

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semakin majunya teknologi di dunia semakin banyak pula barang elektronik di Indonesia yang mulai berkembang pesat. Alat elektronik yang mulai berkembang diantaranya ialah televisi, ponsel, dan lain sebagainya. Gerard Goggin (Art., 2017) mengatakan bahwa Sejarah ponsel dimulai sejak awal abad 20 an, atau lebih tepatnya pada tahun 1910. Pada tahun tersebut *Lars Magnus Ericsson* menemukan cikal bakal dari ponsel untuk pertama kalinya. Dan pada tahun 1921 penggunaan ponsel digunakan pertama kali di suara institusi Negara di Michigan, kemudian merambah ke Negara bagian Eropa lainnya, Firlandia.

Perusahaan yang mengembangkan ponsel ini berawal dari perusahaan perkabelan yang kemudian dialih fungsikan menjadi perusahaan elektronik yang mulai memproduksi ponsel pertama kali bernama *Nokia*. Dengan kemunculan brand *Nokia* ini membuktikan bahwa manusia terus berkembang dan perkembangan ponsel akan terus berlanjut (Art., 2017). Pada era yang semakin canggih ini manusia pun mulai memiliki barang-barang dengan teknologi yang maju dan praktis seperti halnya *smartphone*.

Kominfo (Rosdiana et al., 2023) menyatakan bahwa lembaga riset digital marketing emarketer menyatakan bahwa jumlah pengguna *smartphone* pada tahun 2018 di Indonesia terdapat lebih dari 100 juta orang pengguna aktif, dengan demikian Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna *smartphone* aktif terbesar keempat setelah negara Cina, India, dan Amerika. Warsiya (2015) dalam(Syifa, 2020) menyatakan bahwa penduduk Indonesia menghabiskan waktunya dalam penggunaan *smartphone* sekitar 2 jam 30 menit setiap harinya. Melihat dari banyaknya pengguna aktif *smartphone* dan waktu yang dihabiskan dalam menggunakannya membuktikan bahwa terdapat penggunaan *smartphone* yang cukup tinggi dikalangan masyarakat Indonesia.

Smartphone atau sering disebut dengan ponsel merupakan salah satu teknologi yang terus dikembangkan seiring berkembangnya zaman. Ponsel ini

merupakan suatu alat komunikasi yang dipakai orang-orang di zaman sekarang. Ponsel tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja, akan tetapi ponsel juga digunakan untuk melakukan aktivitas-aktivitas lain seperti: belajar, menonton, dan bahkan untuk berbelanja. Tanpa sadar kita mulai ketergantungan terhadap ponsel lebih parah dari yang kita duga (Sobry, 2017). Kita tanpa sadar mulai tidak bisa menjalankan kehidupan sehari-hari tanpa melibatkan ponsel. Hal ini membuat kita tanpa sadar seringkali lupa bahwa hidup kita sangat tergantung dan terpaku pada ponsel sehingga tidak berjalan sebagaimana mestinya.

Pada kasus ini banyak sekali orang-orang yang terlalu bergantung kepada ponselnya hingga orang-orang tersebut mengabaikan sekitarnya dan lebih memfokuskan diri pada ponsel (Mulyaningrum & Kusumaningrum, 2022). Hal tersebut membuat orang-orang disekitarnya merasa tidak nyaman dan cenderung memilih menjauh dari orang-orang yang ketergantungan terhadap ponselnya. Orang-orang tersebut terkadang menggunakan ponsel sebagai pelarian untuk menghindari orang-orang di sekitarnya yang ingin melakukan interaksi kepada mereka dengan cara bermain ponsel ketika diajak berbicara.

Kejadian tersebut merupakan tindakan dari seseorang yang mengalami *Phubbing*. *Phubbing* merupakan suatu perilaku yang dilakukan oleh seseorang dengan menggunakan ponselnya secara sengaja untuk menghindari percakapan atau berurusan dengan orang lain dan seringkali menghindari komunikasi interpersonal (Karadağ et al., 2015). Timothy (2018) mengatakan bahwa perilaku *phubbing* ini dapat menjadi sebuah ancaman bagi masyarakat karena *phubbing* ini dapat mempengaruhi empat kebutuhan dasar dalam kesehatan mental, diantaranya rasa memiliki (*belongingness*), harga diri (*self-esteem*), rasa keberadaan yang berarti (*meaningful existence*) dan kontrol karena orang lain tidak merasa dihargai (Veny Desvian Adiningsih & Lilis Ratnasari, 2024). Dengan semakin banyaknya masyarakat yang menggunakan ponsel di kehidupan sehari-harinya, merekapun mulai menjadikan ponsel sebagai hal yang wajib dibawa kemanapun. Dengan demikian ponsel pun kerap kali

digunakan disetiap waktu yang membuat perspektif masyarakat mulai berubah tentang penggunaan ponsel di tempat umum. Chot Pitayas Ondh dan Douglas melakukan penelitian mengenai pengaruh besar dari *phubbing* yang mampu mengubah pola pikir masyarakat mengenai *phubbing* menjadi sebuah hal lumrah di kehidupan sehari-hari dan dalam penelitian tersebut ditemukan hasil bahwasanya masyarakat sudah mulai terbiasa dengan perilaku *phubbing* dan masyarakat beranggapan bahwa hal tersebut merupakan hal yang wajar (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016).

Menurut Haigh, (2015) *Phubbing* merupakan singkatan dari *phone* dan *snubbing*, *phone* yang berarti ponsel dan *snubbing* yang berarti menghina. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *phone* dan *snubbing* merupakan sebuah tindakan atau perilaku yang dilakukan dalam lingkungan sosial yang menggunakan ponsel dengan maksud menghina seseorang dengan cara tidak memperhatikan orang tersebut ketika seseorang sedang berbicara (Azhar Aziz & Hasmayni, 2023).

Phubbing seringkali dilakukan oleh beberapa orang tertentu dengan maksud untuk menghindari interaksi atau komunikasi interpersonal dengan orang lain di lingkungan sosial. Tindakan *phubbing* membuat seseorang akan merasa terhina karena merasa diabaikan oleh orang yang melakukan tindakan tersebut. Menurut Karadağ et al., (2015) *phubbing* memiliki dua aspek yaitu gangguan komunikasi (*communication disturbance*) dimana gangguan komunikasi merupakan sebuah gangguan yang dialami individu ketika akan melakukan komunikasi interpersonal atau komunikasi dua arah dengan lawan bicaranya yang disebabkan karena adanya ponsel, dan obsesi terhadap ponsel (*phone obsession*) yaitu sebuah keinginan yang tinggi terhadap ponsel yang berakibat negatif dalam interaksi sosial maupun komunikasi interpersonal. Menurut Chotpitayasunondh & Douglas, (2018a) *phubbing* memiliki empat aspek yaitu: *Nomophobia*, konflik interpersonal, isolasi diri dan problem acknowledgement, *Nomophobia* merupakan sebuah perasaan takut atau khawatir yang disebabkan karena jauh dari ponselnya. Konflik interpersonal merupakan sebuah konflik yang terjadi antara diri sendiri dengan orang lain.

Isolasi diri diartikan sebagai seseorang yang menggunakan ponselnya untuk mengisolasi diri dari orang lain maupun aktivitas sosial lainnya. Problem *acknowledgement* merupakan sebuah pengakuan akan adanya sebuah permasalahan dalam perilaku *Phubbing*.

Zaman yang semakin maju saat ini membuat masyarakat sering kali menggunakan peralatan yang dirasa mudah dan cepat dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah ponsel. Hal ini juga terjadi di kalangan siswa dimana ponsel dirasa memudahkan segala aktifitas tidak hanya untuk berkomunikasi tapi juga untuk mencari informasi, hiburan bahkan belanja maupun memperluas jaringan sosial. Kondisi ini tanpa sadar membuat siswa sangat tergantung pada ponsel (Eduardo et al., 2020).

Menurut Hurlock masa remaja merupakan sebuah masa transisi yang dilewati semua manusia antara masa kanak-kanak ke masa dewasa (Hura et al., 2021). Pada masa ini, remaja sering kali merasakan perubahan pada diri mereka dan masih mempelajari cara mengontrol keinginan serta emosi mereka. Kontrol diri maupun regulasi emosi yang masih lemah, membuat remaja sulit mengendalikan penggunaan ponselnya sehingga berpotensi menimbulkan perilaku *phubbing*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Faizah Rizqika Sugma Putri et al., (2023) mendapatkan hasil bahwa, penyebab terjadinya perilaku *phubbing* pada kalangan remaja salah satunya karena kecanduan ponsel (Faizah Rizqika Sugma Putri et al., 2023).

Oleh karena itu peneliti ingin meneliti pengaruh Adiksi *Smartphone* dan *Boredom proneness* terhadap *Phubbing* pada siswa. Pengambilan data menggunakan wawancara, dan *google form (preliminary study)*. Setelah menyebarkan *google form* pada siswa untuk mengetahui apakah terdapat indikasi perilaku *phubbing* ditemukan bahwa 18 dari 20 siswa yang mengisi *google form siswa* memiliki kecenderungan perilaku *phubbing* yang dilihat dari pernyataan-pernyataan yang diberikan dan dua diantaranya tidak memiliki indikasi perilaku *phubbing*. Sehingga peneliti mulai melakukan wawancara pada tanggal 31 Oktober 2024.

Sekolah ini memiliki satu bangunan berlantai tiga dengan populasi siswa sebanyak 108 orang. Pada kelas tujuh memiliki dua kelas dengan keseluruhan populasi 47 siswa, kemudian pada kelas delapan memiliki satu kelas dengan populasi 28 siswa, dan pada kelas sembilan memiliki dua kelas dengan keseluruhan populasi 33 siswa. Sekolah ini dimulai dari jam 07.00 – 14.00 WIB dari hari Senin sampai hari Jum'at. Ketika dilakukan wawancara dengan guru di sekolah tersebut menyatakan bahwa para siswa membawa ponsel dan ponsel tersebut akan dikumpulkan oleh guru selama jam sekolah berlangsung.

Wawancara terstruktur dilakukan kepada sepuluh siswa dengan lima siswa kelas tujuh, tiga siswa kelas delapan, dan dua siswa kelas sembilan. Wawancara dilaksanakan di ruang guru dimulai dari jam 09.00 WIB – 14.00 WIB. Pada wawancara ini ditemukan hasil bahwa 8 dari 10 siswa memiliki perilaku *Phubbing*, kemudian 9 dari 10 siswa memiliki kecenderungan Adiksi *Smartphone*, dan 9 dari 10 siswa mengalami *Boredom proneness*. Hal ini dibuktikan dari aspek-aspek yang terpenuhi selama wawancara berlangsung

Berdasarkan hasil wawancara, perilaku *phubbing* dalam aspek gangguan dalam komunikasi tatap muka (aspek gangguan bicara), diketahui bahwa 8 dari 10 siswa memiliki perilaku *phubbing*. Hal ini dapat dilihat, dari beberapa siswa yang mengatakan bahwa dirinya lebih menyukai mengobrol lewat ponsel, dibandingkan bertatap muka, kemudian sebagian siswa yang lain menyukai melakukan komunikasi melalui ponsel, karena aktivitas tersebut dapat dilakukan bersamaan dengan bermain *game*, dan beberapa siswa yang lain mengatakan bahwa dirinya lebih menyukai mengobrol secara langsung. Para siswa juga mengatakan bahwa mereka melakukan aktivitas *chat* setiap hari, dan beberapa siswa lainnya, mengatakan setiap saat.

Kemudian pada aspek kedua dari *phubbing* yaitu keterikatan berlebihan terhadap penggunaan ponsel (aspek obsesi ponsel), diketahui bahwa 8 dari 10 siswa memiliki perilaku *phubbing*. Hal ini dapat dilihat dari beberapa siswa yang mengatakan bahwa dirinya akan kembali untuk mengambil ponsel yang tertinggal, dan beberapa siswa lainnya yang tidak mengambil ponselnya yang tertinggal, beberapa siswa tersebut juga mengatakan bahwa akan merasa

gelisah, jika tidak membawa ponselnya, beberapa siswa yang lain mengatakan bahwa merasa ada yang kurang, dan beberapa lainnya merasa biasa saja saat tidak membaya ponselnya.

Selain itu, pada variabel adiksi *smartphone*, yaitu aspek gangguan kehidupan sehari-hari, diketahui bahwa 9 dari 10 siswa memiliki kecenderungan adiksi *smartphone*. Hal ini dapat dilihat dari 10 dari 10 siswa mengatakan bahwa dirinya tidak mengerjakan tugas dan justru bermain ponsel, kemudian beberapa siswa lainnya juga mengatakan bahwa dirinya merasakan sakit pada bagian belakang leher, karena terlalu lama bermain ponsel, beberapa lainnya merasakan sakit pada bagian tangan.

Lalu, pada aspek antisipasi positif dari variabel adiksi *smartphone*, diketahui bahwa beberapa siswa mengatakan bahwa dirinya menggunakan ponsel karena merasa bingung ingin melakukan apa, dan beberapa siswa lainnya mengatakan bahwa mereka melakukan hal tersebut karena merasa bosan, kemudian beberapa siswa lainnya juga mengatakan bahwa mereka akan bermain ponsel ketika merasa sedih ataupun marah, dan beberapa lainnya akan makan, tidur, ataupun menonton film ketika merasa sedih atau marah.

Aspek penarikan diri dari variabel adiksi *smartphone*, di ketahui bahwa beberapa siswa mengatakan bahwa mereka merasa maklum ketika seseorang bermain ponsel saat bersama teman-temannya, beberapa siswa lainnya mengatakan bahwa dirinya merasa bahwa dirinya akan bermain ponsel bersama dengan teman-temannya, dan beberapa siswa lainnya akan mengatakan bahwa perilaku tersebut tidak sopan, beberapa siswa lainnya juga mengatakan bahwa akan bermain ponsel ketika merasa bosan dengan lawan bicaranya, beberapa siswa mengatakan bahwa mereka akan sesekali melihat ponsel, dan siswa lainnya mengatakan akan tetap menunggu lawan bicaranya selesai berbicara.

Sementara itu, pada aspek hubungan yang berorientasi di dunia maya dari variabel adiksi *smartphone*, 10 dari 10 siswa mengatakan bahwa mereka pernah ditegur oleh ibunya karena terlalu sering bermain ponsel, beberapa siswa lainnya juga mengatakan bahwa dirinya akan mengangkat telpon, walaupun sedang bersama teman-temannya, beberapa lainnya mengatakan tidak akan

mengangkat telepon, jika tidak menyimpan nomor tersebut, dan beberapa lainnya akan mengangkat telepon, karena takut telepon penting.

Pada aspek penggunaan berlebihan, dari variabel adiksi *smartphone*, diketahui bahwa terdapat beberapa siswa mengatakan bahwa dirinya menggunakan ponsel selama 8 jam dalam sehari, beberapa siswa bermain ponsel sampai batrainya habis, dan beberapa lainnya tidak tau berapa lama mereka bermain ponsel, 10 dari 10 siswa juga mengatakan bahwa dirinya pernah bermain ponsel sampai baterai ponselnya habis.

Serta pada aspek toleransi dari variabel adiksi *smartphone*, diketahui bahwa beberapa siswa mengatakan bahwa dirinya pernah berusaha mengerjakan tugas tanpa bermain ponsel, namun usahanya gagal, beberapa siswa lainnya mengatakan bahwa mereka pernah mencoba mengerjakan tugas tanpa bermain ponsel, dan berhasil, beberapa siswa mengatakan bahwa dirinya merasakan penyesalan, dan marah dengan diri sendiri ketika gagal mengerjakan tugas tanpa bermain ponsel, dan beberapa lainnya tidak merasakan hal apapun.

Pada variabel *boredom proneness* dari aspek stimulasi dari dalam, diketahui terdapat 9 dari 10 siswa yang memiliki perilaku *boredom proneness* ini, diketahui beberapa siswa mengatakan bahwa dirinya tidak bisa mengerjakan tugas tanpa terganggu dengan ponsel, beberapa siswa lainnya mengatakan dirinya mampu mengerjakan tugas tanpa terganggu dengan ponsel, beberapa siswa lainnya juga mengatakan bahwa dirinya pernah merasa bosan saat bersama dengan temannya.

Selain itu, aspek kebutuhan akan stimulasi dari luar dari variabel *boredom proneness*, diketahui beberapa siswa mengatakan bahwa dirinya akan bermain ponsel jika tidak bermain dengan teman-temannya, beberapa siswa lainnya mengatakan bahwa akan pergi berbelanja bersama temannya, jika sedang merasa bosan, beberapa siswa lainnya juga mengatakan bahwa dirinya merasa bahwa kegiatan sehari-harinya begitu-gitu saja, dan beberapa siswa lainnya mengatakan bahwa kegiatan sehari-harinya menyenangkan.

Faktor penyebab terjadinya *phubbing* diantaranya kecanduan ponsel, kecanduan media sosial, kecanduan internet, dan kecanduan game (Karadağ et

al., 2015). Menurut penelitian Gelisim (2024) para mahasiswa internasional yang memiliki perilaku *phubbing* mereka juga memiliki kecenderungan terhadap kecanduan ponsel atau adiksi *smartphone*, hal tersebut membuktikan bahwa salah satu faktor penyebab terjadinya *phubbing* ialah adiksi *smartphone* (Gelisim, 2024). Dan dalam penelitian Meng (2023) faktor terbesar penyebab terjadinya *phubbing* pada mahasiswa tiongkok ialah *boredom proneness* atau bisa disebut dengan kebosanan (Meng, 2023).

Adiksi *smartphone* berhubungan erat dengan *phubbing*. Menurut Kwon, Kwin (2013) adiksi *smartphone* adalah suatu perilaku yang memiliki ketergantungan terhadap ponsel yang dapat menimbulkan efek negatif dalam kehidupan sosialnya seperti kesulitan dalam berinteraksi di lingkungan sosial sehari-hari atau memiliki gangguan pada kontrol impuls-nya dan sulit dalam melakukan komunikasi interpersonal atau komunikasi dua arah (Margaretha & Gina, 2023). Menurut Ivanova dkk., (2020) :Lee dkk., (2014) :Xiong dkk., (2012) Adiksi *smartphone* juga dapat disebut sebagai kecanduan non-material atau kecanduan perilaku yang berkaitan dengan pemakaian *smartphone* secara berlebihan dan kompulsif, sehingga menyebabkan dampak negatif terhadap fungsi fisik, psikologis, dan sosial (Meng, 2023).

Orang yang mengalami adiksi *smartphone* atau kecanduan ponsel memiliki masalah dalam hal toleransi, memiliki kesulitan dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan terkadang memiliki gangguan pada control impulsnya (Eduardo et al., 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Cha & Seo, (2018) mengatakan bahwa berdasarkan latar belakang pendidikan maupun pendapatan orang tua, menunjukkan para remaja memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang tinggi dengan skor 41,78% dan bagi kelompok dengan pendapatan orang tua berkisar Rp1.000.000-Rp2.500.000 memiliki skor 38,23%. Hal ini membuktikan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan remaja dan status ekonominya maka semakin tinggi pula tingkat penggunaan *smartphone* (Cha & Seo, 2018).

Menurut penelitian Liu dan kawan-kawan (2017) ciri-ciri awal terjadinya adiksi *smartphone* adalah: (1) kehilangan kendali atas penggunaan

telepon pintar; (2) ketergantungan psikologis pada telepon pintar; (3) gejala penarikan, terutama gejala psikologis seperti kegelisahan; dan (4) serangkaian efek buruk pada kesehatan mental dan fisik individu (Meng, 2023). Menurut penelitian Isrofin & Munawaroh (2021) individu yang mengalami adiksi *smartphone* cenderung lebih mengabaikan lingkungannya dan akan melakukan perilaku *phubbing* ketika di lingkungan sosial. Hal ini disebabkan karena individu tersebut akan merasa lebih senang dengan dunianya di dunia maya sehingga cenderung mengabaikan orang lain di sekitarnya (Isrofin & Munawaroh, 2021). Dengan demikian adiksi *smartphone* ini merupakan salah satu faktor terbesar terjadinya *phubbing* pada individu.

Selain adiksi *smartphone* yang memiliki pengaruh terhadap *phubbing*, kecenderungan bosan atau dapat disebut dengan *boredom proneness* merupakan salah satu hal yang menjadi faktor penyebab terjadinya perilaku *phubbing*. Dalam penelitian Gao, Liu, Shen, Fu, Li, & Xu Li (2023) mengatakan bahwa *boredom proneness* atau kecenderungan bosan merupakan suatu hal yang berperan aktif dalam munculnya perilaku *phubbing* (Gao et al., 2023).

Menurut AA Struk, J. Carriere, dan JA Cheyne (2015) *boredom proneness* atau kecenderungan kebosanan merupakan ketidakmampuan individu untuk mencapai suatu kepuasan yang dibutuhkan dan dalam hal ini disebabkan karena rangsangan dari dalam diri maupun dari luar diri individu tidak ada, sehingga menunjukkan kesulitan fokus secara terus-menerus, gairah diri yang rendah, dan kurangnya motivasi diri (Lv, 2023). Individu yang mengalami kebosanan seringkali membuka ponselnya sebagai cara untuk menghilangkan kebosannya, semakin sering membuka ponselnya secara tidak sadar juga individu tersebut mulai ketergantungan terhadap ponselnya. Individu yang mengalami kebosanan dapat dilihat dari kepribadian didalam dirinya, sedangkan state boredom lebih ditentukan karena faktor eksternalnya (Rosdiana et al., 2023). Dalam penelitian Al-Saggaf et al., (2019) *boredomm proneness* merupakan salah satu penyebab tingginya frekuensi *phubbing* pada individu (Al-Saggaf et al., 2019)

Kebosanan dalam ilmu psikologi dibagi menjadi dua yaitu *state boredom* (kebosanan karena situasi), dan *boredom proneness*. Dengan semakin majunya teknologi *boredom proneness* juga semakin banyak yang mengalaminya khususnya bagi para remaja yang mulai bergantung dengan ponselnya. Hal ini dikarenakan para remaja yang merasa bosan dengan aktivitas yang dijalannya sehari-hari, membuat para remaja tersebut mulai menggunakan ponsel untuk menghilangkan rasa bosan yang dialaminya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Amiro & Laka, (2023) ditemukan adanya pengaruh signifikan antara *boredom proneness* dan perilaku *phubbing*. Arah hubungan yang ditemukan bersifat positif, yang berarti bahwa semakin tinggi tingkat *boredom proneness* seseorang, maka semakin tinggi pula kecenderungannya untuk melakukan *phubbing*. Dalam penelitian Gao et al., (2023) juga menyatakan bahwa *boredom proneness* secara positif dapat memprediksi *phubbing*.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, dimana remaja sebagai bagian dari generasi digital, dengan segala karakteristiknya berpotensi mengalami adiksi *smartphone* dan *boredome pronenes* yang pada akhirnya berpotensi menimbulkan perilaku *phubbing*. Dengan demikian, perilaku *phubbing* yang kerap dilakukan remaja bukan hanya sekadar kebiasaan penggunaan perangkat digital, melainkan merupakan cerminan dari dinamika psikologis dan sosial yang terjadi pada masa perkembangan mereka. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa penelitian ini penting dilakukan guna memahami bagaimana adiksi *smartphone* dan *boredom proneness* berpengaruh terhadap perilaku *phubbing* di kalangan remaja, khususnya siswa sekolah menengah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas maka, peneliti akan meneliti tentang adiksi *smartphone*, dan *boredom pronenesss* terhadap *phubbing* pada siswa. Adapun pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran adiksi *smartphone*, *boredom pronenesss* dan *phubbing*?

2. Apakah ada pengaruh adiksi *smartphone* terhadap *phubbing*?
3. Apakah ada pengaruh *boredom proneness* terhadap *phubbing*?
4. Apakah ada pengaruh adiksi *smartphone* dan *boredom proneness* terhadap *phubbing*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus kajian diatas yang telah diuraikan, maka adapun tujuan dari penelitian ini yang ingin peneliti capai diantaranya:

1. Mengetahui gambaran adiksi *smartphone*, *boredom proneness*, dan *phubbing* secara konseptual.
2. Mengetahui pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* pada siswa.
3. Mengetahui pengaruh *boredom proneness* terhadap perilaku *phubbing* pada siswa.
4. Mengetahui pengaruh adiksi *smartphone* dan *boredom proneness* terhadap perilaku *phubbing* pada siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi penambahan ilmu dibidang psikologi. Peneiti juga berharap dengan adanya penelitian ini dapat menjadikan referensi terkait adiksi *smartphone* dan *boredom proneness* terhadap *phubbing* bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi motivasi bagi para siswa untuk mengurangi penggunaan ponsel yang dapat menyebabkan munculnya perilaku *phubbing*. Serta peneliti berharap para siswa mau melakukan aktivitas baru untuk menghilangkan rasa bosan selain dengan bermain ponsel.

b. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bagi para staff sekolah untuk mengetahui bahaya akan penggunaan ponsel secara berlebihan bagi kehidupan sosial siswa dan sekolah mampu memberikan edukasi mengenai manajemen waktu penggunaa ponsel yang cukup.

c. Bagi Orang Tua

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bagi para orang tua untuk peduli tentang penggunaan ponsel pada keseharian anak, dan diharapkan untuk orang tua turut andil dalam mencarikan aktivitas-aktivitas baru bagi anak agar anak tidak merasa bosan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan agar bisa menjadi acuan yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya dan dapat menjadi referensi dibidang ilmu psikologi khususnya pada tema terkait adiksi *smartphone* dan *boredom proneness* terhadap *phubbing*.