

Pengaruh Intensitas Menggunakan *Smartphone* dan Interaksi Sosial Terhadap Perilaku *Phubbing* pada Remaja

Devi Kusuma Wati^{1*}, Ahmad Liana Amrul Haq²

^{1,2}Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Humaniora, Universitas Muhammadiyah Magelang
Email: devikusuma1705@gmail.com^{1*}

Abstrak

Masa remaja merupakan masa pencarian jati diri yang mana tahapan tersebut sedang mencapai puncaknya. Dibarangi dengan pesatnya perkembangan teknologi, termasuk *smartphone*, memunculkan intensitas menggunakan *smartphone* yang beragam pada individu dan perubahan interaksi sosial di masyarakat. Perilaku individu yang memberikan perhatian lebih pada *smartphone* menjadikan diskusi yang berlangsung kurang intens dan memungkinkan adanya rasa sakit hati pada orang yang terlibat dalam diskusi. Responden dalam penelitian ini merupakan remaja usia 12-21 tahun dan merupakan pengguna *smartphone*. Terdapat total 104 responden dengan mayoritas usia 15-18 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil *R square* 0,300. Artinya terdapat pengaruh intensitas menggunakan *smartphone* dan interaksi sosial secara simultan terhadap perilaku *phubbing* sebesar 30%. Sedangkan sisanya yaitu 70% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Keywords: Interaksi Sosial, *Phubbing*, *Smartphone*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin pesat dan mutakhir (Marpaung, 2018). Teknologi hadir di tengah-tengah masyarakat dengan berbagai fitur yang mempermudah penggunaannya, termasuk *smartphone*. Baik orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak dapat mengoperasikan *smartphone*.

Masa remaja merupakan masa pencarian jati diri yang mana tahapan tersebut sedang mencapai puncaknya (Alwisol, 2011). Erickson (dalam Santrock, 2003) memaparkan bahwa masa remaja merupakan masa pencarian identitas yang mana remaja akan dihadapkan dengan pertanyaan siapakah dirinya, kemana tujuan mereka menjalani kehidupan dan apa perannya dalam masyarakat. Adapun individu yang termasuk remaja diterangkan oleh Monks (Yohanna, 2019) berada pada usia 12-20 tahun.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap dua orang subjek remaja berusia 16 tahun dan 18 tahun, mereka mengatakan bahwa dia merasa khawatir apabila tidak sering mengecek *smartphone*. Subjek juga mengatakan bahwa dia mudah bosan dengan lingkungannya sehingga dia menggunakan *smartphone*, apalagi hal tersebut juga merupakan hal yang umum dilakukan oleh orang di sekitarnya.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di beberapa tempat, salah satunya di café, bahkan dalam pertemuan keluarga, menunjukkan bahwa fenomena yang sama dapat ditemui di lingkungan sekitar, yaitu remaja seringkali menggunakan *smartphone* dimanapun mereka berada dan bagaimanapun situasinya. Acara pertemuan keluarga yang merupakan moment dimana keluarga berkumpul, saling menyapa, dan saling mempererat hubungan antar saudara, ternyata

tidak lebih menarik daripada menyibukkan diri dengan smartphone. Bahkan beberapa orang, apalagi remaja, rela kembali ke rumah apabila dia tidak sengaja meninggalkan smartphone.

Mayoritas remaja tidak dapat terlepas dari smartphone miliknya dapat dikatakan sebagaimana jimat yang harus selalu ada dalam genggamannya (Rahmandani, Tinus, & Ibrahim, 2018). Mereka akan sering membuka smartphone, walaupun sekedar memperhatikan notifikasi yang ada. Perilaku tersebut menunjukkan adanya perhatian lebih seseorang terhadap smartphone daripada berhubungan dengan orang disekitarnya atau disebut dengan istilah phubbing (Nurisman, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah intensitas menggunakan smartphone dan interaksi sosial berpengaruh terhadap perilaku phubbing pada remaja. Istilah phubbing berasal dari kata phone dan snubbing (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Phone berarti gawai dan snubbing berarti mengabaikan orang lain, sehingga lingkungan sekitar terabaikan dan tanpa disadari perilaku tersebut menyakiti lawan bicaranya. Hasil penelitian yang dilakukan University of Maryland menunjukkan bahwa orang yang tengah mengoperasikan smartphone menjadi orang yang cuek terhadap lingkungan sosialnya dan menjadi lebih acuh (Taufik, Dewi, & Muktamiroh, 2020).

Sebagai makhluk sosial, termasuk mereka yang berada pada usia 12-20 tahun, tentunya memerlukan interaksi sosial yang merupakan kunci dalam bersosial di masyarakat (Bewu, Dwikurnianingsih, & Widrawanto, 2019).

Havighurst (dalam Sarwono, 2006) mengungkapkan bahwa remaja yang memiliki interaksi sosial yang baik adalah remaja yang harus memiliki interaksi sosial teman sebaya, keluarga, dan masyarakat.

Interaksi sosial terjadi apabila ada pertemuan dua orang atau lebih (Harahap, 2020). Interaksi sosial merupakan suatu pertukaran antar individu yang mana setiap individu menunjukkan perilaku anatar individu dan perilaku tersebut saling mempengaruhi satu sama lain (Maradjabessy, Lasut, & Lumintang, 2019). Interaksi sosial dapat berupa Tindakan sosial dan komunikasi (Witarsa, Hadi, Nurhananik, & Haerani, 2018).

Komunikasi yang merupakan sarana untuk menghubungkan orang, menjadi kurang efektif apabila pelakunya lebih memilih untuk fokus pada smartphone. Komunikasi efektif apabila antar orang yang berkomunikasi memiliki kesepahaman (Devito, 2011). Apabila dalam suatu perbincangan ada salah satu yang mengoperasikan smartphone, informasi yang disampaikan lawan bicaranya tidak dapat diterima dengan baik dan dia akan menanyakan ulang pembahasannya kepada orang yang mengajak bicara (Hanika, 2015). Wibawa dan Pradekso (dalam Nurningtyas & Ayriza, 2021) menyampaikan bahwa ketika seseorang mendapatkan kesenangan dan merasa puas selama menggunakan smartphone, maka dapat meningkatkan intensitas penggunaan smartphone seseorang.

Intensitas menggunakan smartphone adalah seringnya seseorang menggunakan smartphone untuk berkomunikasi, mencari informasi, bermain game, dll (Karindra &

Nurmala, 2022). Menurut Oktario (dalam Netti, 2022) intensitas penggunaan smartphone berupa lamanya waktu yang dihabiskan oleh seseorang untuk menggunakan smartphonenya yang dilihat dari lamanya penggunaan dan frekuensi.

Perilaku seseorang yang memberi perhatian lebih pada smartphone menjadikan diskusi yang berlangsung terasa kurang intens, memungkinkan terganggunya Kesehatan mental, rasa sakit hati pada teman diskusi, dan dapat menimbulkan kesan negative oleh lingkungan karena termasuk perilaku yang buruk (Ducharme dalam Hasanah & Putri, 2021). Semakin meningkatnya penggunaan smartphone akan menimbulkan beberapa permasalahan diantaranya kurangnya perhatian pada lingkungan sosial, kurangnya bersosial, dan kurangnya rasa saling menghargai (Nurningtyas & Ayriza, 2021).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Intensitas Menggunakan Smartphone dan Interaksi Sosial Terhadap Perilaku Phubbing Pada Remaja”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif maknanya metode penelitian ini berupa pengumpulan data kuesioner, analisis data yang bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan (Sugiono, 2016). Adapun kuesioner penelitian terdiri dari tiga skala yaitu skala intensitas menggunakan smartphone, skala interaksi sosial, dan skala perilaku phubbing.

Intensitas menggunakan smartphone merupakan seberapa sering seseorang dalam mengoperasikan smartphone. Adapun aspek intensitas menggunakan smartphone yaitu perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi (Ajzen, 1991).

Interaksi sosial merupakan hubungan antar seorang individu dengan individu maupun dengan kelompok, yang mana perilaku orang yang terlibat dalam suatu hubungan tersebut saling mempengaruhi. Aspek interaksi sosial terdiri dari komunikasi, sikap, tingkah laku, dan kontak sosial (Sarwono, 2010).

Kriteria responden dalam penelitian yaitu subjek merupakan remaja berusia 12-21 tahun dan merupakan pengguna smartphone. Teknik sampling yang diterapkan yaitu nonprobability purposive random sampling. Artinya setiap orang yang berada dalam populasi penelitian yang sesuai dengan kriteria responden tidak memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi responden penelitian.

Proses pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden secara online dengan memanfaatkan media google form. Responden dapat mengisi kuesioner dengan prosedur penilaian menggunakan skala likert dengan opsi lima jawaban terdiri dari tidak pernah, jarang, kadang, sering, selalu.

Data yang terkumpul akan melalui proses uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji linieritas, dan uji multikolinieritas. Selanjutnya data tersebut akan dianalisis dengan Teknik analisis regresi linier berganda untuk mengetahui besar

pengaruh dua variabel atau lebih apabila data penelitian berskala interval atau rasio.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden dalam penelitian ini sejumlah 104 responden berusia 12-21 tahun dengan rincian responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 34 responden (32,7%) dan perempuan sebanyak 70 responden (67,3%). Mayoritas responden dalam penelitian ini berusia 15-18 tahun (49,03%) dan sedang menempuh pendidikan SMA/SMK/MAN (49,03%).

Hasil kategorisasi terhadap masing-masing respon menunjukkan bahwa responden yang memiliki intensitas menggunakan smartphone yang sangat tinggi berjumlah 10 responden (9,6%), tinggi berjumlah 19 responden (18,3%), sedang 39 responden (37,5%), rendah 31 responden (29,8%), dan sangat rendah 5 responden (4,8%). Berdasarkan rincian tersebut dapat diketahui bahwa intensitas menggunakan smartphone pada remaja dengan jumlah terbanyak berada pada kategori sedang dengan jumlah 39 responden dan presentase 37,5%.

Hasil kategorisasi pada variabel interaksi sosial menunjukkan bahwa sebanyak 4 responden (3,8%) berada pada kategori sangat tinggi, 30 responden (28,8%) berada pada kategori tinggi, 43 responden (41,3%) berada pada kategori sedang, 18 responden (17,3%) berada pada kategori rendah, dan 9 responden (8,7%) berada pada kategori sangat rendah. Berdasarkan rincian tersebut dapat diketahui bahwa interaksi sosial pada remaja mayoritas berada pada kategori sedang, yaitu

berjumlah 43 responden dengan persentase 41,3%.

Hasil kategori terhadap perilaku phubbing remaja menunjukkan bahwa responden (4,8%) berada pada kategori sangat tinggi, 26 responden (25%) berada pada kategori tinggi, 32 responden (30,8%) berada pada kategori sedang, 36 responden (34,6%) berada pada kategori rendah, dan 5 responden (4,8%) berada pada kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa mayoritas perilaku phubbing pada remaja berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 36 responden dengan persentase 34,6%.

Hasil menunjukkan bahwa mayoritas remaja berusia 18-21 tahun memiliki intensitas menggunakan smartphone sedang (17,3%), remaja usia 15-18 tahun mayoritas memiliki intensitas yang rendah (19,23%), dan usia 12-15 tahun mayoritas memiliki intensitas menggunakan smartphone yang sedang (2,88%). Apabila kategorisasi didasarkan pada interaksi sosial remaja, dihasilkan data mayoritas remaja usia 18-21 tahun berada pada kategori sedang (22,11%), usia 15-18 tahun berada pada kategori tinggi (21,15%), dan usia 12-15 tahun berada pada kategori sedang dan tinggi, keduanya memiliki hasil yang sama (4,81%).

Berdasarkan kategori usia 15-18 tahun sebagai responden terbanyak, didapatkan data bahwa mayoritas responden usia 15-18 tahun memiliki perilaku phubbing yang sangat rendah yaitu sejumlah 2 responden, kategori rendah sejumlah 23 responden, kategori sedang sejumlah 16 responden, kategori tinggi 7 responden, dan kategori sangat tinggi

3 responden. Berdasarkan kategori usia 18-21 tahun, didapatkan data perilaku phubbing sebanyak 9 responden kategori rendah, 13 responden kategori sedang, 17 responden kategori tinggi, dan 2 responden kategori sangat tinggi. Berdasarkan kategori usia 12-15 tahun didapatkan data perilaku phubbing kategori sangat rendah sebanyak 3 responden, kategori rendah sebanyak 4 responden, kategori sedang 3 responden, dan kategori tinggi 2 responden.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda pada data penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh antara intensitas penggunaan smartphone dan interaksi sosial terhadap perilaku phubbing pada remaja. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil analisis regresi linier berganda yang menunjukkan hasil R square 0,300. Artinya ada pengaruh intensitas menggunakan smartphone dan interaksi sosial terhadap perilaku phubbing sebesar 30% dan sisanya yaitu 70% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intensitas menggunakan smartphone dan interaksi sosial terhadap perilaku phubbing pada remaja. Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya bahwa perilaku phubbing dapat merubah perilaku komunikasi pada masyarakat, apalagi dengan didukung adanya smartphone yang menjadikan proses komunikasi dapat berlangsung lebih mudah tanpa adanya keterbatasan jarak (Ihsan, Ferdiansyah, & Yani, 2021). Sebagaimana yang dijelaskan Mustafa (dalam Utami & Nurhayati, 2019) orang yang memiliki kecanduan terhadap suatu hal, yang dimaksud adalah perilaku

seseorang yang lebih mengutamakan smartphone atau disebut dengan phubbing, menjadikan seseorang kesulitan beradaptasi dengan lingkungannya dan mengalami kendala dalam interaksi sosialnya. Perilaku tersebut dapat menggambarkan perilaku yang negatif di lingkungan sosial (Nazir & Piskin, 2016).

Hasil penelitian terdahulu mengemukakan bahwa terdapat pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap perilaku phubbing (Syifa, 2020). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian, bahwa terdapat responden dengan intensitas menggunakan smartphone yang tinggi memiliki tingkat perilaku phubbing yang tinggi dan sangat tinggi. Responden dengan intensitas menggunakan smartphone yang sangat tinggi memiliki tingkat perilaku phubbing yang tinggi sejumlah 4 responden. Responden dengan intensitas menggunakan smartphone yang tinggi memiliki tingkat perilaku phubbing yang tinggi sejumlah 10 responden.

Intensitas penggunaan smartphone yang meningkat tentu dapat menimbulkan berbagai dampak bagi penggunanya. Dampak positif penggunaan smartphone yaitu mendapatkan kemudahan dalam melaksanakan berbagai kegiatan (Nurningtyas & Ayriza, 2021). Menurut Ameliola dan Nugraha (dalam Nurningtyas & Ayriza, 2021) dengan adanya peningkatan intensitas penggunaan smartphone pada remaja dapat menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya meliputi berkurangnya rasa menghargai terhadap orang lain, kurangnya minat bersosialisasi, kurangnya perhatian terhadap lingkungan

sosial, dan munculnya sikap acuh terhadap lingkungannya.

Smartphone yang sekarang ini menjadi media yang terjangkau untuk melangsungkan berbagai aktivitas, menjadikan individu memiliki ketergantungan terhadap smartphone (Marpaung, 2018). Saat ini lebih mudah menjumpai sekelompok orang yang asik dengan smartphone masing-masing daripada menjumpai orang yang saling berinteraksi (P, 2020). Perilaku individu juga menunjukkan bahwa mereka lebih mudah mengalihkan perhatiannya pada smartphone ketika mereka sedang berkomunikasi sebab munculnya notifikasi pada smartphonenya (Nurisman, 2022).

Individu dengan kecenderungan menggunakan smartphone yang tinggi menjadikan dirinya sedikit individualis (Anami, Safitri, Razkia, & Yuliza, 2021). Perilaku phubbing yang terjadi di masyarakat dapat menyakiti lawan bicaranya karena seseorang berpura-pura memberikan perhatiannya pada lawan bicara padahal sebagian besar perhatiannya tertuju pada smartphone (Youarti & Hidayah, 2018). Individu yang terlibat didalam percakapan dengan orang yang melakukan phubbing akan merasakan bahwa percakapan yang sedang berlangsung kurang berkualitas dan dapat mengakibatkan munculnya rasa sakit hati karena individu beranggapan lawan bicaranya tidak peduli dan tidak memperhatikan apa yang dia bicarakan (David & Roberts, 2017). Hal tersebut dapat memunculkan konflik pada individu yang terlibat dalam percakapan dengan phubber.

Hasil penelitian ini terbukti selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Chotpitayasunondh dan Douglas (2018) ditemukan bahwa perilaku phubbing memiliki dampak yang negatif terhadap kualitas komunikasi dan kepuasan hubungan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya dua responden dengan perilaku phubbing yang sangat tinggi memiliki kemampuan interaksi sosial yang sangat rendah. Responden dengan tingkat perilaku phubbing tinggi sebanyak empat responden juga menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosialnya sangat rendah dan tujuh responden dengan tingkat perilaku phubbing tinggi memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah. Ketidakpuasan dalam berkomunikasi tidak hanya dirasakan oleh orang yang melakukan phubbing, tetapi ketidakpuasan tersebut juga dirasakan oleh korban phubbing (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

Penggunaan smartphone seharusnya dapat memperlancar komunikasi masyarakat dengan lingkungan, namun kenyataannya justru penggunaan smatphone dapat menurunkan interaksi secara langsung masyarakat dengan lingkungan sosialnya (Retalia, 2020). Hal tersebut dapat menurunkan kuantitas dan kualitas interaksi yang dilakukan oleh individu didalam interaksi sosialnya. Perilaku phubbing individu diketahui sangat erat hubungannya dengan interaksi sosial individu karena individu yang melakukan phubbing terlalu asik dengan smartphonenya sehingga mengabaikan orang-orang yang berada di sekitarnya (Hamdiyah, 2021).

Berdasarkan penelitian terdahulu diketahui bahwa intensitas penggunaan smartphone yang cukup lama menjadikan seseorang terbiasa sendiri dan interaksi yang dilakukan semakin berkurang (Retalia, Soesilo, & Irawan, 2020). Kaunt (dalam Fadilah, Rini, & Pratitis, 2022) mengemukakan bahwa individu akan mengalami gangguan pemusatan perhatian apabila dia menggunakan ponsel secara berlebihan akibatnya individu tidak dapat memahami informasi yang dia terima dengan baik. Bahkan Kaunt (dalam Fadilah et al., 2022) menyatakan apabila individu dalam menggunakan smartphone lebih lama maka semakin tinggi kemungkinan individu terisolasi dari lingkungannya.

Dari uraian diatas, disimpulkan bahwa perilaku phubbing yang dilakukan seseorang tanpa mengindahkan kepentingan orang lain sejatinya dapat menyakiti orang lain tanpa pelaku phubbing sadari. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu yang menggunakan smartphone untuk dapat mengontrol penggunaan smartphone dengan baik dan lebih bijak agar hubungannya dengan orang lain di lingkungan sosialnya dapat berjalan dengan baik dan lebih bermakna.

Dalam penelitian ini, penulis menyadari terdapat kelemahan diantaranya adalah responden penelitian yang persebarannya tidak merata sehingga responden penelitian didominasi oleh responden yang berada di Kabupaten Magelang dan Kota Magelang, metode pengumpulan data yang dilakukan hanya dengan google form sehingga memungkinkan adanya pengisian pernyataan yang tidak sesuai dengan keadaan sebenarnya

sehingga hasil yang didapatkan kurang objektif. Peneliti juga menyadari bahwa hasil penelitian terdahulu yang meneliti ketiga variabel tersebut secara bersamaan sangat terbatas. Namun demikian, penelitian ini dianggap penting untuk dapat memahami fenomena perilaku phubbing yang terjadi di kalangan remaja ditinjau dari intensitas menggunakan smartphone dan interaksi sosial.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh intensitas menggunakan smartphone dan interaksi sosial terhadap perilaku phubbing pada remaja. intensitas menggunakan smartphone dan interaksi sosial bersama-sama mempengaruhi perilaku phubbing pada remaja.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penelitian ini bisa terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (1991). *Attitude, personality, behavior*. England: Open University Press.
- Alwisol. (2011). *Psikologi kepribadian*. Edisi revisi (R. Setyono, ed.). Malang: UMM Press.
- Anami, W. S., Safitri, A., Razkia, D., & Yuliza, E. (2021). Hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan perilaku phubbing pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi Islam*, 04(02).
- Bewu, Y., Dwikurnianingsih, Y., & Widrawanto, Y. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada siswa kelas X IPS SMA

- Kristen Satya Wacana Salatiga. *Jurnal Psikologi Konseling*, 15(2), 431–440.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, 48(6), 304–316. <https://doi.org/10.1111/jasp.12506>
- David, M. E., & Roberts, J. A. (2017). Phubbed and alone: phone snubbing, social exclusion, and attachment to social media. *Journal of the Association for Consumer Research*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1086/690940>
- Devito, J. A. (2011). *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Karisma Publishing Group.
- Fadilah, A., Rini, R. A. P., & Pratitis, N. (2022). Perilaku phubbing pada remaja: Menguji peranan kontrol diri dan interaksi sosial. *INNER: Journal of Psychological Reaserch*, 2(2), 150–159.
- Hamdiyah. (2021). Pengaruh perilaku phubbing dan intensitas penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial mahasiswa di jurusan ilmu pendidikan ULM. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 46–53.
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena phubbing di era milenial. *Jurnal Interaksi*, 4(1), 42–51.
- Harahap, S. R. (2020). Proses interaksi sosial di tengah pandemi virus covid 19. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 11(1), 45–53. <https://doi.org/10.32505/hikmah.v11i1.1837>
- Hasanah, M. D., & Putri, A. S. (2021). Peran konseling islam dalam mengatasi fenomena phubbing pada remaja milenial. *International Conference on Islamic Educational Guidance and Counseling*, (December), 13–21.
- Ihsan, H. K., Ferdiansyah, D. S., & Yani, M. (2021). Perubahan sosial dan tradisi phubbing: telaah perilaku komunikasi masyarakat digital di Kelurahan Suryawangi, Lombok Timur. *Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, XIII(2), 133–146. <https://doi.org/10.20414/jurkom.v13i2.4419>
- Karindra, N. A. L., & Nurmala, I. (2022). Hubungan antara karakteristik , intensitas penggunaan smartphone dan niat dengan kecenderungan nomophobia pada remaja SMA di Surabaya. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 13(4), 486–500.
- Maradjabessy, M. F., Lasut, J. J., & Lumintang, J. (2019). Interaksi sosial forum mahasiswa Kota Tidore Kepulauan di Kota Manado. *Holistik: Jurnal of Social and Culture*, 12(1).
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *Jurnal KOPASTA*, 5(2), 55–64.
- Nazir, T., & Piskin, M. (2016). Phubbing: A technological invasion which connected the world but disconnected humans. *International Journal of Indian Psychology*, 3(4). <https://doi.org/10.25215/0304.195>
- Netti, I. (2022). Intensitas penggunaan smartphone dan komunikasi interpersonal orangtua dengan anak selama belajar daring. *Happiness, Journal of Psychology and Islamic Science*, 5(2), 11–25. <https://doi.org/10.30762/happiness.v5i2.382>
- Nurisman, A. S. (2022). Meningkatkan pengetahuan siswa SMK tentang bahaya phubbing (phone snubbing) melalui penyuluhan budaya tepo seliro. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Masyarakat*, 5(9), 2909–2215. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v5i9.6848>
- Nurningtyas, F., & Ayriza, Y. (2021). Pengaruh kontrol diri terhadap intensitas penggunaan smartphone pada remaja. *Acta Psychologia*, 3(1), 14–20.
- P, R. (2020). Daya tarik interaksi dunia maya (studi perilaku phubbing generasi milenial). *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, VIII(1), 96–105.
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis dampak penggunaan gadget (smartphone) terhadap

- kepribadian dan karakter (kekar) peserta didik di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18.
<https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>
- Retalia. (2020). Dampak intensitas penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial. *Jurnal of Edukation, Psychology, and Counseling*, 2(2).
- Retalia, Soesilo, T. D., & Irawan, S. (2020). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial remaja. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, (2019), 139–149.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S. W. (2006). *Psikologi remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sarwono, S. W. (2010). *Psikologi remaja (Edisi revi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiono. (2016). *Metodeologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan smartphone, prokrastinasi akademik, dan perilaku phubbing mahasiswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 83–96.
<https://doi.org/10.25273/counsellia.v10i1.6309>
- Taufik, E., Dewi, S. Y., & Muktamiroh, H. (2020). Hubungan kecanduan smartphone dengan kecenderungan perilaku phubbing pada remaja di SMAN 34 Jakarta Selatan.
- Utami, T. W., & Nurhayati, F. (2019). Kecanduan internet berhubungan dengan interaksi sosial remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(1), 33–38.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, VI(1), 9–20.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i1.432>
- Yohanna, D. P. (2019). Hubungan intensitas menonton drama Korea dengan perilaku modeling pada remaja putri.
- Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku phubbing sebagai karakter remaja generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143–152.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26638/jfk.553.2099>.