

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memaparkan teori – teori yang menjadi dasar penelitian, meliputi:

1) Perilaku *Phubbing* , 2) Interaksi Sosial, 3) Siswa, 4) Hubungan Perilaku *Phubbing* , 5) Mapping Jurnal 6) Kerangka Teori, 7) Kerangka Konsep, 8) Hipotesis.

2.1 Konsep Perilaku *Phubbing*

2.1.1 Pengertian Perilaku *phubbing*

Masalah *phubbing* dikenal sebagai perilaku negative terhadap seseorang yang sedang berkomunikasi dengan kita perilaku yang lebih berfokus pada *smartphone* dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Aditia, 2021). Fenomena *phubbing* bukan sebuah fenomena yang muncul secara mendadak namun perilaku *phubbing* ini berasal dari perilaku yang awalnya kita anggap sebagai perilaku normal saat kita menggunakan *smartphone* , namun perilaku ini berkesinambungan dengan individu yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan dengan menjadikan *smartphone* dan internet ini sebuah kebutuhan primer dalam kehidupan sehari-hari sehingga ketergantungan pada *smartphone* perlahan mengikat diri kita (Aditia, 2021). Adanya perilaku *phubbing* ini seakan menjadi sebuah budaya baru dalam masyarakat yang menjadikan kehidupan digital lebih berharga daripada harus berinteraksi secara langsung. Masyarakat memandang komunikasi melalui *smartphone* lebih mudah dibandingkan harus berusaha mencari keberadaan seseorang yang dianggapnya perlu diajak berbicara (Sadikin & Rochman, 2025).

2.1.2 Faktor Penyebab

Ada beberapa faktor yang menyebabkan seseorang berperilaku *phubbing* :

1. Kecanduan media sosial

Kecanduan media sosial merupakan perilaku individu yang memiliki dorongan kuat untuk membuka dan menggunakan media sosial secara terus menerus

2. Kecenderungan perasaan bosan

Perasaan bosan ketika individu berada dalam interaksi sosial yang mendorong perasaan untuk mencari hiburan melalui *smartphone*.

3. Rendahnya kontrol diri

Kemampuan individu dalam mengatur perilaku, emosi dan dorongan dalam dirinya. Kemampuan individu untuk mengendalikan diri ini menyebabkan individu lebih memilih menggunakan *smartphone*.

4. Perilaku konformitas yang dimaksud perubahan perilaku, sikap dan keyakinan individu agar bisa selaras dengan norma, standart atau tekanan kelompok tertentu

5. Kurangnya rasa empati

Kemampuan berempati sangat dibutuhkan dalam interkasi sosial karena empati merupakan memahami dan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Individu yang memiliki empati rendah biasanya memiliki kepekaan yang kurang terhadap lawan bicaranya.

6. *Fomo (fear of missing out)*

Fomo diartikan sebagai perasaan takut ketinggalan informasi, aktivitas atau pengalaman yang sedang dialami orang lain di media sosial.

7. Kebutuhan mengekspresikan diri

Individu yang memiliki keinginan untuk terus memperbarui status, mengunggah foto atau merespon komentar pada media sosial menyebabkan individu lebih fokus pada aktivitas digital dibandingkan interaksi sosial secara langsung.

8. Pelarian dan mencari ketenangan

Kebanyakan individu saat ini menjadikan *smartphone* sebagai pelarian untuk mengatasi stress, kecemasan dan masalah hidupnya. *Smartphone* memberikan kenyamanan untuk individu melalui game, media sosial atau aplikasi hiburan lainnya (Saloom & Veriantari, 2021)

2.1.3 Aspek perilaku *phubbing*

Seperti yang sudah dijelaskan pada penelitian (Karadag, 2015) bahwa aspek perilaku *phubbing* ada 4

1. *Nomophobia*

Nomophobia diambil dari kata (*No mobile phone phobia*) yang merupakan rasa cemas atau tidak nyaman ketika seseorang tidak dapat mengakses *smartphone* atau berada jauh dari *smartphonenya*. Biasanya individu yang mengalami *nomophobia* akan lebih sering memeriksa *smartphone* meskipun sedang dalam situasi interaksi sosial.

2. *Interpersonal conflict*

Merupakan konflik atau ketegangan dalam hubungan interpersonal yang muncul akibat penggunaan *smartphone* secara berlebihan. Ketika seseorang lebih memperhatikan *smartphone* dibanding sekitarnya dapat menimbulkan perasaan diabaikan, kurang dihargai, bahkan menurunkan hubungan sosial.

3. *Self isolation*

Kecenderungan individu untuk menarik diri dari lingkungan sosial karena lebih fokus pada penggunaan *smartphone*. Individu akan mengurangi interaksi secara langsung pada sekitarnya.

4. *Problem acknowledge*

Problem acknowledge merupakan kesadaran individu bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebih dapat menimbulkan masalah dalam hubungan sosial. Individu yang mengalami aspek ini menyadari bahwa penggunaan *smartphone* berlebih dapat mengganggu interaksi dengan orang lain, namun sering kali tetap mengalami kesulitan dalam kontrol kebiasaannya (Karadag, 2015).

2.1.4 Dampak *Phubbing*

Dampak *phubbing* terhadap kehidupan sehari-hari yaitu timbulnya sebuah perubahan dalam berinteraksi sesama manusia dapat merubah arti sebuah makna kehadiran, perhatian, dan keterlibatan interaksi secara langsung juga dapat melunturkan keterbatasan antara ranah pribadi dan ranah public, antara kehadiran sosial dan keterlibatan digital (Sadikin & Rochman, 2025)

Perilaku *phubbing* memicu perasaan dikucilkan, turunnya sebuah kepercayaan dari seseorang, mendapatkan sebuah anggapan perilaku tidak sopan terhadap lawan bicara (Knausenberger, et al, 2022). Perilaku *phubbing* bisa menimbulkan masalah pada kesehatan fisik seperti rasa pedih pada mata, pusing ketika terlalu lama menghadap *smartphone*, dan badan terasa lebih mudah lelah pada komunikasi bisa berdampak pada putus hubungan dengan orang disekitar karena dianggap mengabaikan. Pada kesehatan mental bisa berdampak pada gangguan psikologis yakni depresi dikarenakan timbul perasaan sedih, perasaan menyalahkan diri sendiri, dan merasa tidak berharga (Mubina et al, 2025)

2.1.5 Karakteristik Perilaku *Phubbing*

Orang dengan perilaku *phubbing* bisa dilihat dari karakteristik yang menonjol yakni:

1. Gangguan komunikasi individu kehilangan kemampuannya dalam komunikasi pada orang disekitarnya secara langsung (Mubina et al., 2025)

2. Berperilaku *nomophobia* dimana individu akan merasa gelisah, takut dan tidak nyaman ketika individu tidak memegang handphonnya

Berperilaku *smombie* yaitu individu berada pada perilaku anti sosial, keterasingan diri dan apatis akan keselamatan dirinya dan lebih fokus main *smartphone* Ketika berjalan (Ghaisani, et al, 2023)

2.1.6 Alat Ukur *Phubbing*

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur perilaku *phubbing* yaitu

1. *Generic Scale of Phubbing (GSP)*

Alat ukur *Generic Scale of Phubbing (GSP)* merupakan alat ukur dalam bentuk kuisioner yang dikembangkan oleh (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016) khusus untuk meneliti kecenderungan seseorang mengabaikan orang lain dalam interaksi tatap muka karena lebih fokus pada *smartphone* dengan 15 item alat ukur ini menggunakan skala likert 1-5 sangat setuju(SS), setuju(S), netral(N), tidak setuju(TS), sangat tidak setuju(STS). Instrumen ini berisikan empat aspek atau dimensi dari *nomophobia*, konflik interpersonal, isolasi sosial dan masalah pengakuan. Keempat aspek ini menggambarkan faktor psikologi, dampak sosial, serta kesadaran individu terhadap perilaku *phubbing*.

2. *Generic Scale Of Being Phubbing (GSBP)*

Generic Scale Of Being Phubbing (GSBP) merupakan instrumen yang digunakan untuk mengetahui seberapa sering seseorang mengalami perlakuan *phubbing* dari orang lain dalam situasi sosial. GSBP meneliti aspek perasaan diabaikan, gangguan dalam komunikasi, penurunan hubungan sosial, dan perasaan tidak nyaman atau tersinggung (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016)

2.2 Konsep Interaksi Sosial

2.3.1 Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial bisa diartikan sebagai hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, maupun orang dengan kelompok manusia, jadi interaksi sosial merupakan hubungan antara individu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya sehingga muncul sebuah hubungan timbal balik (Soesilo & Irawan, 2025) Sedangkan menurut penelitian (Abdul basit, 2022) interaksi sosial adalah sebuah hubungan antar individu dalam mempererat dan menjalin hubungan secara langsung sehingga menciptakan hubungan sosial yang baik. Interaksi sosial juga diartikan sebagai tindakan yang terjadi secara dua orang atau lebih yang menciptakan aksi timbal balik melalui kontak langsung maupun tidak langsung (Prabangkara, 2024).

2.3.2 Faktor Interaksi Sosial

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Prabangkara, 2024). Ada beberapa faktor yang berhubungan dengan interaksi sosial sebagai berikut:

1. Sugesti

Ketika individu memiliki ide, sikap atau perilaku yang bisa dipengaruhi oleh orang lain pengaruh ini bisa terjadi secara verbal dan non verbal yang bisa melalui persuasi, propaganda, iklan atau obrolan biasa.

2. Imitasi

Imitasi merupakan proses seseorang meniru perilaku, sikap atau gaya orang lain, imitasi ini bisa dilakukan dengan sengaja atau tidak sadar.

Imitasi juga dipicu oleh keinginan untuk bisa diterima individu lain

3. Identifikasi

Identifikasi ini melibatkan hubungan psikologis dan rasa memiliki atau kedekatan pada seseorang hal ini berhubungan dengan faktor imitasi individu masing-masing

4. Motivasi

Hal ini menjadi pendorong seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu. dalam faktor motivasi ini juga dipengaruhi dari dalam diri individu, seperti kepuasan pribadi atau pencapaian jika dari luar individu seperti harta, pengakuan, atau penerimaan sosial.

5. Simpati

Simpati diartikan menjadi sebuah perasaan peduli, sedih atau iba terhadap penderitaan orang lain. sikap simpati biasanya kemampuan individu memahami dan merasakan emosi orang lain meski tidak selalu mengalami kejadian secara langsung.

6. Empati

Empati merupakan kemampuan memahami kondisi seseorang namun perbedaan dari perilaku simpati ialah empati lebih melibatkan koneksi yang lebih dalam dan upaya untuk memahami sudut pandang orang lain.

2.3.3 Karakteristik Interaksi Sosial

Interaksi sosial memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. Komunikasi yang melibatkan lebih dari satu orang

Komunikasi lebih dari satu orang menjadi hal utama dalam membangun interaksi sosial karena interaksi sosial tidak akan bisa berjalan jika tidak ada orang lain

2. Terjadi komunikasi

Komunikasi sebelumnya dibagi menjadi dua komunikasi verbal dan komunikasi non verbal ini menjadi komponen dalam memulai interaksi sosial

3. Memiliki dimensi waktu

Dimensi waktu menjadi komponen interaksi sosial untuk menunjukkan kapan terjadinya interaksi seperti masa lalu, saat ini dan masa depan

4. Memiliki tujuan yang sama

Interaksi sosial memiliki tujuan tertentu seperti contoh berkelompok untuk mengerjakan tugas (Prabangkara, 2024).

2.3.4 Jenis Interaksi Sosial

1. Interaksi individu antar individu lain

Interaksi individu dengan individu yang membangun hubungan sosial antar dua orang secara langsung. Pada proses ini terdapat perilaku saling mempengaruhi melalui komunikasi

2. Interaksi antar kelompok dengan kelompok

Interaksi kelompok dengan kelompok hubungan sosial yang terjadi antara dua kelompok atau lebih. Interaksi ini melibatkan kepentingan bersama untuk memenuhi tujuan tertentu.

3. Interaksi individu dengan kelompok

Interaksi individu dengan kelompok merupakan interaksi hubungan sosial pada situasi ini individu dapat mempengaruhi kelompok ataupun sebaliknya (Prabangkara, 2024).

2.3.5 Bentuk Interaksi Sosial

1. Asosiatif

Kerjasama antar individu dimana terdapat aktivitas tertentu diantara individu dengan individu lain untuk mencapai tujuan bersama, saling membantu dan memahami

2. Disosiatif

Sebuah usaha untuk mencapai suatu yang lebih daripada yang lainnya seperti persaingan antar individu dalam mencapai tujuan, dengan saling bersaing secara damai dan tidak saling menjatuhkan

3. Pertikaian

Pertikaian merupakan sebuah bentuk interaksi sosial dalam pihak yang satu berusaha menjatuhkan pihak lain dikarenakan adanya sebuah kondisi perbedaan pendapat, kepentingan, nilai atau tujuan individu yang menimbulkan pertentangan dan ketegangan (Prabangkara, 2024).

2.3.6 Komponen Interaksi Sosial

1. Kontak Sosial

Diartikan sebagai hubungan antara individu satu dengan individu lain yang saling bereaksi dan menjadi awal terjadinya interaksi sosial. Kontak sosial bisa melalui kontak sosial secara langsung atau tidak langsung.

2. Komunikasi

Proses penyampaian dan penerimaan dari pihak lain yang berupa gagasan dari individu satu ke individu lain yang disampaikan menggunakan bahasa atau simbol yang saling dimengerti oleh kedua pihak (Prabangkara, 2024).

2.3.7 Aspek Interaksi Sosial

Interaksi sosial yang dijelaskan oleh peneliti sebelumnya yaitu memiliki 4 aspek didalamnya

1. Komunikasi

Komunikasi merupakan proses penyampaian informasi, ide, perasaan, atau pendapat dari satu individu dengan individu lain melalui bahasa, simbol, maupun perilaku tertentu

2. Sikap

Sikap pada interaksi sosial berkaitan dengan perilaku individu menunjukkan perilaku, perasaan, serta respon terhadap orang lain

3. Tingkah laku kelompok.

Tingkah laku kelompok dikaitkan dengan perilaku individu ketika berada dalam suatu kelompok sosial.

4. Kontak sosial

Kontak sosial diartikan sebagai tahap awal terjadinya interaksi sosial, yaitu adanya hubungan atau pertemuan antara individu dengan individu lain (Soesilo & Irawan, 2025)

2.3.8 Alat Ukur Interaksi Sosial

1) *Social Interaction Scale (SIS)*

Alat ukur *Social Interaction Scale (SIS)* merupakan alat ukur dalam bentuk kuisioner yang disusun oleh (Nurwakhidyati, 2010) untuk meneliti interaksi sosial seseorang dengan 32 item 16 item favorabel dan 16 item unfavorabel. Alat ukur ini menggunakan skala likert 1-5 sangat setuju(SS), setuju(S), netral(N), tidak setuju(TS), sangat tidak setuju(STS). Instrumen ini berisikan empat aspek atau dimensi dari komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan kontak sosial..

2) *Social skill inventory (SSI)*

Instrumen yang dikembangkan oleh Ronald Riggio untuk mengukur keterampilan sosial yang meliputi ekspresi emosional, sensitivitas sosial, dan kontrol sosial dalam interaksi interpersonal.

3) *Interpersonal competence quisionnaire (ICQ)*

Instrumen yang mengukur kemampuan individu menjalin hubungan interpersonal, termasuk memulai hubungan, keterbukaan diri, dukungan emosional, dan pengelolaan konflik.

4) *Social Skill Rating System (SSRS)*

Alat ukur yang digunakan untuk menilai keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, asertivitas, tanggung jawab dan pengendalian diri dalam interaksi sosial.

5) *Social Interaction Anxiety Scale (SIAS)*

Intrsumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kecemasan individu ketika berinteraksi dengan orang lain.

2.3 **Konsep Siswa**

2.3.1 **Pengertian Siswa**

Siswa biasa dimaknai dengan individu yang sedang mengembangkan potensi dasar melalui pendidikan baik secara fisik maupun psikis yang bisa di didik melalui lingkungan keluarga, sekolah ataupun lingkungan masyarakat (Yulia et al, 2024) siswa bisa diartikan sebagai makhluk allah yang berhak mendapat pendidikan, bimbingan, pengasuhan, perawatan dengan sebaik-baiknya sesuai dengan tahap perkembangannya sebagai manusia (Rahmawati, et al, 2024)

2.3.2 Aspek Siswa

Aspek siswa dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Aspek Kognitif

Kegiatan individu siswa dalam memahami sebuah peristiwa dalam semua pembelajaran. Aspek kognitif berhubungan dengan proses mental yang dihubungkan dengan kemampuan siswa dalam pengenalan umum

2. Aspek Afektif

Aspek yang berhubungan dengan sikap, watak, perilaku, emosi, minat serta nilai yang terdapat pada diri masing-masing siswa. Aspek ini berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, perasaan, minat, semangat, nilai dan sikap terhadap sesuatu.

3. Aspek Psikomotor

Aspek yang berhubungan dengan keterampilan siswa dalam menerima pengalaman pembelajaran. Aspek ini membentuk keahlian dari pribadi siswa yang berkaitan dengan sistem saraf, otot dan fungsi psikis (ulfah et al, 2021).

2.3.1 Karakteristik Siswa

1. Perkembangan Intelektual

a) Sifat deduktif – hipotesis

Sifat siswa yang diawali dengan berpikir teoritik dengan menganalisis masalah dan merancang penyelesaian secara sementara

b) Sifat operasional – kombinatoris

Pelengkap sifat deduktif – hipotesis yang memicu siswa menganalisis dengan membuat matriks mengenai kombinasi yang bisa digunakan dalam memecah masalah.

2. Perkembangan bakat

Perkembangan bakat merupakan proses berkembangnya kemampuan atau potensi yang dimiliki individu sehingga dapat menghasilkan prestasi tertentu. Perkembangan bakat yang dilihat dari 3 komponen:

a) Potensi Diri

Kemampuan dasar atau bakat yang dimiliki oleh individu sejak awal yang dapat dikembangkan melalui proses belajar dan pengalaman.

b) Cara Menghadapi Masalah

Berkaitan dengan kemampuan individu dalam menyelesaikan tantangan atau kesulitan yang dihadapi.

c) Prestasi

Prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai individu sebagai bentuk pengembangan dari potensi dan usaha yang dilakukan.

3. Perkembangan Hubungan Sosial

Proses hubungan sosial mengidentifikasikan perilaku individu yang mulai belajar berinteraksi, bekerja sama, menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mulai memahami nilai dan moral dalam kelompok atau masyarakat (Samio, 2018)

2.4 Hubungan Antar Variabel

Tabel 1.1 Mapping Jurnal Hubungan Perilaku *Phubbing* Dengan Interaksi Sosial

NO	Judul	Metode	Hasil
1	Hubungan Perilaku <i>Phubbing</i> Dengan Interaksi Sosial Pada Generasi Z Mahasiswa Keperawatan Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang Penulis: (Rosdiana & Hastutiningtyas, 2020)	Populasi penelitian ini mahasiswa semester 7 universitas keperawatan tribhuwana tunggaladewi malang dengan sampel 92 responden Variabel I: <i>phubbing</i> Variabel D: interaksi sosial Alat ukur: General Scale of <i>phubbing</i> (GSP) Sosial Interactions (VSI) Desain penelitian: Observasi analitik, uji spearman rank.	Hasil uji spearman-rank didapatkan 1. Penggunaan <i>smartphone</i> 1-12 jam sebesar 81,5% dan penggunaan <i>smartphone</i> 13-24 jam sebesar 18,5% 2. Mahasiswa yang berperilaku <i>phubbing</i> tinggi 75% dan yang berperilaku <i>phubbing</i> rendah 25% 3. Interaksi sosial baik 29,3% dan interaksi sosial yang buruk 70,7%. 4. perilaku <i>phubbing</i> tinggi dengan interaksi sosial baik 29,3% 5. perilaku <i>phubbing</i> tinggi dengan interaksi sosial buruk 45,7% 6. nilai p value = 0,000 dengan nilai r (koefisien korelasi) positif 0,372
2	Pengaruh Intensitas Menggunakan <i>Smartphone</i> dan Interaksi Sosial Terhadap Perilaku <i>Phubbing</i> pada Remaja Penulis : Devi Kusuma & Ahmad Liana	Populasi : Remaja usia 12-21 tahun dengan responden berjumlah 104 Variabel I: Penggunaan <i>smartphone</i> dan interaksi sosial Variabel D <i>Phubbing</i> Alat Ukur:	Hasil dari penelitian ini 1. intensitas penggunaan <i>smartphone</i> yang tinggi sebesar 9,6%, penggunaan <i>smartphone</i> tinggi 18,3%, penggunaan <i>smartphone</i> sedang 37,5% dan penggunaan

		Skala intensitas penggunaan <i>smartphone</i> <i>Social Interaction Scale</i> Skala perilaku <i>phubbing</i> Desain Penelitian: Kuantitatif, uji asumsi klasik, uji linieritas, dan uji multikolineritas, teknik regresi linier berganda	<i>smartphone</i> rendah 29,8% 2. sebanyak 3,8% berada pada kategori interaksi sosial sangat tinggi, kategori interaksi sosial tinggi 28,8%, kategori interaksi sosial sedang 17,3%, kategori interaksi sosial rendah 8,7% 3. sebanyak (4,8%) responden berada pada kategori perilaku <i>phubbing</i> sangat tinggi 4,8%, 25% berada pada kategori tinggi, 30,8% berada pada kategori sedang, 34,6% berada pada kategori rendah, dan 4,8% berada pada kategori sangat rendah. 4. hasil analisis regresi linier berganda yang menunjukkan hasil R^2 0,300. Artinya ada pengaruh intensitas menggunakan <i>smartphone</i> dan interaksi sosial terhadap perilaku <i>phubbing</i> sebesar 30% dan sisanya yaitu 70% dipengaruhi oleh faktor lainnya
3	Hubungan Antara Perilaku <i>Phubbing</i> Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Sarjana Keperawatan Semester 4 di Stikes Maharani Malang	Populasi : Seluruh mahasiswa semester 4 stiker maharani malang dengan responden sebanyak 83 mahasiswa Variabel I: Perilaku <i>phubbing</i>	1. penggunaan <i>smartphone</i> pada mahasiswa 1-3 jam 10,8%, 3-6 jam 41,0% dan >6 jam 48,2% 2. mahasiswa berperilaku <i>phubbing</i> rendah

	Penulis: Ade Irma Nur Fauzi, Risna Yekti Mumpuni, dan Sena Wahyu Purwanza	Variabel D: Interaksi sosial Alat ukur: Generic Scale of <i>Phubbing</i> (GSP) kuisiomer interaksi sosial Desain penelitian: Kuantitatif, puprosive sampling, uji spearman rank	16,9%, perilaku <i>phubbing</i> sedang 39,8% dan 43,3% berperilaku <i>phubbing</i> tinggi. 3. 32,5% mahasiswa berinteraksi sosial rendah, 53,0 mahasiswa berinteraksi sosial sedang, dan 14,5% mahasiswa berinteraksi sosial tinggi. 4. perilaku <i>phubbing</i> rendah mengakibatkan sebagian besar 71,4% (10 responden) dengan interaksi sosial tinggi. 5. Perilaku <i>phubbing</i> sedang mengakibatkan hampir seluruhnya 84,8% (28 responden) dengan kategori interaksi sosial sedang. 6. Serta perilaku <i>phubbing</i> yang tinggi mengakibatkan sebagian besar 63,8% (23 responden) masuk interaksi sosial dalam kategori rendah 7. Hasil $r=-0,679$ yang membuktikan ada hubungan prilaku <i>phubbing</i> dengan interaksi sosial pada mahasiswa
4	Self Control dan <i>Phubbing</i> Pada Remaja	Populasi : 337 Siswa SMA Negeri 5 Ambon	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis penelitian

	Penulis: Ingelsia lapalelo dan Jusuf Tjahjo Purnomo	Variabel I: Self Control Variabel D: <i>Phubbing</i> Alat ukur: Generic <i>Phubbing</i> Scale (GSP) Desain Penelitian Kuantitatif, teknik convenience sampling, uji pearson,	ditolak, yaitu tidak terdapat hubungan negatif antara self control dan <i>phubbing</i> pada remaja. Hal ini berdasar pada hasil korelasi dimana hasilnya menunjukkan bahwa koefisien korelasi pada remaja $r = .214$ dengan signifikansi sebesar .000 ($p < .05$).
5	Prevalence of <i>Phubbing</i> Behaviour in School and University Students in Spain Penulis: Noelia Barbed-Castrejón, Fermín Navaridas-Nalda, Oliver Mason, dan Javier Ortuño-Sierra	Populasi: 1351 siswa sekolah dan mahasiswa di spanyol dengan rentang usia 12-21 tahun Variabel I: <i>phubbing</i> behavior compulsive internet use interpersonal emotion regulation Variabel D: self esteem Alat Ukur: Phubbin Scale(PS) Complusive internet use Scale(CIUS) Rosenberg self Esteem Scale(RSE) Interpersonal emotion regulation Questionnaire(IERQ) Desain Penelitian: Kuantitatif, statistik deskriptif, Manova, Anova, pearson correlation	Hasil penelitian menunjukan 1. 74,5% responden menyatakan hampir selalu atau selalu 2. membawa <i>smartphone</i> di dekatnya. 3. 42,6% responden memeriksa <i>smartphone</i> saat bangun tidur. 4. 16,8% responden mengatakan matanya sering melihat <i>smartphone</i> saat bersama orang lain.
6	Perilaku <i>phubbing</i> pada remaja: Menguji peranan kontrol diri dan interaksi sosial(Fadilah,	Populasi: 150 siswa Variabel I: Kontrol diri dan interaksi sosial Variabel D: <i>Phubbing</i> Alat Ukur:	Hasil analisis data menggunakan regresi linier ganda diperoleh korelasi sebesar 0.859 dengan signifikansi $p=0.000$ ($p<0.05$) yang artinya terdapat

	Amanda, Rini, & Pratitis, 2022)	Desain Penelitian: Desain kuantitatif dengan Purposive sampling, teknik analisis regresi berganda	hubungan yang signifikan antara Kontrol Diri dan Interaksi Sosial dengan Perilaku <i>Phubbing</i> . Perilaku <i>Phubbing</i> . Sumbangan efektif dalam penelitian ini sebesar 0.737 yang artinya Kontrol Diri dan Interaksi Sosial memiliki pengaruh 73.7% terhadap Perilaku <i>Phubbing</i>
7	GAMBARAN PERILAKU <i>PHUBBING</i> PADA REMAJA PENGGUNA PONSEL DI SMAN 4 TUBAN(A. Fitri, 2019)	Populasi: 360 remaja usia 13-18 tahun, sampel 37 remaja Variabel I: Perilaku <i>phubbing</i> Variabel D: penggunaan ponsel Alat Ukur: Generic scale of <i>phubbing</i> Desain Penelitian: penelitian deskriptif dengan desain penelitian potong lintang, uji menggunakan chi square	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1. Lama pemakaian ponsel dalam satu hari <4 jam sebanyak (20,2%), 4-8 jam (44,4%), 8-12 jam (23,8%), >12 jam (11,7) 2. Remaja yang berperilaku <i>phubbing</i> rendah (15,7%) sebanyak 35 remaja 3. berperilaku <i>phubbing</i> sedang (73,5%) sebanyak 164 remaja dan 4. (10,8%) sebanyak 24 remaja berperilaku <i>phubbing</i> tinggi 5. Didapatkan perbedaan signifikan ($p < 0,05$) tingkat keparahan <i>phubbing</i> berdasarkan lama penggunaan ponsel dalam sehari.

8	HUBUNGAN PERILAKU <i>PHUBBING</i> DENGAN PROSES INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA DI FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS KATOLIK INDONESIA SANTU PAULUS RUTENG	Populasi: Seluruh mahasiswa aktif fakultas ilmu kesehatan, sampel 95 orang Variabel I: perilaku <i>phubbing</i> Variabel D: interaksi sosial Alat Ukur: Kuisisioner skala likert Desain Penelitian: Penelitian analisis survei dengan desain cross sectional, teknik sampling menggunakan purposive sampling analisis menggunakan univariat dan bivariat.	Hasil dari penelitian ini 1. Interaksi sosial mahasiswa yang terganggu (72,6%) dan yang tidak terganggu (27,4%) 2. Mahasiswa yang berperilaku <i>phubbing</i> (63,2) dan yang tidak berperilaku <i>phubbing</i> (36,8%) 3. Hasil uji hubungan perilaku <i>phubbing</i> dan interaksi sosial didapatkan hasil, sebanyak 60(63,1%) dengan 38(38,9%) proses interaksi sosial terganggu dan 23(24,2%) proses interaksi tidak terganggu sebanyak 35 mahasiswa(36,8%) dengan 32 (33,6%) proses interaksi sosial terganggu dan 3 orang (3,2%) proses interaksi sosial tidak terganggu 4. Hasil uji statistik pearson diperoleh p value 0,002 (p value< 0,05) ada hubungan yang signifikan 5.
---	--	---	---

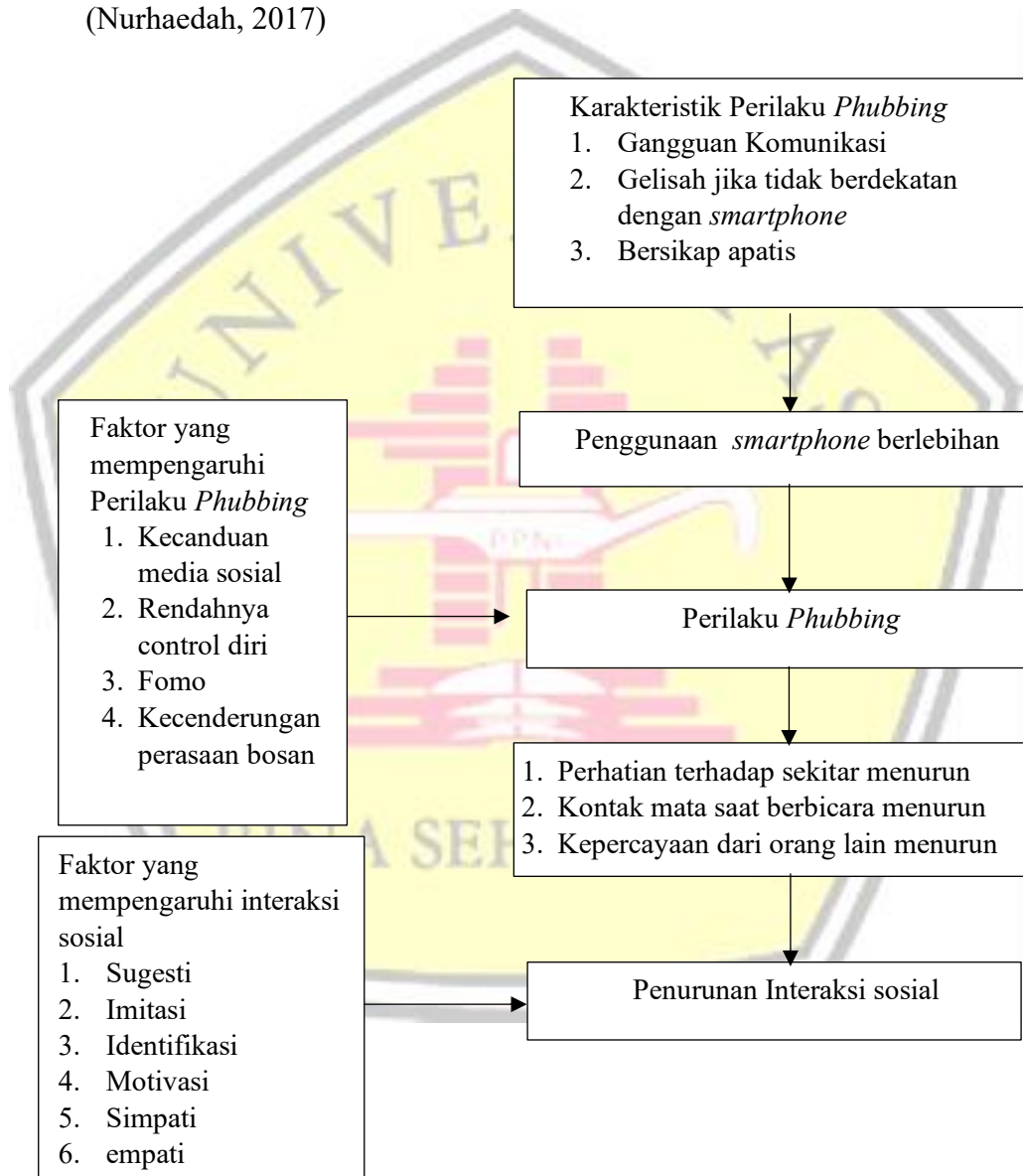
2.1 Hubungan Perilaku *Phubbing* Dengan Interaksi Sosial

Phubbing merupakan perilaku mengabaikan lawan bicara dalam interaksi tatap muka karena lebih fokus pada *smartphone*. *Phubbing* juga dikenal sebagai kecenderungan individu untuk memusatkan perhatian pada *smartphone* sehingga mengganggu komunikasi langsung (Karadag, 2015). Siswa yang berperilaku *phubbing* dengan tingkat yang tinggi biasanya berpengaruh pada interaksi sosialnya dengan teman sebaya. *Phubbing* menyebabkan seseorang menjadi sibuk dengan ponselnya saat berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan sekitar. Padahal salah satu bentuk indikator suatu komunikasi dikatakan efektif adalah kesamaan pemahaman antara pemberi dan penerima pesan (N. D. Fitri & Hasmira, 2024).

Interaksi sosial merupakan interaksi sosial berhubungan dengan timbal balik antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok (Soekanto, 1982). Interaksi sosial juga diartikan sebuah hubungan antar individu dalam mempererat dan menjalin hubungan secara langsung sehingga menciptakan hubungan sosial yang baik. Interaksi sosial juga diartikan sebagai tindakan yang terjadi secara dua orang atau lebih yang menciptakan aksi timbal balik melalui kontak langsung maupun tidak langsung (Prabangkara, 2024)

2.5 Kerangka Teori

Kerangka teori menjadi dasar pemikiran yang disusun secara jelas untuk menerangkan sudut pandang suatu masalah dalam penelitian yang akan ditinjau. Kerangka teori merupakan bagan yang memberikan gambaran dan batasan tentang teori yang menjadi acuan dalam melaksanakan penelitian (Nurhaedah, 2017)



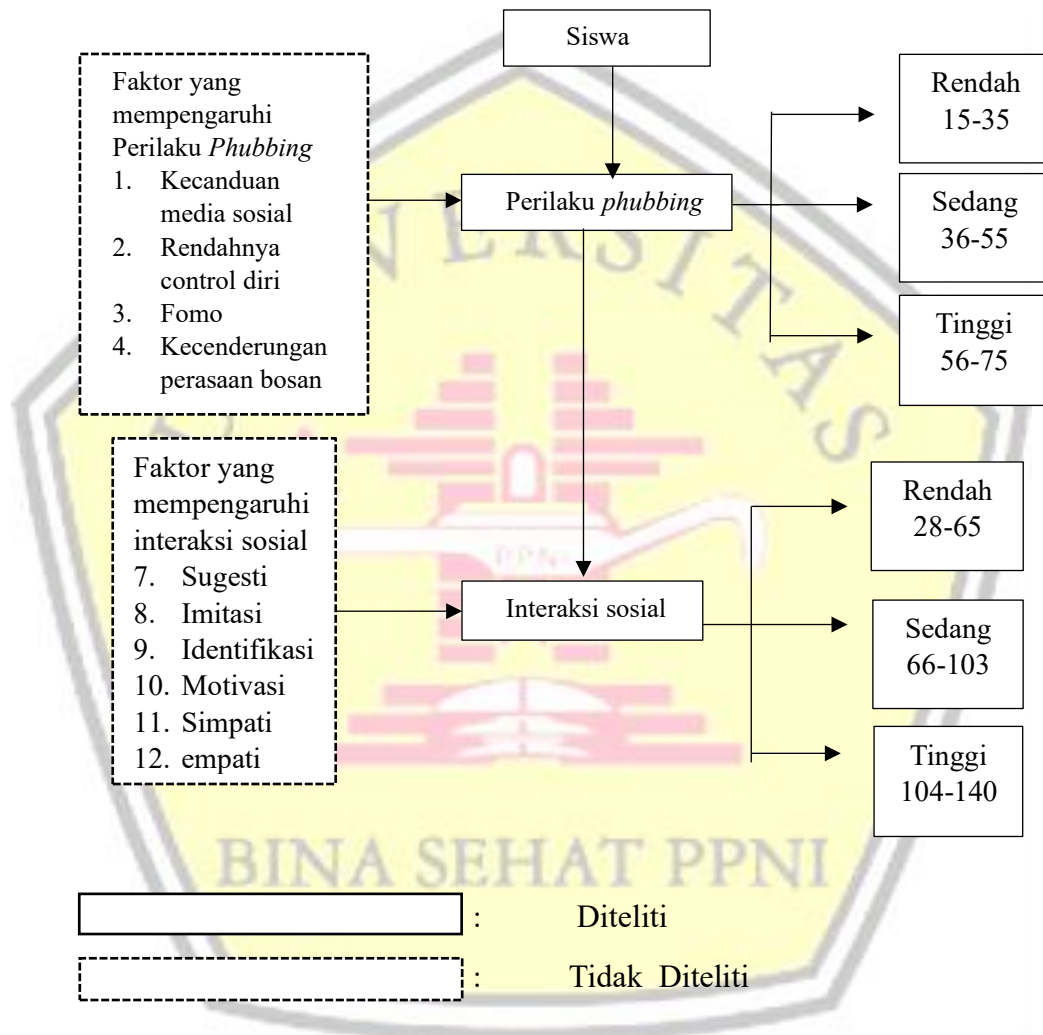
Gambar 1.1 Kerangka Teori Hubungan Perilaku *Phubbing* dengan Interaksi Sosial pada Siswa MAN 2 Mojokerto

Penjelasan Kerangka Teori:

Perilaku *phubbing* tiga indikator utama, yaitu terganggunya komunikasi, munculnya rasa gelisah ketika tidak berada dekat dengan *smartphone*, serta sikap apatis terhadap keselamatan diri karena lebih memusatkan perhatian pada penggunaan *smartphone*. Ketiga indikator tersebut menunjukkan adanya penggunaan *smartphone* secara berlebihan pada siswa, yang dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kecandua media sosial, rendahnya kontrol diri, *fear of missing out* (FOMO), serta kecenderungan mudah merasa bosan. Apabila perilaku *phubbing* tidak ditangani, hal ini dapat berdampak pada menurunnya perhatian siswa, berkurangnya kontak mata saat berinteraksi, serta hilangnya kepercayaan dari orang lain. Kondisi tersebut berkaitan dengan faktor – faktor yang mempengaruhi interaksi sosial, seperti sugesti, imitasi, identifikasi, motivasi, simpati dan empati. Gangguan pada faktor tersebut pada akhirnya dapat menyebabkan penurunan kualitas interaksi sosial.

2.6 Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan kerangka operasional visualisasi hubungan antara variabel yang dibangun berdasarkan paradigma penelitian yakni hubungan antara konsep-konsep yang ingin diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilakukan (Nurhaedah, 2017)



Gambar 1.2 Kerangka Konsep Hubungan Perilaku *Phubbing* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa MAN 2 Mojokerto

2.7 Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan terhadap hubungan dua variable atau lebih yang dirumuskan berdasar teori, dugaan, pengalaman pribadi, Kesan umum, Kesimpulan yang masih sementara bisa juga diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Fenti Hikmawati, 2020)

H1: Ada hubungan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada siswa MAN 2 Mojokerto

