

ABSTRAK

Zenithza Medina Zali. 200541100166. Pengaruh *Leisure Boredom* terhadap Perilaku *Phubbing* pada Remaja Akhir. Skripsi. Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Trunojoyo Madura. 2024.

Fenomena *phubbing* sering dijumpai yaitu ketika individu terlalu asyik menggunakan *smartphone*-nya sehingga mengabaikan orang di sekitarnya. Kebosanan yang dialami saat waktu luang atau *leisure boredom* dapat memicu individu untuk lebih terlibat dalam penggunaan *smartphone* yang berujung pada perilaku *phubbing*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *leisure boredom* terhadap perilaku *phubbing* pada remaja akhir. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengumpulan data melalui kuesioner. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, melibatkan 96 responden yang merupakan remaja akhir. Instrumen dalam penelitian ini adalah skala *leisure boredom* dan skala perilaku *phubbing*. Analisis data dilakukan menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS 25 for windows. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *leisure boredom* terhadap perilaku *phubbing* pada remaja akhir. Nilai F 42,907 dengan signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Berdasarkan nilai koefisien determinasi (R Square) diperoleh nilai sebesar 0,313, artinya variabel *leisure boredom* berpengaruh terhadap perilaku *phubbing* sebesar 31,3% sedangkan sisanya 68,7% dipengaruhi oleh faktor lain. Temuan ini mengindikasikan bahwa kebosanan pada waktu luang yang dialami remaja akhir dapat meningkatkan kecenderungan untuk melakukan perilaku *phubbing*.

Kata kunci: *Leisure Boredom*, Perilaku *Phubbing*, Remaja Akhir

ABSTRACT

Zenithza Medina Zali. 200541100166. The Effect of Leisure Boredom on Phubbing Behavior in Late Adolescents. Thesis. Psychology Study Program, Faculty of Social and Cultural Sciences, Trunojoyo Madura University. 2024.

The phenomenon of phubbing is often encountered when individuals are too engrossed in using their smartphones so that they ignore the people around them. Boredom experienced during leisure time or leisure boredom can trigger individuals to be more involved in smartphone use which leads to phubbing behavior. The purpose of this study is to determine the effect of leisure boredom on phubbing behavior in late adolescents. This study uses a quantitative approach with a data collection method through questionnaires. The sampling technique used was purposive sampling, involving 96 respondents who were late adolescents. The instruments in this study are the leisure boredom scale and the phubbing behavior scale. Data analysis was carried out using a simple linear regression test with the help of the SPSS 25 for windows program. The results of this study show that there is an influence of leisure boredom on phubbing behavior in late adolescents. A value of F 42.907 with a significance of 0.000 ($p < 0.05$) indicates that the hypothesis is accepted. Based on the value of the determination coefficient (R Square), a value of 0.313 was obtained, meaning that the leisure boredom variable affected the phubbing behavior by 31.3% while the remaining 68.7% was influenced by other factors. These findings indicate that boredom at leisure experienced by late adolescents can increase the tendency to engage in phubbing behavior.

Keywords: Leisure Boredom, Phubbing Behavior, Late Adolescence