

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Siswa adalah bagian dari pendidikan yang menempati posisi penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, siswa sebagai kelompok individu memiliki tujuan yaitu untuk meraih cita-cita. Sebagai individu yang belum mencapai dewasa, siswa tentunya membutuhkan arahan serta bimbingan dari orang lain yang lebih dewasa dalam melaksanakan tugas sebagai salah satu masyarakat serta sebagai suatu individu. Pendidikan di Indonesia yang diselenggarakan seperti sekolah memiliki tingkatan, yaitu tingkat SD (Sekolah dasar), SMP (sekolah menengah pertama), SMA (sekolah menengah atas). SMA merupakan sebuah jenjang pendidikan formal di Indonesia yang menyelenggarakan pendidikan umum, jenjang pendidikan ini umumnya diisi oleh remaja yang berusia 15-18 tahun.

Masa remaja sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Piaget (dalam Hurlock, 1980) menjelaskan masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan sama, memasuki masyarakat dewasa ini mempunyai banyak aspek afektif, lebih atau kurang dari usia pubertas. Siswa sebagai seorang remaja yang dimana pada usia ini individu mulai mencoba untuk melakukan eksplorasi diri, pencarian identitas, serta menjalin relasi yang lebih luas dari sebelumnya, dalam menjalankan hal tersebut remaja memerlukan alat penunjang seperti *smartphone*.

Menurut Santrock (2002) remaja usia 15-18 tahun mulai memikirkan tentang hubungan dengan lawan jenis dan eksplorasi identitas yang lebih dominan dibandingkan usia perkembangan sebelumnya, sehingga mereka akan lebih banyak menggunakan ponsel untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Selaras dengan Oksman & Turtianen (2004) yang berpendapat bahwa penggunaan *smartphone* pada remaja SMA dipengaruhi oleh kebutuhan remaja sebagai

identitas mereka guna menjaga hubungan sosialnya dan memperluas jaringan pertemanannya.

Smartphone merupakan alat komunikasi yang kemampuannya mirip seperti komputer, dimana di dalamnya terdapat fitur-fitur canggih yang dapat memudahkan kehidupan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Menurut David Wood (dalam Hanika, 2015) memandang bahwa penemuan teknologi modern seperti *smartphone* menjadikan segala sesuatu lebih mudah. Penggunaanya dapat melakukan banyak hal seperti berinteraksi di media sosial, menelpon, mendengarkan musik, membaca buku digital, hingga reservasi hotel dan belanja secara online yang bisa dilakukan dalam satu waktu. Berbagai aplikasi yang menarik di dalamnya membuat para penggunanya tidak bisa lepas dari perangkat yang satu ini, tak terkecuali masyarakat Indonesia sendiri. Negara Indonesia merupakan negara dengan jumlah pasar *smartphone* terbesar di Asia Tenggara. Pada tahun 2013 total penjualan *smartphone* di Indonesia mencapai 14,8 juta unit, selanjutnya pada tahun 2014 penjualan mencapai 55 juta unit dan diperkirakan akan terus meningkat sekitar 10-15% pada tahun 2015 (tekno.kompas.com).

Hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2014) menunjukkan jumlah pengguna internet di Indonesia sepanjang tahun 2014 sebanyak 88 juta orang yang didominasi oleh pulau Jawa. Berdasarkan populasi, jumlah pengguna internet terbanyak kedua ditempati oleh Jawa timur yaitu sebanyak 12,1 juta pengguna. Selanjutnya pada hasil survei (APJII, 2017) menunjukkan bahwa dari 2.500 responden, pengguna internet terbanyak sebesar 75, 50% ditempati oleh rentang usia remaja yaitu 13-18 tahun. Kemudian dilanjutkan dengan kategori perangkat yang dipakai untuk mengakses internet, sebanyak 44,16% menggunakan perangkat *smartphone/tablet*, sebanyak 4,49% menggunakan perangkat laptop/komputer, sedangkan 39,28% menggunakan kedua perangkat tersebut, dan juga sebanyak 12,07% menggunakan perangkat lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa kategori perangkat yang paling sering digunakan oleh orang Indonesia adalah *smartphone/tablet*.

Menurut Irawan (dalam Mulyati & Frieda, 2018) berpendapat bahwa perangkat *smartphone* yang dilengkapi dengan fasilitas internet dapat memberikan kemudahan dalam hal ini adalah dampak positif bagi penggunanya. Adanya internet di dalamnya memudahkan individu dalam mengakses informasi, seperti; berkomunikasi, mencari literatur, edukasi, belanja di *e-commerce* serta dapat memberikan kemudahan bagi individu dalam berbagi informasi seputar berbagai topik, seperti; seni, budaya, sosial, politik, ekonomi, dan lain sebagainya. Selain memberikan kemudahan dalam hal ini adalah dampak positif bagi individu, penggunaan internet di dalam *smartphone* dapat memberikan dampak negatif bagi individu yaitu apabila digunakan secara terus-menerus atau berlebihan. Individu pengguna *smartphone* menjadi kurang dalam bersosialisasi dengan lingkungan sosial, bersikap acuh tak acuh terhadap kondisi di sekitarnya, solidaritas masyarakat menjadi berkurang membuat tata krama remaja semakin luntur dari budaya asli Indonesia Ameliola (dalam Mulyati & Frieda, 2018).

Hasil penelitian Aljoma (2016) terhadap 416 remaja, menunjukkan bahwa 48% remaja mengalami kecanduan *smartphone*, mereka menggunakan *smartphone* selama lebih dari 4 jam per hari. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada remaja akan mempengaruhi konsentrasi belajar selama berada di sekolah, kondisi ini terjadi karena kelekatan remaja terhadap *smartphone*, jika tidak mengecek *smartphone* selama beberapa menit saja remaja akan merasa gelisah. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Manumpil, dkk. (2015) yang menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mempengaruhi konsentrasi siswa selama jam pelajaran berlangsung.

Menurut Paramita (2016) ketergantungan terhadap *smartphone* merupakan kecanduan individu dalam menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet secara berlebihan tanpa menghiraukan dampak buruknya. Vaghefi dan Lapointe (2014) mengungkapkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menghambat hubungan sosial dengan orang lain, penurunan produktivitas, dan dapat menyebabkan masalah psikologis. Hal ini selaras dengan pendapat Leung (2008) yang menyatakan bahwa seseorang yang mengalami ketergantungan

terhadap *smartphone* akan merasa cemas, sedih, kurang produktif dan merasakan kehilangan apabila tidak menggunakan *smartphone*. Ketergantungan pada *smartphone* menjadikan penggunanya menciptakan gangguan sosial seperti *phubbing* (Hanika, 2015).

Phubbing berasal dari kata “*Phone*” dan “*snubbing*” yang mengacuhkan seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan gawai, bukan berbicara dengan orang tersebut secara langsung (Yourti & Hidayah, 2018). Menurut Karadag, dkk. (2015) perilaku *phubbing* adalah perilaku individu yang melihat ponselnya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan ponsel dan mengabaikan komunikasi interpersonal. Karadag, dkk. (2015) menjelaskan bahwa fenomena *Phubbing* ini semakin meningkat sejalan dengan meningkatnya penggunaan gawai.

Phubbing merupakan sikap mengacuhkan seseorang kepada lawan bicaranya dengan memilih menggunakan telepon genggam dibandingkan berkomunikasi tatap muka dengan lawan bicaranya (Chotpitayasunondh & Dougglas, 2016). Hal ini selaras dengan pendapat Yourti & Hidayah (2018) salah satu indikasi seseorang berperilaku *phubbing* yakni dengan berpura-pura memberikan perhatian pada lawan bicara, namun pandangannya sering tertuju pada *smartphone*.

Menurut Karadag, dkk. (2015) terdapat karakteristik perilaku *phubbing* sebagai berikut: (1) perilaku *phubbing* adalah perilaku kurang aktif dalam berkomunikasi saat individu berada di tengah-tengah kontak sosial primer atau yang sifatnya secara langsung. Selain itu seseorang yang berlebihan dalam mengakses internet hanya punya sedikit waktu untuk berkomunikasi dengan orang lain secara nyata. (2) selalu memperhatikan *smartphone* tanpa menghiraukan lawan bicaranya. Tindakan mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan gawai, tanpa memperhatikan lawan bicara.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri (2019) pada siswa di SMAN 04 Tuban menunjukkan bahwa dari total 223 siswa yang menjadi subjek penelitian, siswa yang memakai ponsel selama 4-8 jam dalam 1 hari yakni sebanyak 99 orang (44,4%), siswa yang memakai ponsel dengan lama lebih dari 12 jam dalam satu

hari sebanyak 26 orang (11,7%), siswa yang memakai ponsel kurang dari 4 jam dalam sehari sebanyak 45 orang (20,2%), sedangkan siswa dengan pemakaian ponsel selama 8-12 jam dalam 1 hari yaitu sebanyak 53 orang (23,8%). Dapat disimpulkan bahwa rata-rata penggunaan ponsel pada siswa di SMAN 04 Tuban dalam satu hari yakni 4-8 jam. Remaja menjadikan *smartphone* sebagai alat untuk relaksasi diri dengan berbagai suguhan aplikasi yang menarik di dalamnya cenderung membuat remaja enggan untuk berjauhan dari gawai modern tersebut, sehingga memungkinkan remaja rentan menjadi seorang *phubber*. *Phubber* adalah seseorang yang mungkin mengalami ketidakmampuan untuk mengontrol ponsel mereka dan menggunakan internet dengan tepat. Sebuah ketakutan yang sifatnya kompulsif tentang kehilangan kesempatan untuk peristiwa yang memuaskan di luar sana, kurang mampu dalam mengatur penggunaan ponsel dan internet ketika mengalami godaan aplikasi di dalamnya (Karadag, dkk. 2015).

Penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah nampaknya menjadi sebuah persoalan yang harus lebih diperhatikan lagi dan dibahas secara mendalam. Penggunaan *smartphone* di kalangan siswa akan mempermudah siswa dalam mencari materi untuk bahan belajar serta meningkatkan pengetahuan yang lebih luas lagi. Namun lambat laun, siswa menggunakan *smartphone* untuk keperluan di luar pembelajaran yang akan berdampak terhadap proses belajar siswa maupun perilaku siswa ketika berada di lingkungan sosialnya, hal inilah yang terjadi pada siswa SMAN “X” di Bangkalan. Hasil survei yang dilakukan terhadap siswa X-XII SMAN “X” di Bangkalan menunjukkan bahwa 4 dari 5 siswa yang menjadi responden menyebutkan bahwa dirinya melakukan *phubbing*. Mereka melakukan *phubbing* karena keinginan untuk terus mengakses fitur-fitur menarik di dalam *smartphone* seperti media sosial. Menurut Harahap (2020) bahwa seseorang menjadi terikat dengan ponsel dengan tujuan untuk menghindari perasaan yang terasing dari orang lain dan agar tidak tertinggal informasi terupdate di media sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada 19 April 2022, peneliti menemukan beberapa siswa yang melakukan *phubbing* di lingkungan sekolah. Ada beberapa siswa yang menggunakan *smartphone* pada

saat proses KBM (kegiatan belajar mengajar) berlangsung, perilaku *phubbing* ditunjukkan seperti; sibuk dengan ponsel pada saat gurunya memberikan penjelasan, menggunakan *headset* pada saat pembelajaran berlangsung, dan melakukan *scrolling* di media sosial. Selain di dalam kelas, peneliti juga menemukan fenomena yang sama ketika jam istirahat bertempat di kantin sekolah. Ada beberapa siswa laki-laki sedang asyik bermain *game mobile* di handphonenya masing-masing pada saat nongkrong dan tidak memperhatikan teman di dekatnya saat berkomunikasi. Kasus yang sama juga peneliti temui pada beberapa siswi perempuan, dimana pada awalnya beberapa siswi ini melakukan komunikasi seperti biasa, namun setelah salah satu temannya menggunakan *smartphone* dan tidak menghiraukan pembicaraan teman didekatnya, membuat teman-teman lainnya melakukan hal yang sama yaitu bermain *handphone*.

Selain itu, hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru BK, beliau menyampaikan bahwa penggunaan *gadget* menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang berkonsentrasi belajar di kelas dan juga mempengaruhi perilaku siswa. Beliau juga menerima laporan dari beberapa guru terkait siswa yang masih menggunakan *gadget* ketika proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan *smartphone* di dalam kelas akan berdampak terhadap kualitas hubungan antara siswa dengan guru. Hal ini sejalan dengan pendapat David & Roberts (2017) bahwa perilaku *phubbing* dapat merusak hubungan antara pengguna *handphone* dengan seseorang yang hadir dihadapannya. *Phubbing* sekali dua kali masih bisa dimaklumi bagi teman atau pasangan, tapi jika dilakukan secara terus menerus akan berdampak merusak kualitas hubungan antar individu maupun kelompok (Alamudi, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Vetsera & Laras (2019) pada pelanggan restoran menunjukkan bahwa seluruh partisipan mengaku pernah menghadapi pengalaman *phubbing* ketika makan di restoran. Kehadiran rekan makan kurang dirasakan oleh pelanggan karena perhatian rekan makan tertuju pada ponsel. Kejadian tersebut juga dialami oleh penyedia jasa, terutama saat mengantarkan pesanan pelanggan yaitu pelanggan merasa belum menerima pesanan meski pesanan sudah diantar. Penelitian lain yang dilakukan di China oleh (Wang, dkk.

2017) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara partner dari perilaku *phubbing* dengan kepuasan hubungan, semakin tinggi melakukan *phubbing* dengan pasangan maka semakin jauh menuju kepuasan hubungan.

Menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2016) terdapat faktor-faktor penyebab perilaku *phubbing*, yaitu: (1) *fear of missing out* (FoMO) yang merupakan ketakutan, kekhawatiran, dan kegelisahan yang dimiliki individu, (2) kontrol diri, yang berkaitan dengan perilaku adiktif (kecanduan) hal ini berkaitan dengan penggunaan *smartphone* yang bermasalah, tingkat kesulitan yang tinggi ketika tidak bisa mengontrol dalam penggunaan *smartphone*. Selaras dengan Vetsera & Laras (2019) menyatakan bahwa selain obsesi terhadap ponsel dan kecanduan *game*, faktor lain yang menyebabkan munculnya perilaku *phubbing* adalah *fear of missing out* (FoMO).

Menurut Przybylski, dkk (2013) FoMO adalah ketakutan akan kehilangan momen berharga individu atau kelompok lain dimana individu tersebut tidak dapat hadir di dalamnya dan ditandai dengan keinginan untuk tetap terus terhubung dengan apa yang orang lain lakukan melalui internet atau dunia maya. *Fear of missing out* atau FoMO adalah perasaan tidak nyaman atau merasa kehilangan sebagai akibat dari mengetahui aktivitas yang dilakukan orang lain, dan merasa bahwa aktivitas tersebut telah menyenangkan, lebih berharga daripada aktivitasnya (Abel, Buff & Burr, 2016).

Menurut Obers, dkk (dalam, Bloemen 2020) mengemukakan rasa takut ketinggalan menyebabkan sebagian individu mengalami keterlibatan yang tinggi dengan media sosial. Kecanduan seperti ini lebih kepada ketakutan tidak menjadi bagian dari aktivitas yang dilakukan teman-temannya. Individu dengan FoMO akan merasa cemas ketika tidak mengikuti tren yang sedang terjadi di media sosial sehingga ingin melakukan hal yang sedang tren tersebut (Przybylski, dkk 2013).

FoMO semakin meningkat seiring dengan meningkatnya penggunaan media sosial. Kemudahan menyampaikan, menerima, dan bertukar informasi membuat individu penggunaan media sosial akan lebih rentan mengalami FoMO. Seseorang yang mengalami FoMO cenderung akan lebih intens dalam menggunakan *smartphone* karena dorongan yang kuat ingin memantau terus menerus apa saja

yang terjadi di media sosial, hal ini sesuai dengan pendapat Song, Zhang, Zhao (2017) menyatakan bahwa FoMO dalam konteks media sosial pada *smartphone* yaitu fenomena sosial yang membuat sejumlah pengguna *smartphone* sering mengecek *smartphone* dan terpaku pada aplikasi yang terdapat didalamnya. Mereka ingin mendapatkan berbagai macam nilai dan pengalaman tertentu secara terus menerus. Akan tetapi, ketika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, maka memunculkan beragam reaksi negatif seperti tidak nyaman, cemas, bingung, merasa kekurangan, tertekan mudah marah, dan lain-lain.

Hasil survey yang dilakukan oleh *Australian Psychological Society* (APS) pada tahun 2015 menunjukkan sebesar 56% remaja termasuk pengguna media sosial berat. Menurut survey tersebut satu dari dua remaja Australia tercatat mengalami FoMO. Sebanyak 54% remaja dengan tingkat FoMO tinggi melaporkan bahwa mereka takut jika teman mendapatkan pengalaman yang lebih berharga, sebanyak 60% merasa khawatir ketika mereka mengetahui teman-temannya sedang bersenang-senang tanpanya, dan sebanyak 63% merasa terganggu ketika melewatkan pertemuan yang telah direncanakan bersama-sama

Survei lain yang dilakukan oleh Mylife.com pada tahun (2012) menunjukkan bahwa 56% individu takut kehilangan peristiwa, berita dan *update* status penting bila tidak memantau media sosialnya secara terus-menerus (Murphy, 2013). Penelitian lain yang dilakukan di Amerika dan Inggris pada tahun 2012 menemukan bahwa sekitar 65% dari remaja pernah mengalami FoMO dan 40% diantaranya sering mengalami FoMO, dalam kurun waktu kurang dari 4 bulan ke belakang (JWTIntelligence, 2012).

Remaja yang mengalami FoMO akan secara intens mengecek media sosial di *smartphonenya*, ketakutan kehilangan momen yang berharga serta keinginan untuk terus terhubung dengan orang lain menjadikan media sosial sebagai bagian yang tidak dapat terpisahkan dari remaja. Kondisi ini akan mempengaruhi remaja dalam memilih prioritas, keinginan untuk terus mengonsumsi informasi di luar sana menyebabkan remaja mengabaikan kegiatan ataupun aktivitas yang dapat menunjang potensi diri mereka, contohnya seperti aktivitas belajar di sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Alt (2015) terhadap 296 pelajar yang

mengemukakan bahwa dalam konteks akademik, FoMO berpotensi mengganggu konsentrasi di kelas hal ini dikarenakan penggunaan media sosial selama proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut Abel, Buff & Burr (2016) seseorang yang memiliki kecenderungan FoMO mengalami berbagai gejala yaitu, sulit melepaskan diri dari *smartphone*, merasa gelisah dan cemas ketika tidak mengecek media sosial, berkomunikasi dengan teman di dunia maya lebih penting dibandingkan dengan teman dunia nyata, mereka antusias dengan cara membagikan foto atau video kegiatannya dan merasa gelisah bahkan merasa depresi jika hanya sedikit orang yang melihat postingannya. Menurut survey dari JWT Intelligence (2012) orang-orang dengan FoMO merasa cemburu atau buruk setelah melihat kehidupan orang lain di media sosial.

Terdapat beberapa hasil penelitian sebelumnya yang lebih dulu telah mengidentifikasi pengaruh *fear of missing out* (FoMO) dengan perilaku *phubbing*. Penelitian yang dilakukan oleh Fauzan (2018) dengan judul “Analisis Psikometrik Instrumen dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya” menunjukkan bahwa *smartphone addiction* ($\beta=0,510$; $p\text{-value}= 0,000$) dan *academic cyberloafing* ($\beta=0,131$; $p\text{-value}= 0,04$) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *phubbing* secara langsung. Sedangkan regulasi diri ($\beta=-0,123$; $p\text{-value}= 0,001$) dan *fear of missing out* ($\beta= 0,172$; $p\text{-value}=0,000$) juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *phubbing*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh pelayun (2019) dengan judul “Pengaruh Adiksi *Smartphone*, *Fear of Missing Out* (FoMO) dan Konformitas terhadap *Phubbing*”. Populasi dalam penelitian ini merupakan generasi Y yang lahir pada tahun 1980-2000 dan berdomisili di Jabodetabek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada variabel adiksi *smartphone*, FoMO, konformitas, dan faktor demografi terhadap *phubbing* sebesar 0,391 atau 39,1% sisanya 60,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti dalam penelitian ini.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fariha (2020) dengan judul “Pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) terhadap *phubbing* dengan empati sebagai moderator” menunjukkan bahwa empati bukanlah variabel moderator dalam hubungan FoMO dengan *phubbing*, FoMO berpengaruh terhadap *phubbing* sedangkan variabel empati tidak memiliki pengaruh terhadap *phubbing*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rozali, dkk. (2021) dengan judul “Pengaruh FoMO Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja” menunjukkan persamaan regresi $Y = 35,017 + 0,247 X$ dengan $\text{sig } p = 0,018 < 0,05$ artinya hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh positif signifikan FoMO terhadap perilaku *phubbing* pada remaja.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sholihah (2022) dengan judul “Pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) dan Konformitas Terhadap Perilaku *Phubbing* Remaja Di Kabupaten Garut” menunjukkan bahwa FoMO dan konformitas secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku *phubbing* remaja di kota Garut sebesar 41,4%. Selanjutnya secara parsial FoMO berpengaruh terhadap perilaku *phubbing* sebesar 17,06% dan konformitas memiliki pengaruh secara parsial dengan perilaku *phubbing* sebesar 11,63%.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ali (2022) dengan judul “Pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) Terhadap Kecenderungan Perilaku *Phubbing* Pada Pengguna Sosial Media Di Kota Makassar” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh FoMO dengan terhadap kecenderungan perilaku *phubbing* pada pengguna sosial media di kota Makassar dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dalam penelitian ini FoMO berpengaruh terhadap perilaku *phubbing* sebesar 0,207 atau 20,7% dengan koefisien berpengaruh positif.

Selanjutnya, hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hasmi (2022) dengan judul “Pengaruh FoMO Terhadap *Phubbing Behavior* Pada Remaja” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel FoMO terhadap *phubbing* dengan nilai koefisien R^2 sebesar 28,9% yang artinya variabel FoMO memiliki kontribusi terhadap variabel *phubbing* sebesar 28,9% sedangkan sisanya 71,1% dipengaruhi oleh penelitian lain yang tidak diteliti dalam penelitian tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh *fear of missing Out* (FoMO) terhadap perilaku *phubbing* pada siswa SMAN “X” di Bangkalan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh *fear of missing out* (FoMO) terhadap perilaku *phubbing* pada siswa SMAN “X” di Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *fear of missing out* (FoMO) terhadap perilaku *phubbing* pada siswa SMAN “X” di Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang Ilmu Psikologi yaitu: psikologi klinis, psikologi remaja, psikologi sosial, dan psikologi lainnya mengenai pengaruh *fear of missing out* (FoMO) terhadap perilaku *phubbing* pada siswa SMAN “X” di Bangkalan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini yaitu:

a. Bagi subjek

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta gambaran pada subjek mengenai pengaruh *fear of missing out* (FoMO) terhadap perilaku *phubbing*.

b. Bagi orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta gambaran tentang pengaruh *fear of missing out* (FoMO) terhadap perilaku *phubbing* pada orang tua khususnya yang memiliki anak berusia remaja.

c. Bagi pihak sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pemahaman bagi pihak sekolah mengenai pengaruh *fear of missing out* (FoMO) terhadap perilaku *phubbing*.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi atau acuan bagi penelitian selanjutnya mengenai pengaruh *fear of missing out* (FoMO) terhadap perilaku *phubbing*.