



Dampak Psikologis Perilaku Phubbing Dalam Berinteraksi Sosial Pada Mahasiswa

Psychological Impact of Phubbing Behavior in Social Interaction On College Student

Ausani Silmi & Eryanti Novita

Fakultas Psikologi Universitas Medan Area

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang dampak psikologis dari perilaku phubbing dalam berinteraksi sosial pada Mahasiswa Universitas Medan Area, dua diantaranya dari angkatan 2018 dan satu angkatan 2019. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif menggunakan metode fenomenologi guna memperdalam dalam interaksi sosial seseorang ketika menghadirkan smartphone ditengah interaksi berlangsung secara tatap muka yang memunculkan perilaku phubbing. Serta mencari faktor penyebab perilaku phubbing, a dampak dari pelaku phubbing dan juga korban dari pelaku phubbing. Responden penelitian berjumlah tiga mahasiswa. Dua diantaranya adalah sebagai phubber atau pelaku dan satu diantaranya adalah korban atau disebut phubbe. Hasil penelitian ini menunjukkan adapun faktor penyebab perilaku phubbing adalah kecanduan smartphone, kecanduan internet, kecanduan media sosial, kecanduan game online, dan tidak ada kontrol atau batas waktu dalam penggunaan smartphone. Kontak sosial yang dihasilkan pelaku adalah dominan kontak sosial negatif. Pelaku cenderung rawan ketika mengimitasi salah satu orang terdekat dan kehilangan kontrol saat setelah mengimitasi, sehingga hilangnya etika saat berinteraksi sosial secara langsung dan mengikis sifat simpati dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Adapun dampak dari perilaku ini adalah merusak kualitas hubungan, penurunan mood saat berinteraksi sosial, tidak fokus, merasa diabaikan, dan merasa tidak dihargai.

Kata Kunci: Phubbing; Interaksi Sosial; Dampak Psikologis

Abstract

The purpose of this study was to find out about the psychological impact of phubbing behavior in social interaction on Medan Area University Students, two of them from the 2018 class and one class 2019. This research is a type of qualitative research using phenomenological methods to deepen one's social interaction when presenting a smartphone in the middle. The interaction takes place face-to-face which leads to phubbing behavior. As well as looking for factors that cause phubbing behavior, the impact of phubbing perpetrators and also victims of phubbing perpetrators. The research respondents were three students. Two of them are phubber or perpetrators and one of them is a victim or called phubbe. The results of this study indicate that the factors that cause phubbing behavior are smartphone addiction, internet addiction, social media addiction, online game addiction, and no control or time limit in smartphone use. The social contact generated by the actor is the dominant negative social contact. Perpetrators tend to be vulnerable when imitating one of the closest people and lose control when after imitating, so that the loss of ethics when interacting directly socially and erodes the nature of sympathy and sensitivity to the surrounding environment. The impact of this behavior is to damage the quality of relationships, decrease mood when interacting socially, not focus, feel neglected, and feel unappreciated.

Keywords: Phubbing; Social Interaction; Psychological Impact

How to Cite: Silmi, A. & Novita, E. (2022). Dampak Psikologis Perilaku Phubbing Dalam Berinteraksi Sosial Pada Mahasiswa. *JOUSKA: Jurnal Ilmiah Psikologi, 1(1) 2020: 25-35,*

PENDAHULUAN

Manusia sering kali disebut sebagai makhluk sosial. Dimana setiap manusia membutuhkan manusia lainnya untuk melangsungkan kehidupan, salah satunya dengan cara berinteraksi sosial (Stolley, 2005). Interaksi Sosial adalah hubungan antar perorangan atau interaksi dengan kelompok-kelompok manusia (Soekanto, 2012). Pada dasarnya interaksi sosial sebuah proses hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi, baik antarindividu, antarindividu dengan kelompok, maupun antar kelompok dengan kelompok dalam kehidupan masyarakat. Atrizka, Afifa & Dalillah (2020); Natalia & Atrizka (2020) & Tandiono, Atrizka & Akbar (2020) menyebutkan bahwa manusia dalam kehidupan sehari-hari tidaklah lepas dari hubungan satu dengan yang lain. Pada dasarnya manusia tidak dapat menjalankan kehidupan dengan seorang diri, sehingga manusia membutuhkan manusia lainnya dalam kelangsungan kehidupannya.

Hal ini dapat dilakukan untuk melangsungkan kehidupan manusia dengan yang lainnya melalui cara berkomunikasi, yang dimana dalam komunikasi terjadilah interaksi (Barus et al. 2020; Dewi & Dalimunthe, 2019; Dewi & Alfita, 2015). Semakin baik interaksi maka semakin baik pula hubungan yang terjadi antar sesama (Ester et al. 2020; Gaol & Aziz, 2013; Mirza et al. 2018; Silitonga et al. 2020; Putra et al., 2020). Namun, seiring berkembangnya teknologi interaksi sosial manusia yang idealnya harus bertatap muka sekarang tidak harus bertatap muka (Syifa, 2020). Interaksi antar manusia pun kini secara perlahan tergantikan dengan interaksi manusia dan lebih memilih menghabiskan waktu bermain gawai atau smartphone dibandingkan berinteraksi langsung (Atrizka et al. 2022; Aziz & Ginting, 2011; Ester et al. 2020; Mirza & Atrizka, 2020; Natalia & Atrizka, 2020; Oktariani et al. 2020; Putra et al. 2019; Silitonga et al. 2020).

Seiring perkembangan fitur-fitur yang terdapat di smartphone menarik banyak perhatian masyarakat (Syifa, 2020). Smartphone menjadi benda yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat dan menjadi kebutuhan dasar manusia (Dewi, 2017; Dewi, 2018; Dalimunthe et al. 2020; Saraswaty & Dewi, 2020). Mayoritas para pengguna smartphone adalah kalangan remaja dan dewasa yang pada umumnya berusia 21 sampai 30 tahun (Karuniawan & Cahyanti, 2013). Menurut Eickson (Karuniawan & Cahyanti, 2013) pada masa remaja menuju dewasa, seseorang belum memiliki identitas ego, cenderung berkelompok pada seusianya dan belum memiliki emosi yang stabil (Aziz, 2020; Atrizka et al. 2020; Ginting & Aziz, 2014; Lubis & Aziz, 2016; Selly & Atrizka, 2020; Yuslan et al., 2020). Pada masa tersebut, sesuai dengan usia dalam pendidikan yang pada mayoritasnya adalah sedang duduk di bangku perkuliahan (Karuniawan & Cahyanti, 2013).

Menurut Syifa (2020) juga salah satu yang paling sering menggunakan smartphone adalah remaja awal sampai remaja akhir yaitu siswa dan mahasiswa (Aziz, 2015; Dewi, 2012; Dewi et al. 2020; Dewi et al. 2021; Lubis & Aziz, 2014; Siregar & Aziz, 2019; Sulistyaningsih & Aziz, 2016). Dalam dunia pendidikan, smartphone menjadi salah satu penunjang mempermudah pembelajaran terutama dikalangan mahasiswa (Syifa, 2020). Fasilitas kemudahan pada smartphone dapat menjadikan seorang mahasiswa tidak merasakan adanya dampak negatif dari penggunaan smartphone (Aziz & Hasmayni, 2019; Enjelita et al. 2019; Zahara et al. 2019). Mahasiswa sebagai pengguna smartphone hanya berpikir secara sederhana, tidak peduli terhadap pengelolaan kehidupan pribadi dan kehidupan sosialnya (Karuniawan & Cahyanti, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian (Pratiwi, Meytri, & Patriana, 2019) pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya Inderalaya (Aziz, 2010; Nafeesa et al. 2015; Sarinah & Aziz, 2020).

menunjukkan dampak positif dari penggunaan smartphone sebagai media komunikasi dengan orang jauh, sumber mendapatkan informasi yang mendukung perkuliahan hingga mendukung jalannya bisnis. Namun pada lingkungan sosial berdampak negatif yaitu kurangnya interaksi sosial dan kepedulian dengan orang sekitar akibat banyaknya waktu yang dihabiskan untuk menggunakan smartphone (Aziz & Siswanto, 2018; Dalimunthe et al, 2019; Badri & Aziz, 2011; Simorangkir et al. 2014).

Dalam interaksi sosial ada istilah phubber didefinisikan sebagai seseorang yang memulai phubbing terhadap lawan bicaranya, sedangkan phubbe adalah seorang korban dari pelaku phubbing (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Perilaku phubbing pada awalnya hanya sebagai pelarian ketika pelaku phubbing (phubber) merasa tidak nyaman dalam suatu kondisi tertentu,

seperti bosan, menjaukan dari lawan bicara dengan sengaja, tidak memiliki aktivitas, ketika dalam kendaraan umum, mengantri, dan sebagainya (Syifa, 2020).

Phubbing gabungan dari dua kata yaitu phone dan snubbing, phubbing digambarkan sebagai individu yang adiksi dengan gawai atau smartphone yang membuat seseorang tidak memiliki etika ketika melakukan percakapan dengan tatap muka dan menghindari komunikasi antar pribadi (Karadağ, et al., 2016). Shareen Pathak dalam (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018) menyatakan pada awalnya istilah phubbing muncul ketika kampanye penyalahgunaan smartphone dalam situasi sosial oleh Macquarie Dictionary. Berdasarkan hasil awal observasi dan wawancara tidak terstruktur kepada responden I penelitian pada tanggal 20

Desember 2020 dengan salah satu mahasiswa Universitas Medan Area jurusan Psikologi sebagai berikut

“Keseharian aku emang main hp sih, kadang gak lihat waktu juga tapi leih banyak main hp. Kalau dipikir-pikir setengah hari itu main hp, karena gada lagi yang dikerjakan yah main hp. Yang sering aku mainkan itu instagram, whatsapp, youtube, kayak udah keseharian aja. Terkadang aku sadar ketika kawan aku negur aku untuk menyimpan hp ku dulu pas lagi ngumpul tapi terkadang aku gak sadar pas mereka ngobrol tanpa di tegur aku main hp”

Hal ini sama yang diungkapkan Karadağ dkk perilaku phubbing muncul diakibatkan kecanduan ponsel, media sosial, internet, dan game online. Dan juga Menurut penelitian University of Oxford yang dikutip dalam Sativa (2017) mengenai durasi ideal untuk melakukan aktivitas online dalam sehari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit. Jika di atas 4 jam 17 menit, maka smartphone dianggap mampu mengganggu kinerja otak.

Kecanduan penggunaan ponsel berasal dari efek kecanduan internet dan fear of missing out (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Menurut Zaphiris (Vetsera & Sekarasih, 2019) saat melakukan komunikasi sembari menggunakan ponsel komunikasi tatap muka dapat mengalami komunikasi distraksi, dikarenakan individu mengalami kesulitan ketika harus membagi

konsentrasi bila dihadapkan dengan dua atau lebih beban mental. Komunikasi yang terganggu salah satu dampak perilaku phubbing. Hal ini didukung hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Informan I pada hari Minggu, 20 Desember 2020 sebagai berikut :

“Waktu kami ngumpul dia lebih sering memainkan hpnya, daripada nimbrung. Dia sering mengulang percakapan kami yang sudah lewat. Terus kalau kami lagi deep talk gitu dia jarang ngasih solusi atau nimbrung gitu, itu pun dia terkadang gak peduli gitu.”

Dampak phubbing dalam interaksi sosial dapat mengurangi kualitas hubungan dan merusak emosional yang di dapat dari interaksi sosial (Dwyer, Kushlev, & Dunn, 2017). Hal ini juga didukung dari hasil wawancara peneliti kepada responden III pada hari Minggu, 20 Desember 2020 sebagai berikut :

“Pernah waktu itu orang tua aku datang ke kontrakan aku, nah aku punya teman PKL aku tiga orang, dua orang ini aku kurang dekat hanya kenal karena PKL nah satu orang ini temen dekat aku. Posisinya mereka datang ke kos aku tapi yang menyapa orang tua aku itu malahan teman kenalan dari PKL itu bukan temen dekat aku ini, dia Cuma sibuk sama hpnya malahan gak ada basa-basi sama orang tua aku.”

Berdasarkan fenomena yang terjadi bahwa phubbing berdampak pada interaksi sosial yang sedang berlangsung. Peneliti terinspirasi untuk

meneliti dampak psikologis phubbing dari kalangan mahasiswa Universitas Medan Area Fakultas Psikologi, dimana mahasiswa memiliki banyak waktu dengan menggunakan ponsel untuk mengakses informasi. Dikarenakan fenomena tersebut banyak terjadi dikalangan mahasiswa untuk itu peneliti melakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak dari perilaku phubbing terhadap kehidupan sosial mahasiswa, karena peneliti menemukan beberapa dampak di kehidupan sosial terutama pada kehidupan sosial mahasiswa. Adapun responden yang akan diteliti merupakan orang-orang yang melakukan phubbing dan korban dari pelaku phubbing. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologi guna memperdalam dampak dari perilaku phubbing tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang bertujuan memperdalam dampak dari perilaku *phubbing* tersebut. Adapun responden pada penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Medan Area Fakultas Psikologi. Responden terdiri dari 2 pelaku perilaku *phubbing* atau *phubber* dan satu korban dari perilaku *phubbing* atau disebut *phubbe*. Pengumpulan data pada penelitian ini melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kehadiran *smartphone* yang hadir dimana saja membuat perilaku *phubbing* menjadi kejadian yang tak terhindarkan, seperti makan di sebuah restoran, setiap meja terganggu oleh *smartphone* dibandingkan menghabiskan waktu berkualitas dengan pasangan makan malamnya (David & Roberts, 2017). Namun kehadiran *smartphone* juga mempermudah kegiatan interaksi manusia dari jarak jauh. Seperti pernyataan responden YS dan AF merasa terbantu adanya *smartphone* dapat menghubungkan dengan orang terdekat lewat media.

Dalam kehidupan sosial, manusia adalah makhluk sosial yang dimana manusia membutuhkan manusia lainnya untuk melangsungkan kehidupan. Begitu pula dengan mahasiswa, harus saling berinteraksi dengan sesama mahasiswa lainnya untuk memperoleh suatu kerja berupa informasi perkuliahan, hubungan, memenuhi kebutuhan, dan lain sebagainya. Menurut (Stolley, 2005) Interaksi sosial adalah hubungan individu dengan individu lainnya dengan cara melakukan komunikasi, observasi, mendengarkan, menilai situasi, dan mengevaluasi.

Adapun dampak penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat memunculkan perilaku *phubbing* saat interaksi sosial berlangsung secara face to face. Menurut Young and Rogers (Alrasheed & Aprianti, 2018) mengungkapkan bahwa kriteria kecanduan *smartphone* yaitu tidak mengenal waktu ketika bermain *smartphone*, terlalu memikirkan *smartphone*, kurangnya kontrol diri dan merasa cemas jika tidak menggunakan *smartphone*. sama halnya yang dialami oleh responden AF dan YS dimana

mereka tidak ada batasan waktu dalam bermain, merasa hampa jika tidak bermain *smartphone* dan kurangnya kontrol diri saat bermain *smartphone*.

Responden AF menyatakan bahwa ia tidak memainkan *smartphone* ketika ia tidur, walaupun daya baterai ponsel nya habis ia memiliki *smartphone* cadangan untuk melakukan kegiatan *fangirling* dan juga bermain game khusus idol yang ia sukai melalui fitur media sosial.

Fangirling merupakan sekumpulan gadis melakukan kegiatan seorang penggemar untuk mengikuti perkembangan idol yang disukai. Sedangkan YS mengakses semua fitur yang ada di *smartphone*, mulai dari Youtube, Whats App, Instagram, dan juga Game Online. Responden YS juga bermain game online hingga larut malam. Perilaku kedua responden sejalan dengan teori Karadağ dkk (2016) yang dimana perilaku tersebut merupakan faktor penyebab *phubbing*,

Adapun faktor penyebab *phubbing* menurut Karadağ dkk (2016) adalah kecanduan ponsel, kecanduan internet, kecanduan media sosial, dan kecanduan game online. Dikarenakan perilaku *phubbing* yang dimunculkan oleh AF dan YS membuat lawan bicaranya harus mengulang perkataan mereka karena responden lebih fokus dengan *smartphone* yang ia mainkan. Interaksi sosial yang dialami kedua responden mengalami distraksi dan disfungsi sosial yaitu gangguan dalam berkomunikasi secara tatap muka, dan fungsi-fungsi sosial mahasiswa tidak berjalan dengan baik. Menurut DeVito (Hanika, 2015) 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. Menurut (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016) salah satu penyebab dari *phubbing* yaitu FoMo atau fear of missing out yaitu takut ketinggalan suatu informasi

Hal ini sejalan dengan pendapat Zaphiris (Vetsera & Sekarasih, 2019) saat melakukan komunikasi sembari menggunakan ponsel komunikasi tatap muka dapat mengalami komunikasi distraksi, dikarenakan individu mengalami kesulitan ketika harus membagi konsentrasi bila dihadapkan dengan dua atau lebih beban mental. Sekalipun penggunaan *smartphone* saat

berinteraksi berlangsung secara tatap muka dianggap wajar oleh responden tetapi perilaku kedua responden membuat orang terdekat merasa tidak dihargai dan juga mengabaikan responden ketika memulai menyibukkan diri dengan smartphone. Responden melakukan hal tersebut bukan hanya dilingkungan pertemanannya, saat dilingkungan keluarga, perkuliahan, saat dosen menerangkan bahkan mereka melakukan tindakan phubbing.

Berbeda dengan responden MD dimana responden tersebut merupakan korban dari phuber atau disebut phubbe. Dalam keseharian MD, ia berusaha membatasi dalam penggunaan smartphone. Responden memberi batas waktu 5 jam sehari untuk mengakses smartphone.

Menurut paparan responden MD, ia selalu tidak memainkan smartphone saat berinteraksi langsung. Adapun perilaku

phubbing yang ia dapat berasal dari teman dekatnya dan juga berasal dari lingkungan keluarganya. MD merasa hal ini berdampak kepada dirinya. Hal pertama yang ia rasakan dari temannya yang melakukan perilaku tersebut adalah merasa diabaikan, kesepian, hilangnya mood saat berinteraksi dengan teman tersebut hingga hilangnya hubungan pertemanan.

Begitu juga dilingkungan keluarga responden, ia mendapatkan perilaku tersebut berasal dari ibunya. Setiap ia pulang kampung ia merasa diabaikan dan tidak dianggap. Karena ibunya fokus dengan media sosial, sebelum hadirnya smartphone ibu responden adalah tempat bercerita responden, semenjak

hadirnya smartphone responden merasa ibunya tidak fokus dan seasyik dulu saat bercerita. Hal ini sejalan dengan pendapat Chotpitayasunondh & Douglas (2018) dampak psikologis dari phubbing mengurangi kualitas hubungan, penurunan mood, makna keberadaan, dan merusak emosional dari interaksi sosial.

Dampak perilaku phubbing yang dirasakan oleh kedua pelaku responden memiliki kesamaan yaitu merasa ketinggalan, tidak dilibatkan dalam pembicaraan lawan bicara, merasa diabaikan, dan diabaikan. Mereka yang melakukan phubbing juga merasakan dampak dari perilaku mereka sendiri. Adapun penyebab perilaku mereka dikarenakan tidak adanya kontrol dari penggunaan smartphone hingga membuat ketergantungan sehingga spontanitas ketika menghadirkan smartphone ditengah

interaksi berlangsung. Hal ini berdampak pada individu yang ketergantungan smartphone sehingga menimbulkan kehidupan yang mengisolasi dari lingkungan dan menutup diri (David & Roberts, 2017). Begitu juga dengan responden AF dan YS menarik diri dari lingkungan dengan cara bermain smartphone saat interaksi berlangsung.

SIMPULAN

Penelitian ini yang terinspirasi dari berbagai fenomena sekarang yang dimana suatu momen yang berharga saat berinteraksi sosial berlangsung terganggu oleh kehadiran smartphone yang mengakibatkan perilaku phubbing hal yang wajar bagi pelaku. Berdasarkan hasil penelitian kualitatif fenomenologi dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat diambil adalah faktor penyebab perilaku phubbing yaitu kecanduan smartphone, media sosial, internet, game online, juga fear of missing out atau takut ketinggalan informasi, dan kurangnya kontrol diri. Kedua responden lebih banyak menghabiskan waktu bermain smartphone dan tidak memiliki batas dalam menggunakan smartphone.

Adapun dampak positif dari penggunaan smartphone memudahkan mahasiswa mengakses informasi tentang perkuliahan, tugas, dan juga berhubungan sosial jarak jauh. Tetapi juga memiliki dampak negatif yaitu menunda pekerjaan, memunculkan perilaku phubbing. Kontak sosial pelaku phubbing cenderung negatif. Kedua responden juga mendapati kendala ketika salah satu teman bicaranya

menggunakan smartphone, mereka mengimitasi perilaku tersebut dan kehilangan kontrol saat menggunakan smartphone. Simpati kedua responden juga kurang terhadap lawan bicaranya dikarenakan mereka merasa lebih tertarik dengan smartphone yang mereka miliki. Hingga mengikis etika kedua responden ketika berinteraksi secara langsung.

Perilaku kedua responden juga berdampak dengan mereka mulai dari merasa tidak dilibatkan, merasa ketinggalan pembicaraan, hilangnya pertemanan, menarik diri dari lingkungan sosial, merusak kualitas interaksi sosial, dan juga merasa tidak dihargai. Sama halnya dengan

korban dari pelaku atau disebut phubbe, responden MD juga merasa kehadirannya tidak dianggap oleh orang terdekat, merasa kesepian, penurunan mood saat berinteraksi dan juga merasa tidak dihargai.

Oleh karena itu peneliti menghimbau agar tidak kehilangan disfungsi sosial dan juga mengikis etika, dan kepekaan yang ada pada diri kita terhadap lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alrasheed, K. B., & Aprianti, M. (2018). Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja. *Jurnal Sains Psikologi* .
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior* .
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology* .
- CİZMECİ, E. (2017). DISCONNECTED, THOUGH SATISFIED:. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* .
- David, M. E., & Roberts, J. E. (2017). Phubbed and Alone: Phone Snubbing, Social Exclusion, and Attachment to Social Media. *Journal of the Association for Consumer Research* .
- Dwyer, R. J., Kushlev, K., & Dunn, E. W. (2017). Smartphone use undermines enjoyment of face-to-face social interactions. *Journal of Experimental Social Psychology* .
- Hanika, I. M. (2015). FENOMENA PHUBBING DI ERA MILENIA. *Jurnal Interaksi* .
- Hepilita, Y., & Gantas, A. A. (2018). HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DENGAN GANGGUAN POLA TIDUR PADA ANAK USIA 12 SAMPAI 14. *Jurnal Wawasan Kesehatan* .
- Karadağ, E., Erzen, E. E., Tosuntaş, Ş. B., & Culha, İ. (2015). Determinants of Phubbing, Which is the Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model. *Journal of Behavioral Addictions* .
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., et al. (2016). The Virtual World’s Current Addiction: Phubbing. *ADDICTA: THE TURKISH JOURNAL ON ADDICTIONS* .
- Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan antara Academic Stress dengan Smartphone. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental* .
- Pratiwi, A., Meytri, D. I., & Patriana, O. (2019). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN TEKNOLOGI GADGET TERHADAP. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi* .
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif : Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Reza, I. F. (2018). Dimensions of Phubbing Among Moslem Adolescents in Revolution Industry 4.0 : Perspective Mental Health. *PROCEEDING of International Conference: International Conference of Mental Health, Neuroscience, and Cyberpsychology* .
- Roberts, J. A., & David, M. E. (2016). My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing. *Computers in Human Behavior* .
- Setiadi, E. M., & Kolip, U. (2011). *Pengantar Sosiologi : Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial : Teori, Aplikasi, Dan Pemecahannya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Stolley, K. S. (2005). *The Basic Of Sociology*. London: Greenwood Press.a
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Supratiknya, A. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dalam Psikologi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Anggota APPTI.
- Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan smartphone, prokrastinasi akademik, dan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling* .
- Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan smartphone, prokrastinasi akademik, dan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling* , 84.

- Thaeras, F. (2017, Juli 14). 'Phubbing', Fenomena Sosial yang Merusak Hubungan. Dipetik Mei 31, 2020, dari [cnnindonesia: https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170714134144-277-227920/phubbing-fenomena-sosial-yang-merusak-hubungan](https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170714134144-277-227920/phubbing-fenomena-sosial-yang-merusak-hubungan)
- Vetsera, N. R., & Sekarasih, L. (2019). Gambaran Penyebab Perilaku Phubbing Pada Pelanggan Restoran. *Jurnal Psikologi Sosial*.
- Waluya, B. (2009). *Sosiologi : Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat Kelas X Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: PT. Pribumi Mekar.
- Widianti, W. (2009). *Sosiologi 1 : untuk SMA dan MA Kelas X*. Bandung: Habsa Jaya.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Ester, E., Atrizka, D., & Putra, A. I. D. (2020). Peran Self Disclosure terhadap Resiliensi pada Remaja di Panti Asuhan. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*, 3(2), 119-125
- Atrizka, D., Afifa, A., & Dalillah, Y. (2020). Komitmen Organisasi Ditinjau Dari Kepuasan Kerja Pada Karyawan PT. Pegadaian (Persero) Cabang Medan. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 9(3), 225-236
- Tandiono, D. R., Atrizka, D., & Akbar, R. N. (2020). Disiplin Ditinjau dari Konsep Diri pada Siswa SMA Ahmad Yani Kota Medan. *Insight: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 16(2), 238-252
- Natalia, K., & Atrizka, D. (2020). Career Development Reviewed from Self-Efficacy on Life Insurance Employees. *Journal of Business, Management, & Accounting*, 2(2), 193-196
- Putra, H. N., Putra, A. I. D., & Diny, A. (2019). Body dissatisfaction ditinjau dari social comparison pada siswi sekolah menengah atas. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 2(1), 1-1
- Silitonga, K. A. A., Ahmad, F., Simanjuntak, C. W., & Atrizka, D. (2020). Exploring the nexus between the HR practices and work engagement: The mediating role of Job Demand. *Systematic Reviews in Pharmacy*, 11(7), 342-351
- Mirza, R., & Atrizka, D. (2018). Kepuasan Kerja Ditinjau dari Adversity Quotient dan Work Family Conflict pada Perawat Wanita yang Telah Menikah di Rumah Sakit Umum Daerah Dr. RM. Djoelham Binjai. *Jurnal Diversita*, 4(2), 119-126.
- Atrizka, D., Saputri, A., Sibarani, A. S. L., & Sugiharto, A. (2020). Hubungan antara Konformitas terhadap Intensi Membeli Online pada Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan. *Jurnal Diversita*, 6(2), 251-259.
- Selly, S., & Atrizka, D. (2020). AGRESIVITAS REMAJA DITINJAU DARI KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA PADA SISWA-SISWI SMA YOS SUDARSO MEDAN. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 18(01)
- Yustan, J., Atrizka, D., & Putra, A. I. D. (2019). Organizational Citizenship Behavior Ditinjau dari Komitmen Organisasi pada Guru di Sekolah Swasta Methodist-2 Medan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 2(1), 83-92
- Atrizka, D., Pratama, I., Pratama, K., & Suharyanto, A. (2022). Edukasi Masyarakat Lingkungan VIII Titi Kuning Dalam Mendampingi Anak Belajar Daring. *Pelita Masyarakat*, 3(2), 118-124
- Dewi, S. S., & Dalimunthe, H. A. (2019). The Effectiveness of Universal Design for Learning. *Journal of Social Science Studies*, 6(1), 112-123
- Barus, R. K. I., Dewi, S. S., & Khairuddin, K. (2020). Komunikasi Interpersonal Tenaga Kerja Indonesia dan Anak. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(2), 369-376
- Dewi, S. S., & Alfita, L. (2015). Perbedaan prokrastinasi akademik antara mahasiswa yang berpacaran dan tidak berpacaran. *Jurnal Diversita*, 1(1)
- Dewi, S. S. (2018). Kecerdasan Emosional dalam Tradisi Upa-Upa Tondi Etnis Mandailing. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 4(1), 79-85
- Dalimunthe, H. A., Dewi, S. S., & Faadhil, F. (2020). Pelatihan Universal Design for Learning untuk Meningkatkan Efikasi Diri Guru Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu dalam Mengajar. *Jurnal Diversita*, 6(1), 133-142
- Dewi, S. S., & Alfita, L. (2019). Study Identifikasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Diri Remaja Korban Penceraian di SMA Kecamatan Pancur Batu (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area)
- Saraswaty, R., & Dewi, S. S. (2020). Pemberdayaan napi perempuan di LP Tanjung Gusta Kecamatan Medan Helvetia, Medan, Sumatera Utara. *Randang Tana-Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 140-148
- Dewi, S. S. (2017). Hubungan konflik peran ganda dengan ketakutan untuk sukses pada Ibu yang bekerja di PT. Bumi Sari Prima Pematang Siantar. *PSIKOLOGI KONSELING*, 10(1)
- Dewi, S. S., Madjid, A., & Fauzan, A. (2020). The Role of Religiosity in Work-Life Balance. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3(3), 2363-2374.

- Dewi, S. S., Sutrisno, S., Madjid, A., & Suud, F. M. (2021). The Teacher Efficacy in Developing Character Education of Integrated Islamic Schools Students in Indonesia. *Ilkogretim Online*, 20(1)
- Dewi, S. S., Sutrisno, S., & Madjid, A. (2020). THE INTERCONNECTEDNESS OF RELIGIOSITY AND TEACHERS'EFFICACY IN THE CHARACTER EDUCATION IN INDONESIAN ISLAMIC INTEGRATED SCHOOL. *European Journal of Social Sciences Studies*, 5(3)
- Lubis, S. A., & Aziz, A. (2014). Hubungan antara Konsep Diri dan Pusat Kendali (Locus of Control) dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Tanah Jambo Aye Aceh Utara
- Aziz, A. (2015). Pengaruh Dana Alokasi Umum dan Pendapatan Asli Daerah Terhadap Pendapatan Per Kapita Dengan Belanja Modal Publik Sebagai Variabel Intervening (Doctoral dissertation)
- Sulistyaningsih, W., & Aziz, A. (2016). Hubungan Iklim Sekolah dan Motivasi Berprestasi dengan Kebiasaan Belajar pada Siswa MTS Al-Halim Sipogu
- Siregar, F. H., & Aziz, A. (2019). PENGARUH KUALITAS PRODUK DENGAN KEPUTUSAN PEMBELIAN HANDPHONE ANDROID PADA MAHASISWA PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA. *JURNAL TEKNOLOGI KESEHATAN DAN ILMU SOSIAL (TEKESNOS)*, 1(1), 70-76. Aziz, A., & Hasmayni, B. (2019). Hubungan Antara Kepuasan Kerja dengan Komitmen Karyawan PT. Barumon Agro Santoso
- Zahara, C. I., Lubis, L., & Aziz, A. (2019). Hubungan Persepsi Siswa terhadap Konselor dan Sarana Prasarana Bimbingan Konseling dengan Minat Layanan Konseling. *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 1(2), 116-123.
- Enjelita, E., Darmayanti, N., & Aziz, A. (2019). Hubungan Konsep Diri dan Kecerdasan Emosional dengan Stres Kerja pada Pendeta Gereja Batak Karo Protestan di Wilayah Langkat. *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 1(2), 124-137.
- Aziz, A. (2020). Hubungan Antara Kepuasan Kerja Terhadap Organizational Citizenship Behavior (OCB) Pada Karyawan Perum LPPNPI Cabang Medan (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Lubis, L., & Aziz, A. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual dengan Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Menengah.
- Ginting, M. N. K., & Azis, A. (2014). Hubungan antara Lingkungan Belajar dan Manajemen Waktu dengan Motivasi Menyelesaikan Studi. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 6(2), 91-97.
- Aziz, A., & Ginting, M. N. K. (2011). Hubungan Antara Lingkungan Belajar Dan Manajemen Waktu Dengan Motivasi Menyelesaikan Studi Pada Mahasiswa Pascasarjana Yang telah Menikah. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 3(2), 85-92.
- Gaol, M. L., & Aziz, A. (2013). Perbedaan Kompetensi Kepribadian dan Kompetensi Sosial Guru Sd Negeri yang Sudah Sertifikasi dan Yang Belum Sertifikasi. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 5(2), 62-69.
- Oktariani, O., Munir, A., & Aziz, A. (2020). Hubungan Self Efficacy dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Self Regulated Learning Pada Mahasiswa Universitas Potensi Utama Medan. *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 2(1), 26-33.
- Sarinah, S., & Aziz, A. (2010). Hubungan Komunikasi Interpersonal dan Komitmen terhadap Organisasi dengan Kepuasan Kerja Karyawan PT. Perkebunan Nusantara III (PERSERO). *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 2(2), 63-75.
- Aziz, A. (2010). Hubungan komunikasi interpersonal dan komitmen terhadap organisasi dengan kepuasan kerja karyawan PT. Perkebunan Nusantara III (PERSERO). *Jurnal analitika*, 2(2), 82-94.
- Nafeesa, N., Aziz, A., & Hardjo, S. (2015). Gambaran kematangan karir ditinjau dari jenis kelamin pada siswa sekolah menengah kejuruan dan sekolah menengah umum perguruan panca budi Medan. *Psikologi Konseling*, 7(2).
- Aziz, A., & Siswanto, K. A. P. (2018). Hubungan Antara Self Regulated Learning dengan Kematangan Karir pada Siswa SMA. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 10(1), 7-13.
- Badri, M., & Aziz, A. (2011). Pengaruh Locus Of Control dan Harga Diri terhadap Motivasi Kerja Pegawai Dinas Pendidikan Kota Medan. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 3(1), 29-36.
- Simorangkir, N. R., Menanti, A., & Aziz, A. (2014). Kontribusi komunikasi persuasif guru terhadap kepercayaan diri dan motivasi belajar. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 6(2), 68-76.
- Dalimunthe, L. R. I., Lubis, S. A., & Aziz, A. (2019). Hubungan Kecerdasan Emosional dan Kepercayaan Diri dengan Kemandirian Belajar Siswa di SMP Negeri 9 Tebing Tinggi. *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 1(2), 2019.