

PENGARUH PERILAKU PHUBBING TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA AKHIR DI KOTA MEDAN

Putri Mariati Sihaloho¹, Nenny Ika Putri²

^{1,2}Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

Corresponden E-mail;henniverawatisimamora@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Perilaku Phubbing Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Akhir Di Kota Medan. Dari hasil penelitian dan analisa data yang dilakukan pada remaja akhir, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:Hasil penelitian ini menunjukkan analisis data terdapat hubungan negatif yang signifikan antara Perilaku phubbing terhadap Interaksi sosial pada remaja akhir di kota Medan. Berdasarkan hasil uji Pearson Product Moment antara variabel yang satu dengan variabel kedua diperoleh sebesar $r = 0,992$. Uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi $0,649 (< 0,05)$, sehingga model regresi signifikan secara statistik. Berarti hipotesis penelitian H_a diterima.Berdasarkan hasil kategorisasi subjek penelitian, dapat diketahui bahwa sebagian besar remaja akhir di kota Medan berada dalam kategori sedang yaitu interaksi sosial sebanyak 114 orang (56,7%) dan perilaku phubbing sebanyak 108 orang (53,7%).Pada variabel interaksi sosial paling banyak pada kategori sedang dan kategori yang paling tinggi pada aspek komunikasi yaitu sebanyak 201 orang (100%), kategori sedang yaitu pada aspek kontak sosial sebanyak 144 orang (71,6%) dan kategori rendah itu pada aspek relasi yaitu sebanyak 25 orang (12,4%).Pada variabel perilaku phubbing paling banyak pada kategori sedang dan kategori yang paling tinggi pada aspek gangguan komunikasi yaitu sebanyak 41 orang (20,4%) kategori sedang yaitu pada aspek obsesi ponsel sebanyak 143 orang (71,1%) dan kategori rendah itu pada aspek obsesi ponsel yaitu sebanyak 29 orang (14,4%).

Kata Kunci: Perilaku Phubbing; Interaksi Sosial; Remaja Akhir

Abstract

This study aims to determine the influence of phubbing behavior on social interaction in late adolescents in Medan. From the results of research and data analysis conducted on late adolescents, the following conclusions can be drawn: The results of this study indicate that there is a significant negative relationship between phubbing behavior and social interaction in late adolescents in Medan. Based on the results of the Pearson Product Moment test between one variable and the second variable, $r = 0.992$ was obtained. The linearity test showed a significance value of $0.649 (< 0.05)$, so that the regression model was statistically significant. This means that the research hypothesis H_a was accepted. Based on the results of the categorization of research subjects, it can be seen that most late adolescents in Medan are in the moderate category, namely social interactions of 114 people (56.7%) and phubbing behavior of 108 people (53.7%). In the social interaction variable, the most are in the moderate category and the highest category is in the communication aspect, namely 201 people (100%), The medium category is in the aspect of social contact as many as 144 people (71.6%) and the low category is in the aspect of relationships as many as 25 people (12.4%). In the phubbing behavior variable, the most are in the medium category and the highest category is in the aspect of communication disorders, namely as many as 41 people (20.4%). The medium category is in the aspect of cellphone obsession as many as 143 people (71.1%) and the low category is in the aspect of cellphone obsession as many as 29 people (14.4%).

Keywords: Phubbing Behavior; Social Interaction; Late Adolescence

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa untuk pencarian jati diri yaitu mengenal siapa dirinya dan bagaimana sikap dirinya terhadap lingkungan sekitar. Lingkungan yang baik akan membentuk jati diri yang baik, sedangkan lingkungan yang buruk akan membentuk jati diri yang buruk pula. Salah satu tugas perkembangan pada masa remaja adalah yang berhubungan dengan penyesuaian sosial. Remaja harus menyesuaikan diri dengan orang dewasa di luar lingkungan keluarga dan teman sekolah, serta dengan lawan jenis dalam hubungan yang belum pernah mereka alami sebelumnya (Putri & Kiranantika, 2020). Santrock (2007) menjelaskan bahwa masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang melibatkan perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional yang dimulai antara usia 10 dan 13 tahun dan berakhir antara usia 18 dan 24 tahun. Sejak masa remaja, individu berinteraksi lebih kuat dengan masyarakat. Hurlock (Giofanny, Sriartha, & Tungga Atmadja, 2020) menjelaskan bahwa remaja menginginkan teman-teman yang mempunyai minat dan nilai-nilai yang sama, yang dapat mereka pahami dan yang dapat membuat mereka merasa aman, yang dapat mereka ajak curhat masalah-masalah dan yang dapat mereka ajak berdiskusi tentang hal-hal yang tidak dapat dibicarakan dengan orang tua atau guru.

Menurut Hurlock (Palupi & Soraya, 2025) perilaku dalam menjalin interaksi sosial di sekolah hendaknya baik terhadap teman sebaya, seperti: Misalnya saling bekerja sama, saling menghormati, saling mendukung, dan saling menghargai. Hal ini dikarenakan peneliti menemukan pada kalangan remaja di Kota Medan masih terdapat remaja yang menunjukkan hambatan dalam berinteraksi sosial sehingga menimbulkan rasa tidak nyaman pada diri mereka. Beberapa dari mereka tidak mampu bekerja sama dengan teman sebaya dalam kegiatan perkuliahan, beberapa remaja tidak mampu berkonsentrasi saat presentasi di kelas, sehingga tidak terjadi interaksi timbal balik antara pembicara dengan remaja lainnya (Marpuah, 2019). Kesalahpahaman terhadap bahasa nonverbal orang lain dalam interaksi sosial yang menyebabkan masalah lain seperti tidak dapat bereaksi cepat ketika orang lain membutuhkan bantuan.

Menurut Havighurst (Purba, Situmorang, Sigiuro, Manullang, & Saragih, 2024) remaja yang memiliki interaksi sosial yang baik harus memiliki interaksi sosial dengan teman sebaya, keluarga, dan masyarakat. Perasaan aman, dihargai, dicintai dan diterima, serta kesempatan untuk berpikir bebas merupakan komponen yang sangat penting bagi remaja dalam proses perkembangan sosialnya. Menurut Gerungan (Gani, 2019) interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua orang atau lebih di mana tingkah laku orang yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki tingkah laku orang yang lain, atau sebaliknya. Perilaku sosial individu dapat matang dalam lingkungan sosial tertentu.

Interaksi merupakan bagian penting dari hubungan antara individu dan kelompok dan dapat terjadi di mana saja dan dengan siapa saja. Hal itu dapat dilakukan melalui komunikasi atau kontak mata, kontak fisik, atau tindakan langsung yang konkret. Komunikasi sangat penting karena merupakan sarana pengumpulan informasi dan membantu individu atau kelompok mencapai tujuan masing-masing. Individu memiliki kesempatan untuk beradaptasi dengan orang lain selama interaksi sosial. Adaptasi di sini berarti mampu menyesuaikan diri

dengan lingkungan atau mengubah kondisi lingkungan sesuai dengan keinginan sendiri. HCG, Simorangkir (2020).

Interaksi sosial dicirikan oleh hubungan antara individu yang saling memengaruhi. Interaksi sosial hanya dapat terjadi apabila terpenuhi dua syarat: kontak sosial dengan lawan bicara atau komunikasi antara keduanya. Cizmezi, E. (Sari & Zaini, 2022). Remaja yang mampu melakukan interaksi sosial dengan baik dapat mengatasi berbagai permasalahan dalam hubungan dan tidak mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan dengan teman baru serta dapat berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Perilaku remaja yang memiliki interaksi sosial rendah, di sisi lain, dapat terlihat pada perilakunya. Misalnya, mereka lebih suka menekuni kegiatan yang disukainya, jarang bertemu dengan keluarga, dan mengabaikan orang-orang di sekitarnya. Menghabiskan sepanjang hari di kamar untuk bermain game, mendengarkan musik, dan membaca komik daring adalah contoh dari jenis pengabaian ini. Huky, W.B.A. (2002). Hal ini menyebabkan kurangnya interaksi sosial, yang dapat mengakibatkan persepsi negatif terhadap orang lain, misalnya perasaan dikucilkan atau diperlakukan merendahkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Clarisa et al. (2022) menunjukkan bahwa 77,8% (140) responden tergolong dalam kategori interaksi yang buruk, sementara 22,2% (40) responden berada dalam kategori interaksi yang baik. Selain itu, penelitian Muflih et al. (2017) juga menemukan bahwa 48,3% (100) remaja berada dalam kategori interaksi yang kurang baik. Selanjutnya, penelitian Utami & Nurhayati (2019) mengungkapkan bahwa 20,7% responden mengalami interaksi sosial yang buruk. Dampak dari interaksi yang buruk dan kurangnya interaksi sosial pada remaja meliputi ketidakmampuan untuk memenuhi kebutuhan bersosialisasi, perasaan kesepian, kecenderungan untuk mudah putus asa, mudah tersinggung, kesulitan dalam menyesuaikan diri, penurunan komunikasi, serta hilangnya ketertarikan sosial.

Dengan berkembangnya teknologi, interaksi sosial dan komunikasi juga berubah dengan cepat. Teknologi juga menyebabkan orang hanya memikirkan diri sendiri tanpa memedulikan lingkungan sekitar, sehingga mengakibatkan berkurangnya rasa interaksi sosial. Generasi muda tidak lagi mudah beradaptasi dengan lingkungan nyata. Kadang-kadang mereka lebih suka berkomunikasi melalui dunia maya. Perasaan nyaman yang timbul akibat kemajuan teknologi komunikasi saat ini yang lebih mengarah pada dunia maya sedangkan jiwa sosial semakin melemah karena merasa tidak perlu meminta bantuan orang lain jika menginginkan sesuatu cukup dengan bantuan teknologi saja (Iswardhany & Rahayu, 2020).

Perkembangan teknologi yang semakin canggih juga membawa perubahan besar dalam pola komunikasi manusia. Jika dulu kehidupan manusia terdiri dari berbagai hal yang sifatnya sederhana, kini kehidupan telah berubah dan menjadi lebih praktis. Jika dahulu manusia berkomunikasi dengan cara verbal dan bertatap muka, namun di era digital seperti saat ini manusia tidak perlu lagi bertatap muka untuk berkomunikasi karena alat komunikasi seperti ponsel dan smartphone merupakan perangkat yang mampu menjembatani manusia untuk berkomunikasi dan bertukar informasi (Safitri, 2020). Dalam hal ini, media massa telah berubah, karena smartphone dianggap sebagai media massa dalam ilmu komunikasi. Media massa adalah sumber kekuatan – sarana kontrol, manajemen dan inovasi dalam masyarakat yang dapat digunakan sebagai pengganti kekuatan atau sumber daya lainnya (McQuail, 1996).

Fenomena penggunaan smartphone tampaknya menjadi dunianya sendiri. Remaja sering kali begitu sibuk dengan telepon pintarnya sehingga mereka mengabaikan orang-orang di sekitarnya. Orang jarang berinteraksi dengan orang lain menggunakan smartphone. Dalam kehidupan nyata, ini tampak agak antisosial karena sangat mudah untuk membuat kontak melalui smartphone. Sekelompok remaja berkumpul di satu tempat, namun mereka tidak banyak berbicara karena masing-masing dari mereka sibuk dengan ponselnya (Prayudi, 2014). Hal ini dapat menimbulkan masalah dalam interaksi sosial.

Ponsel baru-baru ini menggantikan smartphone dan laptop sebagai perangkat yang paling umum digunakan untuk mengakses Internet (Buckle, 2016). Mereka memungkinkan orang untuk berkomunikasi dengan siapa saja, di mana saja, dan memfasilitasi interaksi sosial dengan orang-orang yang berada di dekat atau di belahan dunia lain. Akan tetapi, meskipun manfaatnya jelas dalam menyatukan orang, telepon pintar terkadang juga dapat memecah belah orang (Turkle, 2012). Secara khusus, orang sering mengabaikan orang lain yang berinteraksi secara fisik dengan mereka demi menghabiskan waktu luang di telepon pintar mereka. Fenomena ini, yang dikenal sebagai phubbing, tampaknya telah menjadi norma dalam komunikasi sehari-hari (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Sebuah studi terkini melaporkan bahwa 90% responden menggunakan telepon pintar mereka selama aktivitas sosial terakhir mereka dan juga menemukan bahwa 86% orang lain yang terlibat dalam interaksi sosial melakukan hal yang sama (Ranie & Zickuhr, 2015).

Seiring dengan peningkatan jumlah pengguna smartphone khususnya pada remaja di Indonesia, fenomena menunjukkan adanya dampak negatif pada interaksi sosial yang diakibatkan pengguna smartphone yang berlebihan. Peningkatan jumlah penggunaan smartphone dapat dilihat dari studi yang dilakukan UNICEF dengan Kominfo, The Berkman Center for Internet and Society, dan Harvard University menghasilkan setidaknya terdapat 30 juta remaja yang mengakses internet atau media sosial secara reguler. Perilaku Phubbing adalah kondisi dua orang atau lebih dalam suatu lingkungan, tetapi mereka berinteraksi lebih banyak dengan smartphone-nya dibandingkan dengan sesama mereka. Teori yang sama menyatakan bahwa perilaku Phubbing adalah perilaku individu yang melihat smartphone selama percakapan dengan orang lain, mengabaikan diri dari komunikasi interpersonal (Karadağ et al., 2015).

Ciri-ciri perilaku Phubbing menurut Assagaf (2022) adalah (1) mengabaikan percakapan tatap muka karena terlalu fokus pada perangkat seluler, (2) menggunakan perangkat seluler saat berada dalam situasi sosial seperti makan bersama, rapat, atau berkumpul dengan keluarga/teman, (3) merasa lebih nyaman berinteraksi dengan perangkat seluler daripada dengan orang yang hadir secara fisik dan (4) mengalami kecemasan atau perasaan gelisah saat tidak dapat mengakses perangkat seluler.

Sejak berkembangnya smartphone, semakin banyak orang yang tertarik dengan perangkat ini. Masyarakat menggunakan smartphone dalam setiap aktivitas kehidupan sehari-hari, baik saat makan, berjalan, dalam rapat bahkan sebelum tidur, sehingga masyarakat memiliki kesan tidak mengenal waktu, tidak mengenal aturan, menjadi apatis dan tidak peduli dengan apa yang terjadi di sekitarnya (Sanusi, 2022). Perkembangan smartphone menciptakan

jarak antar manusia, banyak orang sibuk sendiri dan mengabaikan orang yang sedang diajaknya bicara atau yang ada di sekitarnya.

Selain itu, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ita Mustfirowati Hanika (2015) dengan judul Fenomena Phubbing di Era Milenium (Ketergantungan Ponsel Pintar Terhadap Lingkungan) menggunakan 50 sampel yang dinilai mewakili populasi. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan seseorang terhadap telepon pintar dan kecemasan berlebihan yang mereka rasakan saat tidak menggunakannya. Hasil lebih lanjut menunjukkan bahwa meskipun responden melakukan phubbing, mereka juga merasa terganggu ketika orang lain melakukan hal yang sama.

Fenomena phubbing ini disebabkan oleh ketergantungan seseorang terhadap smartphone dan internet. Pola hubungan sosial masyarakat juga berubah karena kecenderungan individu untuk bergantung pada smartphone dan internet yang semakin meningkat. Dalam interaksi sosial, seseorang lebih banyak menghabiskan waktu dengan smartphone daripada berbicara dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan teman-temannya. Ini adalah contoh perubahan yang paling terlihat. Kesamaan pemahaman antara pengirim dan penerima pesan adalah komponen terpenting dalam interaksi (Swid, 2022). Jurnal "The Impact of Phubbing on Generation Z Social Interaction" oleh Aulia Nur Rois dan Diah Ajeng Purwani dipublikasikan pada tahun 2021. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengetahui dampak phubbing pada interaksi sosial Generasi Z. Hasil penelitian menunjukkan bahwa phubbing dapat menyebabkan miskomunikasi, penurunan kualitas hubungan, eksklusi sosial, penurunan empati, dan kehilangan informasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Chotpitayasunondh (2018), yang menemukan bahwa kualitas komunikasi interpersonal berkorelasi negatif dengan tingkat perilaku phubbing yang lebih tinggi. Youarti (2018) yang menunjukkan bahwa semakin tinggi perilaku phubbing maka semakin rendah pula kepedulian sosial pada remaja dan sebaliknya semakin

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif, peneliti ingin meneliti perilaku phubbing dan interaksi sosial remaja. Dalam hal ini, variabel penelitiannya adalah perilaku phubbing interaksi sosial. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (yang mempengaruhi) dan variabel terikat (yang dipengaruhi). Menurut (Ekawati, Mahmudi, & Wardani, 2022). variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat baik secara positif maupun negatif yang menentukan variabel terikat untuk membentuk hubungan sebab akibat sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang menjadi perhatian utama peneliti dengan menjelaskan variabilitasnya atau variabel utama yang menjadi faktor dalam melakukan penelitian. Penelitian ini akan menjelaskan pengaruh intensitas penggunaan perilaku phubbing (X) terhadap interaksi sosial (Y) (FETI, 2021).

Subjek penelitian adalah orang, kelompok, atau objek yang difokuskan dalam penelitian. Subjek ini adalah pihak-pihak yang memberikan informasi atau data yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. menjelaskan bahwa subjek penelitian merupakan atribut atau sifat dari objek yang diteliti, dan penentuan subjek dilakukan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sehingga kriteria subjek yang akan digunakan dalam

penelitian ini adalah remaja. Berdasarkan kriteria tersebut, pengumpulan data tertarget dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Menurut (Damayanti et al., 2020) *purposive sampling* merupakan suatu metode penentuan sampel berdasarkan ciri-ciri atau kriteria tertentu yang ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian.

Penelitian ini melibatkan remaja akhir di Kota Medan, dan Sugiyono (Trisnani, Hambali, & Wahyuni, 2022) menyatakan bahwa "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diperiksa dan kemudian diambil kesimpulan." populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Berdomisili di kota medan
2. Berjenis kelamin perempuan dan laki-laki
3. Berusia 18-24 tahun
4. Aktif menggunakan gadget/smartphone.

Menurut (Sugiyono, 2016), sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Sampel ini diambil untuk tujuan penelitian agar hasilnya dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih besar.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu metode penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono). Penggunaan teknik *purposive sampling* ini dipilih karena cocok untuk penelitian kuantitatif atau jenis penelitian yang tidak bertujuan untuk melakukan generalisasi. Peneliti memilih teknik ini agar dapat memperoleh sampel yang relevan dan representatif dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai.

Teknik yang digunakan dalam memperoleh data dalam penelitian itu adalah menggunakan teknik skala Psikologi. Skala Psikologi adalah instrumen pengukuran untuk mengidentifikasi konstruk psikologis (Lisnawati, Suroyo, & Pribadi, 2022). Dalam melakukan penyebaran skala ini nanti akan menggunakan media google form. Skala yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan skala likert. Likert scale adalah skala pengukuran yang dibuat oleh likert. Dalam skala likert, empat atau lebih butir pertanyaan digabungkan untuk membuat skor atau nilai yang menunjukkan sifat individu, seperti pengetahuan, sikap, dan perilaku. Dalam proses analisis data, komposit skor dari semua butir pertanyaan, biasanya jumlah atau rata-rata, dapat digunakan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua skala psikologi sebagai alat ukurnya, yaitu skala Perilaku Phubbing dan Interaksi Sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran subyek penelitian

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja akhir, berusia 18-24 tahun yang aktif menggunakan *gadget*. Melalui skala yang disebar secara online ke subjek, diperoleh gambaran subjek berdasarkan Usia, jenis kelamin, aktivitas saat ini, berapa kali menggunakan gadget, lama penggunaan gadget dan tempat tinggal (kecamatan kota medan). Kemudian peneliti melakukan uji asumsi terhadap perilaku *phubbing* dan interaksi sosial dengan uji normalitas, linearitas dan hipotesa dalam penelitian.

Deskripsi Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat bahwa subjek atau responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 145 orang (72,1%) dan laki-laki sebanyak 56 orang (27,9%), Penyebaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Penyebaran subyek berdasarkan jenis kelamin

No	Jenis kelamin	Jumlah responden	Presentase
1	Laki-laki	56	27,9 %
2	Perempuan	145	72,1 %
	Total	201	100 %

Uji Hipotesa

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana dengan menggunakan program *software SPSS for windows 26*. Analisis data yang bertujuan untuk melihat “Pengaruh Perilaku *Phubbing* terhadap interaksi sosial remaja akhir di kota medan”. Data yang di uji terlebih dahulu memenuhi asumsi normalitas dan juga linearitas. Kemudian, peneliti menganalisis data dengan menggunakan Teknik regresi linier sederhana. Teknik ini digunakan untuk mengetahui Pengaruh Perilaku *Phubbing* terhadap interaksi sosial.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesa

Variabel Penelitian	Sig	Coefficients	Keterangan
Perilaku <i>phubbing</i> dengan interaksi sosial	0,000	-0,992	Data Berkorelasi

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada nilai B constant (a) adalah 80.943 sedangkan nilai perilaku *phubbing* adalah -0,992 sehingga persamaan model regresinya sebagai berikut:

$$Y = a + Bx$$

$$Y = 80.943 + (-0,992) x$$

$$Y = 80.943 - 0,992 x$$

Sehingga dapat disimpulkan semakin tinggi perilaku *phubbing*, maka semakin rendah interaksi sosial remaja begitu juga sebaliknya.

Tabel 3. Uji R Square

Variabel Penelitian	R	R Square
Perilaku <i>phubbing</i> dengan interaksi sosial	0,992	0,984

Dari data tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil diatas menunjukkan nilai signifikan dan linear antara kedua variabel dengan $R = (0,992)$ dan $R^2 = (0.984)$ artinya sebesar 98,4% sedangkan sisanya sebesar 1.6% dipengaruhi faktor lain diluar dari penelitian ini, yang berarti hipotesis penelitian diterima. Sehingga variabel bebas mempengaruhi variabel terikat bahwa

ada hubungan negatif antara kedua variabel tersebut, dimana peningkatan variabel perilaku *phubbing* menurunkan variabel interaksi sosial, meskipun pengaruhnya kuat atau semakin tinggi variabel X maka variabel Y akan menurun.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara Perilaku *Phubbing* terhadap Interaksi Sosial pada Remaja Akhir di Kota Medan. Ini berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, terdapat hubungan yang signifikan dan bersifat negatif antara perilaku *phubbing* dan interaksi sosial pada remaja akhir di Kota Medan. Hubungan ini berada pada kategori kuat. Artinya, semakin tinggi tingkat *phubbing* yang dilakukan oleh remaja akhir, maka semakin rendah pula kualitas interaksi sosial mereka. Sebaliknya, semakin rendah perilaku *phubbing*, maka semakin baik interaksi sosial yang dimiliki. Dengan kata lain, perilaku *phubbing* yang tinggi cenderung mengurangi kemampuan atau kesempatan remaja dalam membangun interaksi sosial yang sehat dan bermakna. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan adanya hubungan yang signifikan dan linear antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial, dengan nilai korelasi (R) sebesar 0,992 dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,984. Artinya, perilaku *phubbing* hanya mampu menjelaskan sekitar 98,4% pengaruh dalam interaksi sosial, sementara 1,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti.

Menurut Social Presence Theory (Short, Williams, & Christie, 1976), kualitas komunikasi dan interaksi sosial sangat dipengaruhi oleh sejauh mana individu merasa "dihadirkan" dalam suatu interaksi. Ketika *phubbing* terjadi, kehadiran psikologis dan emosional individu dalam interaksi sosial menjadi lemah. Lawan bicara dapat merasa tidak dihargai atau diabaikan, yang pada akhirnya menurunkan kepuasan dan kualitas dalam hubungan sosial. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Chotpitayasunondh & Douglas (2016) yang menemukan bahwa *phubbing* berkaitan negatif dengan kualitas hubungan sosial, termasuk rasa kepuasan dalam percakapan dan perasaan dihargai. Selain itu, penelitian oleh Roberts & David (2017) menunjukkan bahwa *phubbing* dapat menimbulkan konflik interpersonal, terutama dalam hubungan yang membutuhkan perhatian emosional, seperti hubungan pertemanan dan keluarga.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Santoso, A. A. (2023) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai $t = -3.083$ dengan nilai signifikan sebesar 0,003 ($p < 0,05$). Hal tersebut menunjukkan terdapat pengaruh perilaku *phubbing* yang signifikan pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas X di Bekasi dengan arah penelitian negatif. Semakin tinggi perilaku *phubbing* maka semakin rendah interaksi sosial. Selain itu Dwita Ayu Lestari dkk (2022) melakukan penelitian yang sama mengenai hubungan Perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa di kota Malang kepada 348 responden dengan Hasil analisis dengan metode Analisis Korelasi *Product Moment*, diperoleh nilai signifikan antara variabel perilaku *phubbing* dengan Interaksi Sosial mahasiswa, yakni $r = -0.346$ dengan $p\text{ value } 0,000$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif secara signifikan antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada mahasiswa di Kota Malang.

Diinterpretasikan semakin tinggi perilaku *phubbing* maka semakin rendah interaksi sosial pada mahasiswa, dan sebaliknya.

Karadağ et al. (2015) *Phubbing* adalah perilaku mengabaikan orang-orang di sekitar dan lebih memusatkan perhatian pada ponsel pintar. Perilaku ini muncul sebagai gejala dari kecanduan smartphone dan berdampak pada kualitas hubungan sosial. *Phubbing* merupakan fenomena yang rupanya sudah terjadi dalam skala yang besar di kehidupan kita. Namun pada realitanya, tidak semua orang mampu menyadari akan bahaya yang mengintai dari fenomena ini. Istilah *phubbing* merupakan sebuah singkatan dari kata *phone* dan *snubbing*, yang digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan smartphoneyang berlebihan (Hanika: 2015). Tingkat perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial dapat dilihat dari hasil analisis data hipotetik dan empirik yang dilakukan oleh peneliti. Hasilnya menunjukkan bahwa rerata empirik pada variabel perilaku *phubbing* lebih tinggi dibandingkan rerata hipotetik. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* pada remaja akhir di Kota Medan berada dalam kategori tinggi. Demikian pula, rerata empirik pada variabel interaksi sosial juga lebih tinggi dibandingkan rerata hipotetik, yang mengindikasikan bahwa interaksi sosial pada remaja akhir di Kota Medan juga tergolong tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa baik kecenderungan melakukan *phubbing* maupun tingkat interaksi sosial pada remaja akhir di Kota Medan berada di atas rata-rata yang diharapkan secara teoritis. Penelitian oleh Putri dkk. (2022) Perilaku *phubbing* yang tinggi pada remaja, termasuk di Kota Medan, disebabkan oleh kombinasi faktor psikologis dan sosial seperti kecanduan smartphone, FoMO, kurangnya kontrol diri, kebosanan, konformitas sosial, serta *nomophobia*. Faktor-faktor ini membuat remaja lebih fokus pada *smartphone* mereka daripada interaksi sosial langsung (Fradesa, Arzuna, & Ahmadi, 2024).

Berdasarkan hasil kategorisasi pada variabel perilaku *phubbing* terhadap 201 responden, terlihat bahwa secara umum perilaku *phubbing* pada remaja akhir dikota medan berada pada kategorisasi sedang yaitu 108 dengan persentase 53,7%, dari data diatas sebagian besar subyek memiliki perilaku *phubbing* yang tidak terlalu positif dan juga tidak terlalu negatif. Hal ini didukung dengan fakta lapangan yang dilakukan oleh peneliti pada saat wawancara pada salah satu remaja akhir di kota medan yang dimana subyek mengatakan bahwa dirinya bisa mengontrol untuk tidak menggunakan ponselnya dan menyesuaikan situasi dimana subyek berada. bahwa sebagian besar remaja tersebut menunjukkan kecenderungan mengabaikan lawan bicara dengan fokus pada *smartphone*, namun tingkatnya belum sampai pada kategori tinggi yang sangat mengganggu interaksi sosial. Yanti Fransiska Simanjuntak (2024) Menyatakan bahwa *phubbing* adalah perilaku kurang aktif berkomunikasi saat berada dalam kontak sosial langsung, dengan ciri fokus pada *smartphone* dan mengabaikan lawan bicara. Penelitian ini juga mengaitkan *phubbing* dengan kontrol diri yang rendah, yang dapat menyebabkan perilaku *phubbing* berada di level sedang sampai tinggi pada remaja (Fradesa et al., 2024).

Berdasarkan hasil kategorisasi pada variabel interaksi sosial terhadap 201 responden, terlihat bahwa secara umum interaksi sosial pada remaja akhir dikota medan berada pada kategorisasi sedang yaitu 114 dengan persentase 56,7%. dari data diatas sebagian besar subyek memiliki interaksi sosial yang tidak terlalu positif dan juga tidak terlalu negatif. Hal ini didukung dengan fakta lapangan yang dilakukan oleh peneliti pada saat wawancara pada salah

satu remaja akhir di kota medan yang dimana subyek mengatakan bahwa dirinya bisa menyesuaikan untuk berbicara pada rekan yang sedang bersama dengan dirinya sesuai situasi dimana subyek berada. sebagian besar remaja tersebut memiliki kemampuan dan frekuensi berinteraksi sosial yang cukup baik, tetapi belum mencapai tingkat tinggi yang optimal. Mereka mampu menjalin hubungan sosial dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, namun masih ada ruang untuk peningkatan dalam hal kualitas dan intensitas interaksi sosial. ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Murniaty Blegur (2018) Penelitian pada remaja pengguna *smartphone* menunjukkan bahwa sebagian besar remaja (36%) berada pada kategori sedang dalam interaksi sosial. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun ada penggunaan teknologi yang tinggi, interaksi sosial remaja masih cukup aktif namun belum optimal.

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas responden dalam studi ini merupakan perempuan 145 responden (72,1%), sementara sisanya adalah laki-laki 56 responden (27,9%). Hal ini menunjukkan bahwa perempuan cenderung lebih banyak terlibat dalam perilaku *phubbing* dibandingkan laki-laki. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa perempuan memiliki kecenderungan lebih tinggi dalam menggunakan media sosial atau perangkat digital untuk berkomunikasi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya perilaku *phubbing* (Tiwi, Upa, & Apriliana, 2025a). Lebih lanjut, responden dalam penelitian ini berada pada rentang usia remaja akhir.

Berdasarkan hasil distribusi usia, kelompok usia 18–20 tahun merupakan kelompok yang paling dominan yaitu sebanyak 106 responden (52,7%). Usia ini termasuk dalam masa remaja akhir menuju dewasa awal, yang menurut Arnett (2000) disebut sebagai *emerging adulthood*, di mana individu sedang aktif dalam membangun relasi sosial dan eksplorasi identitas. Namun, pada saat yang sama, mereka juga merupakan pengguna aktif teknologi digital. Hal ini sejalan dengan temuan Chotpitayasunondh & Douglas (Sanjaya, 2022) yang menyatakan bahwa kelompok usia muda cenderung lebih rentan menunjukkan perilaku *phubbing*, yang kemudian berdampak pada penurunan kualitas interaksi sosial.

Berdasarkan dari hasil kategorisasi aspek dalam variabel interaksi sosial, diketahui bahwa aspek komunikasi menjadi yang paling menonjol dibandingkan aspek lainnya (Aziz, Syafitri, & Hasmayni, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan untuk menyampaikan dan menerima pesan secara verbal maupun nonverbal merupakan elemen kunci dalam membangun interaksi sosial di kalangan remaja akhir (Sigalingging, Setiawan, & Purnomo, 2024). Sementara itu, aspek kontak sosial berada pada kategori sedang, yang berarti bahwa walaupun terdapat upaya untuk menjalin hubungan secara langsung maupun tidak langsung, intensitas dan kualitasnya belum sekuat dalam aspek komunikasi. Adapun aspek relasi, yang mencakup kedalaman hubungan, rasa saling percaya, dan keterikatan emosional, menempati posisi terendah (Sitasari, Hura, & Rozali, 2021). Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun remaja cukup aktif berkomunikasi, hal tersebut belum sepenuhnya berkembang menjadi relasi sosial yang erat dan bermakna. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa komunikasi memainkan peran sentral dalam pembentukan pola interaksi sosial remaja akhir. Komunikasi bukan hanya menjadi media penyampaian pesan, tetapi juga menjadi fondasi awal terbentuknya kontak sosial dan relasi yang lebih mendalam. Hal ini sesuai dengan pandangan Sarwono (Adiningsih & Ratnasari, 2024) yang menyatakan bahwa komunikasi merupakan elemen utama dalam

proses interaksi sosial karena melalui komunikasi, individu dapat saling mempengaruhi dan membentuk hubungan sosial yang kompleks. Namun demikian, rendahnya kategori pada aspek relasi mengindikasikan adanya tantangan dalam membangun hubungan sosial yang lebih intim dan berkelanjutan. Salah satu penyebab yang mungkin adalah tingginya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, yang cenderung membatasi kedalaman relasi meskipun frekuensi komunikasi meningkat (Ali, Purwasetiawatik, & Aditya S., 2023).

Berdasarkan kategorisasi aspek-aspek dalam variabel perilaku *phubbing*, diketahui bahwa aspek gangguan komunikasi menempati kategori tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* paling sering terjadi dalam bentuk terganggunya komunikasi tatap muka karena penggunaan ponsel. Saat individu lebih fokus pada layar ponsel dibanding lawan bicara, kualitas komunikasi menjadi terhambat, sehingga menyebabkan penurunan dalam keintiman dan efektivitas interaksi sosial (Handayani & Husnita, 2021). Gangguan komunikasi ini sering kali menyebabkan perasaan diabaikan atau tidak dihargai oleh lawan bicara, terutama dalam relasi sosial yang dekat seperti teman sebaya atau keluarga. Sementara itu, aspek obsesi terhadap ponsel sebagian besar berada dalam kategori sedang. Hal ini mencerminkan bahwa meskipun penggunaan ponsel cukup intens, sebagian besar remaja akhir belum berada pada tahap yang benar-benar tergolong kecanduan, namun tetap menunjukkan keterikatan yang cukup tinggi terhadap perangkat tersebut (Tiwi, Upa, & Apriliana, 2025b). Adapun sebagian kecil individu berada pada kategori rendah dalam aspek obsesi terhadap ponsel, yang menunjukkan bahwa tidak semua remaja mengalami keterikatan tinggi terhadap perangkat digital. Ini mengindikasikan adanya perbedaan pola penggunaan ponsel antarindividu, yang mungkin dipengaruhi oleh faktor kepribadian, lingkungan sosial, atau tingkat kesadaran terhadap dampak negatif dari penggunaan ponsel yang berlebihan. Temuan ini sejalan dengan penelitian dari Karadağ et al. (Irawan & Tatiyani, 2023) yang menyebutkan bahwa *phubbing* tidak hanya berdampak pada interaksi sosial secara umum, tetapi juga mengganggu kualitas komunikasi interpersonal secara signifikan. Selain itu, Roberts dan David (2016) menjelaskan bahwa obsesi terhadap ponsel dapat menimbulkan konflik sosial karena individu lebih terfokus pada teknologi daripada hubungan sosial langsung.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial pada remaja akhir di Kota Medan masih berada dalam tingkat yang belum optimal, terutama pada aspek relasi. *Phubbing* menjadi salah satu penghambat utama dalam membentuk relasi sosial yang bermakna. Maka dari itu, penting untuk meningkatkan kesadaran remaja akan pentingnya kehadiran penuh dalam komunikasi langsung dan mendorong pengendalian diri dalam penggunaan teknologi agar dapat membangun hubungan sosial yang lebih erat dan sehat.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan analisa data yang dilakukan pada remaja akhir, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini menunjukkan analisis data terdapat hubungan negatif yang signifikan antara Perilaku *phubbing* terhadap Interaksi sosial pada remaja akhir di kota Medan. Berdasarkan hasil uji *Pearson Product Moment* antara variabel yang satu dengan variabel kedua diperoleh sebesar $r = 0,992$. Uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi $0,649$ ($<$

0,05), sehingga model regresi signifikan secara statistik. Berarti hipotesis penelitian Ha diterima.

2. Berdasarkan hasil kategorisasi subjek penelitian, dapat diketahui bahwa sebagian besar remaja akhir di kota Medan berada dalam kategori sedang yaitu interaksi sosial sebanyak 114 orang (56,7%) dan perilaku *phubbing* sebanyak 108 orang (53,7%).
3. Pada variabel interaksi sosial paling banyak pada kategori sedang dan kategori yang paling tinggi pada aspek komunikasi yaitu sebanyak 201 orang (100%), kategori sedang yaitu pada aspek kontak sosial sebanyak 144 orang (71,6%) dan kategori rendah itu pada aspek relasi yaitu sebanyak 25 orang (12,4%).
4. Pada variabel perilaku *phubbing* paling banyak pada kategori sedang dan kategori yang paling tinggi pada aspek gangguan komunikasi yaitu sebanyak 41 orang (20,4%) kategori sedang yaitu pada aspek obsesi ponsel sebanyak 143 orang (71,1%) dan kategori rendah itu pada aspek obsesi ponsel yaitu sebanyak 29 orang (14,4%).

Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Remaja disarankan untuk lebih sadar terhadap dampak penggunaan ponsel secara berlebihan, khususnya saat sedang berinteraksi langsung dengan orang lain. Karena aspek komunikasi merupakan komponen interaksi sosial yang paling tinggi, menjaga kualitas komunikasi tatap muka menjadi penting. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menerapkan kebiasaan "*no phone zone*" saat sedang berkumpul bersama teman atau keluarga.
2. Remaja penting untuk mengembangkan pengendalian diri, terutama dalam mengatur waktu dan intensitas penggunaan gadget. Hal ini bisa dimulai dengan menetapkan waktu khusus untuk menggunakan media sosial dan waktu tanpa gawai (*gadget-free time*) bersama orang lain.
3. Meningkatkan keterampilan komunikasi tatap muka, seperti kemampuan mendengarkan secara aktif, menatap lawan bicara saat berbicara, dan memberikan tanggapan verbal maupun nonverbal secara tepat, guna mempererat hubungan sosial yang sehat.

Untuk Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk meneliti variabel lain yang dapat mempengaruhi interaksi sosial, seperti tingkat kecemasan sosial, kepribadian, atau motivasi komunikasi. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan metode kualitatif untuk menggali pengalaman mendalam terkait fenomena *phubbing*

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, V. D., & Ratnasari, L. (2024). Pengaruh Fear Of Missing Out Terhadap Perilaku Phubbing Pada Remaja Pengguna Media Sosial. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.30997/Karimahtauhid.V3i6.13978>
- Ali, W. O. R., Purwasetiawatik, T. F., & Aditya S., A. M. (2023). Fear Of Missing Out Dan Kecenderungan Perilaku Phubbing Pada Pengguna Sosial Media. *Jurnal Psikologi Karakter*, 3(1), 274–280. <https://doi.org/10.56326/jpk.V3i1.2107>

- Aziz, A., Syafitri, F. A., & Hasmayni, B. (2023). Pengaruh Adiksi Smartphone Terhadap Phubbing Pada Siswa Smk Negeri 9 Medan. *Islamika Granada*, 3(2), 39–44.
- Damayanti, D., Megawaty, D. A., Rio, M. G., Rubiyah, R., Yanto, R., & Nurwanti, I. (2020). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game. *Jsi: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(2). <https://doi.org/10.36706/jsi.v12i2.12315>
- Ekawati, D., Mahmudi, I., & Wardani, S. Y. (2022). Pengaruh Interaksi Sosial Dan Religiusitas Terhadap Moralitas Siswa Kelas X Bdp Smk Negeri 5 Madiun Tahun 2019/2020. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 36–44. Opgehaal Van <https://www.journal.ppnijateng.org/index.php/jikj/article/view/1349>
- Feti, Y. S. (2021). *Pengaruh Interaksi Sosial Dengan Religiusitas (Studi Di Smk Bina Latih Karya Kelurahan Way Dadi Kecamatan Sukarame Kota Bandar Lampung)*. Uin Raden Intan Lampung. Opgehaal Van <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/12936>
- Fradesa, F., Arzuna, P., & Ahmadi, F. (2024). Perilaku Phubbing Dalam Kepemimpinan Organisasi Ditinjau Dari Perspektif Islam. *Mabis: Jurnal Manajemen Bisnis Syariah*, 4(2), 110. <https://doi.org/10.31958/mabis.v4i2.13434>
- Gani, A. A. (2019). Interaksi Antara Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu. *Civicus : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(2), 82. <https://doi.org/10.31764/civicus.v6i2.677>
- Giofanny, D. A., Sriartha, I. P., & Tungga Atmadja, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Kewirausahaan Sosial (Social Entrepreneurship) Di Smp Negeri 6 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Ips Indonesia*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i1.3140>
- Handayani, A. P., & Husnita, H. (2021). Pengaruh Perilaku Phubbing Terhadap Berkurangnya Intensitas Komunikasi Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikatif*, 10(2), 167–184. <https://doi.org/10.33508/jk.v10i2.3370>
- Irawan, A. W., & Tatiyani, T. (2023). Hubungan Antara Fear Of Missing Out Dan Smartphone Addiction Terhadap Kecenderungan Perilaku Phubbing Pengguna Social Media Pada Siswa Kelas Xi Man 3 Jakarta Pusat. *Psikologi Kreatif Inovatif*, 3(3), 52–57.
- Iswardhany, R., & Rahayu, S. (2020). Pengaruh Interaksi Sosial Guru Dengan Siswa Terhadap Motivasi Belajar Di Jurusan Teknik Gambar Bangunan Smk Negeri 1 Ciluku Cianjur. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 2(2), 78–88. <https://doi.org/10.21831/jpts.v2i2.36342>
- Lisnawati, T., Suroyo, S., & Pribadi, B. A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kelompok Dan Problem Based Learning Pada Studi Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2912–2921. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2521>
- Marpuah, M. (2019). Toleransi Dan Interaksi Sosial Antar Pemeluk Agama Di Cigugur, Kuningan. *Harmoni*, 18(2), 51–72. <https://doi.org/10.32488/harmoni.v18i2.309>
- Palupi, N. A. P., & Soraya, S. (2025). Tindak Tutur Ilokusi Postingan Buzzer Paslon 02 Pada Media Sosial Twitter. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 19(2), 715. <https://doi.org/10.35931/aq.v19i2.4226>
- Purba, A. R., Situmorang, P., Adelina, Sigi, D. S., Manullang, D. Y., & Saragih, R. (2024). Nilai Sosial Dan Budaya Dalam Komunikasi Bahasa Batak Toba Pada Mambosuri: Sosiolinguistik. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(2). <https://doi.org/10.31571/bahasa.v13i2.8513>

- Putri, A. S., & Kiranantika, A. (2020). Segregasi Sosial Mahasiswa Perantau Di Yogyakarta. *Indonesian Journal Of Sociology, Education, And Development*, 2(1), 42–51. <https://doi.org/10.52483/ljsed.V2i1.20>
- Safitri, S. S. (2020). Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376. <https://doi.org/10.33487/Edumaspul.V4i2.533>
- Sanjaya, R. (2022). Pengaruh Fear Of Missing Out Dan The Big Five Personality Terhadap Perilaku Phubbing Pada Generasi-Z. *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Organisasi*, 1(2), 205–231. <https://doi.org/10.58290/jmbo.V1i2.33>
- Sanusi, I. (2022). Pengaruh Interaksi Sosial Kepala Sekolah Terhadap Guru Di Smp Islam Ainul Ulum Parit Seribut Sungai Ambawang. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 1(12), 2367–2380. Opgehaal Van <https://www.bajangjournal.com/index.php/jpdsh/article/view/3784>
- Sari, S. A., & Zaini, A. (2022). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Motivasi Belajar Di Kelas X Multimedia Smkn 1 Kerinci. *Mudabbir (Journal Research And Education Studies)*, 2(1), 30–40.
- Sigalingging, L. H., Setiawan, K., & Purnomo, A. M. (2024). Pengaruh Perilaku Phubbing Terhadap Komunikasi Interpersonal Di Kalangan Mahasiswa Universitas Djuanda Angkatan 2020. *Karimah Tauhid*, 3(6), 7071–7083.
- Sitasari, N. W., Hura, M. S., & Rozali, Y. A. (2021). Pengaruh Fear Of Missing Out Terhadap Perilaku Phubbing Pada Remaja. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 19(02). <https://doi.org/10.47007/jpsi.V19i2.191>
- Swid, A. F. (2022). Pengaruh Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Karakter Peduli Lingkungan Remaja Putri Di Kampung Maredan Barat Kecamatan Tualang Kabupaten Siak. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 17(1), 17. <https://doi.org/10.17977/Um041v17i1p17-26>
- Tiwi, L. P., Upa, M. D. P., & Apriliana, I. P. A. (2025A). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Phubbing Dikalangan Mahasiswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Flobamora*, 3(1), 578–583. <https://doi.org/10.35508/jbkf.V3i1.20471>
- Tiwi, L. P., Upa, M. D. P., & Apriliana, I. P. A. (2025B). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Phubbing Dikalangan Mahasiswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Flobamora*, 3(1). <https://doi.org/10.35508/jbkf.V3i1.20471>
- Trisnani, R. P., Hambali, I., & Wahyuni, F. (2022). Studi Korelasi Antara Interaksi Sosial Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Harga Diri Siswa. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 5(1), 21–28.