

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan globalisasi yang semakin *modern* mendorong munculnya bermacam inovasi canggih yang memberikan pengaruh besar bagi seluruh aspek kehidupan manusia. Salah satu kemajuan yang paling signifikan adalah teknologi komunikasi, yang memiliki kemampuan luar biasa dalam mengubah cara manusia berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Di era digital saat ini, teknologi komunikasi menjadi elemen penting karena meningkatnya kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat, akurat, dan efisien. Melalui kemajuan teknologi komunikasi, manusia kini dapat saling terhubung tanpa batas ruang, waktu, maupun jarak. Beragam fungsi perangkat komunikasi tradisional kini terintegrasi dalam satu teknologi multifungsi bernama *smartphone* (Basit et al., 2022).

Smartphone sendiri merupakan perangkat telepon pintar yang memiliki kemampuan untuk terhubung ke internet dan menjalankan berbagai fungsi. Lebih dari sekadar alat komunikasi untuk melakukan dan menerima panggilan, *smartphone* juga berperan sebagai media pengiriman pesan singkat, baik melalui SMS maupun aplikasi perpesanan daring (*chat*), yang semakin memperluas jangkauan interaksi manusia di era *modern*.

Teknologi *smartphone* mengalami perkembangan yang signifikan setiap tahunnya. Dengan kemajuan teknologi saat ini, *smartphone* sekarang dapat melakukan banyak hal. *Smartphone* dapat digunakan untuk bermain gim, mendengarkan musik, menonton video, hingga mengakses beragam *platform* media sosial seperti Instagram, TikTok, dan WhatsApp. Seiring

dengan perkembangan teknologi digital, *smartphone* telah dilengkapi dengan prosesor berkecepatan tinggi dan sistem operasi (*Operating System/OS*) yang canggih, sehingga kemampuannya hampir setara dengan komputer portabel dalam mendukung aktivitas harian penggunanya (Hidayanto et al., 2021).

Dikarenakan beragam fitur menarik yang ditawarkan oleh *smartphone*, penggunaan *smartphone* mengalami peningkatan yang signifikan. Fenomena peningkatan penggunaan *smartphone* secara global dapat dilihat dari distribusi pengguna di berbagai benua. Data menunjukkan bahwa Asia menempati posisi tertinggi dengan persentase 52,2% dari total populasi 4,2 miliar jiwa, diikuti oleh Eropa sebesar 15,1% dari 834 juta jiwa, Afrika 11,7% dari 1,3 miliar jiwa, Amerika Latin 9,7% dari 654 juta jiwa, Amerika Utara 6,9% dari 368 juta jiwa, serta Timur Tengah sebesar 3,8% dari 260 juta jiwa. Sementara itu, di Indonesia, survei nasional yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2019 menunjukkan bahwa dari total populasi 266,91 juta jiwa, terdapat sekitar 196,71 juta penduduk yang menggunakan *smartphone*. Menariknya, kelompok usia remaja 15–19 tahun menjadi pengguna dominan dengan tingkat penetrasi mencapai 91%, yang menegaskan bahwa remaja merupakan segmen paling aktif dalam pemanfaatan teknologi komunikasi digital (Medika, 2023).

Sekitar 5 hingga 10% pengguna *smartphone* memiliki kebiasaan menyentuh *smartphone* mereka antara 100 hingga 200 kali setiap hari. Jika diasumsikan waktu produktif seseorang dalam sehari adalah 16 jam atau

960 menit, maka pengguna *smartphone* ini akan menyentuh perangkat mereka rata-rata setiap 4,8 menit. Hal ini menunjukkan bahwa mereka hampir tidak memiliki batas waktu dalam menggunakan *smartphone*-nya (Azhar Aziz & Hasmayni, 2023). Sama halnya dengan remaja, mereka cenderung menggunakan *smartphone* selama 5 hingga tujuh jam setiap hari, yang jika dikonversikan setara dengan 300 hingga 420 menit waktu penggunaan aktif dalam satu hari. Penggunaan *smartphone* ini termasuk dalam kategori intensitas tinggi apabila durasinya melebihi 120 menit dalam sehari dan setiap sesi pemakaiannya berlangsung lebih dari 75 menit (Fitriana et al., 2021).

Dengan akses yang mudah dan beragam fitur yang ditawarkan, *smartphone* secara signifikan mempengaruhi pola komunikasi sosial individu. Interaksi sosial dapat dipahami sebagai suatu proses di mana individu bertindak dan memberikan respons terhadap perilaku orang-orang di sekitarnya (Effendi, 2021). Dalam proses tersebut terjadi hubungan timbal balik antara dua individu atau lebih, di mana setiap pihak yang terlibat berperan secara aktif serta saling memengaruhi satu sama lain dalam membentuk dinamika sosial yang terjadi (Fahri & Qusyairi, 2019).

Interaksi sosial dapat berlangsung baik secara langsung dan tidak langsung. Interaksi sosial secara langsung di lingkungan masyarakat biasanya dilakukan masih secara berhadapan langsung (*face to face*) sementara interaksi sosial tidak langsung dapat dilakukan dengan SMS atau *chat*, telepon, *video call*, *live streaming* melalui media sosial seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, Twitter, Tiktok, Line, dll (Muhammad et

al., 2021). Aplikasi-aplikasi tersebut memang mempermudah interaksi sosial karena dapat dilakukan dari jarak jauh, murah dan menghemat waktu. Namun dibalik kemudahan itu terdapat juga pengaruh negatif penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial.

Salah satu fenomena yang muncul akibat penggunaan *smartphone* adalah perilaku *phone snubbing* atau yang lebih dikenal dengan istilah *phubbing*. Perilaku *phone snubbing* atau *phubbing* merupakan gambaran kondisi ketika seseorang menunjukkan ketergantungan berlebihan terhadap *smartphone* hingga mengabaikan etika sosial serta tidak menghargai kehadiran orang di sekitarnya (Karadağ et al., 2015). Menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2016), *phubbing* terjadi ketika dua orang atau lebih berada dalam satu situasi sosial, namun perhatian mereka lebih banyak tertuju pada perangkat *smartphone* dibandingkan dengan berinteraksi satu sama lain.

Phubbing diperkenalkan pertama kali oleh Macquarie Dictionary sebagai upaya menggambarkan fenomena meningkatnya penyalahgunaan ponsel cerdas dalam konteks interaksi sosial modern. Perilaku *phubbing* sering muncul secara tidak disadari, namun seiring waktu berkembang menjadi kebiasaan yang dianggap wajar dalam kehidupan sehari-hari. *Smartphone* yang pada mulanya digunakan untuk memperoleh kenyamanan, hiburan, dan informasi aktual, kini telah berubah menjadi kebutuhan utama yang menimbulkan rasa takut tertinggal (*fear of missing out*) terhadap berbagai aktivitas dan tren di sosial media. Individu yang melakukan *phubbing* cenderung merasa seolah-olah telah berinteraksi

dengan orang lain, meskipun komunikasi tersebut berlangsung melalui perantara *smartphone*. Namun, tanpa disadari, intensitas interaksi tersebut justru menyebabkan penurunan kualitas hubungan sosial di lingkungan sekitarnya, karena perhatian individu lebih banyak tersita oleh aktivitas di dunia maya melalui *smartphone* (Aziz, 2019).

Pada era digital saat ini, berbicara langsung dengan orang lain tanpa disertai penggunaan *smartphone* menjadi tantangan besar bagi banyak individu. Tidak sedikit orang yang lebih memilih menghabiskan waktu sendirian di kamar sambil memainkan *smartphone* mereka, dibandingkan membangun hubungan sosial secara langsung di lingkungan sekitar. Mereka beranggapan bahwa dengan hanya menggunakan *smartphone*, seluruh informasi dapat diakses dengan mudah melalui berbagai pembaruan status dan aktivitas di media sosial (Aditia, 2021).

Perilaku *phubbing* memiliki dampak serius terhadap kualitas hubungan interpersonal, baik dalam konteks keluarga, pertemanan, maupun persahabatan. Kebiasaan mengabaikan keberadaan orang lain demi fokus pada *smartphone* dapat menimbulkan perasaan tidak dihargai, mengikis kepercayaan, serta mengarah pada penurunan kualitas relasi sosial secara signifikan (David & Roberts, 2017). Individu yang melakukan *phubbing* kerap mendapat teguran dari orang di sekitarnya. Meskipun sesaat perilaku tersebut mungkin berhenti setelah ditegur, namun kecenderungan untuk kembali menggunakan *smartphone* akan muncul kembali dalam waktu singkat. Kondisi ini menunjukkan bahwa *smartphone* telah menjadi bentuk ketergantungan psikologis yang sulit dipisahkan, bahkan hanya untuk

beberapa jam saja. Banyak individu dengan mudahnya larut dalam penggunaan *smartphone*, hingga kehilangan kesadaran terhadap situasi sosial dan interaksi nyata yang terjadi di hadapannya (Pratiwi, 2020).

Remaja, sebagai bagian penting dari generasi yang terbiasa dengan teknologi, seringkali menjadi subjek utama dari perilaku *phubbing* karena kebutuhan mereka untuk berkomunikasi dan bersosialisasi sangat tinggi (Amalia Yunia Rahmawati, 2020). Masa remaja secara umum dimulai pada rentang usia sekitar 13 hingga 17 tahun, dengan fase awal berlangsung antara usia 13 hingga 16 atau 17 tahun, dan fase akhir berkisar antara 16 atau 17 hingga 18 tahun, yakni periode ketika individu mulai mencapai kematangan secara hukum. Pada tahap ini, remaja sedang berada dalam proses pencarian jati diri, yaitu upaya mengenali siapa dirinya dan bagaimana ia beradaptasi serta merespons lingkungan sosial di sekitarnya. Kualitas lingkungan sosial memiliki peran penting dalam pembentukan identitas diri remaja; lingkungan yang positif akan mendorong perkembangan kepribadian yang sehat, sedangkan lingkungan yang negatif berpotensi membentuk perilaku dan karakter yang maladaptif.

Salah satu aspek perkembangan paling kompleks pada masa remaja adalah kemampuan dalam berinteraksi sosial. Remaja dihadapkan pada tuntutan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang lebih luas di luar lingkup keluarga. Dalam proses ini, mereka cenderung mencari teman sebaya yang memiliki kesamaan nilai, minat, dan pandangan hidup, serta yang mampu memberikan rasa aman untuk berbagi pikiran dan

perasaan yang mungkin sulit disampaikan kepada guru maupun orang tua (Hurlock, 2015).

Di lingkungan sekolah, siswa terlibat dalam berbagai jenis interaksi yang mencerminkan dinamika kehidupan sosial. Interaksi antar siswa dapat terjadi dalam konteks pembelajaran, seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan tanya jawab di kelas. Selain itu, interaksi sosial juga terwujud melalui kegiatan luar kelas, seperti kegiatan ekstrakurikuler, klub, dan pertemuan organisasi siswa. Salah satu contoh interaksi yang umum terjadi adalah saling menyapa antar siswa, melaksanakan tugas piket juga menjadi contoh interaksi di mana siswa berkolaborasi dalam menjaga kebersihan. Selanjutnya, siswa juga menunjukkan empati dengan cara menjenguk teman yang sedang sakit. Tindakan ini tidak hanya menunjukkan perhatian terhadap sesama siswa, tetapi juga memperkuat ikatan persaudaraan di antara mereka. Interaksi siswa di sekolah mencakup berbagai perilaku yang melibatkan aspek-aspek sosial, emosional, dan moral, yang semuanya berkontribusi pada pembentukan karakter dan keterampilan sosial (Widiyanti, 2023).

Munculnya *phubbing* cenderung mengganggu proses interaksi sosial tersebut. Perilaku *phubbing* mengakibatkan kurangnya interaksi sosial langsung dan mengurangi kemampuan remaja untuk berkomunikasi secara efektif dalam situasi interpersonal. Remaja dapat kehilangan kepekaan terhadap tanda-tanda nonverbal penting dalam komunikasi jika mereka terlalu tertumpu pada layar *smartphone* mereka. Ini dapat mengurangi kedalaman interaksi sosial dan menghambat empati dan pemahaman orang

lain. Komunikasi, hubungan sosial, tingkat empati, dan ketergantungan pada *smartphone* semuanya dipengaruhi oleh masalah *phubbing* remaja saat ini. Semua masalah ini berdampak negatif pada pertumbuhan dan kualitas interaksi sosial (Meinanto et al., 2022).

Perilaku *phubbing* tidak terjadi secara seragam pada semua individu. Beberapa studi menunjukkan adanya perbedaan perilaku *phubbing* berdasarkan jenis kelamin. Karadağ et al., 2015 mengungkapkan bahwa prevalensi tersebut umumnya lebih menonjol pada individu perempuan daripada pada laki-laki. Perbedaan ini dipengaruhi oleh kecenderungan perempuan yang memiliki tingkat ketergantungan lebih besar terhadap penggunaan *smartphone*, aktivitas mengirim pesan singkat, serta keterlibatan yang intens dalam media sosial, yang secara keseluruhan berkontribusi terhadap meningkatnya frekuensi perilaku *phubbing*. Temuan ini menunjukkan bahwa perempuan cenderung lebih sering terlibat dalam penggunaan *smartphone* secara berlebihan saat berada dalam interaksi sosial tatap muka. Perempuan cenderung *multitasking*, yang menunjukkan kemampuan mereka untuk melakukan lebih dari satu hal sekaligus. Keberadaan *smartphone* mendorong individu untuk melakukan berbagai aktivitas secara bersamaan saat berinteraksi langsung atau tatap muka. Kecenderungan *multitasking* ini menjadi salah satu faktor penyebab munculnya perilaku *phubbing*, karena saat seseorang terbiasa menjalankan beberapa kegiatan sekaligus, fokusnya terhadap lawan bicara berkurang dan perhatian lebih banyak tercurah pada aktivitas di *smartphone* dan itulah

mengapa perempuan berisiko lebih tinggi mengalami perilaku *phubbing* dibandingkan laki-laki (Mariati & Sema, 2022).

Bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh Hura et al., 2021 temuan mereka menunjukkan bahwa tingkat perilaku *phubbing* justru prevalensi lebih menonjol pada remaja laki-laki dibandingkan dengan remaja perempuan. Penelitian ini mengungkapkan bahwa sebanyak 75% dari remaja laki-laki dalam penelitian ini melakukan *phubbing*, sedangkan mayoritas remaja perempuan justru tidak melakukan *phubbing*. Peneliti menjelaskan bahwa kecenderungan ini berkaitan dengan penggunaan *smartphone* yang lebih bersifat instrumental pada remaja laki-laki, seperti bermain *game* dan menonton *live streaming*, sehingga mereka lebih sulit mengendalikan penggunaan *smartphone* dan cenderung mengabaikan lawan bicara saat berinteraksi secara langsung.

SMA Swasta Katolik Tri Sakti Medan, yang merupakan lingkungan pendidikan dengan latar belakang keagamaan dan moralitas yang kuat, interaksi sosial antar siswa menjadi aspek penting dalam pembentukan karakter dan penanaman nilai sosial. Hingga saat ini, masih belum ada penelitian yang secara khusus mengeksplorasi dampak perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah, lebih-lebih dari segi perbedaan jenis kelamin. Penelitian yang mendalam mengenai hal ini sangat diperlukan untuk memberikan gambaran jelas tentang kondisi aktual dan faktor penyebabnya sehingga pihak sekolah mampu merumuskan strategi yang efektif dan terarah dalam mengantisipasi serta mengurangi dampak negatif dari perilaku *phubbing*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) pada hari Senin, 9 Desember 2024 di SMA Swasta Katolik Tri Sakti Medan, diperoleh temuan bahwa hampir seluruh siswa memiliki *smartphone* dan setiap kelas memiliki grup percakapan daring sebagai sarana komunikasi antarsiswa. Meskipun media tersebut cukup efektif dalam mendukung komunikasi kelas secara kolektif, namun interaksi tatap muka secara personal antarindividu cenderung rendah. Observasi dilakukan peneliti pada Senin, 09 Desember 2024 di jam istirahat mengungkapkan banyak siswa yang, meskipun berada dalam kelompok atau duduk sendiri, lebih sibuk dengan *smartphone* mereka sehingga tidak terjadi interaksi sosial yang signifikan di antara mereka. Siswa hanya memainkan *smartphone* saat istirahat karena peraturan sekolah yang mewajibkan *smartphone* dikumpulkan saat proses belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap sepuluh siswa, diperoleh temuan bahwa enam di antaranya lebih *enjoy* memakai *smartphone* untuk berinteraksi dibandingkan berinteraksi langsung dengan teman-teman mereka. Para siswa tersebut mengaku umumnya memanfaatkan waktu istirahat sekitar 10–15 menit untuk mengakses media sosial atau memainkan *game* melalui *smartphone* mereka. Sementara di rumah, intensitas penggunaannya meningkat signifikan, dengan durasi antara 8 hingga 16 jam per hari, serta kebiasaan membawa *smartphone* ke mana pun mereka pergi.

Sebaliknya, empat siswa lainnya menyatakan tidak terlalu sering menggunakan *smartphone* pada waktu istirahat, dan lebih memilih berdiskusi mengenai pelajaran atau berbagi cerita dengan teman secara

langsung. Meskipun demikian, perilaku *phubbing* tetap muncul secara berulang, di mana siswa secara refleks memeriksa *smartphone* mereka, bahkan ketika tidak ada pesan atau notifikasi masuk.

Para siswa juga mengakui bahwa mereka tetap menggunakan *smartphone* dalam berbagai situasi, termasuk saat berkumpul dengan keluarga atau teman, saat makan, bahkan di tempat ibadah. Meskipun begitu, seluruh narasumber sepakat bahwa mereka sering merasa kesal, jengkel, dan diabaikan oleh lawan bicara ketika perilaku *phubbing* terjadi di sekitar mereka.

Temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara perilaku *phubbing* dan kualitas interaksi sosial individu. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa *phubbing* merupakan bentuk pelarian dari komunikasi interpersonal (interaksi sosial) dan secara langsung mengganggu komunikasi tatap muka. Hal ini diperkuat dengan temuan bahwa skor *phubbing* yang tinggi berhubungan dengan kecenderungan mengabaikan keberadaan orang lain saat berinteraksi langsung, dan lebih memilih berinteraksi melalui *smartphone*. Dengan kata lain, *phubbing* berdampak negatif terhadap interaksi sosial, karena individu lebih fokus pada perangkatnya daripada membangun hubungan sosial secara langsung. Penelitian tersebut juga mengemukakan bahwa perempuan lebih banyak menunjukkan perilaku *phubbing* karena ketergantungan terhadap interaksi sosial secara virtual melalui media sosial dan pesan singkat. Hal ini menunjukkan bahwa jenis kelamin berperan sebagai

fasilitator dalam menentukan intensitas perilaku *phubbing* (Elhai et al., 2018; Karadağ et al., 2015)

Perilaku *phubbing* dapat memengaruhi interaksi sosial secara signifikan, terutama dalam konteks remaja yang cenderung sangat bergantung pada *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Pernyataan tersebut juga didukung oleh Yusnita & Syam, 2017 bahwa semakin sering seseorang melakukan *phubbing*, maka semakin besar pengaruhnya terhadap kualitas interaksi sosial. Ketergantungan pada *smartphone* membuat individu cenderung lebih fokus pada perangkatnya dibandingkan dengan lingkungan sosial di sekitarnya, sehingga interaksi tatap muka menjadi terganggu. Hal ini menyebabkan komunikasi interpersonal menjadi kurang efektif, menurunkan intensitas dan kualitas hubungan sosial, serta meningkatkan sikap apatis terhadap lingkungan sekitar (Yusnita & Syam, 2017).

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan serta hasil pra-penelitian yang telah terpapar, peneliti merasa penting untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Perilaku *Phone Snubbing (Phubbing)* terhadap Interaksi Sosial Siswa SMA Swasta Katolik Tri Sakti Medan Ditinjau dari Jenis Kelamin”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Banyaknya remaja yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan akibat dari perkembangan era yang semakin modern dan fungsi *smartphone* yang semakin beragam.
2. Penggunaan *smartphone* dapat memengaruhi pola interaksi sosial individu dan memunculkan fenomena yang disebut dengan *phone snubbing (phubbing)*.
3. Perilaku *phubbing* mampu mengancam terganggunya hubungan dalam keluarga, pertemanan, persahabatan yang mengakibatkan degradasi relasi sosial yang cukup parah.
4. Belum adanya penelitian yang secara spesifik meneliti *phubbing* di SMA Swasta Katolik Tri Sakti Medan, terutama terkait pengaruhnya terhadap interaksi sosial siswa.

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini diterapkan dengan tujuan untuk menghindari meluasnya fokus pembahasan dan untuk lebih mengerucutkan pembahasan dalam penelitian sehingga akan menemukan ketepatan didalamnya, yaitu: Pengaruh Perilaku *Phone Snubbing (Phubbing)* terhadap Interaksi Sosial Siswa SMA Swasta Katolik Tri Sakti Medan Ditinjau dari Jenis Kelamin.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat diidentifikasi rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran perilaku *phone snubbing (phubbing)* pada siswa laki-laki dan perempuan di SMA Swasta Katolik Tri Sakti Medan?
2. Bagaimana gambaran interaksi sosial pada siswa laki-laki dan perempuan di SMA Swasta Katolik Tri Sakti Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh perilaku *phone snubbing (phubbing)* terhadap interaksi sosial siswa SMA Swasta Katolik Tri Sakti Medan?
4. Apakah terdapat perbedaan pengaruh perilaku *phone snubbing (phubbing)* terhadap interaksi sosial jika ditinjau dari jenis kelamin siswa (laki-laki dan perempuan) di SMA Swasta Katolik Tri Sakti Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat diidentifikasi tujuan penelitiannya sebagai berikut:

1. Untuk melihat gambaran perilaku *phone snubbing (phubbing)* pada siswa laki-laki dan perempuan di SMA Swasta Katolik Tri Sakti Medan.
2. Untuk melihat gambaran interaksi sosial pada siswa laki-laki dan perempuan di SMA Swasta Katolik Tri Sakti Medan.
3. Untuk menganalisis pengaruh perilaku *phone snubbing (phubbing)* terhadap interaksi sosial siswa SMA Swasta Katolik Tri Sakti Medan.
4. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh perilaku *phone snubbing (phubbing)* terhadap interaksi sosial jika ditinjau dari jenis kelamin siswa (laki-laki dan perempuan) di SMA Swasta Katolik Tri Sakti Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

1. Sebagai acuan ilmiah bagi peneliti lain yang ingin melakukan studi serupa terkait perbedaan perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial ditinjau dari jenis kelamin.
2. Sebagai kontribusi literatur tambahan dalam bidang bimbingan konseling khususnya yang berfokus pada isu perbedaan perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial ditinjau dari jenis kelamin.
3. Sebagai referensi akademik bagi mahasiswa untuk memperluas wawasan serta meningkatkan pemahaman mengenai perbedaan perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial ditinjau dari jenis kelamin.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Remaja/Siswa

Diharapkan berguna sebagai sumber informasi dan pengetahuan ilmiah mengenai indikasi perilaku *phubbing*, khususnya di kalangan remaja. Melalui temuan ini, siswa diharapkan mampu menerapkan wawasan yang diperoleh untuk menata ulang waktu penggunaan ponsel secara proporsional, agar menghindari kecenderungan timbulnya perilaku *phubbing*.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai perilaku *phubbing*, sehingga pihak-pihak yang berkepentingan bisa meningkatkan pemahaman tentang fenomena

phubbing dan dampaknya, meningkatkan kesadaran tentang konsekuensi negatif *phubbing*, mengembangkan kebijakan sekolah untuk mengatasi masalah *phubbing*, merancang intervensi untuk mengurangi *phubbing* dan mempromosikan interaksi sosial yang sehat.

3. Bagi Masyarakat

Diharapkan mampu memberikan informasi dan pemahaman yang mendalam mengenai perilaku *phubbing* dan dampaknya terhadap interaksi sosial, sehingga masyarakat menjadi lebih sadar dan peduli terhadap lingkungan sosialnya, serta menyadari bahwa perilaku *phubbing* merupakan kebiasaan yang berdampak negatif dan perlu diminimalisir dalam kehidupan sehari-hari.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadi bahan pertimbangan atau referensi bagi peneliti selanjutnya dalam penelitian lanjutan terkait variabel yang serupa atau memiliki relevansi dengan penelitian ini, sehingga dapat memperkaya wawasan ilmiah dan memperdalam pemahaman terhadap topik yang dikaji.