

## Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* terhadap perilaku *Phubbing* Pada Siswa SMKN 8 Pinrang

Ryan Andri Setiawan<sup>1</sup>, M Ahkam Alwi<sup>2</sup>, Andi Halima<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar

E-mail: mpratama501@gmail.com <sup>1</sup>, m.ahkam.a@unm.ac.id<sup>2</sup>, andihalima@unm.ac.id<sup>3</sup>

### Article History:

Received: 09 Maret 2026

Revised: 16 Maret 2026

Accepted: 29 Maret 2026

**Keywords:** *Intensitas penggunaan smartphone, perilaku phubbing, Sekolah Menengah Kejuruan*

**Abstract:** *Smartphone memberikan dampak positif dalam memudahkan komunikasi melalui pesan teks, panggilan suara, dan berbagai aplikasi komunikasi. Namun, di balik manfaat tersebut, penggunaan smartphone juga menimbulkan dampak negatif, salah satunya adalah perilaku phubbing. Phubbing merupakan perilaku mengabaikan lawan bicara karena lebih fokus pada smartphone, yang dapat menyebabkan perasaan diabaikan dan tidak dihargai, sehingga menurunkan kualitas komunikasi interpersonal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap perilaku phubbing pada siswa SMKN 8 Pinrang. Populasi penelitian berjumlah 320 siswa dengan sampel sebanyak 188 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik accidental sampling dan pengumpulan data menggunakan skala Likert. Analisis data dilakukan menggunakan regresi logistik dengan bantuan SPSS 23 for Windows. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan antara intensitas penggunaan smartphone dan perilaku phubbing ( $r = 0,137$ ;  $p = 0,000 < 0,05$ ). Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan smartphone, maka semakin tinggi pula perilaku phubbing pada siswa. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa perbedaan jenis kelamin tidak berpengaruh terhadap intensitas penggunaan smartphone maupun perilaku phubbing. Temuan ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi bagi siswa agar lebih bijak dalam menggunakan smartphone untuk mencegah terjadinya perilaku phubbing.*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi berkembang secara pesat dan memiliki pengaruh atas perilaku individu dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan alat komunikasi yang sebelumnya terbatas hanya dengan menggunakan radio, televisi, koran, dan surat menyurat kini semua alat komunikasi tersebut dapat dengan mudah diakses melalui *smartphone*. *Smartphone* tidak hanya mengubah pola interaksi tetapi juga membawa dampak psikologis, yaitu munculnya perilaku *phubbing*. Perilaku *phubbing* merupakan manifestasi dari perilaku acuh tak acuh individu terhadap lawan bicara ketika sedang berinteraksi.

Remaja yang sedang menempuh pendidikan di SMK/ sederajat memiliki potensi untuk melakukan perilaku *phubbing*. Penelitian dari Syafitri (2022) mengemukakan bahwa sebanyak 335 siswa SMKN di Kota Medan memiliki potensi melakukan perilaku *phubbing*, Taufik et al., (2020) mengemukakan bahwa sebanyak 100 siswa di SMAN 34 Jakarta 51 diantaranya masuk kategori sedang 4 diantaranya masuk kategori tinggi dalam melakukan perilaku *phubbing*, sementara penelitian dari Safitri et al., (2021) melalui hasil observasi ditemukan bahwa beberapa siswa lebih memperhatikan *smartphone* daripada guru ketika dalam proses belajar di kelas.

Chasombat (2014) mengemukakan bahwa *phubbing* merupakan perilaku acuh tak acuh terhadap proses interaksi dikarenakan pelaku lebih fokus terhadap *smartphone* miliknya. Adapun tindakan megabaikan dapat berupa, bermain game, social media, mengakses internet, dan menerima telepon.

*Phubbing* memiliki dampak negatif antara lain yaitu, penelitian dari Ilham dan Rinaldi (2019) mengemukakan bahwa tingginya perilaku *phubbing* dapat menurunkan kualitas hubungan persabatan semakin rendah. Izzati (2019) mengemukakan bahwa dampakk dari perilaku *phubbing* yaitu interaksi menjadi tidak maksimal, Fauzan (2018) mengemukakan bahwa *phubbing* dapat mengakibatkan lawan bicara atau orang yang berada di sekitar merasa diabaikan sehingga dapat mengakibatkan menurunnya kualitas suatu hubungan.

Karadağ et al., (2015) mengemukakan bahwa faktor yang mengakibatkan munculnya perilaku *phubbing* pada individu yaitu adiksi *smartphone*, *game*, internet, dan *social media*. Penelitian dari Saloom dan Veriantari (2022) mengemukakan bahwa faktor perilaku *phubbing* yaitu *boredom proneness* (kecendurung rasa bosan), kontrol diri, dan konformitas. Syifa (2020) menambahkan bahwa faktor yang mempengaruhi *phubbing* yaitu intensitas penggunaan *smartphone*.

Berdasarkan data awal yang dilakukan peneliti pada siswa SMKN 8 Pinrang yang berjumlah 80 siswa ditemukan bahwa 54% responden mengemukakan bahwa barang yang pertamakali dicari pada saat bangun tidur yaitu *smartphone*. Sebanyak 89% responden mengaku pernah melakukan perilaku *phubbing* pada saat bertemu dengan orang lain. Latar belakang timbulnya perilaku *phubbing* pada siswa yaitu merasa bosan ketika tidak menggunakan *smartphone* (54%), takut ketinggalan berita atau informasi (20%), bermain *game* (15%), menggunakan internet (10%), dan jawaban yang lain (1%).

Rahmadani, Yusmansyah, dan Widiastuti (2018) mengemukakan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* memiliki dampak negatif bagi penggunanya yaitu 1) hilangnya budaya tatap muka akibat individu lebih senang berinteraksi melalui *smartphone*, 2) acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar, 3) mengurangi interaksi dengan keluarga/ orang yang lebih tua.

Pahlawan dan Prabowo (2020) mengemukakan bahwa dampak dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat berpotensi menghambat kemampuan individu dalam berinteraksi, dampak lainnya individu terlalu fokus dengan dunia

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini memiliki responden sebanyak 188 dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *accidental sampling*. Penelitian ini menggunakan Skla *likert* dengan variable perilaku *phubbing* yang diadaptasi dari (Zulfikar, 2019) berdasarkan aspek perilaku *phubbing* menurut Karadag et al (2015), dan variabel intensitas *penggunaan smartphone* yang disusun berdasarkan Aspek intensitas menurut Ajzen (Fitria, 2018).

Validitas kedua skala menggunakan metode Aiken's V dengan meminta meminta *professional judgement* memberikan penilaian terhadap kedua skala. Uji reliabilitas skala menggunakan *alpa croanbach* dengan aplikasi SPSS. Skala intensitas penggunaan *smartphone* memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,894 dan skala perilaku *phubbing* sebesar 0,795. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi logistik dengan menggunakan aplikasi SPSS. Analisis regresi logistik digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya korelasi antara intensitas penggunaan

.....

*smartphone* dengan perilaku *phubbing* pada siswa SMKN 8 Pinrang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil analisis deskriptif responden pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Data deskripsi responden

Status Demografis	Data Responden	<i>f</i>	%
Jenis Kelamin	Laki-laki	80	43%
	Perempuan	108	57%
Usia	14	1	1%
	15	62	32%
	16	54	29%
	17	53	28%
	18	18	10%
<b>Total</b>		<b>188</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa responden dalam penelitian yakni laki-laki sebanyak 80 responden (43%) dan Perempuan sebanyak 108 responden (57%). Rentang usia responden yang mengisi penelitian ini yakni usia 14-18 tahun dengan subjek berusia 14 tahun sebanyak 1 orang (1%), 15 tahun sebanyak 62 orang (32%), 16 tahun sebanyak 54 orang (29%), 17 tahun sebanyak 53 orang (28%), 18 tahun sebanyak 18 orang (10%).

**Tabel 2.** Hasil uji deskripsi

	<b>N</b>	<b>Min</b>	<b>Max</b>	<b>Mean</b>	<b>Sd</b>
<i>Ip smartphone</i>	188	26	130	78	17,3
Perilaku <i>phubbing</i>	188	15	75	45	10

Hasil perhitungan skor hipotetik menunjukkan bahwa skor terendah pada variabel intensitas penggunaan *smartphone* adalah 26, sedangkan pada variabel perilaku *phubbing* adalah 15. Adapun skor tertinggi pada variabel intensitas penggunaan *smartphone* adalah 130 dan pada variabel perilaku *phubbing* adalah 75.

**Tabel 3.** Kategorisasi data variabel

Variabel	Interval	<i>f</i>	%	Kategori
Intensitas Penggunaan <i>smartphone</i>	$X < 60,7$	0	0%	Rendah
	$60,7 < X > 95,3$	104	55%	Sedang
	$X > 95,3$	84	45%	Tinggi

<i>Perilaku Phubbing</i>	$X < 33,00$	27	15%	Rendah
	$33,00 < X > 49,12$	136	73%	Sedang
	$X > 49,12$	23	12%	Tinggi

Berdasarkan tabel kategorisasi diatas, pada variabel intensitas penggunaan *smartphone* diketahui sebanyak 0% (0 subjek ) dengan kategori rendah, 55% (104 subjek) kategori sedang, dan 45% (kategori tinggi). sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata intensitas penggunaan *smartphone* pada subjek berada pada tingkat sedang. Pada kategorisasi perilaku *phubbing* sebanyak 27 % (27 subjek) kategori rendah, 73 % (136 subjek) kategori sedang, dan 12% (23 subjek) kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata perilaku *phubbing* pada subjek berada di Tingkat sedang.

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov, berikut tabel hasil uji normalitas

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas

	sig	ket
Kolmogoriv Smirnov	.0.200	Normal

Berdasarkan pada tabel nilai signifikansi memperoleh nilai 0,200 dengan ketentuan apabila nilai signifikansi memperoleh nilai  $>0,005$  maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi Normal.

## 3. Uji Analisis

Uji Analisis pada penelitian ini menggunakan analisis *regresi logistic Biner* dengan bantuan *Software SPSS 26.0 for windows*. Analisi ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku *Phubbing* pada Siswa SMKN 8 Pinrang.

**Tabel 5.** RegresI logistic Biner

Step	-Log Likelihood	Cox & Snell R Square	Nagelkerke R Square
1	225.087	.100	.137

Berdasarkan tabel diatas peneliti memperoleh nilai Nagelkerke R Square sebesar 0.137 atau 13,7 % yang menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh sebesar 13,7 % terhadap perilaku *phubbing* pada siswa SMKN 8 Pinrang sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dicantumkan dalam penelitian ini.

**Tabel 6.** Omnibus Test of Model Coefficients

model	Chi-square	df	Sig
Step	19.805	1	.000
Block	19.805	1	.000
Model	19.805	1	.000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai *Chi-square* sebesar 19.805, hasil tersebut menunjukkan besar kemampuan intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* pada siswa SMKN 8 Pinrang. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada perilaku *phubbing* ketika terjadi penambahan model intensitas penggunaan *smartphone*.

**Tabel 7.** Variable in The Equation

Hipotesis	B	Sig
<i>Smartphone</i>	.063	.000

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan nilai koefisien regresi (B) = 0.063 dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap perilaku *phubbing* pada siswa SMKN 8 Pinrang

#### 4. Analisis Tambahan

**Tabel 8.** Uji tambahan

Variabel	Sig.	Ket
Intensitas penggunaan <i>smartphone</i>	0,855	Tidak Signifikan
Perilaku <i>phubbing</i>	0,513	Tidak signifikan

Berdasarkan hasil tabel 4, perbedaan intensitas penggunaan *smartphone* ditinjau dari jenis kelamin menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,855 dan perilaku *phubbing* ditinjau dari jenis kelamin sebesar 0,513. Kaidah signifikansi uji Kruskal Walish H yakni ketika nilai signifikansi berada dibawah atau sama dengan  $p < 0,005$  maka terdapat perbedaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan intensitas penggunaan *smartphone* dan perilaku *phubbing* ditinjau dari jenis kelamin.

## Pembahasan

### 1. Gambaran Deskriptif Intensitas Penggunaan *smartphone*

Hasil penelitian yang dilakukan di SMKN 8 Pinrang Terhadap 188 subjek, mean hipotetik dalam penelitian ini sebesar 78, nilai minimum sebesar 26, nilai maximum sebesar 130, dan standar deviasi sebesar 17,3. Berdasarkan kategorisasi penelitian sebanyak 0 (0%) subjek kategori rendah, 104 (55%) subjek kategori sedang dan 84 (45%) subjek kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa tingkat intensitas penggunaan *smartphone* pada siswa SMKN 8 Pinrang masuk dalam kategori sedang.

Nurningtyas dan Ayriza (2021) mengemukakan subjek yang berada pada tingkat sedang yakni subjek yang sepenuhnya belum dapat mengendalikan diri dalam menggunakan *smartphone* sehingga dapat memungkinkan terjadinya sebuah peningkatan dalam kurun waktu tertentu. Wahyuni dan Putri (2023) mengemukakan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* pada tingkatan sedang menunjukkan bahwa subjek belum memiliki kompetensi dalam mengendalikan penggunaan *smartphone* sehingga penggunaan *smartphone* kurang terkontrol dengan baik

Mayoritas subjek didominasi pada tingkat intensitas penggunaan *smartphone* pada kategori sedang dengan rentang usia 14-18 tahun. Sejalan dengan penelitian Wahyuni dan Putri (2023)

terhadap hasil kageterisasi yang melibatkan 123 subjek remaja SMA didapatkan hasil bahwa tingkat intensitas penggunaan *smartphone* didominasi pada tingkat sedang dengan jumlah 87 subjek (71%), kategori rendah 21 subjek (17%) dan kategori tinggi 21 subjek (12%). Berbeda dengan penelitian Nurningtyas dan Ayriza (2021) terhadap hasil kategorisasi intensitas penggunaan *smartphone* yang melibatkan 384 subjek dengan rentang usia 15-18 tahun didominasi pada tingkat tinggi sebanyak 165 subjek, sedang 149 subjek, dan rendah 70 subjek. Meskipun terdapat perbedaan dalam temuan, namun hasil dari kategorisasi tidak terpaut jauh antara kategorisasi sedang dan kategorisasi tinggi.

## 2. Gambaran Deskriptif Perilaku *Phubbing*.

Hasil penelitian yang dilakukan di SMKN 8 Pinrang terhadap 188 subjek. Mean hipotetik pada penelitian ini sebesar 45, nilai maksimum 75, nilai minimum 15, dan standar deviasi sebesar 10. Berdasarkan hasil kategorisasi penelitian perilaku *phubbing* pada subjek sebanyak 35 (19%) kategori rendah, 142 subjek kategori sedang (75%) dan kategori tinggi 11 subjek (6%). Dapat disimpulkan bahwa tingkat perilaku *phubbing* pada siswa SMKN 8 Pinrang masuk dalam kategori sedang. Ahsan (2022) mengemukakan bahwa semakin tinggi individu melakukan perilaku *phubbing* dapat mengakibatkan individu terlalu fokus terhadap *smartphone* ketika berinteraksi dengan orang lain, dan menjadikan *smartphone* barang yang pertamakali dicari ketika bangun tidur. Sejalan dengan hasil penelitian dari Octaviani (2023) terhadap siswa SMKN dengan rentang usia 14-15 tahun berada pada tingkat sedang, dan rendah. Temuan penelitian dari Taufik, Dewi, dan Muktamiroh (2020) terhadap siswa dengan rentang usia 14-17 tahun juga menunjukkan bahwa rata-rata tingkat perilaku *phubbing* pada siswa berada di kategori sedang. Hasil Uji perilaku *phubbing* ditinjau dari jenis kelamin menunjukkan nilai signifikansi  $> 0,05$  yang menunjukkan tidak ada perbedaan perilaku *phubbing* dari laki-laki atau Perempuan, sejalan dengan penelitian. Zulfikar (2019) yang mengemukakan bahwa tidak terdapat perbedaan perilaku *phubbing* ditinjau dari jenis kelamin, artinya laki-laki dan perempuan memiliki potensi yang sama untuk melakukan perilaku *phubbing*.

## 3. Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku *Phubbing*

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,063 yang menunjukkan adanya hubungan positif antara intensitas penggunaan *smartphone* dan perilaku *phubbing*. Nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,05$  menunjukkan bahwa hubungan tersebut signifikan secara statistik. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone*, maka semakin tinggi pula kecenderungan munculnya perilaku *phubbing* pada individu, dan sebaliknya. Intensitas penggunaan *smartphone* memberikan pengaruh sebesar 13,7% terhadap perilaku *phubbing*, sedangkan 86,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syifa (2020) yang menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* berperan dalam memunculkan perilaku *phubbing* pada individu. Semakin tinggi tingkat penggunaan *smartphone*, maka semakin tinggi pula tingkat perilaku *phubbing* yang ditampilkan individu. Penelitian Munatirah dan Anisah (2018) juga menemukan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh terhadap perilaku *phubbing* dengan nilai koefisien regresi sebesar  $B = 1,152$  dan taraf signifikansi  $0,00 < 0,05$ , yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.

Selain itu, penelitian Anami et al. (2021) mengemukakan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* memberikan pengaruh sebesar 47,61% terhadap munculnya perilaku *phubbing* dengan nilai signifikansi  $< 0,05$ , yang menandakan pengaruh yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone*, maka semakin besar

potensi munculnya perilaku phubbing pada individu. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif antara intensitas penggunaan *smartphone* dan perilaku phubbing, sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Syifa (2020) serta Munatirah dan Anisah (2018).

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini antara lain peneliti tidak melakukan pengambilan data secara berkala, sehingga belum dapat menggambarkan perubahan intensitas penggunaan *smartphone* dan perilaku phubbing dari waktu ke waktu. Selain itu, penggunaan skala sebagai alat ukur berpotensi menimbulkan bias responden. Penelitian ini juga tidak melibatkan variabel lain yang mungkin berhubungan dengan perilaku phubbing, sehingga belum dapat mengungkap faktor-faktor lain yang memiliki pengaruh lebih dominan terhadap munculnya perilaku phubbing pada individu.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap munculnya perilaku *phubbing* pada siswa SMKN 8 Pinrang. Semakin tinggi tingkat penggunaan *smartphone* maka semakin tinggi perilaku *phubbing* pada siswa SMKN 8 Pinrang.

Peneliti memberikan beberapa saran berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmu dalam bidang psikologi khususnya psikologi pendidikan dan psikologi sosial terutama yang berkaitan dengan pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku *phubbing*.
2. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang dampak penggunaan *smartphone* dan perilaku *phubbing* sehingga siswa dapat mencega dan menghindari diri dalam menggunakan *smartphone* dengan intensitas tinggi dan melakukan perilaku *phubbing*.
3. Bagi Pihak Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi pihak sekolah sehingga pihak sekolah dapat mempergunakan referensi tersebut sebaga sarana dalam memberikan informasi kepada siswa mengenai dampak perilaku *phubbing* dan penggunaan *smartphone* dengan intensitas yang tinggi. Adapun penyampain dapat berupa lisan maupun poster.
4. Bagi Orangtua, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi orangtua untuk selalu mengawasi anak dalam menggunakan *smartphone* kemudian mengajak anak untuk berinteraksi secara langsung agar anak dapat terhindar dari perilaku *phubbing*.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Ahsan, M. (2022). *Perbedaan tipe kepribadian extrovert dan intorvert terhadap perilaku phubbing*. Universitas Negeri Makassar.
- Anami, W. S., Safitri, A., Razkia, D., & Eva, Y. (2021). Hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan perilaku phubbing pada mahasiswa. *Nathiqiyah : Jurnal Psikologi Islam*, 4(2), 85–96.
- Chasombat, P. (2014). *Socai Networking Sites Impacts on Interpersonal Communication Skills and Relationships*. School of International College National Institute of Development Administration.
- Fauzan, A. A. (2018). *Analisis psikometrik instrumen phubbing dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. UIN Sultan syarif Kasim Riau.

- Fitria, I. (2018). *Hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa MAN 1 bengkalis*. UIN Hidayatullah Jakarta.
- Ilham, D. J., & Rinaldi. (2019). Pengaruh phubbing terhadap kualitas persahabatan pada mahasiswa psikologi UNP. *UNP. Jurnal Riset Psikologi*, 2019(4), 1–12.
- Izzati, F. H. (2019). *Pengaruh perilaku phubbing terhadap interaksi sosial pada siswa sekolah menengah atas negeri 8 di pekanbaru*. Universitas Islam Riau.
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Çulha, I., & Babadağ, B. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60–74. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.005>
- Munatirah, H., Anisah, N., & Si, M. (2018). Intensitas penggunaan smartphone terhadap perilaku phubbing. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(1), 1–14.
- Nurningtyas, F., & Ayriza, Y. (2021). Pengaruh kontrol diri terhadap intensitas penggunaan smartphone pada remaja. *Acta Psychologia*, 3(1), 14–20. <https://doi.org/10.21831/ap.v3i1.40040>
- Octaviani, E. T. (2023). *Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku phubbing pada remaja smk*. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
- Pahlawan, F., & Prabowo, C. B. A. (2020). Pengaruh karakteristik individu, intensitas penggunaan smartphone dan interaksi sosial terhadap perilaku phone and snubbing karyawan lifepal@. *Syntax Idea*, 2(5), 61–67.]
- Rahmadani, K., Yusmansyah, & Widiastuti, R. (2018). Hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan interaksi sosial teman sebaya pada siswa SMA. *Jurnal Universitas Lampung : Procedia Sosial Behavioral Sciences Turkish*, 9(1), 1–16.
- Safitri, W., Elita, Y., & Sulian, I. (2021). Hubungan penggunaan media sosial dengan perilaku phubbing remaja generasi Z pada siswa di SMKN 5 kota Bengkulu. *Jurnal Consilia*, 3(1), 274–282. [https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j\\_consilia](https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia)
- Saloom, G., & Veriantari, G. (2022). Faktor-faktor psikologis perilaku phubbing. *Jurnal Studia Insania*, 9(2), 152–167. <https://doi.org/10.18592/jsi.v9i2.4517>
- Syafitri, F. A. (2022). *Pengaruh Adiksi Smartphone Terhadap Phubbing Pada Siswa SMK Negeri 9 Medan*. Universitas Negeri Medan.
- Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan smartphone, prokrastinasi akademik, dan perilaku phubbing Mahasiswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 83–96. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v10i1.6309>
- Taufik, E., Dewi, S. Y., & Muktamiroh, H. (2020). Hubungan kecanduan smartphone dengan kecenderungan perilaku phubbing pada remaja di SMAN 34 jakarta selatan. *Seminar Nasional Riset Kedokteran (SENSORIK) 2020*, 1(1), 321–330.
- Wahyuni, & Putri, R. M. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Siswa. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(2), 376–387. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i2.8223>
- zulfikar, A. W. (2019). *hubungan fear of missing out (fomo) terhadap perilaku phubbing pada mahasiswa universitas negeri makassar*. Universitas Negeri Makassar.
-