

PENGARUH PERILAKU *PHUBBING* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SMAN 1 LUHAK NAN DUO

Arini Zahara¹, Elviana², Sri Hartati³, M. Arif⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
Alamat e-mail : 1arinizahara6@gmail.com, 2elviana@uinbukittinggi.ac.id,
3virgo.girl268@gmail.com, 4m.arif@uinbukittinggi.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the existence of phubbing behavior, which results in negative feelings, feelings of disrespect, and disruptions to communication. Some students also prioritize playing with their smartphones over talking and chatting with people they encounter. In the context of phubbing, the inability to be physically and emotionally present can lead to feelings of isolation. When individuals engage in phubbing, they are not fully present in social situations, both physically and emotionally. This disrupts social interactions, preventing them from creating an adequate interaction experience. This research uses a quantitative, associative approach. The variables in this study are phubbing behavior as the independent variable (X) and social interaction as the dependent variable (Y). The population in this study were 619 tenth and eleventh grade students of SMAN 1 Luhak Nan Duo. The sample size for this study was 243 students, selected using the Proportionate Stratified Random Sampling technique. The results of this study indicate that the simple linear regression test obtained the equation $Y = 87.975 - 0.383X$ with a significance value of $0.000 < 0.05$. Based on the categorization results, the phubbing behavior of class X and XI students at SMAN 1 Luhak Nan Duo is generally in the moderate category. This is indicated by a percentage of 43% with a total of 104 respondents and an average value (mean) of 85.27. Meanwhile, the results of the categorization of student social interactions also show that most are in the moderate category with a percentage of 46% and a total of 112 respondents. Thus, it can be concluded that both phubbing behavior and student social interactions are in the moderate category.

Keywords: *Phubbing behavior, Social interaction*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya perilaku *phubbing* yang memberikan dampak dengan munculnya perasaan negatif, rasa tidak dihargai, dan gangguan saat berkomunikasi. Beberapa di antara mereka juga lebih mementingkan bermain *smartphone* daripada berbicara dan mengobrol dengan orang yang ditemuinya. Dalam konteks *phubbing*, ketidakmampuan untuk hadir secara fisik dan emosional dapat menyebabkan individu merasa terasing. Ketika individu terlibat dalam *phubbing*, mereka tidak sepenuhnya hadir dalam situasi sosial, baik secara fisik

maupun emosional. Ini menciptakan gangguan dalam interaksi sosial, di mana individu tidak mampu menciptakan pengalaman interaksi yang memadai.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat asosiatif. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu perilaku *phubbing* sebagai variabel bebas (X) dan interaksi sosial sebagai variabel terikat (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI SMAN 1 Luhak Nan Duo yang berjumlah 619 siswa. Sampel penelitian ini sejumlah 243 orang siswa yang di ambil menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji regresi linear sederhana diperoleh persamaan $Y = 87,975 - 0,383X$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil kategorisasi, perilaku *phubbing* siswa kelas X dan XI di SMAN 1 Luhak Nan Duo secara umum berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan oleh persentase sebesar 43% dengan jumlah 104 responden serta nilai rata-rata (mean) sebesar 85,27. Sementara itu, hasil kategorisasi interaksi sosial siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 46% dan jumlah 112 responden. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa baik perilaku *phubbing* maupun interaksi sosial siswa sama-sama berada pada kategori sedang.

Kata Kunci: *Perilaku Phubbing*, Interaksi Sosial

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan masyarakat, khususnya dalam cara individu berkomunikasi dan berinteraksi. Salah satu bentuk perkembangan teknologi tersebut adalah meningkatnya penggunaan *smartphone* di berbagai kalangan, terutama pada remaja. *Smartphone* memberikan kemudahan bagi individu untuk mengakses informasi, berkomunikasi melalui media sosial, serta memperoleh hiburan secara cepat dan praktis. Namun demikian, penggunaan *smartphone* yang berlebihan tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi juga dapat menimbulkan berbagai permasalahan

dalam kehidupan sosial, salah satunya adalah munculnya perilaku *phubbing*.

Phubbing merupakan perilaku seseorang yang lebih memusatkan perhatian pada *smartphone* dibandingkan pada orang yang sedang berinteraksi secara langsung dengannya. Istilah ini digunakan untuk menggambarkan tindakan mengabaikan lawan bicara dalam interaksi tatap muka karena individu lebih fokus pada perangkat digital yang dimilikinya. Menurut Karadag et al. (2015), *phubbing* merupakan perilaku individu yang menggunakan atau melihat *smartphone* ketika sedang berkomunikasi dengan orang lain sehingga mengabaikan komunikasi interpersonal yang sedang berlangsung. Ketika

seseorang melakukan *phubbing*, perhatian yang seharusnya diberikan kepada lawan bicara terganggu, yang mengakibatkan penurunan rasa keterhubungan emosional, berkurangnya kepercayaan, dan melemahnya kualitas hubungan sosial.

Phubbing yang ditimbulkan karena adiksi terhadap *smartphone* menjadi menarik untuk diteliti lebih lanjut apalagi jika melihat dari perspektif komunikasi yaitu teori dependensi media yang disebutkan bahwa ketergantungan terhadap media hanya dapat dihasilkan melalui penggunaan media massa secara berlebihan. Adapun indikator dari perilaku *phubbing* yaitu, tidak bisa jauh dari gadget (*Nomophobia*), konflik dengan orang lain karena penggunaan gadget (*interpersonal conflict*), melarikan diri dari aktivitas sosial (*self-isolation*), dan menyadari perilakunya merugikan orang lain namun tetap dilakukan (*problem acknowledgment*).

Phubbing merupakan perilaku yang dapat memberikan konsekuensi negatif, utamanya dalam percakapan dua arah. *Phubbing* merupakan perilaku mengacuhkan orang lain (*relational partner*) dengan menggunakan *smartphone* di hadapannya. *Phubbing* merupakan sebuah fenomena ketika individu memperhatikan dan “hilang” ke dalam *smartphonenya* di tengah interaksi dengan orang lain. Dengan kata lain, *phubbing* merupakan perilaku memerhatikan *smartphone* dan

mengacuhkan lawan bicara dalam proses interaksi secara langsung.

Fenomena ini semakin meningkat seiring dengan meningkatnya penggunaan *smartphone* di berbagai kalangan masyarakat, terutama pada remaja yang merupakan pengguna aktif teknologi digital. Dalam interaksi langsung elemen seperti kontak mata, ekspresi wajah, serta respons verbal dan nonverbal sangat penting untuk menciptakan komunikasi yang efektif. Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik yang dinamis antara individu dengan individu lain, antara individu dengan kelompok, maupun antara kelompok dengan kelompok.

Interaksi sosial menjadi dasar terbentuknya kehidupan sosial karena melalui interaksi individu dapat saling mempengaruhi, berbagi informasi, serta membangun hubungan yang harmonis. Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial yang bersifat dinamis dan merupakan bentuk umum proses sosial diawali dengan kontrak dan komunikasi sosial. Melalui interaksi sosial, individu dapat membangun hubungan berbagai informasi dan menciptakan rasa kebersamaan. Interaksi sosial tidak bersifat pribadi.

Maunah menyatakan bahwa di dalam interaksi ada aktivitas yang sebenarnya bersifat resiprokal berdasarkan kebutuhan bersama, aktivitas, dari pengungkapan perasaan, motivasi, dan interaksi yang kesemuanya dinyatakan dalam bentuk tingkah laku dan perbuatan.

Interaksi sosial kelihatannya sederhana, yang mana orang-orang bertemu lalu berbicara atau sekedar bertatap muka. Padahal sebenarnya interaksi sosial merupakan suatu proses yang cukup kompleks. Interaksi ini dilandasi oleh beberapa indikator yaitu kontak sosial, komunikasi, empati dan kepedulian, *self-isolation*, dan timbal balik.

Kusnadi Iskandar menyatakan manusia memiliki naluri untuk saling berhubungan dengan sesamanya sehingga menghasilkan sebuah pola pergaulan yang dinamakan pola interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan proses timbal balik, di mana suatu kelompok dipengaruhi tingkah laku reaktif pihak lain dengan demikian, ia mempengaruhi tingkah laku orang lain. Seseorang mempengaruhi tingkah laku orang lain melalui kontak. Kontak dapat berupa fisik langsung maupun tidak langsung.

Interaksi Sosial adalah peristiwa yang kompleks, termasuk tingkah laku yang berupa rangsangan dan respon dari keduanya, dan yang mempunyai makna sebagai rangsangan dan yang lain sebagai respon. Artinya situasi yang menyebabkan setiap individu menjalin hubungan dengan individu lain dalam waktu yang sama.

Dalam konteks pendidikan, interaksi sosial memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung proses belajar siswa. Melalui interaksi sosial, siswa dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, meningkatkan kemampuan bekerja sama, serta membangun hubungan

yang positif dengan teman sebaya dan lingkungan sekolah. Namun demikian, perkembangan teknologi digital yang pesat dapat mempengaruhi pola interaksi sosial individu.

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan sering kali menyebabkan individu lebih banyak berinteraksi melalui media digital dibandingkan melakukan komunikasi secara langsung. Kondisi ini berpotensi mengurangi kualitas hubungan sosial karena interaksi tatap muka yang seharusnya terjadi menjadi terganggu oleh penggunaan *smartphone*. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* dapat menimbulkan berbagai dampak negatif dalam hubungan sosial, seperti munculnya perasaan tidak dihargai, menurunnya kualitas komunikasi interpersonal, serta berkurangnya kepuasan dalam hubungan sosial (Roberts & David, 2016).

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* dapat mempengaruhi kualitas interaksi interpersonal serta menurunkan tingkat kedekatan dalam hubungan sosial (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Turnbull dalam Lusia dan Maria mengemukakan bahwa seseorang yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk berinteraksi di internet, dia hanya punya sedikit waktu untuk berkomunikasi dengan orang lain di dunia nyata. Maka perilaku *phubbing* ini juga dapat dikategorikan sebagai perilaku komunikasi yang kurang aktif.

Dalam perspektif bimbingan dan konseling, interaksi sosial merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan individu. Teori Gestalt menekankan pentingnya kesadaran serta kehadiran individu secara penuh dalam setiap pengalaman yang dialami, termasuk dalam interaksi sosial. Individu diharapkan mampu hadir secara fisik maupun emosional ketika berinteraksi dengan orang lain sehingga dapat membangun hubungan yang bermakna. Namun, perilaku *phubbing* menunjukkan kondisi yang sebaliknya, di mana individu tidak sepenuhnya hadir dalam situasi sosial karena perhatiannya teralihkan pada *smartphone*. Kondisi ini dapat menyebabkan individu merasa terasing serta menghambat terciptanya interaksi sosial yang efektif.

Phubbing atau mengabaikan orang lain dalam interaksi sosial dengan lebih fokus pada *smartphone*, dapat dipahami melalui berbagai teori dalam ilmu sosial. Dalam konteks *phubbing*, perilaku mengabaikan lawan bicara dengan lebih fokus pada *smartphone* menciptakan simbol ketidaktertarikan atau pengabaian, yang mengubah makna interaksi dan dapat merusak kualitas hubungan sosial. *Phubbing* dapat mengganggu kebutuhan ini, karena individu yang diabaikan dalam interaksi sosial dapat merasa tidak penting atau ditolak, yang berdampak negatif pada kesejahteraan emosional mereka.

Phubbing dapat mempengaruhi cara seseorang berpikir tentang

hubungan sosial dan orang lain, yang pada gilirannya memengaruhi perilaku mereka dalam interaksi sosial. Misalnya, jika seseorang merasa diabaikan karena *phubbing*, mereka mungkin mengembangkan pikiran negatif tentang diri mereka atau hubungan mereka, yang dapat mengarah pada perilaku sosial yang maladaptif, seperti menarik diri dari interaksi sosial.

Pandangan ini sejalan dengan konsep yang diungkapkan oleh Devito, bahwa salah satu syarat agar komunikasi berjalan dengan efektif adalah individu harus menghargai lawan bicaranya sehingga lawan bicara tersebut merasa tidak diabaikan dan komunikasi dua arah pun berjalan dengan baik. Komunikasi yang efektif tidak hanya melibatkan kedekatan fisik tetapi juga kemampuan untuk memahami pesan dengan cara yang sama. Fenomena *phubbing* terhadap interaksi sosial menunjukkan bahwa kesadaran sosial saat ini sedang menurun. Solidaritas dan toleransi juga melemah, mengakibatkan berkurangnya perhatian terhadap orang lain dan meningkatkan sikap apatis.

Menurut Bonner dalam Ahmadi mengatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, dimana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku individu yang lain. Di setiap terjadinya interaksi sosial maka adanya timbal balik antara individu dengan individu yang lain. Hubungan timbal balik yaitu

hubungan yang saling menguntungkan satu dengan yang lain. Pada perilaku *phubbing* hubungan timbal balik tidak terjadi dengan baik, karena *phubber* tidak akan merespon dengan simpati bahkan terkesan tidak peduli.

Smartphone sering digunakan sebagai sarana untuk mengatasi rasa kesepian atau untuk memenuhi kebutuhan pengelolaan diri. Ketika seseorang merasa kesepian, mereka cenderung memilih untuk melakukan *phubbing* daripada berinteraksi dengan orang lain. Situasi ini sering terjadi di tengah keramaian, saat makan, atau saat berkumpul dengan keluarga. Seseorang yang lebih sibuk dengan *smartphone*-nya daripada berinteraksi dengan orang di sekitarnya dapat menghambat hubungan yang terjalin.

Meskipun penelitian mengenai fenomena *phubbing* telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian lebih berfokus pada dampaknya terhadap hubungan interpersonal secara umum, seperti hubungan pertemanan atau hubungan romantis. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial siswa dalam lingkungan sekolah masih relatif terbatas. Selain itu, kajian mengenai fenomena tersebut dalam perspektif bimbingan dan konseling juga belum banyak dilakukan, khususnya pada siswa sekolah menengah di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian mengenai perilaku *phubbing* dalam

konteks interaksi sosial siswa menjadi penting untuk dilakukan.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di SMAN 1 Luhak Nan Duo pada tanggal 06 Januari 2025, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa sering menggunakan *smartphone* dalam berbagai situasi, termasuk saat diskusi kelompok maupun pada waktu istirahat. Siswa cenderung lebih fokus pada *smartphone* dibandingkan berinteraksi dengan teman di sekitarnya. Kondisi tersebut menyebabkan berkurangnya komunikasi tatap muka serta menurunnya rasa kebersamaan antar siswa. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan beberapa siswa dan guru bimbingan dan konseling yang menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan sering terjadi dan berdampak pada menurunnya kualitas interaksi sosial siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial siswa kelas X dan XI di SMAN 1 Luhak Nan Duo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian mengenai perilaku *phubbing* pada remaja serta memberikan dasar bagi pengembangan layanan bimbingan dan konseling dalam upaya meningkatkan kualitas interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat asosiatif yang digunakan untuk menganalisis pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial siswa. Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Luhak Nan Duo. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI yang berjumlah 619 siswa. Sampel penelitian sebanyak 243 siswa yang dipilih menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* sehingga setiap strata kelas terwakili secara proporsional.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner dengan skala Likert untuk mengukur perilaku *phubbing* dan interaksi sosial siswa. Variabel perilaku *phubbing* diukur melalui indikator *nomophobia*, *interpersonal conflict*, *self-isolation*, dan *problem acknowledgment*. Sementara itu, variabel interaksi sosial diukur melalui indikator kontak sosial, komunikasi, empati dan kepedulian, *self-isolation*, serta timbal balik.

Data penelitian ini dianalisis menggunakan bantuan program Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) Versi 26. melalui uji normalitas, uji linearitas, uji korelasi product moment, uji determinasi, uji degree of freedom dan uji analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 243 siswa di SMAN 1 Luhak Nan Duo, diperoleh data mengenai dua variabel penelitian yaitu perilaku *phubbing* (X) dan interaksi sosial (Y). Data penelitian ini diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden yang diisi sesuai dengan kondisi sebenarnya.

Berdasarkan pada uji normalitas pada tabel uji normalitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi perilaku *phubbing* dan interaksi sosial lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji normalitas dalam *kolmogorov-smirnov* dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* dan interaksi sosial berdistribusi normal. Dengan demikian, persyaratan normalitas uji statistik sudah terpenuhi.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		243
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.73285715
Most Extreme Differences	Absolute	.048
	Positive	.048
	Negative	-.026
Test Statistic		.048
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Kemudian berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel uji linearitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *deviation from linearity* sebesar 0,116 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan yang linear antara

Perilaku *Phubbing* (X) dengan Interaksi Sosial (Y).

ANOVA Table					
		Sum of Squares	df	Mean Square	F
Interaksi Sosial * Perilaku Phubbing	Between Groups	5975.265	36	165.980	1.893
	(Combined)				.003
	Linearity	1875.233	1	1875.233	21.271
	Deviation from Linearity	4100.032	35	117.144	1.329
	Within Groups	18160.587	206	88.158	
	Total	24135.852	243		

Hasil uji hipotesis korelasi product moment menunjukkan bahwa antara perilaku *phubbing* dan interaksi sosial terdapat koefisien korelasi (r) sebesar -0,279 dengan signifikansi 0,000. Hal tersebut berarti bahwa ada korelasi negatif antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial dan korelasi tersebut signifikan karena $p < 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$.

Correlations			
		Perilaku Phubbing	Interaksi Sosial
Perilaku Phubbing	Pearson Correlation	1	-.279**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	243	243
Interaksi Sosial	Pearson Correlation	-.279**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	243	243

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan Uji Regresi Linear Sederhana, diperoleh nilai koefisien konstanta (a) sebesar 87,975, sedangkan koefisien regresi variabel perilaku *phubbing* (X) sebesar -0,383. Uji regresi linear sederhana diperoleh persamaan $Y = 87,975 - 0,383X$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar 87,975 menyatakan bahwa apabila variabel perilaku *phubbing* (X) bernilai nol atau tidak mengalami perubahan, maka nilai interaksi sosial (Y) sebesar 87,975. Sementara itu, nilai koefisien regresi variabel perilaku *phubbing* sebesar -0,383 menunjukkan bahwa setiap

peningkatan satu satuan perilaku *phubbing* akan menurunkan nilai interaksi sosial sebesar 0,383. Tanda negatif pada koefisien regresi menunjukkan bahwa hubungan antara perilaku *phubbing* dan interaksi sosial bersifat berlawanan arah. Selain itu, berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar -4,506. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi perilaku *phubbing* yang dilakukan siswa, maka semakin rendah tingkat interaksi sosialnya. Sebaliknya, semakin rendah perilaku *phubbing*, maka interaksi sosial siswa cenderung semakin baik.

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	87.975	7.265		.000
	Perilaku Phubbing	-.383	.085	-.279	.000

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

E. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan dan perilaku *phubbing* perlu dikendalikan agar interaksi sosial tetap terjaga dan komunikasi antarindividu dapat berjalan secara efektif. *Smartphone* sering digunakan sebagai sarana untuk mengatasi rasa kesepian atau untuk memenuhi kebutuhan pengelolaan diri. Ketika seseorang merasa kesepian, mereka cenderung memilih untuk melakukan *phubbing* daripada berinteraksi dengan orang lain. Situasi ini sering terjadi di tengah keramaian, saat

makan, atau saat berkumpul dengan keluarga. Seseorang yang lebih sibuk dengan *smartphone*-nya daripada berinteraksi dengan orang di sekitarnya dapat menghambat hubungan yang terjalin.

Komunikasi yang efektif tidak hanya melibatkan kedekatan fisik tetapi juga kemampuan untuk memahami pesan dengan cara yang sama. Fenomena *phubbing* terhadap interaksi sosial menunjukkan bahwa kesadaran sosial saat ini sedang menurun. Solidaritas dan toleransi juga melemah, mengakibatkan berkurangnya perhatian terhadap orang lain dan meningkatkan sikap apatis.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Maunah yang menyatakan bahwa di dalam interaksi ada aktivitas yang sebenarnya bersifat resiprokal berdasarkan kebutuhan bersama, aktivitas, dari pengungkapan perasaan, motivasi, dan interaksi yang kesemuanya dinyatakan dalam bentuk tingkah laku dan perbuatan (Maunah, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* siswa kelas X dan XI SMAN 1 Luhak Nan Duo berada pada kategori sedang, begitu juga dengan interaksi sosial siswa yang juga berada pada kategori sedang. Seluruh indikator pada kedua variabel menunjukkan hasil yang serupa, yaitu berada pada kategori sedang.

Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh negatif dan signifikan antara perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai korelasi ($r = -0,279$) dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Koefisien determinasi sebesar 0,078 menunjukkan bahwa 7,8% interaksi sosial dipengaruhi oleh perilaku *phubbing*, sedangkan 92,2% dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan demikian, semakin tinggi perilaku *phubbing*, maka semakin rendah interaksi sosial siswa, dan sebaliknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Pohan, Rizki, Saiful Akhyar Lubis, and Ali Daud Hasibuan. "Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Kepercayaan Diri Siswa-Siswi Di Mts. Al-Washliyah 16 Perbaungan." *Lokakarya* 2, no. 1 (2023): 28.
<https://doi.org/10.30821/lokakarya.v2i1.2753>.
- Chotpitayasunondh, Varoth, and Karen M. Douglas. "The Effects of 'Phubbing' on Social Interaction." *Journal of Applied Social Psychology* 48, no. 6 (2018): 304–16.
<https://doi.org/10.1111/jasp.12506>.
- Faizah Rizqika Sugma Putri, Edwin Rochmad Mendiota, Fiola Rosa Anggela, and Mutia Husna Avezahra. "Perilaku Phubbing Pada Remaja Dalam Hubungan Keluarga." *Flourishing Journal* 3, no. 4 (2023): 120–24.

<https://doi.org/10.17977/um070v3i42023p120-124>.

Farkhah, Laeli, Putri Maretyara Sptyani, Resti Ikhda Syamsiah, and Heru Ginanjar T. "Dampak Perilaku Phubbing: Literatur Review." *Jurnal Keperawatan Komplementer Holistic* 1, no. 2 (2023): 1–18.
<https://journalhadhe.com/index.php/jkhhc/article/download/12/10>.

Life Has Become a Major Distraction from My Cell Phone. Computer in Human Behaviour." Vol 1 No 5 (2016): 131–41.

Karadağ, Engin, Şule Betül Tosuntaş, Evren Erzen, Pinar Duru, Nalan Bostan, Berrak Mizrak Şahin, Ilkay Çulha, and Burcu Babadağ. "Determinants of Phubbing, Which Is the Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model." *Journal of Behavioral Addictions* 4, no. 2 (2015): 60–74.
<https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.005>.

Kurnia, Shirley, Novendawati Sitasari, and Safitri. "Kontrol Diri Dan Perilaku Phubbing Pada Remaja Di Jakarta." *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi* 18, no. 1 (2020): 58–67.

Maunah, Binti. *Interaksi Sosial Anak Di Dalam Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat*. Surabaya: Jenggala Pustaka Utama, 2016.

Putri, Yola Eka, Marjohan Marjohan, Ifdil Ifdil, and Rezki Hariko. "Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa." *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 7, no. 2 (2022): 343–47.

Roberts, J.A., and M. E. David. "My