

PENGARUH ADIKSI *SMARTPHONE* TERHADAP PERILAKU *PHUBBING* KARANG TARUNA DI DESA SUKOREJO KECAMATAN BANGOREJO

M. Firman Wahyudi

Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Banyuwangi

Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

e-mail: firmanwahyudi157@gmail.com

Abstract

This research is motivated because in the current era the development of *Cellphones/ Smartphones* is very fast and even unavoidable. There are various kinds of comments in it, both positive and negative. No wonder now the development of this technology always overshadows changes in civilization and culture wherever they are. A new form of behavior that is formed is *phubbing*. *Phubbing* is the behavior of diverting attention to a *smartphone* while communicating with someone either to read, reply to messages or view notifications on it. This type of research uses a quantitative approach. While the sampling technique uses the *Random Sampling* technique using the *Slovin* formula.

The results showed that *Smartphone* addiction had a significant effect on the behavior of *Phubbing* Karang Taruna, Sukorejo Village, Bangorejo District. Based on the ANOVA table, the results obtained are $F = 6.946$, degrees of freedom (df) = 1, at the value of $sig = 0.014 > 0.05$, which means that this regression has an influence between the two variables. Based on the hypothesis test in the coefficients, there are 2 stages, namely first comparing t count with t table, the result is t count of 8.809 greater than 1.31253 so H_0 is rejected and H_a is accepted, which means there is an influence between *Smartphone* addiction (X) and *Phubbing* behavior (Y) and the second compares the value (Sig) with 0.05, the result is the value (Sig) of 0.014, which means 0.014 is less than the probability of 0.05 so that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is an influence between *Smartphone* addiction (X) with *Phubbing* behavior (Y).

Keywords: Karang Taruna, *Phubbing*, *Smartphone*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena di era sekarang perkembangan *Smartphone* sangat pesat dan bahkan tidak dapat dihindarkan, Terdapat berbagai

macam komentar di dalamnya baik positif maupun negatif. Tak heran kini perkembangan teknologi ini selalu membayangkan-bayangi perubahan peradaban dan budaya dimanapun berada. Bentuk perilaku baru yang terbentuk adalah *phubbing*. *Phubbing* adalah perilaku mengalihkan perhatian ke *smartphone* saat sedang komunikasi dengan seseorang baik untuk membaca, membalas pesan atau melihat notifikasi di dalamnya. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Random Sampling* dengan menggunakan rumus *Slovin*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adiksi *Smartphone* berpengaruh signifikan terhadap perilaku *Phubbing* Karang Taruna Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo. Berdasarkan table ANOVA diperoleh hasil $F = 6,946$, derajat kebebasan (df) = 1, pada nilai $sig = 0,014 > 0,05$ yang berarti regresi ini ada pengaruh antara kedua variabel. Berdasarkan uji hipotesis dalam *coefficients* terdapat 2 tahap, yaitu pertama membandingkan t hitung dengan t tabel, hasilnya t hitung sebesar 8,809 lebih besar $>$ dari 1,31253 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh antara adiksi *Smartphone* (X) dengan perilaku *Phubbing* (Y) dan yang kedua membandingkan nilai (*Sig*) dengan 0,05, hasilnya nilai (*Sig*) sebesar 0,014 yang artinya 0,014 lebih kecil $<$ dari probabilitas 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh antara adiksi *Smartphone* (X) dengan perilaku *Phubbing* (Y).

Kata Kunci: Karang Taruna, *Phubbing*, *Smartphone*

PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Pada era milenial ini, perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Salah satu teknologi yang bisa dikatakan hampir semua orang memilikinya adalah *Handphone*. Dari tahun ke tahun teknologi *Handphone* mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sampai saat ini *Handphone* sudah dilengkapi dengan berbagai fitur diantaranya radio, layanan internet, mp3, game, kamera, dan video. Fitur *Handphone* yang terbaru saat ini sudah menggunakan *processor* dan Os (*Operating System*) sehingga kemampuannya sudah setara dengan komputer. Dengan adanya fitur ini orang bisa

memanfaatkan handphne tersebut menjadi mini komputer. Dan adanya fitur ini dapat membantu seseorang mengerjakan hal-hal yang semestinya dikerjakan dikomputer sekarang bisa dikerjakan di *Handphone* dan bisa diselesaikan dengan cepat dan singkat. (Isna & Nadhila, 2013:36). *Smartphone* juga bisa digunakan untuk bersenang-senang, memanjakan diri dalam *Smarpnone* meraka dan jika ingin berhubungan dengan orang lain maupun orang terdekat meskipun terhalang dengan jarak *Smartphone* bisa terhubung dengan cara online (Rotondi, Luca, & Miriam, 2017:17–26). Didalam *Smertphone* sendiri terdapat keinginan terhubung yang sangat tinggi dengan *smartphone*, membuat hal ini mengalahkan segalanya terutama saat berkomunikasi secara langsung. Hal ini diperkuat dengan riset yang dilakukan oleh (Paulo, 2016) terkait kebiasaan yang diakibatkan dari penggunaan *smartphone* pada masyarakat di Amerika yang hasilnya bahwa sebanyak 68% responden tidak ingin diabaikan oleh seseorang yang mengalihkan fokusnya kepada *smartphone* dalam acara jamuan makan malam sebuah perusahaan. Kebiasaan mengoprasikan *Smartphone* secara berlebihan juga berdampak buruk bagi kesehatan bagi penggunanya, dampak buruk yang biasa terjadi yaitu dapat menimbulkan efek-efek kesehatan seperti sakit leher, nyeri tungkai, kurang tidur, kecanduan, serta faktor yang mempengaruhi kualitas tidur yang mengakibatkan penyakit kronis dan gangguan-gangguan neuropsikiatri menurut (Jayanti, 2013:1-4).

Adapun pengaruh yang lebih parah lagi penggunaanya dalam dunia masyarakat yaitu merusak hubungan relasional akibat timbulnya pengucilan sosial, dikucikan atau dikecualikan oleh individu lain (Meredith E & James A, 2017:156-163). dapat disimpulkan bahwa fenomena seseorang yang tidak ingin diabaikan (Alto, 2016), sehingga juga menimbulkan efek-efek kesehatan dan

gangguan-gangguan neuropsikiatri (Acharya, 2013:1-4), adapun juga kepuasan berhubungan yang berdampak depresi (Xing chao, Xiaochun, Yuhui, Pengcheng, & Li, 2017:12-17); (Hanna, Olga, Isabelle, & Annika, 2016) , pengucilan sosial yang cukup parah (Meredith E & James A, 2017), disebabkan oleh perilaku *phubbing* yang merupakan salah satu dampak dari perkembangan penggunaan *Smartphone* belakangan ini. secara khusus, istilah *phubbing* penggabungan dari kata (*phone* dan *snubbing*) menggambarkan tindakan menghina seseorang dalam pengaturan sosial dengan menggunakan teleponnya daripada berbicara dengan orang tersebut secara langsung (Haigh, 2015). Dengan kata lain, *phubbing* melibatkan dua orang atau lebih dalam interaksi sosial. Hal ini terdiri dari “*phubber*” yang didefinisikan sebagai pelaku *phubbing*, dan “*phubbee*” didefinisikan sebagai korban dari perilaku *phubbing* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016: 9-18). Struktur *Smartphone* yang sangat kompleks dan memanjakan dengan segala fiturnya, *Phubbing* adalah gangguan yang berada di antara banyak kecanduan. Meskipun tidak ada banyak bukti terkait dengan fenomena ini, *Smartphone* yang membawa fitur komputer dan akses internet membuat kita berpikir bahwa *Phubbing* selalu bersinggungan dengan kecanduan ponsel, kecanduan internet, kecanduan media sosial, dan kecanduan permainan (Karadağ, 2015:60-74).

Selain itu, dengan menggunakan data lapangan, peneliti menemukan bahwa ada Perilaku *Phubbing* yang dialami oleh Karang Taruna dipengaruhi oleh adiksi *Smartphone*. Hal ini yang menjadi dasar bagi peneliti untuk melihat pengaruh adiksi *Smartphone* terhadap perilaku *Phubbing* pada Karang Taruna di Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo. Penelitian ini dikemas dengan judul “Pengaruh adiksi *Smartphone* Terhadap perilaku *Phubbing* Karang Taruna di Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo”.

b. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* karang taruna di desa sukorejo kecamatan bangorejo.

LANDASAN TEORI

a. Perilaku Phubbing

Phubbing digambarkan dengan individu yang melihat telepon genggamnya saat berbicara dengan orang lain dimana ia berurusan dengan telpon selulernya dan menghindar dari komunikasi interpersonal. *Phubbing* berarti melecehkan seseorang dengan melihat telepon sedangkan dia alih-alih memperhatikan. Sibuk dengan ponsel selama kursus atau belajar mengajar adalah tindakan *phubbing*. 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 didalam 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.

(Karadağ, 2015:60-74) Menyebutkan dalam penelitiannya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* adalah 1) Adiksi terhadap *Smartphone*, kebutuhan terhadap teknologi pada masa sekarang lebih banyak memiliki konsekuensi seperti penggunaan teknologi yang berlebihan, jika seseorang menggunakan teknologi secara berlebihan akan mengakibatkan ketergantungan atau mengalami kecanduan. 2) Kecanduan terhadap internet,

perilaku individu yang mempergunakan komputer menyebabkan hal ini layak diteliti terutama pada konsep kecanduan komputer. Juga menjelaskan lagi bahwa komputer saja tidak menimbulkan masalah, yang menjadi masalah adalah aplikasi-aplikasi yang ada didalamnya. 3) Adiksi terhadap game, game bisa menjadi alat untuk media refreasing jika digunakan secara baik dan bisa menjadi faktor *Phubbing* jika dilakukan secara berlebihan dan bisa juga menjadi kecanduan bagi penggunanya. Menurut Individu yang tidak memiliki manajemen waktu menggunakan game untuk melepaskan diri dari masalah dan sebagai alat relaksasi mental.

b. Adiksi Smartphone

(Kwon, Kim, Cho, & Yang, 2013:1-15) Menyebutkan bahwa istilah adiksi *Smartphone* sebagai perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *Smartphone* yang dapat menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol terhadap diri seseorang. Menurut (Cho, Sumi, 2015:216-224) dalam penelitiannya 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. Jadi perilaku adiksi *Smartphone* adalah perilaku kecanduan terhadap *smartphone* sehingga pelakunya mengalami gangguan terhadap dirinya seperti kurangnya interaksi sosial.

Menurut (Kwon, Min; Kim, Dai-jin; Cho, Hyun; Yang, Soo, 2013:1-7)

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 memiliki tiga komponen yaitu, tidak dapat menyelesaikan pekerjaan, sulit berkonsentrasi dan adanya gangguan fisik saat menggunakan *smartphone*. 2) Penarikan diri, penarikan diri memiliki dua komponen yaitu, tidak bisa menahan diri untuk tidak menggunakan *smartphone* dan resah dan gelisah ketika tidak menggunakan *smartphone*. 3) Toleransi, Toleransi yang dimaksud adalah toleransi yang didefinisikan sebagai seseorang yang selalu berusaha untuk mengontrol penggunaan *smartphone* tetapi selalu gagal dalam melakukannya. Toleransi memiliki komponen tidak terwujudnya usaha untuk mengontrol penggunaan *smartphone*.

c. Karang Taruna

Karang taruna pada hakekatnya adalah wadah pembinaan dan pengembangan generasi muda demi terwujudnya kesejahteraan generasi muda. Karang Taruna mengemban misi tulus, ikhlas dan penuh rasa manusiawi dalam upaya mengatasi segala bentuk permasalahan generasi muda. Sehingga peranan karang taruna senantiasa dibutuhkan kapanpun, dimanapun demi terwujudnya masa depan yang lebih cerah bagi generasi muda, bangsa dan negara dan seluruh masyarakat Indonesia. Berpedoman pada pengertian di atas maka Karang taruna, yaitu: 1) Wadah pembinaan dan pengembangan generasi muda. 2) Tumbuh atas kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial. 3) Bergerak terutama dalam bidang kesejahteraan sosial. 4) Secara fungsional dibina dan dikembangkan oleh Departemen Sosial. Karang Taruna

berkedudukan di desa/kelurahan yang anggotanya berusia 17-40 tahun dengan sistem keanggotaan menganut stelsel pasif, dalam arti seluruh generasi muda dalam lingkungan desa/kelurahan adalah anggota karang taruna yang selanjutnya disebut warga Karang Taruna, namun ada yang aktif dan ada yang pasif. Semua anggota karang taruna memiliki hak dan kewajiban yang sama tanpa membedakan asal keturunan, suku, jenis kelamin, kedudukan sosial dan Agama (Ridwan Arif & Satmoko Adi, 2014:190-205).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang dilakukan oleh para peneliti, penelitian kuantitatif memiliki cara pandang positivisme, yaitu cara pandang yang menyatakan bahwa eksistensi kenyataan/realitas sosial dan realitas fisik adalah independen atau terpisah. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel Adiksi *Smartphone* dengan variabel *Phubbing* pada Karang Taruna. Alasan peneliti mengambil metode penelitian kuantitatif yakni karena berlandaskan filsafat positivisme, yang dilihat sebagai sesuatu yang konkrit, dapat diamati dengan panca indra yang dapat dikategorikan sebagai bentuk, warna, dan perilaku, tidak berubah dalam waktu yang relatif lama, dapat diukur dan diverifikasi, hubungan variabel bersifat kausal (sebab-akibat) dan bebas nilai. Seperti variabel yang peneliti lakukan, sesuatu yang dapat diamati dengan panca indra seperti Adiksi *Smartphone* yang dilakukan oleh Karang Taruna dan mengakibatkan berperilaku *Phubbing* dalam bentuk berkomunikasi dan hal tersebut tidak akan berubah jika seseorang yang mengalaminya belum ditangani dengan tepat. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah kurang lebih 33 orang antara lain laki-laki dan perempuan anggota Karang Taruna yang memiliki karakteristik berikut ini: 1) Anggota Karang Taruna, 2) Memiliki Smartphone, dan 3)

Berdomomisili di Desa Sukorejo. Teknik pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik *Random Sampling* dengan menggunakan rumus *Slovin*, rumus *Slovin* adalah rumus atau formula untuk menghitung jumlah sampel minimal jika perilaku sebuah populasi belum diketahui secara pasti (Nalendra, 2021).

Selanjutnya peneliti menggunakan rumus Slovin dengan tingkat *error* atau kesalahan 5% adapun rumus Slovin sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = ukuran populasi

N = ukuran sampel

e = tingkat kesalahan (%)

Berikut proses perhitungan jumlah sampel pada penelitian ini:

$$n = \frac{33}{1 + 33(0,05^2)}$$

$$n = \frac{33}{1 + 33(0,0025)}$$

$$n = \frac{33}{1 + 0,0825}$$

$$n = \frac{33}{1,0825}$$

$$n = 30$$

Dengan demikian sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 warga Karang Taruna.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data-data nama warga Karang Taruna dengan karakteristik anggota Karang Taruna, memiliki *Smartphone*, Berdomomisili di Desa Sukorejo yang di butuhkan dalam penelitian ini adalah angket

yang di isi melalui pengamatan yang berisi pernyataan mengenai terjadinya adiksi *Smartphone* terhadap perilaku *Phubbing*.

HASIL

c. Uji Normalitas

Tabel 1.1 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.48612792
Most Extreme Differences	Absolute	.111
	Positive	.098
	Negative	-.111
Test Statistic		.111
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200^{c,d}

Pada tabel hasil hitung uji normalitas *one sample kolmogorov-smirnov* dapat diketahui, bahwa nilai sig. 200. Hal ini menunjukkan, nilai *Asymp. sig. (2-tailed)* > 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji normalitas dari sampel penelitian berdistribusi normal.

d. Uji Analisis Regresi

Tabel 1.2 Uji Analisis Regresi

ANOVA

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	87.427	1	87.427	6.946	.014 ^b
Residual	352.440	28	12.587		
Total	439.867	29			

a. Dependent Variable: *PHUBBING*

b. Predictors: (Constant), ADIKSI

Tabel ANOVA dalam uji regresi linier sederhana dipakai untuk membuktikan angka probabilitas atau signifikansi untuk uji kelayakan model regresi dengan ketentuan angka probabilitas yang baik untuk digunakan sebagai model regresi adalah harus lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan table ANOVA di atas dapat diperoleh hasil nilai $F = 6.946$, derajat kebebasan (df) = 1, pada nilai $sig. = 0,014 > 0,05$ yang berarti model regresi ini ada pengaruh antara kedua variabel dan model regresi linier $Y = a + bX$ dapat digunakan.

e. Uji Hipotesis

Tabel 1.3 Uji Hipotesis

		Coefficients				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	59.432	6.747		8.809	.000
	ADIKSI	-.394	.150	-.446	-2.635	.014

a. Dependent Variable: *PHUBBING*

Uji hipotesis atau uji pengaruh bermanfaat untuk menganalisis apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak.

Ha: Pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* karang taruna.

Ho: Tidak berpengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* karang taruna.

Sementara itu, untuk memastikan apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak (dalam arti variabel X berpengaruh terhadap variabel

Y) kita dapat melakukan uji hipotesis ini dengan cara membandingkan nilai signifikansi (*Sig.*) dengan probabilitas 0,05 atau dengan cara lain yakni membandingkan nilai t hitung dengan t tabel.

DISKUSI

Penjelasan tentang temuan penelitian sebelumnya, dengan penelitian ini secara dianalisis maupun kritis dikaitkan dengan Perilaku *Phubbing* yang dialami oleh Karang Taruna dipengaruhi oleh adiksi *Smartphone*. Hal ini yang menjadi dasar bagi peneliti untuk melihat pengaruh adiksi *Smartphone* terhadap perilaku *Phubbing* pada Karang Taruna di Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo. Perbandingan ini menyoroti perbedaan temuan penelitian sebelumnya yang berpotensi memberikan perubahan perilaku dan berpengaruh adiksi *Smartphone*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul pengaruh Adiksi *Smartphone* (X) terhadap perilaku *Phubbing*(Y) Karang Taruna Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang menunjukkan nilai koefisien regresi (t) sebesar 8,809 lebih besar dari pada 1,665 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak dengan kata lain, ada pengaruh antara adiksi *Smartphone* (X) terhadap perilaku *Phubbing* (Y) Karang Taruna Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo.
2. Data dari objek yang berda dengan penelitian terdahulu berhasil membuktikan pengaruh dari variabel X (adiksi *Smartphone*) terhadap variabel Y (perilaku *Phubbing*). Dengan kata lain berarti variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.

DAFTAR PUSTAKA

- Acharya, J. (2013). A Study on Some of the Common Health Effects of Cell- Phones amongst College Students. *Journal of Community Health*.

- Alto, P. (2016, juli 05). *phubbing*. Retrieved januari 24, 2022, from explained: www.prnewswire.com.
- Cho, S. (2015). Development of a brief instrument to measure smartphone addiction among nursing students. *Research Institute of Nursing Science*.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior*.
- Haigh, A. (2015). Stop phubbing. Retrieved from <http://stopphubbing.com>.
- Hanna, K., Olga, A., Isabelle, N., & Annika, B. (2016). WHY PHUBBING IS TOXIC FOR YOUR RELATIONSHIP:.. *Twenty-Fourth European Conference on Information Systems (ECIS)*. Istanbul, Turkey.
- Isna, & Nadhila. (2013). Mempermudah hidup manusia dengan teknologi modern. *Jakarta: Panamdani*.
- Jayanti, A. (2013). A Study on Some of the Common Health Effects of Cell- Phones amongst. *Journal Community Medicine & Health Education*.
- Karadağ, E. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: a structural equation model . *Journal of Behavioral Addictions*.
- Kwon, M., Kim, D.-j., Cho, H., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. *Journal Pone*.
- Kwon, Min; Kim, Dai-jin; Cho, Hyun; Yang, Soo. (2013). The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. *Journal Pone*.
- Meredith E, D., & James A, R. (2017). Phubbed and Alone: Phone Snubbing, Social Exclusion, and Attachment to Social Media. *Journal of the Association for Consumer Research*.
- Nalendra, A. R. (2021). *Statistika Seri Dasar dengan SPSS*. Bandung:

MEDIA SAINS INDONESIA.

- Ridwan Arif, M., & Satmoko Adi, A. (2014). PERAN KARANG TARUNA DALAM PEMBINAAN REMAJA DI DUSUN CANDI DESA CANDINEGORO KECAMATAN WONOAYU KABUPATEN SIDOARJO. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Rotondi, V., Luca, S., & Miriam, T. (2017). Connecting alone: Smartphone use, quality of social interactions and well-being. *Journal of Economic Psychology*.
- Xing chao, W., Xiaochun, X., Yuhui, W., Pengcheng, W., & Li, L. (2017). Partner phubbing and depression among married Chinese adults: The roles of relationship satisfaction and relationship length. *Personality and Individual Differences*.