

**PENGARUH *SMARTPHONE ADDICITON* TERHADAP PERILAKU
PHUBBING PADA MAHASISWA PSIKOLOGI UIN MALANG**

SKRIPSI



Oleh

Mantika Safira Adlina

17410237

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2021

**PENGARUH *SMARTPHONE ADDICITON* TERHADAP PERILAKU
PHUBBING PADA MAHASISWA PSIKOLOGI UIN MALANG**

S K R I P S I

Diajukan kepada
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam memperoleh gelar sarjana Psikologi (S.Psi)

oleh

Mantika Safira Adlina

17410237

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2021

**PENGARUH SMARTPHONE ADDICITON TERHADAP PERILAKU
PHUBBING PADA MAHASISWA PSIKOLOGI UIN MALANG**

SKRIPSI

Oleh
Mantika Safira Adlina
17410237

Telah disetujui oleh:
Dosen Pembimbing



Dr. Al-Ridho, M.Si
NIP. 19780429 200604 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi



Dr. Rifa Hidayah, M.Si
NIP. 197611282002122001

**PENGARUH SMARTPHONE ADDICITON TERHADAP PERILAKU
PHUBBING PADA MAHASISWA PSIKOLOGI UIN MALANG**

SKRIPSI

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal, 24 November 2021

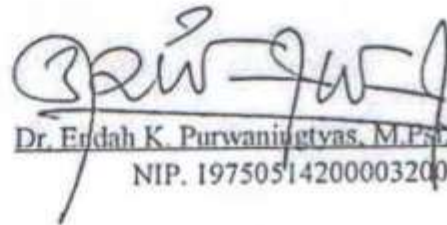
Susunan Dewan Penguji

Anggota/Sekretaris




Dr. Ali Ridho, M.Si
NIP. 197804292006041001

Ketua Penguji Utama



Dr. Erdah K. Purwaniugtyas, M.Ps., Psikolog
NIP. 197505142000032003

Anggota



Agus Iqbal Hawabi, M.Psi
NIP. 198806012019031009

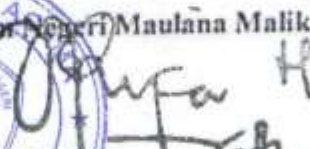
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi
Tanggal, 24 November 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang




Dr. Rifa Hidayah, M.Si
NIP. 197611282002122001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mantika Safira Adlina

NIM : 17410237

Fakultas : Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul Pengaruh *Smartphone Addiciton* terhadap Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Psikologi Uin Malang, adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika kemudian hari ada klaim dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapatkan sangsi.

Malang, 24 November 2021

Penulis



Mantika Safira Adlina

NIM 17410237

MOTTO

“Kesederhanaan adalah kecanggihan tertinggi” –Leonardo da Vinci

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim

Dengan ridha dan kehendak Allah S.W.T

Saya persembahkan skripsi ini untuk kedua orang tua saya. Terimakasih atas segala

bentuk dukungan dan pelajaran di setiap perjalanan hidup saya.

Dan tidak lupa, terimakasih sebanyak-banyaknya untuk diri saya sendiri karena

memutuskan untuk terus bergerak dan tidak berhenti walaupun dalam proses

pengerjaan skripsi ini tidak mudah,

terimakasih sudah bertahan untuk sampai di titik ini.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadiran Sang Maha Pencipta Allah S.W.T atas segala rahmat, kekuatan dan hidayah yang diberikan-Nya dan salam selalu tercurah limpah kepada suri tauladan kita, sebaik-baik pemimpin dengan keteladanan, Nabi Muhammad S.A.W dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan syukur untuk segala anugerah tiada terkira yang telah diebrikan kepada penulis selama ini sehingga dapat melalui proses studi dan menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh *Smartphone Addiction* terhadap Perilaku *Phubbing* Mahasiswa Psikologi UIN Malang”** Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong, mendukung dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Oleh karena itu, izinkan penulis untuk mengucapkan rasa terimakasih penulis sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Dr. Rifa Hidayah, M.Si beserta jajarannya.
3. Dosen pembimbing Dr. Ali Ridho, M.Si yang membimbing penulis selama penelitian. Terimakasih atas segala dukungan, bimbingan, arahan dan kritik, serta saran yang membangun bagi penulis, dan waktu yang diberikan selama bimbingan.
4. Bapak Yusuf Ratu Agung, M.A selaku dosen wali dan dosen-dosen psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang namanya tidak bisa disebutkan satu-persatu namun jasanya tetap akan terkenang dalam hati, terimakasih karena telah membantu, mendukung dan memberi masukan selama masa perkuliahan.

5. Terimakasih yang tak terhingga untuk orang tua dan kakak saya atas motivasi, dukungan, kasih sayang dan kesabaran serta segala doa yang tak henti-hentinya dipanjatkan untuk penulis.
6. Teman-teman seperjuangan Psikologi angkatan 2017, terutama Nissa Melinda yang selalu membantu saya memberikan saran terbaik selama jalannya pengerjaan penelitian ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu terimakasih telah membantu mengisi kuisisioner, memberikan doa dukungan dan memberikan semangat serta inspirasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima saran dan kritik yang membangun. Semoga penelitian ini memberi manfaat dan pengetahuan bagi pembaca.

Malang, 4 November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMABR PENGAJUAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PENYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. <i>Smartphone Addiction</i>	7
1. Definisi <i>Smartphone Addiction</i>	7
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>Smartphone Addiction</i>	7
3. Dimensi <i>Smartphone Addiction</i>	9
4. <i>Smartphone Addiction</i> menurut Prespektif Islam	11
B. Perilaku <i>Phubbing</i>	13
1. Definisi Perilaku <i>Phubbing</i>	13
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku <i>Phubbing</i>	13
3. Dimensi Perilaku <i>Phubbing</i>	16
4. Perilaku <i>Phubbing</i> menurut Prespektif Islam	17
C. Pengaruh <i>Smartphone Addiction</i> terhadap Perilaku <i>Phubbing</i> pada Mahasiswa Psikologi UIN Malang	18
D. Hipotesis Penelitian	20
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	21
B. Identifikasi Variabel Penelitian	21
C. Definisi Operasional	22
D. Populasi dan Sampel Penelitian	23

1. Populasi	23
2. Sampel	23
E. Teknik Pengumpulan Data	25
1. Skala atau Kuisisioner	25
F. Instrumen Penelitian	26
2. Skala <i>Smartphone Addiction</i>	26
3. Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	27
G. Metode Analisis Data	28
1. Uji Validitas	28
2. Uji Reliabilitas	29
3. Uji Asumsi	30
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Pelaksanaan Penelitian	32
1. Gambaran Lokasi Penelitian	32
2. Vis, Misi dan Tujuan Lokasi Penelitian	33
3. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Penelitian	34
4. Jumlah Subjek Penelitian	34
B. Karakteristik Responden	34
1. Responden berdasarkan Jenis Kelamin	34
2. Responden berdasarkan Usia	35
3. Responden berdasarkan Intensitas Penggunaan <i>Handphone</i>	35
C. Uji Validitas dan Reliabilitas	36
1. Hasil Uji Validitas	36
2. Hasil Uji Reliabilitas	38
D. Uji Asumsi	39
1. Uji Normalitas	39
2. Uji Linearitas	40
E. Uji Analisis Deskriptif	40
1. Kategori <i>Smartphone Addiction</i>	40
2. Kategori Perilaku <i>Phubbing</i>	42
F. Uji Hipotesis	44
G. Pembahasan	45
1. Tingkat Penggunaan <i>Smartphone Addiction</i> pada Mahasiswa Psikologi UIN Malang	45
2. Tingkat Perilaku <i>Phubbing</i> pada Mahasiswa Psikologi UIN Malang	48
3. Pengaruh <i>Smartphone Addiction</i> terhadap Perilaku <i>Phubbing</i> pada Mahasiswa Psikologi UIN Malang	50
H. Keterbatasan Penelitian	53

BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
1. Bagi Subyek Penelitian	55
2. Bagi Peneliti Selanjutnya	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik <i>Smartphone Addiction</i>	42
Gambar 4.2 Grafik Perilaku <i>Phubbing</i>	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Skala Smartphone Addiction dan Perilaku Phubbing	26
Tabel 3.2 Tabel Blue Print <i>Smartphone Addiction</i>	27
Tabel 3.3 Tabel Blue Print Perilaku <i>Phubbing</i>	27
Tabel 4.1 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin	35
Tabel 4.2 Karakteristik Responden berdasarkan Usia	35
Tabel 4.3 Karakteristik Responden berdasarkan Intensitas Penggunaan <i>Handphone</i>	35
Tabel 4.4 Skala <i>Smartphone Addiction</i> Setelah Uji Coba	36
Tabel 4.5 Skala Perilaku <i>Phubbing</i> Setelah Uji Coba	37
Tabel 4.6 Reliabilitas Skala Penelitian	38
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	39
Tabel 4.8 Hasil Uji Linearitas	40
Tabel 4.9 Hasil Uji Deskriptif Statistik	41
Tabel 4.10 Kategorisasi <i>Smartphone Addiction</i>	41
Tabel 4.11 Hasil Uji Deskriptif Statistik	43
Tabel 4.12 Kategorisasi Perilaku <i>Phubbing</i>	43
Tabel 4.13 Hasil Uji Regresi Berganda	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Item Pool Skala <i>Smartphone Addiction</i>	63
Lampiran 2. Item Pool Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	65
Lampiran 3. Skala <i>Smartphone Addiction</i>	66
Lampiran 4. Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	68
Lampiran 5. Skor Responden Skala <i>Smartphone Addiction</i>	70
Lampiran 6. Skor Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	74
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Skala <i>Smartphone Addiction</i>	78
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	81
Lampiran 9. Hasil Uji Reliabilitas	83
Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas	84
Lampiran 11. Hasil Uji Linearitas	85
Lampiran 12. Hasil Uji Analisis Deskriptif	86
Lampiran 13. Hasil Uji Hipotesis	87

ABSTRAK

Mantika Safira Adlina, 17410237, Pengaruh Smartphone Addiction terhadap Perilaku Phubbing pada mahasiswa UIN Malang.

Dosen Pembimbing : Dr. Ali Ridho, M.Si

Munculnya teknologi telepon genggam *smartphone* membuat banyak orang yang lebih memilih untuk bermain dan sibuk dengan fitur-fitur yang ada pada *smartphone* tersebut. Sehingga *smartphone* memiliki efek pada perilaku pengguna. Perilaku baru ini apabila tidak dapat dikontrol dengan baik maka akan menjadikan individu tersebut menjadi *addict* terhadap *smartphone*, atau yang biasa kita kenal dengan sebutan *smartphone addiction*. Dari beberapa fenomena yang terjadi *smartphone addiction* dapat memberikan dampak buruk seperti masalah di bidang pendidikan, mempengaruhi kualitas istirahat pada setiap individu, pengucilan sosial, bahkan mempengaruhi kualitas interaksi individu terhadap lingkungan sekitar. Yang mana akan muncul perilaku *phubbing* pada individu tersebut. Perilaku *Phubbing*, merupakan perilaku yang muncul dimana individu melakukan pengabaian terhadap orang-orang di lingkungan sekitarnya dengan memfokuskan diri pada *smartphone* sehingga terganggunya proses komunikasi.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui: 1) Tingkat *Smartphone Addiction* pada mahasiswa Psikologi UIN Malang, 2) Tingkat Perilaku *Phubbing* pada mahasiswa Psikologi UIN Malang, dan 3) Pengaruh *Smartphone Addiction* terhadap Perilaku *Phubbing* Mahasiswa Psikologi UIN Malang. Peneliti menggunakan skala yang di adaptasi bbahasa dari instrumen *smartphone addiction Scale-Short Version* (SAS-SV) yang dikembangkan oleh Kwon et al (2015) dan Skala Perilaku *Phubbing* milik Karadag (2015) yang diadopsi ke dalam bahasa Indonesia, Insrumen *phubbing* terdiri dari 18 item yang mengukur dua aspek yaitu gangguan komunikasi dan obsesi terhadap ponsel. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jumlah subjek sebanyak 125 responden melalui metode *purposive sampling*. Sampel yang digunakan merupakan seluruh mahasiswa psikologi Universitas Islam Negeri Malang Angkatan 2017.

Temuan dari penelitian ini menemukan hasil bahwa: 1) Sebesar 84,8% dengan frekuensi sebanyak 106 mahasiswa berada pada kategori rendah, dan sebesar 15,2% dengan frekuensi sebanyak 19 mahasiswa berada pada kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat *smartphone addiction* mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 berada pada kategori rendah. 2) Sebesar 67,2% dengan frekuensi sebanyak 84 mahasiswa berada pada kategori sedang, sebesar 18,4% dengan frekuensi sebanyak 23 mahasiswa berada pada kategori tinggi, dan sebesar 14,4% dengan frekuensi sebanyak 18 berada pada kategori rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat perilaku *phubbing* mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 berada pada kategori sedang. 3) hasil uji diketahui bahwa R menunjukkan korelasi berganda antara *Smartphone Addiction* terhadap Perilaku *Phubbing* adalah sebesar 0,773 hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan korelasi kuat secara positif yang mana semakin tinggi variabel *Smartphone Addiction* maka akan meningkatkan variabel Perilaku *Phubbing*. Pada Koefisien determinasi atau R Square menunjukkan 0,597 berarti bahwa variabel *Smartphone Addiction* mempengaruhi secara langsung variabel Perilaku *Phubbing* sebesar 59,7% sedangkan $(100-59,7)\% = 40,3\%$ dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel *Smartphone Addiction*.

Kata Kunci: *Smartphone Addiction*, Perilaku *Phubbing*

ABSTRACT

Mantika Safira Adlina, 17410237, The Effect of Smartphone Addiction on Phubbing Behavior on UIN Malang students.

Supervisor : Dr. Ali Ridho, M.Si

The emergence of smartphone mobile phone technology makes many people prefer to play and be busy with the features that exist on the smartphone. So that smartphones have an effect on user behavior. If this new behavior cannot be controlled properly, it will make the individual become addicted to smartphones, or what we usually know as smartphone addiction. From several phenomena that occur, smartphone addiction can have a negative impact such as problems in the field of education, affecting the quality of rest for each individual, social exclusion, and even affecting the quality of individual interactions with the surrounding environment. Which will appear phubbing behavior in the individual. Phubbing behavior, is a behavior that appears where individuals ignore people in the surrounding environment by focusing on smartphones so that the communication process is disrupted.

This study was conducted to determine: 1) Smartphone Addiction Levels in Psychology students at UIN Malang, 2) Phubbing behavior levels in Psychology students at UIN Malang, and 3) The influence of Smartphone Addiction on Phubbing Behavior at Psychology UIN Malang students. The researcher used a scale adapted in language from the smartphone addiction instrument Scale-Short Version (SAS-SV) developed by Kwon et al (2015) and Karadag's Phubbing Behavior Scale (2015) which was adopted into Indonesian. The phubbing instrument consists of 18 an item that measures two aspects, namely communication disorders and obsession with cell phones. This study is a quantitative study with a total of 125 respondents using purposive sampling method. The sample used is all psychology students at the State Islamic University of Malang Class 2017.

The findings of this study found that: 1) 84.8% with a frequency of 106 students were in the low category, and 15.2% with a frequency of 19 students in the high category. Thus, it can be concluded that the majority of smartphone addiction levels for students of the Psychology Faculty of the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang class of 2017 are in the low category. 2) 67.2% with a frequency of 84 students in the medium category, 18.4% with a frequency of 23 students in the high category, and 14.4% with a frequency of 18 in the low category. Thus, it can be concluded that the majority of phubbing behavior levels of students of the Psychology Faculty of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang class of 2017 are in the medium category. 3) the test results show that R shows a multiple correlation between Smartphone Addiction and Phubbing Behavior of 0.773 this indicates that the two variables have a strong positive correlation, where the higher the Smartphone Addiction variable, the higher the Phubbing Behavior variable. The coefficient of determination or R Square shows 0.597 means that the Smartphone Addiction variable directly affects the Phubbing Behavior variable by 59.7% while $(100-59.7)\% = 40.3\%$ is influenced by other factors outside the Smartphone Addiction variable.

Keywords: Smartphone Addiction, Phubbing Behavior

الملخص

، تأثير إدمان الهواتف الذكية على سلوك التكلم باستخدام 17410237 ، Mantika Safira Adlina ،
UIN Malang الهاتف في طلاب
المشرف: د. علي ريدو ، إم سي

إن ظهور تقنية الهاتف الذكي للهاتف المحمول يجعل الكثير من الناس يفضلون اللعب والانشغال بالخصائص الموجودة على الهاتف الذكي. بحيث يكون للهواتف الذكية تأثير على سلوك المستخدم. إذا لم يكن بالإمكان التحكم في هذا السلوك الجديد بشكل صحيح ، فسيصبح الفرد مدمناً على الهواتف الذكية ، أو ما نعرفه عادةً باسم إدمان الهواتف الذكية. من بين العديد من الظواهر التي تحدث ، يمكن أن يكون لإدمان الهواتف الذكية تأثير سلبي مثل المشاكل في مجال التعليم ، مما يؤثر على جودة الراحة لكل فرد ، والإقصاء الاجتماعي ، وحتى التأثير على جودة التفاعلات الفردية مع البيئة المحيطة. والذي سيظهر سلوك التعلق في الفرد. سلوك ، هو سلوك يظهر حيث يتجاهل الأفراد الأشخاص في البيئة المحيطة من خلال التركيز على Phubbing الهواتف الذكية بحيث يتم تعطيل عملية الاتصال.

، UIN Malang أجريت هذه الدراسة لتحديد: 1) مستويات إدمان الهواتف الذكية في طلاب علم النفس في ، و 3) تأثير إدمان الهواتف UIN Malang في طلاب علم النفس في Phubbing مستويات سلوك (2) استخدم الباحث مقياساً تم تكيفه بلغة UIN Malang في طلاب علم النفس Phubbing الذكية على سلوك Phubbing ومقياس سلوك (2015) Kwon et al التي طورها Scale-Short (SAS-SV) من أداة من 18 phubbing والذي تم اعتماده في اللغة الإندونيسية. تتكون أداة Karadag (2015) الخاص بـ عنصر يقيس جانبين ، وهما اضطرابات الاتصال والهوس بالهواتف المحمولة. هذا البحث عبارة عن دراسة كمية شارك فيها 125 مستجيباً باستخدام أسلوب أخذ العينات الهادف. العينة المستخدمة هي جميع طلاب علم النفس في جامعة ولاية مالانج الإسلامية ، دفعة 2017.

ووجدت نتائج هذه الدراسة أن: 1) 84.8% بتكرار 106 طلاب كانوا في الفئة المنخفضة ، و 15.2% بتكرار 19 طالباً في الفئة العالية. وبالتالي ، يمكن استنتاج أن غالبية مستويات إدمان الهواتف الذكية لطلاب كلية علم النفس بجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج الإسلامية الحكومية لعام 2017 تقع في الفئة المنخفضة. 2) 67.2% بتكرار 84 طالباً في الفئة المتوسطة ، و 18.4% بتكرار 23 طالباً في الفئة العالية ، و 14.4% بتكرار 18 طالباً لطلاب كلية phubbing في الفئة المنخفضة. وبالتالي ، يمكن استنتاج أن غالبية مستويات السلوك باستخدام من فئة 2017 هي في الفئة Malang علم النفس في جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية يظهر ارتباطاً متعدداً بين إدمان الهواتف الذكية وسلوك R المتوسطة. 3) تظهر نتائج الاختبار أن بمقدار 0.773 وهذا يشير إلى أن المتغيرين لهما علاقة إيجابية قوية ، حيث كلما ارتفع متغير Phubbing يعني أن R Square 0.597 يُظهر معامل التحديد أو Phubbing. إدمان الهاتف الذكي ، زاد متغير سلوك متغير إدمان الهواتف الذكية يؤثر بشكل مباشر على متغير سلوك الهاتف الذكي بنسبة 59.7% بينما (100- (59.7%) = 40.3% يتأثر بعوامل أخرى خارج متغير إدمان الهواتف الذكية

الكلمات الرئيسية: إدمان الهواتف الذكية ، سلوك التع

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang begitu pesat bukan lagi hal yang baru untuk para generasi milenial. Tidak hanya informasi tetapi semakin berkembangnya teknologi membuat manusia memiliki kemudahan dalam segala hal, salah satunya adalah komunikasi. Komunikasi merupakan hal penting yang dibutuhkan oleh semua orang untuk menjalin hubungan dengan orang lain dan kualitas komunikasi menjadi hal pendukung dalam membangun kedekatan saat berkomunikasi. Komunikasi yang sering dilakukan adalah komunikasi secara langsung dimana orang yang menjalin komunikasi saling bertemu dan bertatap muka.

Seiring perkembangan teknologi yang begitu pesat dan semakin canggih, saat ini komunikasi secara langsung dapat digantikan dengan komunikasi secara tidak langsung, dimana dalam komunikasi ini dapat menggunakan alat tertentu. Proses komunikasi pada era ini di dominasi menggunakan *handphone*. Dari tahun ke tahun *handphone* merupakan salah satu contoh hasil dari perkembangan teknologi yang mengalami perkembangan sangat pesat. Dalam perkembangannya *handphone* sendiri sudah bertransformasi menjadi *smartphone*. Saat ini *smartphone* sudah dilengkapi dengan berbagai macam fitur sehingga kemampuan *smartphone* sendiri sudah seperti sebuah komputer. Penggunaan *smartphone* sebagai ponsel pintar yang ada saat ini menjadi perbedaan pada ponsel biasa, hal ini dikarenakan bahwa pada *smartphone* terdapat varian dan keunggulan dalam sistem operasional (Gary, dkk., 2007).

Ketersediaan fasilitas yang dimiliki dalam aplikasi jejaring sosial tersebut mempermudah seseorang untuk mendapatkan sebuah pamor dan popularitas secara instan karena terpublikasi dalam dunia entertain maupun dunia maya (Bian & Leung, 2014). Seiring dengan meningkatnya kuantitas

jumlah *smartphone*, maka semakin banyak juga keajaiban-keajaiban baru yang muncul dalam kehidupan. *Smartphone* telah menyederhanakan cara orang dalam mempertahankan hubungan interpersonal mereka (Cho & Lee, 2015), memenuhi tugas mereka (Derks & Bakker, 2012), memanjakan diri dalam *smartphone* mereka dan terhuung dengan orang lain secara online (Rotondi, Stanca, & Tomasuolo, 2017).

Smartphone juga dapat memenuhi kebutuhan untuk membuat panggilan telepon, mengambil foto, membayar tagihan, mendengarkan musik, menonton video, menggunakan internet, mengobrol melalui jejaring sosial, memeriksa cuaca, berita dan harga saham, menemukan restoran untuk makan malam, mencari informasi untuk berbelanja dan mngumpulkan ide-ide perjalanan dalam hal *travelling* (Wang, Xiang, & Fesenmaier, 2014). Fungsi *smartphone* ini secara substansial telah meningkatkan dan menyederhanakan kehidupan (Rotondo, Stanca, & Tomasuolo, 2017).

Menurut survei yang dilakukan oleh APJII untuk 2019 hingga kuartal kedua 2020 menemukan jumlah pengguna internet mencapai 196,7 juta atau 73,7 persen dari total populasi di Indonesia. Angka penetrasi itu naik 8,9% dibanding jumlah pengguna sebelumnya. Selain itu, tingkat pertumbuhan 2019 - 2020 ini masih lebih rendah dibanding tingkat pertumbuhan pada 2018 yang mencapai 10,12 persen. Pulau Jawa masih menjadi kontributor terbesar pengguna internet di Indonesia dengan 55,7 persen. Sumatera berada di posisi kedua dengan sumbangan 21,6 persen. Sulawesi (7%), Kalimantan (6,3%), Bali & Nusa Tenggara (5,2%), dan Maluku & Papua (3%) menyusul di belakang. (APJII, 2020).

Survei lain dengan hasil data berikut mengatakan bahwa perempuan menghasilkan rata-rata 10 jam setiap hari di ponsel mereka, sementara laki-laki menghabiskan rata-rata 8 jam setiap hari pada ponsel cerdas mereka (Roberts, Ya-Ya, & Manolis, 2014). Tingkat penggunaan *smartphone* di Indonesia meningkatkan rata-rata sebesar 33% setiap tahunnya dan didominasi oleh penduduk dengan usia dibawah 30 tahun, sebanyak 61% dari

seluruh pengguna *smartphon* (Kabar bisnis, 2015). Lembaga riset digital marketin, Emarketer (2015) menyebutkan bahwa dari 201 hingga 2019 jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia terus meningkat. Tahun 2017 terdapat 74,9 juta pengguna *smartphone*, kemudian pada tahun 2018 dan 2019 meningkat lagi sebanyak 83,5 juta hingga 92 juta pengguna *smartphone* di Indonesia.

Hasil survey APJII menunjukkan bahwa mayoritas pengguna *smartphone* berusia 18-25 tahun. Hal ini disebabkan karena kategori usia tersebut memiliki karakter yang sangat aktif dalam menggunakan jejaring teknologi digital dan memiliki kecakapan dalam mengoperasikan teknologi berbasis internet (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2015). Rentang usia tersebut berada pada kategori masa perkembangan dewasa awal.

Masa dewasa awal merupakan masa dimana individu mulai memasuki tahap kehidupan perkembangan yang baru, dimana pada tahapan ini individu mulai meniti karir dan mulai memasuki kehidupan berumah tangga. perubahan status dan kegiatan menyebabkan individu terkadang sulit menemukan waktu untuk membangun komunikasi tatap muka secara langsung dengan relasi maupun keluarga yang terpisah jarak, sehingga pilihan kemudahan teknologi yang ditawarkan di zaman ini membuat mereka untuk lebih lekat dengannya. Salah satunya adalah teknologi *smartphone*. Beragam kemudahan yang ditawarkan membuat individu cenderung tidak bisa lepas dari kemudahan *smartphone* sehingga cenderung beresiko untuk adiksi terhadapnya (Majorsy, Kinasih, Andriani & Lisa, 2013).

Berdasarkan hasil survei diatas munculnya teknologi telepon genggam *smartphone* membuat banyak orang yang lebih memilih untuk bermain dan sibuk dengan fitur-fitur yang ada pada *smartphone* tersebut. Bila di amati lebih dalam mereka jauh lebih menyukai interaksi melalui jejaring sosial media daripada bertatap muka secara langsung. Sehingga *smartphone* memiliki efek pada perilaku pengguna. Perilaku baru ini apabila tidak dapat dikontrol dengan baik maka akan menjadikan individu tersebut menjadi

addict terhadap *smartphone*, atau yang biasa kita kenal dengan sebutan *smartphone addiction*.

Perilaku pengguna tersebut dapat dilihat bila seseorang jauh lebih peka terhadap sesuatu yang terjadi pada isi *smartphone* yang ia genggam dari pada lingkungan yang ada disekitarnya, yang mana nantinya hal ini akan menjadi permasalahan baru bagi penggunanya. Dari beberapa fenomena yang terjadi *smartphone addiction* dapat memberikan dampak buruk seperti masalah di bidang pendidikan, mempengaruhi kualitas istirahat pada setiap individu, pengucilan sosial, bahkan mempengaruhi kualitas interaksi individu terhadap lingkungan sekitar. Yang mana akan muncul perilaku *phubbing* pada individu tersebut.

Munculnya fenomena perilaku *phubbing* ini terjadi karena adanya ketergantungan individu terhadap *smartphone*. Kecenderungan individu untuk tergantung pada *smartphone* semakin hari akan semakin meningkat yang mana pada akhirnya hubungan atau interaksi sosial secara langsung dengan masyarakat akan mengalami perubahan. Salah satu bentuk perubahan yang dapat terlihat dengan jelas adalah ketika seseorang melakukan interaksi sosial, dimana orang lebih mengutamakan dan disibukkan dengan *smartphone* dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan komunikasi secara langsung dengan lingkungannya. Pada saat seseorang berinteraksi dan ternyata seseorang tersebut lebih fokus pada *smartphone*-nya bukan tidak mungkin mereka tidak dapat menyerap informasi maksimal dan sebagai akibatnya lawan bicara akan mengulang pembicaraan tersebut (Sparks, 2013). Padahal faktor terpenting pada saat berinteraksi adalah kesamaan dari pemahaman antara pengirim dengan penerima pesan (DeVito, 2015).

Berdasarkan penelitian terdahulu Syifa (2020), peneliti melakukan uji coba tersebut pada 103 mahasiswa sebagai responden melalui Uji Univariate yang digunakan untuk menjawab hipotesis minor yang akan dilakukan perbandingan tiap variabel penelitian secara terpisah. Hasil menunjukkan

ditemukan pada perilaku *pubbing* mahasiswa yang ditinjau dari intensitas penggunaan *smartphone* ($F=4,511$; $0,013 < 0,05$). Nilai tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku *phubbing*. Namun berdasarkan hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 merasa tidak memiliki adiksi terhadap *smartphone* namun ia menunjukkan perilaku *phubbing* karena terdorong oleh lingkungan yang membuat individu tersebut merasa canggung untuk memulai melakukan interaksi sosial.

Studi pendahuluan yang dilakukan penelitian terdahulu pada 67 orang yang memiliki media sosial baik yang mengetahui *phubbing* maupun tidak mengetahui bahwa 85.1% secara sadar pernah melakukan perilaku *phubbing* dengan sasaran tertinggi *phubbing* yaitu teman 88.1% disusul oleh pasangan dan keluarga. Sedangkan orang yang diperbolehkan berbuat *phubbing* terhadap dirinya yaitu orang tua 61.2%, disusul oleh teman dan atasan. Mereka yang merasa biasa saja saat dirinya menjadi korban *phubbing* sejumlah 74.6% sisanya merasa tersinggung dan kecewa atas perilaku tersebut. kemudian hanya ada 3.2% dari mereka mengaku selalu dapat mengendalikan dirinya untuk tidak *phubbing*. Dalam seharusnya mereka yang melakukan *phubbing* dapat menghabiskan waktu bermain *smartphone* sebanyak 8-16 jam.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh para peneliti terdahulu, para peneliti mulai mempertimbangkan beberapa konsekuensi dari penggunaan *smartphone* bermasalah dalam *phubbing* seperti konsekuensi negatif untuk kepuasan hubungan (Robert & David, 2017), fenomena pengucilan sosial padahal seseorang tidak ingin di abaikan (Alto, 2016), efek-efek kesehatan dan gangguan-gangguan neuropsikiatri (Archarya et al., 2013), tidak puas hubungan berdampak depresi (Wang et al., 2017; Krasnova et al., 2016), masalah di bidang pendidikan disebabkan oleh perilaku *phubbing*

yang merupakan salah satu dampak dari penggunaan *smartphone* yang terlalu berlebihan (End et al., 2009).

Berdasarkan teori di atas dapat diketahui bahwa *phubbing* mampu mengancam terganggunya hubungan dalam keluarga, pertemanan, persahabatan dan juga perilaku *phubbing* yang tidak memedulikan orang lain ini akan mengancam ketidakpercayaan orang terhadapnya serta mengakibatkan terganggunya hubungan antar sosial yang cukup parah.

Meskipun sangat sedikit yang diketahui tentang apa yang menyebabkan *phubbing* dan bagaimana itu telah menjadi fitur yang berkembang dalam komunikasi modern. Peneliti memanfaatkan temuan yang ada untuk memahami faktor-faktor yang memprediksi *smartphone addiction* terhadap perilaku *phubbing*.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh *smartphone addiction* terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Malang angkatan 2017, karena seharusnya dengan adanya *smartphone* mempermudah kita sebagai mahasiswa dalam melakukan komunikasi dan mempermudah dalam melakukan banyak hal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat penggunaan *smartphone addiction* pada mahasiswa psikologi UIN Malang ?
2. Bagaimana tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa psikologi UIN Malang ?
3. Adakah pengaruh *smartphone addiction* terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa psikologi UIN Malang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran tingkat penggunaan *smartphone addiction* pada mahasiswa psikologi UIN Malang
2. Untuk mengetahui gambaran tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa psikologi UIN Malang
3. Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh *smartphone addiction* terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa psikologi UIN Malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan menambah khazanah ilmu pengetahuan atau literatur pada kajian psikologi khususnya pada bidang Psikologi Sosial tentang pengaruh *smartphone addiction* terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa terutama mahasiswa psikologi UIN Malang.

2. Secara Praktis

Manfaat penelitian secara praktis dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan gagasan maupun ide kepada pembaca maupun masyarakat tentang pengaruh *smartphone addiction* terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa sertadiharapkan melalui penelitian ini dapat dijadikan sumber tolak ukur untuk mengurangi perilaku *phubbing* sehingga dapat mengurangi dampak negatif yang timbul akibat perilaku *phubbing*.

BAB II KAJIAN TEORI

A. *Smartphone Addiction*

1. Definisi *smartphone addiction*

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

Selain daripada itu, Park & Lee (2011 dalam Bian & Leung, 2014) menyebutkan bahwa definisi *smartphone addiction* adalah perilaku penggunaan ponsel secara berlebihan yang dapat dianggap sebagai gangguan kontrol impulsif yang tidak memabukkan dan mirip dengan judi patologis.

Pendapat dari Chiu (2014) menyebutkan juga bahwa *smartphone addiction* adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan dari pada kecanduan alkohol ataupun kecanduan obat-obatan. Perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan (Yuwanto, 2013).

Smartphone addiction juga memiliki kesamaan pada teori yang telah dikemukakan oleh Young (2007 dalam Chiu, 2014) bahwa *smartphone addiction* sama halnya akan internet addiction, individu yang tidak dapat mengontrol dan ketergantungan pada penggunaan teknologi berbasis internet.

Adiksi *smartphone* adalah salah satu bentuk kecanduan teknologi dimana pola perilakunya serupa dengan kecanduan internet yang dikategorikan sebagai jenis gangguan terkait zat dan kecanduan

dalam SDM-5. Dapat dibayangkan kecanduan non-zat dikonseptualisasikan dari kriteria diagnostik untuk kecanduan zat yang mampu memberikan konteks bio-psiko-sosial dan arahan untuk model kecanduan yang komprehensif (Lin *et al.*, 2014).

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

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

Penelitian selanjutnya Cho (2015) mengungkapkan bahwa kecanduan *smartphone* adalah ketergantungan yang ditandai dengan selalu gagal untuk mengurangi waktu penggunaannya dan merasa lebih bahagia menggunakannya daripada bersama keluarga atau teman. Park & Lee mengatakan bahwa adiksi *smartphone* adalah penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan sulit dikendalikan serta pengaruhnya meluas ke bidang kehidupan lain dengan cara yang negatif (Gokcearslan *et al.*, 2016).

2. Faktor-Faktor yang mempengaruhi *Smartphone Addiction*

Terdapat faktor yang mempengaruhi kecanduan *smartphone* menurut Kwon, dkk (2013). Diantaranya adalah gangguan dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan *smartphone* tetap dilakukan walaupun terdapat gangguan dalam kehidupan sehari-hari seperti masalah fisik, sosial, atau psikologis yang sering timbul dan kemungkinan besar disebabkan atau diperburuk dengan penggunaan *smartphone*.

Agusta (2016) mengemukakan ada 4 faktor penyebab kecanduan *smartphone*, diantaranya yaitu:

a. Faktor Internal

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

1) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi

Sensation seeking atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial.

2) *Self-esteem* yang rendah

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

3) Kepribadian ekstraversi yang tinggi

4) Kontrol diri yang rendah

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

b. Faktor Situasional

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

c. Faktor Sosial

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

d. Faktor Eksternal

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

3. Dimensi *Smartphone Addiction*

Menurut Kwon dan Yang (2013) adiksi terhadap *smartphone* memiliki 3 dimensi berdasarkan kepada hasil analisis *receiver operating characteristic* (ROC) yang dilakukan untuk memeriksa kemampuan diagnostik SAS-SV dalam memprediksi adiksi terhadap *smartphone*, yaitu :

1. Gangguan kehidupan sehari-hari

Gangguan kehidupan sehari-hari termasuk kehilangan pekerjaan yang direncanakan, mengalami kesulitan berkonsentrasi di kelas atau saat bekerja, mengalami sakit kepala

atau pengelihatannya yang kabur, sakit pada pergelangan tangan atau bagian leher, dan gangguan tidur.

Gangguan kehidupan sehari-hari memiliki tiga komponen yaitu, tidak dapat menyelesaikan pekerjaan, sulit berkonsentrasi dan adanya gangguan fisik saat menggunakan *smartphone*.

2. Penarikan diri

Penarikan diri yang dimaksud adalah individu menjadi mudah marah, gelisah dan tidak bisa menahan diri jika tidak menggunakan *smartphone*, terus menerus bersama *smartphone* dan tidak bisa lepas dari *smartphone* serta menjadi kelas dan marah ketika terganggu saat menggunakan *smartphone*.

Penarikan diri memiliki dua komponen yaitu, tidak bisa menahan diri untuk tidak menggunakan *smartphone* dan merasa resah & gelisah ketika tidak menggunakan *smartphone*.

3. Toleransi

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

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

Lin dan Chang (2014) menjelaskan 4 dimensi *Smartphone Addiction*, yaitu :

1. Perilaku Kompulsif

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

2. Gangguan Fungsional

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

3. Penarikan Diri

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

4. Toleransi

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

Cho (2015) membagikan dimensi *smartphone addiction* menjadi 4, yaitu :

1. Penarikan Diri

Kecemasan seseorang karena tidak dapat menerima pesan dari *smartphone*-nya.

2. Toleransi

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

3. Gangguan dengan Rutinitas Harian

Seseorang dapat mengalami kesulitan berkonsentrasi dalam beraktivitas sehari-hari.

4. Harapan Positif

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

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

4. *Smartphone Addiction* menurut Prespektif Islam

Setiap orang yang memanfaatkan *smartphone* menghasbiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *smartphone*-nya. Oleh karena itu *smartphone* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan gadget bagi semua kalangan baik remaja, anak-anak, bahkan balika sekalipun. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan *smartphone* untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi ataupun hanya sekedar mencari hiburan (Widiati, 2014).

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh University Of Westren Australia, melalui sebuah survei yang dilakukan kepada 2600 murid-murid sekolah, soal lamanya mereka melihat layar gadget, menemukan 45% anak-anak berusia 8 tahun menghabiskan waktu lebih dari 2 jam sementara bagi yang berusia 16 tahun jumlahnya mencapai 80 % (Gunur, 2011). Dan terutama sangat berpengaruh terhadap remaja di zaman yang modern ini (Kartini, 1989).

Sesungguhnya pesawat telepon dengan segala kemudahannya telah memegang peran yang sangat penting dan memberikan jasa yang besar berupa penghematan banyak hal, baik waktu, biaya, dan transportasi. Tidak disangkal, ponsel merupakan suatu anugerah yang besar. Sehingga dengan ponsel itu, seseorang bisa menyelesaikan banyak urusannya secara lebih cepat dan lebih mudah. Tetapi perlu diperhatikan pula adanya hal-hal yang bisa menyebabkan hilangnya nikmat syukur pada anugerah besar ini. Dalam hal ini, Islam berpandangan bahwa diharuskan para pengguna handphone ini mengetahui bahwasannya Islam menilai dari para pengguna menggunakan handphone dan akan bernilai mudharat apabila pengguna tidak menggunakannya dengan bijak (Osman, 2010).

Smartphone merupakan hasil cipta manusia, yang digunakan untuk memudahkan urusan umat manusia. Seperti yang diterangkan dalam QS. Yunus ayat 101 :

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْاٰيٰتُ وَالنُّذُرُ
عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُوْنَ

yang artinya : *Katakanlah “Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi. Tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman.”* (QS Yunus : 101).

Pada ayat 101 surat Yunus ini Allah memerintahkan kepada nabi Muhammad, katakanlah kepada mereka perhatikanlah ciptaan Allah yaitu apa saja yang ada di langit dan di bumi! jika mereka mau menggunakan akal mereka untuk memikirkan tanda-tanda kebesaran dan kekuasaan Allah, tentu mereka sudah beriman.

Namun mereka enggan melakukannya sehingga tidaklah bermanfaat tanda-tanda kebesaran Allah dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman, karena mereka menutup hati mereka untuk menerima kebenaran.

Apabila keberadaan tanda-tanda kebesaran Allah di langit dan di bumi serta diutusny para rasul tidak juga menjadikan mereka beriman, maka mereka tidak menunggu-nunggu kecuali kejadian-kejadian yang sama dengan kejadian-kejadian masa lalu, yakni azab yang menimpa orang-orang terdahulu sebelum mereka.

Jauh sebelum ditemukannya teknologi Al-Quran telah menjelaskan tentang keberadaanya di masa yang akan datang. Kecanggihan teknologi yang ada saat ini, serta merta diciptakan manusia untuk memenuhi segala kebutuhan. Jadi sebaiknya, teknologi tersebut juga dipergunakan sesuai dengan maksud dan tujuan pemuatannya, bukan malah menyalah gunakaan penggunaan teknologi tersebut.

Ibnul Qayyim Al-Jauziyah rahimahullah menyebutkan sebuah kaidah emas yaitu :

وَنَفْسِكَ إِنِ اشْغَلْتَهَا بِالْحَقِّ وَإِلَّا اشْغَلْتَكَ بِالْبَاطِلِ ۝

yang artinya : “Jika dirimu disibukkan dengan hal-hal yang baik, pasti akan disibukkan dengan hal-hal yang batil” (Al Jawabul Kaafi Halaman 156).

Dari kaidah di atas dapat kita ketahui bahwa dalam islam kita dianjurkan untuk mengisi waktu luang dengan hal-hal yang positif dan bermanfaat, apabila tidak maka kita akan mengisi waktu kita dengan hal-hal yang sia-sia atau bahkan hal yang negatif.

Tidak ada waktu yang tengah-tengah atau nentral, waktu diisi dengan kebaikan atau jika tidak pasti diisi dengan keburukan. Arena diam atau “nanggur” termasuk dalam hal yang sia-sia yang merupakan keburukan. Maka sebaiknya terutama bagi kita para pemuda harus mengisi kegiatan dengan kegiatan positif. Agar selalu memiliki kegiatan yang positif maka seorang muslim harus mempunyai target dan tujuan dalam hidupnya. Kemudian dari situlah maka kita akan menemukan hal-hal positif yang akan ditempuh untuk memenuhi target dan tujuan hidup dalam jangka pendek maupun panjang.

B. Perilaku *Phubbing*

1. Definisi perilaku *phubbing*

Menurut Kadarag et al., (2015) *phubbing* merupakan perilaku atau tindakan melecehkan seseorang dalam cakupan lingkungan sosial dengan terfokus pada ponsel bukannya memperhatikan lawan bicara dan berinteraksi dengannya. Serta, mengarahkan pandangan ke ponsel selama percakapan memiliki dampak negatif afiliasi, kedekatan, dan percakapan menjadi kurang intim.

Phubbing adalah tindakan melecehkan seseorang dalam lingkungan sosial dengan melihat telepon anda alih-alih memperhatikan (*Phubbing: A Word is Born*, 2013). Dengan kata lain, *phubbing* adalah

tindakan mengabaikan orang lain dengan menggunakan ponsel pintar selama interaksi sosial berlangsung, apakah itu dengan memeriksa facebook atau menggunakan aplikasi chatting lainnya. *Phubbing* dapat dilihat dimana saja dalam aktivitas sehari-hari manusia seperti selama makan, rapat, cerama atau pertemuan ssial dengan teman dan keluarga (Chasombat, 2014).

Phubbing adalah tindakan menghina seseorang dalam interaksi di lingkungan sosial yang terdiri dari dua orang atau lebih dengan berkonsentrasi pada penggunaan gawainya alih-alih berbicara langsung dengan orang tersebut. *Phubber* dapat didefinisikan sebagai orang yang mulai melecehkan dengan memperhatikan *smartphone*-nya, dan *phubbee* dapat didefinisikan sebagai orang yang diabaikan oleh temanya dalam situasi sosial karena temanya menggunakan atau memeriksa ponsel cerdas mereka sebagai gantinya (Chotpitayasonondh, 2016).

Menurut sebuah jurnal yang di publikasikan oleh NCBI (National Center for Biotechnology Information) yang berjudul *Determinants of Phubbing, Which is the Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model* bahwa *phubbing* memiliki struktur multi dimensi. Dimensi ini adalah di mana seseorang memiliki kecanduan pada ponsel, kecanduan internet, kecanduan media sosial dan kecanduan game. Fenomena *phubbing* lebih umum terjadi dari pada yang diperkirakan, dan kemungkinan dampaknya akan lebih besar dan dapat menghancurkan proses interaksi sosial (Backer, 2010).

Secara khusus, istilah “*phubbing*” (portmanteau dari kata “*phone*” dan “*snubbing*”) menggambarkan tindakan menghina seseorang dalam pengauran sosial dengan menggunakan teleponnya daripada berbicara dengan orang tersebut secara langsung (Haigh, 2015). *Phubbing* berarti melecehkan seseorang dengan melihat telepon

sedangkan dia alih-alih memperhatikan. Sibuk dengan ponsel selama kursus atau belajar mengajar adalah tindakan *phubbing* (Ugur, 2015).

Dalam penelitian Ribert dan David (2016) menjelaskan *phubbing* sebagai partner *phubbing* yang dapat dipahami dengan sejauh mana seseorang menggunakan atau terganggu oleh ponsel saat berada di perusahaan dengan pasangannya. Ribert dan David (2016) mengatakan bahwa korban dari pelaku *phubbing* (*phubber*) adalah mereka yang diabaikan oleh seseorang yang berfokus kepada telepon genggamnya ketika berada di perusahaan. *Phubbing* bisa menjadi sebuah gangguan di dalam percakapan dengan seseorang saat dia sedang berbincang dengan anda sambil menggunakan ponsel yang ia miliki atau saat anda berada di dekat yang lain tetapi mereka lebih memilih untuk menggunakan ponsel mereka daripada berkomunikasi dengan anda.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing*

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

a) Adiksi terhadap *Smartphone*

Kebutuhan terhadap teknologi lebih banyak memiliki konsekuensi seperti penggunaan teknologi yang berlebihan, tingkat keterlibatan yang tinggi dalam teknologi dan akhirnya kecanduan teknologi (Karadag, 2015).

Kecanduan teknologi telah didefinisikan oleh kriteria kecanduan DSM-IV, dan telah dijelaskan dalam definisi perilaku adiktif sebagai masalah psikologis yang terkait dengan penggunaan teknologi secara tidak harmonis. Kecanduan ini sebagian besar tergantung pada faktor-faktor yang memasuki kehidupan manusia dengan komputer. Ponsel pintar yang

dilengkapi dengan fitur komputer memiliki efek signifikansi sebagai objek kecanduan.

b) Kecanduan terhadap internet

Selain menawarkan banyak kemudahan yang ditawarkan untuk kehidupan sehari-hari, komputer ini menimbulkan efek negatif pada manusia dengan menawarkan beragam dan kenyamanan berselancar di Internet dan bermain game. Perilaku individu yang berlebihan terhadap penggunaan komputer menyebabkan hal ini layak diteliti terutama pada konsep kecanduan komputer (Karadag, 2015). Studi ini menunjukkan bahwa komputer saja tidak menjadi masalah, namun menimbulkan masalah karena adanya aplikasi di dalamnya. (Karadag, 2015).

c) Adiksi sosial media

Media sosial yang biasa digunakan adalah saluran komunikasi dimana interaksi yang sangat kompleks terjalin, yang dapat memberi dampak besar pada orang. Media sosial yang mencakup banyak elemen seperti periman, komunikasi, pertukaran informasi, dan sharing multimedia, yang mendorong orang untuk tetap online, membawa pengikutnya dari komputer ke *smartphone* juga.

Aplikasi yang paling sering digunakan adalah aplikasi game bersama dengan aplikasi situs media sosial seperti facebook, twitter, Instagram, Whatsapp, dll. Dengan kata lain, media sosial memiliki tempat yang signifikan di antara objek kecanduan ponsel pintar (Kwon & Yang., 2013). Terlepas dari kenyataan bahwa orang yang mengakses media sosial melalui telepon mereka, tidak boleh dilupakan bahwa media sosial hanyalah salah satu objek kecanduan di dalam telepon seluler

dan bahwa kecanduan telepon akan tetap bertahan meski media sosial tidak ada.

d) Adiksi terhadap game

Di antara factor-faktor yang mempengaruhi *phubbing*, kecanduan game merupakan sumber kecanduan lainnya yang sama pentingnya dengan kecanduan ponsel. Individu yang tidak memiliki manajemen waktu menggunakan *game* untuk melepaskan diri dari masalah dan sebagai alat relaksasi mental (Karadag, 2015). *Game addiction* mengacu pada *game online*, video games yang kesemuanya mengacu pada permainan game computer yang sejauh ini mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan dianggap sebagai perilaku adiktif.

e) Kontrol diri

Kontrol diri selalu berkaitan dengan segala perilaku adiksi (Malouf *et al.*, 2013). Sejalan dengan gejala yang berhubungan dengan ketergantungan zat, orang dengan tingkat kesulitan yang tinggi dalam mengendalikan impuls mereka mungkin tidak dapat memoderasi penggunaan ponsel mereka (Billieux, Van der Linden, & Rochat, 2008). Oleh karena itu masuk akal bahwa control diri secara signifikan mempengaruhi perilaku *phubbing*.

f) Empati

Dalam penelitian Lachmann (2018) menyebutkan adanya korelasi yang sangat erat antara empati dan adiksi *smartphone*. Hal ini juga berkaitan dengan empati yang seharusnya melekat dengan sifat social manusia yang mengakibatkan mereka lebih suka berhubungan melalui internet daripada bertemu langsung (Armayati, 2013). Maka tidak heran pada gilirannya empati ditemukan akan

mempengaruhi perilaku *phubbing* karena manusia semakin tidak peduli dengan orang di sekitarnya (Prasetyo, 2017).

3. Dimensi perilaku *phubbing*

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

a) Gangguan Komunikasi (*communication disturbance*)

Gangguan komunikasi yang terjadi dalam hal ini adalah gangguan komunikasi yang disebabkan karena hadirnya ponsel sebagai factor yang mengganggu komunikasi *face-to-face* di lingkungan.

Gangguan komunikasi mempunyai 3 komponen, yaitu : menerima atau melakukan panggilan telepon, ketika sedang berkomunikasi, membalas pesan singkat (SMS/Chat), ketika sedang berkomunikasi dan mengecek notifikasi media social ketika sedang berkomunikasi.

b) Obses terhadap ponsel (*phone obsession*)

Obsesi terhadap ponsel terjadi karena dorongan akan kebutuhan menggunakan ponsel yang tinggi walaupun sedang melakukan komunikasi *face-to-face* di lingkungan.

Obsesi terhadap ponsel mempunyai tiga komponen, yaitu : kelekatan terhadap ponsel, cemas ketika jauh dari ponsel dan kesulitan dalam mengatur penggunaan ponsel.

Chotpitayasunondh (2016) membagi menjadi dua dimensi *phubbing*, yaitu:

a) Durasi

Durasi yang dimaksud adalah seberapa lama seseorang dalam melakukan *phubbing*.

b) Frekuensi

Frekuensi yang dimaksud adalah seberapa sering seseorang dalam melakukan *phubbing*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dimensi yang dikemukakan oleh Karadag (2015) yang membagi dimensi menjadi 2, diantaranya yaitu: gangguan komunikasi dan obsesi terhadap ponsel.

4. Perilaku Phubbing dalam Prespektif Islam

Menurut Kadarag et al., (2015) *phubbing* merupakan perilaku atau tindakan melecehkan seseorang dalam cakupan lingkungan sosial dengan terfokus pada ponsel bukannya memperhatikan lawan bicara dan berinteraksi dengannya. Serta, mengarahkan pandangan ke ponsel selama percakapan memiliki dampak negatif afiliasi, kedekatan, dan percakapan menjadi kurang intim. Dengan kata lain, perilaku *phubbing* melibatkan penggunaan *smartphone* dalam pengaturan sosial dari dua orang atau lebih, dan berinteraksi dengan *smartphone* daripada orang yang ada di sekitarnya (Chotpitayasanondh & Douglas, 2016).

Phubbing yang sekarang terjadi ternyata cukup memprihatinkan karena dilakukan saat momen kebersamaan terjadi. Phubbing jika dilakukan sekali dua kali masih bisa saja dimaklumi bagi teman atau orang yang lebih tua dari kita, tapi jika dilakukan secara terus menerus berdampak merusak kualitas hubungan antar individu maupun kelompok. Pada umumnya orang yang lalai akibat teknologi akan merusak psikologi dirinya sendiri. membuat ia kecanduan dalam penggunaan teknologi informasi dengan fasilitas yang berkembang sehingga muncul dorongan kejahatan, masuknya nilai-nilai budaya asing yang negatif, hingga bisa mendorong tindakan konsumtif dan pemborosan.

Termasuk kebaikan bagi seorang muslim adalah meninggalkan hal-hal yang tidak bermanfaat bagi dirinya baik dunia maupun akhirat, Rasulullah shallallahu'alaihi wa sallam bersabda:

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَغْنِيهِ ۝

yang artinya : “Di antara tanda kebaikan dalam islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat baginya” (HR. Ahmad dan Tirmidzi).

Dari hadist di atas dapat disimpulkan bahwa meninggalkan hal yang tidak bermanfaat seperti meninggalkan perilaku *phubbing* merupakan bentuk kebaikan yang mana bila seseorang dapat meninggalkan perilaku *phubbing* tersebut maka akan membangun interaksi dengan lingkungan sekitarnya dan menghasilkan proses komunikasi yang baik yang dapat berpengaruh besar dalam hubungan antar individu maupun kelompok.

Dalam Quran Surah Ali Imran ayat 190-191 sebagai berikut :

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لآيَاتٍ
لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ۝

Yang Artinya : “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal.” (QS. Ali Imran: 190)

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي
خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ
النَّارِ ۝

Yang artinya : “Yaitu mereka yang berzikir (mengingat) Allah sambil berdiri, atau duduk atau berbaring, dan mereka yang berpikir tentang kejadian langit dan bumi.” (QS. Ali Imran : 191)

Dua ayat ini menjelaskan tentang tanda-tanda kebesaran Allah. Tanda-tanda ini hanya dipahami bagi orang yang berakal atau orang yang tidak diselubungi akal untuk menciptakan kehancuran. Orang-orang berakal yang dimaksud dalam ayat ini adalah orang-orang yang senantiasa memikirkan ciptaan Allah, merenungkan keindahan ciptaan-Nya, kemudian dapat mengambil manfaat dari ayat-ayat-Nya,

seraya berdzikir kepada Allah dengan hati, lisan, dan anggota tubuh seraya menjalankan aktivitas sehari-harinya.

Seperti halnya fungsi utama dari *smartphone* adalah sebagai alat komunikasi melalui suara dan pesan singkat. Kini *smartphone* bahkan memiliki fungsi yang hampir sama dengan perangkat komputer. Namun pada intinya, pengertian *smartphone* adalah sebagai sebuah alat telekomunikasi sehingga fungsi utamanya adalah untuk berkomunikasi baik melalui suara maupun pesan singkat.

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam hal ini, menggunakan media komunikasi sebagai perantara penyampain dan penerimaan pesan. Secara umum, tujuan komunikasi adalah supaya yang disampaikan komunikator dapat dimengerti oleh yang lainnya, dapat memahami orang lain, dan sebagainya. Dalam manfaatnya, dampak yang ditimbulkan komunikasi memiliki fungsi yang sangat berperan dalam kehidupan masyarakat.

C. Pengaruh *Smartphone Addiction* terhadap Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Psikologi UIN Malang

Smartphone Addiction merupakan aktifitas ketergantungan dalam penggunaan *smartphone* yang dilakukan secara berlebihan dan terus menerus tanpa adanya kesadaran individu tersebut saat melakukan aktifitas tersebut. Hal ini dapat diamati melalui intensitas atau jangka waktu penggunaan yang tidak normal atau lebih dari biasanya sehingga dapat memberikan efek negatif yang merugikan diri sendiri serta mempengaruhi keadaan fisik, psikis maupun sosial individu tersebut.

Sejauh ini belum ada penelitian yang membantah bahwa *smartphone addiction* sebagai penyumbang terbesar yang dapat mempengaruhi seseorang untuk berperilaku *phubbing*. *Phubbing* (portmanteau dari kata “*phone*” dan

“*snubbing*”) adalah sebuah perilaku memfokuskan dirinya keapad gawai atau *smartphone* yang ia punya saat sedang berinteraksi dengan seseorang. Kecanduan *smartphone* atau *smartphone addiction* memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap perilaku *phubbing*.

Penelitian yang dilakukan oleh Wang et al (2017) di China memaparkan bahwa perilaku seperti ini memiliki pengaruh terhadap kepuasan berhubungan bahkan bisa berdampak depresi, meningkatnya perasaan cemburu pada pasangan (Krasnova et al., 2016), merusak hubungan relasional akibat timbulnya pengecualian sosial; dikecualikan atau dikucilkan oleh individu lain (David & Robert, 2017). Pengecualian sosial bisa sangat menyakitkan karena komunikasi tatap muka yang menyertainya memiliki kualitas yang lebih rendah dan kurangnya empati (Misra et al., 2014).

Masalah tidak ingin diabaikan oleh seseorang yang mengalihkan fokusnya kepada *smartphone* menjadi lebih sulit ketika terjadi di bidang pendidikan. End, Worthman, Mathews dan wetterau (2009) mengklaim bahwa dering ponsel mengganggu kinerja mahasiswa selama pelajaran. Meskipun pesan teks telepon seluler tidak bersuara dan tidak jelas mengganggu selama kelas (young, 2006). Proporsi yang signifikan dari survei percaya bahwa pesan singkat (SMS) dalam ponsel menciptakan gangguan bagi mereka yang duduk di dekatnya (Tindell & Bohlender, 2012). Mempertimangkan itu semua menjadi sesuatu yang tidak mudah bagi pengajar untuk berjuang melawan dampak negatif ponsel pada siswa sedangkan ada tuntutan untuk tetap fokus pada pembelajaran. Lebih jauh lagi dari itu ditemukan juga beberapa siswa yang telah menggunakan ponsel untuk mengakses informasi online saat ujian, mengambil dan mengunggah foto ujian, dan jawaban teks-pesan untuk pertanyaan ujian (Katz, 2005).

Dampak dari perkembangan penggunaan *smartphone* belakangan ini terhadap perilaku *phubbing* di antaranya yaitu kepuasan berhubungan yang berdampak depresi (Wang et al., 2017; Krasnova et al., 2016), pengucilan

sosial (David dan Robert, 2017), masalah di bidang pendidikan (End et al., 2009).

Pada saat proses menjalin hubungan sosial seorang individu tidak maksimal, maka akan menimbulkan kurang dalam menjalankan kehidupan sosial secara normal. Hasil pengamatan yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa sebagian individu merasa canggung untuk memulai melakukan interaksi dengan sekelilingnya, sehingga memilih untuk bermain *smartphone*. Ketika hal ini terjadi, maka individu bisa saja memperoleh pengucilan sosial atas tindakan yang ia lakukan. Hal ini memicu individu yang lain untuk melakukan hal yang sama. Maka menjadikan individu lebih memilih media sosial sebagai pengalihan dari interaksinya di kehidupan nyata yang menyebabkan terjadinya fenomena *phubbing*.

Terjalannya hubungan sosial dapat diawali dengan interaksi antar individu yang saling menegur, bejabat tangan, dan saling berkomunikasi. Hubungan sosial terjadi karena adanya individu yang saling membutuhkan antar individu dengan individu lainnya, hubungan sosial ini dimulai dari tingkat yang sederhana dan tidak terbatas sampai tingkat yang lebih luas dan kompleks.

Namun apabila seorang individu tidak mampu mengendalikan dirinya dalam penggunaan media sosial dan *smartphone* tentu saja akan berdampak pada rusaknya hubungan sosial yang dimiliki. *Phubbing* tetap memiliki hal positif jika dikaji lebih lanjut. Ketika seseorang mendapatkan perilaku *phubbing* dari lawan bicaranya maka akan ada dua kemungkinan. Yang pertama ialah ia akan ikut melakukan *phubbing* atau yang kedua ialah kebalikannya ia akan mengerti seberapa bahaya *phubbing*. Sehingga individu yang memiliki kesadaran tentang fenomena ini akan berusaha lebih aktif berinteraksi dan membangun hubungan sosial di dunia nyata, hal ini akan berorientasi pada tujuan tertentu dan tidak menganggap bahwa media sosial adalah satu-satunya cara untuk berinteraksi dengan orang lain. Mereka tidak mudah terpengaruh apa yang diberikan oleh media sosial kepadanya.

Individu membentuk pemahaman sendiri akan isi dan makna media dan mereka secara aktif memutuskan bagaimana menggunakan media (Niekamp, 2003). Kesadaran dalam diri individu terkait fenomena *phubbing* malah akan membuat hubungan sosial semakin intens akibat munculnya kecemasan akan terjadinya kegagalan dalam menjalin hubungan sosial.

Penjabaran di atas menunjukkan bahwa terdapat faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* pada mahasiswa. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut dari pengaruh *smartphone addiction* terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara atas persoalan pada penelitian yang masih diuji kebenarannya secara empiris (Suryabrata, 2004). Berdasarkan pendahuluan dan kajian teori di atas maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh yang signifikan dari *smartphone addiction* terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa psikologi UIN Malang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengukuhkan sebuah teori dengan menguji hubungan antar variabel. Variabel-variabel tersebut kemudian dianalisis menggunakan prosedur-prosedur statistik yang data-datanya terdiri dari angka-angka atau numeric (Creswell, 2012). Pendekatan kuantitatif dilakukan untuk menguji hipotesis dan merujukkan hasilnya pada peluang adanya kesalahan penolakan hipotesis nihil, sehingga didapatkan perbedaan yang signifikan antar kelompok variabel yang diteliti (Azwar, 2011).

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk menggali, menafsirkan dan menjelaskan sebuah fenomena atau peristiwa yang terjadi saat ini dengan memaparkan beberapa variabel yang berhubungan dengan fenomena yang diteliti (Nana Sudjana, 2010). Rancangan penelitian deskriptif ini digunakan untuk membuktikan pengaruh *smartphone addiction* terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa Psikologi UIN Malang.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013) variabel penelitian merupakan segala macam bentuk yang dipilih oleh peneliti untuk dipahami sehingga mendapatkan pengetahuan dan informasi mengenai hal tersebut, sehingga dapat dibentuk sebuah kesimpulan. Variable penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1. Variabel Independen

Variabel independen (bebas) adalah variabel yang mendeskripsikan dan memengaruhi variabel lainnya. Variabel bebas dalam penelitian ini *Smartphone Addiction*.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dideskripsikan dan dipengaruhi variabel bebas (independent). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Perilaku *Phubbing*.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan sebuah gagasan tentang variabel yang diambil melalui karakter-karakter yang dapat dilihat pada variabel tersebut (Azwar, 2011). Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Smartphone Addiction*, merupakan kondisi dimana mahasiswa jurusan Psikologi UIN angkatan 2017 ketergatungan untuk terus melakukan aktifitas menggunakan *smartphone* tanpa sadar dan tanpa menghiraukan lagi dampak negatif dari penggunaan *smartphone* itu sendiri. Terdapat 3 dimensi *smartphoen addiction* (Kwon, et, al, 2013) yaitu :
 - a. Gangguan Kehidupan Sehar-hari
 - b. Penarikan Diri
 - c. Toleransi
2. Perilaku *Phubbing*, merupakan perilaku yang muncul dimana mahasiswa Psikologi UIN Angkatan 2017 melakukan pengabaian terhadap orang-orang di lingkungan sekitarnya dengan memfokuskan diri pada *smartphone* sehingga terganggunya proses komunikasi. Karadag (2015) mengatakan dalam penelitiannya hasil dari *exploratoty factor analysis* (EFA), terdapat dua dimensi dari perilaku *phubbing*, yaitu :
 - a. Gangguan Komunikasi (*Commuication Disturbance*)
 - b. Obses terhadap ponsel (*Phone Obsession*)

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono, (2016: 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Ridwan dalam Buchari Alma (2015: 10) Populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi obyek penelitian. Melihat dari pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan masalah penelitian. Populasi yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017 yang berjumlah 236 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang hendak diselidiki karakteristiknya dan hasil dari penyelidikan tersebut dapat mewakili. Sampel merupakan bagian dari keseluruhan populasi yang memiliki karakteristik. (Sugiyono, 2013). Jumlah populasi yang ada dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017 yang aktif berkuliah dengan jumlah 236 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Kriteria sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

a. Kriteria inklusi

Notoatmodjo (2002) mendefinisikan kriteria inklusi sebagai standard ukur yang dapat mewakili sampel penelitian. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Pria/ wanita.

- 2) Mahasiswa Psikologi UIN Malang Angkatan 2017.
- 3) Memiliki handphone.
- 4) Bersedia menjadi narasumber.

b. Kriteria eksklusi

Notoatmodjo (2002) mendefinisikan kriteria eksklusi sebagai standard ukur yang tidak dapat mewakili sampel penelitian.

- 1) Mahasiswa yang tidak bersedia menjadi narasumber.

Untuk mempersempit populasi dalam penelitian ini, dapat dihitung menggunakan teknik Slovin (Sugiyono, 2013). Penarikan sampel ini bertujuan agar hasil penelitian mampu mempresentasikan dan mengeneralisasi dari keseluruhan populasi. Rumus Slovin untuk menentukan sampel adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

keterangan:

n = ukuran sampel / responden

N = ukuran populasi

e = batas toleransi kesalahan (*error tolerance*)

Dengan ketentuan sebagai berikut:

Nilai e = 0,1 (10%) untuk populasi dalam jumlah besar

Nilai e = 0,2 (20%) untuk populasi dalam jumlah kecil

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 236 mahasiswa, sehingga presentasi kelonggaran yang digunakan adalah 10% dan hasil perhitungan dapat dibulatkan agar mendapatkan kesesuaian. Maka perhitungan untuk mengetahui sampel penelitian adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{236}{1+236(0,1)^2} = \frac{236}{237(0,01)} = \frac{236}{2,37} = 99,5 \text{ dibulatkan}$$

menjadi 100

Berdasarkan hasil perhitungan sampel di atas, maka responden dalam penelitian ini adalah minimal 100 orang dari keseluruhan populasi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017.

Sampel yang akan digunakan nantinya diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Sugiyono, (2016: 85). Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi menurut Sugiyono, (2016: 85).

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Skala atau Kuesioner

Skala atau kuesioner merupakan beberapa pertanyaan tertulis yang dibagikan kepada responden untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian (Arikunto, 2006). Pertanyaan yang diberikan kepada responden bisa berupa pertanyaan yang terbuka atau pertanyaan tertutup. Skala yang diberikan pada penelitian ini berbentuk skala model *likert* yaitu, skala *smartphone addiction* dan skala perilaku *phubbing* dengan pendekatan kuantitatif.

Pemberian skala atau kuesioner ini bertujuan untuk mengungkapkan sikap dan pendapat responden mengenai fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua skala yaitu skala *smartphone addiction* dan skala perilaku *phubbing* dengan menggunakan empat pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS) sangat tidak sesuai (STS), peneliti tidak menggunakan lima jawaban dalam skala ini karena menghindari pilihan jawaban ragu (R).

Pada kuisisioner ini terdiri dari item-item *favorable* dan *unfavorable*. Pada pertanyaan dengan item *favorable* terbagi dalam empat rentang jawaban, mulai 1 (pernyataan yang sangat tidak sesuai) hingga 4 (pernyataan yang sangat sesuai). Sedangkan pada pertanyaan dengan item *unfavorable* terbagi dalam empat rentang jawaban, mulai 1 (pernyataan yang sangat sesuai) hingga 4 (pernyataan yang sangat tidak sesuai). Pemberian skala atau kuesioner ini bertujuan untuk mengungkapkan sikap dan pendapat responden mengenai fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2013).

Tabel 3.1

Skor Skala Smartphone Addiction dan Perilaku Phubbing

Item	Sangat sesuai	Sesuai	Tidak sesuai	Sangat tidak sesuai
<i>Favorable</i>	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4

F. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006) instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *questionnaire* yang terdiri dari 2 skala, yaitu skala *smartphone addiction* dan skala perilaku *phubbing*.

1. Skala Smartphone Addiction

Untuk melakukan pengukuran terhadap variabel *smartphone addiction*, peneliti melakukan adaptasi bahasa dari instrumen *smartphone addiction Scale-Short Version* (SAS-SV) yang dikembangkan oleh Kwon et al (2015).

Tabel 3.2
Tabel Blue Print *Smartphone Addiction*

Aspek	Indikator	No. Item		Jumlah Item
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
Gangguan Kehidupan Sehari-hari	Mengutamakan bermain <i>smartphone</i> sehingga tidak dapat menyelesaikan pekerjaan.	1,2,3,4	-	4
	Sulit berkonsentrasi ketika melakukan aktifitas.	5,6,7,8	-	4
	Adanya gangguan fisik akibat menggunakan <i>smartphone</i> .	9,10	-	2
Penarikan diri	Tidak bisa menahan diri untuk tidak menggunakan <i>smartphone</i> .	11,12,13,14	-	4
	Resah dan gelisah ketika tidak menggunakan <i>smartphone</i> .	15,16	-	2
Toleransi	Tidak terwujudnya usaha untuk mengontrol penggunaan <i>smartphone</i> .	17,18,19,20	-	4
Total				20

2. Skala Perilaku *Phubbing*

Untuk melakukan pengukuran terhadap variabel perilaku *phubbing*, hal ini diukur dengan skala konstruk teori perilaku *phubbing* milik Karadag (2015) yang diadopsi ke dalam bahasa Indonesia, Instrumen *phubbing* terdiri dari 18 item yang mengukur dua aspek yaitu gangguan komunikasi dan obsesi terhadap ponsel.

Tabel 3.3
Tabel Blue Print Perilaku *Phubbing*

Aspek	Indikator	No. Item		Jumlah Item
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavou rable</i>	
Gangguan Komunikasi (Communication Disturbance)	Menerima atau melakukan panggilan telepon ketika sedang berkomunikasi	1,2	3	3
	Membalas pesan singkat (SMS/Chat) ketika sedang berkomunikasi	4,5	6	3
	Mengirim pesan singkat (SMS/Chat) ketika sedang berkomunikasi	7,8	-	2
	Mengecek notifikasi media sosial ketika sedang berkomunikasi	9,10	11	3
	Kelekatan terhadap <i>smartphone</i>	12,13	-	2
Obsesi Terhadap <i>Smartphone</i> (<i>Smartphone Obsession</i>)	Cemas ketika jauh dari <i>smartphone</i>	14,15	-	2
	Kesulitan dalam mengatur penggunaan ponsel	16,17	18	3
Total				18

G. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis analisis regresi linier berganda dan analisis deskripsi dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dan *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 23 for Windows*. Berikut ini langkah-langkah dalam analisis data pada penelitian:

1. Uji Validitas

Tahap uji validasi digunakan untuk mengetahui daya akurat sebuah skala sehingga dapat menciptakan data yang akurat sesuai dengan tujuan pengukurannya,. Azwar (2015) mendefinisikan validitas sebagai kemampuan suatu uji coba untuk menilai keakuratan sebuah atribut yang akan diukur. Suatu uji coba dikatakan valid bila tes tersebut dapat

mengukur makna dari hal yang akan diukur secara akurat. Sebuah instrument ukur atau alat tes yang memiliki validitas yang tinggi fungsi ukurnya akan memunculkan nilai eror pengukuran yang minimal, artinya nilai setiap subjek pada tes tersebut tidak jauh berbeda dari skor yang sesungguhnya.

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) 16.0 For Windows. Agar memperoleh nilai yang signifikan, maka dilakukan uji korelasi dengan membandingkan r hitung dengan r tabel. Rumus uji t yang dilakukan sebagai berikut :

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} ; db = n - 2$$

Keputusan pengujian validitas item responden adalah sebagai berikut :

- 1) Nilai r dibandingkan dengan nilai r tabel dengan dk = n-2 dan taraf signifikansi sebesar 5%
- 2) Item pernyataan yang diteliti dikatakan valid jika $r_{Hitung} > r_{Tabel}$
- 3) Item pernyataan yang diteliti dikatakan tidak valid jika $r_{Hitung} < r_{Tabel}$

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sebuah rutuan pengukuran atau alat ukur yang memiliki konsistensi apabila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara repetitif (Sugiyono, 2005). Salah satu ciri instrument ukur yang memiliki kualitas baik adalah reliabel (*reliable*), yaitu dapat menghasilkan skor yang tepat dengan nilai eror yang minimal. Reliabilitas fungsi ukur skala diestimasi melalui komputasi dua macam statistik, yaitu koefisien reliabilitas ($r_{xx'}$) dan eror standar dalam pengukuran (s_e). Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 23 for Windows*, koefisien reliabilitas ($r_{xx'}$) berada dalam rentang angka dari 0 sampai

dengan 1,00. Sehingga bila koefisiensi reliabilitas semakin mendekati angka 1,00 maka dapat dikatakan bahwa pengukuran semakin reliabel (Azwar, 2012).

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut :

- 1) Nilai *Alpha Cronbach* > *r*_{tabel} = Konsisten
- 2) Nilai *Alpha Cronbach* < *r*_{tabel} = Tidak Konsisten

3. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis, langkah yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah uji normalitas. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 23 for Windows*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat persamaan regresi berdistribusi secara normal atau tidak pada sebuah data. Apabila pendistribusian variabel bebas dan terikat mendekati normal atau normal, maka persamaan regresi dikatakan baik (Ghozali, 2015). Menurut Kadir (2015), Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi > 0,05, maka nilai residual berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi < 0,05, maka nilai residual tidak berdistribusi normal

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk melihat adanya hubungan yang signifikan atau tidak antara variabel bebas dan variabel terikat dengan melihat apakah data berkorelasi secara linier dengan mengikuti garis lurus. Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 23 for Windows*. Dasar pengambilan keputusan uji linearitas adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai Sig. Deviation from linearity $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.
- 2) Jika nilai Sig. Deviation from linearity $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang merupakan lembaga pendidikan yang secara umum berada dibawah naungan Departemen Agama, dan secara akademik berada dibawah pengawasan Departemen Pendidikan Nasional. Tujuannya untuk mencetak sarjana muslim yang mempunyai dasar keilmuan psikologi yang berdasarkan integrasi ilmu psikologi konvensional dan ilmu psikologi yang bersumber pada khazanah ilmu-ilmu keislaman. Fakultas Psikologi Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang mulai dibuka pada tahun 1997/1998 dan berstatus sebagai jurusan ketika Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang masih berstatus sebagai Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Malang.

Dalam pelaksanaannya program studi Psikologi STAIN Malang kemudian melakukan kerjasama dengan Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada (UGM) Yogyakarta guna memantapkan profesionalitas dalam proses belajar mengajar. Kerjasama yang berjalan selama kurun waktu 3 tahun ini diantaranya meliputi program pencangkakan dosen Pembina mata kuliah dan penyelenggaraan Laboratorium.

Pada tahun 2002, jurusan Psikologi kemudian berubah menjadi fakultas Psikologi. Perubahan ini seiring dengan perubahan status STAIN Malang menjadi Universitas Islam Indonesia Sudan (UIIS) yang ditetapkan berdasarkan *Memorandum of Understanding* (MoU) antara Pemerintah Republik Indonesia (Departemen Agama) dan pemerintah Republik Islam Sudan (Departemen Pendidikan Tinggi dan Riset).

Status Fakultas Psikologi tersebut semakin antap dengan ditandatanganinya Surat Keputusan Bersama menteri Pendidikan Nasional dengan Menteri Agama RI tentang perubahan bentuk STAIN (UIIS) Malang menjadi UIN Malang tanggal 23 Januari 2003. Akhirnya status Fakultas Psikologi semakin menjadi kokoh dengan lahirnya Keputusan Presiden (Kepres) R.I no. 50/2004 tanggal 21 juni 2004 tentang perubahan STAIN (UIIS) Malang menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Malang.

2. Visi, Misi dan Tujuan Fakultas Psikologi UIN Malang

a. Visi Fakultas Psikologi UIN Malang

Menjadi Program Studi Psikologi terkemuka dalam Psikologi integrasi yang berkarakter Ulul Albab, berwawasan Nusantara dan berdaya saing di dunia global.

b. Misi Faukltas Psikologi UIN Malang

- 1) Menghasilkan Sarana Psikologi Islami yang mampu mengintegrasikan teori Barat dan Islam.
- 2) Mencetak sivitas akademika yang memiliki kedalaman spiritual, keluhuran kahlak, keluasan ilmu, dan kematangan profesional.
- 3) Melaksanakan pendidikan Psikologi Bercirikan Islam yang Inovatif dan Aplikatif.
- 4) Mengembangkan keilmuan yang dapat memajukan kesejahteraan bersama.
- 5) Mampu bersikap dan cara pandang yang sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.
- 6) Menjadikan lulusan yang siap bersaing dengan perkembangan zaman secara profesional.
- 7) Menyelenggarakan penelitian di bidang Ilmu Psikologi yag ber-reputasi internasional.

c. Tujuan Fakultas Psikologi UIN Malang

- 1) Memiliki keilmuan Psikologi yang berdasarkan teori Islam dan Barat.
- 2) Memiliki motivasi yang tinggi untuk mengembangkan keilmuan psikologi yang bersumber dari Agama Islam.
- 3) Terampil dalam mengembangkan dan menerapkan keilmuan Psikologi.
- 4) Menghasilkan lulusan yang memiliki Islamic performance and character.

3. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengisi kuisioner melalui google form pada mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang terletak di Jl. Gajayana No.50, Dinoyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang Jawa Timur. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2021 hingga 4 Oktober 2021 dengan menyebarkan angket yang berisi tentang skala *smartphone addiction* dan skala perilaku *phubbing* kepada mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017.

4. Jumlah Subjek Penelitian

Pada tahun 2017 mahasiswa fakultas psikologi angkatan 2017 yang tercatat sebagai mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang berjumlah 236 mahasiswa. Yang terdiri dari 80 laki-laki dan 156 perempuan. Jumlah responden yang didapatkan pada penelitian ini yaitu 125 responden yang terdiri dari 37 responden laki-laki dan 88 responden perempuan.

B. Karakteristik Responden

1. Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin ditunjukkan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1

Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Perempuan	37	29,6%
Laki - laki	88	70,4%
Jumlah	125	100%

2. Responden berdasarkan Usia

Karakteristik responden berdasarkan usia ditunjukkan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2

Karakteristik Responden berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Presentase
21	18	14,4%
22	69	55,2%
23	32	25,6%
24	3	2,4%
25	3	2,4%
Jumlah	125	100%

3. Responden berdasarkan Intensitas Penggunaan *Handphone*

Karakteristik responden berdasarkan intensitas penggunaan *Handphone* ditunjukkan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3

Karakteristik Responden berdasarkan Intensitas Penggunaan *Handphone*

Intensitas Penggunaan <i>Handphone</i>	Jumlah	Presentase
< 8 Jam	14	11,2%
8 Jam	40	32%
16 Jam	59	47,2%
24 Jam	12	9,6%
Jumlah	125	100%

C. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Hasil Uji Validitas

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) 16.0 For Windows. Agar memperoleh nilai yang signifikan, maka dilakukan uji korelasi dengan membandingkan r hitung dengan rtabel. Rumus uji t yang dilakukan sebagai berikut :

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} ; db = n - 2$$

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan pada setiap item pernyataan. Dari 125 responden didapatkan nilai r tabel yaitu 0,176 sehingga jumlah aitem yang valid adalah 33 aitem.

a. Variabel X

Tabel 4.4

Skala *Smartphone Addiction* Setelah Uji Coba

Aspek	Indikator	Aitem		Aitem Gugur	Jumlah Aitem Valid
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavou rable</i>		
Gangguan Kehidupan Sehari-hari	Mengutamakan bermain <i>smartphone</i> sehingga tidak dapat menyelesaikan pekerjaan.	1,2,3,4	-	-	4
	Sulit berkonsentrasi ketika melakukan aktifitas.	5,6,7,8	-	5	3
	Adanya gangguan fisik akibat menggunakan <i>smartphone</i> .	9,10	-	-	2
Penarikan Diri	Tidak bisa menahan diri untuk tidak menggunakan <i>smartphone</i> .	11,12,13,14	-	-	4
	Resah dan gelisah ketika tidak menggunakan <i>smartphone</i> .	15,16	-	-	2
Toleransi	Tidak terwujudnya usaha untuk mengontrol penggunaan <i>smartphone</i> .	17,18,19,20	-	-	4
Jumlah Total Aitem Valid					19 Aitem

Setelah dilakukan uji validitas pada instrument penelitian dalam skala *Smartphone Addiction* yang di sebar melalui *Google Form* berupa kuisisioner kepa mahasiswa angkatan 2017 fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dapat diketahui hasil uji validitas menunjukkan bahwa terdapat 1 aitem yang gugur pada aspek gangguan kehidupan sehari-hari, indikator sulit berkonsentrasi ketika melakukan aktifitas. Sehingga dari total

keseluruhan 20 aitem, hanya 19 aitem yang valid dengan rentang skor 0,489 – 0,795.

b. Variabel Y

Tabel 4.5
Skala Perilaku *Phubbing* Setelah Uji Coba

Aspek	Indikator	Aitem		Aitem Gugur	Jumlah Aitem Valid
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>		
Gangguan Komunikasi (Communication Disturbance)	Menerima atau melakukan panggilan telepon ketika sedang berkomunikasi	1,2	3	3	2
	Membalas pesan singkat (SMS/Chat) ketika sedang berkomunikasi	4,5	6	6	2
	Mengirim pesan singkat (SMS/Chat) ketika sedang berkomunikasi	7,8	-	-	2
	Mengecek notifikasi media sosial ketika sedang berkomunikasi	9,10	11	11	2
	Kelekatan terhadap <i>smartphone</i>	12,13	-	-	2
Obsesi Terhadap <i>Smartphone</i> (<i>Smartphone Obsession</i>)	Cemas ketika jauh dari <i>smartphone</i>	14,15	-	-	2
	Kesulitan dalam mengatur penggunaan ponsel	16,17	18	18	2
Jumlah Total Aitem Valid					14 Aitem

Setelah dilakukan uji validitas pada instrument penelitian dalam skala Perilaku *Phubbing* yang di sebar melalui *Google Form* berupa kuisisioner kepa mahasiswa angkatan 2017 fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dapat diketahui hasil uji validitas menunjukkan bahwa terdapat 4 aitem yang gugur

pada aspek gangguan komunikasi dan obsesi terhadap *smartphone*. Sehingga dari total keseluruhan 18 aitem, hanya 14 aitem yang valid dengan rentang skor 0,408 – 0,758.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *Alpha Cronbach*. Dalam menghitung reliabilitas kedua skala penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) 16.0 For Windows. Berdasarkan perhitungan dari aplikasi program tersebut, maka ditemukan koefisien *alpha* sebagai berikut :

Tabel 4.6
Reliabilitas Skala Penelitian

Variabel	Alpha Cronbach	Keterangan
Variabel X (<i>Smartphone Addiction</i>)	0,921	Reliabel
Variabel Y (Perilaku <i>Phubbing</i>)	0,896	Reliabel

Berdasarkan kategorisasi reliabilitas menunjukkan bahwa variabel X yang memiliki nilai *alpha cronbach X* memiliki reliabilitas 0,921 dan variabel Y yang memiliki nilai *alpha cronbach X* memiliki reliabilitas 0,896. Sehingga dapat dikatakan bahwa kedua variabel tersebut reliabel.

D. Uji Asumsi

Uji aumsi klasik merupakan prasyarat analisis regresi berganda, pengujian ini harus dipenuhi agar penaksiran parameter dan koefisien regresi tidak bias. Tujuan pengujian asumsi klasik ini adalah untuk memberikan kepastian bahwa persamaan regresi yang didapatkan memiliki ketepatan

dalam estimasi, tidak bias dan konsisten. Hasil uji asumsi dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas kolmogorov smirnov merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Adapun hasil uji normalitas data dari residual yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas

Variabel	Asymp. Sig. (2-tailed)
<i>Smartphone Addiction & Perilaku Phubbing</i>	0,878

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,878 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji Linearitas bertujuan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Pengujian ini melihat bagaimana variabel bebas memengaruhi variabel terikat, baik itu pengaruh berbanding lurus maupun berbanding terbalik. Uji linearitas ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Data dapat dikatakan berhubungan apabila nilai Sig. Deviation from linearity $> 0,05$. Adapun hasil uji linearitas yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.8
Hasil Uji Linearitas

Variabel	Deviation from Linearity
<i>Smartphone Addiction & Perilaku Phubbing</i>	0,297

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai Sig. Deviation from linearity sebesar $0,297 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara *Smartphone Addiction* dengan Perilaku *Phubbing*.

E. Uji Analisis Deskriptif

1. Kategori *Smartphone Addiction*

Berdasarkan perhitungan *mean* (M) dan standar deviasi (SD) pada variabel *smartphone addiction* dengan bantuan program SPSS diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.9
Hasil Uji Deskriptif Statistik

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Smartphone Addiction</i>	125	54	22	76	48	11

Setelah diketahui *mean* (M) dan standar deviasi (SD), maka untuk mengetahui kategorisasi variabel *smartphone addiction* menggunakan rumus sebagai berikut.

Tabel 4.10
Kategorisasi *Smartphone Addiction*

Kategorisasi	Norma	Hasil
Tinggi	$X > (M + 1SD)$	$X > 59$
Sedang	$(M - 1SD) \leq X \leq (M + 1SD)$	$37 \leq X \leq 59$
Rendah	$X < (M - 1SD)$	$X < 37$

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= X > (M + 1SD) \\ &= X > (48 + 1.11) \\ &= X > 59 \end{aligned}$$

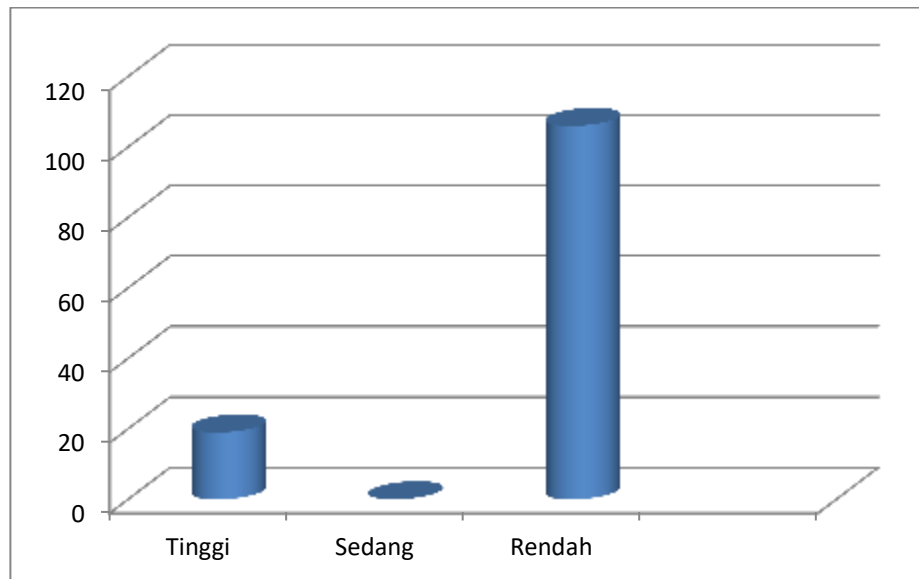
$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= (M - 1SD) \leq X \leq (M + 1SD) \\ &= (48 - 11) \leq X \leq (48 + 11) \\ &= 37 \leq X \leq 59 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= X < (M - 1SD) \\ &= X < 37 \end{aligned}$$

Selanjutnya kategorisasi rentang akan digunakan pada masing-masing responden dengan membaginya menjadi tiga kategorisasi yaitu tinggi, sedang, dan rendah pada masing-masing variabel dengan bantuan program SPSS. Adapun diperoleh hasil sebagai berikut :

Gambar 4.1

Grafik *Smartphone Addiction*



Berdasarkan grafik tersebut menunjukkan bahwa tingkat *Smartphone Addiction* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 diperoleh yaitu sebesar 84,8% dengan frekuensi sebanyak 106 mahasiswa berada

pada kategori rendah, dan sebesar 15,2% dengan frekuensi sebanyak 19 mahasiswa berada pada kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat *smartphone addiction* mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 berada pada kategori rendah didasarkan pengambilan data dari 125 responden.

2. Kategori Perilaku *Phubbing*

Berdasarkan perhitungan *mean* (M) dan standar deviasi (SD) pada variabel perilaku *phubbing* dengan bantuan program SPSS diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.11
Hasil Uji Deskriptif Statistik

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Perilaku <i>Phubbing</i>	125	39	17	56	32	8

Setelah diketahui *mean* (M) dan standar deviasi (SD), maka untuk mengetahui kategorisasi variabel perilaku *phubbing* menggunakan rumus sebagai berikut.

Tabel 4.12
Kategorisasi Perilaku *Phubbing*

Kategorisasi	Norma	Hasil
Tinggi	$X > (M + 1SD)$	$X > 59$
Sedang	$(M - 1SD) \leq X \leq (M + 1SD)$	$37 \leq X \leq 59$
Rendah	$X < (M - 1SD)$	$X < 37$

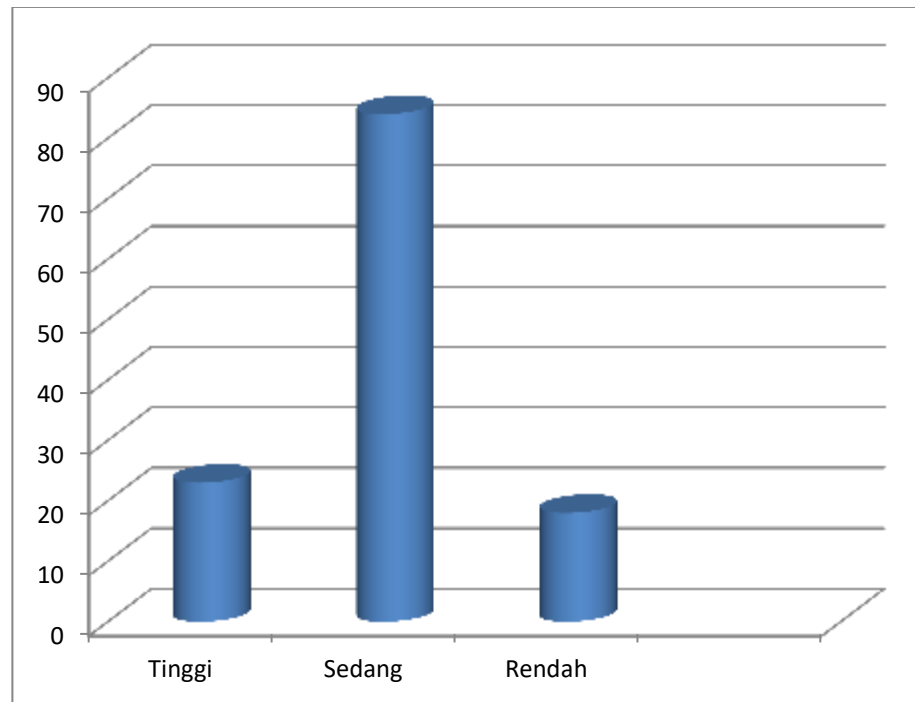
$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= X > (M + 1SD) \\ &= X > (32 + 1.8) \\ &= X > 40 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= (M - 1SD) \leq X \leq (M + 1SD) \\ &= (32 - 8) \leq X \leq (32 + 8) \\ &= 24 \leq X \leq 40 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= X < (M - 1SD) \\ &= X < 24 \end{aligned}$$

Selanjutnya kategorisasi rentang akan digunakan pada masing-masing responden dengan membaginya menjadi tiga kategorisasi yaitu tinggi, sedang, dan rendah pada masing-masing variabel dengan bantuan program SPSS. Adapun diperoleh hasil sebagai berikut :

Gambar 4.2
Grafik Perilaku *Phubbing*



Berdasarkan grafik tersebut menunjukkan bahwa tingkat Perilaku *Phubbing* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 diperoleh yaitu sebesar 67,2% dengan frekuensi sebanyak 84 mahasiswa berada pada kategori sedang, sebesar 18,4% dengan frekuensi sebanyak 23 mahasiswa berada pada kategori tinggi, dan sebesar 14,4% dengan

frekuensi sebanyak 18 berada pada kategori rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat perilaku *phubbing* mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 berada pada kategori sedang didasarkan pengambilan data dari 125 responden.

F. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antar variabel yang dinyatakan dengan koefisien korelasi (R). Jenis hubungan antar variabel X dan Y dapat bersifat positif dan negatif. Adapun hasil uji korelasi yang diperoleh melalui uji regresi berganda sebagai berikut :

Tabel 4.13
Hasil Uji Regresi Berganda

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.773 ^a	.597	.594	5.22039

a. Predictors: (Constant), VAR00001

Berdasarkan hasil uji diketahui bahwa R menunjukkan korelasi berganda antara *Smartphone Addiction* terhadap Perilaku *Phubbing* adalah sebesar 0,773 hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan korelasi kuat secara positif yang mana semakin tinggi variabel *Smartphone Addiction* maka akan meningkatkan variabel Perilaku *Phubbing*. Pada Koefisien determinasi atau R Square menunjukkan 0,597 berarti bahwa variabel *Smartphone Addiction* mempengaruhi secara langsung variabel Perilaku *Phubbing* sebesar 59,7% sedangkan $(100-59,7)\% = 40,3\%$ dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel *Smartphone Addiction*.

G. Pembahasan

1. Tingkat Penggunaan *Smartphone Addiction* pada Mahasiswa Psikologi UIN Malang

Kecanduan *smartphone* dianggap sebagai ketidak mampuan untuk mengontrol penggunaan *smartphone* meskipun ada efek negatif pada pengguna. Penggunaan *smartphone* tidak hanya menghsailkan kesenangan dan mengurangi perasaan sakit dan stress tetapi juga menyebabkan kegagalan untuk mengontrol tingkat penggunaan meskipun signifikan konsekuensi berbahaya dalam aspek keuangan, fisik, psikologis dan sosial kehidupan (Shaffer, 1996; Van Deursen dkk., 2015; Muda, 1999). Kecanduan *smartphone* didefinisikan sebagai penggunaan *smartphone* secara berlebihan yang sulit dikendalikan. Pengaruhnya mempengaruhi aktivitas dasar kehidupan sehari-hari lainnya, yang mengarah pada konsekuensi negatif (Park & lee, 2012). Beberapa penelitian telah menemukan efek kecanduan *smartphone* pada kinerja akademik siswa (Dos, 2014; Lau, 2017). Efek positif dari kecanduan *smartphone* pada kinerja akademik siswa dapat dikaitkan dengan pergeseran praktik sosial yang menormalkan pengguna *smartphone* yang berlebihan. Selain itu, Tessier (2013) menemukan bahwa penggunaan *smartphone* sebagai alat pendidikan dapat meningkatkan pembelajaran. Ketika siswa diizinkan untuk menggunakan ponsel mereka sebagai alat bantu belajar di kelas, hal itu dapat meningkatkan kinerja akademik dan menguntungkan pengaturan pendidikan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Malang Angkatan 2017 diperoleh hasil sebesar 84,8% mahasiswa dengan frekuensi sebanyak 106 mahasiswa berada pada kategori rendah, dan sebesar 15,2% mahasiswa dengan frekuensi sebanyak 19 mahasiswa berada pada kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas

tingkat *smartphone addiction* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 berada pada kategori rendah didasarkan pengambilan data dari 125 responden.

Hasil menunjukkan bahwa 84,5% mahasiswa dengan frekuensi sebanyak 106 mahasiswa mayoritas tingkat *smartphone addiction* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017 adalah kategori rendah, hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017 masih memiliki interaksi sosial yang tinggi, tidak semua responden yang menggunakan *smartphone* cenderung acuh terhadap lingkungannya. Mereka tetap lebih nyaman dan memilih berkomunikasi langsung dengan lingkungan sekitarnya.

Bila ditinjau dari faktor yang mempengaruhi *smartphone addiction* dapat dikatakan bahwa 84,5% mahasiswa dengan frekuensi sebanyak 106 mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017 memiliki *self-esteem* dan kontrol diri yang tinggi sehingga dapat mengatur dan melakukan evaluasi pada diri sendiri terhadap kualitas atau keberhargaan dirinya sehingga dapat dengan bijak mengontrol penggunaan *smartphone*.

Sedangkan hasil menunjukkan sebesar 15,2% mahasiswa dengan frekuensi sebanyak 19 mahasiswa tingkat *smartphone addiction* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2017 berada pada kategori tinggi. Sebuah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pecandu media tidak dapat mengelola aktivitas kehidupan nyata (Greenfield, 1999; Young, 2007). Orang yang menggunakan internet lebih lama memiliki dukungan sosial yang buruk dan tingkat kesepian yang lebih tinggi (Nie dan Erbring, 2000).

Penelitian terdahulu tentang anteseden dan konsekuensi potensial dari kecanduan ponsel cerdas telah didukung oleh temuan utama tentang kecanduan internet dan ponsel (Kim, 2017). Jenis kecanduan perilaku ini diketahui terkait dengan hasil psikososial seperti isolasi sosial, masalah penyesuaian psikologis, konflik dalam hubungan keluarga, risiko kesehatan mental (Elhai, Dvorak, Levine, & Hall, 2017), atau tingkat malware dan risiko yang lebih tinggi terhadap sikap penggunaan *smartphone* (Herrero, Urueña, Torres, & Hidalgo, 2017b). Menurut Billieux et al. (2015b), kecanduan perilaku jenis ini erat kaitannya dengan kebutuhan untuk menjaga hubungan dan mendapatkan kepastian dari orang lain.

2. Tingkat Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Psikologi UIN Malang

Seiring dengan adanya peningkatan teknologi atau kecanggihan pada *smartphone* maka akan meningkatkan pula durasi pemakaian *smartphone* sehingga kemungkinan munculnya perilaku *phubbing* juga semakin tinggi. *Phubbing* merupakan perilaku yang seharusnya memperoleh perhatian khusus sebab perilaku *phubbing* dapat mengakibatkan seorang remaja dianggap apatis sehingga rawan terkena konflik sosial dan kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sekitar, dan secara tidak langsung akan menyebabkan terjadinya penurunan indeks prestasi, sehingga akan menurunkan kualitas pendidikan (Taufik, dkk.,2020).

Penelitian terdahulu dalam beberapa tahun terakhir telah mengungkapkan bahwa efek negatif pada kehidupan sehari-hari karena meningkatnya fenomena *phubbing* mungkin lebih drastis dari perkiraan semula. Studi telah menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* berdampak negatif terhadap kepuasan dan kepuasan yang diperoleh dari hubungan tersebut antara mitra (Krasnova, Abramova, Notter, & Baumann, 2016; Vanden Abeele, Antheunis, & Schouten, 2016).

Hal tersebut di dukung oleh hasil yang menunjukkan bahwa tingkat Perilaku *Phubbing* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 diperoleh yaitu sebesar 67,2% mahasiswa dengan frekuensi sebanyak 84 mahasiswa berada pada kategori sedang, sebesar 18,4% mahasiswa dengan frekuensi sebanyak 23 mahasiswa berada pada kategori tinggi, dan sebesar 14,4% mahasiswa dengan frekuensi sebanyak 18 berada pada kategori rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat perilaku *phubbing* mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 berada pada kategori sedang didasarkan pengambilan data dari 125 responden.

Dari penelitian ini menunjukkan hasil kategori sedang menuju tinggi, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adiksi terhadap *smarthphone*, kecanduan terhadap internet, adiksi sosial media, adiksi terhadap game, kontrol diri, dan empati. Hal ini menyebabkan munculnya ganggun-gangguan dalam berkomunikasi secara langsung. Pada penelitian terdahulu dari University Of Maryland menyebutkan bahwa seorang juga dapat berubah menjadi lebih egois dan antisosial saat sedang menggunakan *smartphone*, mereka lebih merasa dekat dengan orang lain yang berada sangat jauh dari mereka, dan justru lebih mengabaikan orang-orang yang berada disekitar mereka, dan cenderung mengabaikan sesuatu yang semestinya menjadi fokus utama mereka (Taufik, dkk.,2020).

Chotpitayasunondh dan Douglas (2016) mengidentifikasi bahwa individu dengan kecanduan *smartphone* dan paparan *phubbing* oleh orang lain dapat menyebabkan mereka menunjukkan perilaku *phubbing*. Menurut (Taufik, dkk.,2020) faktor resiko kecanduan *smartphone* berkorelasi dengan teori belajar sosial yang menjelaskan bahwa suatu perilaku atau *Behavior* (B) muncul akibat hasil dari

pengaruh lingkungan atau *Environment* (E), yang kemudian memberikan efek timbal balik kepada dirinya atau *Person* (P) yang saling terkait dengan sangat erat dan saling berpengaruh (*interlocking*). Perbedaan-perbedaan individual, seperti faktor biologis, keterampilan sosial, dan kemampuan mengendalikan emosi akan berinteraksi dengan pengaruh-pengaruh sosialisasi untuk menentukan pola awal dari penggunaan substansi. Adanya pengamatan dan pengalaman langsung dengan substansi menjadi faktor yang sangat penting ketika pengalaman tersebut berlanjut.

Sementara 14,4% mahasiswa dengan frekuensi sebanyak 18 mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 yang masuk dalam kategori rendah, yang artinya masih ada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 yang dapat dengan bijak mengontrol dirinya dalam menggunakan *smartphone* sehingga tidak adanya hambatan dalam melakukan proses komunikasi. Bila dalam proses komunikasi dengan lingkungan sekitar menghasilkan kualitas komunikasi & hubungan interpersonal yang baik maka kesejahteraan psikologis akan terpenuhi.

3. Pengaruh *Smartphone Addiction* terhadap Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Psikologi UIN Malang

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh antara *smartphone addiction* terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dapat diketahui bahwa berdasarkan hasil uji diketahui bahwa R menunjukkan korelasi berganda antara *Smartphone Addiction* terhadap Perilaku *Phubbing* adalah sebesar 0,773 hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan korelasi kuat secara positif yang mana semakin tinggi variabel *Smartphone Addiction* maka akan meningkatkan variabel Perilaku

Phubbing. Pada Koefisien determinasi atau R Square menunjukkan 0,597 berarti bahwa variabel *Smartphone Addiction* mempengaruhi secara langsung variabel Perilaku *Phubbing* sebesar 59,7% sedangkan $(100-59,7)\% = 40,3\%$ dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel *Smartphone Addiction*.

Hal ini menjelaskan bahwa semakin tinggi variabel *smartphone addiction* maka mendorong seseorang untuk melakukan perilaku *phubbing*. Beberapa penelitian juga telah dilakukan untuk memahami persepsi individu terhadap para pelaku *phubbing* (*phubbers*). Responden usia dewasa yang lebih tua (rata-rata berusia 70 tahun) mengungkapkan bahwa *phubbing* bersifat cenderung bersifat *offensif*, melanggar etika sosial, dan menggambarkan bahwa lebih sedikit situasi dan keadaan perilaku *phubbing* dapat diterima. Orang dewasa yang lebih tua tampaknya kurang toleran terhadap perilaku *phubbing* dibandingkan dengan orang dewasa yang lebih muda sebagaimana dibuktikan oleh 50% orang dewasa yang lebih muda yang percaya bahwa menggunakan *smartphone* di restoran dapat diterima dibandingkan dengan hanya 26% orang dewasa yang memiliki pandangan yang sama (Taufik, dkk.,2020).

Dampaknya buruknya pun cukup signifikan baik ditinjau dari lingkungan sosial maupun dari segi prestasi, sikap apatis atau tidak peduli pada lingkungan membuat individu kehilangan motivasi, kreatifitas, gangguan fokus yang dapat mereduksi interaksi sosial yang sesungguhnya.

Berdasarkan survey yang sudah dilakukan dalam penelitian ini, mayoritas mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Maik Ibrahim Malang Angkatan 2017 tidak bisa lepas dari *smartphone*-nya dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Sehingga tidak sedikit pula mahasiswa yang melakukan perilaku *phubbing* yang mana

perilaku tersebut dapat menghambat proses komunikasi secara langsung dan mempengaruhi hubungan interpersonal.

Banyak langkah dan sikap yang ditempuh untuk mengatasi masalah – masalah yang diakibatkan oleh gadget problem ini, baik kecanduan smartphone dan perilaku phubbing yakni melalui upaya pengendalian bahaya pemakaian smartphone pada anak dan remaja yakni dengan adanya regulasi pembatasan pemakaian gadget. Berbagai bentuk upaya kampanye pun juga dilakukan untuk menolak phubbing bertema “stop phubbing” yang dilakukan oleh masyarakat dunia diberbagai negara baik melalui media sosial, surat kabar, poster, gambar, maupun video, dengan pesan “stop phubbing”. Salah satunya kampanye stop phubbing di Indonesia sebagaimana yang pernah dilakukan oleh Starbuck Indonesia yakni kampanye Let’s Disconnect to Connect yang disebarakan melalui media sosial, salah satunya official account LINE Starbucks Indonesia, pada tahun 2018 periode Februari hingga April dan Stiker “Put Your Phone Here” yang ada semua gerai Starbuck (Normawati, 2018). Aksi kampanye ditujukan sebagai protes dari perilaku phubbing sehingga menciptakan efek dan dampak yang diinginkan yakni stop melakukan perilaku phubbing.

Hasil korelasi berganda antara *Smartphone Addiction* terhadap Perilaku *Phubbing* adalah sebesar 0,773 hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan korelasi kuat secara positif yang artinya semakin tinggi tingkat *smartphone addiction* mahasiswa tersebut maka semakin besar peluang untuk melakukan perilaku *phubbing*. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Karadag et al. dan Chotpitayasunondh & Douglas yaitu terdapat hubungan antara kecanduan smartphone dengan phubbing 0,721. Juga didapatkan koefisien korelasi yaitu masing-masing sebesar 0.569 yang berarti terdapat hubungan yang bermakna dengan kekuatan kuat dengan penelitian Karadag et al., yaitu kekuatan korelasi hubungan

skor kecanduan smartphone dan perilaku phubbing kategori kuat (Taufik, dkk.,2020).

H. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilaksanakan terdapat hambatan-hambatan dalam melakukan penelitian diantaranya yaitu :

1. Peneliti cukup kesulitan untuk meminta reesponden mengisi kuisisioner *online* melalui *google form* dikarenakan faktor internal responden seperti lambat merespon, tidak membuka *handphone*, tidak membuka chat, dll.
2. Adanya beberapa item dari skala perilaku *phubbing* yang hampir serupa dengan item skala *smartphone addiction* sehingga harus memfilter penggunaan item yang serupa di antara kedua variabel tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tingkat *Smartphone Addiction* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 yaitu sebanyak 106 mahasiswa berada pada kategori rendah dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat *smartphone addiction* mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 berada pada kategori rendah. Ini membuktikan bahwa mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 dapat mengontrol dengan bijak penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari.
2. Tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 yaitu sebanyak 84 mahasiswa berada pada kategori sedang, sebanyak 23 mahasiswa berada pada kategori tinggi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat perilaku *phubbing* mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 berada pada kategori sedang menuju tinggi. Ini membuktikan bahwa mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017 melakukan pengabaian terhadap orang-orang di lingkungan sekitarnya dengan memfokuskan diri pada *smartphone* sehingga dapat terganggunya proses komunikasi. Perilaku *phubbing* yang

tinggi ini dapat dipengaruhi oleh gangguan komunikasi dan obsesi terhadap *smartphone* karena dorongan akan kebutuhan menggunakan *smartphone* yang tinggi walaupun sedang melakukan komunikasi secara langsung dengan lingkungan sekitar.

3. Berdasarkan hasil uji regresi berganda antara *smartphone addiction* dengan perilaku *phubbing* diketahui bahwa R menunjukkan korelasi berganda antara *Smartphone Addiction* terhadap Perilaku *Phubbing*. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan korelasi kuat secara positif yang mana semakin tinggi variabel *Smartphone Addiction* maka akan meningkatkan variabel Perilaku *Phubbing*. Pada Koefisien determinasi atau R Square menunjukkan bahwa variabel *Smartphone Addiction* mempengaruhi secara langsung variabel Perilaku *Phubbing*.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan di dalamnya. Untuk itu, peneliti memberikan beberapa saran untuk pertimbangan sebagai penyempurnaan penelitian selanjutnya.

1. Bagi Subyek Penelitian

Smartphone Addiction adalah variabel yang paling dekat dengan perilaku *phubbing*. Apabila individu sudah memiliki ketergantungan terhadap *smartphone*-nya, hal ini tidak hanya menyebabkan perilaku *phubbing* terjadi dengan mudah, namun bisa berdampak kepada hal yang lebih buruk seperti psikosomatis dan gangguan sehari-hari. Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang telah penulis uraikan di atas, maka penulis dapat memberikan saran yang mungkin dapat menjadi acuan bagi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik

Ibrahim Malang angatan 2017 agar memiliki tingkat *Smartphone Addiction* dan Perilaku *Phubbing* yang rendah diantaranya adalah :

- a) Bermain *smartphone* sebaiknya tidak dilakukan secara berlebihan, untuk memiliki tingkat *Smartphone Addiction* yang rendah salah satu hal utama yang dapat dilakukan adalah melakukan penarikan diri terhadap *smartphone* dengan cara menahan diri untuk tidak menggunakan *smartphone* secara terus menerus agar tidak mudah merasa resah dan gelisa ketika jauh dari *smartphone*.
- b) Pengguna *smartphone* sebaiknya memiliki tingkat perilaku *phubbing* yang rendah, salah satu hal utama yang dapat dilakukan untuk memiliki tingkat perilaku *phubbing* yang rendah adalah tidak terobsesi terhadap *smartphone* dengan cara mengatur penggunaan *smartphone* sehingga tidak merasa cemas ketika jauh dari *smartphone*.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya agar lebih memperbanyak lagi ahan referensi sehingga penelitian yang dilakukan selanjutnya bisa lebih baik dari penelitian sebelumnya untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baru serta menambah wawasan yang lebih luas lagi bagi peneliti. Disarankan untuk meneliti tipe atau jenis perilaku *phubbing* secara mendalam seperti *phubbing* dalam lingkup pendidikan, *phubbing* dalam pekerjaan, *phubbing* dalam keseharian dan lain-lain agar dapat memberikan perbandingan antara fenomena-fenomena *phubbing* yang ada. Penelitian ini tidak mungukur perilaku *phubbing* yang dilakukan responden secara mendalam di segala kondisi. Peneliti hanya melihat perilaku *phubbing* yang dilakukan responden dalam lingkup interaksi mahasiswa kepada sesamanya.

Selain itu juga disarankan untuk meneliti perilaku *phubbing* dengan melibatkan unsur-unsur adiksi lain yang terdapat dalam ponsel seperti adiksi *game*, adiksi sosial media, adiksi internet. Peneliti juga menduga

bisa ditemukan temuan yang khas dari perilaku *phubbing* jika dilakukan oleh rentang usia yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, D. (2016). Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *E-Journal Bimbingan dan Konseling Edisi 3 Tahun ke-5*, 86-96.
- Archarya et al., (2013). *A Study on Some of the Common Health Effects of Cell-Phones amongst College Student. J Community Med Health Educ*, 3:4
<http://dx.doi.org/10.4172/2161-0711.1000214>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armayati, L. (2014). Pengaruh Kecanduan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja. *JurnalAn-Nafs*. Vol. 8. No. 2.
- Alto, P. (2016). *Phubbing explained: delvy survey reveals pressures behind antisocial smartphone behavior*.
- APJII. (2020). Survei pengguna internet di Indonesia. Retrieved from <https://apjii.or.id/survei2019x/kirimlink>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2015). Profil pengguna internet indonesia 2015. Diakses melalui <https://apjii.or.id/downfile/file/profilpenggunainternetindonesia2015.pdf>
- Azwar, S. (2011). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Backer, Elisa. (2010). "Using Smartphone and Facebook in A Major Assessment: The Student Experience". *E-Journal. Australia: University of Ballarat*. Diakses melalui <https://www.researchgate.net/publication>.
- Bian, M. & Leung L. (2014). Linking Loneliness, Shyness, Smartphone Addiction and Patterns of Smartphone use to Capital. *Journal: Social Science Computer Review*, 1-19
- Billieux, J., Van der Linden, M., & Rochat, L. (2008). The role of impulsivity in actual and problematic use of the mobile phone. *Applied Cognitive Psychology*, 22(9), 119501210

- Creswell, John W. (2012). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “*phubbing*” becomes the norm: the antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computer in Human Behavior*, 63, 9-18
- Cho, S., & Lee, E. (2015). Development of a Brief Instrument to Measure *Smartphone Addiction* Among Nursing Students. Research Institute of Nursing Science. DOI: 10.1097/CIN.0000000000000132
- Chiu, Shao-I. (2014). *The relationship between life stress and smartphone addiction on taiwanese university student: A meditation model of learning self efficacy and social efficacy*. *Computers in Human Behavior*, 34, (2014) 49-57
- David, M. E., Robert, J. A. (2017) Phubbed and Alone: Phone Snubbing, Social Exclusion, and Attachment to Social Media. *JACR*, volume 2, number 2
- Demirci K, Orhan H, Demirdas A, et al. (2014) Validity and reliability of the Turkish version of the smartphone addiction scale in a younger population. *Bulletin of Clinical Psychopharmacology* 24(3): 226–234.
- Derks, D., & Bakker, A. B. (2012). Smartphone Use, Work-Home Interference, and Burnout: A Study on the Role of Recovery. *Applied Psychology*, 63(3), 411-440. Doi: 10.1111/j.1416-0597.2012.00530.x
- DeVito, Joseph. A. (2015). *Human Communication. The Basic Course. Thirteenth Edition*. USA: Pearson Education.
- Divan HA, Khelfets L, Obel C, et al. (2012) Cell phone use and behavioural problems in young children. *Journal of Epidemiology & Community Health* 66: 524–539.
- Emarketer. (2015, September 17). Asia-pacific boasts more than 1 billion smartphoneusers. Diakses melalui <https://www.emarketer.com/Article/Asia-Pacific-Boasts-More-Than-1-Billion-Smartphone-Users/1012984>
- End, C. M., Worthman, S., Mathews, M. B., & Wetterau, K. (2009). Costly Cell Phones: The Impact of Cell Phone Rings on Academic Performance. *Teaching of Psychology*, 37(1), 55-57

- Gary B. S., Thomas J. C., & Misty E. V. (2007). *Discovering Computers : Fundamentals, 3rd.* (Terjemahan). Jakarta: Salemba Infotek
- Greenfield DN (1999) *Virtual Addiction*. Oakland, CA: New Harbinger Publications.
- Haigh, A. (2015). Stop phubbing. Retrieved from <http://stopphubbing.com>
- Kabar Bisnis. (2015, Desember 02). Di indonesia, pengguna smartphone tumbuh 33% saban tahun. Diakses melalui <http://www.kabarbisnis.com/read/2862838/di-indonesia--penggunaan-smartphone-tumbuh-33--saban-tahun>.
- Kadarag, E., Tosuntas, S. B., Erzem, E., Duru, P., Bostan, N., Sahin, B. M., ... 11 Babadag, B. (2015). Determinants of phubbing , which is the sum of many virtual addictions : a structural equation model. *Journal of Behavior Addictions*, 4(2), 60–74. doi: 10.1556/2006.4.2015.005
- Krasnova, H., Abramova, O., Notter, I., &Baumann, A. (2016). Why phubbing is toxic for your relationship: Understanding the role of *smartphone* jealousy among “Generation Y” users. In Paper presented at European Conference in Information Systems. Istanbul: Turkey.
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013).Development and Validation of a Smartpone Addiction Scale (SAS). *Jounal open Acces Freely available online*
- Kwon, M., Lee, J.Y., Won, W.Y., Park, J.W., Min, J.A., Hahn, C.,... Kim, D.J. (2013). *Development and validition of a smartphone addiction scale (SAS)*. *Plos One*, 8, 1-7
- Kwon, M., Yang, S., (2013). The *smartphone addiction* scale: development and validation of a short version for adolescent. *PLOS One*, 8 (12), 1-7 .doi: 10.1371/journal.pone.008355
- Lachmann, B., Sindermann, C., Sariyska, R. Y ., Luo. R., Melchers, M. C., Beeker, B., Montag, C. (2018). *The role of empathy and life satisfaction in internet and smartphone use Disorder*. *Frontiers in psychology*, 9. doi:10.3389/fpsyg.2018.00398
- Lin Y-H Chang L-R, Lee Y-H, Tseng H-W, Kuo TBJ, *et al.* (2014) Development and Validation of the *Smartphone Addiction Inventory* (SPAI). *PloS ONE* 9(6):e98312. Doi:10.1371/journal.pone.0098312

- Malouf, E. T., Schaefer, K. E., Witt, E. A., Moore, K. E., Stuewig, J., & Tangney, J. P. (2013). The brief self-control scale predicts jail inmates' recidivism, substance dependence, and post-release adjustment. *Personality & Social Psychology Bulletin*, 40(3), 334-347. <http://dx.doi.org/10.1177/0146167213511666>.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Purniawan, W. A. (2017). Penggunaan smartphone dan interaksi social pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan, Sleman, Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1), 12-18. ISSN: 2087-2879.
- Niekamp, Raymond A. (2003). *Audience Activity Among Users Of The World Wide Web. A Thesis*, The Pennsylvania State University.
- Nie NH and Erbring L (2000) Debating the societal effects of the internet: Connecting with the world. *Public Perspective* 11: 42–43.
- Prasetyo, R. A. (2017) Hubungan antara kecanduan Gadget dengan Empati pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Roberts, A. J., Roberts, Yaya, L., H. P., Manolis, Chris., (2014). The Invisible addiction: Cell-phone activities and addiction among male and female college students. *Journal of Behavioral Addictions*
- Rotondi, V., Stanca, L., & Tomasuolo, M. (2017). *Connecting alone: Smartphone use, quality of social interactions and well-being. Journal of Economic Psychology*, 63, 17-26. Doi: 10.1016/j.joep.2017.09.001
- Shaffer HJ (1996) Understanding the means and objects of addiction: Technology, the internet, and gambling. *Journal of Gambling Studies* 12(4): 461–469.
- Sparks, Glenn, G. (2013). *Media Effects Research, A Basic Overview*, 4th ed. USA: Wadsworth
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Shaw M and Black DW (2008) Internet addiction: Definition, assessment, epidemiology and clinical management. *CNS Drugs* 22: 353–365.

- Ugur, N. G., Koc. T. (2015). Time for digital detox: misuse of mobile technology and phubbing. *Social and Behavioral Science*, 195, 1022-1031
- Van Deursen AJ, Bolle CL, Hegner SM, et al. (2015) Modelling habitual and addictive smartphone behaviour: The role of smartphone usage types, emotional intelligence, social stress, self-regulation, age, and gender. *Computers in Human Behavior* 45: 411–420.
- Wang, D., Xiang, Z., & Fesenmaier, D. R. (2014). *Smartphone Use in Everyday Life and Travel. Journal of Travel Research*, 55(1), 52-63. Doi: 10.1177/0047287514535847
- Wang, X., Xie, X., Wang, Y., Wang, P., Lei, L. (2017). Partner phubbing and depression among married Chinese adults: the roles of relationship satisfaction and relationship length. *Personality and Individual Differences*, 110, 12-17
- Young KS (2007) Cognitive behavior therapy with Internet addicts: Treatment outcomes and implications. *CyberPsychology and Behavior* 10: 671–679.
- Yuwanto, L. (2013). Pengembangan Alat Ukur Blackberry Addict. *Jurnal Proceeding PESSAT*. Bandung, 8-9 Oktober 2013. Vol. 05 Oktober 2013. ISSM:1858-2559

LAMPIRAN

Lampiran 1. Item Pool Skala *Smartphone Addiction*

Konteks Situasi :

Konteks Situasi :

a. Intra Personal

Kode	Item Pernyataan
K1.a.1	Saya menggunakan telepon genggam (HP) secara berlebihan
K1.a.2	Saya menunda-nunda mengerjakan tugas karena asyik dengan telepon genggam
K1.a.3	Saya tidak dapat menyelesaikan tugas kuliah bila tidak bersama telepon genggam
K1.a.4	Saya mengecek pemberitahuan notifikasi di telepon genggam ketika sedang mengerjakan tugas
K1.a.5	Saya sulit fokus untuk melaksanakan tugas, karena pikiran saya tertuju pada notifikasi sosial media yang saya punya
K1.a.6	Saya merasa cemas ketika melakukan aktifitas tanpa memegang telepon genggam
K1.a.7	Saya merasa nyaman ketika melakukan aktifitas dengan menggunakan telepon genggam
K1.a.8	Saya merasa bosan ketika tidak bermain telepon genggam
K1.a.9	Karena penggunaan telpon genggam yang berlebihan, terkadang pergelangan tangan dan leher merasa sakit
K1.a.10	Terkadang kepala saya merasa pusing karena terlalu sering menatap telepon genggam
K2.a.1	Saya merasa tidak sanggup jika tidak membawa telepon genggam
K2.a.2	Saya merasa tidak bisa jauh dari telepon genggam
K2.a.3	Saya merasa tidak aman ketika tidak membawa telepon genggam dalam melakukan aktifitas
K2.a.4	Saya selalu mengecek telepon genggam walaupun tidak ada pemberitahuan notifikasi di telepon genggam
K2.a.5	Saya merasa resah dan tidak sabar ketika tidak memegang telepon genggam
K2.a.6	Pikiran saya selalu tertuju pada telepon genggam walaupun saya sedang tidak menggunakannya
K3.a.1	Saya tidak bisa mengonrol diri saya untuk berhenti sejenak lepas dari telepon genggam
K3.a.2	Saya terus menerus mengecek telepon genggam
K3.a.3	Saat saya berharap untuk mengurangi penggunaan telepon genggam seringkali saya gagal untuk melakukannya
K3.a.4	Orang-orang di sekitar saya mengatakan bahwa saya terlalu bergantung

	pada telepon genggam
--	----------------------

Lampiran 2. Item Pool Skala Perilaku *Phubbing*

Konteks Situasi :

- a. Intra Personal
- b. Teman biasa

Kode	Item Pernyataan
K1.c.1	Ketika telepon genggam (HP) saya berdering, saya akan segera menjawab telepon tersebut walaupun saya sedang berbicara hal penting dengan teman saya.
K1.c.2	Ketika saya sedang berbicara dengan orang lain, saya bisa memotong pembicaraan demi melakukan panggilan telepon yang tidak penting.
K1.c.3	Saya lebih memilih untuk membiarkan panggilan masuk pada telepon genggam (HP) saya ketika sedang berbicara dengan teman.
K1.c.4	Saya akan membalas pesan/chat masuk ditelepon genggam (HP) saya meskipun saya sedang berbicara dengan teman.
K1.c.5	Membalas pesan/chat ketika sedang berkomunikasi dengan teman adalah hal yang wajar menurut saya.
K1.c.6	Ketika saya berbicara dengan teman saya, saya akan mengabaikan chat/pesan masuk ditelepon genggam (HP) saya.
K1.c.7	Saya suka mengirim pesan/chat sambil berbicara dengan teman.
K1.c.8	Mengirim pesan/chat ketika sedang berkomunikasi dengan teman adalah hal yang wajar menurut saya.
K1.c.9	Mata saya tertuju kepada telepon genggam (HP) ketika saya sedang mengobrol bersama teman hanya untuk mengecek apakah ada notifikasi yang masuk.
K1.c.10	Saya selalu mengecek notifikasi pada telepon genggam (HP) saya walaupun saya sedang berbicara dengan teman.
K1.c.11	Saya akan mengabaikan notifikasi yang muncul di telepon genggam (HP) ketika saya sedang berbicara dengan teman.
K1.a.1	Ketika saya bangun tidur, yang pertama kali saya cari adalah telepon genggam (HP) saya.
K1.a.2	Sulit bagi saya untuk lepas daritelepon genggam (HP).
K2.a.1	Ketika saya pergi dan lupa membawa telepon genggam (HP), saya merasa cemas.
K2.a.2	Saya merasa cemas ketika saya jauh dari telepon genggam (HP).
K2.a.3	Saya selalu menggunakan telepon genggam (HP) saya setiap waktu.
K2.b.1	Saat sedang bimbingan dengan dosen dan ada notifikasi diponsel saya, terkadang saya mengecek telepon genggam (HP) saya terlebih dahulu.
K2.c.1	Saya dapat mengontrol perilaku saya untuk tidak <i>phubbing</i> (menccek HP saya), saat sedang berbicara dengan teman.

Lampiran 3. Skala *Smartphone Addiction*

Skala *Smartphone Addiction*

Nama :

Jenis Kelamin :

Usia :

Berapa jam anda menggunakan telepon genggam (Handphone) dalam sehari ?

- 24 jam
- 16 jam
- 8 jam
- < 8 jam

Berikut ini adalah sejumlah pernyataan, dan pada setiap pernyataan terdapat empat pilihan jawaban. Berikan tanda (X) pada kotak pilihan yang anda anggap paling sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya pada diri anda.

Dibuat pilihan jawaban dengan skala :

STS = Sangat Tidak Sesuai TS = Tidak Sesuai
S = Sesuai SS = Sangat Sesuai

No.	Item Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya menggunakan telepon genggam (HP) secara berlebihan				
2.	Saya menunda-nunda mengerjakan tugas karena asyik dengan telepon genggam				
3.	Saya tidak dapat menyelesaikan tugas kuliah bila tidak bersama telepon genggam				
4.	Saya mengecek pemberitahuan notifikasi di telepon genggam ketika sedang mengerjakan tugas				
5.	Saya sulit fokus untuk melaksanakan tugas, karena pikiran saya tertuju pada notifikasi sosial media yang saya punya				
6.	Saya merasa cemas ketika melakukan aktifitas tanpa memegang telepon genggam				
7.	Saya merasa nyaman ketika melakukan aktifitas dengan menggunakan telepon genggam				
8.	Saya merasa bosan ketika tidak bermain telepon genggam				

9.	Karena penggunaan telpon genggam yang berlebihan, terkadang pergelangan tangan dan leher merasa sakit				
10.	Terkadang kepala saya merasa pusing karena terlalu sering menatap telepon genggam				
11.	Saya merasa tidak sanggup jika tidak membawa telepon genggam				
12.	Saya merasa tidak bisa jauh dari telepon genggam				
13.	Saya merasa tidak aman ketika tidak membawa telepon genggam dalam melakukan aktifitas				
14.	Saya selalu mengecek telepon genggam walaupun tidak ada pemberitahuan notifikasi di telepon genggam				
15.	Saya merasa resah dan tidak sabar ketika tidak memegang telepon genggam				
16.	Pikiran saya selalu tertuju pada telepon genggam walaupun saya sedang tidak menggunakannya				
17.	Saya tidak bisa mengontrol diri saya untuk berhenti sejenak lepas dari telepon genggam				
18.	Saya terus menerus mengecek telepon genggam				
19.	Saat saya berharap untuk mengurangi penggunaan telepon genggam seringkali saya gagal untuk melakukannya				
20.	Orang-orang di sekitar saya mengatakan bahwa saya terlalu bergantung pada telepon genggam				

Lampiran 4. Skala Perilaku *Phubbing*

Skala Perilaku *Phubbing*

Nama :

Jenis Kelamin :

Usia :

Berikut ini adalah sejumlah pernyataan, dan pada setiap pernyataan terdapat empat pilihan jawaban. Berikan tanda (X) pada kotak pilihan yang anda anggap paling sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya pada diri anda.

Dibuat pilihan jawaban dengan skala :

STS = Sangat Tidak Sesuai TS = Tidak Sesuai
S = Sesuai SS = Sangat Sesuai

No.	Item Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Ketika telepon genggam (HP) saya berdering, saya akan segera menjawab telepon tersebut walaupun saya sedang berbicara hal penting dengan teman saya.				
2.	Ketika saya sedang berbicara dengan orang lain, saya bisa memotong pembicaraan demi melakukan panggilan telepon yang tidak penting.				
3.	Saya lebih memilih untuk membiarkan panggilan masuk pada telepon genggam (HP) saya ketika sedang berbicara dengan teman.				
4.	Saya akan membalas pesan/chat masuk ditelepon genggam (HP) saya meskipun saya sedang berbicara dengan teman.				
5.	Membalas pesan/chat ketika sedang berkomunikasi dengan teman adalah hal yang wajar menurut saya.				
6.	Ketika saya berbicara dengan teman saya, saya akan mengabaikan chat/pesan masuk ditelepon genggam (HP) saya.				
7.	Saya suka mengirim pesan/chat sambil berbicara dengan teman.				
8.	Mengirim pesan/chat ketika sedang berkomunikasi dengan teman adalah hal yang wajar menurut saya.				
9.	Mata saya tertuju kepada telepon genggam (HP) ketika saya sedang mengobrol bersama				

	teman hanya untuk mengecek apakah ada notifikasi yang masuk.				
10.	Saya selalu mengecek notifikasi pada telepon genggam (HP) saya walaupun saya sedang berbicara dengan teman.				
11.	Saya akan mengabaikan notifikasi yang muncul di telepon genggam (HP) ketika saya sedang berbicara dengan teman.				
12.	Ketika saya bangun tidur, yang pertama kali saya cari adalah telepon genggam (HP) saya.				
13.	Sulit bagi saya untuk lepas dari telepon genggam (HP).				
14.	Ketika saya pergi dan lupa membawa telepon genggam (HP), saya merasa cemas.				
15.	Saya merasa cemas ketika saya jauh dari telepon genggam (HP).				
16.	Saya selalu menggunakan telepon genggam (HP) saya setiap waktu.				
17.	Saat sedang bimbingan dengan dosen dan ada notifikasi di ponsel saya, terkadang saya mengecek telepon genggam (HP) saya terlebih dahulu.				
18.	Saya dapat mengontrol perilaku saya untuk tidak <i>phubbing</i> (mengecek HP saya), saat sedang berbicara dengan teman.				

Lampiran 5. Skor Responden Skala *Smartphone Addiction*

No.	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	X.11	X.12	X.13	X.14	X.15	X.16	X.17	X.18	X.19	X.20	Total
1	3	3	4	3	4	3	4	4	1	2	3	3	3	4	4	3	1	3	3	2	60
2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	51
3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	74
4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	1	1	1	2	1	50
5	4	4	2	4	3	2	3	4	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	1	54
6	3	3	2	4	2	1	4	1	4	3	1	4	1	2	1	1	1	1	1	1	41
7	3	3	2	3	1	2	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	43
8	2	2	1	2	1	3	3	2	4	1	2	2	3	1	2	2	3	3	4	2	45
9	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	53
10	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	47
11	4	3	4	2	1	4	4	3	4	1	3	4	3	4	2	1	1	4	2	4	58
12	2	1	2	2	1	2	3	3	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	34
13	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
14	2	3	3	1	2	4	3	3	1	3	3	3	3	1	2	2	2	2	3	1	47
15	3	3	4	2	1	1	3	2	4	4	1	1	1	4	2	1	1	3	2	1	44
16	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	49
17	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	1	2	2	3	2	2	1	2	4	1	47
18	2	2	1	3	1	1	3	2	4	4	2	2	1	1	1	2	1	3	1	1	38
19	2	3	1	2	1	1	1	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	3	2	1	35
20	3	3	3	3	2	1	3	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	50
21	3	3	1	3	3	1	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	1	2	2	1	45
22	2	3	1	2	2	3	4	4	1	4	4	4	4	4	3	1	1	1	1	1	50
23	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	2	70
24	1	1	2	2	2	1	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	30
25	3	3	4	3	2	2	3	4	1	1	4	4	2	3	3	1	2	2	2	1	50
26	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
27	3	2	1	2	3	3	3	4	1	4	3	3	3	3	3	4	1	3	3	2	54
28	3	2	3	4	3	1	3	2	4	3	2	3	2	3	2	2	1	2	3	2	50
29	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	77
30	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	53
31	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	27
32	2	2	1	3	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	40
33	4	2	1	2	1	2	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	42
34	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	60
35	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
36	3	4	3	3	2	2	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	1	2	2	2	53
37	2	2	4	3	2	1	1	4	2	1	4	2	2	2	2	2	1	3	1	1	42
38	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	45

39	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	1	1	2	3	1	48
40	3	1	4	4	2	2	3	4	2	1	3	2	3	2	2	1	2	2	2	1	46
41	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	46
42	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	56
43	3	3	2	4	3	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	1	47
44	3	3	2	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	2	2	2	2	2	3	3	57
45	3	3	1	3	2	2	3	1	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	44
46	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42
47	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	75
48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
49	4	4	3	2	2	3	2	2	2	4	3	4	3	2	2	3	2	2	3	1	53
50	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	43
51	3	2	3	3	1	1	3	3	4	4	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	41
52	3	3	1	1	2	3	3	3	3	3	3	4	3	1	1	3	1	1	2	1	45
53	3	4	2	4	2	2	2	3	3	4	2	2	3	4	2	1	2	2	2	1	50
54	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	1	44
55	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
56	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	60
57	3	3	2	2	2	2	3	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
58	1	1	4	4	2	3	3	4	1	4	4	3	3	2	2	1	1	1	1	1	46
59	4	2	4	4	4	2	2	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	57
60	2	2	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	42
61	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	48
62	4	4	2	4	3	4	3	4	1	2	1	2	3	4	3	1	1	2	3	3	54
63	2	3	1	3	1	1	2	2	1	3	3	3	3	1	2	2	1	1	2	1	38
64	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	45
65	3	2	3	3	3	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	50
66	4	4	2	3	2	3	4	4	4	4	3	3	2	3	2	2	2	3	4	2	60
67	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	51
68	4	2	4	3	1	3	4	2	4	4	2	3	2	2	3	2	4	3	3	2	57
69	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	46
70	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	37
71	3	3	2	3	4	2	3	4	3	3	1	2	2	3	3	4	3	3	2	3	56
72	3	2	2	2	2	2	3	4	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	46
73	4	4	2	2	2	3	3	3	4	4	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	54
74	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	52
75	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	48
76	3	3	3	2	2	2	4	3	1	2	3	3	3	1	2	1	1	2	2	2	45
77	1	2	1	2	1	2	2	3	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	31
78	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44
79	4	1	2	4	1	1	4	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	32

80	2	3	3	1	1	2	2	3	2	3	1	2	3	1	1	1	1	1	4	1	38
81	3	3	3	3	2	1	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	1	2	2	1	50
82	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	74
83	2	3	4	1	1	3	3	4	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	39
84	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	38
85	2	3	1	3	2	1	2	2	2	3	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	39
86	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	56
87	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	26
88	3	4	4	3	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	45
89	3	4	4	3	3	1	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2	2	1	54
90	2	2	4	4	3	1	2	3	3	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	40
91	3	4	3	4	1	1	4	2	1	4	2	4	3	3	2	1	1	3	2	1	49
92	2	3	3	3	2	3	4	4	1	1	3	3	3	2	3	2	1	1	1	2	47
93	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
94	4	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	64
95	4	3	2	2	1	1	4	4	2	4	3	3	3	3	1	1	1	3	4	1	50
96	4	4	4	4	4	1	4	1	1	1	4	4	4	4	1	1	1	4	4	1	56
97	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
98	2	4	3	4	4	3	3	3	1	1	2	2	3	2	3	3	2	3	4	1	53
99	4	3	2	4	3	2	1	3	2	4	2	3	2	4	3	4	1	2	4	3	56
100	2	2	2	2	1	1	2	1	4	4	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	35
101	3	2	3	3	2	1	3	2	3	3	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	39
102	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	3	2	3	2	1	1	1	2	1	39
103	3	4	3	4	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	3	1	49
104	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	61
105	3	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	1	3	1	3	2	43
106	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	66
107	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	71
108	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	74
109	2	3	4	3	2	4	2	2	4	1	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	59
110	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	71
111	4	2	3	1	4	4	3	2	1	2	1	1	4	3	3	2	2	4	1	3	50
112	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	2	3	1	2	2	1	2	3	2	1	50
113	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4	3	71
114	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	74
115	4	1	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73
116	2	2	3	3	2	4	4	3	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	52
117	3	3	2	3	2	1	3	1	4	2	4	4	4	4	1	3	2	2	2	1	51
118	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	3	2	4	3	3	69
119	4	2	2	2	1	1	2	4	4	4	2	3	2	1	1	1	1	1	2	3	43
120	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	30

121	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	2	3	3	64
122	3	2	4	2	2	3	3	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	36
123	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	52
124	4	4	4	3	4	3	4	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73
125	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	75

Lampiran 6. Skor Skala Perilaku *Phubbing*

No.	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	Y.11	Y.12	Y.13	Y.14	Y.15	Y.16	Y.17	Y.18	Total
1	4	1	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	3	1	4	47
2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	45
3	4	3	4	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	2	3	54
4	3	1	1	2	2	3	2	1	1	2	3	4	2	2	2	3	1	3	38
5	1	1	4	1	1	4	1	1	2	1	4	4	3	1	1	4	1	4	39
6	1	2	1	2	2	4	1	2	1	2	4	4	3	2	1	4	2	4	42
7	2	1	3	2	1	3	1	1	1	1	3	3	2	2	2	3	1	4	36
8	1	1	4	1	2	4	1	1	1	1	4	2	3	2	2	2	2	4	38
9	3	2	3	2	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	2	4	1	4	47
10	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	41
11	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	4	4	2	2	4	3	4	39
12	2	1	3	1	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	46
13	1	1	4	1	3	3	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	31
14	3	1	2	3	3	2	1	2	3	2	2	3	3	4	2	2	1	3	42
15	1	1	2	2	2	3	1	2	3	3	3	4	2	2	2	3	1	4	41
16	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	42
17	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	3	3	37
18	1	1	4	1	1	4	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	4	33
19	2	1	4	1	1	3	1	1	1	2	2	4	2	3	2	2	1	4	37
20	3	1	2	2	2	3	3	2	1	2	2	4	4	2	2	4	3	3	45
21	2	1	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	1	4	48
22	4	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	4	4	4	4	4	4	4	47
23	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	4	4	4	3	4	2	3	51
24	2	1	3	2	2	3	2	3	1	2	2	2	1	2	2	1	1	3	35
25	1	1	1	2	1	3	2	2	2	2	3	3	4	1	2	3	1	3	37
26	1	1	4	1	2	4	1	1	1	1	4	2	1	1	1	2	1	4	33
27	3	1	2	1	1	3	1	1	1	2	4	4	4	3	3	3	1	4	42
28	2	2	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	47
29	2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	64
30	2	1	3	2	3	4	2	3	3	2	2	4	3	2	2	3	2	4	47
31	3	2	3	2	4	3	2	4	3	3	3	2	3	1	1	2	1	4	46
32	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	46
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	2	2	4	31
34	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	4	3	3	2	1	3	1	2	44
35	4	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	48
36	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	1	2	4	48
37	3	1	2	1	1	4	1	1	1	1	4	2	3	4	3	4	1	4	41
38	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	40

39	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	47	
40	3	2	2	4	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	1	2	49
41	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	1	3	44
42	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	50
43	2	2	2	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	2	2	2	3	4	43
44	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	3	3	3	2	2	39
45	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	39
46	2	2	2	2	3	2	1	2	1	1	3	1	1	2	1	1	1	4	32
47	4	2	3	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	60
48	1	1	1	2	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53
49	2	1	4	2	2	3	1	1	3	2	3	4	3	4	4	2	1	3	45
50	3	2	3	2	1	3	2	1	1	1	4	3	2	2	2	2	2	3	39
51	3	1	3	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	4	29
52	3	3	3	2	1	1	2	1	1	4	1	3	1	3	3	3	1	3	39
53	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2	3	4	2	2	1	2	1	4	39
54	2	1	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	1	4	43
55	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
56	3	3	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	57
57	3	2	2	2	3	4	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	4	37
58	1	1	4	4	3	3	3	3	1	2	3	1	2	3	2	2	1	4	43
59	1	1	4	1	2	4	1	3	1	2	4	4	3	2	3	3	1	4	44
60	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	43
61	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	39
62	4	3	3	3	3	2	2	4	1	2	3	4	4	4	4	4	1	4	55
63	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	1	3	42
64	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	1	3	42
65	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	4	2	1	1	2	1	3	39
66	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	47
67	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	46
68	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	4	2	3	3	2	2	47
69	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	44
70	2	1	3	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	4	32
71	3	1	2	1	1	3	1	2	2	2	3	3	2	2	3	2	1	3	37
72	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	1	2	2	2	2	1	2	37
73	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2	39
74	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	47
75	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	40
76	1	1	4	2	2	3	2	2	1	1	3	3	3	3	3	3	1	4	42
77	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	4	33
78	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	39
79	4	1	1	1	2	1	1	2	1	1	3	4	1	3	1	1	1	4	33

80	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	4	27	
81	3	1	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	35	
82	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	4	4	3	3	4	1	4	48
83	1	1	4	2	1	4	1	1	1	1	4	4	2	1	1	2	2	4	37
84	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	37
85	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	1	1	1	2	2	3	35
86	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	46
87	1	4	1	1	3	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	26
88	3	1	3	1	1	4	1	1	1	1	3	3	2	1	2	2	1	4	35
89	3	3	4	3	2	4	4	3	3	2	3	4	4	3	4	3	3	2	57
90	2	1	3	3	2	2	3	2	1	1	4	2	2	2	2	1	1	4	38
91	2	1	2	3	3	3	1	3	1	1	2	2	2	4	2	2	1	4	39
92	2	1	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	4	46
93	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
94	2	1	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	4	4	4	3	2	3	48
95	4	1	3	2	1	3	1	1	3	1	4	4	2	2	2	3	1	4	42
96	1	1	4	1	4	4	1	1	1	1	1	4	4	1	1	4	1	4	39
97	2	2	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	1	2	41
98	1	1	1	3	1	4	2	2	1	1	1	4	3	1	2	1	1	4	34
99	3	2	4	1	2	4	1	2	4	2	3	4	1	2	1	3	1	4	44
100	3	2	4	1	1	4	1	4	1	1	4	2	1	3	2	1	1	4	40
101	1	1	2	1	1	4	2	1	1	1	4	2	1	1	1	2	1	4	31
102	1	1	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	1	1	3	39
103	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	4	44
104	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	37
105	1	1	3	3	2	3	1	2	2	2	3	4	4	2	2	1	1	3	40
106	3	1	1	4	4	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	4	50
107	4	3	2	3	4	3	4	3	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	56
108	4	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	62
109	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	4	3	4	3	2	2	3	2	53
110	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	2	4	55
111	1	4	2	4	1	2	4	2	1	3	1	3	2	1	4	2	4	2	43
112	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
113	3	2	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65
114	4	4	1	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	3	62
115	4	4	2	4	4	1	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	3	61
116	3	3	2	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	49
117	3	1	3	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	1	3	1	4	47
118	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	4	4	4	4	4	3	2	53
119	2	1	4	2	2	3	1	1	1	1	2	3	2	1	1	2	1	3	33
120	1	1	1	2	1	4	1	1	1	1	4	3	1	2	2	1	1	4	32

121	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	54
122	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	4	1	1	1	2	2	2	33
123	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	3	45
124	4	3	4	3	2	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	60
125	2	2	4	3	1	2	3	2	3	2	3	4	4	4	3	4	2	3	51

Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Skala *Smartphone Addiction*

Correlation

	VAR 00001	VAR 00002	VAR 00003	VAR0 0004	VAR 00005	VAR 00006	VAR 00007	VAR0 0008	VAR 00009	VAR 00010	VAR 00011	VAR0 0012	VAR 00013	VAR 00014	VAR0 00015	VAR0 0016	VAR 00017	VAR 00018	VAR0 00019	VAR0 0020	Total
VAR00001 Pearson Correlation	1	.448**	.351**	.402**	.091	.389**	.410**	.292**	.336**	.334**	.347**	.507**	.468**	.525**	.410**	.420**	.386**	.492**	.538**	.506**	.695**
Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.311	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00002 Pearson Correlation	.448**	1	.336**	.230**	-.020	.312**	.198*	.174	.165	.225*	.321**	.482**	.322**	.416**	.389**	.353**	.252**	.311**	.452**	.232**	.536**
Sig. (2-tailed)	.000		.000	.010	.827	.000	.027	.052	.067	.012	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.005	.000	.000	.009	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00003 Pearson Correlation	.351**	.336**	1	.353**	.056	.360**	.232**	.277**	.188*	.001	.367**	.285**	.345**	.318**	.323**	.190*	.268**	.348**	.216*	.254**	.493**
Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.539	.000	.009	.002	.035	.994	.000	.001	.000	.000	.000	.033	.002	.000	.016	.004	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00004 Pearson Correlation	.402**	.230**	.353**	1	-.016	.143	.231**	.280**	.267**	.171	.346**	.348**	.316**	.458**	.404**	.290**	.262**	.315**	.320**	.253**	.516**
Sig. (2-tailed)	.000	.010	.000		.859	.111	.010	.002	.003	.056	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.003	.000	.000	.004	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00005 Pearson Correlation	.091	-.020	.056	-.016	1	-.063	-.006	-.015	.040	.062	-.047	-.031	-.053	-.038	-.068	.008	-.006	-.071	.042	-.007	.006
Sig. (2-tailed)	.311	.827	.539	.859		.486	.951	.869	.656	.489	.599	.729	.560	.677	.454	.928	.951	.429	.645	.940	.950
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00006 Pearson Correlation	.389**	.312**	.360**	.143	-.063	1	.417**	.445**	.152	.093	.440**	.457**	.587**	.358**	.631**	.520**	.573**	.482**	.449**	.585**	.682**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.111	.486		.000	.000	.091	.303	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00007 Pearson Correlation	.410**	.198**	.232**	.231**	-.006	.417**	1	.260**	.167	.205*	.406**	.472**	.541**	.391**	.368**	.304**	.306**	.415**	.253**	.382**	.556**
Sig. (2-tailed)	.000	.027	.009	.010	.951	.000		.003	.063	.022	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.001	.000	.004	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00008 Pearson Correlation	.292**	.174	.277**	.280**	-.015	.445**	.260**	1	.090	.194*	.446**	.362**	.354**	.379**	.405**	.270**	.205*	.234**	.288**	.262**	.506**
Sig. (2-tailed)	.001	.052	.002	.002	.869	.000	.003		.316	.030	.000	.000	.000	.000	.000	.002	.022	.009	.001	.003	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00009 Pearson Correlation	.336**	.165	.188**	.267**	.040	.152	.167	.090	1	.474**	.244**	.274**	.197*	.257**	.240**	.349**	.382**	.250**	.330**	.434**	.489**
Sig. (2-tailed)	.000	.067	.035	.003	.656	.091	.063	.316		.000	.006	.002	.028	.004	.007	.000	.000	.005	.000	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00010 Pearson Correlation	.334**	.225**	.001	.171	.062	.093	.205*	.194*	.474**	1	.247**	.303**	.245**	.333**	.249**	.363**	.255**	.187*	.326**	.292**	.459**
Sig. (2-tailed)	.000	.012	.994	.056	.489	.303	.022	.030	.000		.006	.001	.006	.000	.005	.000	.004	.037	.000	.001	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00011 Pearson Correlation	.347**	.321**	.367**	.346**	-.047	.440**	.406**	.446**	.244**	.247**	1	.808**	.695**	.507**	.558**	.487**	.429**	.397**	.423**	.427**	.725**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.599	.000	.000	.000	.006	.006		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00012 Pearson Correlation	.507**	.482**	.285**	.348**	-.031	.457**	.472**	.362**	.274**	.303**	.808**	1	.635**	.505**	.539**	.493**	.406**	.392**	.476**	.457**	.748**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.000	.729	.000	.000	.000	.002	.001	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00013 Pearson Correlation	.468**	.322**	.345**	.316**	-.053	.587**	.541**	.354**	.197*	.245**	.695**	.635**	1	.508**	.575**	.491**	.454**	.465**	.492**	.483**	.742**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.560	.000	.000	.000	.028	.006	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00014 Pearson Correlation	.525**	.416**	.318**	.458**	-.038	.358**	.391**	.379**	.257**	.333**	.507**	.505**	.508**	1	.613**	.490**	.374**	.593**	.427**	.495**	.726**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.677	.000	.000	.000	.004	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00015 Pearson Correlation	.410**	.389**	.323**	.404**	-.068	.631**	.368**	.405**	.240**	.249**	.558**	.539**	.575**	.613**	1	.683**	.652**	.555**	.535**	.656**	.795**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.454	.000	.000	.000	.007	.005	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00016 Pearson Correlation	.420**	.353**	.190**	.290**	.008	.520**	.304**	.270**	.349**	.363**	.487**	.493**	.491**	.490**	.683**	1	.635**	.560**	.557**	.649**	.745**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.033	.001	.928	.000	.001	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00017	Pearson Correlation	.386	.252	.268	.262	-.006	.573	.306	.205	.382	.255	.429	.406	.454	.374	.652	.635	1	.585	.526	.620	.700
	Sig. (2-tailed)	.000	.005	.002	.003	.951	.000	.001	.022	.000	.004	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00018	Pearson Correlation	.492**	.311**	.348**	.315**	-.071	.482**	.415**	.234**	.250**	.187	.397**	.392**	.465**	.593**	.555**	.560**	.585**	1	.527**	.582**	.704**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.429	.000	.000	.009	.005	.037	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00019	Pearson Correlation	.538**	.452**	.216	.320**	.042	.449**	.253**	.288**	.330**	.326**	.423**	.476**	.492**	.427**	.535**	.557**	.526**	.527**	1	.492**	.704**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.016	.000	.645	.000	.004	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00020	Pearson Correlation	.506**	.232**	.254**	.253**	-.007	.585**	.382**	.262**	.434**	.292**	.427**	.457**	.483**	.495**	.656**	.649**	.620**	.582**	.492**	1	.742**
	Sig. (2-tailed)	.000	.009	.004	.004	.940	.000	.000	.003	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
Total	Pearson Correlation	.695**	.536**	.493**	.516**	.006	.682**	.556**	.506**	.489**	.459**	.725**	.748**	.742**	.726**	.795**	.745**	.700**	.704**	.704**	.742**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.950	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Uji Validitas Item Variabel *Smartphone Addiction*

Item Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
Item Pertanyaan 1	0,695	0,176	Valid
Item Pertanyaan 2	0,536	0,176	Valid
Item Pertanyaan 3	0,493	0,176	Valid
Item Pertanyaan 4	0,516	0,176	Valid
Item Pertanyaan 5	0,006	0,176	Tidak Valid
Item Pertanyaan 6	0,682	0,176	Valid
Item Pertanyaan 7	0,556	0,176	Valid
Item Pertanyaan 8	0,506	0,176	Valid
Item Pertanyaan 9	0,489	0,176	Valid
Item Pertanyaan 10	0,459	0,176	Valid
Item Pertanyaan 11	0,725	0,176	Valid
Item Pertanyaan 12	0,748	0,176	Valid
Item Pertanyaan 13	0,742	0,176	Valid

Item Pertanyaan 14	0,726	0,176	Valid
Item Pertanyaan 15	0,795	0,176	Valid
Item Pertanyaan 16	0,745	0,176	Valid
Item Pertanyaan 17	0,700	0,176	Valid
Item Pertanyaan 18	0,704	0,176	Valid
Item Pertanyaan 19	0,704	0,176	Valid
Item Pertanyaan 20	0,742	0,176	Valid

Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Skala Perilaku *Phubbing*

Correlations

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00012	VAR00013	VAR00014	VAR00015	VAR00016	VAR00017	Total
VAR00001 Pearson Correlation	1	.399**	-.053	.193*	.252**	.317**	.285**	.371**	.295**	.149	.198*	.429**	.363**	.291**	.307**	.498**
Sig. (2-tailed)		.000	.558	.031	.005	.000	.001	.000	.001	.097	.027	.000	.000	.001	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00002 Pearson Correlation	.399**	1	-.048	.437**	.361**	.573**	.408**	.438**	.528**	.041	.277**	.292**	.432**	.286**	.438**	.562**
Sig. (2-tailed)	.000		.594	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.650	.002	.001	.000	.001	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00003 Pearson Correlation	-.053	-.048	1	-.075	-.056	-.034	-.004	.078	-.083	.012	.016	.012	.026	.048	-.112	.168
Sig. (2-tailed)	.558	.594		.405	.538	.707	.962	.387	.356	.897	.856	.895	.777	.592	.215	.062
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00004 Pearson Correlation	.193*	.437**	-.075	1	.480**	.697**	.535**	.485**	.540**	.117	.290**	.389**	.409**	.204*	.276**	.592**
Sig. (2-tailed)	.031	.000	.405		.000	.000	.000	.000	.000	.195	.001	.000	.000	.023	.002	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00005 Pearson Correlation	.252**	.361**	-.056	.480**	1	.442**	.653**	.491**	.466**	-.030	.283**	.363**	.239**	.242**	.272**	.562**
Sig. (2-tailed)	.005	.000	.538	.000		.000	.000	.000	.000	.738	.001	.000	.007	.007	.002	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00007 Pearson Correlation	.317**	.573**	-.034	.697**	.442**	1	.600**	.528**	.612**	.016	.298**	.391**	.495**	.249**	.541**	.676**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.707	.000	.000		.000	.000	.000	.858	.001	.000	.000	.005	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00008 Pearson Correlation	.285**	.408**	-.004	.535**	.653**	.600**	1	.507**	.552**	.055	.292**	.439**	.370**	.212*	.343**	.651**
Sig. (2-tailed)	.001	.000	.962	.000	.000	.000		.000	.000	.543	.001	.000	.000	.018	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00009 Pearson Correlation	.371**	.438**	.078	.485**	.491**	.528**	.507**	1	.664**	.198*	.351**	.424**	.405**	.381**	.337**	.708**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.387	.000	.000	.000	.000		.000	.027	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00010 Pearson Correlation	.295**	.528**	-.083	.540**	.466**	.612**	.552**	.664**	1	.196*	.351**	.445**	.540**	.445**	.410**	.704**
Sig. (2-tailed)	.001	.000	.356	.000	.000	.000	.000	.000		.028	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00012 Pearson Correlation	.149	.041	.012	.117	-.030	.016	.055	.198*	.196*	1	.484**	.247**	.318**	.500**	.156	.408**
Sig. (2-tailed)	.097	.650	.897	.195	.738	.858	.543	.027	.028		.000	.005	.000	.000	.083	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00013 Pearson Correlation	.198*	.277**	.016	.290**	.283**	.298**	.292**	.351**	.351**	.484**	1	.521**	.582**	.680**	.340**	.662**
Sig. (2-tailed)	.027	.002	.856	.001	.001	.001	.001	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00014 Pearson Correlation	.429**	.292**	.012	.389**	.363**	.391**	.439**	.424**	.445**	.247**	.521**	1	.759**	.484**	.316**	.714**
Sig. (2-tailed)	.000	.001	.895	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.005	.000		.000	.000	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00015 Pearson Correlation	.363**	.432**	.026	.409**	.239**	.495**	.370**	.405**	.540**	.318**	.582**	.759**	1	.546**	.476**	.758**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.777	.000	.007	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
VAR00016 Pearson Correlation	.291**	.286**	.048	.204*	.242**	.249**	.212*	.381**	.445**	.500**	.680**	.484**	.546**	1	.345**	.673**
Sig. (2-tailed)	.001	.001	.592	.023	.007	.005	.018	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125

VAR0017	Pearson Correlation	.307**	.438**	-.112	.276**	.272**	.541**	.343**	.337**	.410**	.156	.340**	.316**	.476**	.345**	1	.567**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.215	.002	.002	.000	.000	.000	.000	.083	.000	.000	.000	.000		.000
	N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125
Total	Pearson Correlation	.498**	.562**	.168	.592**	.562**	.676**	.651**	.708**	.704**	.408**	.662**	.714**	.758**	.673**	.567**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.062	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Uji Validitas Item Variabel *Smartphone Addiction*

Item Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
Item Pertanyaan 1	0,498	0,176	Valid
Item Pertanyaan 2	0,562	0,176	Valid
Item Pertanyaan 3	0,168	0,176	Tidak Valid
Item Pertanyaan 4	0,592	0,176	Valid
Item Pertanyaan 5	0,562	0,176	Valid
Item Pertanyaan 6	0,005	0,176	Tidak Valid
Item Pertanyaan 7	0,676	0,176	Valid
Item Pertanyaan 8	0,651	0,176	Valid
Item Pertanyaan 9	0,708	0,176	Valid
Item Pertanyaan 10	0,704	0,176	Valid
Item Pertanyaan 11	0,113	0,176	Tidak Valid
Item Pertanyaan 12	0,408	0,176	Valid
Item Pertanyaan 13	0,662	0,176	Valid
Item Pertanyaan 14	0,714	0,176	Valid
Item Pertanyaan 15	0,758	0,176	Valid
Item Pertanyaan 16	0,673	0,176	Valid
Item Pertanyaan 17	0,567	0,176	Valid
Item Pertanyaan 18	-0,077	0,176	Tidak Valid

Lampiran 9. Hasil Uji Reliabilitas

Skala *Smartphone Addiction*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.921	19

Skala Perilaku *Phubbing*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.896	14

Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		125
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.19929625
Most Extreme Differences	Absolute	.053
	Positive	.046
	Negative	-.053
Kolmogorov-Smirnov Z		.590
Asymp. Sig. (2-tailed)		.878
a. Test distribution is Normal.		

Lampiran 11. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku_Phubbi Between Groups (Combined)	6193.509	42	147.464	5.673	.000
ng * Smartphone_Ad diction	Linearity 4972.939	1	4972.939	191.313	.000
	Deviation from Linearity 1220.569	41	29.770	1.145	.297
Within Groups	2131.483	82	25.994		
Total	8324.992	124			

Lampiran 12. Hasil Uji Analisis Deskriptif

Statistics

		VAR0000 1	VAR0000 2
N	Valid	125	125
	Missing	0	0
Mean		47.7280	31.9920
Std. Error of Mean		1.01767	.73287
Median		46.0000	31.0000
Mode		44.00	29.00 ^a
Std. Deviation		11.37795	8.19372
Variance		129.458	67.137
Range		54.00	39.00
Minimum		22.00	17.00
Maximum		76.00	56.00
Sum		5966.00	3999.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Kategori Hasil Uji Analisis Deskriptif Skala *Smartphone Addiction*

Kategori

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	106	84.8	84.8	84.8
	Tinggi	19	15.2	15.2	100.0
Total		125	100.0	100.0	

Kategori Hasil Uji Analisa Deskriptif Skala Perilaku *Phubbing*

Kategori

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	18	14.4	14.4	14.4
	Sedang	84	67.2	67.2	81.6
	Tinggi	23	18.4	18.4	100.0
Total		125	100.0	100.0	

Lampiran 13. Hasil Uji Hipotesis

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.773 ^a	.597	.594	5.22039

a. Predictors: (Constant), VAR00001