

Hubungan Kecanduan *Smartphone* Dengan Kecenderungan Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Di SMAN 34 Jakarta Selatan

Eduardo Taufik^{1*}, Suzy Yusna Dewi², dan Hikmah Muktamiroh^{3**}

¹Program Studi Kedokteran Program Sarjana, Fakultas Kedokteran, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Indonesia

²Departemen Jiwa, Fakultas Kedokteran, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Indonesia

³Departemen Bioetik dan Humaniora, Fakultas Kedokteran, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Indonesia

*eduardoedkatonasha@gmail.com

**suzyusna_dewi@yahoo.com

Abstract. Smartphone was one of the most popular technologies in Indonesia that was most widely used to access the internet. About 70% of the most internet users in Indonesia were mostly recorded as adolescents, 13-18 years out of 70%. Teenagers were very susceptible to the adverse effects of the development of smartphone technology such as the emergence of smartphone addiction and phubbing behavior. This study aims to determine the correlation between smartphone addiction and phubbing behavior. It was an observational analytic approach with cross-sectional design. The subjects of this study were 100 students of SMAN 34 South Jakarta. The results of this study showed that most of the teenagers of SMAN 34 South Jakarta were in the category of moderate smartphone addiction with moderate phubbing behavior. The results of alternative Kruskal-Wallis test showed that there is correlation between smartphone addiction and phubbing behavior with p-value <0.005 and correlation coefficient (c) = 0.569. In conclusion, there is correlation between smartphone addiction and phubbing behavior in adolescents at SMAN 34 South Jakarta.

Keywords: *Smartphone Addiction, Phubbing, Adolescent*

1. Pendahuluan

Dewasa ini, semakin meningkatnya ilmu pengetahuan dan teknologi berbasis internet maka semakin populer pengguna internet di dunia. Pengguna internet di seluruh dunia mencapai 4.39 miliar dari 7,7 miliar jiwa populasi dunia, atau 57% dari populasi, angka ini meningkat sebanyak 366 juta jiwa dari tahun sebelumnya^[1]. Pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019 mencapai 64,8% dari seluruh penduduk dan persentase ini meningkat sebanyak 10% jika dibandingkan tahun 2017 dengan prevalensi tertinggi terdapat di pulau Jawa sebesar 55%. Data tersebut juga menggambarkan bahwa pengguna internet tertinggi terdapat di daerah urban dengan provinsi DKI Jakarta menjadi daerah tertinggi dalam mengakses internet^[2].

Seiring dengan meningkat jumlah pengguna internet di Indonesia, jumlah pengguna *smartphone* juga mengalami peningkatan secara signifikan^[3]. Jakarta Selatan menjadi kota dengan persentase tertinggi dalam hal penggunaan *smartphone* dan mengakses internet. Tingginya angka penggunaan *smartphone* berbanding lurus dengan tingginya pengguna internet. Hal ini terbukti bahwa Jakarta Selatan yang

menjadi wilayah dengan persentase tertinggi pengguna *smartphone* juga berbanding lurus dengan provinsi DKI Jakarta yang menjadi provinsi dengan angka tertinggi dalam mengakses internet^[2].

Rata-rata penduduk di Indonesia menggunakan *smartphone* selama 8 jam 36 menit sedangkan rata-rata di dunia hanya 6 jam 42 menit^[4]. Hal ini menjadikan Indonesia menduduki peringkat ketiga di dunia rata – rata terlama pengguna *smartphone* perharinya. Data juga menunjukkan bahwa 90% internet diakses menggunakan *smartphone*^[5]. Berdasarkan jumlah usia, pengguna internet terbanyak di Indonesia terdapat pada usia remaja 13 – 18 tahun lebih dari 70%^[6,7]. Perkembangan pesat penggunaan *smartphone* didukung juga dengan perkembangan pada *hardware* dan *software* *smartphone* beserta aplikasi dan fitur-fitur yang semakin canggih untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup masyarakat. Namun, dengan segala kemudahannya untuk mengakses internet, *smartphone* memiliki kemungkinan menimbulkan masalah sosial^[8]. Orang dengan kecanduan *smartphone* memiliki ciri-ciri seperti masalah toleransi, kesulitan dalam melakukan kegiatan sehari-hari, ataupun gangguan kontrol impuls. Selain itu dengan banyaknya kemudahan yang tersedia dari *smartphone*, dapat menyebabkan adiksi atau kecanduan dan ini menjadi masalah serius bagi remaja di sekolah di berbagai negara^[9].

Perkembangan teknologi telah mengubah norma budaya dan perilaku individu secara drastis⁹. Fenomena yang terjadi saat ini memperlihatkan bahwa pengguna *smartphone* seakan memiliki dunia sendiri. Hal ini akan mengganggu proses pendidikan yang sedang ditempuh, seperti memicu terjadinya prokrastinasi terhadap tugas atau pendidikan yang seharusnya menjadi prioritas utama. Dibalik itu semua, masalah yang sangat besar menyangkut juga psikologis manusia, dan penggunaannya sendiri kurang menyadari akan hal tersebut serta bahaya yang ditimbulkan dari ketergantungan *smartphone* contohnya seperti perilaku *phubbing* ^[8,10].

Seiring dengan adanya peningkatan teknologi atau kecanggihan pada *smartphone* maka akan meningkatkan pula durasi pemakaian *smartphone* sehingga kemungkinan munculnya perilaku *phubbing* juga semakin tinggi ^[11,12]. *Phubbing* merupakan perilaku yang seharusnya memperoleh perhatian khusus sebab perilaku *phubbing* dapat mengakibatkan seorang remaja dianggap apatis sehingga rawan terkena konflik sosial dan kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sekitar, dan secara tidak langsung akan menyebabkan terjadinya penurunan indeks prestasi, sehingga akan menurunkan kualitas pendidikan^[12].

2. Metode

Jenis penelitian ini menggunakan desain penelitian analitik observasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antarvariabel dengan pengujian hipotesis serta menggunakan pendekatan *cross sectional* yang mempelajari dinamika korelasi antara paparan atau faktor risiko dengan efek, dengan cara pendekatan observasi, atau pengumpulan data yang menekankan waktu pengukuran/observasi data variabel bebas dan tergantung hanya satu kali pada satu saat (*point time approach*)^[13].

2.1. Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja SMAN 34 Jakarta Selatan yang memiliki *smartphone* dan terhubung internet. Sampel yang dipilih merupakan responden yang memenuhi kriteria inklusi, yaitu berusia 15-17 tahun, memiliki dan menggunakan *smartphone*, siswa SMA 34 Jakarta Selatan, serta bersedia menjadi responden dan bersifat kooperatif

2.2. Pengambilan sampel

Penelitian ini menggunakan pengambilan sampel *probability sampling*, yaitu *stratified random sampling* yakni dengan perimbangan antar jumlah anggota populasi berdasarkan masing masing strata sehingga perimbangan sampel dari masing masing strata memadai^[14].

2.3. Pengumpulan data

Sumber data yang digunakan adalah data primer yaitu berupa kuesioner untuk mengukur *smartphone addiction* dengan skala pengukuran mengacu pada *Smartphone Addiction Scale* yang dimodifikasi dan kuesioner untuk mengukur perilaku *phubbing* dengan menggunakan skala *Generic Scale of Phubbing*.

2.4. Prosedur penelitian

Pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui *googleform* dengan tautan akan diberikan ke grup setiap kelas melalui ketua kelas. Selanjutnya, peneliti akan menentukan kelas yang akan dijadikan sampel di masing-masing tingkat kelas X, XI, dan kelas XII. Setiap tingkat akan dipilih 1 kelas secara acak yang berisi 33 sampai 35 siswa sehingga didapati jumlah responden sesuai kebutuhan peneliti, yakni 100 orang.

3. Hasil dan pembahasan

3.1. Karakteristik responden

Distribusi responden menurut karakteristiknya dapat dilihat pada Tabel 1. Dari 100 responden paling banyak berjenis kelamin perempuan yang berjumlah 70 orang (70%) dan berusia 16 tahun dengan jumlah 54 orang (54%). Aplikasi yang paling banyak digunakan oleh responden adalah *Instagram* dengan jumlah pengguna 94 orang (94%). Responden paling banyak menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* dalam seminggu sebanyak 6-7 hari dan 5 - 7 jam dalam sehari untuk, yaitu 34 orang (34%). Responden terbanyak menerima uang saku harian berkisar antara Rp 20.000 – 30.000 yang berjumlah 34 orang (34%) dan sebesar 85 responden (85%) merupakan responden dengan seluruh anggota keluarga mempunyai *smartphone*.

Tabel 1. Karakteristik responden.

Kategori	N	%
Usia		
14	7	7
15	33	33
16	54	54
17	6	6
Jenis Kelamin		
Laki-laki	30	30
Perempuan	70	70
Aplikasi yang Sering Digunakan		
<i>Youtube</i>	87	87
<i>Aplikasi Gaming</i>	45	45
<i>Facebook</i>	34	34
<i>Instagram</i>	94	94
<i>Internet browser</i>	42	42
<i>Twitter</i>	47	47
<i>WhatsApp</i>	82	82
<i>Line</i>	80	80
Durasi Penggunaan Smartphone Seminggu		
2-3 hari	2	2
4-5 hari	11	11
6-7 hari	87	87
Durasi Penggunaan Smartphone Sehari		
Kurang dari 1 jam	2	2
Antara 1 – 3 jam	10	10

Antara 3 – 5 jam	26	26
Antara 5 – 7 jam	34	34
Antara 7 – 9 jam	15	15
Lebih dari 9 jam	13	13
Jumlah Uang Saku Perhari		
Kurang dari Rp 10.000	0	0
Antara Rp 10.000-20.000	19	19
Antara Rp 20.000-30.000	34	34
Antara Rp 30.000-40.000	23	23
Antara Rp 40.000-50.000	13	13
Lebih dari Rp 50.000	11	11
Anggota Keluarga yang Mempunyai Smartphone		
Tidak ada, hanya saya	0	0
Ada, Tidak semua	15	15
Semua Anggota Keluarga	85	85

3.2. Hasil analisis univariat

3.2.1. *Gambaran tingkat kecanduan smartphone.* Berdasarkan Tabel 2 dari 100 responden, mayoritas responden mengalami kecanduan smartphone derajat sedang berjumlah 57 responden (57%), diikuti oleh responden dengan kecanduan smartphone derajat rendah berjumlah 32 responden (32%), dan kecanduan smartphone derajat tinggi berjumlah 11 responden (11%).

Tabel 2. Gambaran tingkat kecanduan *smartphone*.

Kecanduan Smartphone	N	Persentase (%)
Rendah	32	32
Sedang	57	57
Tinggi	11	11
Total	100	100

Kecanduan *smartphone* merujuk pada seseorang/individu yang memiliki perilaku terikat atau ketergantungan terhadap *gadgetnya* yang efeknya akan menimbulkan berbagai masalah baik bagi diri langsung maupun terhadap lingkungan sosial seperti gejala menarik diri (*withdrawal*), gangguan aktivitas sehari-hari, antisipasi positif, memiliki hubungan yang lebih erat pada seseorang di media sosialnya (*cyberspace-oriented relationship*), penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan sikap *tolerance* membuat individu selalu memiliki gangguan kontrol impuls terhadap individu itu sendiri dalam penggunaan *smartphone*^[15,16].

Kemajuan teknologi pada *smartphone* seperti hadirnya fitur-fitur menarik dan canggih sangat berperan timbulnya ketergantungan pada individu. Beberapa fitur yang sangat menarik dalam *smartphone* adalah *browser internet*, media sosial dan *game online*.

Seringnya menggunakan *smartphone* dalam intensitas yang lama didukung dengan faktor-faktor yang berasal dari internal individu dan lingkungan yang membuat seseorang menjadi ketergantungan terhadap *smartphone*. Tingkat kecanduan *smartphone* dapat dipengaruhi oleh karakteristik personal setiap individu yang berbeda-beda terhadap penggunaan *smartphone*. Hal ini dapat dijelaskan dengan beberapa teori yang berkaitan dengan terjadinya kecanduan *smartphone*, baik yang mencetus perilaku kecanduan muncul maupun yang *me-maintenance* kecanduan sebagai sesuatu yang harus dipenuhi.

Remaja dengan kecanduan *smartphone* akan selalu membawa *gadget* mereka ke sekolah untuk memenuhi kepuasan masing-masing, seperti bermain *game*, media sosial dan lain-lain.. Semakin sering *smartphone* digunakan dalam kehidupan sehari-hari maka semakin tinggi pula tingkat

kecemasan yang dialami ketika mereka tidak memiliki akses terhadap *smartphonenya*. Tak jarang mereka menggunakan *gadget* selama jam-jam sekolah dan sebagian besar mereka tidak dapat melakukan kontrol diri seperti mengatur waktu dalam penggunaan *smartphone* dengan baik

3.2.2. *Gambaran tingkat perilaku phubbing*. Berdasarkan Tabel 3, didapati bahwa responden yang mengalami phubbing derajat rendah berjumlah 45 orang responden (45%), yang mengalami phubbing derajat sedang berjumlah 51 responden (51%), dan yang mengalami phubbing derajat tinggi berjumlah 4 responden (4%).

Tabel 3. Gambaran tingkat perilaku *phubbing*.

Phubbing	N	Persentase (%)
Rendah	45	45
Sedang	51	51
Tinggi	4	4
Total	100	100

Phubbing adalah sebuah kata singkatan dari *phone* dan *snubbing*, dan digunakan untuk menunjukkan tindakan individu yang terindikasi menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* yang berlebihan dalam interaksi sosial karena pandangan lebih berfokus pada *smartphone*-nya, lebih apatis terhadap lingkungannya, serta mengabaikan komunikasi interpersonalnya^[17].

Orang-orang yang sangat bergantung kepada *smartphonenya* dapat menghabiskan hampir 9 jam dalam sehari menggunakan *smartphone* mereka^[18]. Hal ini memungkinkan terjadinya balas membalas perilaku *phubbing* antar sesama mereka. Hal ini merupakan suatu dampak buruk dari adanya kemajuan dalam bidang teknologi sebagai katalis mempercepat munculnya norma-norma sosial baru pada masyarakat, seperti kebiasaan perilaku *phubbing*^[19]. Dari hasil penelitian yang dilakukan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar ditemukan terdapat faktor-faktor penyebab munculnya perilaku *phubbing*. Faktor-faktor penyebab munculnya perilaku *phubbing* yaitu, adanya keberagaman *fitur* aplikasi pada *smartphone* atau *gadget*, Terlalu asik *chatting*-an, dan terlalu asik dengan *game* yang ada di *smartphone*^[20].

3.3. Hasil analisis bivariat

3.3.1. Hubungan kecanduan *smartphone* dengan perilaku *phubbing*.

Berdasarkan Tabel 4, 100 responden didapatkan responden paling banyak mengalami kecanduan *smartphone* dengan perilaku *phubbing* tingkat sedang yaitu sebanyak 35 orang (35,0%). Hasil uji alternatif kruskal-wallis didapatkan p-value < 0,05 dengan kekuatan korelasi (c) yaitu 0,569. Jika nilai p-value < 0,05, hal ini berarti hipotesis peneliti diterima, yaitu terdapat hubungan bermakna antara kecanduan *smartphone* dengan perilaku *phubbing* dengan kekuatan hubungan yaitu cukup kuat.

Tabel 4. Hubungan kecanduan *smartphone* dengan perilaku *phubbing*.

Kecanduan <i>Smartphone</i>	<i>Phubbing</i>			Total n (%)	p- value	C
	Baik n (%)	Sedang n (%)	Tinggi n (%)			
Ringan	23 (51,1)	9 (17,6)	0 (0)	32 (32)	0,000	0,569
Sedang	22 (48,9)	35 (68,8)	0 (0)	57 (57)		
Tinggi	0 (0)	7 (13,7)	4 (100)	11 (11)		
Total	45 (100)	51 (100)	4 (100)	100 (100)		

Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Karadag *et al.* dan Chotpitayasunondh & Douglas yaitu terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan *phubbing*^{10,21}. Juga didapatkan koefisien korelasi yaitu masing-masing sebesar 0.569 yang berarti terdapat hubungan yang bermakna dengan kekuatan kuat dengan penelitian Karadag *et al.*, yaitu kekuatan korelasi hubungan skor kecanduan *smartphone* dan perilaku *phubbing* kategori kuat²¹.

Faktor resiko kecanduan *smartphone* berkorelasi dengan teori belajar sosial yang menjelaskan bahwa suatu perilaku atau *Behavior* (B) muncul akibat hasil dari pengaruh lingkungan atau *Environment* (E), yang kemudian memberikan efek timbal balik kepada dirinya atau *Person* (P) yang saling terkait dengan sangat erat dan saling berpengaruh (*interlocking*). Remaja sebagai individu lebih terampil melakukan proses belajar dari lingkungan melalui pengamatan tingkah laku orang lain di sekitarnya yang dijadikan *role model*. Perbedaan-perbedaan individual, seperti faktor biologis, keterampilan sosial, dan kemampuan mengendalikan emosi akan berinteraksi dengan pengaruh-pengaruh sosialisasi untuk menentukan pola awal dari penggunaan substansi. Adanya pengamatan dan pengalaman langsung dengan substansi menjadi faktor yang sangat penting ketika pengalaman tersebut berlanjut²². Sebagai contoh, seseorang mendapatkan *reinforcement* positif dari penggunaan substansi melalui interaksi sosial, dan *reinforcement* negatif melalui pengurangan tekanan (*tension*). Beberapa orang mungkin memiliki kelemahan dalam keterampilan *social coping* atau memiliki keyakinan akan efikasi yang rendah dan bagi individu yang telah mengamati bahwa penggunaan substansi tersebut dapat membantu mereka mengatasinya permasalahan dan emosi negatif, maka penggunaan substansi yang berkelanjutan akan terjadi²².

Dengan penggunaan substansi yang berkelanjutan, maka dibutuhkan toleransi terhadap efek *reinforcement* secara langsung, dan akan lebih banyak lagi substansi yang dibutuhkan untuk mencapai pengaruh yang diinginkan. Individu yang terus-menerus tergantung pada penggunaan substansi untuk mendapatkan hasil positif yang singkat, cenderung mengulangi perilaku sama yang memberikan pengaruh buruk terhadap kehidupan sosial individu dan lingkungannya. Akan sangat mudah dipahami bahwa sebagian besar ketergantungan seperti individu dengan kecanduan *smartphone* merasakan kenyamanan dalam penggunaan *smartphone* mereka, tanpa disadari akan memberikan dampak buruk terhadap dirinya dan lingkungan, kemudian mengarah kepada penggunaan substansi tersebut lebih lanjut. Hal ini menggambarkan elemen interaktif dari teori pembelajaran sosial yang saling *interlocking* antar individu, lingkungan dan perilaku²².

Selain teori belajar sosial yang dimiliki oleh individu, perilaku kecanduan dapat dijelaskan dengan Teori biologi yang berkaitan dengan perubahan biokimia dalam otak yakni perubahan mesolimbik *dopamine*. Neurotransmitter dopamin akan mengalami perubahan pada individu dengan ketergantungan internet dan *smartphone*²³. Remaja dengan kecanduan *smartphone* akan mengalami perubahan pada *system mesolimbic pathway*. Faktor lingkungan, faktor kondisional dan faktor internal individu akan mendorong remaja untuk menggunakan *smartphone*, selanjutnya penggunaan yang terlalu *over* dan tanpa kontrol menyebabkan aktivasi VTA jalur *pleasure pathway*. Paparan yang berulang yang bersifat kronis dapat menyebabkan perubahan atau adaptasi patologis pada VTA. Aktivasi jalur *pleasure pathway* pada VTA akan merangsang hipotalamus mengeluarkan dopamin secara terus menerus dan tanpa terkendali. Dan dopamin akan membanjiri daerah *prefrontal kortex*, sehingga pada keadaan ini akan mendorong remaja untuk menggunakan *smartphone* mereka secara berlebihan akibat rasa nyaman, dan kepuasan yang didapat saat menggunakan *smartphone*, jika terus menerus berlanjut hal ini akan menjadi kebiasaan dan ketergantungan²⁴.

Penelitian dari University Of Maryland menyebutkan bahwa seorang juga dapat berubah menjadi lebih egois dan antisosial saat sedang menggunakan *smartphone*, mereka lebih merasa dekat dengan orang lain yang berada sangat jauh dari mereka, dan justru lebih mengabaikan orang-orang yang berada disekitar mereka, dan cenderung mengabaikan sesuatu yang semestinya menjadi fokus utama mereka²⁵.

Kecanduan internet, *fear of missing out* (FOMO) atau rasa takut ketinggalan, dan kurangnya kontrol diri memprediksi terjadinya kecanduan *smartphone*, yang pada gilirannya menggambarkan sejauh mana orang berperilaku *phubbing*^[10].

Penggunaan *smartphone* selama percakapan tatap muka dapat menandakan kurangnya perhatian dan adanya jarak psikologis; dengan demikian mengganggu kualitas komunikasi interpersonal^[26,27,28], mengurangi rasa hubungan emosional^[29], dan merusak persepsi tentang perhatian empatik, kedekatan, kepercayaan antarpribadi, dan kualitas percakapan^[30,31].

Beberapa penelitian juga telah dilakukan untuk memahami persepsi individu terhadap para pelaku *phubbing* (*phubbers*)^[26,31,32]. Responden usia dewasa yang lebih tua (rata-rata berusia 70 tahun) mengungkapkan bahwa *phubbing* bersifat cenderung bersifat ofensif, melanggar etika sosial, dan menggambarkan bahwa lebih sedikit situasi dan keadaan perilaku *phubbing* dapat diterima^[31]. Orang dewasa yang lebih tua tampaknya kurang toleran terhadap perilaku *phubbing* dibandingkan dengan orang dewasa yang lebih muda sebagaimana dibuktikan oleh 50% orang dewasa yang lebih muda yang percaya bahwa menggunakan *smartphone* di restoran dapat diterima dibandingkan dengan hanya 26% orang dewasa yang memiliki pandangan yang sama^[33].

Dampaknya buruknya pun cukup signifikan terutama bagi para remaja baik ditinjau dari lingkungan sosial maupun dari segi prestasi, sikap apatis atau tidak peduli pada lingkungan membuat remaja kehilangan motivasi, kreatifitas, gangguan fokus dalam belajar yang dapat mereduksi interaksi sosial yang sesungguhnya dan menyebabkan terjadinya penurunan nilai akademik di sekolah^[34,35].

Remaja dengan kecanduan *smartphone* umumnya terjadi akibat individu tersebut tidak mampu mengontrol diri dalam penggunaan internet dan tidak dapat memprioritaskan apa yang penting bagi dirinya terutama masalah sekolah, sehingga sering terjadi prokrastinasi yakni ketidakmampuan untuk menggunakan waktu secara efektif yang mengakibatkan seseorang suka menunda-nunda pekerjaannya, suka bermalas-malasan, dan memboroskan waktu untuk hal-hal yang tidak penting^[36].

Banyak langkah dan sikap yang ditempuh untuk mengatasi masalah – masalah yang diakibatkan oleh *gadget problem* ini, baik kecanduan *smartphone* dan perilaku *phubbing* yakni melalui upaya pengendalian bahaya pemakaian *smartphone* pada anak dan remaja yakni dengan adanya regulasi pembatasan pemakaian *gadget*. Berbagai bentuk upaya kampanye pun juga dilakukan untuk menolak *phubbing* bertema “*stop phubbing*” yang dilakukan oleh masyarakat dunia diberbagai negara baik melalui media sosial, surat kabar, poster, gambar, maupun *video*, dengan pesan “*stop phubbing*”. Salah satunya kampanye *stop phubbing* di Indonesia sebagaimana yang pernah dilakukan oleh Starbucks Indonesia yakni kampanye *Let’s Disconnect to Connect* yang disebarakan melalui media sosial, salah satunya *official account LINE Starbucks Indonesia*, pada tahun 2018 periode Februari hingga April dan Stiker “*Put Your Phone Here*” yang ada semua gerai Starbucks^[37]. Aksi kampanye ditujukan sebagai protes dari perilaku *phubbing* sehingga menciptakan efek dan dampak yang diinginkan yakni *stop* melakukan perilaku *phubbing*.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terhadap hasil penelitian yang telah dijabarkan, dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar remaja SMAN 34 Jakarta memiliki tingkat kecanduan *smartphone* derajat sedang (57%), tingkat perilaku *phubbing* derajat sedang (51%), serta dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan perilaku *phubbing* pada remaja di SMAN 34 Jakarta Selatan.

Referensi

- [1] Kemp S. Global Digital Report [Internet]. TheNextWeb. 2019 [cited 2019 Mar 29]. Available from: <https://wearesocial.com/blog/2019/10/the-global-state-of-digital-in-october-2019>
- [2] Subdirektorat Publikasi dan Kompilasi Statistik. STATISTIK INDONESIA 2018 [Internet]. Jakarta: Badan Pusat Statistik; 2018. Available from: <https://www.bps.go.id/publication/download.html?nrbvfeve=NWE5NjNjMWVhOWIwZmV>

- kNjQ5N2QwODQ1&xzmn=aHR0cHM6Ly93d3cuYnBzLmdvLmlkL3B1YmxpY2F0aW9uLzIwMTgvMDcvMDMvNWE5NjNjMWVhOWIwZmVkNjQ5N2QwODQ1L3N0YXRpc3Rpay1pbmRvbmVzaWEtMjAxOC5odG1s&twoadfnarfeauf=MjAyMC0wMS0xNyAwOTowNT00Mw%3D%3D
- [3] Bian M, Leung L. Linking Loneliness , Shyness , Smartphone Addiction Symptoms , and Patterns of Smartphone Use to Social Capital. *Soc. Sci. Comput. Rev.* [Internet]. 2014;1–19. Available from: https://pdfs.semanticscholar.org/865a/f4dc947260b1a98c83de0722c46f480b1a1f.pdf?_ga=2.159235834.1172276291.1579228948-1531483659.1560674443
- [4] Report F. GlobalWebIndex’s flagship report on the latest trends in social media [Internet]. 2018. Available from: http://files.r-trends.ru/reports/Social_Summary_Report_NEW.pdf
- [5] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Profil Pengguna Internet Indonesia [Internet]. 2019 [cited 2019 Apr 5]. Available from: <https://apjii.or.id/survei2017>
- [6] Pratomo Y. APJII: Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa. KOMPAS.com [Internet]. 2019; Available from: <https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa>.
- [7] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Profil Pengguna Internet Indonesia. 2017.
- [8] Baron NS, Campbell EM. Gender and mobile phones in cross-national context. *Lang. Sci.* [Internet]. 2012;**34**(1):13–27. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.langsci.2011.06.018>
- [9] Sarwar M, Soomro TR. Impact of Smartphone ’ s on Society. *Eur. J. Sci. Res.* [Internet]. 2013;**98**(2):216–26. Available from: https://pdfs.semanticscholar.org/2c28/0b6a690442a97a571e09b2404e2d21720db4.pdf?_ga=2.165082623.1172276291.1579228948-1531483659.1560674443
- [10] Chotpitayasunondh V and Douglas KM. Computers in Human Behavior How “ phubbing ” becomes the norm : The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Comput. Human Behav.* [Internet]. 2016;**63**:9–18. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.018>
- [11] Meirianto TM. HUBUNGAN KECANDUAN SMARTPHONE DENGAN KUALITAS TIDUR PADA REMAJA SKRIPSI [Internet]. 2018. Available from: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/5719>
- [12] Sanjeev D, Davey A, Raghav santosh k., Singh J v., Singh N, Blachnio A, et al. Predictors and consequences of “Phubbing” among adolescents and youth in India: An impact evaluation study. *J. Fam. Community Med.* 2018;**IX**(1):34–41.
- [13] Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan. *Metodologi Penelitian Kesehatan* [Internet]. Masturoh I dan Anggita NT, editors. Jakarta: Pusat pendidikan sumber daya manusia kesehatan; 2018. Available from: http://bppsdmk.kemkes.go.id/pusdiksdmk/wp-content/uploads/2018/09/Metodologi-Penelitian-Kesehatan_SC.pdf
- [14] Notoatmodjo S. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta; 2011.
- [15] Kwon M, Lee J, Won W, Park J, Min J, Hahn C. Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). 2013;**8**(2).
- [16] Min K, Dai-jin K, Hyun C, Soo Y. The Smartphone Addiction Scale : Development and Validation of a Short Version for Adolescents. 2013;**8**(12):1–7. Available from: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0083558>
- [17] Haigh. Stop phubbing [Internet]. 2015. Available from: stopphubbing.com
- [18] Roberts JA, Honore LUC, Yaya P, Manolis C. The invisible addiction : Cell-phone activities and addiction among male and female college students. *J. Behav. Addict.* 2014;**3**(4):254–65.
- [19] Peter V, Dorothée H, Leonard R, Christoph K. Permanently Online, Permanently Connected

- Living and Communicating in a POPC World [Internet]. 1st ed. New York: Routledge; 2017. 270 p. Available from: <https://www.taylorfrancis.com/books/e/9781315276472>
- [20] Alamudi FSNA. Sosial Phubbing di Kalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar [Internet]. Universitas Negeri Makassar; 2019. Available from: http://eprints.unm.ac.id/15027/1/JURNAL_FARIDA_SYAFIRA_NADJIB%281563040003%29.pdf
- [21] Karadağ E, Tosuntaş ŞB, Erzen E, Duru P, Bostan N, Şahin BM, et al. Determinants of phubbing , which is the sum of many virtual addictions : A structural equation model. *J. Behav. Addict.* [Internet]. 2015;4(2):60–74. Available from: <https://pdfs.semanticscholar.org/18e0/04ca9eda660be4fae1abca5256920a76e5fd.pdf>
- [22] Kusumadewi TN. Hubungan antara kecanduan internet game online dan keterampilan sosial pada remaja. 2009; Available from: <http://lib.ui.ac.id/bo/uiobo/detail.jsp?id=125384&lokasi=lokal>
- [23] Palupi DA. Hubungan Ketergantungan Smartphone Terhadap Kecemasan Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran. 2017;
- [24] Veissière SPL, Stendel M. Hypernatural Monitoring: A Social Rehearsal Account of Smartphone Addiction. *HYPOTHESIS AND THEORY* [Internet]. 2018;9(February):1–10. Available from: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2018.00141/full>
- [25] Bessma TA. HUBUNGAN ANTARA BIG FIVE PERSONALITY DAN SMARTPHONE ADDICTION PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA [Internet]. 2018. Available from: https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/11034/skripsi_Trinanda_AB_14320130_fix_bismillah.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- [26] Miller-ott A, Kelly L. The Presence of Cell Phones in Romantic Partner Face-to-Face Interactions : An Expectancy Violation Theory Approach. *South Commun. J.* 2015;(August).
- [27] Abeele, Mariek M.P. Vanden Antheunis ML, Schouten AP. Computers in Human Behavior The effect of mobile messaging during a conversation on impression formation and interaction quality. *Comput. Human. Behav.* [Internet]. 2016;62:562–9. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.04.005>
- [28] Abeele MMP Vanden, Postma-nilsenova M. More Than Just Gaze : An Experimental Vignette Study Examining How Phone-Gazing and and Phubbing-While-Listening Compare in Their Effect on Affiliation More Than Just Gaze : An Experimental Vignette Study Examining How Phone-Gazing and Newspaper-Gazing an. *Commun. Res. Reports* [Internet]. 2018;00(00):1–11. Available from: <https://doi.org/10.1080/08824096.2018.1492911>
- [29] Nakamura T. Computers in Human Behavior The action of looking at a mobile phone display as nonverbal behavior / communication : A theoretical perspective. *Comput. Human. Behav.* [Internet]. 2015;43:68–75. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.10.042>
- [30] Misra S, Cheng L, Genevie J, Yuan M. Environment and Behavior The iPhone Effect : The. *Environ. Behav.* [Internet]. 2014;1–24. Available from: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0013916514539755>
- [31] Kadylak T, Makki TW, Rikard R V, Sah YJ. Disrupted copresence : Older adults ’ views on mobile phone use during face-to-face interactions. *mobile media Commun.* [Internet]. 2018;1–19. Available from: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/2050157918758129?journalCode=mmca>
- [32] Miller-ott AE, Kelly L, Miller-ott AE, Kelly L. A Politeness Theory Analysis of Cell-Phone Usage in the Presence of Friends A Politeness Theory Analysis of Cell-Phone Usage in the Presence of Friends. *Commun. Stud.* [Internet]. 2017;00(00):1–18. Available from: <http://dx.doi.org/10.1080/10510974.2017.1299024>
- [33] Rainie L, Zickuhr K. Americans’ Views on Mobile Etiquette ‘Always on’ mobile connectivity poses new challenges for users about when to be present with those nearby or engaged with

- others on their screens. 2015;
- [34] Yusnita Y, Syam HM. PENGARUH PERILAKU PHUBBING AKIBAT PENGGUNAAN SMARTPHONE BERLEBIHAN TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA. *J Ilm Mhs FISIP Unsyiah* [Internet]. 2017;**2**(3). Available from: https://etd.unsyiah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=32822
- [35] Irawan J, Armayanti L. PENGARUH KEGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN BERSOSIALISASI PADA REMAJA. *AN - NAFS* [Internet]. 2013;**08**(02):29–38. Available from: <https://adoc.tips/pengaruh-kegunaan-gadget-terhadap-kemampuan-bersosialisasi-p.html>
- [36] Julyanti M, Aisyah S. HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN INTERNET DENGAN WARNET DI KECAMATAN MEDAN KOTA. *J. Divers* [Internet]. 2015;**1**(2). Available from: <http://ojs.uma.ac.id/index.php/diversita/article/view/491>
- [37] Normawati, Maryam S, Priliantini A. PENGARUH KAMPANYE “ LET ’ S DISCONNECT TO CONNECT ” TERHADAP SIKAP ANTI PHUBBING (SURVEI PADA FOLLOWERS OFFICIAL ACCOUNT LINE STARBUCKS INDONESIA) PHUBBING ATTITUDE (SURVEY IN LINE STARBUCKS INDONESIA OFFICIAL. *J. Komunikasi, Media dan Inform.* [Internet]. 2018;**7**(3):155–64. Available from: <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/komunika/article/download/1665/988>