

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan selalu membutuhkan interaksi sosial dengan orang lain. Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang memiliki timbal balik, hubungan sosial dapat dilakukan antara individu dengan individu atau antara satu kelompok dengan kelompok lain dan antara kelompok dengan individu (Ridho, 2019). Seiring dengan perkembangan zaman interaksi sosial juga dapat dilakukan melalui kecanggihan teknologi seperti *smartphone*. Menurut Fadilah, *et al* (2022) fitur canggih dalam *smartphone* menjadikan seseorang enggan melepaskan diri dari *smartphone*, mengakibatkan seseorang lebih fokus terhadap ponselnya dan mengabaikan interaksi dengan orang sekitarnya. Berikut merupakan tabel penggunaan internet dengan *smartphone* pada tahun 2019-2024 di Indonesia;

Table 1 .1

Penggunaan Internet dan Smartphone di Indonesia Tahun 2019-2024

Tahun	Jumlah Pengguna Internet (juta)	Presentase Penetrasi (%)	Penggunaan Smartphone
2019	171,17 juta	64,80%	96,95%
2020	196,71 juta	73,70%	98,31%
2021	202,35 juta	76,80%	98,70%
2022	210,03 juta	77,00%	98,44%
2023	215,63 juta	78,19%	98,79%
2024	221,47 juta	79,50%	89,44%

Sumber: Data diolah dari APJII 2019-2024 dan BPS 2023

Berdasarkan data dari APJII (2024) penetrasi penetrasi internet tertinggi adalah pulau Jawa yang mencapai 83,64% sebagai penetrasi tertinggi, namun Pulau Bali dan Nusa Tenggara juga memiliki penetrasi internet yang tinggi yakni

mencapai 71,80% hal tersebut menunjukkan bahwa mekipun luas Pulau Bali dan Nusa Tenggara tidak seluas pulau lainnya namun penetrasi internetnya tinggi. Menurut data APJII (2024) di antara Provinsi Nusa Tenggara Timur dan Nusa Tenggara Barat, Provinsi Bali lah yang menduduki tingkat tertinggi penetrasi internet yang mencapai 85, 47%. Di Bali penggunaan *smartphone* juga dari tahun ke tahun memiliki peningkatan, hal ini dapat dilihat berdasarkan data dari BPS, berikut merupakan tabel penggunaan *smartphone* di Bali 2020-2023;

Table 1. 2
Penggunaan Smartphone di Provinsi Bali

No	Tahun	Presentase
1	2020	69,93%
2	2021	71,65%
3	2022	72,82%
4	2023	73,20%

Sumber: BPS 2023

Bali memiliki bebagai kota salah satunya kota Singaraja. Kota singaraja sering disebut sebagai kota pendidikan di Bali karena memiliki banyak sekolah dan perguruan tinggi. Menurut Wulandari, *et al* (2014) bahwa banyaknya mahasiswa di Kota Singaraja kebutuhan alat komunikasi, informasi, penunjang kegiatan belajar, maupun sarana hiburan semakin meningkat. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Wulandari, *et al* (2014) bahwa 80% mahasiswa di Kota Singaraja telah memiliki *smartphone*.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan tingginya dan meningkatnya penetrasi internet dan penggunaan *smartphone* baik di Indonesia hingga tingkat provinsi. Menurut Adnan, (2025) bahwa tingginya penggunaan *smartphone* dapat menyebabkan seseorang lebih intens dengan *smartphone* mereka dan menciptakan perilaku *phubbing*.

Phubbing berasal dari kata *phone* dan *snubbing*, *phone* yang memiliki arti sebagai telepon dan *snubbing* berarti menghina, Secara istilah hal tersebut

menggambarkan tindakan menghina seseorang dalam lingkup sosial dengan hanya memperhatikan *smartphone* saat berbicara dan tidak berbicara secara langsung dengan lawan bicara (Haigh, 2012) dalam (Aditia, 2021). *Phubbing* juga dapat dimaknai sebagai suatu tindakan yang tidak memperdulikan seseorang dalam sebuah lingkungan karena lebih fokus pada *smartphone* dari pada membangun sebuah percakapan dengan seseorang (A. Fitri et al., 2020).

Menurut Naja, *et al* (2024) bahwa perilaku *phubbing* dapat menimbulkan beberapa dampak yaitu dapat mengganggu komunikasi non-verbal, dimana pelaku *phubbing* cenderung memiliki gangguan dalam mengekspresikan wajah, bahasa tubuh, serta kontak mata, perilaku *phubbing* juga menurunkan kualitas percakapan, mengurangi empati, dan juga dapat menyebabkan konflik dalam hubungan interpersonal. Menurut Siregar (2024) bahwa perilaku *phubbing* dapat terjadi kepada siapa saja mulai dari anak sekolah dasar hingga kalangan mahasiswa.

Berdasarkan dampak yang ditimbulkan perilaku *phubbing* tidak sesuai dengan interaksi sosial yang ideal menurut Fahri & Qusyairi, (2019) bahwa interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat didalamnya yang memainkan peran secara aktif. Menurut Fahri & Qusyairi, (2019) interaksi sosial dapat ditarik dari kehidupan sosial dimana interaksi itu merupakan aksi dan tindakan yang saling berbalas-balasan, dimana interaksi yang dilakukan masyarakat yakni satu berbicara, yang lain dapat mendengarkan, yang satu bertanya, yang lainnya dapat menjawab, yang satu memberi perintah, yang lainnya menaati. Menurut Utami, (2024) bahwa norma dalam masyarakat juga dapat mengatur perilaku berinteraksi seperti empati, mendengarkan aktif, dan berbicara yang baik memerankan peran penting dalam

memastikan komunikasi yang efektif. Hal ini juga memiliki keselarasan dengan pandangan mahasiswa Debbie Agustry Siallagan yang menyatakan pada saat wawancara pada, 24 Februari 2025, menyatakan bahwa jika terdapat temannya yang sedang memainkan *smartphone* saat sedang berinteraksi dan mereka tidak mendengar apa yang disampaikan dan pada akhirnya bertanya kepada beliau maka beliau merasa hal tersebut sangat mengganggu. Dari hasil wawancara ini dapat kita pahami bahwa menurut Debbie Agustry Siallagan interaksi yang ideal adalah interaksi yang saling mendengarkan satu dengan lainnya, sehingga ketika interaksi tersebut tidak ideal maka akan terdapat pihak yang merasa terganggu. Hal tersebut juga dapat dilihat sebagai perilaku *phubbing* dikalangan mahasiswa FHIS UNDIKSHA.

Menurut Youarti, (2018) generasi Z memiliki peluang lebih besar terjadinya perilaku *phubbing* karena generasi Z sangat lekat dengan penggunaan *smartphone*. Menurut data dari APJII (2024) bahwa terdapat 87,02% generasi Z yang menjadi penerasi internet dan 93, 17% milenial sebagai penetrasi internet dan pada umumnya penetrasi ini menggunakan *smartphone*, Meskipun penetrasi internet lebih didominasi oleh generasi milenial namun menurut Zis, *et al.*, (2021) bahwa generasi milenial lebih mempergunakan *smartphone* mereka pada hal yang kreatif, inovatif yang memiliki *passion* dan produktifitas sesuai perkembangan zaman sedangkan generasi Z suka bermain game dan lainnya untuk menghabiskan waktu luang mereka. Menurut Zis, *et al.*, (2021) bahwa generasi milenial dan generasi Z memiliki kesamaan akan melek teknologi namun berbeda dalam pola pikir. Menurut Suryani, (2024), bahwa mahasiswa saat ini merupakan mahasiswa yang tergolong dalam generasi Z.

Berdasarkan pada observasi non partisipan yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa keseluruhan mahasiswa Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial rata-rata telah menggunakan *smartphone* hal ini terlihat di Halte Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial dan di sekitaran lingkungan Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial bahwa rata-rata mahasiswa membawa dan menggunakan *smartphone*. Hasil observasi non partisipan yang dilakukan oleh peneliti juga didukung dengan hasil survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi, 2024) yang menampilkan hasil survei tahun 2024 bahwa mahasiswa di Indonesia mencapai 95,92% menjadi penetrasi internet, tingkat penetrasi internet yang tinggi yang dapat menjadi salah satu faktor peningkatan perilaku *phubbing*. Perilaku *phubbing* sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bidang akademik dan non-akademik, hal ini di dukung oleh pandangan mahasiswa Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial.

Hasil wawancara awal dengan Ni Kadek Wanda Adrianti (mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) pada Kamis, 15 Mei 2025 selaras dengan pandangan Gede Sudi Artha Nugraha (mahasiswa Pendidikan Sejarah) pada Jumat, 16 Mei 2025 menyatakan bahwa,

“Didalam kelas sudah semua memiliki *smartphone*, karena melalui *smartphone* mendapatkan informasi perkuliahan. Belum pernah mendengar istilah *phubbing* namun kerap melakukannya, alasan menggunakan *smartphone* saat berinteraksi karena rasa bosan dan memiliki sifat introvet, perilaku *phubbing* dapat menurunkan kualitas interaksi dan relasi”

Hasil wawancara dengan Kadek Diah Pratiwi (mahasiswa Pendidikan Sosiologi) pada Senin, 19 Mei 2025 selaras dengan pandangan hasil wawancara dengan Debbie Agustri Siallagan (mahasiswa Ilmu Hukum), pada Senin, 24 Februari 2025 yang menyatakan bahwa,

“Perilaku *phubbing* lebih kerap terjadi diluar kelas namun *phubbing* juga tetap terjadi baik di dalam kelas maupun pada kegiatan kampus, sehingga perilaku *phubbing* mampu membuat pelakunya tidak paham akan apa yang sedang disampaikan dan dapat mengganggu konsentrasi satu dengan lainnya, biasanya melakukan perilaku *phubbing* dengan membuka media sosial instagram, *WhatsApp* lainnya”

Hasil wawancara dengan Kadek Sovi Sapitri (mahasiswa Pendidikan Geografi), pada Jumat, 25 April 2025 selaras dengan hasil wawancara dengan Niya Fridayanti (mahasiswa D3 Perpustakaan) pada Kamis, 15 Mei 2025 menyatakan bahwa,

“Perilaku *phubbing* lebih sering dilakukan pada saat kegiatan yang membosankan, di dalam ruangan kelas jarang melakukan perilaku *phubbing*, meskipun melakukannya namun hanya sebentar untuk melihat notifikasi atau jam saja, perilaku *phubbing* menyebabkan perasaan tidak dipedulikan atau tidak didengar”

Berdasarkan pemaparan yang ada di atas terdapat pandangan-pandangan informan terkait pengalaman dan alasan mereka melakukan perilaku *phubbing* berdasarkan pandangan tersebut dapat dilihat bahwa mahasiswa lebih dominan melakukan perilaku *phubbing* diluar kelas oleh karena itu penulis lebih memfokuskan penelitian ini pada perilaku *phubbing* mahasiswa diluar kelas. Berdasarkan pandangan informan bahwa dalam interaksi sosial secara tatap muka. Mahasiswa Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial Undiksha menyampaikan bahwa perilaku *phubbing* telah memberikan dampak terhadap interaksi sosial mereka, dimana perilaku *phubbing* ini dapat memunculkan rasa tidak dihargai dan tidak nyaman saat melakukan interaksi dengan pelaku *phubbing*. Perilaku *phubbing* di lingkungan mahasiswa Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial dapat menyebabkan menurunnya kualitas interaksi sehingga interaksi sosial yang dijalin tidak dapat sempurna.

Berdasarkan pandangan informan di atas membuat peneliti semakin tertarik untuk meneliti fenomena tersebut dengan melihat bagaimana dampak *phubbing* pada pola interaksi mereka dan sebagai mahasiswa yang dianggap sebagai kontrol sosial dan sudah memiliki sikap yang dewasa dan strategi apa yang mereka lakukan untuk mengurangi perilaku *phubbing* tersebut.

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial dalam menentukan lokasi penelitian penulis mempertimbangkan beberapa hal untuk memilih mahasiswa Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial karena (1) mahasiswa Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial merupakan bagian dari generasi Z, yang dimana menurut Ivanka & Widi Astuti, (2024) bahwa generasi Z merupakan generasi yang memiliki peluang besar melakukan perilaku *phubbing* karena lekat dengan penggunaan *smartphone*, selain itu karena Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial secara akademik berorientasi pada kajian interaksi sosial, komunikasi, norma, etika, serta relasi antarindividu dalam kehidupan bermasyarakat. Mahasiswa Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial diharapkan memiliki kepekaan sosial, kemampuan komunikasi, serta kesadaran etis dalam berinteraksi. Namun, berdasarkan observasi Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial kerap melakukan perilaku *phubbing*, hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Dekan Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial yakni, Prof. I Nengah Suastika S.Pd., M.Pd. yang menekankan bahwa mahasiswa Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial harus mampu untuk menjaga etika dan kemampuan komunikasi dalam menjalankan profesi dibidang hukum dan ilmu sosial FHIS Undiksha Gelar Kuliah Umum Bersama Dosen Praktisi - Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial (diakses pada 24 Februari 2026). (2) belum terdapat penelitian yang secara spesifik mengkaji terikat perilaku *phubbing* di Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial, (3)

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan bahwa mahasiswa Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial pernah melakukan perilaku *phubbing* (4) selain ketiga pertimbangan tersebut, peneliti memilih Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial Undiksha karena penulis juga merupakan mahasiswa bagian dari Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial Undiksha dan kerap melihat perilaku *phubbing* di lingkungan Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial, sehingga menurut peneliti lokasi tersebut relevan menjadi lokasi penelitian penulis untuk mengkaji lebih dalam terkait bagaimana dampak *phubbing* pada pola interaksi mahasiswa Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial dan Strategi apa yang diterapkan mahasiswa dalam mengurangi perilaku *phubbing* guna memperkuat interaksi sosial.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti bagaimana dampak perilaku *phubbing*, salah satunya penelitian yang dilakukan Zafarudin, *et al.*, (2024) yang berjudul “Analisis Fenomena *Phubbing* pada Pola Komunikasi Mahasiswa Generasi Z di Universitas Muhammadiyah” dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perilaku *Phubbing* mempengaruhi pola komunikasi dengan mengubah dinamika interaksi sosial dan akademik mahasiswa, penelitian yang dilakukan oleh Ihsan, *et al.*, (2021) dengan judul “Perubahan sosial dan tradisi *phubbing*: telaah perilaku komunikasi masyarakat digital di Kelurahan Suryawangi, Lombok Timur” dimana hasil dari peneltian ini menunjukkan bahwa *phubbing* salah satu perilaku yang bertentangan dengan norma-norma sosial yang ada dalam kehidupan bermasyarakat salah satunya adalah sikap saling menghargai antar sesama lawan berinteraksi. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Fadilah, *et al* (2022) dengan judul “Perilaku *Phubbing* Pada Remaja: Menguji Peranan Kontrol Diri dan Interaksi Sosial” dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa

terdapat hubungan signifikan antara kontrol diri dan interaksi sosial dengan perilaku *Phubbing*.

Penelitian di atas telah mengungkapkan permasalahan perilaku *phubbing* dalam interaksi sosial dimana perilaku *phubbing* mempengaruhi pola komunikasi dengan mengubah dinamika interaksi sosial dan akademik mahasiswa dan perilaku *phubbing* juga merupakan perilaku yang melanggar norma dalam kehidupan bermasyarakat. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti dampak perilaku *phubbing* pada pola interaksi dan meneliti bagaimana strategi atau cara apa yang dilakukan untuk mengurangi perilaku *phubbing* tersebut agar dapat menguatkan interaksi sosial yang dilakukan, serta potensinya sebagai sumber belajar sosiologi. Dampak *Phubbing* Pada Pola Interaksi Mahasiswa FHIS UNDIKSHA serta Strategi Mengurangi *Phubbing* dan Potensinya Sebagai Sumber Belajar Sosiologi dianggap sangat penting untuk dikaji lebih lanjut sebagai untuk mengetahui dampak perilaku *phubbing* pada pola interaksi perilaku dan juga strategi yang dapat dilakukan untuk mengurangi perilaku *phubbing*. Sehingga, penting bagi siswa untuk memahami bagaimana penggunaan *smartphone* dapat menyebabkan perilaku *phubbing* dan perilaku tersebut dapat menghambat interaksi sosial, oleh karena itu perlu siswa mengetahui strategi apa yang dapat dilakukan untuk mengurangi perilaku *phubbing* agar interaksi sosial dengan sesama dapat dimaknai dengan baik.

Selaras dengan urgensi penelitian yang disampaikan, peneliti melakukan wawancara dengan Iin Melya Kalina (26 tahun), selaku guru pengampu mata pelajaran sosiologi SMA, pada senin, 26 Februari 2025, menyampaikan:

“Perilaku *phubbing* ini kan terjadi karena penggunaan *smartphone* yang dapat mengakibatkan penurunan kualitas interaksi sosial atau komunikasi dengan sesama kita kalau di bidang pendidikan perilaku ini dapat menghambat pengembangan keterampilan sosial. Perilaku *phubbing* ini kalau dibawa ke materi pembelajaran sosiologi itu cocoknya di kelas X dengan materi interaksi sosial, perilaku ini juga menarik dijadikan sebagai contoh dalam pembelajaran karena memang hal itu dialami juga oleh siswa itu sendiri, karena menurut pandangan saya anak-anak SMA juga sudah banyak menggunakan *smartphone* ditambah lagi kalau sekarang ke sekolah diperbolehkan untuk membawa *smartphone* jadi perilaku *phubbing* ini kemungkinan besar terjadi di sekolah”

Berdasarkan dari fenomena tersebut, peneliti menemukan bahwa pembelajaran mengenai interaksi sosial hendaknya lebih bermakna dan lebih mudah dipahami oleh siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan mengintegrasikan contoh-contoh nyata dari lingkungan sekitarnya atau bahkan yang pernah ia lakukan ke dalam proses belajar mengajar. Proses integrasi tersebut tentunya diharapkan mampu mempengaruhi daya serap siswa atas wawasan yang relevan dengan konsep interaksi sosial.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran latar belakang yang disajikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu:

- 1.2.1 Mahasiswa cenderung lebih fokus pada *smartphone* dari pada berkomunikasi secara langsung sehingga menimbulkan perilaku *phubbing* yang berdampak pada pola interaksi.
- 1.2.2 Minimnya strategi untuk mengurangi perilaku *phubbing* pada saat proses interaksi sosial.
- 1.2.3 Perilaku *phubbing* dapat menyebabkan mahasiswa kurang memperhatikan dosen saat pembelajaran berlangsung.

1.2.4 Beberapa mahasiswa merasa tidak dihargai saat berbicara dengan teman yang lebih sibuk dengan *smartphone* mereka yang dapat mengakibatkan ketidaknyamanan.

1.2.5 Minimnya pemanfaatan perilaku *phubbing* mahasiswa sebagai sumber belajar Sosiologi di SMA, padahal topik ini relevan dengan materi ajar interaksi sosial.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini, dimaksudkan agar peneliti terfokus pada ruang lingkup masalah yang akan dikaji. Masalah yang diberikan batasan atau fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti mencakup sebagai berikut: 1) mendeskripsikan dampak perilaku *phubbing* pada pola interaksi sosial mahasiswa Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial; 2) mendeskripsikan strategi mahasiswa dalam mengurangi perilaku *phubbing* untuk meningkatkan penguatan interaksi sosial; 3) mendeskripsikan aspek-aspek apa saja yang terkandung dalam perilaku *phubbing* dalam interaksi sosial mahasiswa Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar untuk mata pelajaran Sosiologi di SMA.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah penelitian yang akan dilakukan mengenai dampak *phubbing* pada pola interaksi dan strategi penguatan interaksi mahasiswa Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial Undiksha, peneliti fokus pada 3 (tiga) rumusan masalah, yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimana dampak perilaku *phubbing* pada pola interaksi mahasiswa di Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial Undiksha?

1.4.2 Strategi apa saja yang diterapkan mahasiswa dalam mengurangi perilaku *phubbing* guna memperkuat interaksi sosial?

1.4.3 Aspek-aspek apa saja dari perilaku *phubbing* dalam interaksi sosial mahasiswa Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar untuk mata pelajaran Sosiologi di SMA?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang diangkat pada penelitian tersebut, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mengetahui dampak perilaku *phubbing* pada pola interaksi sosial mahasiswa di Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial Undiksha.

1.5.2 Untuk mengetahui strategi yang diterapkan mahasiswa dalam mengurangi perilaku *phubbing* guna memperkuat interaksi sosial.

1.5.3 Untuk mengetahui aspek dari perilaku *phubbing* dalam interaksi sosial yang dapat digunakan sebagai sumber belajar Sosiologi di SMA.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis berdasarkan pada latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang sudah dijelaskan sebelumnya. Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya kajian pada bidang sosiologi pendidikan serta memberikan kontribusi sebagai sumber belajar Sosiologi di SMA (Sekolah Menengah Atas) pada masa mendatang, terutama yang memiliki kaitan dengan materi Interaksi Sosial. Sehingga, penelitian ini mampu menambah

wawasan dan pemahaman mengenai perubahan sosial, memberikan kontribusi berupa referensi, pengetahuan mendalam berdasarkan pada perilaku keseharian yang dapat diamati di lingkungan sekitar, serta pemahaman yang lebih luas.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi kepada pihak-pihak berikut.

1.6.2.1 Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengembangkan pengetahuan dari perilaku *phubbing*, yang bukan hanya sebagai kebiasaan sehari-hari, akan tetapi perilaku *phubbing* sebagai salah satu bukti nyata yang memiliki dampak pada interaksi sosial. Penelitian ini juga memiliki manfaat kepada peneliti agar dapat lebih reflektif dalam menggunakan *smartphone* di tengah interaksi sosial.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang interaksi sosial yang dapat dikaitkan dengan perilaku *phubbing*, sehingga dapat memperkaya wawasan dalam konsep-konsep dasar pembelajaran Sosiologi melalui bahan ajar dalam pembelajaran Sosiologi di SMA.

1.6.2.3 Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini diharapkan mampu mengoptimalkan kinerja dan juga dapat berkontribusi dalam membantu siswa untuk memahami mata pelajaran Sosiologi, Khususnya pada materi Interaksi Sosial.

1.6.2.4 Bagi Program Studi Pendidikan Sosiologi

Bagi Program Studi Pendidikan Ganesha Universitas Pendidikan Ganesha, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi penunjang pembelajaran, serta memberikan dedikasi yang besar kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Pendidikan Ganesha dalam meningkatkan pengetahuan mereka mengenai interaksi sosial yang dikaitkan dengan perilaku *phubbing*.

