

**HUBUNGAN ANTARA KECENDERUNGAN ADIKSI  
*SMARTPHONE* DAN KECENDERUNGAN KEBOSANAN  
DENGAN PERILAKU *PHUBBING* PADA ORANG TUA**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar S1 Psikologi (S.Psi) UIN Raden Intan Lampung

Oleh :

**DWI KURNIAWATI  
1931080065**

Dosen Pembimbing :

**Pembimbing I : Dr. Shonhaji, M.Ag  
Pembimbing II : Indah Dwi Cahya Izzati, M.Psi**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM  
FAKULTAS USULUDDIN DAN STUDI AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### HUBUNGAN ANTARA KECENDERUNGAN ADIKSI *SMARTPHONE* DAN KECENDERUNGAN KEBOSANAAN DENGAN PERILAKU *PHUBBING* PADA ORANG TUA

Oleh :

**Dwi Kurniawati**

Perkembangan teknologi dan komunikasi tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga memberikan dampak yang negatif salah satunya perilaku *phubbing*. Perilaku *phubbing* merupakan tindakan mengabaikan lawan bicara dengan fokus terhadap *smartphone*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 75 wali murid, dengan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah skala perilaku *phubbing* berjumlah 22 aitem ( $\alpha = 0.882$ ), skala adiksi *smartphone* berjumlah 19 aitem ( $\alpha = 0.890$ ) dan skala kecenderungan kebosanan berjumlah 14 aitem ( $\alpha = 0.780$ ). Hasil penelitian pertama menunjukkan terdapat hubungan signifikan antara kecenderungan adiksi *smartphone* dan kecenderungan kebosanan dengan perilaku *phubbing* kedua variabel memberikan sumbangan sebesar 22,2%. Kedua terdapat hubungan positif signifikan antara adiksi *smartphone* dengan perilaku *phubbing* dengan nilai R sebesar 0.425 dan memberikan sumbangan efektif sebesar 11,5%. Ketiga terdapat hubungan positif signifikan antara kecenderungan kebosanan dengan perilaku *phubbing* dengan nilai R sebesar 0.415 dan memberikan sumbangan efektif sebesar 10,7%.

**Kata Kunci :** kecenderungan adiksi *smartphone*, kecenderungan kebosanan, perilaku *phubbing*

## **ABSTRACT**

### ***THE RELATIONSHIP BETWEEN THE TENDENCY OF SMARTPHONE ADDICTION AND THE TENDENCY OF BOREDOM WITH PHUBBING BEHAVIOR IN PARENTS***

***Author :***

**Dwi Kurniawati**

*The development of technology and communication not only has a positive impact but also has a negative impact, one of which is phubbing behavior. Phubbing behavior is the act of ignoring the interlocutor by focusing on the smartphone. The population in this study amounted to 75 student guardians, with purposive sampling technique. The data collection technique used is a 22-item phubbing behavior scale ( $\alpha = 0.882$ ), a 19-item smartphone addiction scale ( $\alpha = 0.890$ ) and a 14-item boredom tendency scale ( $\alpha = 0.780$ ). The results of the first study showed that there was a significant relationship between the tendency of smartphone addiction and the tendency of boredom with phubbing behavior, both variables contributed 22.2%. Second, there is a significant positive relationship between smartphone addiction and phubbing behavior with an R value of 0.425 and an effective contribution of 11.5%. Third, there is a significant positive relationship between the tendency of boredom and phubbing behavior with an R value of 0.415 and an effective contribution of 10.7%.*

***Keywords:*** *smartphone addiction tendency, boredom tendency, phubbing behavior.*

## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Kurniawati

NPM : 1931080065

Program Studi : Psikologi Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi *Smartphone* dan Kecenderungan Kebosanan Dengan Perilaku *Phubbing* Pada Orang Tua merupakan hasil karya peneliti dan bukan hasil plagiasi karya orang lain. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi, maka peneliti bersedia menerima konsekuensi sesuai aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Demikian, pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb*

Bandar Lampung, 20 Juli 2023  
Yang Menyatakan



Dwi Kurniawati  
1931080065





**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA  
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jl. Lef. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Telp. (0721)703278 Bandar Lampung

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Smartphone dan Kecenderungan Kebosanan dengan Perilaku Phubbing Pada Orang Tua  
Nama : Dwi Kurniawati  
Npm : 1931080065  
Program Studi : Psikologi Islam  
Fakultas : Ushuluddin Dan Studi Agama

**MENYETUJUI**

Untuk Dimunaqsyahkan Dan Dipertahankan Pada Sidang  
Munaqsyah Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama  
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

Dr. Shonhaji, M.Ag

Indah Dwi Cahya Izzati, M. Psi

NIP. 196403101994031001

NIP. 202120119950313070

**Mengetahui  
Ketua Prodi Psikologi Islam**

Drs. M. Nursalim Malay, M.Si

NIP.1963010119990310001





**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS UŞHULUDDIN DAN STUDI AGAMA  
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmim Sukarame Telp. (0721)703278 Bandar Lampung

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul "Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi *smartphone* dan Kecenderungan Kebosanan dengan Perilaku *phubbing* Pada Orang Tua" disusun oleh Dwi Kurniawati, NPM 1931080065, Jurusan Psikologi Islam, telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama pada, 22 September 2023.

**TIM PENGUJI**

- Ketua : Dr. Suhandi, M. Ag  
Sekertaris : Nurul Isnaini, M. Psi  
Penguji Utama : Annisa Fitriani, S. Psi., MA  
Penguji Pendamping I : Dr. Shonhaji, M. Ag  
Penguji Pendamping II : Indah Dwi Cahya Izzati, M. Psi

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama**



**Dwi Kurniawati, M. A**  
203302000031001

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi Arab-Latin digunakan sebagai pedoman yang mengacu pada Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987, sebagai berikut:

### 1. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin	Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ذ	Dz	ظ	Zh	م	M
ب	B	ر	R	ع (Koma terbalik di atas)		ن	N
ت	T	ز	Z			و	W
ث	Ts	س	S	غ	Gh	ه	H
ج	J	ش	Sy	ف	F	ء (Apostrof, tetapi tidak dilambangkan apabila terletak di awal kata)	
ح	H	ص	Sh	ق	Q		
خ	Kh	ض	Dh	ك	K		
د	D	ط	Th	ل	L	ي	Y

### 2. Vokal

Vokal Pendek	Contoh	Vokal Panjang	Contoh	Vokal Rangkap



-	A	جَدَل	ا	Â	سَارَ	ي ...	Ai
---	I	سَدَلْ-	ي	Î	قَيْلَ	و...و	Au
و	U	ذَكَرَ	و	Û	يَجُورَ		

### 3. Ta Marbutah

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasroh dan dhammah, transliterasinya adalah /t/. Sedangkan ta marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/. Seperti kata: Thalhah, Raudhah, Jannatu al-Na'im.

### 4. Syaddah dan Kata Sandang

Transliterasi tanpa syaddah dilambangkan dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu. Seperti kata: Nazzala, Rabbana. Sedangkan kata sandang "al", baik pada kata yang dimulai dengan huruf qamariyyah maupun syamsiyyah. Contohnya: al- Markaz, al-Syamsu.



## MOTTO

“ Apabila engkau sedang duduk berbicara dengan orang lain,  
hendaknya engkau bersemangat mendengar melebihi semangat  
engkau berbicara. belajarlh menjadi pendengar yang baik  
sebagaimana engkau belajar menjadi pembicara yang baik. Janganlah  
engkau memotong pembicaraan orang lain”  
(Al-Hasan Al-Bashri, Al-Mutaqa hal.72)



## PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya, sembah sujud dan rasa syukur kepada Allah SWT. Atas segala karunia-Nya yang memberikan kekuatan, kemudahan dan nikmat lainnya yang tidak terhitung, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sederhana ini. Sholawat beserta salam selalu terlimpahkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW. Segala syukur kuucapkan kepadaMu Ya Rabb, karena telah menghadirkan orang-orang yang begitu berarti disekeliling saya yang selalu memberikan semangat dan doa.

Untuk karya sederhana ini, maka saya persembahkan untuk :

1. Untuk ayahku Jumakir dan Ibuku Sutinah yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan dan kasih sayang dengan penuh rasa cinta. Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, berkat doa serta dukungan ayah dan ibu saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Untuk kakak, adik, dan keponakanku tercinta, Ani Yulianingrum, Ahmad Rois, Tri Widi Handayani, Alike Naila Putri, Arsyila Azma Alfatunnissa, terima kasih atas semangat yang selalu diberikan dan bersedia menjadi sandaran untuk saya sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

## **RIWAYAT HIDUP**

Nama lengkap Dwi Kurniawati, dilahirkan di Kota Gajah, Lampung Tengah pada tanggal 15 November 2000. Anak kedua dari tiga bersaudara lahir dari pasangan Bapak Jumakir dan Ibu Sutinah. Untuk pertama kali menempuh pendidikan di :

1. TK PGRI Saptomulyo
2. SD N 1 Saptomulyo, lulus pada tahun 2013
3. SMP N 1 Sritejokencono, lulus pada tahun 2016
4. MAN 1 Metro, lulus pada tahun 2019

Pada tahun 2019 terdaftar sebagai salah satu mahasiswa pada program studi S1 Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.





## KATA PENGANTAR

### *Bismillahirrohmanirohim*

Alhamdulillahirobbil'alamin Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan segala kenikmatan, Ilmu pengetahuan, kemudahan dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam memenuhi gelar Sarjana Psikologi.

Dalam proses menyelesaikan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa skripsi yang ditulis masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan untuk kedepannya. Selain itu, terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dari pihak-pihak yang turut serta memberikan dukungan moril maupun materil. Oleh karena itu, dengan segala hormat peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Wan Jamaluddin Z, M.Ag., Ph.D selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Ahmad Isnaeni selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama.
3. Bapak Drs. M. Nursalim Malay, M.Si selaku Ketua Prodi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dan Ibu Anisa Fitriani, S.Psi., M.A selaku Sekertaris Prodi Psikologi Islam yang membantu peneliti dalam administrasi selama proses akademik berjalan hingga peneliti menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Dr. Shonhaji, M.Ag selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran yang membangun kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.
5. Ibu Indah Dwi Cahya Izzati, M.Psi selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, dan memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dengan penuh kesabaran sehingga penyusunan skripsi dapat terselesaikan dengan baik.

6. Ibu Ira Hidayati, S.Psi, M.A selaku Dosen Pembimbing Akademik dan segenap dosen Prodi Psikologi Islam yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah.
7. Wali murid TK Pertiwi Mojopahit yang sudah meluangkan waktunya untuk berkumpul dan mengisi skala sehingga penelitian ini dapat terlaksana. Serta seluruh guru TK Pertiwi Mojopahit yang sudah memberikan izin dan membantu peneliti selama proses penelitian.
8. Untuk sahabat saya dari awal perkuliahan hingga saat ini Rezy Adelia Batubara terima kasih sudah bersedia menjadi tempat untuk berbagi dikala susah dan senang, selalu menemani serta memberikan semangat kepada saya hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Untuk teman dekat saya Restya Listi Febriana terima kasih sudah membantu saya dalam berbagai hal selama perkuliahan.
10. Untuk Kumenyar Ari Pramesti dan teman satu bimbingan lainnya, terima kasih sudah bersedia membantu selama proses pengerjaan skripsi.
11. Teman-teman angkatan 2019 khususnya Psikologi Islam kelas D yang sudah berjuang dan bersama selama perkuliahan hingga saat ini.
12. Teruntuk berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu-satu namanya, yang telah membantu baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian penelitian ini.

Bandar Lampung, 20 Juli 2023  
Yang Menyatakan

Dwi Kurniawati  
1931080065

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI.....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>x</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan .....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>13</b>
A. Perilaku <i>Phubbing</i> .....	13
1. Definisi Perilaku <i>Phubbing</i> .....	13
2. Aspek-Aspek Perilaku <i>Phubbing</i> .....	14
3. Faktor-Faktor Perilaku <i>Phubbing</i> .....	15
4. Perilaku <i>Phubbing</i> dalam Perspektif Islam .....	17
B. Kecenderungan Adiksi <i>Smartphone</i> .....	18
1. Definisi Kecenderungan Adiksi <i>Smartphone</i> .....	18
2. Dimensi Kecenderungan Adiksi <i>Smartphone</i> .....	19
C. Kecenderungan Kebosanan .....	20
1. Definisi Kecenderungan Kebosanan.....	20
2. Dimensi Kecenderungan Kebosanan .....	21



D. Dinamika Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi <i>Smartphone</i> dan Kecenderungan Kebosanan Dengan Perilaku <i>Phubbing</i> Pada Orang Tua.....	21
E. Kerangka Berpikir .....	23
F. Hipotesis.....	25

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN ..... 27**

A. Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional.....	27
1. Identifikasi Variabel Penelitian .....	27
2. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	27
B. Populasi dan Subjek Penelitian.....	28
1. Populasi .....	28
2. Teknik Sampling .....	28
3. Sampel.....	29
C. Metode Pengumpulan Data .....	29
D. Validitas dan Reabilitas .....	33
1. Validitas .....	33
2. Reabilitas.....	34
E. Metode Pengumpulan Data .....	34

**BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN35**

A. Orientasi kancah dan pelaksanaan penelitian.....	35
1. Orientasi kancah .....	35
2. Persiapan penelitian.....	35
3. Pelaksanaan Try Out (uji coba alat ukur).....	36
4. Uji seleksi aitem dan reliabilitas instrument .....	37
5. Penyusunan instrumen penelitian .....	40
B. Pelaksanaan Penelitian .....	43
1. Penentuan subjek penelitian .....	43
2. Pelaksanaan pengumpulan data .....	44
3. Scoring .....	44
4. Karakteristik responden.....	44
C. Analisis Data Penelitian .....	49
1. Deskripsi statistik variabel penelitian .....	49

2. Kategorisasi skor penelitian.....	50
3. Uji asumsi.....	53
4. Uji hipotesis.....	57
D. Pembahasan.....	62
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan .....	67
B. Rekomendasi .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Blue Print Perilaku <i>Phubbing</i> .....	30
Tabel 2. Blue Print adiksi <i>smartphone</i> .....	31
Tabel 3. Blue Print Kecenderungan Kebosanan .....	33
Tabel 4. Hasil Seleksi Aitem Instrumen Perilaku <i>Phubbing</i> .....	38
Tabel 5. Hasil Seleksi Aitem Instrumen Adiksi <i>Smartphone</i> .....	39
Tabel 6. Hasil Seleksi Aitem Instrumen Kecenderungan Kebosanan .....	39
Tabel 7. Sebaran Aitem Baik Instrumen Perilaku <i>Phubbing</i> .....	40
Tabel 8. Sebaran Aitem Baik Instrumen Adiksi <i>Smartphone</i> .....	42
Tabel 9. Sebaran Aitem Baik Kecenderungan Kebosanan .....	43
Tabel 10. Frekuensi Jenis Kelamin Responden .....	45
Tabel 11. Frekuensi Usia Responden .....	46
Tabel 12. Frekuensi Menggunakan <i>Smartphone</i> .....	47
Tabel 13. Frekuensi Pekerjaan .....	48
Tabel 14. Deskripsi Data Penelitian .....	49
Tabel 15. Kategori Perilaku <i>Phubbing</i> .....	50
Tabel 16. Kategori Adiksi <i>Smartphone</i> .....	51
Tabel 17. Kategori Kecenderungan Kebosanan.....	52
Tabel 18. Tabel Uji Normalitas .....	53
Tabel 19. Hasil Uji Multikolonieritas .....	56
Tabel 20. Hasil Uji Hipotesis Pertama Penelitian.....	58
Tabel 21. Hasil Uji Hipotesis Kedua dan Ketiga .....	59
Tabel 22. Persamaan Regresi X1, X2, dan Y .....	60
Tabel 23. Sumbangan Efektif Variabel Bebas Dalam Penelitian....	61



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir .....	24
Gambar 2. Diagram Frekuensi Jenis Kelamin Responden.....	45
Gambar 3. Diagram Frekuensi Usia Responden.....	46
Gambar 4. Diagram Frekuensi Menggunakan <i>Smartphone</i> .....	47
Gambar 5. Diagram Frekuensi Pekerjaan .....	48
Gambar 6. Diagram Kategori Perilaku <i>Phubbing</i> .....	50
Gambar 7. Diagram Katerogi Adiksi <i>smartphone</i> .....	51
Gambar 8. Diagram Kategori Kecenderungan Kebosanan .....	52
Gambar 9. Hasil Uji Normalitas .....	54
Gambar 10. Uji Linieritas.....	55
Gambar 11. Uji Heterokedastisitas .....	56



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rancangan Skala Penelitian .....	73
Lampiran 2. Surat Izin dan Perizinan .....	85
Lampiran 3. Distribusi Data Uji Coba.....	89
Lampiran 4. Validitas dan Reabilitas Hasil Uji Coba .....	93
Lampiran 5. Skala Penelitian.....	97
Lampiran 6. Skala Penelitian dari Kuesioner .....	103
Lampiran 7. Tabulasi Data Penelitian .....	109
Lampiran 8. Hasil Uji Asumsi .....	113
Lampiran 9. Hasil Uji Hipotesis .....	117
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian .....	121
Lampiran 11. Turnitin .....	123



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada era sekarang ini, perkembangan teknologi begitu cepat dan canggih. Pada zaman dahulu jika ingin berkomunikasi harus bertemu secara langsung. Namun tidak dengan sekarang ini, orang-orang yang ingin berkomunikasi tidak harus bertemu secara langsung sudah bisa melalui *smartphone*. Teknologi *smartphone* dari hari ke hari semakin berkembang dengan pesat dilengkapi dengan berbagai fitur yang memadai. Tidak hanya untuk melakukan panggilan suara serta mengirim pesan *smartphone* dapat digunakan untuk bermain game, mendengarkan musik, dan juga mengakses internet. Bahkan *smartphone* sudah menjadi magnet yang menarik dan membuat penggunaanya menjadi kecanduan, hal ini hampir ditemui pada semua kalangan (Akbari, 2019).

Hasil riset Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada tahun 2021 menunjukkan jika *smartphone* menjadi perangkat paling banyak digunakan untuk mengakses internet dibandingkan dengan komputer atau laptop, pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 89,03%. Menurut laporan yang dirilis dari media asal Inggris *We Are Social*, Indonesia berada pada urutan kedua sebagai negara pengguna *smartphone* tertinggi. Pengguna *smartphone* tidak hanya dari kalangan muda, namun juga orang tua, berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia pada tahun 2021 pengguna *smartphone* terbanyak berada pada usia 35-44 tahun. Dilihat dari grafik App Annie pada tahun 2021 menunjukkan durasi penggunaan *smartphone* di Indonesia menghabiskan hampir 5,5 jam perhari.

Semua kecanggihannya yang disediakan oleh *smartphone* tidak selalu membawa dampak yang positif bagi penggunaanya, yang dimana mereka sibuk dengan *smartphone*, seperti yang sering kita



temui dalam kehidupan sehari-hari, sering melihat orang-orang berkumpul bersama namun sibuk dengan *smartphone* masing-masing. Bahkan ketika sedang berkumpul bersama keluarga orang tua mengabaikan anaknya, lebih terpaku pada *smartphone* dan mengakses berbagai konten yang ada, ketika berada di luar seperti *cafe* lebih memilih fokus pada *smartphone* (Pancani, 2021).

Keberadaan *smartphone* menjadi perangkat yang menimbulkan gangguan pada orang tua yang patut mendapatkan perhatian, hal tersebut menjadi efek negatif sehingga muncul perilaku *phubbing* yang dimana komunikasi yang terjalin dengan sekitar menjadi berkurang bahkan komunikasi antara anak dan orang tua (McDaniel & Radesky, 2018). Perilaku *phubbing* yang dilakukan dalam situasi keluarga aktivitas keseharian di rumah seperti dapur, ruang makan ketika sedang makan bersama, di kamar, ruang tamu disaat berkumpul dengan keluarga bisa berdampak pada renggangnya hubungan keluarga yang semestinya dapat menciptakan kelekatan serta keharmonisan dalam keluarga (Oduor, 2016).

Hubungan negatif tingkat *phubbing* orang tua dirasakan oleh anak-anak dan pemutusan hubungan sosial dengan lingkungan sekitar, *phubbing* yang dilakukan ketika sedang berinteraksi secara tatap muka merupakan efek negatif pada sosialitas karena hal tersebut mengganggu lawan bicaranya (Luca Pancani, 2020). *Phubbing* yang dilakukan oleh orang tua seperti sibuk dan memusatkan segala perhatiannya terhadap media online dibandingkan menghabiskan waktu untuk bercengkrama dan meningkatkan kualitas hubungan secara langsung (Wei Hong, 2019). *Phubbing* pada orang tua juga sering ditemukan ketika ditanya mengenai suatu pendapat dan tanpa melihat lawan bicaranya mereka langsung menjawab dengan pandangan fokus ke *smartphone* (Yuvaline, 2021).

Orang tua yang melakukan *phubbing* juga berkorelasi negatif dengan kedekatan yang terjalin terhadap anaknya, Orang tua seharusnya memberikan perhatian yang dipusatkan kepada anak dengan penuh tanggung jawab dan kasih sayang seperti

menjadi teman curhat anak dalam menyampaikan keluh kesah, makan bersama keluarga dan lain sebagainya. Hal tersebut sangat berharga dan dapat mendekatkan hubungan orang tua dan anak serta menciptakan hubungan yang harmonis serta penuh perhatian (Satriadarma 2001). Orang tua yang lebih sering menggunakan *smartphone* daripada memperhatikan anaknya, akan cenderung membiarkan anaknya bermain sendiri dan orang tua akan sibuk *chatting* dengan orang lain serta mengakses internet hal tersebut membuat orang tua mengabaikan anak serta lingkungannya karena adanya kecenderungan dan ketergantungan pada *smartphone* sehingga interaksi menjadi kurang efektif.

Terdapat peran mengenai kecenderungan kebosanan dalam hubungan ketika orang tua melakukan perilaku *phubbing* dan memiliki pengaruh positif terhadap kecanduan *smartphone*. Tidak sedikit orang tua yang berusaha untuk tetap bekerja dan terlibat dengan perangkat digital kemudian menunjukkan perilaku *phubbing* yang akan merusak hubungan interpersonal dan berkurangnya kepuasan hubungan dengan lingkungan sosial karena perilaku *phubbing* yang dilakukan (Zhao, 2022).

*Phubbing* muncul karena seseorang ketergantungan terhadap *smartphone* sehingga lebih acuh terhadap sekitarnya, dan cukup menyedihkan karena dilakukan saat sedang berkumpul dengan orang-orang terdekatnya. Istilah *phubbing* berasal dari kata “phone” serta “snubbing” yaitu mengacuhkan orang lain di dalam lingkungan sosial dengan fokus terhadap *smartphone* daripada lawan bicaranya (Haigh, 2015). *Phubbing* adalah ketika seseorang yang fokus pada *smartphone* saat sedang berbincang dengan orang lain, sibuk dengan *smartphonenya* serta tidak memperdulikan komunikasi interpersonalnya (Kardang, E., Tosuntas, S. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Sahin, B. M, Bbada, B., 2015).

Fenomena Perilaku *phubbing* telah menjadi isu yang meluas dan cukup menyita perhatian sosial, cenderung sulit dihindari bagi sebagian orang dan tidak hanya terjadi pada kaula muda tetapi juga orang tua, perilaku *phubbing* juga dapat dijumpai hampir disemua penjuru biasanya tempat orang berkumpul untuk bercengkrama.

Individu enggan untuk mendengarkan dan mempunyai kesadaran serta kepedulian yang rendah sehingga mengabaikan lawan bicaranya, perilaku *phubbing* juga dapat menghilangkan tanggung rasa dalam berkomunikasi. Perilaku *phubbing* juga mengubah etika komunikasi seseorang yang seharusnya saling menghargai menjadi salah satu diantaranya terabaikan, perilaku *phubbing* juga menunjukkan hasil yang signifikan dalam mempengaruhi kualitas komunikasi dan kepuasan dalam sebuah hubungan (Ratnasari, 2020).

Perilaku *phubbing* merupakan kegagalan individu dalam menjaga hubungan dengan orang lain. Tanda-tanda bahwa seseorang melakukan perilaku *phubbing* adalah dengan berlagak memberikan perhatian kepada lawan bicaranya, namun pada kenyataannya fokus pandangannya tertuju pada *smartphone* (Youarti, 2018). Dampak yang muncul akibat perilaku *phubbing* akan kehilangan kualitas dari sebuah interaksi yang terjalin, merasa tidak puas akan interaksi yang terjadi serta menghilangnya sebuah kepercayaan saat berinteraksi. Merasa kehilangan kedekatan yang dirasakan dengan kehadiran *smartphone*, merasa cemburu dan membuat suasana hati menjadi kacau (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

Didalam Islam sendiri *phubbing* merupakan tindakan yang tidak menghargai dan menghormati orang lain. Seperti yang dijelaskan dalam Al-Quran pada surah An-Nahl : 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُمْ بِلَا تِي هِيَ  
أَحْسَنُ

Artinya : “Serulah (Manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.”

Pada ayat diatas Islam mengajarkan untuk berbuat baik kepada orang lain dan memperlakukan mereka dengan kesopanan, perhatian, dan penghormatan. Islam mengedepankan prinsip yang

baik dalam berkomunikasi kepada sesama . Untuk menjadi pribadi yang baik harus berjalan beriringan dengan baik, saling menghargai satu sama lain dan tidak acuh terhadap lingkungan sekitar (Setiawan, 2019)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eva Yuliza (2021) ada 100 responden yang diujicobakan dan mendapatkan sebuah hasil bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan pada penggunaan *smartphone* dengan perilaku *phubbing*. Penggunaan *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* sebesar 47,61% serta memiliki tingkat korelasi dalam kategori kuat. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan posel memiliki pengaruh yang tinggi terhadap timbulnya perilaku *phubbing*. Theras (2017) melakukan uji coba pada 143 responden dan diperoleh hasil 70% dari responden tidak bisa lepas dari *smartphone* dan melakukan perilaku *phubbing*.

Berdasarkan hasil prariset ditemukan bahwa subjek yang berada pada rentang usia 35-42 tahun, melakukan perilaku *phubbing* dengan mengabaikan lawan bicaranya mereka akan menerima panggilan dan membalas pesan ketika mengetahui ada pesan atau panggilan yang masuk meskipun sedang terlibat percakapan dengan lawan bicaranya. Durasi dalam penggunaan *smartphone* juga mencapai 6-9 dalam sehari, subjek juga menghabiskan waktu luangnya dengan bermain *smartphone* dan merasa jika aktivitas di waktu luangnya tidak menarik dan terasa membosankan, hubungan antara subjek dan lingkungan sekitarnya menjadi terganggu.

Hal tersebut juga didukung oleh (Robert Kaunt, 2015) bahwa seseorang yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan akan mengalami gangguan pemusatan perhatian, mereka tidak dapat memahami informasi yang disampaikan secara utuh dan bisa dikatakan hal tersebut dapat merubah relasi antar anggota keluarga. Orang tua atau anggota keluarga yang secara terus menerus mengakses *smartphone* dan melakukan perilaku *phubbing* akan semakin besar juga terisolasi diri dari kalangan anggota keluarga (Hanika, 2015). *Phubbing* juga menyebabkan seseorang

kurang memiliki kemampuan dalam berkomunikasi yang akan menimbulkan kesulitan dalam membangun serta mempertahankan hubungan (Karadag, 2016). Hal tersebut menjadi masalah yang cukup memprihatinkan karena dilakukan ketika bersama keluarga, perilaku *phubbing* yang dilakukan berulang kali akan merusak hubungan individu dengan orang lain yang dimana saling sibuk dengan *smartphone* (Alamudin & Syukur, 2019). Munculnya rasa bosan terhadap suasana lingkungan juga membuat individu memilih untuk memfokuskan perhatian kepada *smartphone* yang dirasa lebih menarik dibandingkan harus terlibat percakapan dengan orang lain (Jihan & Rusli, 2019).

Berdasarkan penjelasan di atas terkait perilaku *phubbing* yang dapat merusak komunikasi antara individu dengan lingkungan sekitarnya dan keluarga termasuk hubungan orang tua dan anak, menyebabkan kurangnya keterampilan komunikasi bahkan bisa menyebabkan kerenggangan hubungan dalam keluarga, pertemanan bahkan dengan rekan kerja dan timbulnya rasa bosan yang membuat individu lebih tertarik pada *smartphone* daripada terlibat pembicaraan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada judul ini.

Menurut Karadag (2015) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* yaitu pertama adiksi *smartphone*, kebutuhan yang tinggi akan teknologi membuat konsekuensi penggunaan teknologi yang berlebihan. Kedua kecanduan internet, menimbulkan efek negatif pada individu dengan fitur-fitur canggih di internet. Ketiga adiksi sosial media, penggunaan sosial media dapat menjadikan individu kecanduan terhadap *smartphone*. Keempat adiksi terhadap game, kecanduan pada game merupakan salah satu sumber kecanduan lainnya yang sama pentingnya dengan ponsel. Chotpitayasonondh & Douglas (2016) menyebutkan jika *Fear Of Missing Out* (FOMO) dan kontrol diri sebagai faktor pengaruh dari perilaku *phubbing*. Al-Sagaf (2019) menyatakan jika kecenderungan kebosanan memprediksi perilaku *phubbing*. Didalam penelitian ini, penulis fokus pada faktor adiksi *smartphone* dan kecenderungan kebosanan.



Menurut Hanika (2015) alasan meningkatnya perilaku *phubbing* adalah lawan bicara dirasa tidak menarik dan menyebabkan seseorang tersebut merasakan bosan. Menurut Oduor (2016) menyebutkan bahwa seseorang yang rawan terhadap kebosanan akan lebih sering kecanduan internet, *smartphone* serta mengakses sosial media yang ada di *smartphone* miliknya. Kecanduan pada *smartphone*, internet serta sosial media merupakan frekuensi dari perilaku *phubbing*. Menurut Mikulas & Vodanovich (1993) mengartikan kebosanan sebagai sebuah keadaan yang dimana gairah serta ketidakpuasan yang cenderung rendah, yang dihubungkan dengan lingkungan yang tidak begitu menarik dan memadai. Ciri utama dari kecenderungan kebosanan adalah terjadinya perselisihan antara keinginan yang tidak dapat terlibat ke dalam aktivitas yang menyenangkan.

Menurut Isho-Ahola & Weissinger (1990) kebosanan saat waktu luang merupakan suasana hati yang kurang baik dan disebabkan oleh ketidakcocokan antara waktu luang dan kebutuhan akan pengalaman yang maksimal saat memiliki waktu senggang. Biolcati (2018) saat seseorang merasakan bosan, mereka akan lebih condong menggunakan *smartphone* untuk menghilangkan rasa bosannya sehingga mengabaikan orang-orang yang berada disekitarnya, kecenderungan kebosanan dan kecanduan *smartphone* memiliki korelasi yang positif satu sama lainnya sehingga menimbulkan perilaku *phubbing*. Dalam sebuah penelitian Al-Sagaf, MacCulloch dan Wiener (2019) menyebutkan bahwa kecenderungan kebosanan memprediksi perilaku *phubbing*.

Subjek dalam penelitian ini adalah orang tua, pada saat ini banyak sekali orang tua yang fokus terhadap *smartphone* tanpa memperdulikan lingkungan sekitar dan menghilangkan kebosanan dengan bermain *smartphone*. Pada penelitian Oduor (2016) partisipannya yang merupakan orang tua mengatakan jika dirinya terlalu membuang-buang waktu dengan bermain *smartphone* sehingga kehilangan kesempatan bersama anaknya dan orang-orang disekitarnya, dan pada hasil prariset juga menunjukkan jika orang tua akan tetap mengakses *smartphone* meskipun terlibat percakapan dengan orang lain, hal tersebut merupakan perilaku

*phubbing*. McDaniel dan Coyne (2016) menyebutkan bahwa *phubbing* yang dilakukan oleh pasangan pada waktu senggang mencapai 70% dan situasi tersebut terjadi setidaknya satu kali dalam sehari, didalamnya terdapat partisipan yang merupakan orang tua.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti ingin mengetahui lebih lanjut mengenai bagaimana hubungan antara kecenderungan adiksi *smartphone* dan kecenderungan kebosanan dengan perilaku *phubbing* pada orang tua.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang di atas, terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat hubungan antara kecenderungan adiksi *smartphone* dan kecenderungan kebosanan dengan perilaku *phubbing* pada orang tua?
2. Apakah terdapat hubungan antara kecenderungan adiksi *smartphone* dengan perilaku *phubbing* pada orang tua?
3. Apakah terdapat hubungan antara kecenderungan kebosanan dengan perilaku *phubbing* pada orang tua?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui hubungan antara kecenderungan adiksi *smartphone* dan kecenderungan kebosanan dengan perilaku *phubbing* pada orang tua.
2. Untuk mengetahui hubungan antara kecenderungan adiksi *smartphone* dengan perilaku *phubbing* pada orang tua.
3. Untuk mengetahui hubungan antara kecenderungan kebosanan dengan perilaku *phubbing* pada orang tua.

## D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan bisa memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kajian literatur serta menambah wawasan pemahaman tentang psikologi sosial. Memberikan gambaran mengenai hubungan kecenderungan adiksi *smartphone* dan kecenderungan kebosanan dengan perilaku *phubbing* pada orang tua di era kemajuan teknologi yang dirasakan semua kalangan masyarakat.

### 2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rujukan mengenai perilaku *phubbing*, kepada orang tua lebih bijak lagi dalam menggunakan *smartphone* dan melakukan kegiatan bermanfaat, untuk menurunkan dampak negatif yang ditimbulkan dari perilaku *phubbing*.

## E. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Al-Saggaf et al., 2019) dengan judul *Trait Boredom Is a Predictor of Phubbing Frequency*. Kebosanan sebagai variabel yang diteliti untuk memprediksi perilaku *phubbing* pada 325 pengguna *smartphone* yang terdiri dari 101 laki-laki, 253 perempuan pada usia 18-72 tahun. Hasil penelitian menunjukkan jika kebosanan memprediksi perilaku *phubbing* bahkan jika dikendalikan untuk usia dan lokasi geografis. Perbedaan antara penelitian ini dengan yang akan diteliti adalah penulis juga menggunakan variabel bebas adiksi *smartphone*, peneliti menggunakan subjek penelitian yaitu orang tua.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Ratnasari & Oktaviani, 2020) dengan judul Hubungan Antara Kecanduan Ponsel dan Media Sosial Terhadap Perilaku *Phubbing*. Kecanduan ponsel dan

media sosial sebagai variabel yang digunakan subjek pada penelitian ini adalah generasi muda yang berusia 17-25 tahun yang memiliki ponsel dan media sosial. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang positif antara kecanduan ponsel dengan perilaku *phubbing*, semakin tinggi kecanduan ponsel dan media sosial maka semakin tinggi juga perilaku *phubbing* yang dilakukan. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada variabel dimana penulis ingin menggunakan kecenderungan kebosanan sebagai variabel bebas 2 dan menggunakan subjek orang tua.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Syifa, 2020) dengan judul Intensitas Penggunaan *Smartphone*, Prokrastinasi Akademik, Dan Perilaku *Phubbing* Mahasiswa. Intensitas penggunaan *smartphone*, dan prokrastinasi akademik sebagai variabel yang digunakan, subjek pada penelitian ini merupakan mahasiswa pada program studi psikologi IAIN Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *smartphone* dan prokrastinasi dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa, semakin tinggi durasi penggunaan *smartphone* yang dilakukan oleh mahasiswa maka semakin tinggi juga perilaku *phubbing*. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada variabel dimana penulis menggunakan variabel bebas adiksi *smartphone* dan kecenderungan kebosanan dan melakukan penelitian pada subjek orang tua.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Diona Putri & Rusli, 2021) dengan judul Pengaruh *Leisure Boredom* Terhadap *Phubbing* Pada Remaja Di Kota Padang. *Leisure boredom* sebagai variabel dari penelitian subjek penelitian ini merupakan remaja mulai dari umur 12-20 tahun terdiri dari 100 orang 35 laki-laki dan 65 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada *Leisure Boredom* terhadap perilaku *phubbing*. Perbedaan dalam penelitian ini penulis juga menggunakan variabel bebas 1 berupa adiksi *smartphone* dan menggunakan subjek orang tua.

5. Penelitian yang dilakukan oleh (Eva Yuliza, 2021) dengan judul Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gawai Dengan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa. Penggunaan gawai sebagai variabel dari penelitian subjek pada penelitian ini berjumlah 100 orang dengan kriteria mahasiswa/I yang aktif dengan usia 20-28 tahun yang menggunakan gawai minimal selama satu tahun. Hasil dari penelitian ini menunjukkan jika ada hubungan antara penggunaan gawai dengan perilaku *phubbing* sebesar 47,61% dengan tingkat korelasi yang begitu kuat sehingga memiliki hubungan yang positif antara penggunaan gawai dengan perilaku *phubbing*. Perbedaan dalam penelitian ini penulis juga menggunakan kecenderungan kebosanan sebagai variabel bebas dengan subjek orang tua.

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan di atas terdapat perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu pada variabel bebas yang mempengaruhi perilaku *phubbing* dan subjek pada penelitian ini berfokus pada orang tua. Penelitian ini menggunakan tiga variabel, dua variabel bebas yaitu adiksi *smartphone* dan kecenderungan kebosanan serta variabel terikatnya adalah perilaku *phubbing*, menggunakan teknik sampling *purposive sampling* dengan metode analisis regresi berganda.





## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Perilaku *Phubbing*

##### 1. Definisi Perilaku *Phubbing*

Istilah *Phubbing* berasal dari sebuah kata “*phone*” serta “*snubbing*” yaitu mengacuhkan orang lain di dalam lingkungan sosial dengan fokus terhadap *smartphone* daripada lawan bicaranya. Menjadikan *smartphone* sebagai fokus utama dan menjadi sebuah tindakan penghinaan dalam pengaturan sosial yang seharusnya menatap dan mendengarkan lawan bicaranya namun fokus mengakses *smartphone* miliknya (Haigh, 2015).

*Phubbing* adalah ketika seseorang yang fokus pada *smartphone* saat sedang berbicara dengan orang lain, sibuk dengan *smartphone* serta tidak memperdulikan komunikasi interpersonalnya. Seseorang tersebut terus menghindari dan tidak menghargai lawan bicara serta orang-orang yang berada disekitarnya, memilih untuk berurusan dengan *smartphone* (Karadag et al., 2015).

*Phubbing* suatu tindakan melecehkan seseorang dalam lingkungan sosial dengan fokus terhadap *smartphone* bukan memperhatikan lawan bicaranya. Alih-alih memperhatikan lawan bicara seseorang tersebut mengabaikannya, sibuk dengan *smartphone* selama proses belajar dan kegiatan lainnya merupakan perilaku *phubbing* (Ugur, 2015).

*Phubbing* merupakan suatu tindakan menghina seseorang dalam sebuah interaksi di dalam lingkungan sosial yang terdapat dua orang atau lebih dan fokus pada *smartphone* bukan berbicara langsung dengan orang tersebut. *Phubber* diartikan sebagai seseorang yang lebih fokus terhadap *smartphone* miliknya dan *phubbe* diartikan sebagai seseorang yang diabaikan (Chotpitayasunondh 2016).

*Phubbing* adalah terputusnya percakapan dengan seseorang saat *smartphone* mereka berada di dekatnya, mereka memilih fokus terhadap *smartphone* daripada terlibat percakapan dengan anda. *Phubbing* juga terjadi saat anda sedang terlibat percakapan dengan seseorang seperti teman, keluarga, atau rekan kerja anda tetapi anda melihat lawan bicara anda sedang melirik ke arah *smartphone* miliknya untuk membalas pesan, menjawab panggilan masuk ataupun memeriksa semua pemberitahuan yang masuk ketika sedang terlibat percakapan dengan anda (Robet & David 2017).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* adalah keadaan dimana seseorang lebih fokus terhadap *smartphone* miliknya dan mengabaikan orang-orang yang berada di sekitarnya atau lawan bicara. Perilaku *phubbing* bisa merusak komunikasi antar sesama bahkan bisa dikatakan sebagai tindakan menghina, karena terlalu fokus pada *smartphone*.

## **2. Aspek - Aspek Perilaku *Phubbing***

Karadag (2015) aspek-aspek perilaku *phubbing* sebagai berikut:

### **1. Gangguan Komunikasi**

Gangguan komunikasi yang terjadi merupakan gangguan yang disebabkan adanya *smartphone* sebagai faktor yang mengganggu komunikasi secara langsung dengan lingkungan sekitar.

### **2. Obsesi Terhadap *Smartphone***

Obsesi terhadap *smartphone* terjadi karena terdapat dorongan kebutuhan menggunakan *smartphone* yang cukup tinggi, meskipun sedang terlibat percakapan langsung dengan seseorang yang berada di dekatnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan aspek dari perilaku *phubbing* yaitu terjadinya gangguan komunikasi pada seseorang yang disebabkan oleh penggunaan serta obsesi

terhadap *smartphone*, seseorang tersebut tetap fokus pada *smartphone* meskipun sedang terlibat komunikasi secara langsung.

### 3. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku *Phubbing*

Karadag (2015) menyebutkan di dalam penelitiannya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* adalah sebagai berikut :

#### 1) Adiksi *Smartphone*

Kebutuhan yang tinggi akan teknologi membuat konsekuensi penggunaan teknologi yang berlebihan, melibatkan teknologi yang tinggi akhirnya membuat kecanduan (Karadag, 2015). Kecanduan pada teknologi dijelaskan di dalam definisi perilaku adiktif sebagai sebuah masalah psikologis yang berhubungan dengan penggunaan teknologi secara berlebihan. Kecanduan ini sebagian besar tergantung pada faktor yang ada di dalam kehidupan manusia dengan teknologi seperti komputer, *smartphone* mempunyai fitur-fitur yang sama dengan komputer yang memiliki efek signifikan sebagai objek kecanduan.

#### 2) Kecanduan Internet

Pada penggunaan *smartphone* memang tidak bisa dihindari terlebih lagi menawarkan berbagai kemudahan di dalamnya, *smartphone* bisa menimbulkan efek negatif pada seseorang dengan berbagai fitur canggih di internet. *Smartphone* sebenarnya tidak menjadi masalah, namun dapat menimbulkan sebuah masalah karena di dalamnya terdapat aplikasi (Karadag, 2015).

#### 3) Adiksi Sosial Media

Sosial media yang biasanya digunakan, merupakan jejaring komunikasi yang dimana terjalin interaksi yang kompleks dan dapat memberikan dampak yang besar pada seseorang. Sosial media mencakup banyak fitur yang ada

seperti permainan, komunikasi, saling bertukar informasi, berbagi multimedia yang bisa membuat seseorang untuk tetap online serta membawa *followers* dari komputer ke *smartphone* miliknya. Aplikasi sosial media yang kerap digunakan seperti facebook, twitter, instagram, whatsapp dll. Sosial media mempunyai tempat yang signifikan pada objek kecanduan *smartphone* (Kwon & Yang, 2013).

Terlepas dari seseorang mengakses sosial media melalui *smartphone*, tidak bisa dilupakan jika sosial media hanya salah satu objek yang membuat kecanduan yang ada di dalam *smartphone*, kecanduan *smartphone* akan tetap muncul meskipun sosial media tidak ada.

#### 4) Adiksi Game

Kecanduan game merupakan salah satu sumber kecanduan lainnya yang sama pentingnya dengan *smartphone*. Seseorang yang tidak bisa mengatur waktu saat menggunakan game untuk membebaskan diri dari masalah dan sebagai alat relaksasi mental (Karadag, 2015). *Game addiction* mengacu pada *gama online*, *video games* yaitu permainan pada komputer dan *smartphone* yang sejauh ini bisa mempengaruhi pada aktivitas sehari-hari dan dianggap sebuah perilaku adiktif.

#### 5) Kecenderungan Kebosanan

Kecenderungan kebosanan ketika tidak ada kegiatan saat waktu luang mempengaruhi secara signifikan dalam penggunaan *smartphone* (Lin dan Chiang, 2010). Saat seseorang merasa bosan mereka akan lebih condong menggunakan *smartphone* untuk mengilangkan rasa bosannya, oleh karena itu kecenderungan kebosanan menjadi salah satu faktor mengapa pengguna *smartphone* melakukan perilaku *phubbing* terhadap orang sekitarnya.



#### 4. Perilaku *Phubbing* Dalam Kajian Islam

Didalam Islam sendiri *phubbing* merupakan tindakan yang tidak menghargai dan menghormati orang lain. Salah satu hadist yang membahas tentang perilaku *phubbing* ialah (HR. Ahmad 2808). Telah menceritakan kepada kami Utsman bin Umar telah mengabarkan kepada kami Malik bin Mighwal dari Sulaiman asy-Syaibani dari Sa'id bin Jubair dari Ibnu Abbas bahwa Nabi Muhammad SAW membuat cincin lalu memakainya kemudian beliau bersabda, “Rupanya aku disibukkan oleh cincin ini sehingga tidak perhatian terhadap kalian sejak hari ini, hingga aku selalu memperhatikannya dan kalian pun selalu melihatnya.

وَإِذَا حُمِّيْتُمْ بِتَحِيَّةٍ فَحَيُّوْا بِأَحْسَنَ مِنْهَا أَوْ رُدُّوْهَا إِنَّ اللّٰهَ كَانَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ حَسِيْبًا

شَيْءٍ حَسِيْبًا

Artinya : Apabila kamu diberi penghormatan dengan sesuatu penghormatan, maka balaslah penghormatan itu dengan yang lebih baik dari padanya. Atau balaslah penghormatan itu (Dengan yang serupa) Sesungguhnya Allah memperhitungkan segala sesuatu (Q.S. An-Nisa : 86).

Di dalam hadist riwayat Tirmizi disebutkan “Dan Rasulullah tidak pernah memotong pembicaraan orang lain”. Rasulullah sangat memperhatikan adab ketika sedang berbicara dengan orang lain, disebutkan bahwa Nabi Muhammad SAW selalu perhatian terhadap lawan bicaranya. Jika seseorang tersebut tertawa maka Rasulullah juga akan tertawa dan jika seseorang itu takjub terhadap sesuatu maka Rasulullah juga akan ikut takjub, Perilaku *Phubbing* sangat menyakitkan dan merupakan perilaku yang tidak mengikuti petunjuk dari Rasulullah tentang bagaimana adab ketika berbicara kepada orang lain. Hargailah lawan bicara dan perlakukan dengan baik jangan sampai mengabaikannya dan fokus terhadap hal lain

terutama pada *smartphone* yang akan membuat penggunanya terlena.

Berdasarkan riwayat di atas menyampaikan makna bahwa kita sebagai makhluk sosial sudah semestinya memperdulikan lingkungan sekitar dan saling menjaga silaturahmi antar sesama, daripada harus sibuk atau perhatian secara berlebihan terhadap sesuatu dan mengabaikan orang yang sedang berada disekitar. Karena hal tersebut dapat menyebabkan komunikasi tidak terjalin dengan baik dan menimbulkan perselisihan, Jika dalam hadist adalah cincin pada era sekarang ini adalah *smartphone*.

## **B. Kecenderungan Adiksi *Smartphone***

### **1. Definisi Kecenderungan Adiksi *Smartphone***

Adiksi *smartphone* adalah perilaku keterkaitan dan kecanduan terhadap *smartphone* kesulitan untuk berkonstrentasi dalam menyelesaikan tugas serta kesulitan dalam kinerja aktivitas sehari-hari yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti menarik diri dan kesulitan berhenti menggunakan *smartphone*. (Kwon, Kim, Cho dan Yang, 2013).

Berbeda dengan adiksi pada internet yang mengarah pada kecanduan games dan pornografi. Adiksi *smartphone* adalah salah satu kategori terjadinya kecanduan terhadap aplikasi yang tersedia pada *smartphone* seperti media sosial termasuk instagram, facebook, youtube dan lainnya, aplikasi office, kamera, pemutar musik, aplikasi edit foto dan masih banyak aplikasi yang lain-lainnya (Kim, 2013)

Seseorang yang mengalami adiksi *smartphone* tidak bisa jauh dari *smartphone* akan membawa *smartphone* miliknya ketika bepergian, seseorang yang kecanduan terhadap *smartphone* juga akan menggunakan *smartphone* sebagai jalan untuk melarikan diri dari masalah yang sedang di hadapi dan memperbaiki suasana hatinya (Yan, 2015).

Adiksi *smartphone* bisa membahayakan sebab individu mampu menggunakan *smartphone* ketika memiliki tanggung jawab terhadap kegiatan yang seharusnya diselesaikan. Misalkan individu menyelesaikan tugas serta pekerjaan di *smartphone* miliknya bahkan saat sedang berkendara di jalan raya (Hawi & Samaha, 2016). Park & Lee menyatakan jika adiksi *smartphone* adalah penggunaan *smartphone* yang berlebihan serta sulit untuk dikendalikan dan pengaruhnya ke dalam kehidupan sehari-hari dengan cara negatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa adiksi *smartphone* adalah perilaku ketika seseorang kecanduan terhadap *smartphone* yang dapat mengganggu konsentrasi dan aktivitas sehari-hari. Bahkan seseorang yang kecanduan pada *smartphone* juga selalu membawa *smartphone* miliknya ketika bepergian dan sulit untuk lepas.

## 2. Dimensi Kecenderungan Adiksi *Smartphone*

Kwon (2013) menyebutkan dimensi dari adiksi *smartphone* sebagai berikut :

### 1. Gangguan Kehidupan Sehari-hari

Gangguan kehidupan sehari-hari termasuk pekerjaan, sulit untuk berkonsentrasi di kelas atau saat sedang bekerja. Merasakan sakit kepala ringan atau penglihatan kabur, nyeri pada pergelangan tangan atau pada bagian belakang leher serta penglihatan terasa kabur.

### 2. Penarikan Diri

Penarikan diri yang dimaksud ialah seseorang menjadi mudah marah tidak bisa jauh dari *smartphone* dan secara terus-menerus memikirkan *smartphone* saat sedang tidak menggunakannya, dan akan merasa kesal ketika aktivitas menggunakan *smartphone* diganggu.

### 3. Toleransi

Toleransi diartikan ketika selalu mengontrol penggunaan *smartphone* tetapi selalu gagal melakukannya.

Toleransi memiliki komponen tidak terciptanya usaha untuk mengontrol penggunaan *smartphone*.

## C. Kecenderungan Kebosanan

### 1. Definisi Kecenderungan Kebosanan

Converse & Rodger (1976) menyatakan jika perilaku pada waktu luang secara optimal muncul saat seseorang merasa jika mereka mempunyai jumlah waktu yang tepat untuk melakukan kegiatan di waktu luang, tidak begitu sedikit ataupun banyak. Oleh karena itu, kebosanan bisa timbul dari dua makna yang bertolak belakang, yaitu terlalu banyak memiliki waktu luang dan terlalu sedikit kegiatan yang dilakukan. Keduanya saling bergantung, yang dimana keduanya mempunyai terlalu banyak pengaruh waktu yang ada serta dipengaruhi oleh sedikitnya kegiatan memuaskan yang dapat dilakukan.

Perkins & Hill (1985) menjelaskan kebosanan sebagai suatu perubahan kognitif yang menuju ke arah komunikasi dengan kondisi yang sama sehingga menimbulkan situasi yang monoton. Perkins & Hill juga berpendapat jika perilaku yang monoton didefinisikan secara subyektif bisa menimbulkan kebosanan yang dirasakan. Isho-Ahola & Weissinger (1990) kebosanan saat waktu luang merupakan suasana hati yang kurang baik dan disebabkan oleh ketidakcocokan antara waktu luang dan kebutuhan akan pengalaman yang maksimal saat memiliki waktu senggang.

Mikulas & Vodanovich (1993) mendefinisikan kebosanan sebagai kondisi akan ketidakpuasan yang relatif rendah, yang dihubungkan dengan lingkungan yang tidak cukup menyenangkan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecenderungan kebosanan adalah kondisi yang timbul pada waktu luang dan individu tersebut merasakan jika lingkungannya tidak menyenangkan serta menimbulkan

perilaku yang monoton karena memiliki sedikit kegiatan yang dilakukan.

## **2. Dimensi Kecenderungan Kebosanan**

Dimensi dari kecenderungan kebosanan yang dikemukakan oleh Isho-Ahola & Weissinger (1990) terdiri dari satu dimensi yang mempunyai karakteristik berupa perasaan seseorang mengenai waktu luang yang dimiliki, frekuensi keterlibatan dalam kegiatan yang dilakukan pada waktu luang serta keinginan sosial mengenai pengalaman waktu luang yang dimiliki seseorang.

### **D. Dinamika Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi *Smartphone* dan Kecenderungan Kebosanan dengan Perilaku *Phubbing* Pada Orang Tua**

Perkembangan zaman yang begitu pesat ditambah dengan teknologi yang semakin canggih salah satunya yaitu hadirnya *smartphone*, yang bisa mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat (Hanika, 2015). Adiksi terhadap *smartphone* menjadi salah satu faktor penyebab perilaku *phubbing*, kecanduan merupakan perasaan yang begitu kuat terhadap sesuatu yang diinginkan sehingga seseorang tersebut akan berusaha mencarinya dan tidak mampu mengontrol keinginannya serta memberikan akibat buruk (Badudu, 2005) sama halnya dengan seseorang yang sudah kecanduan *smartphone* ia akan selalu menggunakannya dalam situasi apapun termasuk ketika sedang terlibat percakapan dengan orang lain. Tidak hanya penggunaan *smartphone* yang membuat seseorang melakukan perilaku *phubbing*, rasa bosan yang muncul juga dapat menjadi faktor timbulnya perilaku *phubbing* yang dimana seseorang tersebut akan cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* (Biolcati, 2018). Dimana seseorang tersebut akan fokus pada *smartphone* miliknya dan mengabaikan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya, *phubbing* bukan hanya berdampak buruk untuk diri sendiri namun juga lingkungan sekitar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Yuna Yusnita & Hamdani, 2017) dengan judul pengaruh perilaku phubbing akibat penggunaan smartphone berlebihan terhadap interaksi sosial dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perilaku phubbing dapat timbul dari penggunaan smartphone secara berlebihan dan dapat berpengaruh juga terhadap interaksinya. Sherry Turkle mengungkapkan pada penelitiannya jika ketergantungan terhadap smartphone dapat mengilangkan rasa peduli terhadap diri seseorang dan hal tersebut dapat merusak budaya, keluarga sebanyak 89% orang Amerika mengakui jika mereka lebih banyak menggunakan smartphone untuk berinteraksi dengan orang lain. Hal tersebut merupakan perilaku phubbing yang terjadi dilingkungan sekitar dan menyebabkan terputusnya sosialisasi antar satu sama lainnya (Al Subahi, 2017).

Pada penelitian (Eny & Fikri, 2020) menunjukkan hasil jika semakin tinggi kecanduan terhadap smartphone maka akan semakin tinggi juga perilaku phubbing yang dilakukan. Pada penelitian (Taufik, E., Dewi, S. Y., & Muktamiroh, H., 2020) menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan yang positif antara kecanduan smartphone dengan perilaku phubbing dengan korelasi hubungan yang cukup kuat. Pada penelitian (Isrofin & Eem, 2021) menunjukkan hasil jika adiksi terhadap smartphone terbukti menjadi faktor terjadinya perilaku phubbing. Pada penelitian (Putri, 2021) menunjukkan hasil kategori phubbing pada tingkat sedang disebabkan oleh penggunaan smartphone yang berlebihan dan didukung adanya fitur-fitur serta konten menarik yang tersaji di dalam smartphone.

Pada penelitian (Chou, Chang, Yen, 2018) menunjukkan hasil jika tingkat kebosanan yang tinggi akan membuat individu menggunakan teknologi dan mengakses internet pada smartphone dibandingkan dengan individu yang memiliki tingkat kebosanan yang rendah. Pada penelitian Phubbing, Fear of Missing Out and Boredom (Al-Sagaf, 2021) menunjukkan hasil bahwa kecenderungan kebosanan telah mempengaruhi penggunaan smartphone yang dapat menimbulkan perilaku phubbing, dan pada penelitian ini juga menunjukkan hasil yang signifikan bahwa



kebosanan mempunyai efek langsung pada perilaku phubbing. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Zhao, J., Ye, B., & Yu, L., 2021) menunjukkan hasil jika adiksi smartphone dan kebosanan memiliki hubungan yang positif dengan perilaku phubbing, kebosanan menjadi salah satu faktor individu melakukan adiksi smartphone dan melakukan perilaku phubbing.

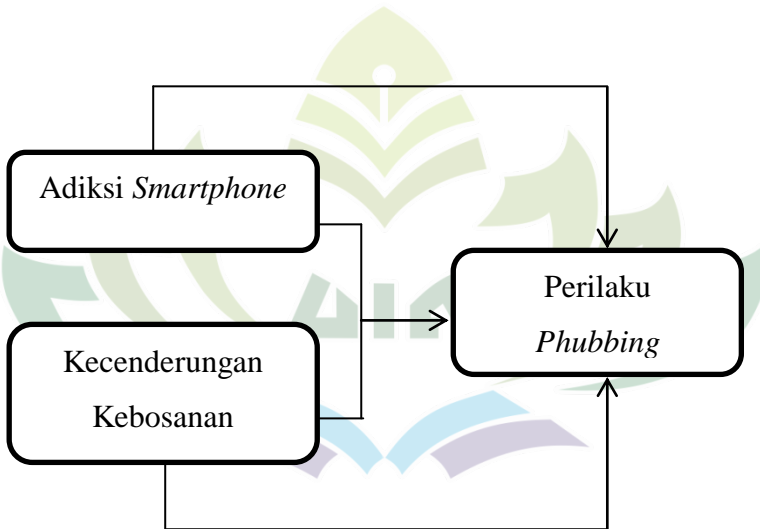
Berdasarkan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa adiksi smartphone dan kecenderungan kebosanan memiliki hubungan dengan perilaku phubbing, semakin sering penggunaan smartphone maka akan semakin tinggi juga tingkat perilaku phubbing yang dilakukan dan semakin sering seseorang merasakan kebosanan dan mengalihkannya dengan mengakses *smartphone* maka akan berpotensi mengabaikan lingkungannya dan melakukan perilaku *phubbing*.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Perilaku phubbing dapat diartikan sebagai seseorang yang tidak mempunyai kesopanan dan tidak menghargai orang lain dengan lebih menyukai berinteraksi melalui dunia maya pada smartphone dibandingkan dengan kehidupan nyata (Chotayasunondh & Douglas, dalam Jihan, 2019). Adiksi smartphone adalah perilaku keterkaitan dan kecanduan terhadap smartphone kesulitan untuk berkonstrentasi dan menarik diri dari lingkungan sehingga menyebabkan terputusnya jalinan komunikasi dengan orang-orang sekitar (Kwon, 2013). Kecenderungan kebosanan saat waktu luang merupakan suasana hati yang kurang baik dan disebabkan oleh ketidakcocokan anatra waktu luang dan kebutuhan akan pengalaman, sehingga membuat individu akan lebih cenderung menggunakan smartphone untuk mengisi waktu luang dan mengalihkan kebosannya dan tidak menghiraukan lingkungannya (Biolcati, 2018).

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas dan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan jika Adiksi smartphone menjadi faktor penyebab dari perilaku phubbing, ketika individu sudah kecanduan terhadap smartphone

dan memilih untuk fokus terhadap smartphone ketika sedang terlibat percakapan dengan orang lain hal tersebut merupakan tindakan yang tidak sopan dan merupakan perilaku phubbing. Timbulnya kebosanan pada waktu luang dan dialihkan dengan mengakses smartphone juga menjadi faktor dari perilaku phubbing, adanya hubungan yang saling berkaitan antara adiksi smartphone dan kecenderungan kebosanan dengan perilaku phubbing membuktikan jika ketiga variabel tersebut saling berkaitan. Faktor perilaku phubbing dapat dipengaruhi oleh adiksi smartphone dan kecenderungan kebosanan, semakin tinggi penggunaan smartphone serta mengalihkan kebosanan untuk mengakses smartphone maka semakin tinggi juga perilaku phubbing yang ditimbulkan.



**Gambar 1. Kerangka berpikir hubungan antara kecenderungan adiksi *smartphone* dan kecenderungan kebosanan dengan perilaku *phubbing* pada orang tua.**

## F. Hipotesis

1. Terdapat hubungan antara kecenderungan adiksi *smartphone* dan kecenderungan kebosanan dengan perilaku *phubbing* pada orang tua.
2. Terdapat hubungan antara kecenderungan adiksi *smartphone* dengan perilaku *phubbing* pada orang tua.
3. Terdapat hubungan antara kecenderungan kebosanan dengan perilaku *phubbing* pada orang tua.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alamudi, F. S. N & Syukur, M. (2019). Sosial phubbing di kalangan mahasiswa fakultas psikologi universitas negeri makassar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 6(3), 31-36. <https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v0i0.13353>
- Al-Saggaf, Y ., MacCulloch, R., & Wiener, K. (2019). Traid Boredom Is a Predictor of Phubbing Frequency. *Journal of Technology in Behavioral Science*, 4(3), 245-252. <https://doi.org/10.1007/s41347-018-0080-4>
- Al-Saggaf, Y. (2020). Phubbing, Fear Of Missing Out and Boredom. *Journal of Technology in Behavioral Science*, 6(2), 352-357. <https://doi.org/10.1007/s41347-020-00148-5>
- Arifin, N, B. (2020). Phubbing & Komunikasi Sosial. UIJ-KYAI MOJO : Jawa Timur. Tersedia dari Z-Library database.
- Assosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), (2021). Penetrasi pengguna internet dan jumlah smartphone. Diakses dari <https://apjii.or.id/survei/download/njYus8KwlvTbQGd4ka2SI1qxEJzfNU> pada tanggal 18 september 2022
- Azwar, S. (2012). Reabilitas dan Validitas, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Biolcati, R., Mancini, G., & Trombini, E. (2018). Proneness to boredom and risk behaviours during adolescents' free time. *Psychological Reports*, 121(2), 303 – 323. <https://doi.org/10.1177/0033294117724447>
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The Effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, 48, 304–316. <https://doi.org/10.1111/jasp.12506>
- Chou, W.-J., Chang, Y.-P., & Yen, C.-F. (2018). Boredom proneness and its correlation with internet addiction and internet activities in adolescents with attention-deficit/hyperactivity disorder. *Kaohsiung Journal of Medical Sciences*, 34(8), 467-474. <https://doi.org/10.1016/j.kjms.2018.01.016>
- Diona Putri, W., & Rusli, D. (2021). Phubbing Behavior In Young Generation (Relationship Between Mobile Addiction and Social

- Media Against Phubbing Behavior). *METAKOM : Jurnal Kajian Komunikasi*, 4(1), 20.
- Eny Ratnasari, F. D. O. (2020). Phubbing Behavior In Young Generation (Relationship Between Mobile Addiction and Social Media Against Phubbing Behavior). *METAKOM : Jurnal Kajian Komunikasi*, 4(1), 20.
- Eva Yuliza, E.Y. (2021) Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gawai Dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa. *Nathigiyah*, 4(2), 15-26. <https://doi.org/10.46781/nathiqiyah.v4i2.356>
- Fauzan (2018). *Analisis psikometrik instrument phubbing dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Irawati, A. N., & Nurmina, N. (2020). Perbedaan Perilaku Phubbing Pada Dewasa Awal Dalam Situasi Hubungan Keluarga, Hubungan Pertemanan, dan Hubungan Percintaan Di Kota Bukittinggi, *Proyeksi*, 15(2), 141. <https://doi.org/10.30659/jp.15.2.141-150>
- Isrofin, B., & Munawaroh, E. (2021). The Effect of Smartphone Addiction and Self-Control on Phubbing Behavior. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 15-23. <https://doi.org/10.17977/um001v6i12021p015>
- Jihan A. & Rusli, D. (2019). Pengaruh Faktor Kepribadian Terhadap Phubbing Pada Generasi Milenial Di Sumatera Barat. *Jurnal Riset Psikologi*, 2019(4), 2-11.
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Çulha, İ., & Babadağ, B. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: a structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60–74. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.005>.
- Kwon, M., Lee, J. Won, W.Y., Park, J. W., Min, J.A., Hahn, C., Gu, X., Choi, J.H., & Kim, D.J. (2013). The smartphone addiction scale: Development and validation of a short version for adolescents. *PLoS One*, 8(12), e83558. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Lv, S., & Wang, H. (2023). The effect of College Student's Boredom

- Proneness on Phubbing: The Chain-Mediating Effects of Fear of Missing Out and Online Vigilance. *Perspectives in Psychiatric Care*, 2023, 1-6. <https://doi.org/10.1155/2023/9713789>
- Mawarpury, M., Maulina, S., Faradina, S., & Afriani, A. (2020). Kecenderungan Adiksi Smartphone Ditinjau Dari Jenis Kelamin Dan Usia. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i1.6252>
- Mulyaningrum, A., & Kusumaningrum, F.A. (2022). Parental phubbing and smartphone addiction among adolescents. *INSPIRA : Indonesian Journal of Psychological Research*, 3(1), 23-30. <http://doi.org/10.32505/inspira.v3i1.4178>
- Mumtaz, E. F. (2019). *Pengaruh adiksi smartphone, empati, kontrol diri, dan norma terhadap perilaku phubbing pada mahasiswa di Jabodetabek*. UIN Jakarta.
- Oduor, E., Neustaedter, C., Odom, W., Tang, A., Moallem, N., Tory, M., & Irani, P. (2016). The frustrations and benefits of mobile device usage in the home when co-present with family members. *DIS 2016- Proceedings of the 2016 ACM Conference on Designing Interactive System: Fuse*. <https://doi.org/10.1145/2901790.2901809>.
- Pancani, L., Gerosa, T., Gui, M., & Riva, P. (2021). “Mom, dad, look at me”: The development of the Parental Phubbing Scale. *Journal of Social and Personal Relationships*, 38(2), 435-458. <https://doi.org/10.1177/0265407520964866>
- Pratiwi, P.A. (2021). Gambaran Perilaku Phubbing Pada Generasi Z. *Socio Humanus*, 3(3), 265-271.
- Putri, Y. E., Marjohan, M., Ifdil., & Hariko, R. (2022). Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7 (2), 343-347
- Ratnasari, E., & Oktaviani, F.D. (2020) Hubungan Antara Kecanduan Ponsel dan Media Sosial Terhadap Perilaku Phubbing. *Journal Kajian Komunikasi*, 4(20).
- Rosidiana, Y. E., Wahidyanti, N., & Nurheni. (2023). Analisis Pengaruh Smartphone addiction, self control dan boredom proneness dengan perilaku phubbing di era society 5.0

- mahasiswa universitas tribhuwana tunggadewi. 8(1), 63-69
- Saloom, G., & Veriantari, G. (2021). Faktor-Faktor Psikologis Perilaku Phubbing. *Jurnal Studia Insania*, 9(2), 157-167. <https://doi.org/10.118592/jsi.v9i2.4517>
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung : Alfabeta.
- Syifa, A. (2020) Intensitas Penggunaan Smartphone, prokratinasi akademik, dan perilaku phubbing Mahasiswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 83. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v10i1.6309>
- 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*, 321-330.
- Viviyanti (2019) *Pengaruh Self Control, Leisure Boredom dan Smartphone Usage Terhadap Kecanduan Smartphone Pada Remaja*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Yusnita, Y., & Syam, H. (2017). Pengaruh Perilaku Phubbing Akibat Penggunaan Smartphone Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Manusia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 2, 1-13
- Zhao, J., Ye, B., & Yu, L. (2021). Peer phubbing and chinese college students' smartphone addiction during covid-19 pandemic: The mediating role of boredom proneness and the moderating role of refusal self-efficacy. *Psychology Research and Behavior Management*, 14(October), 1725–1736. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S335407>
- Zhao, J., Ye, B., Luo, L., & Yu, L. (2022). *The Effect of Parent Phubbing on Chinese Adolescents ' Smartphone Addiction During COVID-19 Pandemic : Testing a Moderated Mediation Model*. *March*, 569–579.