

**SKRIPSI**

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



**Oleh:**

**M. Firman Wahyudi**

NIM: 18122110013

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM**

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM**

**INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM**

**BLOKAGUNG BANYUWANGI**

**2022**

**SKRIPSI**

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



**Oleh:**

**M. Firman Wahyudi**

**NIM: 18122110013**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM**

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM**

**INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM**

**BLOKAGUNG BANYUWANGI**

**2022**

**SKRIPSI**

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

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Tegalsari Banyuwangi

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Sosial (S.Sos)

**Oleh :**

**M. FIRMAN WAHYUDI**

NIM: 18122110013

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM**

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM**

**INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM**

**BLOKAGUNG BANYUWANGI**

**2022**

Skripsi Dengan Judul:

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

Telah disetujui untuk diajukan dalam sidang ujian skripsi

pada tanggal : 25 Juni 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi



**HALIMATUS SA'DIAH, S.Psi., M.A.**

NIPY.3151301019001

Pembimbing



**M. RIZQON AL MUSAFIRI, M.Pd.**

NIPY. 3151629129101

## PENGESAHAN

Skripsi Saudara M. Firman Wahyudi telah di munaqosahkan kepada dewan penguji skripsi Progam Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Insitut Agama Islam Darussalam Blokagung Banyuwangi pada tanggal : 28 Juni 2022

Dan telah di terima serta di sahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial dalam Ilmu Bimbingan dan Konseling Islam.

Tim Penguji :

Ketua



**M. RIZQON AL MUSAFIRI, M.Pd.**  
NIPY. 3151629129101

Penguji I



**AFIF MAHMUDI, S.Sos., M.Sos.**  
NIPY. 3150928108401

Penguji II



**MASNIDA. M.Ag.**  
NIPY. 3151706068901

Dekan



**AGUS BAIHAQI, S.Ag., M.I.Kom.**  
NIPY. 315113018701

## **MOTTO**

“YOU’LL NEVER WALK ALONE”

(Kamu tidak akan pernah berjalan sendirian)

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kehadiran ilahi robbi yang telah memberikan rahmat, tauhiq dan hidayahnya kepada kita semua. Skripsi ini saya bersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku (Bapak dan Ibu) yang selalu memberikan seluruh usaha, doanya yang tulus, memberikan begitu besar dorongan motivasi serta tak lupa nasehat-nasehat untukku. Semoga Allah Swt senantiasa menjaga kesehatan dan melindungi beliau.
2. Kepada yang terhormat Dewan Pengasuh Pondok Pesantren Darussalam K.H Ahmad Hisyam Syafa’at yang mana dari bimbingan beliau kami mengerti apa yang menjadi tugas kami sebagai seorang santri. Semoga dari sinilah kami memperoleh ilmu yang manfaat barokah serta ridhonya.
3. Kepada yang terhormat pembimbing skripsi saya Bapak M. Rizqon Al Musafiri, M.Pd. terima kasih atas semua ilmu dan bimbingannya selama ini. Maaf jikalau saya masih kurang dari yang bapak harapkan. Mungkin saya belum bisa menjadi mahasiswa yang menjadi kebanggaan bapak, namun hanya inilah yang mampu saya berikan.

4. Kepada yang terhormat Seluruh Dosen Institut Agama Islam Darussalam Blokagung yang selalu bijak dalam memberikan arahan dan selalu sabar menghadapi mahasiswanya.
5. Untuk temen-teman BKI 2018 khususnya teman-teman satu bimbingan saya, yaitu Farid, Ma'ruf, Bisri dan lainnya selalu semangat dan teruslah berjuang, langkah kita belum berakhir, perjalanan masih panjang, teruslah berusaha menjadi insan yang lebih baik dari sebelumnya dan semoga bisa bermanfaat bagi orang lain.
6. Seluruh pihak yang telah membantu atas terselesainya skripsi ini. Yang tak bisa saya sebutkan satu persatu, tanpa bantuan kalian skripsi ini tak akan terselesaikan.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

*Bismillahirrahmanirrahim*

Yang bertanda di bawah ini saya:

Nama : M. Firman Wahyudi

NIM 18122110013

Progam : Sarjana Strata Satu (S1)

Institusi : IAI Darussalam Blokagung Banyuwangi

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Banyuwangi, 25 Juni 2022

Saya yang menyatakan,



**M. FIRMAN WAHYUDI**

NIM. 18122110013

## ABSTRAK

**M. Firman Wahyudi, 2022. Pengaruh Adiksi *Smartphone* Terhadap Perilaku *Phubbing* Karang Taruna Di Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo, Pembimbing M. Rizqon Al Musafiri, M.Ag.**

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

Penelitian ini dilatarbelakangi karena di era sekarang perkembangan *Handphone/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-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*, yaitu rumus atau formula untuk menghitung jumlah sampel minimal jika perilaku sebuah populasi belum diketahui secara pasti.

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).

## ABSTRACT

**M. Firman Wahyudi, 2022. The Effect of *Smartphone* Addiction on Youth *Phubbing* Behavior in Sukorejo Village, Bangorejo District, Supervisor M. Rizqon Al Musafiri, M.Ag.**

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

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, which is a formula for calculating the number of samples if a minimum behavior is not known for certain.

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).

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya. Semoga sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shollallahu Alaihi Wassalam. Berkat pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Adiksi *Smartphone* terhadap perilaku *Phubbing* Karang Taruna di Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo”. Penulis menyadari bahwa dalam melaksanakan kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi, tidak lepas dari bimbingan, dukungan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Ahmad Munib Syafa'at, Lc., M.E.I. selaku Rektor Institut Agama Islam Darussalam Blokagung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Institut Agama Islam Darussalam Blokagung.
2. Agus Baihaqi, S.Ag., M.I.Kom. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Darussalam Blokagung yang telah memberikan izin dan dukungan penelitian ini.
3. Halimatus Sa'diyah, S.Psi., M.A. Ketua Prodi BKI Fakultas Dakwah dan Komunikasi Institut Agama Islam Darussalam Blokagung yang telah membimbing dan memberikan kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.

4. M. Rizqon Al Musafiri, M.Pd. selaku dosen dalam penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Tegalsari Banyuwangi.
6. Ketua dan Anggota Karang Taruna Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo Banyuwangi yang telah memberikan izin dan membantu penulis melaksanakan penelitian.
7. Bapak Purnadi dan Ibu Kholis Amaliyah selaku orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan Skripsi.
8. Teman-teman satu jurusan dan angkatan, dan semua pihak yang telah memberikan masukan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.

Penulis beranggapan bahwa skripsi ini merupakan karya terbaik yang dapat penulis persembahkan. Tetapi penulis menyadari tidak tertutup kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca pada umumnya.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

**M. FIRMAN WAHYUDI**

## DAFTAR ISI

<b>Caver Dalam .....</b>	<b>ii</b>
<b>Halaman Persyaratan Gelar .....</b>	<b>iii</b>
<b>Lembar Persetujuan Pembimbing .....</b>	<b>iv</b>
<b>Lembar Pengesahan Penguji.....</b>	<b>v</b>
<b>Halaman Motto dan Persembahan.....</b>	<b>vi</b>
<b>Pernyataan Keaslian Tulisan .....</b>	<b>viii</b>
<b>Abstrak (Bahasa indonesia) .....</b>	<b>ix</b>
<b>Abstrak (Bahasa Inggris) .....</b>	<b>x</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>xi</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>xiii</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>xv</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>xvi</b>
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
a. Latar Belakang Masalah.....	1
b. Rumusan Masalah .....	9
c. Tujuan Penelitian .....	9
d. Manfaat Penelitian (teoritis/praktis).....	9
e. Batasan Penelitian .....	10
f. Ruang Lingkup Penelitian.....	11

<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKAN.....</b>	<b>14</b>
a. Landasan Terori .....	14
b. Penelitian Terdahulu .....	24
c. Kerangka Konseptual .....	27
d. Hipotesis.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
a. Jenis Penelitian.....	30
b. Waktu dan Tempat Penelitian .....	31
c. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel .....	31
d. Teknik Pengumpulan Data .....	33
e. Uji Instrumen Data.....	34
f. Uji Validitas dan Reabilitas Normalitas.....	37
g. Analisis Data .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>40</b>
a. Deskripsi Penelitian .....	40
b. Analisis Data .....	42
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>51</b>
a. Kesimpulan .....	51
b. Saran.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>58</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

<b>1.1 Indikator Variabel .....</b>	<b>12</b>
<b>1.2 Penelitian Terdahulu .....</b>	<b>26</b>
<b>1.3 Uji Instrumen Data .....</b>	<b>34</b>
<b>1.4 Skala Perilaku Phubbing.....</b>	<b>35</b>
<b>1.5 Skala Adiksi Smartphone.....</b>	<b>36</b>
<b>1.6 Susunan Pengurus Karang Taruna Suka Karya .....</b>	<b>41</b>
<b>1.7 Uji Normalitas .....</b>	<b>43</b>
<b>1.8 Uji Regresi .....</b>	<b>44</b>
<b>1.9 Uji Hipotesis.....</b>	<b>45</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>2.1 Kerangka Konseptual .....</b>	<b>28</b>
--------------------------------------	-----------

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- 1. Surat Keterangan telah melakukan Penelitian**
- 2. Pernyataan keaslian Penulisan**
- 3. Surat Plagiasi**
- 4. Angket/kuesioner**
- 5. Kartu Bimbingan**
- 6. Pengisian Data Responden**
- 7. Foto bersama Ketua Karang Taruna Suka Karya**
- 8. Biodata Penulis**

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

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 *handphone* tersebut menjadi mini komputer. Dan adanya fitur ini dapat membantu seseorang mengerjakan hal-hal yang semestinya dikerjakan di komputer sekarang bisa dikerjakan di *Handphone* dan bisa diselesaikan dengan cepat dan singkat. (Isna & Nadhila, 2013:36)

Setiap harinya manusia mengalami perkembangan, seiring dengan meningkatnya jumlah manusia *Smartphone* juga pasti mengalami jumlah peningkatan, maka semakin banyak juga keajaiban-keajaiban yang muncul dalam kehidupan. *Smartphone* telah menyederhanakan cara orang dalam mempertahankan hubungan interpersonal mereka (Cho, Sumi; Lee, Eunjoo,

2015:216-224), terakadang untuk mengerjakan sebuah dokumen bersifat penting orang harus menggunakan komputer sehingga memakan waktu banyak. Didalam *Smartphone* sekarang bisa memenuhi tugas tanpa menggunakan komputer (Daantje & Arnold, 2012:411–440), *Smartphone* juga bisa digunakan untuk bersenang- senang, mamanjakan diri dalam *Smarphone* 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), selain bisa digunakan untuk mengerjakan tugas maupun bersenang- senang, *Smartphone* bisa di rinci lagi juga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan untuk membuat telepon panggilan, berfoto-foto, mendengarkan musik, menonton vidio, membayar tagihan, menggunakan internet, mengakses sebuah prakiraan cuaca, berita terkini maupun masa lampau, menemukan sebuah restoran untuk makan bersama teman, mencari informasi tentang tempat liburan/traveling, dan untuk mencari informasi tentang fashion kemudian berbelanja (Dang, Zheng, & Daniel, 2014:52–63).

Dari tahun ketahun *Smartphone* mengalami peningkatan yang cepat, dari yang dulu hanya dapat telepon panggilan dan menerima panggilan dan sekarang sudah banyak fitur yang ada didalamnya sehingga memudahkan penggunanya. Digambarkan sebagai komputer portabel dan teknologi dalam *swiss army knives*, telepon seluler yang bisa disebut ponsel telah menjadi salah satu teknologi komunikasi yang tumbuh paling cepat hampir 9,2 miliar (GSMA Intelligence,

2012) di seluruh dunia. Dari jumlah penduduk Indonesia kurang lebih 273 juta orang, bahwa user yang aktif *Smartphone* di Indonesia mencapai lebih dari 100 juta orang (Rahmayani, 2015). Dengan jumlah yang sebesar itu, Indonesia akan menjadi salah satu bagian negara dengan pengguna aktif *Smartphone* terbesar keempat di dunia setelah China, India, dan Amerika Serikat. Dari jumlah yang cukup banyak itu biasanya ada pengelompokan atau bisa dikatakan pecandu gadget. Menurut pakar di salah satu teknologi dari Institut Teknologi Bandung, Dimitri Mahayana menyatakan sekitar 5-10% gadget mania atau pecandu gadget terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktivitas 16 jam atau 960 menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan gadget akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali. Dari pakar teknologi Bandung sudah dipastikan valid, untuk menjadi penguat lagi ada survei lain yang membenarkan data bahwa perempuan menghabiskan rata-rata 10 jam setiap hari diponsel mereka, sementara laki-laki menghabiskan rata-rata 8 jam setiap hari pada ponsel cerdas mereka (James A, Luc Honore, & Chris, 2014:254-265) Dari hasil kedua survei diatas bisa dikatakan orang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk mengoperasikan *Smartphone*. Survei besar menemukan bahwa 53% dari generasi milenium (yang terlahir antara 1982 dan 2004) lebih rela tidak merasakan harumnya hidangan mereka saat berada di restoran daripada kehilangan koneksi perangkat (Meredith E & James A, 2017:156-163)

*Smartphone* pada era sekarang bisa dikatakan menjadi penghalang untuk manusia berinteraksi sesama manusia secara langsung. Didalam *Smartphone* 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 penelitian lain oleh (Xing chao, Xiaochun, Yuhui, Pengcheng, & Li, 2017:12-17) yang mengungkapkan bahaya bagi pengguna *Smartphone* secara berlebihan yang dilakukan di China memaparkan bahwa perilaku seperti ini memiliki pengaruh terhadap kepuasan berhubungan bahkan bisa berdampak depresi, meningkatnya perasaan cemburu pada pasangan (Hanna, Abramova, Notter, & baumann, 2016:1-20), 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).

Dari beberapa fenomena yang telah diceritakan diatas 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.

Istilah *Phubbing* sendiri masih asing didengarkan, menurut istilah *Phubbing* berasal dari kata *Phone* dan *Snubbing* yang diciptakan oleh *Alek Haigh*. Kata *Phubbing* ini lahir sebagai bagian dari kampanye oleh *Macquarie Dictionary*. Pada Mei 2012, biro iklan di belakang kampanye McCann Melbourne mengundang sejumlah leksikografer, penulis, dan penyair untuk menghasilkan kata baru untuk menggambarkan perilaku tersebut. Istilah ini muncul di media seluruh dunia, dan dipopulerkan oleh kampanye *Stop Phubbing* yang dibuat oleh McCann (Ugur, 2015:1022-1031). Sedangkan 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). Misalnya, rata-rata 36 kasus *Phubbing* diamati di restoran saat makan siang. Ini setara dengan menghabiskan 570 hari sendirian saat bersama orang lain, 97% dari individu merasakan rasa makanan mereka lebih buruk saat *Phubbing*, dan 87% remaja lebih memilih untuk berkomunikasi melalui pesan daripada komunikasi tatap muka (Karadağ, 2015:60-74). (Choliz, 2010) Juga menemukan bahwa kecanduan *Smartphone* memiliki gejala ketergantungan seperti kurangnya kontrol impuls, menggunakan ponsel untuk menghindari suasana yang tidak menyenangkan, mengalami masalah karena menggunakan aktivitas online dalam ponsel yang intensif, mengirim sejumlah besar pesan teks, dan mencurahkan banyak waktu untuk menggunakan ponsel setiap hari. Semua hal ini diduga sangat berkaitan dengan *Phubbing Behaviour*.

Pada hakikatnya, manusia merupakan makhluk sosial disamping sifat-sifat lainnya yang secara pribadi dimiliki oleh manusia. Secara alami keberadaan manusia membutuhkan hubungan dengan orang lain. Manusia mempunyai dorongan untuk berhubungan dengan lingkungan sosial dan sekitarnya. Untuk itu perlu dilihat juga makna sosial itu sendiri, secara etimologi, istilah “sosial” berasal dari bahasa latin yaitu “*socius*” yang berarti teman, jadi secara etimologi manusia sebagai makhluk sosial adalah makhluk yang berteman dan memiliki keterkaitan antara yang satu dengan yang lain. Istilah sosial ini menekankan antara relasi individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok (Suwarja, 2011).

Hakikat manusia sebagai makhluk sosial telah dicantumkan dalam Al-Qur’an surat Al-Hujarat ayat 13 :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

“Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Mahateliti” (Kementrian Agama RI, 2009).

Semakin kuat pengenalan individu kepada individu lainnya, semakin terbuka peluang untuk saling memberi manfaat. Karena itu, ayat diatas

menekankan perlunya saling mengenal. Perkenalan itu dibutuhkan untuk saling menarik pelajaran dan pengalaman individu lain untuk meningkatkan ketaqwaan kepada Allah SWT. Dengan kondisi yang terjadi sekarang dalam hubungan dengan ayat di atas rasanya sudah terjadi kondisi mengabaikan sesama pada saat berkomunikasi.

Berdasarkan dari studi awal yang dilakukan oleh peneliti di Karang Taruna Desa Sukorejo yang peneliti temukan dalam permasalahan yaitu kurangnya komunikasi secara langsung oleh anggota karang taruna atau pada berdiskusi yang disebabkan karena mereka lebih aktif dalam smartphonenya daripada berdiskusi. Dari beberapa orang tersebut terdapat perbedaan dan persamaan masalah. Pertama, tidak bisa meninggalkan *smartphonenya* pada saat berdiskusi, orang yang mengalami seperti ini biasanya tidak bisa fast respon harus berkali-kali memanggilnya, harus menggunakan nada yang keras dan yang paling parah yaitu harus dicolek agar bisa orang itu merespon. Kedua, bisa mengontrol pikirannya tetapi tidak bisa mengontrol *smartphone*-nya, orang yang seperti ini juga tidak bisa meninggalkan smartphonenya tetapi pada saat berdiskusi mereka bisa menjawabnya bahkan juga bisa fast respon. Ketiga, bisa mengontrol dengan baik *smartphone*-nya dan pikirannya, jadi orang yang terakhir ini biasanya pandai mengatur waktunya dalam mengoperasikan *smartphone*-nya, jadi pada saat berdiskusi orang yang ketiga ini pasti meletakkan *smartphone*-nya dan melakukan diskusi dengan baik (Hasan, 2022) .

Penjabaran di atas menunjukkan bahwa terdapat berbagai faktor yang diduga mempengaruhi seseorang berperilaku *Phubbing* pada Karang Taruna. Maka peneliti ingin melakukan penelitian tindak lanjut dari **Pengaruh Adiksi *Smartphone* Terhadap Perilaku *Phubbing* Karang Taruna di Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo.**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dikemukakan di bagian sebelumnya, maka masalah dalam peneliti ini dapat dirumuskan menjadi “Apakah ada pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* Karang Taruna di Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo?”

#### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* Karang Taruna di Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi literatur kajian psikologi terutama mengenai perilaku *Phubbing* dan manfaat bagi pengembangan teori-teori psikologi khususnya yang berhubungan dengan psikologi sosial.

##### 2. Praktis

- a. Bagi peneliti diharapkan memperoleh informasi setelah melakukan penelitian mengenai pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* karang taruna di desa sukorejo kecamatan bangorejo.
- b. Bagi subjek penelitian diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi mengenai pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* karang taruna di desa sukorejo kecamatan bangorejo.
- c. Bagi subjek penelitian diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sumber untuk mengurangi perilaku *phubbing* sehingga dapat mengurangi dampak negatif bagi perilaku *phubbing*.

#### **E. Batasan Penelitian**

Definisi operasional adalah sebuah pengertian mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik variabel yang diamati. Definisi operasional ini dilakukan guna untuk menghindari kesalahpahaman dalam alur alat pengumpulan data.

##### 1. Adiksi *Smartphone* (X)

Adiksi *Smartphone* adalah ketergantungan yang ditandai dengan selalu gagal untuk mengurangi waktu penggunaannya dan merasa lebih bahagia menggunakannya daripada bersama keluarga atau teman (Cho, Sumi, 2015). Yang dimaksud dengan adiksi *smartphone* adalah ketergantungan terhadap *smartphone* daripada berinteraksi dengan orang lain.

## 2. Perilaku *Phubbing* (Y)

Perilaku *Phubbing* adalah *Phubbing* digambarkan dengan individu yang melihat telepon genggamnya saat berbicara dengan orang lain dimana ia berurusan dengan telepon selulernya dan menghindari dari komunikasi interpersonal (Karadağ, 2015:60-74). Yang dimaksud *phubbing* berarti melecehkan seseorang dengan melihat telepon sedangkan seseorang tersebut sedang memperhatikan. Sibuk dengan ponsel padahal pada saat rapat atau berkumpul.

## F. Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu yang berbentuk yang ditetapkan oleh peneliti dipelajari dengan seksama sehingga diperoleh informasi berupa data dan diolah dengan statistik variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen (Sugiyono, 2011).

- a. Variabel terikat (*dependent variabel*) variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini menjadi variabel terikat adalah *Adiksi Smartphone*.

b. Variabel bebas (*Independent Variabel*) merupakan variabel yang mempengaruhi dan yang menjadi penyebab timbulnya variabel dependen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah perilaku *Phubbing*.

2. Indikator Variabel

**Tabel 1.1 Indikator Variabel**

Variabel	Indikator	Deskriptor
Adiksi <i>Smartphone</i> (X)	1. Gangguan kehidupan sehari-hari 2. Penarikan diri 3. Toleransi	1. Termasuk kehilangan pekerjaan yang direncanakan, mengalami kesulitan berkonsentrasi dikelas atau saat bekerja, mengalami sakit kepala atau penglihatan kabur, sakit pada pergelangan tangan atau bagian leher, dan gangguan tidur. 2. Individu menjadi mudah marah, gelisah dan tidak bisa menahan diri jika tidak menggunakan <i>smartphone</i> , terus menerus bersama

		<p><i>smartphone</i> dan tidak bisa lepas dari <i>smartphone</i> serta menjadi kesal dan marah ketika terganggu saat menggunakan <i>smartphone</i>.</p> <p>3. Toleransi yang didefinisikan sebagai seseorang yang selalu berusaha untuk mengontrol penggunaan <i>smartphone</i> tetapi selalu gagal dalam melakukannya.</p>
<p>Perilaku <i>Phubbing</i> (Y)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gangguan komunikasi</li> <li>2. Obsesi terhadap ponsel</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gangguan komunikasi yang disebabkan karena hadirnya ponsel sebagai faktor yang mengganggu komunikasi <i>face-to-face</i> di lingkungan.</li> <li>2. Karena adanya dorongan akan kebutuhan menggunakan ponsel yang tinggi walaupun sedang melakukan komunikasi <i>face-to-face</i> di lingkungan</li> </ol>

## **BAB II**

### **Tinjauan Pustaka**

#### **A. Landasan Teori**

##### **a. Perilaku *Phubbing***

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

Perilaku adalah serangkaian tindakan yang dibuat oleh individu, organisme, sistem, atau entitas buatan dalam hubungannya dengan dirinya sendiri atau lingkungannya, yang mencakup sistem atau organisme lain di sekitarnya serta lingkungan fisik (materi). Perilaku adalah respons yang dikomputasi dari sebuah sistem atau organisme terhadap berbagai rangsangan atau input, baik internal atau eksternal, sadar atau bawah sadar, terbuka atau rahasia, dan sukarela atau tidak sukarela (Wikipedia, 2020).

###### **2. Definisi Perilaku *Phubbing***

Secara khusus, istilah *Phubbing* gabungan dari kata *phone* dan *snubbing* yang menggambarkan tindakan menghina seseorang dalam pengaturan sosial dengan menggunakan teleponnya daripada berbicara dengan orang tersebut secara langsung (Haigh, 2015).

*Phubbing* digambarkan dengan individu yang melihat telepon genggamnya saat berbicara dengan orang lain dimana ia berurusan dengan telepon selulernya dan menghindari komunikasi interpersonal (Karadag, Tosuntas, Ersen, Duru, Bostan, & Sahin, 2013:36). *Phubbing*

berarti melecehkan seseorang dengan melihat telepon sedangkan dia alih-alih memperhatikan. Sibuk dengan ponsel selama kursus atau belajar mengajar adalah tindakan *phubbing* (Ugur, 2015:1022-1031).

Dalam penelitian (Roberts & David, 2016:134-141) menjelaskan *phubbing* sebagai *partner phubbing (Phubbing)* yang dapat dipahami dengan sejauh mana seseorang menggunakan atau terganggu oleh ponsel saat berada di perusahaan dengan pasangannya. (Roberts & David, 2016:134-141) 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.

Dari beberapa pengertian diatas peneliti lebih condong kearah definisi dari (Karadağ, 2015:60-74) yaitu pada saat berbicara dengan orang lain individu tersebut lebih memilih mengoperasikan teleponnya dibanding berbicara dengan orang lain, dengan hal ini orang yang diajak bicara tersebut secara otomatis akan tersinggung dan menjadikan komunikasinya terganggu.

### **3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku *Phubbing***

(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 (Karadağ, 2015:60-74). Kecanduan ini sebagian besar tergantung pada faktor-faktor yang memasuki kehidupan manusia dengan komputer. Ponsel pintar yang dilengkapi dengan fitur komputer memiliki efek signifikan sebagai objek kecanduan.

2. Kecanduan terhadap Internet

Internet sudah menjadi salah satu alat mempermudah manusia untuk mencari berbagai informasi dibelahan dunia sehari-hari, akan tetapi internet juga bisa berdampak buruk bagi seseorang yang menyalahgunakan atau menggunakan secara berlebihan. Menurut (Karadağ, 2015:60-74) perilaku individu yang mempergunakan komputer menyebabkan hal ini layak diteliti terutama pada konsep kecanduan komputer. (Karadağ, 2015:60-74) Juga menjelaskan lagi bahwa komputer saja tidak menimbulkan masalah, yang menjadi masalah adalah aplikasi-aplikasi yang ada didalamnya.

### 3. Adiksi terhadap Game

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku *Phubbing* game adalah juga salah satu faktor yang dapat mempengaruhinya. Game bisa menjadi alat untuk media refresing jika digunakan secara baik dan bisa menjadi faktor *Phubbing* jika dilakukan secara berlebihan dan bisa juga menjadi kecanduan bagi penggunanya. Menurut (Karadağ, 2015:60-74) Individu yang tidak memiliki manajemen waktu menggunakan game untuk melepaskan diri dari masalah dan sebagai alat relaksasi mental.

### 4. Dimensi Perilaku *Phubbing*

(Karadağ, 2015:60-74) Mengatakan dalam penelitiannya hasil dari *exploratory factor analysis* (EFA), terdapat dua dimensi dari perilaku *Phubbing*, yaitu:

#### 1. Gangguan komunikasi

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

## 2. Obsesi terhadap ponsel

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

### b. Adiksi *Smartphone*

#### 1. Definisi Adiksi

Berbagai macam pendapat dikemukakan oleh para ahli mengenai adiksi (kecanduan), menurut (Yee, 2006), menyatakan bahwa adiksi (kecanduan) adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus-menerus yang sulit untuk dihentikan oleh individu yang bersangkutan. Sedangkan menurut Hovart (Yee, 2002) Adiksi diartikan sebagai suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang dan dapat menimbulkan akibat atau dampak yang negatif. Griffiths (Terry, Szabo, Griffiths, 2003) menambahkan bahwa perilaku adiksi dibatasi untuk penggunaan obat dan konsumsi alkohol, namun baru baru ini sejumlah perilaku telat ditemukan dalam kegiatan tertentu seperti olahraga, seks, perjudian, video game, dan penggunaan internet. Adiksi bisa terjadi pada penggunaan dan perilaku tertentu apabila dilakukan

secara berulang-ulang, begitu juga pada perilaku bermain Game Online (Adi Persada, Hafina, & Nurhuda, 2017:79-92).

Berkaitan dengan pengertian adiksi yang telah dipaparkan oleh para ahli dapat disimpulkan adiksi terhadap *Smartphone* bisa diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dalam bermain *Smartphone* tanpa menghiraukan segala sesuatu yang terjadi disekitarnya dan dapat menimbulkan dampak negatif bagi individu.

## **2. Definisi Smartphone**

*Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti *Smartphone*. Bagi beberapa orang, *Smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, *Smartphone* hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar). Dengan kata lain, *Smartphone* merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam pemroses, pengingat, layar dan sistem operasi yang di

luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini (Trivena Maria Daeng, Mewengkang, & R Kalesaran, 2017:1-15).

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa *Smartphone* telepone genggam yang memiliki banyak keunggulan karena didalam *Smartphone* juga terdapat fitur yang terdapat pada komputer dan bisa dikatakan *Smartphone* itu komputer kecil.

### 3. Definisi 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 (Mok, et al., 2014:817–828) Adiksi *smartphone* adalah gangguan psikologis dengan munculnya tanda-tanda gejala fisik dan psikologis. Orang yang adiksi terhadap internet maupun *smartphone* tidak melakukan aktifitas fisik yang banyak, mereka pada umumnya mengabaikan kesehatan mereka, dan juga adanya tanda fisik yang negatif seperti sikap tubuh yang buruk, sakit punggung, sakit kepala, kebersihan memburuk, makan yang tidak teratur, dan adanya gangguan tidur dapat mempengaruhi fungsi kekebalan tubuh, jantung, dan gangguan pola pencernaan.

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 (Gökçearslan, Filiz Kuşkaya , Tülin , & Yasemin Demiraslan , 2016:639–649) . Secara bangunan teori perilaku *phubbing* dan adiksi *smartphone* dibedakan oleh indikasinya dimana *phubbing* hanya sebatas obsesi pengguna terhadap *smartphone* sedangkan adiksi *smartphone* adalah kecanduan terhadap *smartphone* itu sendiri.

Dari beberapa penelitian diatas dapat didasari bahwa Adiksi *Smartphone* perilaku kecanduan terhadap *smartphone* sehingga pelakunya mengalami gangguan terhadap dirinya seperti kurangnya interaksi sosial.

#### **4. Dimensi Adiksi *Smartphone***

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 termasuk kehilangan pekerjaan, mengalami kesulitan berkonsentrasi saat bekerja atau belajar, mengalami sakit kepala atau penglihatan yang kabur, sakit pada pergelangan tangan atau di bagian leher, dan gangguan pada 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 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* dan bisa membuat kesal dan marah ketika terganggu saat menggunakan *smartphone*. Penarikan diri memiliki dua komponen yaitu, tidak bisa menahan diri untuk tidak menggunakan *smartphone* dan resah dan gelisah ketika tidak menggunakan *smartphone*.

3. Toleransi

Toleransi yang dimaksud adalah toleransi yang didefinisikan sebagai seseorang yang selalu berusaha untuk mengontrol

penggunaan *smartphone* tetapi selalu gagal dalam melakukannya. Toleransi memiliki komponen tidak terwujudnya usaha untuk mengontrol penggunaan *smartphone*.

**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, di manapun 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:

- a. Wadah pembinaan dan pengembangan generasi muda.
- b. Tumbuh atas kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial.
- c. Bergerak terutama dalam bidang kesejahteraan sosial.
- d. 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)

## **B. Penelitian Terdahulu**

Ada beberapa peneliti terdahulu yang mengkaji tema penelitian yang sama diantaranya sebagai berikut: Penelitian pertama yang dilakukan oleh Emka Farah Munitas (2019) dengan judul “Pengaruh Adiksi *Smartphone*, Empati, Kontrol Diri, dan Norma terhadap perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Jabodetabek”. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai  $RSquare = 0.483$ , artinya adalah proporsi varian dari perilaku *phubbing* yang dijelaskan oleh semua independen variabel sebesar 48.3%, sedangkan 51.7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Terdapat dua variabel yang memiliki pengaruh signifikan positif terhadap perilaku *phubbing* yaitu adiksi *smartphone* dan norma. Satu variabel yang memiliki pengaruh signifikan secara negatif yaitu kontrol diri. ada pengaruh yang signifikan dari variabel adiksi *smartphone*, kontrol diri dan norma terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa di JABODETABEK. Dari delapan *independent variabel* dalam penelitian ini, hanya tiga *independent variabel* yang signifikan pengaruhnya terhadap perilaku *phubbing* yaitu, adiksi *smartphone*, kontrol diri, dan norma. Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Emka Farah Munitas adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Dan peneliti menggunakan metode kuantitatif regresi sedangkan Emka Farah Munitas menggunakan metode kuantitatif regresi juga. Perbedaan

dalam penelitian Emka Farah Munitas menggunakan banyak variabel diantaranya Adiksi *Smartphone*, Empati, Kontrol Diri, Norma, dan *Phubbing*. Sedangkan variabel dalam penelitian ini adalah perilaku *Phubbing* dan Adiksi *Smartphone*.

Penelitian yang dilakukan oleh Fika Hilmi Izzati (2019) dengan judul “Pengaruh perilaku *Phubbing* terhadap Interaksi Sosial pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 8 di Pekanbaru”. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai  $t = -10,331$  dengan nilai signifikan sebesar 0,00 ( $p < 0,05$ ). Hal ini berarti terdapat pengaruh perilaku *Phubbing* yang signifikan terhadap interaksi sosial pada siswa SMAN 8 di Pekanbaru. Persamaanya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif regresi. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini terletak pada variabel, dalam penelitian Fika Hilmi Izzati menggunakan dua variabel, yaitu perilaku *Phubbing* dan Interaksi Sosial. Sedangkan variabel dalam penelitian ini adalah perilaku *Phubbing* dan Adiksi *Smartphone*.

Selanjutnya Jurnal dari Yuna Yusnita dan Hamdani M. Syam (2017) dengan judul “Pengaruh perilaku *Phubbing* akibat penggunaan *Smartphone* Berlebihan terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai thitung adalah sebesar 9,632 dan nilai t tabel pada 0,05 pada uji dua sisi diketahui 1,984, maka  $H_0$  diterima, dan dari hasil perhitungan regresi linier diperoleh nilai  $b = 0,625$

(62,5%) dengan taraf signifikansi 0,000 artinya perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan berpengaruh positif dan signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa. Kedua penelitian ini memiliki persamaan dalam metodologi penelitian yang dipakai yaitu metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada variabelnya, dalam penelitian Yuna Yusnita dan Hamdani M. Syam terdapat tiga variabel, yaitu *Phubbing*, *Smartphone*, dan Interaksi Sosial. Sedangkan dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu *Phubbing* dan Adiksi *Smartphone*.

**Tabel 1.2 Penelitian Terdahulu**

NO	Nama	Persamaan	Perbedaan
1.	Emka Farah Munitas (2019) “Pengaruh Adiksi <i>Smartphone</i> , Empati, Kontrol Diri, dan Norma terhadap perilaku <i>Phubbing</i> pada Mahasiswa Jabodetabek (Skripsi)	Menggunakan metodologi penelitian kuantitatif	Perbedaan dalam penelitian Emka Farah Munitas menggunakan banyak variabel diantaranya Adiksi <i>Smartphone</i> , Empati, Kontrol Diri, Norma, dan <i>Phubbing</i> . Sedangkan variabel dalam penelitian ini adalah perilaku <i>Phubbing</i> dan Adiksi <i>Smartphone</i> .
2.	Fika Hilmi Izzati (2019) “Pengaruh perilaku <i>Phubbing</i>	Menggunakan metodologi	perbedaan dengan penelitian ini terletak pada

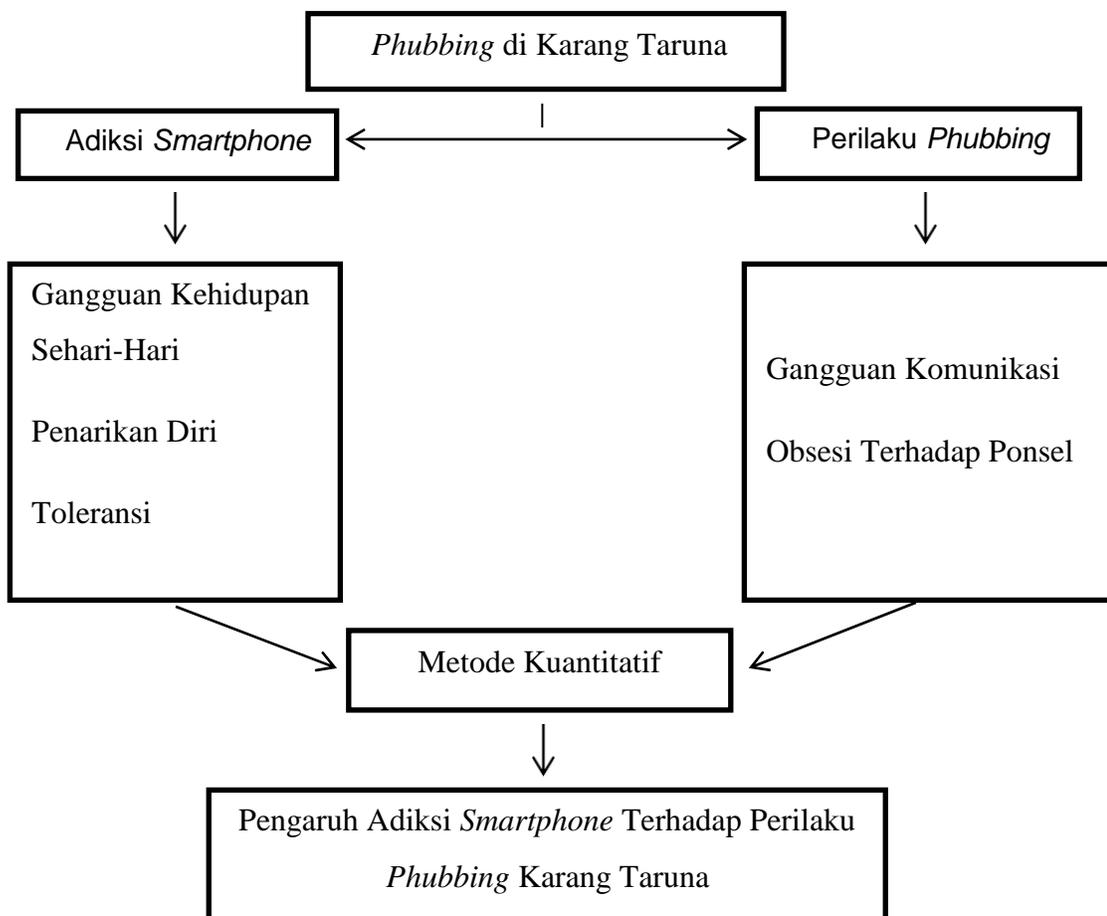
	terhadap Interaksi Sosial pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 8 di Pekanbaru” (Skripsi)	penelitian kuantitatif	variabel, dalam penelitian Fika Hilmi Izzati menggunakan dua variabel, yaitu perilaku <i>Phubbing</i> dan Interaksi Sosial. Sedangkan variabel dalam penelitian ini adalah perilaku <i>Phubbing</i> dan Adiksi <i>Smartphone</i> .
3.	Yuna Yusnita dan Hamdani M. Syam (2017) “Pengaruh perilaku <i>Phubbing</i> akibat penggunaan <i>Smartphone</i> Berlebihan terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa” (Jurnal)	Menggunakan metodologi penelitian kuantitatif	perbedaannya terdapat pada variabelnya, dalam penelitian Yuna Yusnita dan Hamdani M. Syam terdapat tiga variabel, yaitu <i>Phubbing</i> , <i>Smartphone</i> , dan Interaksi Sosial. Sedangkan dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu <i>Phubbing</i> dan Adiksi <i>Smartphone</i> .

### C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan gambaran dari kajian pustaka terhadap pengukuran pokok baik untuk variabel bebas (X) maupun variabel terikat (Y) khususnya keterkaitan antar dua variabel, dalam penelitian ini terhadap satu

variabel bebas yaitu Adiksi *Smartphone* (X) yang diukur oleh masing-masing indikator untuk mendapatkan hasil-hasil analisis yang signifikan baik antara pengaruh keduanya ataupun dengan variabel terikat yaitu perilaku *Phubbing* pada karang taruna (Y) yang diukur dengan beberapa indikator. Secara ringkas alur pemikiran konseptual yang mendasari pemikiran ini dijelaskan pada gambar sebagai berikut:

**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**



#### **D. Hipotesis**

Dalam penelitian ini, peneliti ingin melihat pengaruh independent variabel yang diketahui terhadap dependent variabel. Dependent variabel dalam penelitian ini adalah perilaku *phubbing* sedangkan variabel yang digunakan peneliti sebagai independent variabel berdasarkan teori dan penelitian sebelumnya mengenai perilaku *phubbing* yaitu adiksi *smartphone*. Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Ha: Adanya pengaruh Adiksi *Smartphone* terhadap perilaku *Phubbing* Karang Taruna.

Ho: Tidak adanya pengaruh Adiksi *Smarphone* terhadap perilaku *Phubbing* Karang Taruna.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis 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 saya 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.

## **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu penelitian ini dilakukan mulai bulan Juni sampai dengan terselesainya proposal ini. Tempat yang dituju untuk penelitian ini yakni Karang Taruna Desa Sukorejo Bangorejo.

## **C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel**

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah kurang lebih 33 orang antara lain laki-laki dan perempuan anggota Karang Taruna yang memiliki karakteristik berikut ini:

- a. Anggota Karang Taruna
- b. Memiliki Smarthphone
- c. Berdomomisili di Desa Sukorejo

Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 orang. Pengambilan sampel pada penelitian ini 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). Secara umum dapat diartikan bahwa Rumus Slovin merupakan suatu sistem matematis yang digunakan dalam menghitung jumlah populasi objek tertentu yang belum diketahui karakteristiknya secara spesifik. Karena keterbatasan waktu, kurangnya biaya, dan terlalu banyak jumlah populasi sehingga peneliti menggunakan rumus *Slovin*.

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:

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

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

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

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

$$n = 30$$

Total 30 data responden didapat dengan menggunakan kuesioner secara langsung pada anggota Karang Taruna yang berdomisili di Desa Sukorejo.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dipergunakan berbagai teknik, yaitu observasi, wawancara, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Keempat teknik tersebut dipergunakan untuk memperoleh data dan informasi yang saling melengkapi.

##### **a. Observasi**

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik pengumpulan data yang lainnya. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek dalam lainnya (Sugiyono, 2015). Observasi yang dilakukan berupa mengamati dari meninjau secara cermat adakah karang taruna berperilaku *Phubbing*.

##### **b. Kuesioner (Angket)**

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015).

Dalam penelitian ini kuesioner diberikan kepada responden guna memberikan format standar pencatatan fakta, komentar dan sikap sehingga

pengolahan data dapat dilaksanakan dengan mudah. Jika wawancara dalam penelitian ini dilakukan di studi awal, kuesioner pada penelitian kalai ini dilakukan di tahap akhir.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang mengandung arti barang-barang tertulis, maka metode dokumentasi berarti mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya (Sutrisno, statistik II).

**E. Uji Instrumen Data**

Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah multi regresi. Analisis multi regresi adalah suatu metode untuk mengkaji akibat-akibat dan Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala berbentuk skala model Likert yaitu, skala perilaku *phubbing* dan adiksi *smartphone* yang disusun dengan menggunakan empat pilihan jawaban yaitu, sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), sangat tidak sesuai (STS), Peneliti tidak menggunakan lima pilihan jawaban dalam skala ini karena menghindari pilihan jawaban ragu – ragu (R).

**Tabel 1.3 Uji Instrumen Data**

<b>Jawaban</b>	<b><i>Favorable</i></b>	<b><i>Unfavorable</i></b>
----------------	-------------------------	---------------------------

STS ( sangat tidak setuju)	1	4
TS ( tidak setuju )	2	3
S ( setuju )	3	2
SS ( sangat setuju )	4	1

Peneliti membagi dua kategori item pernyataan yaitu favorable dan unfavorable serta menentukan bobot nilai. Untuk item *favorable*, skor subjek dimulai dari 4, 3, 2, 1. Sementara untuk item *unfavorable*, skor subjek dimulai dari 1, 2, 3, 4.

**a. Skala Perilaku *Phubbing***

Untuk melakukan pengukuran terhadap variabel Perilaku *Phubbing*, hal ini diukur dengan skala konstruk teori perilaku *phubbing* milik (Karadağ, 2015:60-74) yang diadopsi ke dalam bahasa Indonesia. Instrumen *phubbing* terdiri dari 18 item yang mengukur dua aspek yaitu gangguan komunikasi dan obsesi terhadap ponsel.

**Tabel 1.4 Skala Perilaku *Phubbing***

No	Dimensi	Indikator	Item
1	Gangguan Komunikasi ( <i>Communication Disturbance</i> )	Menerima atau melakukan panggilan telepon ketika sedang berkomunikasi. Membalas pesan singkat (SMS/CHAT) ketika sedang berkomunikasi.	1,2,3 4,5,6 7,8 9,10,11

		Mengirim pesan singkat (SMS/CHAT) ketika sedang berkomunikasi. Mengecek notifikasi media sosial ketika sedang berkomunikasi.	
2	Obsesi Terhadap Ponsel ( <i>Phone Obsession</i> )	Kelekatan terhadap ponsel. Cemas ketika jauh dari ponsel. Kesulitan dalam mengatur penggunaan ponsel.	12,13 14,15 16,17,18
	Jumlah		18

**b. Skala Adiksi *Smartphone***

Untuk melakukan pengukuran terhadap variabel Adiksi *Smartphone*, peneliti melakukan adaptasi bahasa dari instrumen Adiksi *Smartphone Scale-Short Version (SAS-SV)* yang dikembangkan oleh (Kwon, et al., 2013:1-7) .

**Tabel 1.5 Skala Adiksi *Smartphone***

No	Dimensi	Indikator	Item
1	Gangguan Kehidupan Sehari-hari	Tidak dapat menyelesaikan pekerjaan. Sulit berkonsentrasi. Adanya gangguan fisik saat menggunakan <i>smartphone</i> .	1,2,3
2	Penarikan Diri	Tidak bisa menahan diri untuk tidak menggunakan <i>smartphone</i> . Resah dan gelisah ketika tidak	4,5,6

		menggunakan <i>smartphone</i> .	
3	Toleransi	Tidak terwujudnya usaha untuk mengontrol penggunaan <i>Smartphone</i> .	7,8,9,10
	Jumlah		10

## F. Uji Validitas dan Reabilitas Normalitas

### a. Uji Validitas

Data yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2012). Untuk dapat mengetahui nilai validitas suatu item, dengan menghubungkan skor item tersebut dengan item secara keseluruhan. Jika tidak ada suatu item yang memenuhi persyaratan, maka tidak akan diperiksa lagi. Syarat yang harus dipenuhi adalah diperlukannya suatu standar. Jika  $r$  adalah 0,3, item tersebut dinyatakan valid (Sugiyono, 2012).

Ada beberapa teknik dalam uji validitas, teknik yang populer digunakan dalam penelitian yaitu teknik *korelasi produk moment* yang dikemukakan oleh *pearson* (Sugiyono, 2012) rumus korelasi produk moment ada 2, korelasi dengan produk momen simpangan dan korelasi dengan produk momen angka kasar.

Uji validitas dalam penelitian ini telah diuji pada skripsi sebelumnya yaitu pada skripsi yang dilakukan oleh Emka Farah Minitaz dengan judul

“Pengaruh Adiksi *Smartpone*, *Empati*, *Kontrol Diri*, dan *Norma* terhadap Perilaku *Phubbing* Mahasiswa Jabodetabek.

b. Reliabilitas Normalitas

Reliabilitas adalah tingkat konsistensi atau keajegan data dalam interval waktu tertentu (Sugiyono, 2012). Instrumen tidak hanya harus efektif, tetapi juga memenuhi kriteria reliabilitas. Suatu alat ukur dikatakan reliabel jika dapat dipercaya. Suharsimi Walikunto menjelaskan bahwa reliabilitas menunjukkan pemahaman bahwa perangkat tersebut cukup baik untuk digunakan sebagai perangkat akuisisi data (Arikunto, 2006).

Uji normalitas dalam penelitian ini telah diuji pada skripsi sebelumnya yaitu pada skripsi yang dilakukan oleh Emka Farah Minitaz dengan judul “Pengaruh Adiksi *Smartpone*, *Empati*, *Kontrol Diri*, dan *Norma* terhadap Perilaku *Phubbing* Mahasiswa Jabodetabek

**G. Analisis Data**

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lainnya terkumpul (Sugiyono, 2015). Kegiatan dalam analisis data antara lain mengelompokkan data berdasarkan variabel dua jenis responden menyajikan data, serta melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data

dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penelitian ini yang dilakukan pada populasi (tanpa diambil sampelnya) jelas akan menggunakan statistik deskriptif dalam analisisnya. Tetapi bila penelitian dilakukan pada sampel, maka analisisnya dapat menggunakan statistik deskriptif maupun inferensial. Statistik deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel, dan tidak ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi dimana sampel tersebut diambil.

Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, mean (pengukuran tendensi sentral), median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan presentase. Dalam statistik deskriptif juga dapat dilakukan mencari kuatnya hubungan antara variabel melalui analisis korelasi, melakukan prediksi dengan analisis regresi, dan membuat perbandingan melalui rata-rata sampel atau populasi.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Penelitian**

Dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti data dari seluruh warga Karang Taruna adalah sebanyak 33 orang laki-laki maupun perempuan yang mencakup Pembina Umum, Ketua, Wakilketua I, Wakilketua II, Sekretaris, Bendahara, Seksi-seksi, dan Pengurus Harian Lainnya.

Adapun kegiatan yang dilakukan oleh warga Karang Taruna dibagi menjadi dua, yaitu: Pertama, kegiatan dalam lingkup dibawah naungan desa, kegiatan yang dilakukan biasanya membantu pelaksanaan pemilu, kegiatan bersih desa, dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh suatu desa pasti warga Karang Taruna terlibat didalamnya.

Kedua, kegiatan yang dilakukan oleh warga karang taruna diluar dari ruang lingkup desa yaitu penanaman pohon diperkebunan, budidaya ikan lele, pelatihan sablon (kaos, banner, dan lain-lain), bedah rumah dibeberapa tempat, kegiatan bersama beberapa perguruan silat, dan kegiatan-kegiatan lainnya. Dalam beberapa kegiatan tersebut biasanya warga Karang Taruna juga bekerja sama dengan pemuda setempat dan warga lain, tujuannya agar bisa lebih dekat dengannya dan juga bisa melatih keterampilan pemuda desa jika pada saat pelatihan sablon.

**Tabel 1.6 Susunan Pengurus Karang Taruna Suka Karya Desa Sukorejo**

No.	JABATAN	NAMA	KETERANGAN
1.	Pembina Umum	SAMSUDIN SS	
2.	Ketua	ABU HASAN	
3.	Wakilketua I	GALANG	
4.	Wakilketua II	MUJIB	
5.	Sekretaris	FENDY YOENAS	
6.	Bendahara	LAILATUL MUBAROKAH	
7.	Seksi-seksi		
	1. Kesejahteraan	1. ARIF	
	2. Usaha Ekonomi Produktif	2. ARBI	
	3. Olahraga	3. ARONI & HUSEN	
	4. Keagamaan	4. HILDA	
	5. Pendidikan dan pelatihan	5. ARIS	
	6. Kesenian	6. FARIS	

**Daftar Responden Karang Taruna Suka Karya**

No.	Nama	Alamat	Umur
1.	Abu hasan	Sukomukti	38 tahun
2.	Galang	Sukorejo	27 tahun
3.	Mijib	Sukomukti	30 tahun

4.	Fendy	Sukomukti	22 tahun
5.	Lailatul mubarakah	Sukomukti	23 tahun
6.	Arif	Sukorejo	26 tahun
7.	Arbi	Sukorejo	26 tahun
8.	Aroni	Sukomukti	28 tahun
9.	Husen	Sukorejo	29 tahun
10.	Hilda	Sukorejo	20 tahun
11.	Aris	Sukorejo	26 tahun
12.	Faris	Sukorejo	26 tahun
13.	Ananta	Sukorejo	20 tahun
14.	Yusuf mahmud	Sukomukti	25 tahun
15.	Yossi	Sukorejo	24 tahun
16.	Ramanda	Sukomukti	23 tahun
17.	Romli	Sukomukti	23 tahun
18.	Ahmad imron	Sukomukti	24 tahun
19.	Lu'lu'ul maulidiah	Sukomukti	21 tahun
20.	Diki aprilianto	Sukomukti	24 tahun
21.	Purnadi	Sukomukti	45 tahun
22.	Andika	Sukomukti	23 tahun
23.	Adriansyah	Sukomukti	25 tahun
24.	Ahmad romi	Sukomukti	26 tahun
25.	Nihaya	Sukorejo	23 tahun
26.	Suharjito	Sukomukti	30 tahun
27.	Ibnu wafa	Sukorejo	30 tahun
28.	Yoga	Sukomukti	26 tahun
29.	Efendi	Sukomukti	24 tahun
30.	Hudi	Sukomukti	29 tahun

## B. Uji Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah sampel penelitian memiliki distribusi normal tertentu, peneliti dapat menggunakan metode uji *one sampel Kolmogorov-Smirnov*. Jika  $p > 0,05$  maka data tersebut disebut normal.

**Tabel 1.7 Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.48612792
Most Extreme Differences	Absolute	.111
	Positive	.098
	Negative	-.111
Test Statistic		.111
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

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.

## 2. Analisis Regresi

Analisis linear sederhana atau dalam bahasa inggris disebut dengan nama *simple linear regression* dipakai untuk memperkirakan besarnya pengaruh satu variabel bebas atau variabel *predictor* atau independen (X) terhadap variabel

tersangkut atau variabel dependen atau variabel terikat (Y). Berikut penjelasannya:

**Tabel 1.8 Analisis Regresi**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	87.427	1	87.427	6.946	.014 <sup>b</sup>
	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.

### 3. Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis menunjukkan apakah hipotesis yang diajukan peneliti dapat diterima. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk memahami pengaruh adiksi *Smartphone* terhadap perilaku *Phubbing* karang taruna di Desa Sukorejo.

**Tabel 1.9 Uji Hipotesis**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		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.

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi dengan melihat nilai signifikan (*sig*) hasil output SPSS adalah:

a. Uji hipotesis membandingkan nilai t hitung dengan t tabel.

Pengujian hipotesis ini sering disebut dengan uji t, dimana dasar pengambilan keputusan dalam uji t adalah:

- 1). Jika nilai  $t$  hitung lebih besar  $>$  dari  $t$  tabel maka ada pengaruh antara adiksi *smartphone* (X) dengan perilaku *phubbing* (Y).
  - 2). Sebaliknya, jika nilai  $t$  hitung lebih kecil  $<$  dari  $t$  tabel maka tidak ada pengaruh antara adiksi *smartphone* (X) dengan perilaku *phubbing* (Y).
  - 3). Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai  $t$  hitung sebesar 8,809. lebih besar  $>$  dari 1,31252 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti “ada pengaruh antara adiksi *Smartphone* (X) dengan perilaku *Phubbing* (Y)”.
- b. Uji hipotesis membandingkan nilai *Sig* dengan 0,05
- 1) Jika nilai signifikansi (*Sig.*) lebih kecil  $<$  dari probabilitas 0,05 mengandung arti variabel adiksi *Smartphone* (X) ada pengaruh terhadap perilaku *Phubbing* (Y).
  - 2) sebaliknya, jika nilai signifikansi (*sig.*) lebih kecil  $<$  dari probabilitas 0,05 mengandung arti variabel adiksi *Smartphone* (X) tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku *Phubbing* (Y).
  - 3) berdasarkan tabel diatas diketahui nilai signifikansi (*sig.*) sebesar 0,014 yang artinya 0,014 lebih kecil  $<$  dari probabilitas 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti “ada pengaruh antara adiksi *Smartphone* (X) terhadap perilaku *Phubbing* (Y).

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Pengaruh Adiksi *Smartphone* terhadap perilaku *Phubbing* Karang Taruna

Bermula dari latar belakang masalah dalam bab ini dilakukan pembahasan lebih lanjut mengenai hasil analisis penelitian apakah ada pengaruh antara adiksi *Smartphone* terhadap perilaku *Phubbing* Karang Taruna Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo. Dan tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui apakah ada pengaruh adiksi *Smartphone* terhadap perilaku *Phubbing* Karang Taruna Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo, dengan menggunakan teknik *non probability sampling* dengan menggunakan metode *accidental sampling* yaitu metode pengambilan sampel dimana saja atau kebetulan ketemu peneliti. Dari hasil observasi peneliti jumlah anggota Karang Taruna Suka Karya kurang 33 orang tetapi peneliti hanya mendapati responden 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan kuesioner.

Dari hasil penyebaran kuesioner kepada warga Karang Taruna Desa Sukorejo diperoleh data dan kemudian dilakukan uji validitas, reliabilitas, normalitas dan uji regresi linier sederhana. Menurut hasil uji validitas yang sudah diselesaikan oleh peneliti hasil dari R hitung dari setiap item pertanyaan kedua variabel menunjukkan lebih besar dari pada R tabel maka setiap item

pernyataan tersebut dikatakan valid. Begitu pula dengan hasil uji reliabilitas dalam penelitian berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa reliabilitas pada skala adiksi *Smartphone* dan perilaku *Phubbing*  $0,73 > R$  tabel 0.3610 maka skala tersebut dinyatakan reliabilitas tingkat tinggi. Kemudian peneliti menguji apakah data normal atau tidak, dari hasil yang didapatkan dengan menggunakan IBM SPSS *statistics* 25 pada tabel hasil hitung uji normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dapat diketahui bahwa nilai sig. 0,200. Hal ini menunjukkan, nilai *Asymp. sig. (2-tailed)*  $> 0,05$  sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji normalitas dari sampel penelitian berdistribusi normal.

Setelah data diketahui valid, reliabel serta normal maka peneliti melakukan uji analisis regresi linier sederhana menggunakan menggunakan IBM SPSS *statistics* 25 untuk mengetahui besarnya pengaruh tabel ANOVA dalam uji regresi linier sederhana digunakan untuk menunjukkan angka probabilitas atau signifikansi, untuk uji kelayakan model regresi dengan ketentuan angka probabilitas yang baik untuk digunakan sebagai model regresi adalah lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan tabel ANOVA diatas dapat diperoleh hasil nilai  $F= 6.946$ , derajat kebebasan ( $df$ ) = 1 , pada nilai *sig.* =  $0,014 > 0,05$  yang berarti model regresi ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara kedua variabel dan model regresi linier sederhana.

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai signifikansi (*sig.*) sebesar 0,000 yang artinya 0,000 lebih kecil dari probabilitas 0,05 sehingga dapat disimpulkan

bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, Hal ini menunjukkan bahwa variabel adiksi *Smartphone* (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap adiksi *Smartphone* (Y). Maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam penelitian ini variabel adiksi *Smartphone* memiliki pengaruh terhadap perilaku *Phubbing*

Karena dalam penelitian ini digunakan metode ilmiah, maka penelitian tentu saja memiliki toleransi terhadap keraguan yang muncul atas sebuah pernyataan atau kesimpulan, memiliki kemampuan untuk mempertanyakan segala sesuatu, keinginan untuk melakukan berbagai pengujian dan membuka kesempatan atas adanya pertentangan satu sama lain. Dengan demikian, hasil penelitian terbuka untuk saling berbeda, saling mengkritik, bahkan saling bertentangan. Cara berpikir ilmiah itu adalah dimulai dari keraguan yang dari sana muncullah kegiatan pembuktian.

Dalam hipotesis statistik inferensial, pengujian hipotesis pada prinsipnya adalah pengujian signifikansi. Signifikansi sendiri merupakan taraf kesalahan yang didapatkan/diharapkan ketika peneliti hendak menggeneralisasi sampel penelitiannya. Atau dengan kata lain, peneliti melakukan penaksiran parameter populasi berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari parameter sampel penelitian.

Dalam data yang didapatkan oleh peneliti diketahui bahwasanya variabel X (Adiksi *Smartphone*) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y (perilaku *Phubbing*). Berbeda dengan teori yang diacu dan peneliti terdahulu yang menyebutkan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara

kedua variabel tersebut, objek yang dilakukan peneliti pun berbeda dengan objek peneliti terdahulu, objek yang diteliti bertempat di Karang Taruna yakni sebuah organisasi yang berada dibawah naungan sebuah desa. Hal ini menjadikan objek yang diteliti berbeda dengan peneliti terdahulu dengan objek seorang mahasiswa, dimana seorang mahasiswa di era sekarang bisa dikatakan tidak bisa jauh dari *Smartphone* sehingga timbulnya adiksi *Smartphone* yang dapat menyebabkan seseorang dapat berperilaku *Phubbing*.

Dengan data yang diketahui di atas berarti variabel X memiliki pengaruh untuk variabel Y. Setelah peneliti menganalisis data yang di dapatkan dari responden atau objek dan menghitung ulang signifikansi dalam data tersebut, tetap diperoleh hasil yang sama yakni nilai signifikansi dari probabilitas atau dengan kata lain variabel X ada berpengaruh terhadap variabel Y. Berdasarkan dalam peneliti terdahulu menyatakan bahwasanya variabel X atau adiksi *Smartphone* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y yakni perilaku *Phubbing*.

Data dari objek yang diteliti berhasil membuktikan pengaruh dari variabel X (adiksi *Smartphone*) terhadap variabel Y (perilaku *Phubbing*). Dengan kata lain berarti variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, karena sampel/objek peneliti bertempat Karang Taruna yakni sebuah organisasi yang berada dibawah naungan sebuah desa. Objek juga sering mengoprasikan *Smartphone* sehingga akan kemungkinan terjadinya perilaku *Phubbing*.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. 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 berbeda 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.

#### B. Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan yang dikemukakan, maka peneliti akan memberikan saran kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini. Adapun saran yang disampaikan sebagai berikut:

1. Teruntuk warga Karang Taruna Suka Karya Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo mengenai tentang perilaku *Phubbing* yang harus dihindari serta dapat menjadi perbaikan dalam individu untuk selalu menjaga keharmonisan antar sesama anggota.
2. Teruntuk Ketua Karang Taruna Suka Karya, melalui Penelitian ini warga Karang Taruna Suka Karya diharapkan bisa mengoprasikan *Smartphone* nya dengan sebaik-baiknya guna menghindari perilaku *Phubbing*, karena orang yang berperilaku *Phubbing* dapat merugikan diri sendiri, orang lain bahkan bisa sampai suatu ke organisasian.
3. Peneliti selanjutnya, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan tumpuan dan sumbangan praktis untuk penelitian lanjutan dalam mengembangkan teori terhadap masalah yang relevan khususnya mengenai ilmu psikologi umum dan psikologi sosial yang berhubungan dengan pengaruh adiksi *Smartpone* terhadap perilaku *Phubbing*.

## Daftar Pustaka

- Acharya, J. (2013). A Study on Some of the Common Health Effects of Cell-Phones amongst College Students. *Journal of Community Health*.
- Adi Persada, G., Hafina, A., & Nurhudaya. (2017). PROGRAM KONSELING RESTRUKTURISASI KOGNITIF UNTUK MEREDUKSI KECENDERUNGAN ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA. *INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL COUNSELING*.
- Alto, P. (2016, juli 05). *phubbing*. Retrieved januari 24, 2022, from explained: [www.prnewswire.com](http://www.prnewswire.com).
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Renika Cipta.
- Cho, S. (2015). Development of a brief instrument to measure smartphone addiction among nursing students. *Research Institute of Nursing Science*.
- Cho, Sumi. (2015). Development of a Brief Instrument to Measure Smartphone Addiction Among Nursing Students. *Research Institute of Nursing Science*.
- Cho, Sumi; Lee, Eunjoo. (2015). Development of a Brief Instrument to Measure Smartphone Addiction Among Nursing Students. *Research Institute of Nursing Science*.
- Choliz, M. (2010). *Mobile phone addiction*. Abingdon, England: Yan, Zheng.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior*.

- Daantje, D., & Arnold, B. (2012). Smartphone Use, Work-Home Interference, and Burnout. In A. D. Recovery, *Applied Psychology*.
- Dang, W., Zheng, X., & Daniel, R. F. (2014). Smartphone Use in Everyday Life and Travel. *Journal of Travel Research*.
- Gökçearsan, Ş., Filiz Kuşkaya , M., Tülin , H., & Yasemin Demiraslan , Ç. (2016). Modelling smartphone addiction: The role of smartphone usage, self-regulation, general self-efficacy and cyberloafing in university students. *Computers in Human Behavior*.
- GSMA Intelligence. (2012). *Devinitive data and analysis for the mobile industry*. Afganista, Zimbabwe: GSMA Intelligence.
- Hanna, K., Abramova, O., Notter, I., & baumann, A. (2016). WHY PHUBBING IS TOXIC FOR YOUR THE RELATIONSHIP: UNDERSTANDING THE ROLE OF SMARTPHONE JEALOUSY AMONG “GENERATION Y” USERS. *Twenty-Fourth European Conference on Information Systems (ECIS)*. İstanbul,Turkey: Conference Paper.
- Hanna, K., Olga, A., Isabelle, N., & Annika, B. (2016). WHY PHUBBING IS TOXIC FOR YOUR RELATIONSHIP:. *Twenty-Fourth European Conference on Information Systems (ECIS)*. Istambul, Turkey.
- Hasan, A. (2022, Juny 22). Menggali Informasi tentang Karang Taruna Suka Karya Desa Sukorejo. (F. Wahyu, Interviewer)
- Isna, & Nadhila. (2013). Mempermudah hidup manusia dengan teknologi modern. *Jakarta: Panamdani*.
- James A, R., Luc Honore , Y. P., & Chris, M. (2014). The invisible addiction: cell-phone activities and addiction among male and female college students. *Journal of Behavioral Addictions*.

- 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*.
- Karadag, E., Tosuntas, S. B., Ersen, E., Duru, P., Bostan, N., & Sahin, B. M. (2013). Mempermudah hidup manusia dengan teknologi modern. *Jakarta: Panamdani*.
- Kementrian Agama RI. (2009). Al-Qur'an dan Terjemahannya. In Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Syaamil Quran.
- 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*.
- Mok, J.-Y., Choi, S.-W., Kim, D.-J., Choi, J.-S., Lee, J., Ahn, H., et al. (2014). Latent class analysis on internet and smartphone addiction in college students. *Neuropsychiatr Dis Treat*.
- Nalendra, A. R. (2021). *Statistika Seri Dasar dengan SPSS*. Bandung: MEDIA SAINS INDONESIA.

- Paulo, A. (2016, July 21). *Phubbing Explained: Delvv Survey Reveals Pressures Behind Antisocial Smartphone Behavior*. Retrieved Juny 20, 2022, from PRNewswire:  
<https://www.prnewswire.com/news-releases/phubbing-explained-delvv-survey-reveals-pressures-behind-antisocial-smartphone-behavior-300301942.html>
- Rahmayani, I. (2015, October 2). *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*. Retrieved juny 22, 2022, from Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia:  
[https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media)
- 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*.
- Roberts, J., & David, M. (2016). My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners. *Computer of Human Behavior*.
- Rotondi, V., Luca, S., & Miriam, T. (2017). Connecting alone: Smartphone use, quality of social interactions and well-being. *Journal of Economic Psychology*.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarja. (2011). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trivena Maria Daeng, I., Mewengkang, N., & R Kalesaran, E. (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *e-journal Acta Diurna*.

Ugur, N. (2015). Time for Digital Detox: Misuse of Mobile Technology and Phubbing. *Social and Behavioral Sciences*.

Wikipedia. (2020, January 22). *Perilaku*. Retrieved July 4, 2022, from Wikipedia Ensiklopedia Bebas:  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Perilaku>.

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*.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1. Surat Keterangan telah melakukan Penelitian

  
LEMBAGA KEPEMUDAAN  
**KARANG TARUNA SUKA KARYA**  
DESA SUKOREJO KECAMATAN BANGOREJO  
Jln. Pemuda Nomer 407 Telepon ( 0333 ) 710058

---

SURAT KETERANGAN  
Nomor : 188/ /429.516.01/2022

Pengurus Karang Taruna Suka Karya Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo Banyuwangi,  
menerangkan bahwa :

Nama : **M. Firman Wahyudi**  
Tempat tanggal lahir : Banyuwangi, 04 Juli 1999  
NIM : 18122110013  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam  
Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam  
Alamat : Sukomukti RT:01/RW:04, Sukorejo, Bangorejo, Banyuwangi

Telah melaksanakan penelitian dimulai tanggal 21 Mei sampai dengan 24 Juni 2022 di Karang Taruna Suka Karya Desa Sukorejo dengan judul “Pengaruh Adiksi *Smartphone* terhadap Perilaku *Phubbing* Karang Taruna di Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sukorejo, 27 Juni 2022  
An Ketua Karang Taruna Suka Karya  
Sukorejo

  
**ABU HASAN**

## Lampiran 2. Pernyataan Keaslian Tulisan

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

*Bismillahirrahmanirrahim*

Yang bertanda di bawah ini saya:

Nama : M. Firman Wahyudi

NIM 18122110013

Program : Sarjana Strata Satu (S1)

Institusi : IAI Darussalam Blokagung Banyuwangi

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Banyuwangi, 25 Juni 2022

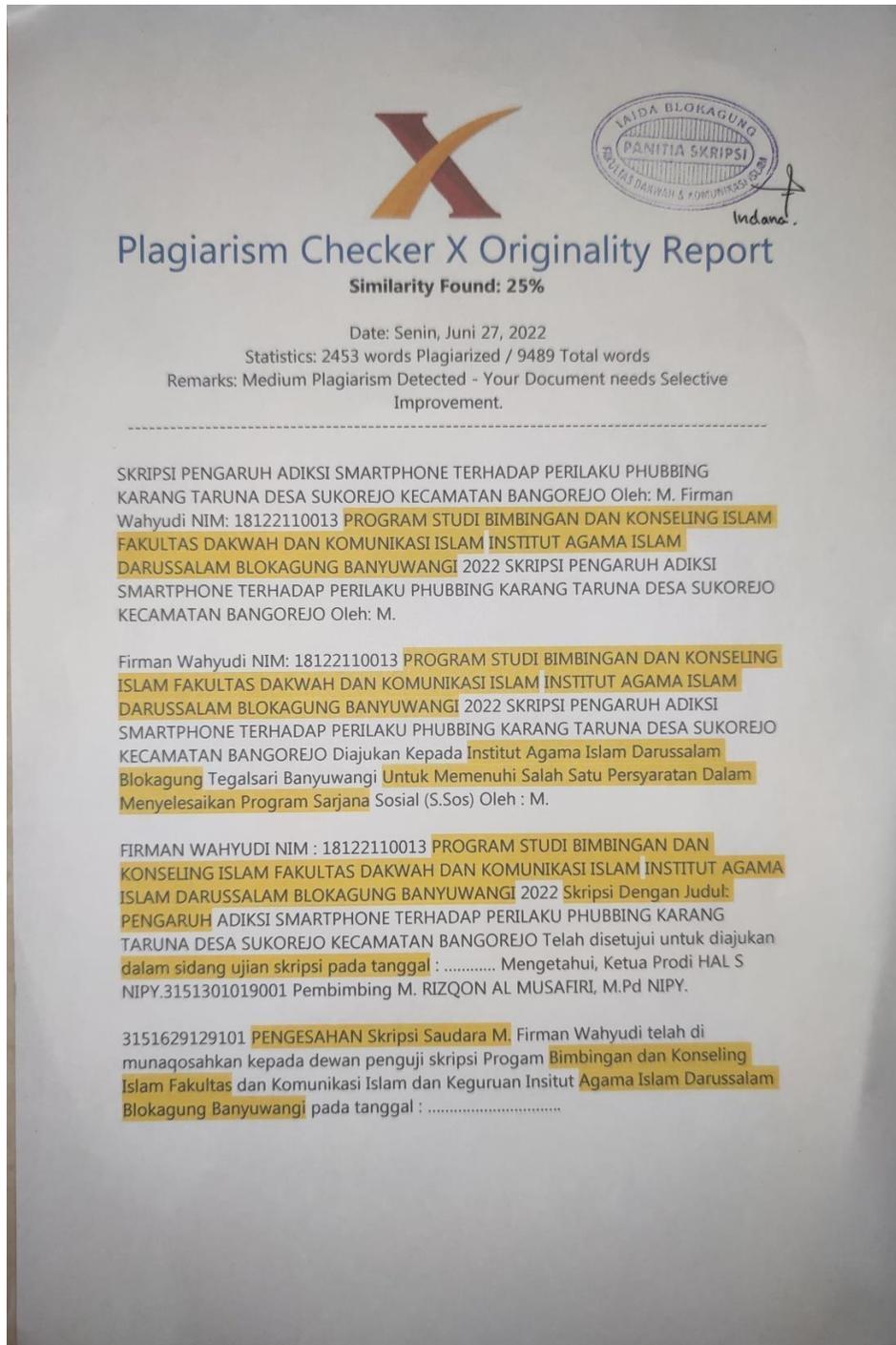
Saya yang menyatakan,



**M. FIRMAN WAHYUDI**

NIM. 18122110013

## Lampiran 2 Lembar Plagiarism



The image shows a document titled "Plagiarism Checker X Originality Report". At the top left is a large stylized 'X' logo. At the top right is a circular stamp from "IAIDA BLOKAGUNG PANITIA SKRIPSI" with a signature "Indana." and the text "FAKULTAS DAKWAH & KOMUNIKASI ISLAM". Below the logo and stamp, the title "Plagiarism Checker X Originality Report" is centered, followed by "Similarity Found: 25%". The report includes the date "Date: Senin, Juni 27, 2022", statistics "Statistics: 2453 words Plagiarized / 9489 Total words", and remarks "Remarks: Medium Plagiarism Detected - Your Document needs Selective Improvement.". A dashed line separates the header from the main text. The main text contains three paragraphs of text, each with several lines highlighted in yellow. The first paragraph is a title and author information for a thesis. The second paragraph is a description of the thesis submission. The third paragraph is a statement from the supervisor regarding the thesis submission.

SKRIPSI PENGARUH ADIKSI SMARTPHONE TERHADAP PERILAKU PHUBBING KARANG TARUNA DESA SUKOREJO KECAMATAN BANGOREJO Oleh: M. Firman Wahyudi NIM: 18122110013 PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI 2022 SKRIPSI PENGARUH ADIKSI SMARTPHONE TERHADAP PERILAKU PHUBBING KARANG TARUNA DESA SUKOREJO KECAMATAN BANGOREJO Oleh: M.

Firman Wahyudi NIM: 18122110013 PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI 2022 SKRIPSI PENGARUH ADIKSI SMARTPHONE TERHADAP PERILAKU PHUBBING KARANG TARUNA DESA SUKOREJO KECAMATAN BANGOREJO Diajukan Kepada Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Tegalsari Banyuwangi Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Sosial (S.Sos) Oleh : M.

FIRMAN WAHYUDI NIM : 18122110013 PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI 2022 Skripsi Dengan Judul: PENGARUH ADIKSI SMARTPHONE TERHADAP PERILAKU PHUBBING KARANG TARUNA DESA SUKOREJO KECAMATAN BANGOREJO Telah disetujui untuk diajukan dalam sidang ujian skripsi pada tanggal : ..... Mengetahui, Ketua Prodi HAL S NIPY.3151301019001 Pembimbing M. RIZQON AL MUSAFIRI, M.Pd NIPY.

3151629129101 PENGESAHAN Skripsi Saudara M. Firman Wahyudi telah di munagoshkan kepada dewan penguji skripsi Progam Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas dan Komunikasi Islam dan Keguruan Insitut Agama Islam Darussalam Blokagung Banyuwangi pada tanggal : .....

### Lampiran 3 Hasil Angket/Kuesioner Penelitian

**Data Responden**

Nama : IBU HASDAI  
 Usia : 40 Tahun  
 Jenis Kelamin : Laki - Laki  
 Alamat : 01/03 Sukomukti

a. Seberapa penting telepon genggam bagi hidup anda?  
 Sangat Penting  
 Penting  
 Tidak Penting  
 Sangat Tidak Penting

b. Berapa jam anda menggunakan telepon genggam (HP) dalam seharinya?  
 24 Jam  
 16 Jam  
 8 Jam  
 < 8 Jam

c. Pilihlah media sosial yang sering digunakan (boleh lebih dari satu)  
 Facebook  
 Whatapp  
 Instagram  
 Twitter  
 Lainnya....

Petunjuk Pengisian Skala 1, 2, 3 dan 4  
 Bagian ini terdiri dari pernyataan-pernyataan dimana Saudara/i diminta untuk menjawab pernyataan yang paling sesuai dengan diri Saudara/i. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang paling sesuai dengan yang Anda alami. Adapun pilihan jawaban adalah sebagai berikut.

SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju

No.	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu memainkan telepon genggam		✓		

NO	PERNYATAAN	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.	Saat sedang berbicara dengan orang lain, saya dapat memotong pembicaraan demi melakukan panggilan telepon.		✓		
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 akan mengabaikan chat/ pesan masuk ditelepon genggam (HP) saya.		✓		
7.	Saya suka mengirim pesan/ chat sambil berbicara dengan teman.		✓		
8.	Mengirim pesan/ chat sambil berbicara 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 sedang berbicara dengan teman.		✓		
11.	Saya akan mengabaikan notifikasi yang muncul di telepon genggam (HP) saya 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.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
15.	Saya merasa cemas ketika saya jauh dari telepon genggam (HP).			<input checked="" type="checkbox"/>	
16.	Saya selalu menggunakan telepon genggam (HP) saya setiap waktu.			<input checked="" type="checkbox"/>	
17.	Saat sedang bimbingan dengan dosen dan ada notifikasi di ponsel saya, terkadang saya mengecek telepon genggam (HP) saya terlebih dahulu.		<input checked="" type="checkbox"/>		
18.	Saya dapat mengontrol perilaku saya untuk tidak phubbing (mengecek hp saya), saat sedang berbicara dengan teman.	<input checked="" type="checkbox"/>			

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya tidak dapat menyelesaikan tugas kuliah yang telah saya susun karena penggunaan telepon genggam (HP) yang berlebihan	<input checked="" type="checkbox"/>			
2	Saya sulit fokus untuk melaksanakan tugas, karena pikiran saya tertuju pada notifikasi sosial media yang saya punya			<input checked="" type="checkbox"/>	
3	Karena penggunaan telepon genggam (HP) yang berlebihan, terkadang pergelangan tangan dan leher saya merasa sakit.			<input checked="" type="checkbox"/>	
4	Saya merasa tidak sanggup jika tidak membawa telepon genggam (HP)		<input checked="" type="checkbox"/>		
5	Saya merasa resah dan tidak sabar ketika tidak memegang telepon genggam (HP)	<input checked="" type="checkbox"/>			
6	Pikiran saya selalu tertuju kepada telepon genggam (HP) walaupun saya sedang tidak menggunakannya		<input checked="" type="checkbox"/>		
7	Saya tidak bisa mengontrol diri saya untuk berhenti sejenak lepas dari telepon genggam (HP)	<input checked="" type="checkbox"/>			
8	Saya dapat terus menerus mengecek telepon genggam (HP)	<input checked="" type="checkbox"/>			

9	Saat saya berharap untuk mengurangi penggunaan telepon genggam (HP), seringkali saya gagal untuk melakukannya				✓
10	Orang-orang di sekitar saya mengatakan bahwa saya terlalu bergantung pada telepon genggam (HP)		✓		

## Lampiran 4 Kartu Bimbingan



**INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM**  
**IAIDA**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM**  
**TERAKREDITASI**  
**BLOKAGUNG - BANYUWANGI**

Alamat : Pon. Pes. Darussalam Blokagung 6219 Karangloro Tegalsari Banyuwangi Jawa Timur - 68491 Telp. (0333) 847459, Fax. (0333) 846221, Hp. 085258405333, Website: www.iaida.ac.id Email: iaideblokagung@gmail.com

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : M. Firman Wahyudi

NIM : 181 221 100 13

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Judul Skripsi : Pengaruh Adiksi Smartphone terhadap perilaku Phubbing karang taruna di Desa Sukrajo Kecamatan Bangorejo

Pembimbing : M. Rizqan Al Macafiri, M.Pd.

No.	Topik Pembahasan	Tanggal	Tanda Tangan Pembimbing
1	Bab I latar belakang	15/6/22	RF
2	Bab II	17/6/22	RF
3	Kerangka konseptual	19/6/22	RF
4	Bab III Metodologi	19/6/22	RF
5	Bab IV Hasil penelitian	20/6/22	RF
6	Menghitung Normalitas	22/6/22	RF
7	Menghitung Regresi	23/6/22	RF
8	Menghitung Hipotesis	24/6/22	RF
9	Pembahasan Akhir	25/6/22	RF
10			
11			
12			

Blokagung, 27 Juni 2022

Ketua Prodi  
Bimbingan dan Konseling Islam

Halimatus Sa'diah, S.Psi., M.A  
NIPY. 3151301019001

**Lampiran 5 Pengisian Data Responden**



**Lampiran 6 Foto bersama Ketua Karang Taruna Suka Karya Desa Sukorejo**



## **Biodata Penulis**



M. Firman Wahyudi dilahirkan di Banyuwangi tepatnya di Desa Sukorejo Kecamatan Bangorejo pada tanggal 4 Juli 1999. Ia adalah putra pertama dari pasangan suami istri Bapak Purnadi dan Ibu Kholis Amaliyah, dan mereka menikah dengan waktu dan tanggal yang sama. No HP/WhatsApp 085854827136, E-mail [firmanwahyudi157@gmail.com](mailto:firmanwahyudi157@gmail.com). Penulis menyelesaikan Sekolah Dasar Negeri 2 Sukorejo Bangorejo, selanjutnya melanjutkan pendidikannya di Madrasah Tsanawiyah Al-Huda Sukorejo Bangorejo, setelah lulus dengan waktu yang tepat kemudian melanjutkan jenjang pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri 4 Banyuwangi lulus pada tahun 2018, setelah itu melanjutkan studinya di Perguruan Tinggi di Banyuwangi tepatnya di IAI Darussalam Blokagung sampai sekarang.