

**PERILAKU *PHUBBING* PADA REMAJA
DI KELURAHAN BANTAN**

SKRIPSI

OLEH:

**FADHILAH RAMADHANI GINTING
21.8600.175**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2025**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 12/1/26

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

Access From (repositori.uma.ac.id)12/1/26

**PERILAKU *PHUBBING* PADA REMAJA
DI KELURAHAN BANTAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area

OLEH:

FADHILAH RAMADHANI GINTING

21.8600.175

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2025**

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 12/1/26

Access From (repositori.uma.ac.id)12/1/26

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Di Kelurahan Bantan
Nama : Fadhilah Ramadhani Ginting
NPM : 21.8600.175
Fakultas : Psikologi

Disetujui Oleh
Komisi Pembimbing




Andy Chandra, S.Psi., M.Psi., Psikolog
Pembimbing

Mengetahui :



Dr. Siti Aisyah, S.Psi., M.Psi., Psikolog
Dekan



Faadhil, S.Psi., M.Psi., Psikolog
Ka. Prodi

Tanggal Lulus: 25 Agustus 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 25 Agustus 2025



Fadhilah Ramadhani Ginting

21.8600.175

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Fadhilah Ramadhani Ginting

NPM : 21.8600.175

Program Studi : Ilmu Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Di Kelurahan Bantan, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis 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 : 25 Agustus
Yang menyatakan,



Fadhilah Ramadhani Ginting

ABSTRAK

PERILAKU *PHUBBING* PADA REMAJA DIKELURAHAN BANTAN

OLEH:

FADHILAH RAMADHANI GINTING

NPM: 21.8600.175

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan perilaku *phubbing* pada remaja awal di Kelurahan Bantan, Kecamatan Medan Tembung. *Phubbing* merupakan perilaku mengabaikan interaksi sosial secara langsung karena terlalu fokus pada *smartphone*. Perilaku ini semakin sering terjadi pada remaja dan berdampak negatif terhadap kualitas komunikasi dan hubungan sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan 62 responden yang dipilih melalui teknik *accidental sampling*. Instrumen yang digunakan adalah skala perilaku phubbing yang terdiri dari dua aspek, yaitu gangguan komunikasi (*communication disturbance*) dan obsesi terhadap *smartphone* (*phone obsession*). Skala telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan hasil 22 item valid dan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,878. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek gangguan komunikasi memiliki persentase lebih tinggi (54%) dibandingkan obsesi terhadap *smartphone* (46%). Sebanyak 30,6% responden berada pada kategori tinggi dalam gangguan komunikasi, sedangkan hanya 4,8% responden berada pada kategori tinggi dalam obsesi terhadap *smartphone*. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja lebih terdampak pada aspek interaksi sosial daripada keterikatan emosional terhadap *gadget* itu sendiri. Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya interaksi sosial langsung di tengah kemajuan teknologi.

Kata kunci: perilaku phubbing, remaja awal, komunikasi, *smartphone*

ABSTRACT

PHUBBING BEHAVIOR IN ADOLESCENTS IN BANTAN VILLAGE

BY:

FADHILAH RAMADHANI GINTING

NPM: 21.8600.175

This study aims to describe phubbing behavior among early adolescents in Kelurahan Bantan, Medan Tembung District. Phubbing refers to the act of ignoring direct social interaction due to excessive focus on smartphones. This behavior is increasingly common among adolescents and negatively impacts the quality of communication and social relationships. The research employed a quantitative descriptive method with 62 respondents selected through accidental sampling. The instrument used was a phubbing behavior scale, consisting of two aspects: communication disturbance and phone obsession. The scale was tested for validity and reliability, resulting in 22 valid items with a Cronbach's Alpha of 0.878, indicating high internal consistency. The results showed that communication disturbance had a higher percentage (54%) than phone obsession (46%). A total of 30.6% of respondents were in the high category for communication disturbance, while only 4.8% were in the high category for phone obsession. These findings suggest that adolescents are more affected in terms of face-to-face interaction than emotional attachment to their devices. This study is expected to provide insights for parents, educators, and the community to raise awareness about the importance of direct social interaction amidst technological advancement.

Keywords: *phubbing behavior, early adolescence, communication, smartphone*

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Medan pada tanggal 19 November 2002 dari ayah yang bernama Bapak Juanda Ginting dan ibu Lili Herawati. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Alamat Peneliti di Jl Pertiwi Ujung Gg. Armad.

Tahun 2020 peneliti lulus dari SMK Swasta Jambi Medan dan pada tahun 2021 terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur tiada habisnya saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, pemilik segala ilmu, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Di Kelurahan Bantan”. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Program Ilmu Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Dalam proses penyelesaian karya tulis ilmiah ini, saya menghadapi berbagai kesulitan, namun berkat bantuan dan bimbingan dari banyak pihak, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tanpa dukungan dari mereka, saya sadar bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan lancar seperti yang saya harapkan. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan hati, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut:

Pertama-tama, kepada Drs. H. Erwin Siregar, MBA, selaku Ketua Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim Siregar, dan Prof. Dr. Dadan Ramdan, M. Eng, M., selaku Rektor Universitas Medan Area, yang telah memberikan dukungan moral dan institusional dalam setiap langkah saya. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Siti Aisyah, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area, atas segala perhatian dan bimbingannya.

Selanjutnya, kepada Bapak Andy Chandra, S.Psi, M.Psi, Psikolog, selaku dosen pembimbing yang telah berperan banyak memberikan saran dan kritik yang sangat membantu untuk penyempurnaan skripsi ini, serta kepada Ibu Suryani Hardjo, S.Psi, MA, Psikolog, selaku dosen ketua sidang skripsi saya yang dengan

sabar memberikan masukan berharga. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Siti Aisyah, S.Psi., M.Psi., Psikolog, sebagai dosen penguji sidang skripsi saya yang juga memberikan banyak saran yang sangat berguna dalam memperbaiki kualitas skripsi ini. Tak lupa, kepada Ibu Ira Kesuna Dewi, S.Psi, M.Psi, yang menjadi dosen sekretaris sidang skripsi saya dan turut memberikan kritik dan saran yang bermanfaat.

Terima kasih juga saya sampaikan kepada seluruh dosen dan staf Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang tak pernah lelah memberikan inspirasi kepada mahasiswa dan membantu dalam urusan administrasi, yang tentu saja turut mempermudah segala proses yang saya jalani. Tak lupa, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya, Bapak Juanda Ginting, dan Ibu Lili Herawati, yang dengan kasih sayang, dukungan, dan nasihat yang tiada henti, telah membesarkan saya dengan baik sehingga saya dapat mencapai titik ini.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada saudara/i kandung saya yang selalu mendukung saya, khususnya adik lelaki saya yang siap sedia mengantar jemput saya dan perempuan adik perempuan saya yang selalu memberikan dukungan serta Kak Ica yang seperti kakak saya sendiri yang siap sedia saya repotkan selama masa studi saya. Terima kasih pula kepada Kepala Lingkungan Kelurahan Bantan XI dan XII serta Bapak Lurah Kelurahan Bantan yang telah memberikan kesempatan dan bantuan yang sangat berarti dalam kelancaran penelitian saya di sana.

Kepada sahabat karib saya, Salsabilla dan Shakilah Syah yang selalu berada di kampus untuk membantu saya dalam mengerjakan skripsi dan urusan berkas, saya sangat berterima kasih. Begitu juga kepada teman seangkatan saya terutama Kelas A2 yang selalu memberikan dukungan serta membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dan terakhir, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada teman-teman saya, terutama yang sering berada di perpustakaan fakultas, yang selalu mendengarkan keluh kesah saya, baik tentang pengerjaan skripsi, percintaan, maupun pekerjaan saya. Tanpa kalian semua, perjalanan saya dalam menyelesaikan skripsi ini tidak akan lengkap. Terima kasih atas segala dukungan dan bantuan yang telah kalian berikan.

Medan, 25 Agustus 2025



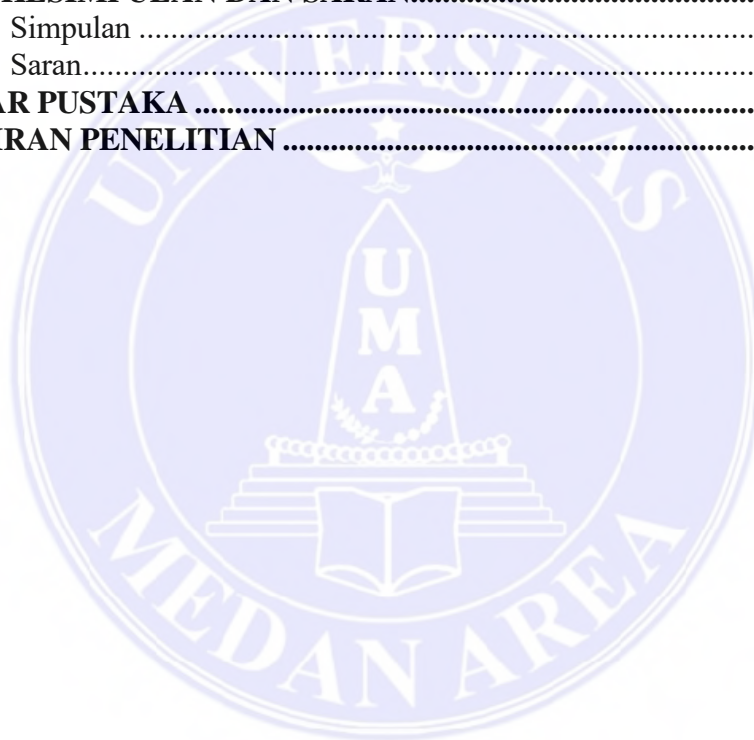
Fadhilah Ramadhani Ginting

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Perilaku Phubbing	10
2.1.1 Pengertian Perilaku <i>Phubbing</i>	10
2.1.2 Aspek aspek <i>Phubbing</i>	12
2.1.3 Karakteristik Perilaku <i>Phubbing</i>	13
2.1.4 Ciri-ciri perilaku <i>Phubbing</i>	14
2.1.5 Faktor yang mempengaruhi perilaku <i>Phubbing</i>	15
2.2 Remaja.....	19
2.2.1 Pengertian Remaja.....	19
2.3 Perilaku <i>Phubbing</i> Pada Remaja di Kelurahan Bantan	21
2.4 Kerangka Konseptual	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	23
3.1.1 Waktu Penelitian	23
3.1.2 Tempat Penelitian.....	23
3.2 Bahan dan Alat Penelitian	23
3.2.1 Bahan.....	23
3.2.2 Alat	24
3.3 Tipe Penelitian	24
3.4 Variabel Penelitian	25
3.4.1 Definisi Operasional.....	25
3.5 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	25
3.5.1 Validitas.....	25
3.5.2 Reliabilitas	26
3.6 Analisis Data	26

3.7 Populasi dan Sampel	26
3.7.1 Populasi	26
3.7.2 Sampel.....	27
3.8 Prosedur Kerja.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Analisis Data dan Hasil Penelitian	30
4.1.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	30
4.2 Uji Asumsi	31
4.2.1 Uji Normalitas	31
4.3 Analisa Distribusi Data	31
4.4 Hasil Analisis Data Perilaku <i>Phubbing</i> Pada Remaja Awal	33
4.4.1 Gangguan Komunikasi (<i>Communication Disturbance</i>).....	33
4.4.1 Obsesi Terhadap <i>Smartphone</i> (<i>Phone Obsession</i>)	33
4.5 Pembahasan.....	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	40
5.1 Simpulan	40
5.2 Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN PENELITIAN	51



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Waktu dan Kegiatan Penelitian	23
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	27
Tabel 3.3 Sampel Penelitian	27
Tabel 3.4 Skor Item Aleternatif Jawaban Responden	29
Tabel 4.1 Distribusi Skala Perilaku <i>Phubbing</i> Setelah Uji Coba	30
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas.....	31
Tabel 4.3 Jumlah Setiap Aspek Perilaku <i>Phubbing</i>	31
Tabel 4.4 <i>Ranking</i> Aspek Perilaku <i>Phubbing</i>	32
Tabel 4.5 Persentase Aspek Perilaku <i>Phubbing</i>	32
Tabel 4.6 Hasil Analisis <i>Communication Distubance</i>	33
Tabel 4.7 Hasil Analisis Phone Obsession	34



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	22
--------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Skala penelitian	52
Lampiran 2 Tabulasi Data Penelitian	54
Lampiran 3 Uji Validitas dan Reliabilitas Sebelum dan Sesudah Uji Coba.....	57
Lampiran 4 Surat Penelitian	66



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa untuk pencarian jati diri yaitu mengenal siapa dirinya dan bagaimana sikap dirinya terhadap lingkungan sekitar. Lingkungan yang baik akan membentuk jati diri yang baik. Salah satu tugas perkembangan pada masa remaja adalah yang berhubungan dengan penyesuaian sosial. Remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dalam hubungan yang sebelumnya belum pernah ada dan harus menyesuaikan dengan orang dewasa diluar lingkungan keluarga dan teman sekolah (Hurlock, 2002).

Masa remaja adalah usia individu berbaur kedalam masyarakat atau orang dewasa, usia dimana anak-anak tidak lagi merasa dibawah tingkat yang lebih tua tetapi pada tingkat yang sama. Masa remaja merupakan masa transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa yang ditandai dengan perubahan biologis, kognitif, dan sosial. Masa remaja berlangsung dari usia 12-21 tahun yang dibagi menjadi: masa remaja awal (12-15 tahun), masa remaja pertengahan (15-18 tahun), dan masa remaja akhir (18-21 tahun) (Monks et al., 2006).

Tugas-tugas perkembangan pada masa remaja yang disertai oleh berkembangnya kapasitas intelektual, stres dan harapan-harapan yang baru dialami remaja membuat mereka mudah mengalami gangguan baik berupa gangguan pikiran, perasaan maupun gangguan perilaku. Stress, kesedihan, kecemasan, kesepian, keraguan pada diri remaja membuat mereka mengambil resiko dengan melakukan kenakalan (Fuhrmann, 2010).

Menurut (Santrock, 2017) masa remaja merupakan periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, yang melibatkan perubahan biologis, kognitif, dan sosioemosional, yang dimulai dari rentang usia sepuluh hingga tiga belas tahun dan berakhir pada usia sekitar delapan belas hingga dua puluh dua tahun. Individu berinteraksi lebih banyak dengan masyarakat dimulai dari masa remajanya.

Oleh karena itu masa remaja disebut juga fase transisi penting dari anak-anak menuju dewasa yang ditandai dengan perubahan fisik, emosional dan perubahan sosial. Perubahan ini sering membuat remaja merasa tidak percaya diri, sensitif serta mulai mencari hal-hal baru yang menarik bagi mereka termasuk dalam interaksi digital. Ketertarikan yang tinggi terhadap media sosial dan teknologi dapat memicu perilaku *phubbing*, yaitu kebiasaan mengabaikan orang sekitar karena terlalu fokus pada gawai. Hal ini mencerminkan ambivalensi remaja yang menginginkan kebebasan namun belum siap menghadapi tanggung jawab sosial yang sehat ditengah perkembangan teknologi.

Menurut Karadag et al., (2015), obsesi terhadap ponsel adalah kondisi individu yang memerlukan kehadiran ponsel secara terus menerus bila terjadi kekosongan dalam komunikasi tatap muka. Karadag et al., (2015) menyebut obsesi terhadap ponsel adalah kondisi individu yang memerlukan keberadaan ponsel secara persisten, apabila tanpa kehadiran ponsel akan terasa ada sesuatu yang kurang. Bentuk lain dari obsesi terhadap ponsel yang ditunjukkan partisipan adalah ponsel yang diletakkan pada suatu tempat yang mudah dijangkau untuk kemudahan dalam memeriksa notifikasi ponsel. Memeriksa notifikasi ponsel

secara berulang dapat menurunkan alokasi waktu untuk melakukan aktivitas lain misalnya berkurangnya interaksi saat makan bersama.

Selain berpengaruh terhadap aspek perkembangan pada masa remaja, perilaku *phubbing* menjadi hal yang sangat melekat dan dapat berpengaruh terhadap perubahan nilai yang mereka miliki. Perubahan nilai merupakan sesuatu yang kapanpun bisa terjadi sesuai dengan keadaan lingkungan dan kemajuan teknologi. Perubahan adalah sesuatu yang lazim dan wajar terjadi, tetapi jika perubahan itu berlangsung cepat atau bahkan mendadak, perubahan tersebut dapat memicu terjadinya konflik sosial. Nilai-nilai kebersamaan berubah menjadi individualis.

Setiap orang tentu mengalami perubahan nilai sekalipun hal ini belum tentu mudah disadari atau mudah terlihat. Perubahan nilai akan lebih tampak pada perbedaan nilai antara seseorang yang satu dengan yang lainnya. Perubahan nilai seperti ini terus berlangsung dan dialami oleh remaja. Idealnya tugas dan tanggung jawab remaja yaitu fokus pada upaya pengembangan tanggung jawab sosial atau berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mencapai pola hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya berbeda jenis kelamin dan etika moral yang berlaku di masyarakat, menerima dan mencapai tingkah laku sosial tertentu yang bertanggung jawab di tengah-tengah masyarakat. Namun hal ini berbeda pada generasi remaja saat ini. Kehidupan remaja tampak kurang seimbang, karena remaja lebih menyukai kesendirian dengan gawainya, fokus pada ponsel ketika bersosialisasi, acuh terhadap lingkungan sekitar (Kurnia, dkk, 2020).

Hal ini dapat diartikan bahwa remaja lebih memilih memainkan ponselnya daripada berinteraksi tatap muka dengan teman. Hal tersebut menyebabkan remaja

cenderung menutup dan mengisolasi diri mereka sendiri. Penggunaan ponsel pada remaja terutama *chatting* atau bermain media sosial merupakan penyebab tersering tingginya tingkat isolasi diri pada remaja. Kegiatan *chatting* atau bermedia sosial dapat berinteraksi dengan teman melalui dunia maya sehingga remaja cenderung malas untuk berinteraksi secara langsung akibat ketergantungan. Efek yang ditimbulkan akibat ketergantungan ponsel adalah perasaan cemas jika tidak menggunakannya selama beberapa jam atau dikenal dengan istilah *nomophobia* pada remaja. *Nomophobia* adalah ketakutan modern karena tidak dapat berkomunikasi melalui ponsel dan internet.

Perubahan nilai berikutnya adalah perilaku *phubbing* dapat menimbulkan konflik antar personal. Hal ini merujuk pada hasil studi yang dilakukan oleh Hanika (2015), yang menjelaskan bahwa tingginya tingkat keparahan *phubbing* juga mengakibatkan perasaan terganggu pada lawan bicaranya. Hanika (2015), juga menjelaskan bahwa remaja merasa terganggu jika lawan bicaranya menggunakan ponsel apalagi jika hal tersebut dilakukan sepanjang percakapan berlangsung. karena saat sedang berinteraksi sosial, *phubber* lebih memilih memperhatikan ponsel daripada lawan bicaranya, sehingga dapat menimbulkan perasaan kesal dan perasaan merasa diabaikan pada lawan bicaranya.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan remaja awal di Kelurahan Bantan sebagai sample penelitian, yang merupakan kelompok usia yang sedang berada di fase transisi penting dalam kehidupan mereka yaitu khususnya remaja awal. Peneliti melihat dari situasi yang sedang di observasi sekilas oleh peneliti, dimana pada saat remaja tidak diberikan ponsel atau *smartphone* maka subjek akan marah, menjadi lebih agresif, bahkan sampai ada

yang histeris. Menurut pengakuan salah satu orang tua sang anak bahwasannya anaknya menjadi tidak mau keluar rumah untuk bermain pada anak seusianya. Remaja yang mendapatkan jatah *screening* lebih lama biasanya terlihat jauh menutup diri dikarenakan bergantung pada *gadget* yang diberikan.

Di kelurahan Bantan, khususnya di lingkungan XI dan XII, fenomena *phubbing* mulai menjadi permasalahan serius dikalangan remaja. *Phubbing* yang merujuk pada perilaku mengabaikan kehadiran orang lain demi fokus pada penggunaan *gadget*, memicu berbagai permasalahan sosial seperti ketegangan dalam pertemanan hingga melemahnya ikatan emosional. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa ketidakmerataan akses terhadap *gadget* remaja menjadi faktor dominan terjadinya konflik. Remaja yang asyik menggunakan *gadget* cenderung mengabaikan teman sebayanya yang tidak memiliki *gadget*, sehingga menimbulkan rasa tersisihkan, ketidaknyamanan, hingga kecemburuan. Kondisi ini sering kali berujung pada pertengkaran bahkan berakhir dengan perpecahan hubungan pertemanan.

Fenomena tersebut terlihat jelas di berbagai situasi, baik saat remaja berkumpul di warung, taman maupun dilingkungan sekolah pada jam istirahat dan perjalanan pulang. Remaja yang merasa terabaikan cenderung menarik diri dari pergaulan aktif atau mencari kelompok baru yang lebih menerima. Dalam jangka panjang, perilaku *phubbing* berpotensi menurunkan kualitas koneksi emosional antar individu, memperlemah rasa kepedulian sosial, serta meningkatkan kecenderungan sikap individualistic dikalangan remaja di kelurahan bantan.

Remaja awal juga terlibat dalam berbagai aktivitas sosial yang umumnya terjadi dilingkungan sekitar. Namun, di era saat ini mereka sudah diperkenalkan

dengan *gadget*. Ketergantungan pada teknologi membuat mereka merasa tidak lagi membutuhkan keterlibatan langsung dengan orang lain, karena hampir semua kebutuhan dapat dipenuhi hanya dengan menggunakan *gadget*. hal ini diperkuat perilaku *phubbing*, dimana remaja lebih fokus pada layar *gadget* dibandingkan berkomunikasi dengan orang yang ada disekitarnya. Jika kondisi ini terus berlanjut, maka kemampuan sosial remaja dalam berinteraksi secara langsung akan semakin melemah, yang berpotensi berdampak negatif pada kehidupan sosial mereka kedepannya.

Salah satu orang tua remaja juga sering mengeluh perihal sikap anaknya yang semakin hari semakin agresif, dimulai dari memaksa meminta uang untuk membeli paket data, sampai mencuri uang orang tuanya demi paket data. Tidak jarang ketika peneliti bertanya sekilas kepada remaja, mereka rela tidak jajan atau membeli makanan dikarenakan takut ketika *gadget* mereka kehabisan kuota internet. Hal ini juga di dukung oleh dua orang tua lainnya yang merasa era sekarang tidak sama seperti dahulu ketika remaja harusnya keluar bermain di luar bukan di kamar seharian.

Seorang remaja yang terlibat dalam fenomena *phubbing* cenderung kesulitan memahami informasi yang disampaikan oleh lawan bicaranya sehingga perhatian menjadi terganggu dan lawan bicaranya harus mengulangi kembali pembicaraan tersebut. Akibatnya, fenomena *phubbing* dapat menghambat terciptanya interaksi yang saling memberikan umpan balik secara efektif dan tidak mencerminkan komunikasi sosial yang autentik. Di era modern saat ini, *gadget* telah menjadi perangkat yang dimiliki oleh hampir semua kalangan, mulai dari orang dewasa, remaja, hingga anak-anak.

Di lapangan, perilaku *phubbing* terlihat dari kurangnya rasa menghargai terhadap lawan bicara, seperti tidak memberikan perhatian saat orang lain berbicara. Akibatnya, komunikasi menjadi satu arah tanpa adanya timbal balik yang seimbang. Hal ini dapat menimbulkan perasaan diabaikan, membuat percakapan terasa hambar, dan bahkan merusak hubungan sosial. *Phubbing* sering terjadi di berbagai situasi, seperti saat berkumpul dengan teman, rapat kerja, atau bahkan dalam lingkungan keluarga. Jika dibiarkan, kebiasaan ini dapat mengurangi kualitas komunikasi dan memperlemah hubungan interpersonal. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk lebih sadar dalam menggunakan gadget dan tetap menghargai kehadiran orang lain dalam interaksi langsung.

Remaja lebih sering memegang dan menatap layar *gadget* daripada memberikan respons kepada lawan bicara. Akibatnya, percakapan menjadi kurang bermakna dan interaksi sosial pun menurun. Di Kelurahan Bantan, misalnya, terlihat bahwa remaja cenderung lebih sibuk dengan gadget mereka dibandingkan berkomunikasi langsung dengan teman-teman di sekitar. Kurangnya keterlibatan dalam interaksi sosial ini dapat berdampak pada melemahnya keterampilan komunikasi dan keakraban antar individu. Jika dibiarkan, kondisi ini bisa memperburuk hubungan sosial di kalangan remaja. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya komunikasi langsung guna menjaga kualitas hubungan sosial.

Terlihat dari beberapa remaja ketika mereka bercengkrama dengan teman sebaya, ketika salah satu sibuk dengan *gadget* dan satunya tidak mempunyai *gadget* maka terjadilah pertengkaran sampai memecah pertemanan, ntah karena salah satu subjek tidak ingin di ganggu atau memang subjek satunya hanya ingin

temannya berbaur dengan yang lain. Hal ini sering terjadi tidak hanya dengan remaja di kelurahan Bantan saja tetapi terjadi ketika peneliti melihat di beberapa tempat seperti di jalan atau di sekolah.

Di Kelurahan Bantan juga tidak terlihat adanya remaja yang bermain fisik seperti dulu, sepak bola, layangan, petak umpet dan lain lain. Bahkan diantara mereka sudah banyak yang tidak mengenal permainan jadul seperti alip jongkok, mejikuhibiniu, serimbang. Beberapa remaja laki laki sesekali ada yang melakukan aktivitas lari-larian atau bermain sepak bola sesekali. Tetapi remaja perempuan tidak ada satupun dari mereka yang bermain fisik sepeerti yang di jelaskan diatas, mereka fokus tiktok-an, atau menggunakan sosial media lainnya.

Ketika dilakukannya screening terlihat dari hasil bahwasannya remaja perempuan lebih tinggi tingkat agresif dalam berperilaku *phubbing* di banding dengan remaja laki-laki. Hal ini diperkuat oleh data *screening* yang telah diambil peneliti saat di keluarhan Bantan. Pertengkaran juga terlihat ketika peneliti sedang mengambil data, terlihat ada 2 orang saudara kakak beradik yang hanya memiliki satu *gadget*, kaka yang ingin melihat tiktok sementara sang adik ingin menonton youtube, terjadi pertengkaran yang lumayan besar sampai cakar-cakaran hingga tarik tarikan baju serta rambut. Keadaan ini ternyata sering terjadi di perkuat dengan pengakuan sang ibu yang sudah lelah dengan keadaan kedua anaknya yang seperti itu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas terdapat batasan masalah yang telah ditentukan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada Perilaku *Phubbing* Pada Remaja di Kelurahan Bantan.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perilaku *Phubbing* Pada Remaja di Kelurahan Bantan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah untuk menyelidiki keadaan dari, alasan untuk, dan konsekuensi terhadap suatu keadaan khusus. Mengetahui akan manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diperlakukan untuk memberikan informasi ilmu pengetahuan bagi psikologin perkembangan mengenai Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal di Kelurahan Bantan dan juga berkeinginan untuk dapat menjadi refrensi atau kutipan bagi dalam bidang ilmu pengetahuan untuk kemajuan di dunia kancan berpendidikan dan perteknologian.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan pemahaman kepada remaja mengenai Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal di Kelurahan Bantan. Bagi orangtua diharapkan dapat menjadi lebih peka terhadap nberbagai macam bentuk perilaku *phubbing* yang remaja awal miliki. Dan bagi peneliti diharapkan dapat bermanfaat untuk sumber acuan penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perilaku Phubbing

2.1.1 Pengertian Perilaku *Phubbing*

Menurut Mumtaz (2019) dalam lingkungan interaksi sosial dimana terjadi interaksi antar individu dan ditemui individu lain menghina dengan cara lebih memperhatikan *smartphone* miliknya dari pada berinteraksi dengan lawan bicaranya hal ini disebut perilaku *phubbing*. Lalu menurut Youarti dan Hidayah (2018) *Phubbing* adalah gabungan dari istilah *phone* dan *snubbing*, dan digunakan untuk mengekspresikan sikap merugikan orang lain dengan menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Saat diminta untuk berkomunikasi, seseorang dengan perilaku *phubbing* berpura-pura memperhatikan sementara pandangannya pada *smartphone* di telapak tangannya.

Sedangkan, menurut Karadag et al. (2015) *Phubbing* didefinisikan sebagai seseorang yang menatap *smartphone* miliknya saat berbicara dengan orang lain, asyik dengan perangkatnya, dan mengabaikan interaksi interpersonalnya. Dari keterangan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku *phubbing* adalah kegiatan dimana seseorang yang menggunakan *smartphone* miliknya saat sedang melakukan interaksi sosial lalu ia mengabaikan lawan bicaranya sehingga lawan bicaranya merasa di abaikan dan kesal.

Phubbing gabungan dari dua kata yaitu *phone* dan *snubbing*. *Phone* adalah *smartphone* atau telepon genggam dan *snubbing* adalah menghina (David & Roberts, 2017). “*Phubb*” bisa berbentuk percakapan yang terputus dengan seseorang saat menggunakan *smartphone* alih-alih berkomunikasi dengan lawan

bicaranya (David & Roberts, 2017). *Phubbing* digambarkan sebagai individu yang adiksi dengan gawai atau *smartphone* yang membuat seseorang tidak memiliki etika ketika melakukan percakapan dengan tatap muka dan menghindari komunikasi antarpribadi (Karadağ, et al., 2015).

Kehadiran *smartphone* yang hadir dimana saja membuat perilaku *phubbing* menjadi kejadian yang tak terhindarkan, seperti makan di sebuah restoran, setiap meja terganggu oleh *smartphone* dibandingkan menghabiskan waktu berkualitas dengan pasangan makan malamnya (David & Roberts, 2017). Menurut Cizmeci (2017) *phubbing* adalah tindakan ketika *smartphone* diarahkan kepada lawan bicara untuk mengabaikan yang ada disekitar mereka, sehingga memutuskan koneksi komunikasi antarpribadi.

Menurut Pathak dalam (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018) menyatakan pada awalnya istilah *phubbing* muncul ketika kampanye penyalahgunaan *smartphone* dalam situasi sosial oleh *Macquarie Dictionary*. Dalam interaksi sosial ada istilah *phubber* didefinisikan sebagai seseorang yang memulai *phubbing* terhadap lawan bicaranya, sedangkan *phubbe* adalah seorang korban dari pelaku *phubbing* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Dimensi *phubbing* menurut Karadağ, dkk (2015) dimensi *phubbing* terdiri dari: kecanduan *smartphone*, kecanduan internet, dan kecanduan game online.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, peneliti akan merujuk kepada definisi perilaku *phubbing* oleh Karadağ (2015) yang menyatakan bahwa perilaku *phubbing* adalah perilaku ketika individu melihat *gadget*-nya saat melakukan pembicaraan dengan orang lain sibuk dengan *gadget* dan mengabaikan komunikasinya.

2.1.2 Aspek aspek *Phubbing*

Menurut Karadag et al., (2016) terdapat dua aspek dari perilaku *phubbing*, diantaranya yaitu:

1. Gangguan Komunikasi (*Communication Disturbance*)

Gangguan komunikasi yang terganggu dalam hal ini adalah gangguan komunikasi yang disebabkan karena hadirnya *smartphone* sebagai faktor yang mengganggu komunikasi *face-to-face* dilingkungan. Gangguan ini mempunyai tiga 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.

2. Obsesi Terhadap *Smartphone* (*Phone Obsession*)

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

Menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2016) membagi menjadi dua aspek-aspek perilaku *phubbing* antara lain:

1. Durasi adalah seberapa lama seseorang dalam melakukan *phubbing*.
2. Frekuensi adalah seberapa sering seseorang dalam melakukan *phubbing*.

Menurut Chotpitayasunondh dan Douglas (2018) aspek-aspek perilaku *phubbing* ada empat yaitu:

1. Nomophobia, aspek ini dapat diartikan sebagai perasaan takut terpisahkan dari *handphone* sendiri

2. Konflik interpersonal, aspek ini merujuk pada konflik yang dirasakan antara diri sendiri dan orang lain
3. Isolasi diri, adapun dari aspek adalah menggunakan ponsel untuk melepaskan diri dari aktivitas sosial dan mengisolasi diri dari orang lain
4. *Problem acknowledgement*, aspek yang keempat adalah pengakuan akan adanya permasalahan *phubbing*.

Berdasarkan uraian diatas, terdapat dua aspek yang melandasi *phubbing* yaitu *communication disturbance* yang maksudnya lebih memilih bercegkraman dari *smartphone* ketimbang tatap muka dan *phone obsession* yaitu lebih memilih *smartphone* ketimbang harus berjumpa langsung. Peneliti mengukur *phubbing* menggunakan kuesioner berdasarkan dari aspek yang dikemukakan oleh Karadag yaitu *Phubbing Scale* yaitu *communication disturbance* dan *phone obsession*.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan aspek-aspek perilaku *phubbing* oleh Karadag, dkk. (2015), yaitu gangguan komunikasi (*communication disturbance*) dan obsesi terhadap *smartphone* (*phone obsession*), karena lebih sesuai dengan fenomena yang ditemukan dilapangan

2.1.3 Karakteristik Perilaku *Phubbing*

Menurut penelitian Karadag et al., (2016) bahwa karakteristik dari perilaku *phubbing* sebagai berikut:

2. Perilaku *phubbing* adalah perilaku yang kurang aktif berkomunikasi saat individu berada ditengah-tengah kontak sosial yang premier atau yang sifatnya langsung atau tanpan perantara. Mengemukakan bahwa seseorang yang banyak menghabiskan waktu untuk mengakses internet, maka dia hanya punya sedikit waktu untuk berkomunikasi secara nyata.

3. Selalu memperhatikan *smartphone* tanpa menghiraukan pembicaraan lawan bicaranya. Tindakan mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan *smartphone*, bukan berbicara dengan tersebut secara langsung.

Menurut Chotpitayasunondh dan Douglas (2018) terdapat karakteristik perilaku *phubbing* antara lain:

1. Penarikan kontak mata, merupakan bentuk pasif dari pengucilan sosial, dan ketidaktertarikan dengan lawan bicara. Individu yang menerima perlakuan tersebut cenderung mengalami kepuasan yang lebih rendah dibandingkan yang menerima kontak mata secara langsung.
2. Emosi yang mematasi hubungan interpersonal, emosi negative yang dapat menyebabkan efek buruk seperti hubungan yang buruk dan konflik yang tinggi antar pribadi.

Berdasarkan uraian diatas bahwa karakteristik perilaku *phubbing* antara lain kurang efektif dalam berkomunikasi, fokus terhadap *smartphone* dan tidak menghiraukan teman bicaranya, serta tidak adanya keteratikan dalam berkontak mata serta hubungan dalam berkomunikasi

2.1.4 Ciri-ciri perilaku *Phubbing*

Menurut Karadag et a., (2016) terdapat beberapa dari ciri-ciri dari perilaku *phubbing*, yaitu:

1. Memiliki rasa takut yang berlebihan jika tidak menjawab telepon, melewatkan berita atau tweet, tidak bisa memperbarui status, atau tidak ingin melewatkan informasi apapun.

2. Melakukan dua percakapan sekaligus baik secara langsung atau dengan *smartphone*. Hal ini terjadi karena percakapan yang dilakukan berbeda dan tidak bisa fokus untuk salah satunya.
3. Selalu *smartphone* disamping dan selalu mengeceknya setiap saat seperti melakukan aktivitas atau sedang melakukan interaksi dengan orang lain.
4. Muncul perasaan kehilangan ketika tidak bisa memeriksa *smartphone* atau ketika *smartphone* tidak dalam jangkauan.

Menurut Goldberg (dalam Meinanto et al., 2022) terdapat beberapa ciri dari perilaku *phubbing* yaitu:

1. Menatap *smartphone* pada saat berkomunikasi dengan orang lain.
2. Menyakiti orang lain dengan cara bermain *smartphone* dan mengabaikan komunikasi secara langsung.
3. Ketergantungan dalam menggunakan *smartphone*.
4. Melakukan sedikit tatap muka dan interaksi sosial dengan orang lain.

Berdasarkan uraian diatas bahwa ciri-ciri perilaku *phubbing* ditandai dengan ketergantungan pada *smartphone*, rasa takut ketinggalan informasi, selalu memeriksa ponsel bahkan pada saat berinteraksi, melakukan dua percakapan sekaligus.

2.1.5 Faktor yang mempengaruhi perilaku Phubbing

Menurut Karadag et al., (2015) dalam penelitiannya beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku *phubbing* mencakup sebagai berikut:

1. Kecanduan Terhadap *Smartphone*

Kebutuhan akan lebih memiliki konsekuensi seperti penggunaan teknologi yang berlebihan, keterlibatan yang tinggi dalam teknologi dan akhirnya kecanduan teknologi. Ketergantungan ini sangat bergantung pada faktor yang

memasuki kehidupan manusia dengan teknologi *computer*. *smartphone* dengan kemampuan *smartphone* memiliki dampak sebagai kecanduan.

2. Kecanduan Terhadap Internet

Selain banyak fasilitas yang telah disediakan dalam kehidupan sehari-hari, *smartphone* juga memberikan kemudahan dalam berinternet dan juga bermain game yang memberikan juga dampak negatif pada setiap individu. Hal ini juga yang menyebabkan perilaku individu yang berlebihan terkait penggunaan *smartphone* terutama dalam kecanduan *smartphone*.

3. Kecanduan Media Sosial

Jejaringan sosial yang umum digunakan adalah saluran komunikasi dimana interaksi bisa sangat kompleks dan dapat berdampak besar pada orang-orang. Jejaringan sosial yang banyak mengandung elemen seperti permainan, komunikasi, berbagi komunikasi dan multimedia dan mendorong orang untuk tetap online.

4. Kecanduan Terhadap Game

Diantara faktor-faktor yang dipengaruhi *phubbing*, kecanduan game adalah penyebab lain dari kecanduan yang mirip dengan kecanduan *smartphone*. Orang dengan manajemen waktu yang buruk menggunakan permainan untuk melarikan diri dari masalah dan sebagai alat untuk relaksasi mental. Dan menjadi perilaku adiktif (perilaku pembiasaan).

Menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2016) terdapat beberapa faktor-faktor yang menyebabkan perilaku *phubbing*, antara lain yaitu:

1. Kecanduan *Smartphone*

Penggunaan *smartphone* yang bermasalah berkaitan dengan penarikan diri, intoleransi perilaku, perilaku komplusif dan gangguan fungsional. Penggunaan *smartphone* secara berulang-berulang akan berkaitan dengan masalah hubungan interpersonal dan kepercayaan diri dan juga akan berkaitan dengan aktivitas sosial dan kenyamanan dalam hubungan.

2. *Fear of Missing out*

Fear of Missing out (FoMo) merupakan individu yang memiliki rasa tidak aman terkait dengan penggunaan *smartphone* yang terus menerus yang menggambarkan seperti kecemasan, kegelisahan, kurang nyaman pada saat peristiwa, pengalaman ataupun dalam ketinggalan dalam menerima informasi yang juga memainkan peran penting dalam layanan jejaring sosial, suasana hati yang semuanya terhubung dengan kecanduan *smartphone*.

3. Kontrol Diri

Kontrol diri berkaitan dengan perilaku adiktif atau perilaku kecanduan dan juga dihubungkan dengan penggunaan *smartphone* yang bermasalah. Kesulitan dalam mengendalikan impuls atau keinginan pada saat menggunakan *smartphone*, oleh karena itu jika kontrol diri dapat menafsirkan bahwa kontrol diri berhubungan dengan penggunaan *smartphone* serta memprediksi bahwa penggunaan *smartphone* bermasalah menjadi perilaku *phubbing*.

Menurut Chotpitayahsunondh dan Douglas (2018) memberikan sebanyak empat Faktor yang berpengaruh terhadap timbulnya phubbing behavior, antara lain:

1. Nomophobia (No-Mobile Phone Phobia)

Nomophobia adalah fenomena yang timbul karena kecanduan smartphone dan dicirikan dengan perasaan cemas, gelisah, takut bila smartphone jauh dari jangkauan. Definisi nomophobia bukan sekedar orang gelisah ketika meninggalkan smartphone, tetapi kegelisan juga kecemasan itu timbul akibat beragam keadaan, misalnya tidak ada sinyal, daya smartphone habis, kehabisan kuota, dan lain-lain.

2. Interpersonal conflict

Konflik interpersonal merupakan satu konflik yang dialami antara pribadi bersama orang lain karena pemakaian smartphone. Konflik ini akan muncul saat smartphone berdering. Hal ini membuat seseorang merasa diacuhkan sehingga timbul rasa kecewa.

3. Self isolation

Self isolation merupakan suatu kondisi dimana individu memisahkan diri dari orang lain atau melarikan diri dari berbagai macam kegiatan sosial dan mengisolasi diri dengan cara memainkan smartphonanya.

4. Problem Acknowledgement

Problem Acknowledgement merupakan sebuah pengakuan dari individu itu sendiri bahwa individu tersebut memiliki masalah phubbing.

2.2 Remaja

2.2.1 Pengertian Remaja

Bagi sebagian orang seorang remaja juga dapat dijuluki dengan sebutan ABG (Anak Baru Gede). Suatu individu dapat ditandai dengan adanya mengalami perubahan pada bentuk tubuh, psikologis dan menyangkut suatu emosi. Kata Remaja berasal dari Bahasa Latin *adolescere* (kata benda *adolescentia* yang merupakan remaja) dapat diartikan tumbuh mengarah kematangan. Kata yang merujuk pada *adolescence* banyak memiliki kandungan arti, yang termasuk kematangan emosi, kesehatan mental, komunikasi, dan psikis (Hurlock, 2004).

Remaja merupakan masa-masa yang sangat bernilai dalam bagian sesi kehidupan jika mereka dalam kondisi kesehatan tubuh dan psikis dan memiliki pendidikan yang baik. Menurut Kemenkes RI, mengemukakan pendapat bahwa seorang remaja akan mengalami kejadian yang dinamakan *growth spurth* atau pertumbuhan secara pesat atau kata lain pubertas. Saat masa berlangsung, dapat dijumpai pada pertumbuhan fisik bersamaan dengan perkembangan mental-kognitif, psikis, juga masalah proses tumbuh kembang reproduksi yang mengendalikan fungsi seksualitas. Menkes menyatakan bahwa masa remaja seringkali disangka sebagai fase hidup yang jauh dari kata sakit. Sedangkan, pertumbuhan fisik dari remaja tidak seluruhnya bersamaan dengan kematangan pada pola kinerja pikiran dan emosional. Kemudian, di masa remaja juga mengalami peristiwa dalam mencari identitas diri, dan kehilangan dalam proses mencari identitas diri ini mampu mendatangkan beragam masalah yang ada.

Masa remaja identik dengan masa subur yang erat kaitannya antara pertumbuhan dengan perkembangan yang melangsungkan warisan untuk

mewujudkan peran biologis atau bereproduksi. Menyiapkan diri dari segala suatu persoalan yang menjadi permasalahan seorang remaja haruslah memiliki niat di dalam suatu individu sendiri ketika dirinya akan merasakan adanya tanda-tanda yang menurutnya keadaan tubuh yang dirasakannya sudah bertolak belakang dan aneh dibandingkan dari sebelumnya. Pada kejadian seperti ini, kemungkinan juga akan bersamaan dalam meningkatnya dalam kontrol suatu emosi. Kemampuan individu lah yang mampu menentukan sebaik mungkin agar terbentuknya proses dalam penerimaan diri. Dalam penerimaan diri tersebut, seorang remaja harus mampu berpikir realistis dan tidak mengabaikan sesuai dengan pengetahuan yang telah didapatkannya. Pengetahuan yang dimiliki seorang individu juga terlebih dalam posisi kesadaran yang penuh dan dari sinilah untuk mengetahui sebuah hasil apakah nantinya akan berhasil atau malah sebaliknya. Seorang remaja juga akan menjumpai atas perubahan dalam keinginan dan pandangan sosial, yang memerlukan akan peningkatan kematangan emosi.

Untuk menghindari kegagalan yang terjadi dalam proses penerimaan diri tersebut, maka tindakan yang harus dilakukan adalah terus memberi dukungan secara penuh pada individu kelak bisa membangun diri ke arah positif. Melalui interaksi sosial, dimulai dari lingkungan terdekat seperti keluarga dan kakak sedarah ataupun tetangga, seorang individu mampu mengatasi segala hal kejadian yang menurutnya mampu membuat tertekan dari kurangnya menguasai pemahaman di dalam bidang tertentu termasuk bidang sosial, bidang ekonomi ataupun ilmu kebiologian.

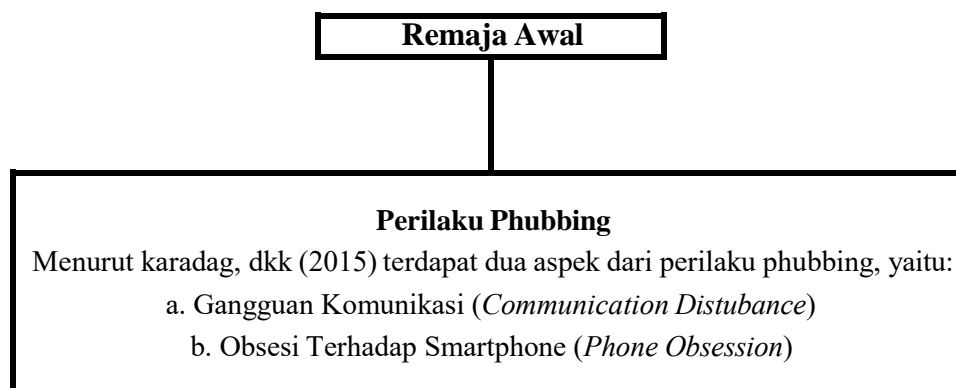
2.3 Perilaku *Phubbing* Pada Remaja di Kelurahan Bantan

Menurut Karadag (2015), menyatakan bahwa *Phubbing* dapat diartikan sebagai perilaku menyakiti perasaan lawan bicara yang menunjukkan sikap acuh tak acuh dan membuat orang lain merasa tidak dihargai yang dilakukan berulang kali oleh seseorang dalam berinteraksi yang terjadi dalam interaksi individu pada individu, individu pada kelompok, dan kelompok pada kelompok. *Smartphone* digunakan sebagai alat untuk memenuhi kesepian atau kesendirian dan kebutuhan untuk mengelola diri sendiri. Saat seseorang merasakan kesepian seseorang akan lebih memilih untuk melakukan *Phubbing* daripada harus berinteraksi dengan orang lain. Biasanya hal ini sering terjadi saat seseorang berada di tengah keramaian, saat makan, dan berkumpul dengan keluarga (Pinchot et al., 2011).

Adapun penelitian terdahulu dengan judul Faktor-Faktor Psikologis Perilaku *Phubbing* (Saloom & Veriantari, 2021). Hasil dari penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara adiksi media sosial, *boredom proneness* (kecenderungan kebosanan), kontrol diri, konformitas dan faktor demografi terhadap perilaku *phubbing* sebesar 28,7%, sedangkan 71,3% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Selain itu, terdapat tiga variabel yang signifikan mempengaruhi perilaku *phubbing* yaitu adiksi media sosial, kontrol diri dan jenis kelamin.

Penelitian selanjutnya dengan judul studi identifikasi perilaku *phubbing* remaja di Kota Malang (Pranarasti, 2020). Analisa data yang digunakan menggunakan analisa deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di Kota Malang mengidap perilaku *phubbing* dengan dimensi tertinggi adalah kategori gangguan komunikasi yaitu 30.18 dengan standar deviasi sebesar 4,88.

2.4 Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

3.1.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang digunakan adalah dua bulan setelah seminar proposal. Diketahui waktu penelitian dimulai dari bulan April 2023 hingga Mei 2023

Tabel 3.1 Waktu dan Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan Penelitian	2024		2025					
		Nov	Des	Jan	feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Pra Survey								
	Penyusunan Proposal								
2.	Seminar proposal								
3.	Penelitian								
4.	Seminar Hasil								
5.	Sidang Skripsi								

3.1.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah Kelurahan Bantan Lingkungan 11 dan 12. Alasannya peneliti melakukan penelitian disana yaitu untuk mengetahui Perilaku *Phubbing* Pada Remaja yang Jalan Pertiwi Ujung No. 100B, Bantan, Kec. Medan Tembung, Kota Medan.

3.2 Bahan dan Alat Penelitian

3.2.1 Bahan

Untuk melakukan penelitian lapangan, bahan yang digunakan adalah kertas, pensil, dan ballpoint yang digunakan sebagai bahan untuk angket dan pengisian angket serta spidol juga kamera sebagai dokumentasi penelitian.

3.2.2 Alat

Alat yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan angket berupa isian data siswa (nama, kelas, keterangan orang tua sudah berpisah atau belum) serta *Microsoft Excel* 2019 dan SPSS (*Statistical Package of The Social Science*) versi 21.0 *for windows* digunakan sebagai alat analisis data penelitian.

3.3 Tipe Penelitian

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis kuantitatif dengan metode penelitian yaitu penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, yang diperlukan untuk meneliti pada populasi atau sampel terbatas, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian berupa angket, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan maksud untuk menguji hipotesa yang telah ditentukan (Sugiyono, 2014).

Dalam mengukur hubungan dua variabel itu sendiri, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa skala, sehingga data-data yang di dapatkan akan berbentuk angka-angka atau numerik yang selanjutnya akan di olah atau analisis berdasarkan prosedur-prosedur statistic. Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis kuantitatif dengan metode penelitian kuantitatif deskriptif. (Azwar, 2012).

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang atau kegiatan yang mempunyai variasi yang tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan ditarik kesimpulan (Azwar, 2001). Adapun variabel penelitian ini merupakan variabel tunggal, yaitu perilaku *phubbing*.

3.4.1 Definisi Operasional

Perilaku *phubbing* adalah individu yang menggenggam *smartphonenya* pada saat melakukan pembicaraan dengan orang lain, sibuk dengan *smartphonenya* serta mengabaikan komunikasinya, individu yang melakukan *phubbing* menjadikan diri menjadi pasif dan tidak melakukan komunikasi dan sosialisasi dengan lingkungan sekitar.

3.5 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

3.5.1 Validitas

Validitas adalah salah satu bagian alat ukur yang diukur seberapa jauh ketentuannya yang terdapat fungsi ukurannya. Dalam menentukan valid atau tidaknya suatu alat ukur tersebut tergantung bisa atau tidak Ketika ingin mencoba uji tes kevalidan (Azwar, 2001).

Teknik yang bisa digunakan untuk mencoba uji validitas alat ukur dalam penelitian ini adalah Teknik *product moment* dari Karl Pearson, yaitu dalam membuat korelasi skor butir-butir pada skpr kuesioner dengan skor total. Apabila item yang memiliki korelasi positif dengan kriterium (skort tes) dan korelasi yang tinggi, maka membuktikan bahwa item tersebut memiliki validitas yang tinggi

juga. Terdapat validitas yang tinggi menandakan setiap item dalam skala tersebut mengukur hal yang mirip seperti item lain secara menyeluruh.

3.5.2 Reliabilitas

Reliabilitas adalah seberapa jauh dalam menghasilkan suatu pengukuran dapat dibuktikan. Suatu hasil pengukuran dapat dibuktikan hanya jikalau dalam beberapa kali melakukan pengukuran terhadap Kumpulan subjek yang persis diperoleh hasil yang sama, sama aspek yang diukur bawaan diri subjek memang belum berubah (Azwar, 2001). Reliabilitas hasil alat ukur menentukan pada konsistensi hasil ukur jika pada pengukuran dikerjakan ulang pada Kumpulan individu yang berbeda.

3.6 Analisis Data

Analisis data merupakan suatu penentuan yang sangat perlu dalam proses penelitian, karena di sanalah hasil penelitian akan terlihat. Analisis data meliputi seluruh kegiatan mengklarifikasikan, menganalisis, menguraikan dan menarik kesimpulan dari keseluruhan data yang telah terkumpul. Analisis data yang digunakan untuk melihat Perilaku *Phubbing* pada remaja menggunakan Kuantitatif Analisis Deskriptif.

3.7 Populasi dan Sampel

3.7.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, populasi juga merupakan kumpulan semua elemen yang memilih satu atau lebih atribut yang menjadi tujuan. Populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh

peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Agar generalisasi dalam penelitian tidak terlalu luas dari semestinya, maka perlu ditetapkan populasinya terlebih dahulu (Sugiyono, 2019). Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh remaja awal yang ada di kelurahan bantan.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

Lingkungan	Jumlah Remaja
XI	73
XII	89
Total	162

3.7.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2018) sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan data, tenaga dan waktu. Maka populasi yang akan digunakan sebagai sampel dalam penelitian adalah remaja dari lingkungan 11 dan 12 Kelurahan Bantan. Pada penelitian ini remaja yang dijadikan sampel sebanyak 62 remaja yang diambil melalui teknik *purposive sampling* dan dari hasil *screening* yang sudah dilakukan. Menurut (Sugiyono, 2018) *purposive sampling* adalah Teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan berbagai pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih represintatif. Dalam penelitian ini, sampel diambil berdasarkan penentuan kriteria, yaitu :

1. Remaja yang berada di lingkungan 11 dan 12 Kelurahan Bantan
2. Remaja yang menggunakan *smartphone* setiap hari dimana saja dan kapan saja
3. Remaja yang bersedia menjadi sample penelitian

Berikut adalah rincian sampel setelah *screening* dilakukan pada remaja yang berada di lingkungan 11 dan 12 Kelurahan Bantan

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Lingkungan	jumlah remaja
11	35
12	27
Total	62

3.8 Prosedur Kerja

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan Administrasi, yakni mengurus surat perizinan penelitian dari pihak Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Lalu, pihak tata usaha Fakultas Universitas Medan Area mengeluarkan surat izin Penelitian pada tanggal 21 April 2025 dengan nomor surat 1340/FPSI/01.10/IV/2025 yang disetujui oleh Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Selanjutnya peneliti langsung meneruskan surat izin penelitian dari fakultas kepada pihak Kelurahan Bantan. Selanjutnya Kepala Lurah Kelurahan Bantan memeriksa surat penelitian dan memberikan persetujuan serta perijinan penelitian di Kelurahan Bantan.

Persiapan alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala perilaku *phubbing*. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan Skala Likert dengan penilaian yang diberikan pada masing-masing jawaban *favourable* (yang mendukung), yaitu terdiri dari 4 jawaban yaitu “SS (Sangat Setuju)” diberi nilai 4, jawaban “S (Setuju)” diberi nilai 3, jawaban “TS (Tidak Setuju)” diberi nilai 2, jawaban “STS (Sangat Tidak Setuju)” diberi nilai 1. Sedangkan

untuk item *unfavourable* (tidak mendukung), maka penilaian yang diberikan untuk jawaban yang terdiri dari 4 jawaban yaitu “SS (Sangat Setuju)” diberi nilai 1, jawaban “S (Setuju)” diberi nilai 2, jawaban “TS (Tidak Setuju)” diberi nilai 3, jawaban “STS (Sangat Tidak Setuju)” diberi nilai 4.

Tabel 3.4 Skor Item Aleternatif Jawaban Responden

<i>Favourable (+)</i>		<i>Unfavorable (-)</i>	
Jawaban	Skor	Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	1
Setuju	3	Setuju	2
Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	3
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	4

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan pada penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal terkait dengan perilaku *phubbing* pada remaja di Kelurahan Bantan. Aspek yang paling dominan mempengaruhi perilaku *phubbing* di kalangan remaja adalah aspek Gangguan Komunikasi (*Communication Disturbance*) yang mencapai 54% dari responden yang terlibat. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja mengalami gangguan dalam interaksi sosial tatap muka mereka akibat perilaku *phubbing*. Di urutan kedua, terdapat aspek Obsesi Terhadap *Smartphone* (*Phone Obsession*), dengan persentase 46%, yang mengindikasikan bahwa sebagian remaja juga terikat dengan penggunaan *smartphone* meskipun tidak terobsesi secara ekstrem.

Dari total 62 responden yang terlibat dalam penelitian ini, ditemukan bahwa 30,6% responden mengalami gangguan komunikasi dalam kategori tinggi, sedangkan 64,5% responden menunjukkan obsesi terhadap *smartphone* dalam kategori rendah. Tingginya frekuensi gangguan komunikasi ini memberikan gambaran yang jelas bahwa fenomena *phubbing* berdampak pada kualitas hubungan sosial mereka.

Sebagian besar remaja di Kelurahan Bantan cenderung terfokus pada penggunaan *smartphone* mereka, yang mengarah pada penurunan kualitas komunikasi langsung dengan teman sebaya atau keluarga. Namun, meskipun ada kecenderungan gangguan komunikasi yang tinggi, sebagian besar remaja menunjukkan kemampuan mengelola penggunaan *smartphone* dengan tidak

terlalu terobsesi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat kecenderungan, sebagian remaja masih dapat mempertahankan keseimbangan dalam penggunaan teknologi dan interaksi sosial.

5.2 Saran

1. Saran Kepada Subjek Penelitian

Diharapkan kepada remaja yang terlibat dalam fenomena *phubbing*, terutama di Kelurahan Bantan, agar lebih menyadari pentingnya interaksi sosial langsung. Mengurangi ketergantungan terhadap *smartphone* dan lebih banyak melibatkan diri dalam kegiatan sosial langsung dapat membantu mengurangi gangguan komunikasi dan meningkatkan kualitas hubungan sosial dengan teman sebaya dan keluarga. Remaja juga diharapkan dapat lebih bijak dalam menggunakan teknologi, dengan fokus pada manfaat positif yang dapat diperoleh dari perangkat tersebut.

Selain itu, meskipun penggunaan *smartphone* tidak dapat dihindari, penting untuk menyadari bahwa keseimbangan antara dunia maya dan dunia nyata sangat penting. Menggunakan strategi *Problem-Focused Coping* yang lebih aktif dalam menghadapi masalah sosial dan akademik yang ada dapat menjadi langkah positif. Remaja juga disarankan untuk berkomunikasi lebih terbuka dengan keluarga atau guru apabila mengalami stres atau perasaan tertekan akibat masalah pribadi atau sosial.

2. Saran Kepada Pihak Sekolah

Sekolah di Kelurahan Bantan diharapkan dapat mengadakan program atau seminar terkait dengan penggunaan *smartphone* yang sehat dan dampak dari perilaku phubbing terhadap interaksi sosial remaja. Program ini bisa mencakup

pembahasan mengenai pentingnya komunikasi tatap muka, etika digital, dan pengelolaan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pihak sekolah juga perlu menyadari bahwa masalah ini dapat memengaruhi perkembangan sosial remaja, sehingga disarankan untuk menyediakan saluran komunikasi yang aman dan terbuka, seperti bimbingan konseling, bagi siswa yang merasa kesulitan dalam berinteraksi sosial atau merasa tertekan akibat keterantungan pada *smartphone*.

3. Saran Kepada Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* pada remaja, terutama yang berkaitan dengan konteks budaya lokal dan dinamika sosial di setiap daerah. Selain itu, penelitian dapat memasukkan variabel lain yang dapat memengaruhi kualitas interaksi sosial, seperti peran keluarga, pengaruh teman sebaya, dan faktor-faktor sosial lainnya.

Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengeksplorasi perbedaan perilaku *phubbing* berdasarkan jenis kelamin dan latar belakang sosial-ekonomi, guna memberikan gambaran yang lebih luas mengenai fenomena ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (2001). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior*.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*.
- Cizmecci, E. (2017). Disconnected, Though Satisfied: Phubbing Behavior and Relationship Satisfaction. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 7(2), 364-375.
- David, M. E., & Roberts, J. E. (2017). Phubbed and Alone: Phone Snubbing, Social Exclusion, and Attachment to Social Media. *Journal of the Association for Consumer Research*.
- Fahlman, S. A., Mercer-Lynn, K. B., Flora, D. B., & Eastwood, J. D. (2013). Development and validation of the multidimensional state boredom scale. *Assessment*, 20(1), 68-85.
- Fuhrmann, B. S. (2010). *Adolescence, Adolescents 2 nd ed*. USA: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing Di Era Milenial (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya). *Jurnal Interaksi*, 4(1), 42-51.
- Hurlock, E. (2002). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2004). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga
- Karadag, E., Tosuntas, S., Erzem, E., Duru, P., Bostan, N., Sahih, B., & Babadag, B. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *Jurnal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60-74. doi: 10.1556/2006.4.2015.005
- Karadag, E., Tosuntas, S. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Sahin, B. M., & Babadag, B. (2016). The Virtual World’s Current Addiction: Phubbing. *Addicta. The Turkish Journal on Addictions*, 3(2), 250-269.

- Kurnia, S., Sitasari, N. W., & Safitri, M. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku phubbing pada remaja di Jakarta. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 18(01), 58-67.
- Meinanto, D., Putrawan, B. K., & Simangunsong, A. (2022). Degradasi Moral Generasi Z: Tinjauan Etis Teologis terhadap Phubbing. *Immanuel: Jurnal Teologi dan Pendidikan Fitriyani, Pipit*.(2018). *Pendidikan Karakter bagi Generasi Z*.
- Mikulas, W. L., & Vodanovich, S. J. (1993). The essence of boredom. *The psychological record*, 43(1).
- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S. R. (2006). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mumtaz, E. F. (2019). *Pengaruh adiksi smartphone, empati, kontrol diri, dan norma terhadap perilaku phubbing pada mahasiswa di Jabodetabek* (Bachelor's thesis, Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Pinchot, J., Paullet, K., & Rota, D. (2011). How mobile technology is changing our culture. *Journal of Information Systems Applied Research*, 4(1), 1-10.
- Pranarasti, E. N. (2020). Studi deskriptif perilaku phubbing remaja di Kota Malang (Skripsi). *Malang: Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Saloom, G., & Veriantari, G. (2021). Faktor-faktor psikologis perilaku phubbing. *Jurnal Studia Insania*, 9(2), 152-167.
- Santrock, J. W. (2017). *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas*. Jakarta, PT. Erlangga.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung
- Suharsimi, A. (2006). *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara, 955-978.
- Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku phubbing sebagai karakter remaja generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143-152.



Lampiran Screening

LAMPIRAN

SKALA *SCREENING*

Nama :
 Umur :
 No hp :
 Nama orangtua :
 No hp orangtua :
 Alamat orangtua :

No	Soal	Ya	Tidak
1	Saya sering menggunakan smartphone saat berada di tempat umum.		
2	Apakah kamu merasa penggunaan smartphone mengurangi keterlibatan Anda dalam percakapan langsung dengan orang lain?		
3	Saya sering mengabaikan orang-orang di sekitar karena terlalu fokus menggunakan smartphone.		
4	Saya merasa penggunaan smartphone mengganggu aktivitas sosial di rumah.		
5	Saya sering menggunakan smartphone sambil melakukan aktivitas lain yang melibatkan orang lain.		
6	Saya pernah merasa bersalah karena mengabaikan seseorang saat fokus menggunakan smartphone.		
7	Saya menilai penggunaan smartphone berdampak pada kemampuan saya untuk memperhatikan orang lain dalam interaksi sosial secara langsung.		
8	Saya sering merasa sulit menghentikan penggunaan smartphone meskipun sedang berbicara dengan orang lain.		
9	Menurut saya, penggunaan smartphone dapat melukai perasaan orang lain dalam lingkungan sosial.		
10	Saya lupa waktu ketika bermain gadget atau smartphone		

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
2	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
3	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
4	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
5	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
8	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
9	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
12	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
13	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
14	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
15	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
18	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
19	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
20	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	5
21	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	4
22	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
23	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
24	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5
25	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
26	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
27	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
28	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5
29	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
30	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
31	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
32	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
33	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
34	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	5
35	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
36	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5
37	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
38	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
39	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
40	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
41	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5
42	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
43	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
44	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
45	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
46	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
47	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
48	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
49	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
50	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8

51	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
52	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
53	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
54	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
55	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
56	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5
57	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	6
58	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
59	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
60	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
61	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	5
62	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	4
63	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
64	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
65	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5
66	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
67	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	5
68	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
69	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5
70	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	6
71	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
72	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	5
73	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
74	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
75	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
76	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
77	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	4
78	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
79	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
80	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
81	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
82	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5
83	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	6
84	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
85	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	5
86	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
87	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
88	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
89	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
90	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5
91	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	6
92	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
93	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
94	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	4
95	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5
96	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	6
97	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
98	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	5
99	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
100	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	4

101	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
102	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
103	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
104	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
105	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
106	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	5
107	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	4
108	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
109	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
110	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5
111	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
112	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
113	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
114	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	5
115	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	4
116	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
117	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
118	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5
119	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
120	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
121	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5
122	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
123	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
124	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	4
125	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
126	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	6
127	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
128	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
129	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5
130	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
131	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
132	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
133	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
134	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
135	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
136	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
137	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
138	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
139	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	5
140	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	5
141	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	4
142	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
143	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
144	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
145	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
146	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
147	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	5
148	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	5
149	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
150	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

151	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
152	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
153	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
154	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
155	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
156	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
157	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
158	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
159	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
160	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
161	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
162	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
151	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
152	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
153	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
154	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5
155	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
156	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6
157	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
158	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
159	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
160	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
161	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
162	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5



Lampiran 1 Skala penelitian

IDENTITAS DIRI

Inisial :

Usia :

PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini terdapat sejumlah pernyataan yang menggambarkan segala sesuatu tentang diri Anda. Baca dan pahami setiap pernyataan yang ada. Kemudian berilah tanda (X) pada kolom jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda saat ini.

Adapun pilihan jawaban tersebut adalah:

SS : apabila jawaban **Sangat Setuju**

S : apabila jawaban **Setuju**

TS : apabila jawaban **Tidak Setuju**

STS : apabila jawaban **Sangat Tidak Setuju**

Usahakan lah untuk tidak melewati satu nomor pun dalam memberi jawaban pada pernyataan-pernyataan ini.

Contoh Pengisian Skala :

NO.	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa bersemangat dalam mengerjakan pekerjaan saya	X			

NO.	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya mengangkat panggilan <i>handphone</i> meskipun saya sedang berbicara dengan seseorang				
2.	Saya segera melihat notifikasi <i>handphone</i> meskipun sedang berbicara dengan seseorang				
3.	Saya enggan meminjamkan <i>handphone</i> saya ke orang lain				
4.	Saya membalas chat/pesan di <i>handphone</i> ketika sudah selesai berbicara dengan seseorang				
5.	Intensitas saya dalam pemakaian <i>handphone</i> semakin berkurang				
6.	Saya segera membalas chat/pesan di <i>handphone</i> meskipun sedang berbicara dengan seseorang				
7.	Saya enggan mengangkat panggilan <i>handphone</i> ketika sedang berbicara dengan seseorang				
8.	Saya mengabaikan notifikasi <i>handphone</i> ketika sedang berbicara dengan seseorang				
9.	Saya gelisah jika <i>handphone</i> saya ketinggalan di rumah				
10.	Saya tetap santai meminjamkan <i>handphone</i> saya ke orang lain				
11.	Intensitas saya dalam pemakaian <i>handphone</i> semakin meningkat				
12.	Saya tertarik melakukan kegiatan lain dibandingkan menghabiskan waktu dengan <i>handphone</i>				
13.	Saya santai walaupun <i>handphone</i> saya ketinggalan di rumah				
14.	Saya tertarik berbicara secara langsung dari pada berbicara lewat <i>handphone</i>				
15.	Membalas chat/pesan di <i>handphone</i> lebih penting dibandingkan berbicara dengan seseorang				
16.	Melihat notifikasi masuk lebih penting dibandingkan berbicara dengan seseorang				
17.	Saya segera mencari <i>handphone</i> ketika bangun tidur				
18.	<i>Handphone</i> bukanlah prioritas utama dalam menunjang kegiatan saya sehari-hari				
19.	Saya tertarik menghabiskan waktu dengan <i>handphone</i> dibandingkan melakukan kegiatan lain				
20.	Saya tertarik berbicara lewat <i>handphone</i> dari pada berbicara secara langsung				
21.	<i>Handphone</i> saya menjadi prioritas utama dalam menunjang kegiatan saya sehari-hari				
22.	Saya enggan membalas chat/pesan di <i>handphone</i> ketika sedang berbicara dengan seseorang				
23.	Saya mengabaikan <i>handphone</i> ketika bangun tidur				
24.	Berbicara dengan seseorang lebih penting dibandingkan melihat notifikasi masuk				

Lampiran 2 Tabulasi Data Penelitian

No	Pernyataan Variabel																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	4	1	3	3	3	1	2	4	2	3	3	4	3	4	1	2	3	3	1	2	3	4	2	4
2	4	2	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	1	2	3	2	4	3	4	4	4
3	3	2	3	4	4	2	2	4	2	2	1	4	3	4	2	2	1	4	1	2	1	4	3	4
4	3	2	2	4	3	2	2	4	2	3	2	4	4	4	2	1	1	4	1	1	1	2	3	4
5	4	2	3	4	3	2	3	1	1	4	4	2	2	3	3	1	4	4	2	1	4	3	3	3
6	4	4	3	4	3	1	4	4	3	2	2	4	2	3	2	4	1	1	4	4	2	2	3	4
7	4	3	4	3	3	4	2	1	3	3	4	1	1	4	4	2	2	1	1	4	1	3	4	2
8	4	4	3	2	3	3	1	4	4	2	2	3	1	1	4	4	2	2	2	4	4	2	1	1
9	4	4	3	1	4	4	3	3	1	4	2	2	4	4	1	4	2	1	2	2	2	3	4	3
10	4	4	4	3	3	1	4	4	2	2	2	2	2	2	4	2	1	3	2	4	2	1	2	3
11	4	3	4	3	4	3	4	2	1	3	3	2	2	4	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4
12	3	1	4	2	2	2	3	4	2	3	3	2	3	2	1	2	3	1	2	1	4	4	3	4
13	4	2	4	2	2	4	1	3	4	4	4	4	3	1	2	3	1	2	4	3	2	4	2	4
14	4	1	1	3	4	1	4	4	2	2	4	1	4	3	3	3	4	1	4	3	4	2	1	1
15	1	4	2	2	1	1	4	3	3	2	4	1	4	2	3	1	3	1	4	3	1	4	2	1
16	2	3	2	4	1	3	2	3	4	4	3	4	2	2	3	2	2	3	4	4	2	4	2	1
17	4	1	1	1	2	4	1	4	1	2	4	3	4	1	2	4	2	2	4	3	2	3	3	2
18	2	2	2	4	4	3	1	2	3	1	3	2	1	3	3	4	1	3	3	2	2	3	2	2
19	4	1	1	1	1	4	1	4	4	4	3	4	4	4	2	2	1	2	4	4	4	2	3	4
20	4	4	3	1	1	3	2	1	1	3	2	4	1	3	1	1	1	3	3	2	3	4	3	2
21	2	2	4	1	1	1	3	2	2	3	4	3	2	1	4	2	2	2	2	3	3	1	4	4
22	1	3	2	3	2	4	2	4	3	1	1	4	2	4	3	4	2	1	1	4	3	2	2	1
23	4	2	2	3	1	4	1	4	1	3	1	4	4	4	4	1	1	1	4	1	1	4	4	1
24	4	1	3	2	4	1	4	2	1	1	2	2	4	2	1	1	4	4	4	4	2	4	4	1

25	4	4	1	4	2	4	3	3	4	1	3	3	3	3	3	4	1	4	4	3	3	4	4	4
26	2	4	2	3	3	2	3	3	2	4	2	1	2	4	1	1	2	1	3	4	1	2	3	2
27	4	1	1	1	1	2	3	1	3	2	1	4	4	2	2	3	4	2	4	3	3	2	2	2
28	3	4	1	2	1	1	3	2	1	4	1	4	4	1	3	3	1	3	1	1	4	3	2	4
29	3	3	3	2	4	3	4	1	2	3	1	3	3	1	2	1	4	4	3	2	3	3	3	3
30	4	4	3	1	3	3	3	2	3	1	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	2	1	3
31	1	2	3	2	3	1	3	3	4	3	4	2	4	3	1	2	4	3	4	1	4	3	1	3
32	2	4	2	2	3	1	2	1	2	3	1	3	4	2	1	2	2	3	2	1	4	3	1	4
33	4	1	3	4	1	1	3	4	3	2	3	1	1	4	1	3	4	4	2	4	3	2	1	3
34	4	1	1	2	4	4	2	4	1	2	3	3	1	1	3	1	3	4	2	3	4	3	2	1
35	4	3	3	3	2	1	4	3	4	2	1	2	1	3	4	3	2	2	1	3	1	2	2	2
36	1	2	4	4	2	2	2	2	2	4	1	2	2	3	4	3	4	4	3	2	3	1	2	2
37	4	3	1	4	3	3	3	4	2	3	1	4	4	3	2	4	4	2	1	1	4	1	4	4
38	2	3	2	4	1	3	4	1	2	3	4	2	1	1	3	3	1	3	4	2	3	1	4	1
39	1	4	4	2	2	2	1	4	1	1	3	3	4	1	3	1	4	2	3	4	3	3	1	3
40	2	2	2	2	3	1	1	2	3	1	4	3	3	1	4	4	1	1	4	4	4	1	2	2
41	4	4	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	3	1	4	3	1	1	4
42	4	2	3	3	3	4	4	3	3	2	4	1	1	3	2	3	1	1	2	3	3	3	2	3
43	4	1	2	4	2	4	3	4	3	3	2	2	1	2	1	2	4	3	4	1	3	2	4	3
44	1	4	1	2	1	1	2	3	1	2	2	4	4	4	4	2	1	3	2	1	1	3	1	1
45	1	4	2	1	1	4	4	4	1	2	4	3	2	1	1	4	4	2	1	2	2	3	4	1
46	3	3	2	1	3	4	4	2	4	2	4	1	2	4	1	3	4	1	4	3	4	4	4	4
47	2	3	3	4	4	4	2	1	2	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	1	2	2	4
48	2	4	3	1	2	2	3	1	2	1	3	3	2	4	1	2	4	3	2	1	3	4	4	2
49	1	4	1	3	3	4	2	3	4	1	3	1	1	3	3	4	1	2	3	2	3	2	4	2

50	4	1	3	2	4	4	3	4	4	1	4	2	2	4	2	2	1	1	1	3	2	4	4	4
51	4	4	1	1	3	2	2	2	3	4	2	3	2	2	2	3	1	4	3	3	2	1	4	4
52	2	3	4	4	3	3	2	4	4	2	1	2	1	1	3	4	1	3	4	4	2	2	3	3
53	3	3	2	3	2	4	4	1	1	1	2	2	2	4	4	1	2	4	1	3	1	4	3	4
54	3	3	1	4	3	2	2	4	2	1	2	1	4	1	3	3	3	3	4	3	4	1	3	2
55	3	2	2	4	4	3	4	1	1	4	3	2	1	1	3	3	3	1	3	2	1	1	1	2
56	1	4	4	2	1	4	3	2	2	1	2	3	4	1	1	4	3	4	1	4	2	3	4	4
57	2	3	3	2	1	3	2	3	2	4	4	3	2	1	3	3	2	4	1	1	1	3	1	4
58	3	2	2	2	3	1	3	2	3	1	4	1	2	4	1	1	3	3	2	3	1	4	1	4
59	3	3	2	1	2	3	2	1	1	3	4	2	4	3	3	3	2	1	2	1	4	2	3	4
60	1	3	1	2	3	4	1	2	3	2	4	3	2	4	4	2	4	4	3	2	4	3	3	4
61	3	2	4	2	2	2	1	2	2	2	2	2	4	1	4	2	3	3	2	4	3	4	4	4
62	2	2	1	2	1	4	2	1	2	1	3	4	2	4	3	2	4	1	3	3	3	2	4	3

Lampiran 3 Uji Validitas dan Reliabilitas Sebelum dan Sesudah Uji Coba

Uji Reliabilitas

Scale: Perilaku Phubbing

Notes		
Output Created		05-MAY-2025 21:24:37
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	62
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 VAR00009

		VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VAR00014 VAR00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00022 VAR00023 VAR00024 /SCALE('Perilaku Phubbing') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPT IVE SCALE /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.00

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	62	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	62	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
------------------	------------

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.878	24

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	2.32	.594	62
VAR00002	2.27	.577	62
VAR00003	2.44	.562	62
VAR00004	2.26	.626	62
VAR00005	2.32	.594	62
VAR00006	2.21	.631	62
VAR00007	2.16	.729	62
VAR00008	1.47	.718	62
VAR00009	3.24	.953	62
VAR00010	2.26	.626	62
VAR00011	2.34	.626	62
VAR00012	2.32	.594	62
VAR00013	2.13	.665	62
VAR00014	2.24	.592	62
VAR00015	2.29	.637	62
VAR00016	2.26	.599	62
VAR00017	2.24	.592	62
VAR00018	2.18	.587	62
VAR00019	2.31	.667	62
VAR00020	2.31	.616	62
VAR00021	2.24	.592	62
VAR00022	2.13	.665	62
VAR00023	2.27	.577	62
VAR00024	2.26	.626	62

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	52.15	58.061	.399	.875
VAR00002	52.19	56.618	.584	.870
VAR00003	52.03	58.819	.335	.876
VAR00004	52.21	57.709	.413	.874
VAR00005	52.15	58.061	.399	.875
VAR00006	52.26	56.391	.552	.871
VAR00007	52.31	55.691	.533	.871
VAR00008	53.00	61.115	.035	.886
VAR00009	51.23	57.784	.230	.884

VAR00010	52.21	57.873	.395	.875
VAR00011	52.13	55.918	.611	.869
VAR00012	52.15	58.061	.399	.875
VAR00013	52.34	55.703	.592	.869
VAR00014	52.23	56.571	.573	.870
VAR00015	52.18	58.017	.371	.876
VAR00016	52.21	57.709	.435	.874
VAR00017	52.23	56.571	.573	.870
VAR00018	52.29	56.931	.536	.871
VAR00019	52.16	56.498	.506	.872
VAR00020	52.16	57.482	.445	.874
VAR00021	52.23	56.571	.573	.870
VAR00022	52.34	55.703	.592	.869
VAR00023	52.19	56.618	.584	.870
VAR00024	52.21	57.873	.395	.875

Scale Statistics			
Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
54.47	62.024	7.876	24

NPar Tests

Notes

Output Created		05-MAY-2025 21:30:31
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet2
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	62
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are

		based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax		NPAR TESTS /K-S(NORMAL)=y /STATISTICS DESCRIPTIVES /MISSING ANALYSIS /KS_SIM CIN(99) SAMPLES(10000).
Resources	Processor Time	00:00:00.07
	Elapsed Time	00:00:00.00
	Number of Cases Allowed	786432

a. Based in availability of workspace memory

Descriptive Statistic

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Perilaku Phubbing	62	49.76	7.509	37	65

One-Sample Kolmogorv-Smirnov Test

		Perilaku Phubbing
N		62
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	49.76
	Std. Deviation	7.509
Most Extreme Differences	Absolute	.176
	Positive	.176
	Negative	-.076
Test Statistic		.176
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		<.081

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

notes

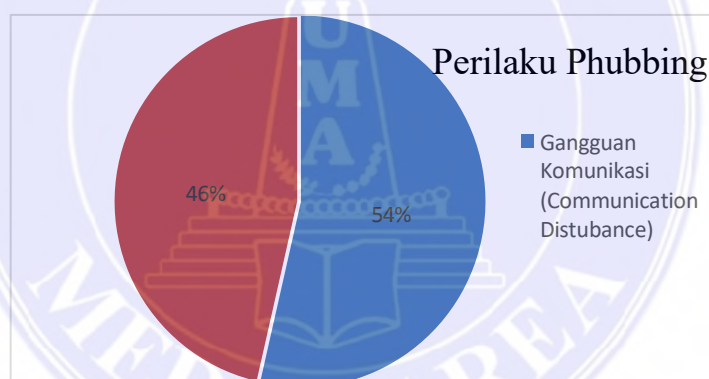
Output Created		05-MAY-2025 21:44:21
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet3
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	62
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	All non-missing data are used.
Syntax		DESCRIPTIVES VARIABLES=a1 a2 /STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.

Resources	Processor Time	00:00:00.00
	Elapsed Time	00:00:00.00

Descriptive Statistic

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Gangguan Komunikasi (Communication Disturbance)	62	19	38	26.87	4.874
Obsesi Terhadap Smartphone (Phone Obsession)	62	16	32	23.32	3.449
Valid N (listwise)	62				

- a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.



Frekuensi


Notes

Output Created		05-MAY-2025 22:02:20
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet3
	Filter	<none>
	Weight	<none>

	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	62
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=a1 a2 /STATISTICS=STDDEV VARIANCE MINIMUM MAXIMUM MEAN /PIECHART FREQ /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:01.24
	Elapsed Time	00:00:01.00



Lampiran 4 Surat Penelitian

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**
FAKULTAS PSIKOLOGI
Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, Medan 20223
Kampus II : Jalan Setia Budi Nomor 79 / Jalan Sei Selayu Nomor 70 A ☎ (061) 42402994, Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: umiv_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 1340/FPSI/01.10/IV/2025 21 April 2025
Lampiran : -
Hal : Penelitian

Yth. Bapak/Ibu Kepala
Badan Riset Inovasi Daerah (BRIDA) Kota Medan
di -
Tempat

Dengan hormat,
Bersama ini kami berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan pengambilan data penelitian di lingkungan Kelurahan Bantan sebagai bagian dari penyusunan tugas akhir. Adapun data diri mahasiswa yang dimaksud adalah sebagai berikut:


Nama : Fadhilah Ramadhani Ginting
Nomor Pokok Mahasiswa : 218600175
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi

Mahasiswa tersebut akan melaksanakan penelitian dengan judul **Perilaku Phubbing pada Remaja di Kelurahan Bantan**. Kegiatan pengumpulan data akan berlangsung di Kelurahan Bantan. Penelitian ini bersifat akademik dan ditujukan untuk penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat kelulusan program Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area. Penelitian mahasiswa tersebut dibimbing oleh Bapak **Andy Chandra, M.Psi, Psikolog**.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami sangat mengharapkan dukungan Bapak/Ibu dalam memfasilitasi proses pengambilan data yang diperlukan. Selain itu, apabila proses penelitian telah selesai, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menerbitkan **Surat Keterangan** yang menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah menyelesaikan kegiatan pengumpulan data di Kelurahan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

A.n Dekan,
Wakil Bidang Penjaminan Mutu Akademik
dan Gugus Jaminan Mutu


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

Tembusan
- Mahasiswa Ybs
- Arsip

