

**PERILAKU *PHUBBING* DAN PENANGANANNYA**  
**(STUDI KASUS PADA 1 SISWA DI SMK NEGERI 10 MAKASSAR)**

**Andi Agung Putra Galigo**

Program studi BK FIP Universitas Negeri Makassar [andhyagung17@gmail.com](mailto:andhyagung17@gmail.com)

**ABSTRAK**

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu terhadap 1 Siswa berinisial AO yang berperilaku *phubbing* di SMK Negeri 10 Makassar. Kajian utama penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) Gambaran umum perilaku *phubbing* pada siswa yang berinisial AO di SMK Negeri 10 Makassar. (2) Faktor-faktor yang menyebabkan kecenderungan perilaku *phubbing* pada siswa yang berinisial AO di SMK Negeri 10 Makassar. (3) Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi perilaku *phubbing* pada siswa yang berinisial AO di SMK Negeri 10 Makassar. Pendekatan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pengambilan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan teknik triangulasi. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu: (1) gambaran kecenderungan perilaku *phubbing* pada siswa yang berinisial AO yaitu Terlalu fokus saat bermain *Smartphone* sehingga tatapan lebih tertuju kepada *Smartphone* dibanding orang lain ketika diajak berkomunikasi, sering mengabaikan pembicaraan yang berlangsung sehingga menyebabkan orang lain merasa kurang direspon, ketergantungan terhadap *Smartphone*, dan Melakukan sedikit tatap muka dan interaksi sosial ketika bermain *Smartphone*. (2) Faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* pada siswa yang berinisial AO yaitu Kebiasaan membuka aplikasi di dalam *Smartphone* secara terus menerus, selalu menjelajahi media sosial, dan kebiasaan bermain game online. (3) Penanganan kecenderungan perilaku *phubbing* pada kasus dilakukan menggunakan teknik Token Ekonomi. Proses pemberian bantuan melalui 3 tahap, yaitu tahap Persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun perubahan pada konseli AO yaitu Konseli AO sudah mulai untuk tidak bermain *Smartphone* ketika berada di dekat orang lain, Konseli AO sudah dapat mengatur waktu dan membatasi diri untuk bermain *Smartphone* secara berlebihan, Konseli AO sudah mulai berani untuk memulai pembicaraan terlebih dahulu dengan orang lain, dan Konseli AO sudah mulai membuka diri kepada orang lain dan sudah mulai aktif mendengarkan dan berbicara ketika berdiskusi maupun berinteraksi dengan orang lain

Kata Kunci: *Phubbing, Smartphone dan Teknik Token Ekonomi*

**ABSTRACT**

*The problem in this study is against 1 AO students who behave phubbing at SMK Negeri 10 Makassar. The main study of this study is to find out: (1) Overview of phubbing behavior in students with the initials AO at SMK Negeri 10 Makassar. (2) Factors that cause the tendency of phubbing behavior in students with the initials AO at SMK Negeri 10 Makassar. (3) Efforts can be made to overcome phubbing behavior in students with the initials AO at SMK Negeri*

10 Makassar. The approach to this study is qualitative with this type of case study research. Data retrieval is done through interviews, observations, and documentation. Data analysis using descriptive analysis with triangulasi techniques. The results of the study obtained are: (1) the description of the tendency of phubbing behavior in students with the initials AO is Too focused when playing Smartphones so that the gaze is more focused on the Smartphone than others when communicated, often ignore the conversation that takes place so as to cause others to feel less responded, dependence on Smartphones, and Do a little face-to-face and social interaction when playing Smartphones. (2) Factors that influence phubbing behavior in students with the initials AO, namely the habit of opening applications in Smartphones continuously, always exploring social media, and the habit of playing online games. (3) Handling of phubbing tendencies in cases is carried out using Economic Token techniques. The process of providing assistance through 3 stages, namely the Preparation, implementation, and evaluation stage. As for the changes in the AO counsellors, namely AO Counsellors have started not to play Smartphones when they are near others, AO Counsellors have been able to set the time and limit themselves to play Smartphones excessively, AO Counsellors have started to dare to start conversations first with others, and AO Counselors have started to open themselves to others and have started to actively listen and talk when discussing and interacting with others

*Keywords: Phubbing, Smartphone and Economic Token Engineering*

## **PENDAHULUAN**

*Smartphone* merupakan salah satu bukti perkembangan teknologi dan informasi, fungsi dari *Smartphone* mirip dengan computer, Menu-menu yang umumnya ada di *Smartphone*, tidak lagi hanya untuk menelpon saja, dengan dilengkapi akses internet dan bisa dibawa kemana-mana, seseorang bahkan seperti menggenggam dunia ketika *Smartphone* miliknya berada di tangan. Dalam penggunaan *Smartphone*, berkirim pesan kepada orang lain tidak hanya bisa dilakukan personal saja.

Lister, (2016) memandang bahwa penemuan teknologi seperti *Smartphone* menjadikan segala sesuatu lebih praktis. Penggunaanya dapat melakukan banyak hal seperti berinteraksi melalui sosial media, menelpon, mendengarkan musik, membaca buku digital, hingga reservasi hotel atau belanja secara online dalam satu waktu. Salah satu lapisan masyarakat yang paling banyak memanfaatkan kemajuan teknologi berasal dari kalangan remaja. Remaja adalah masa peralihan dari kanak-kanak ke

dewasa. Seorang remaja sudah tidak lagi dapat dikatakan sebagai kanak-kanak, namun dia masih belum cukup matang untuk dapat dikatakan dewasa.

Generasi remaja saat ini, yang biasa juga disebut dengan generasi Z atau generasi millennial adalah generasi yang paling berpotensi memanfaatkan teknologi khususnya *Smartphone*. Karena generasi ini termasuk generasi yang sangat akrab dengan gadget. Menurut Absher & Amidjaya (2008) bahwa generasi millennial itu merupakan generasi yang lahirnya berkisar antara 1982 sampai dengan 2002.

Sayangnya, dengan segala kemudahan yang ditawarkan, Remaja sering lupa akan dampak negatifnya, contohnya adalah apa yang disebut dengan perilaku *Phubbing*. *Phubbing* adalah sebuah kata singkatan dari *phone* dan *snubbing*, istilah tersebut diciptakan oleh Alex Haight mahasiswa Australia yang magang di sebuah perusahaan periklanan terkenal di Australia dan tergabung dalam jaringan

agen periklanan amerika yang biasa disebut McCann. Pada tahun 2012 McCann bersama Macquaire dictionary mengundang para lexicographes, penulis buku dan puisi untuk memperkenalkan kata *phubbing* di media dengan kampanye, *Stop Phubbing*.

Alex Haight menyatakan jika *phubbing* merupakan salah satu dampak dari *Smartphone* seperti mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan mengalihkan perhatian kepada *Smartphone*. Haight (2015). Dengan kata lain, *phubbing* adalah perilaku mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan mengalihkan fokusnya kepada *Smartphone* entah untuk mengecek facebook, Whatsapp, atau aplikasi chatting lainnya. Turnbull (2010) mengemukakan bahwa seseorang yang banyak menghabiskan waktu untuk mengakses internet, maka dia hanya punya sedikit waktu untuk berkomunikasi dengan orang lain secara nyata. Hal tersebut dapat menimbulkan efek timbal balik kepada lingkungan sekitarnya. Dalam dunia pendidikan, siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)/ sederajat adalah siswa yang masuk dalam generasi Z. Dimana kemungkinan perilaku *phubbing* rawan sekali dilakukan.

Berdasarkan survei awal dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara di SMK 10 Makassar pada tanggal 5 Februari 2020. Dari hasil observasi (pengamatan) ditemukan ada siswa kelas XI TKB yang sedang bermain *Smartphone* saat pelajaran berlangsung. Peneliti pun tertarik dan fokus untuk mengamati siswa tersebut. Pada jam istirahat, siswa tersebut biasa berada dikantin untuk makan dan nongkrong bersama temannya. Tetapi, siswa tersebut sering sekali menggunakan *Smartphone* miliknya saat nongkrong di kantin dan sama sekali tidak memperhatikan teman di dekatnya ketika berkomunikasi. Salah satu indikator *phubbing* yaitu ketika seseorang lebih mengutamakan bermain dengan *Smartphone* miliknya sehingga menghambat

berlangsungnya komunikasi tatap muka, hal ini menunjukkan bahwa siswa yang berinisial AO teridentifikasi berperilaku *Phubbing*. Secara khusus, layanan bimbingan konseling bertujuan untuk membantu siswa mencapai aspek-aspek perkembangan. Salah satunya adalah aspek perkembangan pribadi sosial, yaitu menghargai orang lain. Perilaku *phubbing* adalah perilaku yang harusnya menjadi salah satu masalah yang patut diberikan perhatian khusus oleh seorang konselor. Dengan menyakiti orang lain dengan cara mengabaikan dan lebih terfokus pada *Smartphone* miliknya, seorang siswa akan dianggap apatis serta rawan terkena konflik dengan teman sebayanya bahkan dengan guru atau orang dewasa lainnya.

Menyadari bahwa ada seorang siswa di SMK Negeri 10 Makassar yang teridentifikasi berperilaku *phubbing*, maka peneliti merasa perlu adanya upaya untuk mengatasi masalah ini. Oleh karena itu, peneliti berupaya mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan treatment yang menitik beratkan pada perubahan tingkah laku yang sudah menjadi kebiasaan. Untuk mengatasi perilaku *phubbing* maka peneliti menggunakan salah satu teknik behavioral yaitu Token Ekonomi. Token ekonomi merupakan suatu prosedur dimana beberapa token (kupon) (misal kepingan poker, atau stiker) diberikan ketika muncul perilaku yang dikehendaki dan dapat ditukar dengan benda-benda atau aktivitas yang diinginkan (Davison 2004, h. 68). Prinsipnya penghargaan mendorong untuk berprestasi. Bentuk penghargaan berupa sesuatu yang telah terbukti baik dapat meningkatkan motivasi siswa. Pada banyak peristiwa, penghargaan telah efektif menjadi media pemicu prestasi. Itu sebabnya pada banyak perlombaan menggunakan hadiah sebagai motivasi. Hadiah dapat berbentuk pemberian makanan, buku pelajaran, pulsa telepon, media hiburan, dll.

Penghargaan bisa membuat mereka lebih memperkuat semangat dan bersedia melaksanakan kerja keras dalam mendapatkan sesuatu yang diharapkan, yang paling penting perlu diperhatikan adalah perhatikan prestasi sekecil apapun harus diberi penghargaan sebagai bentuk dari peningkatan perilaku baik yang telah dilakukan. Secara singkatnya token ekonomi merupakan sebuah sistem reinforcement atau penguatan untuk perilaku yang dikelola dan diubah, seseorang mesti dihiasi/diberikan penguatan untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan.

### **Phubbing**

*Phubbing* adalah gabungan dari kata phone dan snubbing, Alex Haight menyatakan jika *phubbing* merupakan salah satu dampak dari *Smartphone* seperti mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan mengalihkan perhatian kepada *Smartphone*, Haight (2015). Karadag (2015) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* diantaranya adalah:

1. Adiksi terhadap *Smartphone*
2. Adiksi terhadap internet
3. Adiksi terhadap media social
4. Adiksi terhadap game online
5. Pengaruh lingkungan

### **Dampak Phubbing**

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa *phubbing* merupakan suatu aktivitas seseorang dengan menggunakan *Smartphone* miliknya secara terus-menerus yang dapat merugikan dirinya maupun orang lain. Seperti bermain *Smartphone* pada saat sedang berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut Ducharme (2018) menyebutkan bahwa seseorang yang memotong pembicaraan lawan bicara untuk melihat *Smartphone* miliknya membuat komunikasi dua arah terasa kurang terhubung, dan dapat

merusak kesehatan mental lawan bicara. hal ini pasti tidak baik untuk siapapun karena disamping lawan bicara merasa terabaikan & merasa sakit hati, seseorang yang berperilaku *phubbing* pun akan merasakan dampak seperti dianggap tidak sopan dan merusak reputasi orang tersebut. Bahkan dapat menyebabkan masalah yang besar seperti pertengkaran ataupun dikucilkan di lingkungan sekitarnya.

Dari beberapa faktor diatas yang menjadi dasar pemilihan teknik *role playing* yaitu faktor kognisi. Siswa melakukan perilaku agresif karena siswa kurang mampu mengartikan isyarat dari orang lain, kurang mampu melihat sudut pandang orang lain, juga tidak dapat memahami perilakunya jika ia melakukan tindakan agresif verbal atau non verbal, tindakan tersebut akan mengakibatkan kerugian pada diri dan lingkungannya.

### **Token Ekonomi**

Token ekonomi merupakan suatu wujud modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan pemakaian token (tanda-tanda). Individu menerima token dengan cepat setelah mempertunjukkan perilaku yang diinginkan. Token itu dikumpulkan dan dapat dipertukarkan dengan suatu obyek atau kehormatan yang penuh arti. Menurut Martin (1978) Token ekonomi adalah sebuah program dimana sekelompok individu dapat menghasilkan beberapa token (tanda) untuk bermacam-macam perilaku yang diinginkan, dan dapat menukar token yang didapat untuk penguatan cadangan. Istilah program token ekonomi merujuk pada sembarang sistem ketika seseorang dibayar atas tindakan positifnya dan didenda jika melakukan tindakan negatif. Pembayaran dapat

dilakukan dalam bentuk koin atau poin, yang digunakan untuk membeli imbalan boleh berupa barang atau hak istimewa. Kurniawati (2010) menyebutkan beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan token diantaranya:

- 1) Disukai atau menarik perhatian anak.
- 2) Mencukupi bila diperlukan.
- 3) Praktis dan tidak menyusahkan
- 4) Dalam bentuk yang tidak boleh dilihat, disentuh, dan dibilang oleh orang lain.
- 5) Tidak mudah diperoleh di tempat lain atau tidak mudah dipalsukan.
- 6) Tahan lama

### **Metode Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek, seperti perilaku, persepsi, tindakan lain-lain. Peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas jadi bisa bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode studi kasus (*case study*) yang bertujuan untuk menemukan berbagai faktor atau fenomena hubungan sosial dalam situasi tertentu, melukiskan keunikan yang dialami subyek penelitian mengenai gambaran perilaku *phubbing* pada satu siswa. Menurut Rahardjo (2017) menyimpulkan bahwa Studi Kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Sehingga peneliti menggunakan metode *case study* terhadap perilaku *phubbing* dan penanganannya pada siswa berinisial AO di SMK Negeri 10 Makassar secara mendalam.

Subyek dalam penelitian ini adalah seorang siswa di SMK Negeri 10 Makassar

berinisial AO yang cenderung berperilaku *phubbing*. Hal ini ditandai dengan kebiasaan dirinya bermain *Smartphone* ketika berada di dekat orang lain, sibuk bermain dengan *Smartphone* miliknya disaat duduk bersama temannya, ketika berkomunikasi pandangannya lebih tertuju pada *Smartphone* miliknya dibanding lawan bicaranya, bermain *Smartphone* pada saat jam pelajaran, dan bermain *Smartphone* pada saat makan. Adapun ciri-cirinya yaitu cuek, kurang peka terhadap sekitar, dan suka menyendiri. Pemilihan subjek penelitian ini dilakukan berdasarkan observasi sebelumnya, berdasarkan pengamatan dalam lingkungan sekolah, dan juga berdasarkan informasi dari guru BK.

### **Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada konseli, Orang tua konseli, guru BK, dan teman sebaya konseli, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang gambaran perilaku *phubbing* pada siswa, faktor-faktor yang melatar belakangi perilaku *phubbing* dan upaya penanganan dari perilaku *phubbing* pada siswa berinisial AO..

#### **1. Gambaran Perilaku *phubbing* siswa AO di SMK Negeri 10 Makassar**

Gambaran perilaku *phubbing* terdapat 4 aspek yang menjadi ciri seseorang mengalami perilaku *phubbing* yaitu (1) Menatap *Smartphone* pada saat berkomunikasi dengan orang lain, (2) Menyakiti orang lain dengan cara bermain *Smartphone* dan mengabaikan komunikasi yang berlangsung, (3) Ketergantungan terhadap *Smartphone*, dan (4) Melakukan sedikit tatap muka dan interaksi sosial dengan orang lain. Pada diri konseli AO terdapat semua aspek yang menjadi ciri seseorang berperilaku *phubbing* seperti (1) Terlalu fokus saat bermain *Smartphone* sehingga tatapan lebih tertuju kepada *Smartphone* dibanding orang lain ketika diajak berkomunikasi, (2) sering

mengabaikan pembicaraan yang berlangsung sehingga menyebabkan orang lain merasa kurang direspon, (3) ketergantungan terhadap *Smartphone*, dan (4) Melakukan sedikit tatap muka dan interaksi sosial ketika bermain *Smartphone*. Pernyataan diatas didukung oleh ahli Karadag (2015) yang menyebutkan bahwa *Phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat *Smartphone* miliknya saat berinteraksi dengan orang lain, sibuk dengan *Smartphone* miliknya dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa konseli AO mengalami kecenderungan berperilaku *Phubbing* yang tinggi karena dari 4 aspek yang menjadi ciri-ciri perilaku *phubbing* semuanya sudah menjadi perilaku konseli AO.

## **2. Faktor-Faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* pada siswa AO di SMK Negeri 10 Makassar**

Faktor penyebab perilaku *Phubbing* dapat berasal dari kebiasaan membuka aplikasi yang ada di *Smartphone* secara terus menerus, kebiasaan membuka situs internet di dalam *Smartphone*, selalu menjelajahi media sosial, kebiasaan bermain game online, dan kondisi lingkungan. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa AO sangat sering menggunakan *Smartphone* miliknya untuk membuka aplikasi yang ada di dalam *Smartphone* miliknya, suka menjelajahi sosial media khususnya whatsapp dan instagram. Konseli AO tidak sering membuat status ketika bermain sosial media, hanya saja dia selalu membuka *timeline story*, *snapgram*, dan sering *scroll down* untuk melihat informasi yang terdapat di *instagram*. Konseli AO juga sering membuka aplikasi yang dapat digunakan untuk menonton film anime kesukaannya dan juga dia sering menggunakan *Smartphone* miliknya untuk bermain game online. Kebiasaan seperti itu

yang sering membuat konseli AO lebih tertuju kepada *Smartphone* miliknya dibanding fokus kepada lawan bicaranya ketika sedang berinteraksi. Pernyataan diatas didukung oleh pendapat Karadag (2015) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* diantaranya adalah : (1) Adiksi terhadap *Smartphone*, (2) Adiksi terhadap internet, (3) Adiksi terhadap sosial media, dan (4) Adiksi terhadap game. Faktor-faktor yang dijelaskan di atas adalah faktor penyebab perilaku *phubbing* secara virtual. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Karadag (2015) penyumbang terbesar yang mempengaruhi perilaku smart adalah adiksi terhadap *Smartphone*. Berdasarkan pernyataan diatas peneliti menyimpulkan bahwa faktor penyebab kecenderungan perilaku *Phubbing* pada konseli AO yaitu kebiasaan membuka aplikasi yang ada di *Smartphone* secara terus menerus, selalu menjelajahi media sosial, dan kebiasaan bermain game online. Hal itu yang membuat AO lebih berfokus kepada *Smartphone* miliknya dibanding bercerita dengan teman sekitarnya ketika nongkrong bersama temannya maupun ketika berada di dekat orang lain.

## **3. Upaya dalam menangani kecenderungan perilaku *phubbing* pada 1 siswa di SMK Negeri 10 Makassar**

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti faktor yang menjadi penyebab terjadinya kecenderungan berperilaku *phubbing* pada konseli AO adalah ketergantungan dalam bermain *Smartphone*, Media sosial, dan juga game online yang membuat konseli AO menjadi terbiasa melakukan hal-hal tersebut sehingga waktunya lebih banyak ia luangkan untuk bermain *Smartphone* dibanding yang lain. Oleh karena itu peneliti memberikan penanganan dengan

menggunakan teknik Token Ekonomi, yaitu dengan memodifikasi perilaku seseorang dengan cara memberikan token ketika perilaku yang diinginkan muncul. Token tersebut dapat ditukar dengan hadiah atau backup reinforcer.

Proses pemberian bantuan yang dilakukan peneliti dengan melalui 3 tahap, yaitu tahap Persiapan seperti Menentukan perilaku target yang ingin diubah dan Menetapkan bentuk token, nilai token, backup reinforcer, dan harga backup reinforcer. Ini bertujuan untuk menyepakati perilaku apa yang ingin diubah oleh konseli, aturan-aturan dalam pelaksanaan, dan juga hadiah yang diinginkan konseli. Selanjutnya ada tahap Pelaksanaan seperti Membuat kontrak, Memberikan token ketika perilaku target yang diinginkan muncul, dan Menukar token dengan backup reinforcer. Ini bertujuan untuk mengukur perubahan konseli setiap 1 pekan dengan menggunakan lembar monitoring. Setelah pengukuran nantinya ada tahap terminasi dimana konselor menanyakan perasaan konseli ketika menjalani kegiatan tiap pekan. dan terakhir ada tahap Evaluasi, tujuannya yaitu mengevaluasi seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan dari awal sampai akhir untuk mendapatkan data yang jelas dan juga mengetahui kelebihan dan kekurangan kegiatan ini.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan menunjukkan hasil bahwa perilaku *phubbing* pada konseli AO berkurang. Hal ini ditunjukkan dengan tanggapan dan respon yang positif yang dikemukakan oleh konseli AO pada tahap evaluasi yang diberikan oleh peneliti. Hal ini juga dikuatkan dengan hasil wawancara ulang terhadap orang tua konseli AO khususnya ibunda konseli. Adapun perubahan pada konseli AO yaitu (1) Konseli AO sudah mulai untuk tidak bermain *Smartphone* ketika berada di dekat orang lain, (2)

Konseli AO sudah dapat mengatur waktu dan membatasi diri untuk bermain *Smartphone* secara berlebihan (3) Konseli AO sudah mulai berani untuk memulai pembicaraan terlebih dahulu dengan orang lain, dan (4) Konseli AO sudah mulai membuka diri kepada orang lain dan sudah mulai aktif mendengarkan dan berbicara ketika berdiskusi maupun berinteraksi dengan orang lain

### **Kesimpulan**

Gambaran umum perilaku *phubbing* yang dilakukan oleh AO yaitu: (1) Terlalu fokus saat bermain *Smartphone* sehingga tatapan lebih tertuju kepada *Smartphone* dibanding orang lain ketika diajak berkomunikasi, (2) sering mengabaikan pembicaraan yang berlangsung sehingga menyebabkan orang lain merasa kurang direspon, (3) ketergantungan terhadap *Smartphone*, dan (4) Melakukan sedikit tatap muka dan interaksi sosial ketika bermain *Smartphone*.

Faktor Yang mempengaruhi perilaku *phubbing* pada siswa AO yaitu: (1) Kebiasaan membuka aplikasi di dalam *Smartphone* secara terus menerus, (2) selalu menjelajahi media sosial, dan (3) , kebiasaan bermain game online.

Penanganan kecenderungan perilaku *phubbing* pada kasus dilakukan menggunakan teknik Token Ekonomi. Proses pemberian bantuan melalui 3 tahap, yaitu tahap Persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun perubahan pada konseli AO yaitu (1) Konseli AO sudah mulai untuk tidak bermain *Smartphone* ketika berada di dekat orang lain, (2) Konseli AO sudah dapat mengatur waktu dan membatasi diri untuk bermain *Smartphone* secara berlebihan (3) Konseli AO sudah mulai berani untuk memulai pembicaraan terlebih dahulu dengan orang lain, dan (4) Konseli AO sudah mulai membuka diri kepada orang lain dan sudah mulai aktif

mendengarkan dan berbicara ketika berdiskusi maupun berinteraksi dengan orang lain

### Daftar Pustaka

- Absher, Katherine, Amidjaya & Mary Rose, 2008. *Teaching Library Instruction to The Millennial Generation*. From Marymount University, Arlington, VA.
- Alwasilah, & Chaedar. 2015. *Pokoknya Studi Kasus Pendekatan Kualitatif*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama
- Alwisol. 2009. Psikologi Kepribadian. Malang: UMM Press
- Anshari, M., Alas, Y., Hardaker, G., Jaidin, J. H., Smith, M., & Ahad, A. D. 2016. *Smartphone Habit and Behavior in Brunei: Personalization, Gender, and Generation Gap*. *Computers in Human Behavior*. Vol. 64. 2016: Hal. 719-727.
- Bolle, C. (2014). "Who is a smartphone addict?" The impact of personal factor and type of usage on smartphone addiction in a dutch population. *Thesis of the degree master in Communication sciences*. University of twente Enschede. Hal. 1-41
- Joyce B, Weil M, & Calhoun, E. 2009. *Model Of Teaching Model-Model Pengajaran* (Diterjemahkan oleh Achmad Fuwaid dan Ateila Mirza) .Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chasombat, P. 2014. *Social Networking Sites Impacts On Interpersonal Communication Skills And Relationships. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Arts (Communication Arts and Innovation) School of International College National Institute of Development Administration*.
- Chou, V. 2016. How "phubbing" becomes the norm: the antecedents and consequences of snubbing via smartphone, *Computer in Human Behavior*, Vol. 63, Hal. 9-18. doi:10.1016/j.chb.2016.05.018.
- Davey, S., Davey, A., Raghav, S.K., & dkk. 2018. *Predictors and consequences of "Phubbing" among adolescents and youth in India: An impact evaluation study*. *Journal of Family & Community Medicine*, Vol. 25(1): Hal. 35-42. doi :10.4103/jfcm.JFCM\_71\_17.
- Davidson, Gerald, dkk. 2010. *Psikologi Abnormal*. Jakarta: Rajawali Press
- Davis, M., & Robert, J. 2017. Mobile-phone addiction in adolescence: *the test of mobile phone dependence (TMD)*. *Progres in healt sciences*. Vol. 2(1), Hal. 33-44
- Edwards, Drew. 2006. *Ketika anak sulit diatur: panduan bagi para orang tua untuk mengubah masalah perilaku anak*. Bandung: Kaifa
- Fahrudin, A. (1997). *Pengubahan Perilaku Penderita Cacat: Modul Program D1 Pekerjaan Sosial Bidang Kajian Rehabilitasi Sosial*. Bandung: STKS Bandung
- Fatmawati, E. 2017. *Pergeseran Paradigma Perpustakaan Generasi Millenial*. *Visi Pustaka*, Vol. 12(2), Hal. 7-12.
- Goldberg, I. 1996. Internet Addiction Support Group. John Suler's *The Psychology of Cyberspace*
- Griffiths, M. 2011. "Gambling addiction on the internet", dalam *internet addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Canada: Wiley.
- Hidayah, Nur & Ramli, M. 2017. *Need of Cognitive-Behavior Counseling Model Based on Local Wisdom to Improve Meaning of Life of*



- Madurese Culture Junior High School Students*. ICET 2017
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Karadag, E., Tosuntas, S. B., Erzen, E. & dkk. 2015. "Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model". *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 4(2), Hal. 60-74. doi:10.1556/2006.4.2015.005
- Kurniawati, Yuli. 2010. *Modifikasi Perilaku Anak Usia Dini*. Semarang: UNNES
- Kwon, M., Yang, S., (2013). The smartphone addiction scale: development and validation of a short version for adolescent. *PLOS One*, Vol. 8(12), Hal. 1-7. doi:10.1371/journal.pone.008355.
- Lister, Martin, dkk. 2016. "New Media 2nd edition". New York: Routledge
- Listyawati, R. 2018. *Perilaku Phubbing Pada Remaja Di Surabaya*. Skripsi, Thesis, Universitas Airlangga
- Lofland, Moelong, Lexy J, 2013 *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Martin, Garry Joseph P. 1978. *Behavior Modification: what it is and how to do it*. New Jersey: Prentice hall International, Inc.
- Miles, B. Mathew & Huberman, M. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Miltenberger, R.G. 2004. *Behavior Modification: Principle and Procedures Third Edition*. United States of America: Wadsworth.
- Notoatmodjo S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahardjo, M. 2017. *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya*.
- Rahmat, firli. 2004. *Token ekonomi*. [http://lib.uinmalang.ac.id/thesis/chapter\\_ii/07620004-firli-rachmat.ps](http://lib.uinmalang.ac.id/thesis/chapter_ii/07620004-firli-rachmat.ps) (28 april 2012)
- Skinner, B. F. (2013). *Ilmu pengetahuan dan perilaku manusia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Syarif Nurlelah. 2015 "Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK TI Airlangga Samarinda". (Samarinda): Universitas Mulawarman e-journal ilmu komunikasi fisip-Universitas Mulawarman Vol. (2), Hal. 213-217
- Turnbull, C. 2010. *Mom just facebooked me and dad knows how to text*. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*.
- Wan, Echo Wen, Jing Xu, and Ying Ding (2014), "To Be or Not to Be Unique? The Effect of Social Exclusion on Consumer Choice," *Journal of Consumer Research*, Vol. 40 (6), Hal. 1109–22.
- Wang, et al. (2017). Partner phubbing and depression among married Chinese adults: the roles of relationship satisfaction and relationship leght *Personality and Individual Differences*, Vol 110, Hal. 12-17. doi:10.1016/j.paid.2017.01.2014.
- Zaphiris, P. 2016. *Cross-disciplinary advances in human computer interaction: user modeling, social computing, and adaptive interfaces*. Pennsylvania: IGI Global.

