

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Didapati hasil analisis deskriptif dari variabel *phubbing* 51 responden (65%) memiliki perilaku *phubbing* yang sedang, dari jumlah keseluruhan 108 siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa, sebagian besar responden memiliki perilaku *phubbing* yang sedang.
2. Didapati hasil analisis deskriptif dari variabel adiksi *smartphone* 64 responden (59%) memiliki adiksi *smartphone* yang sedang, dari jumlah keseluruhan 108 siswa. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memiliki adiksi *smartphone* yang sedang.
3. Didapati hasil analisis deskriptif dari variabel *boredom proneness* 72 responden (67%) memiliki *boredom proneness* yang sedang, dari jumlah keseluruhan 108 siswa. Dari hasil analisis yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa sebagian responden memiliki *boredom proneness* yang sedang.
4. Pengaruh adiksi *smartphone* terhadap *phubbing* menunjukkan nilai koefisien regresi sebesar $\beta = 0,070$ dengan tingkat signifikansi $p = 0,000$. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa adiksi *smartphone* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku *phubbing*.
5. Pengaruh variabel *boredom proneness* terhadap *phubbing* diperoleh hasil yang signifikan dengan nilai $\beta = 0,122$ dan $p = 0,000$, yang menunjukkan bahwa variabel ini berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku *phubbing*.
6. Adiksi *smartphone* dan *boredom proneness* berpengaruh positif secara signifikan terhadap *phubbing*. Kedua variabel independen tersebut memberikan pengaruh sebesar 66% terhadap perilaku *phubbing* $R^2 = 0,845$; $F = 286,961$; $p < 0,000$.

B. Saran

Saran penulis bagi peneliti selanjutnya adalah:

1. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat meneliti lebih dalam mengenai pengaruh adiksi *smartphone* terhadap *phubbing*, agar dapat mengetahui *phubbing* akan terpengaruh terhadap adiksi *smartphone* jika dalam kondisi seperti apa.
2. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih dalam mengenai pengaruh *boredom pronenes* terhadap *phubbing*, dan meneliti cara untuk pencegahan dini mengurangi *boredom pronenes*.
3. Peneliti selanjutnya juga dapat meneliti variabel *phubbing* dengan variabel-variabel independen yang lain.
4. Peneliti selanjutnya bisa menggunakan ketiga variabel ini untuk meneliti subjek yang berbeda, seperti kepada para mahasiswa ataupun kepada siswa SMA.

Saran peneliti bagi sekolah adalah:

1. Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk menyusun program literasi digital dan penggunaan ponsel yang sehat.
2. Membantu guru bimbingan konseling dalam merancang kegiatan preventif terhadap perilaku *phubbing* di kalangan siswa.

Saran peneliti bagi guru adalah:

1. Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam memahami dinamika perilaku siswa dalam proses pembelajaran.
2. Dapat digunakan untuk membangun pendekatan pedagogis yang lebih adaptif terhadap kebiasaan siswa menggunakan teknologi.

Saran peneliti bagi Siswa adalah:

1. Menumbuhkan kesadaran akan pentingnya keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial secara langsung.
2. Membantu siswa untuk lebih bijak dalam menggunakan ponsel dan mengelola rasa bosan dengan aktivitas yang lebih positif.