengan kata lain, media sosial memiliki tempat yang signifikan di antara objek kecanduan *smartphone* (Kwon & Yang, 2013). Terlepas dari kenyataan bahwa orang mengakses media sosial melalui telepon mereka, tidak boleh dilupakan bahwa media sosial hanyalah salah satu objek kecanduan di dalam telepon seluler dan bahwa kecanduan telepon akan tetap bertahan meski media sosial tidak ada.

d. Kecanduan *games*

Di antara faktor-faktor yang mempengaruhi phubbing, kecanduan game merupakan sumber kecanduan lainnya yang sama pentingnya dengan kecanduan ponsel. Individu yang tidak memiliki manajemen waktu menggunakan game untuk melepaskan diri dari masalah dan sebagai alat relaksasi mental (Karadag, 2015). *Game addiction* mengacu pada game

online, video games yang kesemuanya mengacu pada permainan game komputer yang sejauh ini mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan dianggap sebagai perilaku adiktif.

Chotpitayasunondh dan Douglas (2016) juga menambahkan beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku *phubbing*, yaitu:

a. Kecanduan *smartphone*

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

b. *Fear of missing out*

Yang digambarkan sebagai "ketakutan, kekhawatiran, dan kegelisahan yang mungkin dimiliki individu sehubungan dengan berada di (atau di luar) adanya peristiwa, pengalaman, dan percakapan. Terjadi di lingkungan sosialnya. FoMO menyatakan bahwa individu yang memiliki rasa tidak aman terkait dengan penggunaan ponsel yang terus-menerus. Kecemasan ini tentang ketertinggalan 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

Kontrol diri terkait erat dengan perilaku adiktif (kecanduan) dan juga telah dikaitkan dengan penggunaan *smartphone* yang bermasalah. Tingkat kesulitan yang tinggi dalam mengendalikan impuls mungkin juga tidak dapat mengontrol dalam penggunaan ponsel. Oleh karena itu masuk akal bahwa kontrol diri dapat memprediksi kecanduan *smartphone*. Dan akhirnya dapat memprediksi penggunaan *smartphone* bermasalah menjadi perilaku *phubbing*.

Dari kedua uraian tersebut dapat disimpulkan jika ada empat faktor yang melatarbelakangi perilaku *phubbing*, yaitu adiksi terhadap *smartphone*, kecanduan terhadap internet, adiksi sosial media dan kecanduan *games*.

3. Ciri-Ciri Phubbing

Menurut Chotpitayasonond dan Karen (2016) terdapat beberapa ciri dari perilaku *phubbing* antara lain:

a. Penarikan kontak mata

Dapat ditafsirkan (atau disalahtafsirkan) seolah diberikan "*Silent Treatment*", atau ditolak secara sosial. Penghindaran tatapan adalah bentuk pasif dari pengucilan sosial, dan sinyal ketidaktertarikan, dan individu di sisi penerima cenderung mengalami kepuasan yang lebih rendah dari empat dasar kebutuhan manusia dibandingkan dengan mereka yang menerima kontak mata langsung. Oleh karena itu *phubbing* menampilkan banyak dampak yang paling umum dari pengucilan sosial dan oleh karena itu masuk akal untuk menyarankan bahwa *phubbing* dapat memiliki efek merugikan

yang serupa pada pemenuhan kebutuhan sosial, dan terhadap perasaan seseorang.

Sementara pengasingan yang dipicu oleh telepon seluler memiliki efek negatif pada kebutuhan, ancaman dan suasana hati, kebutuhan yang gagal dipenuhi dan pengaruh negatif cenderung memiliki efek korosif terhadap hasil relasional pada saat yang sama. Misalnya, target yang kehilangan kebutuhan akan kontrol cenderung mengakhiri atau mengubah pola hubungan antara sumber dan target. Kehilangan rasa memiliki juga bisa menjadi simbol akan kehilangan hubungan atau keterikatan dengan individu atau kelompok lain. Namun, dalam beberapa kasus, target dengan kebutuhan yang terancam dapat mencoba untuk mendapatkan kembali mereka dengan memperkuat ikatan mereka dan hubungan dengan orang lain.

b. Emosi yang dapat membatasi hubungan interpersonal

Menurut teori kelekatan, banyak emosi menjadi fungsi adaptif dalam kelangsungan hidup manusia. Pengaruh positif membawa orang lebih dekat, yang pada gilirannya membantu individu untuk membentuk, memastikan, dan memelihara hubungan mereka dengan orang lain. Selain itu, emosi positif menginduksi kemungkinan yang lebih besar dari interaksi sosial yang sukses. Sebaliknya, penelitian telah mengungkapkan bahwa pengaruh negatif tidak mengarah pada hubungan yang erat dan kepuasan hubungan. Apalagi emosi negatif ekstrem (mis. kemarahan) dapat menyebabkan efek buruk seperti fungsi hubungan yang buruk dan konflik yang tinggi antarpribadi. Selain memiliki dampak negatif pada kebutuhan dan pengaruh

mendasar, kami juga melanjutkan usulan mengikuti penelitian sebelumnya - bahwa perilaku *phubbing* akan dikaitkan dengan persepsi negative dari kualitas interaksi dan kepuasan hubungan negatif.

Selaras dengan penelitian Karadag (2015) bahwa ciri-ciri dari perilaku *phubbing* sebagai berikut:

1. Perilaku *phubbing* adalah perilaku kurang aktif berkomunikasi saat individu berada di tengah-tengah kontak sosial primer atau yang sifatnya langsung/tanpa perantara. Karadag mengemukakan bahwa seseorang yang banyak menghabiskan waktu untuk mengakses internet, maka dia hanya punya sedikit waktu untuk berkomunikasi dengan orang lain secara nyata.
2. Selalu memperhatikan *smartphone* tanpa menghiraukan pembicaraan lawan bicaranya. Tindakan mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan gawai, bukan berbicara dengan orang tersebut secara langsung.

Dari uraian tersebut, peneliti menggunakan ciri-ciri *phubbing* berdasarkan teori dari Karadag (2015) yaitu perilaku kurang aktif ketika berkomunikasi dan selalu memperhatikan *smartphone* tanpa menghiraukan lawan bicaranya.

4. Aspek-Aspek Phubbing

Karadag (2015) mengatakan dalam penelitiannya hasil dari *exploratory factor analysis* (EFA), terdapat dua aspek dari perilaku *phubbing*, yaitu:

a. Gangguan komunikasi

Gangguan komunikasi yang terjadi dalam hal ini adalah gangguan komunikasi yang disebabkan karena hadirnya ponsel sebagai faktor yang mengganggu komunikasi *face-to-face* di lingkungan. Gangguan komunikasi mempunyai 3 komponen, yaitu : menerima atau melakukan panggilan telepon ketika sedang berkomunikasi, membalas pesan singkat (SMS/Chat) ketika sedang berkomunikasi dan mengecek notifikasi media sosial ketika sedang berkomunikasi.

b. Obsesi terhadap ponsel

Obsesi terhadap ponsel terjadi karena dorongan akan kebutuhan menggunakan ponsel yang tinggi walaupun sedang melakukan komunikasi *face-to-face* di lingkungan. Obsesi terhadap ponsel mempunyai tiga komponen komponen, yaitu kelekatan terhadap ponsel, cemas ketika jauh dari ponsel dan kesulitan dalam mengatur penggunaan ponsel.

Adapun pendapat lain menurut Chotpitayasunondh (2016) membagi menjadi dua aspek *phubbing*, yaitu:

- a. Durasi, yang dimaksud adalah seberapa lama seseorang dalam melakukan *phubbing*.
- b. Frekuensi, yang dimaksud adalah seberapa sering seseorang dalam melakukan *phubbing*.

Dari kedua uraian tersebut, peneliti menggunakan aspek-aspek *phubbing* yang dikemukakan oleh Karadag, meliputi gangguan komunikasi dan obsesi terhadap ponsel.

C. Adiksi Smartphone

1. Pengertian Adiksi

Adiksi adalah kondisi yang kompleks, suatu penyakit otak yang dimanifestasikan oleh penggunaan zat secara kompulsif meski dengan konsekuensi merugikan (APA,2013). Berbagai istilah telah digunakan selama bertahun-tahun untuk merujuk pada penyalahgunaan zat. Dalam perilaku adiksi, aktivitas pencarian zat dan bukti terkait pola penggunaan patologis telah ditekankan, sedangkan ketergantungan fisik mengacu pada efek fisik (fisiologis) dari beberapa episode penggunaan zat. Ketergantungan psikologis, juga disebut habituasi, ditandai oleh hasrat terus-menerus atau sebentar-sebentar (yaitu keinginan kuat) untuk penggunaan zat untuk menghindari keadaan disforik. Ketergantungan perilaku, fisik, dan psikologis adalah ciri khas gangguan penggunaan zat (Sadock & Sadock, 2015).

Adiksi merupakan suatu kondisi ketergantungan fisik dan mental terhadap hal-hal tertentu yang menimbulkan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya. Dalam adiksi, terdapat tuntutan dalam diri untuk menggunakan secara terus menerus dengan disertai peningkatan dosis terutama setelah terjadinya ketergantungan secara psikis dan fisik serta terdapat pula ketidakmampuan untuk mengurangi dan/atau menghentikan meskipun sudah berusaha keras (Pramuditya , 2015).

Menurut Dodes (2002) terdapat dua jenis kecanduan, yaitu *physical addiction*, adalah kecanduan yang berhubungan dengan alcohol atau kokain, dan *non-physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan penggunaan obat-obatan atau zat.

Menurut Hamanda (2008), terdapat tiga persepsi mengenai adiktif meliputi sebagai perilaku yang tidak bermoral, adiktif sebagai penyakit dan adiktif sebagai perilaku maladaptif. Adiktif sebagai perilaku tidak bermoral merepresentasikan suatu penolakan untuk menerima kode etik atau moral. Pada persepsi adiktif sebagai penyakit, mempertahankan pernyataan bahwa *alcoholics* dan para pecandu adalah korban dari suatu penyakit. Individu yang ketergantungan tidaklah sakit atau bukan tidak bertanggung jawab, hanya sakit saja. Kemudian pada persepsi adiktif sebagai perilaku maladaptif, adiktif tidak dianggap sebagai suatu dosa atau penyakit tetapi merupakan suatu masalah perilaku yang dipengaruhi lingkungan, keluarga, sosial dan kognitif.

Dari ulasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa adiksi merupakan suatu perilaku kecanduan yang sangat merugikan pencandunya karena dapat memicu munculnya beragam konsekuensi – konsekuensi negatif baik terhadap dirinya sendiri, lingkungan sosial dan keluarganya.

2. Pengertian Adiksi Smartphone

Kwon dan Yang (2013) menyebutkan bahwa istilah adiksi *smartphone* sebagai perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang.

Shaw dan Donald (2008) menyebutkan bahwa adiksi *smartphone* termasuk dalam jenis kecanduan non-kimia yang melibatkan interaksi antara manusia dan

mesin. Dimana peningkatan kasus kecanduan tersebut dapat dikaitkan dengan resiko yang lebih tinggi pada gejala depresi, kesepian dan isolasi sosial.

Dalam Kim *et al* (2014) adiksi *smartphone* adalah kecanduan perilaku yang ditandai oleh masalah dengan kontrol impuls yang terdiri dari simtom penyebab *smartphone* adiksi dan internet adiksi. Banyaknya fitur yang disajikan oleh *smartphone* dan selalu berkembang, penelitian terhadap internet adiksi yang sudah ada sebelumnya dianggap mempunyai tanda yang serupa dengan *smartphone* adiksi.

Menurut Choi *et al* (2014) adiksi *smartphone* adalah gangguan psikologis muncul tanda-tanda gejala fisik dan psikologis. Orang yang adiksi terhadap internet maupun *smartphone* tidak melakukan aktifitas fisik yang banyak, mereka pada umumnya mengabaikan kesehatan mereka, dan juga adanya tanda fisik yang negatif seperti sikap tubuh yang buruk, sakit punggung, sakit kepala migraine, kebersihan pribadi yang buruk, makan yang tidak teratur, dan adanya gangguan tidur dapat mempengaruhi fungsi kekebalan tubuh, pola sekresi hormon, jantung, dan gangguan pola pencernaan.

Penelitian selanjutnya Cho (2015) mengungkapkan bahwa kecanduan *smartphone* adalah ketergantungan yang ditandai dengan selalu gagal untuk mengurangi waktu penggunaannya dan merasa lebih bahagia menggunakannya daripada bersama keluarga atau teman. Park & Lee mengatakan bahwa adiksi *smartphone* adalah penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan sulit dikendalikan serta pengaruhnya meluas ke bidang kehidupan lain dengan cara yang negatif (Gokçearslan *et al.*, 2016). Secara bangunan teori perilaku *phubbing* dan adiksi *smartphone* dibedakan oleh indikasinya dimana *phubbing* hanya sebatas obsesi

pengguna terhadap *smartphone* sedangkan adiksi *smartphone* adalah kecanduan terhadap *smartphone* itu sendiri.

Klasifikasi diagnostic dari kecanduan *smartphone* dan internet masih sulit dipahami. Saat ini tidak ada daftar gangguan tersebut dalam DSM IV-TR. Menurut beberapa ahli IAD lebih baik dianggap sebagai gangguan kontrol impuls karena banyak fitur yang mirip dengan gangguan lain dalam kategori *pathological gambling*, *pyromania*, dan *kleptomania*. Kondisi ini ditandai dengan kegagalan seseorang untuk menahan impuls pada perilaku tertentu meskipun konsekuensi yang serius dan memberi efek menyenangkan (Nevid, Spencer, & Greene, 2018).

Dari definisi-definisi di atas, peneliti memilih menggunakan teori yang diungkapkan oleh Kwon dan Yang (2013) yang menyebutkan bahwa istilah adiksi *smartphone* sebagai perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang.

3. Faktor-Faktor Penyebab Adiksi Smartphone

Agusta (2016) mengemukakan ada empat faktor penyebab kecanduan *smartphone*, yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu :

1. Tingkat *sensation seeking* yang tinggi.

Sensation seeking atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang

didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial.

2. *Self-esteem* yang rendah.

Self esteem itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.

3. Kepribadian ekstraversi yang tinggi.

4. Kontrol diri yang rendah.

Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

b. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan ponsel sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada ponsel.

c. Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan smartphone sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.

d. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang ponsel dan berbagai fasilitasnya. Hal ini membahas bagaimana besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan telepon genggam.

4. Ciri-Ciri Adiksi Smartphone

Menurut Diclemente (2003), terdapat 10 ciri-ciri perilaku adiksi terhadap *smartphone* yaitu meliputi :

1. Pola perilaku yang tidak terkontrol
2. Adanya konsekuensi – konsekuensi sebagai akibat dari perilaku penggunaan *smartphone*
3. Ketidakmampuan untuk menghentikan perilaku penggunaan *smartphone*
4. Terjadinya *self-destructive* secara terus-menerus
5. Keinginan atau usaha terus-menerus untuk meminimalisir perilaku penggunaan *smartphone*
6. Menunda perilaku sebagai strategi *coping*
7. Bertambahnya tingkat perilaku dikarenakan tingkat aktivitas penggunaan *smartphone* yang sudah tidak memuaskan lagi (tidak cukup)
8. Perubahan *mood*
9. Banyaknya waktu yang digunakan dalam menggunakan *smartphone* dan atau berusaha menghilangkan perilaku tersebut
10. Aktivitas bekerja, rekreasi dan sosial yang penting menjadi terabaikan karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan

5. Aspek-Aspek Adiksi Smartphone

Menurut Kwon dan Yang (2013) adiksi terhadap *smartphone* memiliki 3 aspek, yaitu:

1. Gangguan kehidupan sehari-hari

Gangguan kehidupan sehari-hari termasuk kehilangan pekerjaan yang direncanakan, mengalami kesulitan berkonsentrasi di kelas atau saat bekerja, mengalami sakit kepala atau penglihatan yang kabur, sakit pada pergelangan tangan atau di bagian leher, dan gangguan tidur. Gangguan kehidupan sehari-hari memiliki tiga komponen yaitu, tidak dapat menyelesaikan pekerjaan, sulit berkonsentrasi dan adanya gangguan fisik saat menggunakan *smartphone*.

2. Penarikan diri

Penarikan diri yang dimaksud adalah individu menjadi mudah marah, gelisah dan tidak bisa menahan diri jika tidak menggunakan *smartphone*, terus menerus bersama *smartphone* dan tidak bisa lepas dari *smartphone* serta menjadi kesal dan marah ketika terganggu saat menggunakan *smartphone*. Penarikan diri memiliki dua komponen yaitu, tidak bisa menahan diri untuk tidak menggunakan *smartphone* dan resah dan gelisah ketika tidak menggunakan *smartphone*.

3. Toleransi

Toleransi yang dimaksud adalah toleransi yang didefinisikan sebagai seseorang yang selalu berusaha untuk mengontrol penggunaan *smartphone* tetapi selalu gagal dalam melakukannya. Toleransi memiliki komponen tidak terwujudnya usaha untuk mengontrol penggunaan *smartphone*.

Lin dan Chen (2014) menjelaskan 4 aspek adiksi *smartphone*, yaitu:

1. Perilaku kompulsif

Seseorang yang menggunakan *smartphonanya* secara terus-menerus dan berulang tanpa harus mengarah pada hadiah atau kesenangan aktual.

2. Gangguan fungsional

Dalam penggunaan *smartphone* seseorang bisa menghabiskan lebih banyak waktu, merasa sangat puas dari sebelumnya dan mengganggu waktu tidur.

3. Penarikan diri

Seseorang menjadi tidak bisa menahan diri jika tidak menggunakan *smartphone* dan terus menerus bersama *smartphonanya*.

4. Toleransi

Seseorang yang selalu berusaha untuk mengontrol penggunaan *smartphone* dan selalu gagal.

Cho (2015) membagi dimensi adiksi *smartphone* menjadi 4, yaitu:

1. Penarikan diri

Kecemasan seseorang yang muncul akibat tidak dapat menerima pesan dari *smartphonanya*.

2. Toleransi

Menggunakan *smartphone* lebih lama dari yang dimaksudkan dan merasakan keinginan untuk menggunakannya lagi setelah menggunakannya.

3. Gangguan dengan rutinitas harian

Seseorang dapat mengalami kesulitan berkonsentrasi dalam beraktivitas sehari-hari.

4. Harapan positif

Smartphone sebagai sesuatu yang istimewa dan bermanfaat untuk melakukan semua yang ingin dilakukan orang tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dimensi yang dikemukakan oleh Kwon dan Yang (2013) yang membagi dimensi menjadi 3 yaitu, gangguan kehidupan sehari-hari, penarikan diri dan toleransi.

D. Pengaruh Adiksi Smartphone Terhadap Phubbing Pada Siswa SMK Negeri

9 Medan

Tak bisa dipungkiri, kini perkembangan teknologi semakin pesat dan canggih di generasi ini. Rasanya segala bentuk kegiatan dan kebutuhan sudah sangat dimudahkan dengan bantuan teknologi yang ada. Pada awalnya, kita akan selalu merasa bahwa teknologi akan membantu kita dalam segala aspek kehidupan, ternyata pada akhirnya kitalah yang dikendalikan oleh teknologi (Turkle,2011). Terlebih lagi jika ditelaah lebih lanjut, ternyata perkembangan teknologi bak dua mata pisau yang tak hanya memberikan keuntungan pada manusia, namun juga tak luput dari dampak negative yang ditimbulkan yang dapat membawa malapetaka di masa mendatang jika tidak dipergunakan dengan bijak. Contohnya penemuan televisi, komputer, internet, dan *smartphone* yang kini sangat memberi dampak yang signifikan pada perubahan gaya hidup kita. Penggunaanya seakan terlena dengan dunia layar. Layar kemudian menjadi teman setia yang menjadi hal paling menarik dan mengasyikkan dibandingkan apapun. Juga, harganya yang terjangkau dan bentuk *smartphone* yang cukup ringan dan mudah dibawa kemanapun dan kapanpun tidak menjadi batasan untuk segera memilikinya dan selalu terpaku

dengan *smartphone* di gengaman.

Data terbaru dari Kementerian Komunikasi dan Informatika menyebutkan bahwa Indonesia menduduki posisi keempat sebagai negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak yang mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia. Kemudian dikuatkan oleh penelitian dari salah satu pakar dari Institut Teknologi Bandung, Dimitri Mahayana yang menyatakan sekitar 5-10% gadget mania atau pecandu gadget terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Hasil penelitian ini juga menyebutkan jika pengguna *smartphone* dapat memainkan *smartphone* dalam rentan waktu 8-16 jam perhari.

Dari data diatas secara sederhana kita dapat menyimpulkan jika penggunaan *smartphone* kini sudah mulai melampaui batas. Pemahaman kita kini mulai berubah, yang mulanya teknologilah yang akan dipegang kendali oleh manusia, namun kini teknologi pula yang membuktikan bahwa merekalah yang sebenarnya memegang kendali terbesar. Pengaruh yang paling mendasar mulai tampak pada perubahan interaksi sosial dan proses komunikasi yang dulunya dilakukan secara langsung (*face to face*), kini segalanya terwakilkan dengan media teknologi. Manusia seakan menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya.

Menurut Kwon dan Yang (2013) istilah adiksi *smartphone* diartikan sebagai perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang.

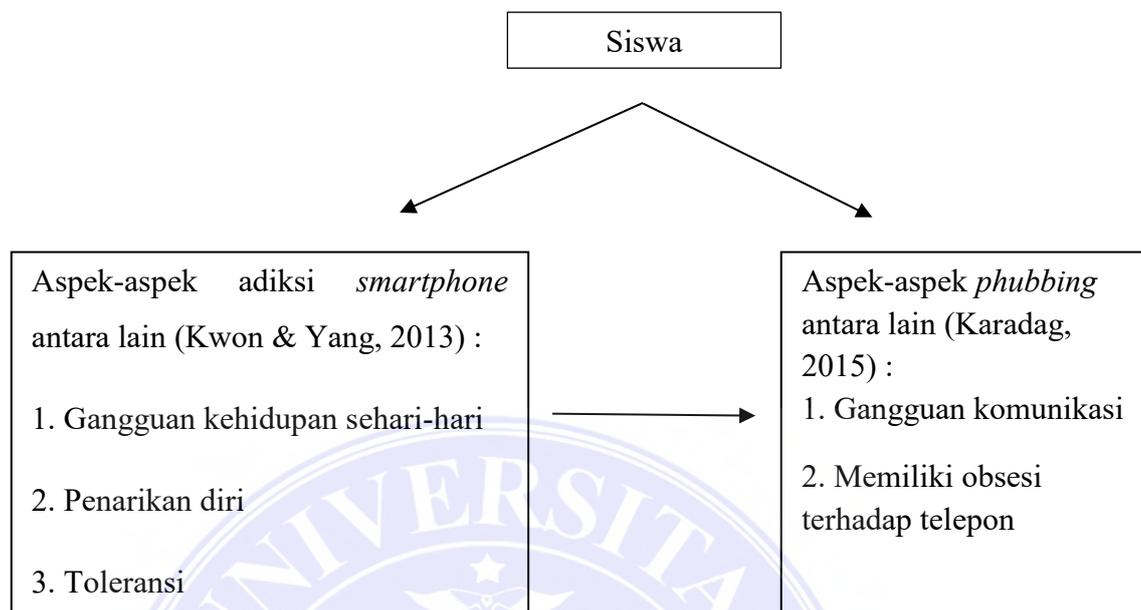
Penelitian yang dilakukan oleh Lee (2013) yang menyebutkan bahwa kehadiran fenomena *phubbing* lahir karena besarnya ketergantungan individu terhadap *smartphone* dan internet. Jika pada umumnya kecanduan dihasilkan

karena ketergantungan orang dalam mengonsumsi minuman, obat atau zat tertentu, maka kecanduan terhadap *smartphone* dihasilkan karena adanya ketergantungan manusia pada perangkat mesin tertentu.

Menurut Karadag dkk. (2015) menginterpretasikan bahwa perilaku *phubbing* adalah individu yang melihat telepon genggamnya saat melakukan pembicaraan dengan orang lain, sibuk dengan *smartphonenya* dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya. Individu yang melakukan *phubbing* menjadikan diri mereka menjadi pasif dan tidak berkembang terutama dalam hal komunikasi interpersonal dan kemampuan sosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Phubbing juga mengakibatkan orang yang di-*phubbing* akan melakukan hal yang sama, hal ini jelas akan mempengaruhi kualitas hubungan seseorang. Semakin banyak *phubbing*, maka akan semakin berkurangnya interaksi manusia secara langsung dan mengkritisi etika dan juga empati. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Varoth Chotpitayasunondh (2016) yang menunjukkan bahwa *phubbing* membuat seseorang mengambil *smartphone* masing-masing dan mengabaikan lawan bicaranya. Sehingga dalam satu perkumpulan masing-masing orang tersebut justru lebih memilih menggunakan *smartphone* mereka dibandingkan saling berkomunikasi satu sama lain.

E. Kerangka Konseptual



F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan konsep teoritis diatas maka hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh adiksi *smartphone* terhadap *phubbing* pada siswa SMK Negeri 9 Medan, dengan asumsi semakin tinggi perilaku adiksi terhadap *smartphone* maka semakin tinggi pula perilaku *phubbing* pada siswa. Begitu pun sebaliknya, jika semakin rendah perilaku adiksi terhadap *smartphone* maka semakin rendah pula perilaku *phubbing* pada siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sample tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari ataupun diteliti sehingga diperoleh hasil dan informasi tentang hal tersebut lalu ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel-variabel lain. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Berikut dijelaskan yang dimaksud dengan variabel :

1. Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah adiksi *smartphone*.
2. Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah *phubbing*.

C. Defenisi Operasional

1. Adiksi *Smartphone*

Adiksi *Smartphone* adalah kondisi ketika seseorang mengalami ketertarikan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, kesulitan dalam beraktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan impuls control terhadap diri seseorang. Peneliti menggunakan aspek-aspek adiksi *smartphone* yang dikemukakan oleh Kwon dan Yang (2013), meliputi gangguan kehidupan sehari-hari, penarikan diri dan toleransi. Semakin tinggi nilai yang didapatkan, maka akan semakin tinggi pula perilaku adiksi terhadap *smartphone* yang dilakukan. Sebaliknya, jika semakin rendah nilai yang didapatkan, maka akan semakin rendah pula perilaku adiksi terhadap *smartphone* yang dilakukan.

2. *Phubbing*

Phubbing adalah keadaan dimana seseorang hanya terfokus pada *smartphone* mereka, lebih mendahulukan telepon genggamnya dan cenderung mengabaikan pembicaraan saat sedang melakukan interaksi dengan orang yang ada disekitarnya, sehingga lawan bicaranya merasa tersakiti karena diabaikan. Peneliti menggunakan aspek-aspek *phubbing* yang dikemukakan oleh Karadag (2015), meliputi gangguan komunikasi dan obsesi terhadap ponsel. Semakin tinggi nilai yang didapatkan, maka akan semakin tinggi pula perilaku *phubbing* yang dilakukan. Sebaliknya, jika semakin rendah nilai yang didapatkan, maka akan semakin rendah pula perilaku *phubbing* yang dilakukan.

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sample

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SMK Negeri 9 Medan yang berjumlah 2078 siswa.

2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel Penelitian

Menurut Azwar (2001) sampel merupakan bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti). Sampel diambil dari sebagian jumlah populasi yang sesuai dengan karakteristik (Sugiyono, 2013). Jumlah siswa yang menjadi sample dalam penelitian ini berjumlah 335 siswa. Sampel tersebut didapat setelah peneliti melakukan *screening* data di lapangan sebelum melakukan penelitian. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2013). Adapun kriteria sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

- i. Siswa SMK Negeri 9 Medan
- ii. Aktif menggunakan *smartphone*
- iii. Durasi penggunaan *smartphone* >8 jam per hari.

Penetapan jumlah sampel didapat dengan melakukan *screening* di tempat penelitian hingga mendapatkan sejumlah 335 siswa yang teridentifikasi mengalami adiksi terhadap *smartphone* dan perilaku *phubbing*. Pada saat melakukan *screening*, peneliti merujuk pada ciri-ciri

pecandu (adiksi) *smartphone* yang berdasarkan pada teori Dislemente (2003), yaitu pola perilaku yang tidak terkontrol, adanya konsekuensi sebagai akibat dari perilaku penggunaan *smartphone*, ketidakmampuan untuk menghentikan perilaku penggunaan *smartphone*, terjadinya *self-destructive* secara terus menerus, keinginan untuk meminimalisir perilaku penggunaan *smartphone*, menunda perilaku sebagai strategi *coping*, bertambahnya tingkat perilaku karena tingkat aktivitas penggunaan *smartphone* yang tidak memuaskan lagi (tidak cukup). perubahan *mood*, banyak waktu yang digunakan dalam menggunakan *smartphone*, dan aktivitas bekerja, rekreasi dan sosial yang terabaikan karena penggunaan *smartphone* secara berlebihan, dan ciri-ciri *phubbing* yang berdasarkan pada teori Karadag (2015), yaitu perilaku kurang aktif dalam berkomunikasi ketika individu tengah berada dalam kontak sosial primer dan selalu memperhatikan *smartphone* tanpa menghiraukan pembicaraan lawan bicaranya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yaitu skala. Menurut Sugiyono (2013) skala pengukuran dapat diartikan sebagai suatu kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval alat ukur dan akan menghasilkan data yang kuantitatif. Bentuk skala yang digunakan adalah skala *likert* untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang pada fenomena yang terjadi (Sugiyono, 2013). Skala *Likert* terdiri dari aitem pernyataan yang harus dijawab

oleh partisipan dengan memilih salah satu dari beberapa pernyataan yang telah disediakan. Skala penelitian ini terdiri atas dua macam pernyataan sikap yaitu, pernyataan *favorable* dan *unfavorable*.

Ada dua skala yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yaitu skala adiksi *smartphone* dan skala *phubbing*.

1. Adiksi *smartphone*

Perilaku adiksi terhadap *smartphone* diukur dengan menggunakan skala yang didasarkan pada teori dan aspek yang dijelaskan oleh Kwon dan Yang (2013). Peneliti melakukan adaptasi bahasa dari instrument Adiksi *Smartphone Scale-Short Version* (SAS-SV). Skala adiksi *smartphone* ini terdiri dari 10 item yang mengukur tiga aspek yaitu gangguan kehidupan sehari-hari, penarikan diri dan toleransi.

2. *Phubbing*

Perilaku *phubbing* diukur dengan menggunakan skala yang didasarkan pada teori dan aspek yang dijelaskan oleh Karadag (2015), yang diadopsi ke dalam bahasa Indonesia. Skala *phubbing* ini terdiri dari 18 item yang mengukur dua aspek yaitu gangguan komunikasi dan obsesi terhadap ponsel.

F. Validitas dan Reliabilitas

Suatu alat ukur diharapkan dapat memberikan informasi sesuai yang diinginkan. Oleh karena itu, harus memenuhi persyaratan tertentu, terutama syarat validitas dan reliabilitas alat ukur. Alasannya adalah kualitas alat ukur tersebut akan sangat menentukan baik tidaknya suatu penelitian. Dengan demikian, suatu alat ukur sebelum digunakan dalam suatu penelitian, haruslah

memiliki syarat validitas dan reliabilitas sehingga alat ukur tersebut tidak menyesatkan hasil pengukuran dari kesimpulan yang dicapai.

1. Validitas

Validitas adalah menunjukkan ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Valid atau tidaknya suatu alat ukur tergantung pada mampu tidanya alat ukur tersebut mencapai tujuan pengukuran yang dikehendaki dengan tepat (Azwar, 2001). Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus teknik korelasi product moment dari Pearson (Azwar, 2001) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{n \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\} \{n \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

Dengan keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara x dan y

N : jumlah responden

x : nilai item tertentu

y : nilai item total

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpul data karena instrumen ini sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabilitas artinya, dapat dipercaya, jadi dapat di andalkan (Sugiyono, 2013).

Analisis reliabilitas dapat dipakai metode *Alpha Cronbanch's* dengan rumus sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_{x2}^2}{\sigma_x^2} \right)$$

Dengan keterangan :

α : *Cronbanch's alpha*

K : jumlah pecahan atau banyaknya butir pertanyaan

σ_{x2}^2 : total varian butir

σ_x^2 : total varian

G. Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam proses penelitian, karena disinilah hasil penelitian akan tampak. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasikan, menganalisa, memaknai, dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul. Oleh karena itu perlu menggunakan dasar pemikiran untuk menentukan pilihan-pilihan tehnik analisis data yang akan digunakan dengan rumus analisis regresi linear sederhana, yaitu:

$$\hat{Y} = \alpha + \beta X$$

Nilai-nilai a dan b dapat dihitung dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$\alpha = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

Keterangan :

Y : Variabel akibat (Dependent)

X : Variabel penyebab (Independent)

α : Konstanta

β : Koefisien regresi (kemiringan); besaran Y yang ditimbulkan oleh X

$$\beta = \frac{(\Sigma y)(\Sigma x^2) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{n(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2}$$

Keterangan :

Y : Variabel akibat (Dependent)

X : Variabel penyebab (Independent)

α : Konstanta

β : Koefisien regresi (kemiringan); besaran Y yang ditimbulkan oleh X

Sebelum dilakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi sebagai berikut:

1. Uji Normalitas adalah untuk membuktikan bahwa penyebaran data penelitian yang menjadi pusat perhatian, meyebar berdasarkan prinsip kurve normal.
2. Uji linearitas, yaitu untuk mengetahui apakah data dari variabel bebas memiliki hubungan dengan data terikat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran – saran sehubungan dengan hasil yang diperoleh dari penelitian ini. Pada bagian pertama akan dijabarkan simpulan dari penelitian ini dan bagian berikutnya akan dikemukakan saran – saran yang mungkin dapat digunakan pada pihak lain.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan hal – hal sebagai berikut :

1. Pada hasil analisis dengan menggunakan metode analisis regresi linear sederhana, diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara adiksi *smartphone* terhadap perilaku *phubbing*, dimana $r_{xy} = 0,487$ dengan signifikansi $p = 0,000$ berarti $p < 0,05$. Hasil penelitian tersebut menjelaskan terdapat pengaruh positif ($B = 0,604$) antara adiksi *smartphone* terhadap *phubbing* pada siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebih hingga menyebabkan adiksi dapat memicu munculnya perilaku *phubbing* pada siswa. Koefisien determinan (r^2) dari pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) adalah sebesar $r^2 = 0,237$ hal ini menunjukkan bahwa *phubbing* dipengaruhi oleh adiksi terhadap *smartphone* sebesar 23,7%.
2. Kemudian berdasarkan perbandingan kedua nilai rata – rata (Mean Hipotetik dan Mean Empirik), maka dapat dinyatakan bahwa adiksi *smartphone* berada di kategori tinggi, sebab Mean Hipotetiknya (25) lebih kecil dari pada Mean Empirik

(31,70) dimana selisihnya melebihi nilai SD (6,7) dan *Phubbing* berada pada kategori tinggi sebab Mean Hipotetiknya (45) lebih kecil dari pada Mean Empirik (52,88), dimana selisihnya melebihi dari nilai SD (7,88).

B. Saran

Sejalan dengan hasil penelitian serta kesimpulan yang telah dibuat, maka peneliti memberikan saran – saran sebagai berikut :

1. Saran Kepada Siswa

Merujuk pada hasil penelitian ini bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara adiksi *smartphone* terhadap perilaku phubbing, maka disarankan kepada siswa untuk dapat mengendalikan dan membatasi pendayagunaan *smartphone* sesuai porsinya.

2. Saran Kepada Orang Tua

Orang tua diharapkan agar lebih memperhatikan dan mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak, salah satunya dengan cara juga membatasi penggunaan *smartphone* pada diri sendiri terutama ketika berada di rumah dan atau di lingkungan sekitar anak agar menjadi *role model* yang baik untuk anak.

3. Saran Kepada Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat membuat peraturan yang lebih tegas dan terarah sebagai bentuk pembatasan dalam penggunaan *smartphone* pada siswa di lingkungan sekolah hanya jika dipergunakan sesuai kebutuhan.

4. Saran Kepada Peneliti Selanjutnya

Diharapkan untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis agar dapat mempertimbangkan banyak variable lain diluar penelitian ini sehingga didapati hasil yang lebih terbaru terkait perkembangan pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* pada siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Acharya, A. S. (2013). A Study on Some of the Common Health Effect of Cell-Phones amongst College Students. *J Community Med Health Educ*, 1-5.
- Agusli. (2018, Maret 20). Retrieved Agustus 8, 2021, from Generasi Muda Kecanduan BlackBerry: www.Escope.com
- Agusta, D. (2016). Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *E-Journal Bimbingan dan Konseling*, 3, 86-96.
- Ali, M., & Asrori, M. (2018). *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders : Fifth Edition*. Washington: American Psychiatric.
- Andreassen, C. S., & Pallesen, S. (2014). Social Network Site Addiction An Overview. *Current Pharmaceutical Design*, 20 (25), 4053-4061.
- Azwar, S. (2001). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baron, N., & E.M.Campbell. (2012). Gender and Mobile Phones in Cross-National Context. *Language Science*, 34(1), 13-27.
- Burke, H. (2019). *The Phone Addiction Workbook*. Berkeley: Ulysses Press.
- Cho, S., & Lee, E. (2015). Development of a Brief Instrument to Measure Smartphone Addiction Among Nursing Students. *Research Institute of Nursing Science*, 35- 50.
- Choi, S. W., & Kim, J. Y. (2014). Latent Class Analysis on Internet and Smartphone Addiction in College Students. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 9-17.
- Chopitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). Measuring Phone Snubbing Behavior : Development and Validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and The Generic Scale of Being phubbed (GSBP). *University of Kent*, 1-51.
- Chotpitayasunondh. (2016). How "Phubbing" Becomes The Norm : The Antecedents and Consequences of Snubbing Via Smartphone. *Computer in Human Behavior*, 9-18.

- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The Effect Of Phubbing On Social Interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, 1-40.
- Disclamente, C. C. (2003). *Addiction And Change : How Addictions Develop and Addicted People Recover*. London: The Guilford Press.
- Doni, F. R. (2017). Perilaku Penggunaan Smartphone Pada Kalangan Remaja. *Journal Speed*, 9(2), 16-23.
- Haigh, A. (2015). *Stop Phubbing*. Retrieved from <http://stopphubbing.com>.
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing Di Era Milenial (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya). *Jurnal Interaksi*, 4(1), 42-51.
- Hanum, Z. (2021, Maret 7). *Humaniora*. Retrieved Agustus 7, 2021, from Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone: <https://m.mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>
- Karadag, E. (2015). Determinant of Phubbing, Which is The Sum of Many Virtual Addictions : A Structural Equation Model. *Journal of Behavioral Addictions*, 60-74.
- Kim, D., & Lee, J. (2014). Development of Korean Smartphone Addiction Proneness Scale for Youth. *PLoS ONE*, 9(5), 1-12.
- Kwon, M., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale and Validation of a Short Version for Adolescents. *PLOS One*, 8(12), 1-7.
- Lin, Y. H., & Chen, S. H. (2014). Development and Validation of the Smartphone Addiction Inventory. *PLOS One*, 9(6), 1-5.
- Mumtaz, E. F. (2019). *Pengaruh Adiksi Smartphone, Empati, Kontrol Diri Dan Norma Terhadap Perilaku Phubbing pada Mahasiswa Di Jabodetabek* . Jakarta: Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah.
- Nevid, J. S., Spencer, A., & Greene, B. (2018). *Abnormal Psychology In A Changing World Tenth Edition*. New York: Pearson.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan : Fondasi dan Aplikasi*, 2(1), 33-47. doi:<https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- O'Reilly, M. (1996). *Internet Addiction : A New Disorder Enters The Medical Lexicon*. Can Med Assoc J.

- Rachmi, I. (2019). *Hubungan Kesantunan Pergaulan Dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Univeristas Islam Riau* . Riau: Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau .
- Ridho, M. A. (2019). *Interaksi Sosial Pelaku Phubbing* . Surabaya: Fakultas Psikologi Dan Kesehatan , Universitas Islam Negri Sunan Ampel.
- Roberts, J. A., Yaya, L. P., & Manolis, C. (2014). The Invisible Addiction : Cell-phone Activities and Addiction Among Male and Female College Students. *Journal of Behavioral Addiction*, 1.
- Sadock, B. J., & Sadock, V. A. (2015). *Synopsis Of Psychiatric : Behavioral Sciences / Clinical Psychiatry*. London: Wolters Kluwer.
- Setiawan, D. (2010). *Carpe Diem Quam Minimum Credula Postero*. Retrieved from Murid, Siswa dan Peserta Didik: <https://dadangsetiaone.wordpress.com/murid-siswa-dan-peserta-didik/>
- Shaw, M. C., & Black, D. (2008). *Internet Addiction : Defenition, Assesment, Epidemiologi and Clinical Management*. Iowa: Adis.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Taufik, E., Dewi, S. Y., & Muktamiroh, H. (2020). Hubungan Kecanduan Smartphone Dengan Kecenderungan Perilaku Phubbing Pada Remaja Di SMAN 34 Jakarta Selatan. *Seminar Nasional Riset Kedokteran (SENSORIK)*, 321-330.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together : Why We Expect More From Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together : Why We Expect More Technology and Less From Each Other*. Basic Books.
- Turkle, S. (2015). *Reclaiming Conversation : The Power of Talk in a Digital Age*. Penguin Press.
- Williams, K. D. (1997). *Social Ostracism : Aversive Interpersonal Behaviors*. New York: Springer US.
- Yulianti, & Levina. (2014). *Yang Muda Yang Menuruti Kata Hati*. Jakarta: Marketer.



Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV) (Kwon & Yang, 2013)

No	Items
1	Missing planned work due to smartphone use.
2	Having a hard time concentrating in class, while doing assignments, or while working due to smartphone use.
3	Feeling pain in the wrists or at the back of the neck while using a smartphone.
4	Won't be able to stand not having a smartphone.
5	Feeling impatient and fretful when I am not holding my smartphone.
6	Having my smartphone in my mind even when I am not using it.
7	I will never give up using my smartphone even when my daily life is already greatly affected by it.
8	Constantly checking my smartphone so as not to miss conversations between other people on Twitter or Facebook.
9	Using my smartphone longer than I had intended.
10	The people around me tell me that I use my smartphone too much.

Phubbing Scale (Karadag, 2015)

No	Items
1	I feel anxious if my phone is not nearby
2	I cannot stand leaving my phone alone
3	I place my phone where I can see it
4	I worry that I will miss something important if I do not check my phone
5	I have conflicts with others because I am using my phone
6	People tell me that I interact with my phone too much
7	I get irritated if others ask me to get off my phone and talk to them
8	I use my phone even though I know it irritates others
9	I would rather pay attention to my phone than talk to others
10	I feel content when I am paying attention to my phone instead of others
11	I feel good when I stop focusing on others and pay attention to my phone instead
12	I get rid of stress by ignoring others and pay attention to my phone instead
13	I pay attention to my phone for longer than I intend to do so
14	I know that I must miss opportunities to talk to others because I am using my phone
15	I find myself thinking "just a few more minutes" when I am using my phone

Blue Print Skala Adiksi Smartphone

No	Aspek	Indikator	Favorable
1	Gangguan kehidupan sehari-hari	Tidak dapat menyelesaikan pekerjaan	1. Saya tidak dapat menyelesaikan tugas sesuai yang direncanakan karena penggunaan smartphone yang berlebihan.
		Sulit berkonsentrasi	2. Saya sulit berkonsentrasi ketika mengerjakan tugas karena menggunakan smartphone.
		Adanya gangguan fisik saat menggunakan smartphone	3. Saya merasa nyeri dibagian leher dan pergelangan tangan karena penggunaan smartphone yang berlebihan.
2	Penaarikan diri	Tidak bisa menahan diri untuk tidak menggunakan smartphone.	4. Saya merasa tidak sanggup jika tidak membawa smartphone ketika berpergian.
		Resah dan gelisah ketika tidak menggunakan smartphone	5. Saya merasa resah dan tidak sabar ketika tidak memegang smartphone. 6. Pikiran saya selalu tertuju kepada smartphone meskipun saya sedang tidak menggunakannya.
3	Toleransi	Tidak terwujudnya usaha untuk mengontrol penggunaan smartphone	7. Saya tidak dapat mengendalikan diri saya untuk tidak memainkan smartphone. 8. Saya terus-menerus mengecek smartphone yang saya miliki agar tidak ketinggalan chat, status atau unggahan di sosial media. 9. Saya menggunakan smartphone lebih lama dari yang saya niatkan. 10. Orang-orang disekitar saya mengatakan bahwa saya terlalu sering menggunakan smartphone.

Blue Print Skala Phubbing

No	Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable
1	Gangguan komunikasi (communication disturbance)	Menerima atau melakukan panggilan telepon ketika sedang berkomunikasi.	1. Ketika smartphone saya berdering, saya akan segera mengangkat telpon tersebut meskipun sedang berbicara dengan teman. 10. Saya akan segera memotong pembicaraan dengan teman saya jika ada telepon masuk.	4. Saya lebih memilih untuk membiarkan panggilan masuk ketika sedang berbicara dengan teman.
		Membalas pesan singkat (SMS/Chat) ketika sedang berkomunikasi.	2. Saya akan segera membalas pesan yang masuk (SMS/Chat) meskipun sedang berbicara dengan teman. 11. Menurut saya, membalas pesan singkat ketika sedang berbicara dengan teman adalah hal yang wajar.	8. Saya akan mengabaikan pesan yang masuk (SMS/Chat) ketika sedang berbicara dengan teman.
		Mengirim pesan singkat (Chat/SMS) ketika sedang berkomunikasi.	3. Saya suka mengirim pesan sambil berbicara dengan teman saya. 13. Mengirim pesan atau chat sambil berbicara dengan teman adalah hal yang wajar menurut saya.	-

		Mengecek notifikasi media sosial ketika sedang berkomunikasi	5. Pandangan saya selalu tertuju pada smartphone ketika sedang berbicara dengan teman. 14. Saya selalu mengecek notifikasi pada smartphone walaupun sedang berbicara dengan teman.	12. Saya akan mengabaikan notifikasi pada smartphone saya jika sedang berbicara dengan teman.
		Kelekatan dengan ponsel	6. Ketika bangun tidur, yang pertama kali saya cari adalah smartphone saya. 15. Sulit bagi saya untuk lepas dari telepon genggam saya.	-
2.	Obsesi terhadap ponsel (Phone obsession)	Cemas ketika jauh dari ponsel	7. Saya merasa cemas jika berpergian tanpa membawa smartphone. 17. Saya merasa cemas ketika jauh dari smartphone saya.	-
		Kesulitan dalam mengatur penggunaan ponsel.	9. Saya selalu menggunakan telepon genggam setiap waktu. 18. Saat sedang mengerjakan tugas, saya sering mengecek smartphone saya terlebih dahulu.	16. Saya dapat mengontrol perilaku saya untuk tidak selalu memperhatikan smartphone ketika berbicara dengan teman.



LAMPIRAN A

ALAT UKUR PENELITIAN

- 1. Skala Adiksi Smartphone**
- 2. Skala Phubbing**

KUESIONER PENELITIAN

Identitas Responden

Nama (inisial) :

Kelas dan Jurusan :

1. Smartphone merupakan kebutuhan penting dalam kehidupan sehari-hari saya.

Ya Tidak

2. Saya sulit menahan diri untuk tidak berlebihan ketika menggunakan smartphone.

Ya Tidak

3. Saya sering merasa cemas jika berada jauh dari smartphone saya.

Ya Tidak

4. Saya terus-menerus mengecek smartphone saya jika ada notifikasi yang masuk.

Ya Tidak

5. Saya sulit berkonsentrasi ketika mengerjakan tugas karena keberadaan smartphone saya.

Ya Tidak

6. Saya menggunakan smartphone lebih lama dari waktu yang saya niatkan.

Ya Tidak

7. Memainkan smartphone selama lebih dari 8 jam dalam sehari sangat menyenangkan bagi saya.

Ya Tidak

8. Saya merasa kesal dan marah jika tidak membawa smartphone ketika berpergian.

Ya Tidak

9. Saya sering menunda mengerjakan tugas dan atau pekerjaan rumah karena keasikan memainkan smartphone.

Ya Tidak

10. Pikiran saya selalu tertuju pada smartphone meskipun tidak sedang menggunakannya.

Ya Tidak

KUESIONER PENELITIAN

Identitas Responden

Nama (inisial) :

Kelas dan Jurusan :

1. Saya sering memainkan smartphone ketika sedang berbicara dengan teman saya.

Ya Tidak

2. Menurut saya, membalas pesan saat berbicara dengan teman adalah hal yang wajar.

Ya Tidak

3. Saya sering hilang fokus ketika berbicara dengan teman sambil memainkan smartphone.

Ya Tidak

4. Saya akan segera mengecek smartphone ketika bordering meskipun sedang berbicara dengan teman.

Ya Tidak

5. Saya merasa cemas jika tidak segera mengecek notifikasi yang masuk pada smartphone saya.

Ya Tidak

6. Memainkan smartphone lebih menyenangkan daripada harus berbicara secara langsung dengan teman.

Ya Tidak

7. Saya akan segera memotong pembicaraan ketika ada telpon yang masuk.

Ya Tidak

8. Teman-teman saya sering mengatakan jika saya terlalu sering terfokus pada smartphone.

Ya Tidak

KUESIONER PENELITIAN

Identitas Responden

Nama (inisial) :

Usia :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Jurusan :

a. Seberapa penting smartphone bagi Anda?

Sangat penting Penting Tidak penting Sangat tidak penting

b. Berapa jam Anda menggunakan smartphone dalam satu hari?

24 jam 16 Jam 8 jam < 8 jam

c. Pilihlah media sosial yang paling sering Anda gunakan (boleh lebih dari satu)

Facebook Whatsapp Instagram Twitter Lainnya

Petunjuk Pengisian Skala 1 dan 2

Bagian ini terdiri dari pernyataan-pernyataan dimana Saudara/i diminta untuk menjawab pertanyaan yang paling sesuai dengan diri Saudara/i. Berilah tanda **ceklis** (✓) pada jawaban yang paling sesuai dengan yang Saudara/i alami. Adapapun pilihan jawabannya sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Contoh :

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu memainkan smartphone		√		

SKALA 1

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya tidak dapat menyelesaikan tugas sesuai yang direncanakan karena penggunaan smartphone yang berlebihan.				
2.	Saya sulit berkonsentrasi ketika mengerjakan tugas karena menggunakan smartphone.				
3.	Saya merasa nyeri dibagian leher dan pergelangan tangan karena menggunakan smartphone.				
4.	Saya merasa tidak sanggup jika tidak membawa smartphone ketika berpergian.				
5.	Saya merasa resah dan tidak sabar karena tidak memegang smartphone.				
6.	Pikiran saya selalu tertuju pada smartphone meskipun saya tidak sedang menggunakannya.				
7.	Saya tidak dapat mengendalikan diri saya untuk tidak memainkan smartphone.				
8.	Saya terus-menerus mengecek smartphone yang saya miliki agar tidak ketinggalan chat, status atau unggahan di sosial media.				
9.	Saya menggunakan smartphone lebih lama dari yang saya niatkan.				
10.	Orang-orang disekitar saya mengatakan bahwa saya terlalu sering menggunakan smartphone.				

SKALA 2

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Ketika smartphone saya berdering, saya akan segera mengangkat telpon tersebut meskipun sedang berbicara dengan teman.				
2.	Saya akan segera membalas pesan yang masuk (SMS/Chat) meskipun sedang berbicara dengan teman.				
3.	Saya suka mengirim pesan sambil berbicara dengan teman saya.				
4.	Saya lebih memilih untuk membiarkan panggilan masuk ketika sedang berbicara dengan teman.				
5.	Pandangan saya selalu tertuju pada smartphone ketika sedang berbicara dengan teman.				
6.	Ketika bangun tidur, yang pertama kali saya cari adalah smartphone saya.				
7.	Saya merasa cemas jika berpergian tanpa membawa smartphone.				
8.	Saya akan mengabaikan pesan yang masuk (SMS/Chat) ketika sedang berbicara dengan teman.				
9.	Saya selalu menggunakan telepon genggam setiap waktu.				
10.	Saya akan segera memotong pembicaraan dengan teman saya jika ada telepon masuk.				
11.	Menurut saya, membalas pesan singkat ketika sedang berbicara dengan teman adalah hal yang wajar.				

12.	Saya akan mengabaikan notifikasi pada smartphone saya jika sedang berbicara dengan teman.				
13.	Mengirim pesan atau chat sambil berbicara dengan teman adalah hal yang wajar menurut saya.				
14.	Saya selalu mengecek notifikasi pada smartphone walaupun sedang berbicara dengan teman.				
15.	Sulit bagi saya untuk lepas dari telepon genggam saya.				
16.	Saya dapat mengontrol perilaku saya untuk tidak selalu memperhatikan smartphone ketika berbicara dengan teman.				
17.	Saya merasa cemas ketika jauh dari smartphone saya.				
18.	Saat sedang mengerjakan tugas, saya sering mengecek smartphone saya terlebih dahulu.				



SKALA ADIKSI SMARTPHONE

R	Item										Total
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	
1	2	3	3	4	3	2	2	2	3	3	27
2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	26
3	2	3	3	1	3	2	2	2	3	3	24
4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	28
5	3	4	4	4	2	2	3	3	3	3	31
6	3	4	4	4	4	2	2	4	4	2	33
7	2	4	4	4	4	2	2	4	2	4	32
8	2	4	4	4	4	2	2	4	2	3	31
9	2	3	1	3	2	1	1	2	3	2	20
10	3	3	4	4	3	4	2	2	3	3	31
11	3	3	3	4	4	4	2	3	2	3	31
12	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	30
13	2	2	1	3	3	2	2	3	2	1	21
14	2	2	1	3	3	2	2	3	3	1	22
15	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	22
16	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	26
17	3	3	2	3	3	2	2	3	1	3	25
18	4	1	4	3	2	3	2	2	3	3	27
19	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	26
20	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	24
21	3	3	4	3	3	2	2	2	2	2	26

22	2	2	4	3	1	1	2	3	2	3	23
23	3	3	2	1	2	2	3	2	3	4	25
24	3	2	3	1	3	2	2	3	2	1	22
25	3	2	3	1	3	2	2	3	2	1	22
26	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	24
27	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	24
28	2	2	2	3	3	2	3	2	3	4	26
29	2	2	3	3	3	2	3	2	3	4	27
30	3	2	4	3	2	2	2	2	3	4	27
31	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	22
32	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
33	4	2	4	3	2	3	3	2	3	3	29
34	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	26
35	2	4	4	4	3	3	4	2	3	4	33
36	3	2	3	4	2	2	2	4	2	3	27
37	2	2	4	3	1	1	2	3	2	3	23
38	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	25
39	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	23
40	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	26
41	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	25
42	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	25
43	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21
44	2	2	4	4	2	2	4	4	3	2	29
45	1	2	3	4	4	2	3	3	4	3	29
46	1	2	4	3	3	2	3	3	4	3	28

47	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	24
48	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	22
49	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	24
50	2	2	3	2	2	3	2	2	3	4	25
51	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	30
52	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	26
53	3	2	2	3	2	2	1	2	2	1	20
54	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	24
55	3	4	3	2	3	2	2	2	2	2	25
56	2	3	1	4	2	2	3	2	2	1	22
57	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	24
58	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	34
59	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	24
60	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28
61	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	32
62	2	3	3	2	2	2	1	3	3	2	23
63	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	22
64	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	21
65	1	2	3	2	1	2	1	3	2	2	19
66	1	2	3	2	1	2	1	3	2	2	19
67	4	2	4	2	1	4	1	2	3	1	24
68	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	21
69	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	23
70	2	3	4	4	2	2	2	3	3	3	28
71	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	27

72	3	4	2	3	3	2	2	3	1	3	26
73	3	3	2	3	3	2	2	3	1	3	25
74	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	24
75	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	21
76	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	24
77	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	21
78	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	28
79	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	24
80	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	36
81	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	31
82	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	26
83	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	26
84	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	24
85	3	4	1	1	1	3	2	1	4	2	22
86	3	3	2	2	3	2	2	1	4	2	24
87	2	3	3	4	4	2	2	3	3	3	29
88	2	3	3	4	4	2	2	3	3	3	29
89	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	24
90	2	3	3	4	4	2	2	3	3	3	29
91	2	2	2	3	2	1	1	2	3	1	19
92	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	25
93	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	27
94	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	24
95	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	23
96	2	2	1	1	1	2	1	3	3	2	18

97	2	3	4	3	3	3	2	4	3	4	31
98	1	2	2	4	4	1	2	4	2	3	25
99	2	2	4	3	3	2	2	4	3	2	27
100	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	26
101	2	2	3	4	3	3	2	4	4	2	29
102	1	1	2	3	4	2	1	4	2	3	23
103	1	1	2	3	4	2	1	4	2	3	23
104	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28
105	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	24
106	2	2	3	1	3	2	2	3	2	4	24
107	2	2	3	3	2	2	1	2	2	3	22
108	2	2	4	2	2	2	3	2	3	1	23
109	2	3	3	2	3	4	3	4	4	3	31
110	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	27
111	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	27
112	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	26
113	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	22
114	3	3	2	2	2	4	4	3	3	2	28
115	3	3	3	2	2	1	1	2	2	3	22
116	2	3	3	2	2	2	2	1	1	1	19
117	2	3	3	4	3	2	3	3	2	3	28
118	2	3	3	4	4	2	1	2	3	2	26
119	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	26
120	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	23
121	2	2	2	1	3	3	4	2	3	4	26

122	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	24
123	3	3	3	4	3	2	3	2	3	4	30
124	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	24
125	3	3	4	4	3	2	2	1	4	3	29
126	3	3	4	4	3	2	1	1	4	3	28
127	2	2	2	3	3	2	1	2	3	3	23
128	3	1	3	3	3	2	4	3	2	2	26
129	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	21
130	3	2	1	2	3	1	3	4	2	4	25
131	4	3	2	2	2	3	1	2	2	1	22
132	2	3	3	1	1	1	1	2	2	2	18
133	1	3	3	4	3	3	4	4	4	4	33
134	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	35
135	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	27
136	3	4	2	4	3	3	3	4	3	4	33
137	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	27
138	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	32
139	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	32
140	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	32
141	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	25
142	3	4	4	2	3	2	2	3	2	2	27
143	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	23
144	4	3	4	3	3	2	2	2	2	3	28
145	2	2	3	3	2	4	2	2	2	3	25
146	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	26

147	4	3	3	2	3	3	3	3	4	2	30
148	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	31
149	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
150	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	26
151	2	3	3	4	3	2	3	3	4	4	31
152	4	4	4	2	4	2	2	3	4	4	33
153	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
154	3	3	4	2	2	3	2	3	3	3	28
155	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	27
156	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	31
157	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	36
158	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29
159	3	2	2	3	3	3	3	3	4	2	28
160	3	3	3	4	4	2	2	2	3	3	29
161	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32
162	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	30
163	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	29
164	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	26
165	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	25
166	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	29
167	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	32
168	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	35
169	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	24
170	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	36
171	4	3	2	4	2	2	3	3	2	2	27

172	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	27
173	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	24
174	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28
175	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31
176	3	4	3	2	2	3	3	3	3	4	30
177	3	3	3	4	2	2	3	3	3	4	30
178	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29
179	4	3	3	3	4	2	2	3	2	3	29
180	3	4	3	2	2	2	2	2	2	3	25
181	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	33
182	3	3	2	2	2	3	2	2	4	3	26
183	2	3	3	3	3	2	4	2	3	2	27
184	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29
185	3	2	2	4	2	2	3	3	3	3	27
186	4	2	4	4	4	2	2	2	2	3	29
187	3	2	2	4	2	2	3	3	3	3	27
188	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	28
189	3	2	4	4	3	2	2	4	4	3	31
190	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	26
191	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	27
192	3	4	3	4	2	2	3	3	3	4	31
193	2	3	3	4	4	4	4	2	4	4	34
194	3	2	3	4	4	4	2	2	3	3	30
195	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	32
196	3	2	2	3	3	3	2	3	4	3	28

197	3	4	4	2	2	3	4	4	4	3	33
198	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	29
199	3	4	4	4	3	3	3	2	3	4	33
200	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28
201	3	3	2	4	4	2	3	3	3	2	29
202	2	2	4	3	3	2	3	3	4	3	29
203	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	28
204	3	3	2	2	4	3	3	2	3	3	28
205	3	4	3	4	3	4	2	3	4	4	34
206	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
207	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	31
208	4	3	3	2	2	3	4	2	4	4	31
209	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	27
210	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	31
211	2	3	3	4	4	2	2	3	3	3	29
212	2	2	2	3	2	1	1	2	3	1	19
213	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	25
214	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	27
215	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	24
216	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	23
217	2	2	1	1	1	2	1	3	3	2	18
218	2	3	4	3	3	3	2	4	3	4	31
219	1	2	2	4	4	1	2	4	2	3	25
220	2	2	4	3	3	2	2	4	3	2	27
221	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	26

222	3	3	3	4	4	2	2	2	3	3	29
223	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32
224	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	30
225	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	29
226	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	26
227	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	25
228	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	29
229	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	32
230	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	35
231	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	24
232	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	36
233	3	3	4	4	3	4	2	2	3	3	31
234	3	3	3	4	4	4	2	3	2	3	31
235	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	30
236	2	2	1	3	3	2	2	3	2	1	21
237	2	2	1	3	3	2	2	3	3	1	22
238	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	22
239	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	26
240	3	3	2	3	3	2	2	3	1	3	25
241	4	1	4	3	2	3	2	2	3	3	27
242	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	26
243	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	24
244	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	23
245	2	2	2	1	3	3	4	2	3	4	26
246	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	24

247	3	3	3	4	3	2	3	2	3	4	30
248	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	24
249	3	3	4	4	3	2	2	1	4	3	29
250	3	3	4	4	3	2	1	1	4	3	28
251	2	2	2	3	3	2	1	2	3	3	23
252	3	1	3	3	3	2	4	3	2	2	26
253	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	21
254	3	2	1	2	3	1	3	4	2	4	25
255	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28
256	3	3	2	4	4	2	3	3	3	2	29
257	2	2	4	3	3	2	3	3	4	3	29
258	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	28
259	3	3	2	2	4	3	3	2	3	3	28
260	3	4	3	4	3	4	2	3	4	4	34
261	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
262	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	31
263	4	3	3	2	2	3	4	2	4	4	31
264	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	27
265	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	31
266	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28
267	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	32
268	2	3	3	2	2	2	1	3	3	2	23
269	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	22
270	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	21
271	1	2	3	2	1	2	1	3	2	2	19

272	1	2	3	2	1	2	1	3	2	2	19
273	4	2	4	2	1	4	1	2	3	1	24
274	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	21
275	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	23
276	2	3	4	4	2	2	2	3	3	3	28
277	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	32
278	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	25
279	3	4	4	2	3	2	2	3	2	2	27
280	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	23
281	4	3	4	3	3	2	2	2	2	3	28
282	2	2	3	3	2	4	2	2	2	3	25
283	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	26
284	4	3	3	2	3	3	3	3	4	2	30
285	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	31
286	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
287	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	26
288	3	2	4	3	2	2	2	2	3	4	27
289	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	22
290	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	25
291	4	2	4	3	2	3	3	2	3	3	29
292	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	26
293	2	4	4	4	3	3	4	2	3	4	33
294	3	2	3	4	2	2	2	4	2	3	27
295	2	2	4	3	1	1	2	3	2	3	23
296	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	25

297	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	23
298	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	26
299	3	4	3	2	2	2	2	2	2	3	25
300	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	33
301	3	3	2	2	2	3	2	2	4	3	26
302	2	3	3	3	3	2	4	2	3	2	27
303	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29
304	3	2	2	4	2	2	3	3	3	3	27
305	4	2	4	4	4	2	2	2	2	3	29
306	3	2	2	4	2	2	3	3	3	3	27
307	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	28
308	3	2	4	4	3	2	2	4	4	3	31
309	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	26
310	1	2	3	4	4	2	3	3	4	3	29
311	1	2	4	3	3	2	3	3	4	3	28
312	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	24
313	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	22
314	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	24
315	2	2	3	2	2	3	2	2	3	4	25
316	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	30
317	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	26
318	3	2	2	3	2	2	1	2	2	1	20
319	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	24
320	3	4	3	2	3	2	2	2	2	2	25
321	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	24

322	2	2	3	1	3	2	2	3	2	4	24
323	2	2	3	3	2	2	1	2	2	3	22
324	2	2	4	2	2	2	3	2	3	1	23
325	2	3	3	2	3	4	3	4	4	3	31
326	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	27
327	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	27
328	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	26
329	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	22
330	3	3	2	2	2	4	4	3	3	2	28
331	3	3	3	2	2	1	1	2	2	3	22
332	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	24
333	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28
334	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31
335	3	4	3	2	2	3	3	3	3	4	30

SKALA PHUBBING

R	Item																		Total
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18	
1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	50
2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	49
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	49
4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	51
5	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	52
6	4	4	4	3	4	4	4	3	2	2	4	1	4	4	4	3	2	4	60
7	2	3	2	3	2	4	4	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	49
8	2	3	2	3	2	3	4	3	2	4	4	2	2	2	3	3	3	3	50
9	2	1	4	2	2	2	2	2	1	3	4	2	4	2	1	2	1	3	40
10	4	2	2	1	1	3	2	1	3	1	4	2	1	1	3	1	3	4	39
11	3	3	3	1	1	1	3	4	3	1	2	2	2	3	2	2	2	3	41
12	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	48
13	3	3	2	2	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	43
14	3	2	1	3	2	3	3	3	3	2	3	2	1	2	3	1	3	3	43
15	3	2	2	2	2	3	1	1	3	4	3	1	3	2	3	2	2	4	43
16	3	3	3	4	2	3	3	3	1	3	3	4	1	1	1	2	3	3	46
17	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	43
18	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	2	2	1	2	4	52
19	3	4	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	47
20	3	4	3	3	1	3	2	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	3	45
21	4	3	3	1	2	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	2	2	4	49

22	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	40
23	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	44
24	3	4	3	3	2	3	4	2	2	3	4	3	4	3	2	2	2	4	53
25	3	4	3	3	2	3	4	2	2	3	4	3	3	2	2	2	2	4	51
26	3	3	3	3	2	2	3	3	1	2	2	3	3	2	2	2	2	3	44
27	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	50
28	3	3	3	2	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	4	2	4	3	52
29	3	3	3	2	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	4	2	4	3	52
30	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	46
31	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	40
32	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	48
33	3	2	2	2	1	1	1	4	3	3	3	1	3	4	4	2	1	2	42
34	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	44
35	2	2	2	2	1	3	4	1	3	3	1	1	1	3	3	1	3	3	39
36	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	47
37	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	4	42
38	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	41
39	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	39
40	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	49
41	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	51
42	4	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	55
43	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	43
44	2	2	2	3	3	3	4	2	3	3	2	1	3	2	4	2	3	2	46
45	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	50
46	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	4	2	3	3	49

47	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	43
48	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	42
49	3	3	3	3	2	1	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	44
50	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	45
51	3	2	2	2	2	3	4	1	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	48
52	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	40
53	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	47
54	3	2	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	42
55	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	53
56	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	2	3	4	54
57	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	40
58	4	2	2	3	2	4	3	2	3	3	2	2	2	3	4	3	4	4	52
59	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	43
60	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	47
61	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	52
62	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	44
63	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	2	3	3	47
64	3	2	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	47
65	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	1	2	2	4	48
66	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3	43
67	4	4	3	4	2	3	3	4	1	3	1	3	3	1	2	2	2	1	46
68	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	46
69	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	47
70	3	3	3	3	2	4	4	3	3	2	3	3	2	3	4	2	3	3	53
71	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	47

72	3	2	2	4	2	3	2	3	1	3	3	2	3	3	2	2	2	3	45
73	3	2	2	4	2	3	2	3	1	3	3	2	3	3	2	2	2	3	45
74	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	47
75	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	48
76	2	3	3	3	2	2	4	1	4	2	4	3	4	4	2	1	4	4	52
77	3	3	3	2	2	2	3	3	4	4	2	3	4	4	2	1	2	4	51
78	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	52
79	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	50
80	4	4	3	3	2	2	4	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	3	51
81	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	3	1	48
82	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	1	2	4	43
83	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	1	2	3	2	3	2	4	49
84	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	4	2	2	2	2	2	3	3	44
85	3	4	4	2	1	2	4	2	2	4	2	4	4	3	4	3	4	3	55
86	4	4	4	3	1	3	4	2	2	4	2	4	3	2	3	4	4	3	56
87	4	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	2	3	4	51
88	4	1	3	2	2	2	4	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	44
89	2	3	2	3	3	1	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	43
90	4	1	3	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	49
91	3	2	1	3	1	3	2	1	1	3	2	1	2	2	2	1	1	4	35
92	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	49
93	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	49
94	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	44
95	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	44
96	3	2	1	3	1	3	2	2	3	3	3	2	2	3	1	1	1	3	39

97	3	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	2	53
98	3	3	3	3	4	2	2	4	3	2	2	1	3	3	3	1	3	3	48
99	4	2	2	2	2	2	3	3	2	3	4	2	4	3	2	1	2	4	47
100	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	48
101	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	50
102	3	3	3	3	2	1	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	52
103	3	3	3	3	2	1	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	52
104	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	45
105	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	52
106	3	2	3	3	2	3	4	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	48
107	2	2	2	4	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	45
108	1	2	1	3	1	2	2	3	1	2	3	3	3	2	1	2	2	3	37
109	4	3	2	1	4	3	4	2	3	2	2	2	2	4	4	2	3	4	51
110	2	2	3	2	2	2	3	2	3	1	3	2	3	1	3	2	3	3	42
111	4	4	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	49
112	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	47
113	3	3	2	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	44
114	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	42
115	3	2	3	3	1	1	2	3	2	3	4	2	2	3	2	2	1	3	42
116	3	2	3	4	1	1	1	3	1	3	1	2	2	2	1	2	1	3	36
117	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	51
118	3	2	2	3	2	3	4	2	2	1	3	2	2	2	3	2	3	2	43
119	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	46
120	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	2	4	4	52
121	2	2	3	3	2	4	4	2	4	3	3	2	2	2	4	2	4	4	52

122	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	49
123	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	48
124	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	48
125	1	3	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	41
126	2	3	2	1	2	3	4	2	2	2	4	2	2	3	2	2	3	3	44
127	3	2	2	4	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	52
128	4	3	4	1	2	1	3	1	4	1	3	3	4	1	3	3	4	2	47
129	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	1	2	2	44
130	4	2	4	1	1	4	2	4	3	1	4	4	3	4	4	2	1	1	49
131	3	2	2	2	1	2	3	2	3	1	2	3	1	1	3	1	3	3	38
132	2	2	2	1	1	1	1	3	3	2	2	3	2	2	1	1	1	3	33
133	4	4	3	3	3	2	4	3	4	1	3	2	4	4	4	1	4	4	57
134	2	4	3	1	4	2	4	3	4	1	3	2	4	4	4	1	4	4	54
135	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	44
136	4	2	2	2	2	4	4	3	4	2	4	2	2	3	4	2	4	3	53
137	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	1	3	3	47
138	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	47
139	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2	4	47
140	2	2	3	3	2	3	4	2	1	3	4	2	3	4	2	2	2	4	48
141	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	49
142	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	45
143	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	1	2	3	44
144	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	4	2	2	3	3	2	2	3	48
145	3	3	3	2	2	2	4	3	3	4	4	3	3	2	2	2	3	3	51
146	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	50

147	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	46
148	4	4	4	4	2	3	4	2	2	3	2	2	2	3	4	2	3	4	54
149	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	50
150	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	48
151	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	57
152	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	2	4	4	64
153	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	3	53
154	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	47
155	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	48
156	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	51
157	4	3	3	2	2	4	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	57
158	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	48
159	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	51
160	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	50
161	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	52
162	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	51
163	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	55
164	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	49
165	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	46
166	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	47
167	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	48
168	4	2	2	3	2	4	4	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	49
169	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	50
170	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	4	2	3	3	52
171	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	49

172	3	2	2	3	2	2	3	2	4	3	4	2	2	2	3	2	3	4	48
173	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	50
174	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	50
175	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	51
176	2	2	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	48
177	3	2	3	3	2	3	4	2	3	3	3	2	3	2	4	2	3	3	50
178	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	51
179	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	53
180	4	3	2	3	2	3	2	3	2	4	4	3	4	2	3	2	3	3	52
181	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	50
182	3	2	2	2	3	4	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	45
183	3	2	4	3	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	44
184	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
185	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	50
186	2	2	2	4	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	46
187	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	50
188	3	2	2	3	2	4	4	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	52
189	3	2	3	3	2	4	4	2	2	3	3	2	3	4	4	3	3	4	54
190	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	52
191	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	51
192	4	2	3	3	2	3	4	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	2	52
193	2	4	4	2	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	4	2	3	3	57
194	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	51
195	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	2	3	2	4	3	3	4	57
196	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	52

197	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	53
198	3	3	3	3	3	2	4	2	4	2	3	3	4	2	3	3	3	2	2	52
199	2	3	3	2	3	4	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	48
200	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	55
201	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	48
202	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	54
203	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	49
204	4	4	3	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	3	59
205	4	4	3	4	2	3	4	2	4	2	4	2	3	3	4	2	3	3	3	56
206	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	50
207	3	4	3	3	2	3	2	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	54
208	2	3	2	3	4	4	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	52
209	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	49
210	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	52
211	4	1	3	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	49
212	3	2	1	3	1	3	2	1	1	3	2	1	2	2	2	1	1	4	3	35
213	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	49
214	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	49
215	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	44
216	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	44
217	3	2	1	3	1	3	2	2	3	3	3	2	2	3	1	1	1	3	3	39
218	3	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	2	3	53
219	3	3	3	3	4	2	2	4	3	2	2	1	3	3	3	1	3	3	3	48
220	4	2	2	2	2	2	3	3	2	3	4	2	4	3	2	1	2	4	3	47
221	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	48

222	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	50
223	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	52
224	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	51
225	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	55
226	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	49
227	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	46
228	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	47
229	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	48
230	4	2	2	3	2	4	4	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	49
231	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	50
232	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	4	2	3	3	52
233	4	2	2	1	1	3	2	1	3	1	4	2	1	1	3	1	3	4	39
234	3	3	3	1	1	1	3	4	3	1	2	2	2	3	2	2	2	3	41
235	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	48
236	3	3	2	2	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	43
237	3	2	1	3	2	3	3	3	3	2	3	2	1	2	3	1	3	3	43
238	3	2	2	2	2	3	1	1	3	4	3	1	3	2	3	2	2	4	43
239	3	3	3	4	2	3	3	3	1	3	3	4	1	1	1	2	3	3	46
240	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	43
241	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	2	2	1	2	4	52
242	3	4	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	47
243	3	4	3	3	1	3	2	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	3	45
244	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	2	4	4	52
245	2	2	3	3	2	4	4	2	4	3	3	2	2	2	4	2	4	4	52
246	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	49

247	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	48
248	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	48
249	1	3	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	41
250	2	3	2	1	2	3	4	2	2	2	4	2	2	3	2	2	3	3	44
251	3	2	2	4	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	52
252	4	3	4	1	2	1	3	1	4	1	3	3	4	1	3	3	4	2	47
253	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	1	2	2	44
254	4	2	4	1	1	4	2	4	3	1	4	4	3	4	4	2	1	1	49
255	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	55
256	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	48
257	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	54
258	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	49
259	4	4	3	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	59
260	4	4	3	4	2	3	4	2	4	2	4	2	3	3	4	2	3	3	56
261	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	50
262	3	4	3	3	2	3	2	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	54
263	2	3	2	3	4	4	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	52
264	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	49
265	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	52
266	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	47
267	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	52
268	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	44
269	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	2	3	3	47
270	3	2	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	47
271	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	1	2	2	4	48

272	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3	43
273	4	4	3	4	2	3	3	4	1	3	1	3	3	1	2	2	2	1	46
274	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	46
275	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	47
276	3	3	3	3	2	4	4	3	3	2	3	3	2	3	4	2	3	3	53
277	2	2	3	3	2	3	4	2	1	3	4	2	3	4	2	2	2	4	48
278	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	49
279	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	45
280	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	1	2	3	44
281	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	4	2	2	3	3	2	2	3	48
282	3	3	3	2	2	2	4	3	3	4	4	3	3	2	2	2	3	3	51
283	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	50
284	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	46
285	4	4	4	4	2	3	4	2	2	3	2	2	2	3	4	2	3	4	54
286	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	50
287	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	48
288	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	46
289	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	40
290	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	48
291	3	2	2	2	1	1	1	4	3	3	3	1	3	4	4	2	1	2	42
292	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	44
293	2	2	2	2	1	3	4	1	3	3	1	1	1	3	3	1	3	3	39
294	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	47
295	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	4	42
296	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	41

297	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	39
298	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	49
299	4	3	2	3	2	3	2	3	2	4	4	3	4	2	3	2	3	3	52
300	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	50
301	3	2	2	2	3	4	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	45
302	3	2	4	3	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	44
303	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
304	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	50
305	2	2	2	4	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	46
306	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	50
307	3	2	2	3	2	4	4	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	52
308	3	2	3	3	2	4	4	2	2	3	3	2	3	4	4	3	3	4	54
309	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	52
310	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	50
311	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	4	2	3	3	49
312	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	43
313	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	42
314	3	3	3	3	2	1	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	44
315	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	45
316	3	2	2	2	2	3	4	1	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	48
317	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	40
318	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	47
319	3	2	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	42
320	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	53
321	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	52

322	3	2	3	3	2	3	4	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	48
323	2	2	2	4	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	45
324	1	2	1	3	1	2	2	3	1	2	3	3	3	2	1	2	2	3	37
325	4	3	2	1	4	3	4	2	3	2	2	2	2	4	4	2	3	4	51
326	2	2	3	2	2	2	3	2	3	1	3	2	3	1	3	2	3	3	42
327	4	4	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	49
328	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	47
329	3	3	2	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	44
330	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	42
331	3	2	3	3	1	1	2	3	2	3	4	2	2	3	2	2	1	3	42
332	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	50
333	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	50
334	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	51
335	2	2	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	48



Reliability

Scale: Skala Adiksi Smartphone

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	335	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	335	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,784	10

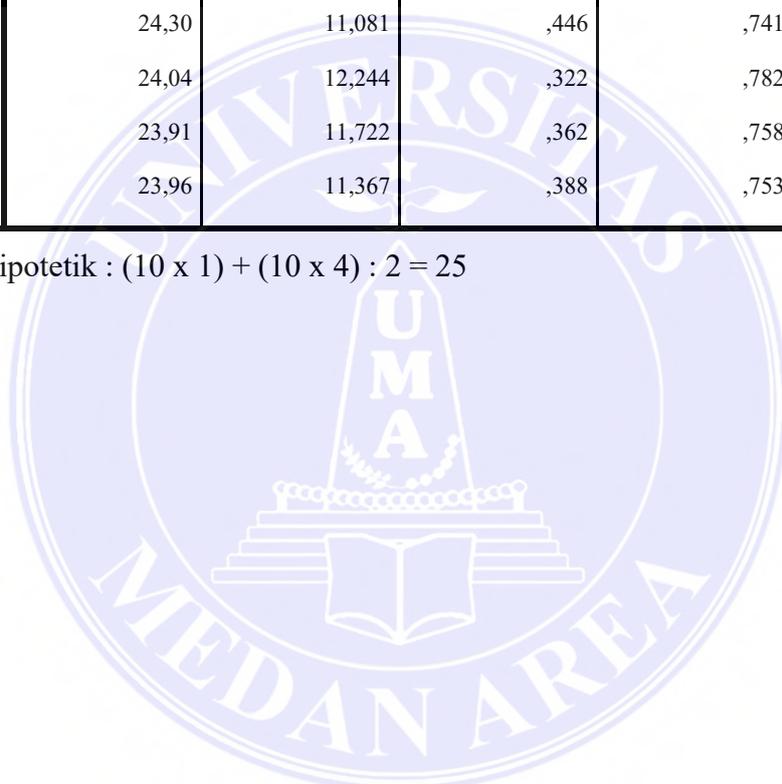
Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
AS1	2,64	,741	335
AS2	2,69	,726	335
AS3	2,86	,747	335
AS4	2,87	,816	335
AS5	2,69	,717	335
AS6	2,38	,681	335
AS7	2,39	,742	335
AS8	2,66	,704	335
AS9	2,79	,670	335
AS10	2,74	,736	335

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AS1	24,06	12,086	,333	,781
AS2	24,01	11,395	,390	,752
AS3	23,84	11,962	,354	,778
AS4	23,83	11,106	,379	,754
AS5	24,01	11,482	,378	,755
AS6	24,32	11,541	,395	,752
AS7	24,30	11,081	,446	,741
AS8	24,04	12,244	,322	,782
AS9	23,91	11,722	,362	,758
AS10	23,96	11,367	,388	,753

mean hipotetik : $(10 \times 1) + (10 \times 4) : 2 = 25$



Reliability

Scale: Skala Phubbing

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	335	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	335	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,864	18

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
P1	2,93	,608	335
P2	2,60	,662	335
P3	2,64	,626	335
P4	2,68	,655	335
P5	2,13	,610	335
P6	2,73	,704	335
P7	2,93	,691	335
P8	2,59	,631	335
P9	2,66	,708	335
P10	2,67	,658	335
P11	2,92	,566	335
P12	2,49	,613	335
P13	2,64	,637	335
P14	2,64	,659	335

P15	2,75	,757	335
P16	2,18	,616	335
P17	2,65	,661	335
P18	3,06	,541	335

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	44,95	19,554	,351	,874
P2	45,27	19,110	,399	,869
P3	45,24	19,235	,300	,869
P4	45,20	20,041	,137	,886
P5	45,75	19,016	,355	,863
P6	45,14	18,973	,395	,869
P7	44,95	18,416	,402	,856
P8	45,29	19,811	,390	,880
P9	45,22	18,973	,392	,869
P10	45,21	19,718	,392	880
P11	44,96	20,154	,358	,883
P12	45,39	19,951	,373	,882
P13	45,24	19,340	,373	,871
P14	45,24	19,372	,353	,874
P15	45,13	17,767	,460	,847
P16	45,70	19,599	338	,875
P17	45,23	18,236	,461	,850
P18	44,82	20,662	,365	,891

mean hipotetik : $(18 \times 1) + (18 \times 4) : 2 = 45$



LAMPIRAN D

**HASIL UJI NORMALITAS DAN LINEARITAS ITEM SKALA ADIKSI
SMARTPHONE DAN SKALA PHUBBING**

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		AdiksiSmartphon e	Phubbing
N		335	335
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	31,70	52,88
	Std. Deviation	3,719	4,613
	Absolute	,067	,090
Most Extreme Differences	Positive	,067	,063
	Negative	-,054	-,090
Kolmogorov-Smirnov Z		1,234	1,642
Asymp. Sig. (2-tailed)		,195	,109

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Phubbing * AdiksiSmartphone	335	100,0%	0	0,0%	335	100,0%

Report

Phubbing

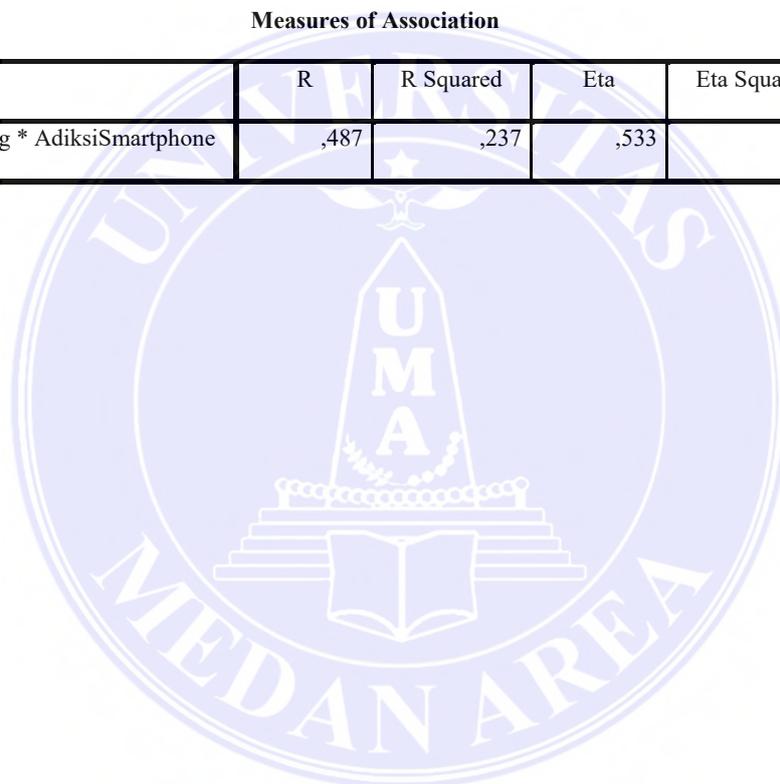
AdiksiSmartphone	Mean	N	Std. Deviation
18	37,00	3	3,464
19	41,14	7	5,815
20	44,67	3	4,041
21	45,64	11	2,541
22	44,90	21	4,700
23	45,05	21	5,249
24	46,86	35	3,647
25	47,96	28	3,666
26	47,33	36	3,089
27	47,76	33	2,705
28	49,83	29	4,277
29	49,03	33	3,949
30	48,69	16	1,621
31	50,46	26	4,876
32	50,00	12	3,015
33	51,30	10	8,111
34	55,25	4	2,217
35	50,67	3	2,887
36	53,00	4	2,708
Total	47,88	335	4,613

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
	(Combined)	2015,317	18	111,962	6,950	,000
Phubbing * AdiksiSmartphone	Between Groups					
	Linearity	1683,026	1	1683,026	104,473	,000
	Deviation from Linearity	332,291	17	19,547	1,213	,252
	Within Groups	5090,665	316	16,110		
	Total	7105,982	334			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Phubbing * AdiksiSmartphone	,487	,237	,533	,284





Regression

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Phubbing	52,88	4,613	335
AdiksiSmartphone	31,70	3,719	335

Correlations

		Phubbing	AdiksiSmartphone
Pearson Correlation	Phubbing	1,000	,487
	AdiksiSmartphone	,487	1,000
Sig. (1-tailed)	Phubbing	.	,000
	AdiksiSmartphone	,000	.
N	Phubbing	335	335
	AdiksiSmartphone	335	335

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,487 ^a	,237	,235	4,035	,237	103,347	1	333	,000

a. Predictors: (Constant), AdiksiSmartphone

b. Dependent Variable: Phubbing

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1683,026	1	1683,026	103,347	,000 ^b
	Residual	5422,956	333	16,285		
	Total	7105,982	334			

- a. Dependent Variable: Phubbing
- b. Predictors: (Constant), AdiksiSmartphone

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations		
	B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part
(Constant)	31,764	1,600		19,849	,000			
AdiksiSmartphone	,604	,059	,487	10,166	,000	,487	,487	,487

a. Dependent Variable: Phubbing

Coefficient Correlations^a

Model			AdiksiSmartphone
1	Correlations	AdiksiSmartphone	1,000
	Covariances	AdiksiSmartphone	,004

a. Dependent Variable: Phubbing





UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolan Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7365678, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Selebudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225802 ☎ (061) 5226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 889/FPSI/01.10/IX/2021
Lampiran : -
Hal : Riset dan Pengambilan Data

6 September 2021

Yth. Bapak/Ibu Kepala
SMK Negeri 9 Medan
di
Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : Fika Ayu Syafitri
NPM : 178600209
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data di SMK Negeri 9 Medan, Jalan Patriot No.20 A, Lalang, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20123 guna penyusunan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Adiksi Smartphone Terhadap Phubbing Pada Siswa SMK Negeri 9 Medan"**.

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan, dan apabila telah selesai melakukan penelitian maka kami harapkan Bapak/Ibu dapat mengeluarkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan
- Mahasiswa Ybs
- Arsip





**PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 9 MEDAN**

Program Keahlian Pekerjaan Sosial, Teknik Komputer dan Informatika, Seni Rupa

Jalan Patriot No. 20 A Medan Telp. 061-8454350 Fax. 061-8454350 Kode Pos 20127

Website www.smkn9medan.sch.id Email: smkn9medan@gmail.com NPSN 10210766

Nomor : 422/252/SMKN.9/IX/2021
Lamp. : ---
Hal : **Selesai Riset dan Pengambilan Data**

Kepada
Yth : Bapak/Ibu Dekan
Universitas Medan Area
Di -
Tempat.

Dengan hormat,

Sesuai dengan surat saudara nomor : 889/FPSP/01.10/IX/2021 tanggal 6 September 2021 Perihal pokok surat diatas pada dasarnya kami dapat menerima mahasiswa saudara yaitu :

Nama : **Fika Ayu Syafitri**
NPM : 178600209
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

Telah selesai melaksanakan Riset dan Pengambilan Data sesuai dengan judul dan konsentrasi program studi yang ditempuhnya, yang dilaksanakan pada tanggal 08 September 2021 s.d 11 September 2021. Dan kami harapkan data yang diperoleh mahasiswa tersebut agar tidak dipublikasikan.

Demikian surat izin ini kami berikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.





PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 9 MEDAN
Program Keahlian Pekerjaan Sosial, Teknik Komputer dan Informatika, Seni Rupa
Jalan Patriot No. 20 A Medan Telp. 061-8454350 Fax. 061-8454350 Kode Pos 20127
Website: www.smkn9medan.sch.id Email: smkn09medan@gmail.com NPSN : 10210766

Nomor: 422/246/SMKN.9/IX/2021
Lamp. : ---
Hal : **Izin Riset dan Pengambilan Data**

Kepada
Yth : Bapak/Ibu Dekan
Universitas Medan Area
Di-
Tempat.

Dengan hormat,

Sesuai dengan surat saudara nomor : 889/FPSI/01.10/IX/2021 tanggal 6 September 2021 Perihal pokok surat diatas pada dasarnya kami dapat menerima mahasiswa saudara yaitu :

Nama : Fika Ayu Syafitri
NPM : 178600209
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

Untuk melaksanakan Riset dan Pengambilan Data sesuai dengan judul dan konsentrasi program studi yang ditempuhnya, yang dilaksanakan pada tanggal 08 September 2021 s.d 11 September 2021. Dan kami harapkan data yang diperoleh mahasiswa tersebut agar tidak dipublikasikan.

Demikian surat izin ini kami berikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

