

Perilaku *Phubbing* Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Perspektif Etika

*Aulia Ditriani¹, Magdad Hatim², Bz Septeyawan Abdullah³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Indonesia

E-mail: auliaditriani@gmail.com

Article History: Submission: 2024-06-07 || Accepted: 2024-09-19 || Published: 2024-12-06

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-06-07 || Diterima: 2024-09-19 || Dipublikasi: 2024-12-06

Abstract

This research aims to find out how the phubbing behavior of fifth grade students at SD Negeri 3 Berkat is from an ethical perspective. This research method is qualitative, the sampling technique uses purposive sampling technique with 9 informants, namely 1 homeroom teacher and social studies teacher, 4 class V students at SD Negeri 3 Berkat and 4 students' parents. Data collection by means of observation, interviews and documentation. Meanwhile, the analysis technique uses data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results obtained from this research show that phubbing behavior that occurs in class V students at SD Negeri 3 Berkat occurs at school, namely when students are studying in class, during break times in the school environment at SD Negeri 3 Berkat and at home. This phubbing behavior occurs due to continuous use of smartphones until late at night and there are no special rules for playing smartphones from the school and the students' parents at home.

Keywords: Behavior; Phubbing, student; Perspective; Ethics.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku *Phubbing* siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat dalam perspektif etika. Metode penelitian ini adalah kualitatif yang teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik *Purposive sampling* dengan informan berjumlah 9 orang yaitu 1 orang wali kelas sekaligus guru mapel IPS, 4 orang siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat dan 4 orangtua siswa. Pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisisnya menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun hasil yang didapat dari penelitian ini bahwa perilaku *Phubbing* yang terjadi pada siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat terjadi di sekolah yaitu pada saat siswa sedang belajar di kelas, ketika jam istirahat di lingkungan sekolah SD Negeri 3 Berkat dan di rumah. Perilaku *Phubbing* ini terjadi akibat penggunaan *Smartphone* secara terus menerus hingga larut malam serta tidak adanya aturan khusus bermain *Smartphone* dari pihak sekolah dan orangtua siswa di rumah.

Kata kunci: Perilaku; Phubbing, siswa; Perspektif; Etika.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu canggih di jaman sekarang ini menyentuh generasi *Alpha* terkhususnya siswa SD berupa ancaman perkembangan perilaku, moral, dan etika siswa. Generasi *Alpha* merupakan sekelompok orang-orang yang lahir setelah tahun 2010. Generasi *Alpha* mengacu pada siswa yang lahir setelah tahun 2010 (Saman & Hidayanti, 2023, p. 985). Generasi *Alpha* merupakan generasi yang sangat mengenal teknologi digital (Prayitno & Pasaribu, p. 227). Teknologi digital terutama teknologi komunikasi digital ini mempermudah manusia untuk berkomunikasi jarak jauh dan mempermudah pekerjaan manusia dengan berbagai fiturnya. Ada beberapa jenis teknologi digital, salah satunya teknologi komunikasi seperti *Smartphone*. *Smartphone* adalah teknologi elektronik yang tidak hanya dapat digunakan untuk menelpon dan

mengirimkan pesan tetapi juga mempunyai keunggulan tertentu dalam menawarkan pelayanan lainnya kepada pemakainya.

Berkaitan dengan penggunaan *Smartphone* Lembaga Penelitian dan Survei Mahasiswa Remaja Nahdatul Ulama (IPNU) Jawa Timur (dalam Hanafri, Sutarman, & Yuliyana, 2019, p. 67) menemukan 50% siswa sudah menggunakan ponsel pintar sejak SD, 44% sudah menggunakannya sejak SMP, dan 3% sudah sejak SMA. Dari penggunaannya secara berlebihan menimbulkan dampak buruk bagi anak karena sering mengabaikan orang yang ada di sekitarnya membuat hubungan interpersonal anak semakin renggang. *Phubbing* merupakan gabungan kalimat dari *Phone* artinya ponsel dan *Snubbing* artinya (mengabaikan). *Phubbing* adalah suatu perilaku yang mengabaikan orang yang ada di sekitar demi fokus menggunakan *Smartphone*.

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 3 Berkat tanggal 19 Februari 2024 hari senin siswa di saat jam istirahat diketahui siswa malah memainkan *Smartphone* dibandingkan mengobrol bersama temannya. Salah satu guru juga menyebutkan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung di kelas siswa sibuk dengan *Smartphone* yang ia gunakan dibandingkan memperhatikan penjelasan guru di depan dan siswa juga selalu ingin cepat istirahat dan bermain dengan menggunakan *Smartphone*. Peneliti melihat ada beberapa permasalahan. Banyak siswa SD, ketika hendak pulang, hal pertama yang mereka cari adalah *Smartphone*. Perilaku *Phubbing* yang terjadi di atas memiliki kaitannya dengan etika dalam perspektif etika berkomunikasi perilaku *Phubbing* ini diklaim tidak sopan dan dianggap tidak hormat terhadap orang lain. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui bagaimana perilaku *Phubbing* di SD Negeri 3 Berkat dalam perspektif etika.

II. METODE PENELITIAN

Dalam menentukan subjek penelitian dan informan penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono (2019, p. 153) *Purposive sampling* adalah suatu metode penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang menghasilkan informasi deskriptif dalam bentuk kata-kata. Peneliti melakukan penelitian dengan melihat perilaku *Phubbing* siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat dalam perspektif etika. Perilaku *Phubbing* siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat dapat diketahui melalui wawancara dengan Guru kelas, siswa, dan orangtua siswa. Siswa yang pernah atau sering menggunakan *smartphone* saat jam istirahat, dikelas, atau pada saat kegiatan lain disekolah. Menurut Sugiyono (2019, p. 25). Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan post-positivisme, yaitu filsafat interpretatif, yang dipelajari pada keadaan alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kuncinya, teknik pengumpulan data diterapkan triangulasi (kombinasi observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh sebagian besar bersifat kualitatif. Hasil analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan penelitian kualitatif dapat berupa penemuan-penemuan yang berpotensi dan bermasalah, keunikan objek, makna peristiwa, proses dan interaksi sosial, kevalidan data, konstruksi fenomena, temuan hipotetis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dari hasil observasi yang telah dilakukan kepada 21 orang siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat dapat disimpulkan interaksi siswa dengan guru, interaksi siswa temannya dan interaksi siswa kepada orangtua, 4 orang siswa menunjukkan perilaku *Phubbing* seperti kurangnya penghormatan, empati, dan keadilan dalam interaksi sosial, mengabaikan seseorang yang mengajak berbicara dianggap tidak beretika. Selain itu, mengabaikan orang yang berbicara dapat mengganggu hubungan interpersonal dengan mengurangi kepercayaan dan mengganggu kualitas komunikasi yang sehat. Akibatnya, untuk membangun hubungan yang saling menghargai dan bermartabat, penting untuk memperhatikan dan menghormati orang lain dalam setiap interaksi sosial. Untuk mengetahui interaksi siswa baik di sekolah maupun di rumah, observasi dilakukan kepada siswa. Hal ini mengacu pada tiga indikator interaksi: interaksi siswa dengan guru, interaksi siswa dengan temannya dan interaksi siswa dengan orangtua.

1. Wawancara Kepada Guru Kelas

Dari wawancara yang dilakukan kepada guru kelas V SD Negeri 3 Berkat terkait perilaku *Phubbing* siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat. dapat disimpulkan bahwa: perilaku *Phubbing* yang terjadi akibat penggunaan *Smartphone* secara berlebihan berkaitan erat dengan nilai-

nilai etika yang ada di lingkungan SD Negeri 3 Berkat untuk bermain *Game Mobile Legends*, *Free Fire*, membuka *Tik-Tok* dan menonton *Youtube* didalam kelas ketika guru sedang mengajar dan di jam istirahat. Kurangnya aturan yang tegas dari pihak sekolah membuat siswa bebas menggunakan *Smartphone* sesuka hatinya berakibat siswa menjadi pasif dalam berinteraksi secara langsung dengan guru. Ketika jam istirahat berlangsung siswa banyak diam tidak merespon pertanyaan temannya yang berbicara untuk bermain siswa lebih memilih diam agak sedikit menjauh untuk bermain, *Game Mobile legends*, *Free Fire*, membuka *Tik-Tok*, dan menonton *Youtube* lebih seru dibandingkan berbicara langsung, siswa juga tidak menyadari bahwa perilaku mengabaikan tersebut membuat teman-temannya merasa kurang dihargai atau diperhatikan.

2. Wawancara Kepada Siswa

Dari wawancara kepada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Berkat terkait perilaku *Phubbing* siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat 4 orang siswa dengan intensitas penggunaan *Smartphone* lebih dari 2 jam ke 4 siswa tersebut sering mengabaikan orang yang sedang mengajak berbicara karena terlalu fokus dengan *Smartphone*, 4 siswa tersebut juga lebih memilih menggunakan *Smartphone* daripada harus berbicara secara langsung dan berinteraksi dengan orang-orang disekitar.

3. Wawancara Kepada Orang tua Siswa

Dari hasil wawancara ke 4 orangtua siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat, siswa sibuk sendiri bermain *Smartphone* seperti menonton *Youtube*, main *Game Free Fire*, *Mobile Legends*, dan *Scroll Tik-Tok* dari pada berinteraksi dengan anggota keluarga di rumah.

4. Analisis Data Dokumentasi

Dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini terdiri dari daftar hadir siswa digunakan sebagai dokumentasi untuk memperhitungkan kehadiran siswa, agar peneliti dapat mengukur seberapa sering siswa tidak masuk sekolah dan mengkaitkan perilaku *Phubbing* di sekolah dengan kedisiplinan siswa.

Tata tertib digunakan sebagai dasar untuk menetapkan standar perilaku yang diharapkan dari siswa dalam lingkungan sekolah. Standar ini termasuk prinsip-prinsip etika seperti tidak mengganggu jalannya pembelajaran, menghormati guru dan saling menghargai sesama murid, membantu kelancaran pelajaran baik diluar maupun di sekolah pada umumnya dan perilaku penyimpangan yang tidak diizinkan kepala sekolah. RPP yang digunakan ialah RPP IPS peneliti menggunakan RPP tersebut karena mempelajari terkait tentang interaksi sosial berfokus pada pembelajaran dan pengembangan sosial siswa, di mana perilaku *Phubbing* sering terjadi, RPP ini dapat memberikan konteks yang relevan untuk memahami perilaku *Phubbing* di kalangan siswa SD.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 21 April 2024 dengan 4 orang siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat yang menggunakan *Smartphone* lebih dari 2 jam memberikan dampak negatif kepada siswa terjadinya perilaku *Phubbing* dan berakibat pada perilaku interaksi siswa menjadi pasif. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas kelas V SD Negeri 3 Berkat, siswa kelas V SD 3 Berkat dan orangtua siswa SD Negeri 3 Berkat dapat disimpulkan bahwa: perilaku *Phubbing* yang terjadi akibat penggunaan *Smartphone* secara berlebihan berkaitan erat dengan nilai-nilai etika yang ada di lingkungan SD Negeri 3 Berkat untuk bermain *Game Mobile Legends*, *Free Fire*, membuka *Tik-Tok* dan menonton *Youtube* didalam kelas ketika guru sedang mengajar dan di jam istirahat. Berdasarkan hasil wawancara bersama orangtua siswa, ketika siswa pulang ke rumah yang pertama dicari siswa yaitu *Smartphone*-nya. siswa memainkan *Smartphone* lebih dari 2 jam bahkan hingga larut malam ketika ditegur oleh Orangtuanya siswa mengabaikan, siswa lebih tertarik bermain *Game Mobile legends*, *Free Fire*, membuka *Tik-Tok*, menonton *Youtube* daripada berinteraksi langsung dengan keluarga. Hal ini lah yang menimbulkan kekhawatiran orangtua siswa karena melalaikan tugas sekolah, menjadi anak yang Introvert, dan lebih banyak diam daripada berbicara langsung dengan anggota keluarga.

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa daftar hadir ke 4 siswa tersebut sering tidak masuk sekolah karena kesiangn bahkan sampai sakit akibat menggunakan *Smartphone* hingga larut

malam, RPP yang digunakan guru pada saat mengajar terkait tentang interaksi-interaksi sosial, sedangkan tata tertib digunakan sebagai acuan peneliti untuk mengetahui apakah tata tertib tersebut sudah belaku dengan baik ternyata peneliti menemukan bahwa siswa tidak menjalankan kewajiban siswa menghormati guru contohnya siswa menggunakan *Smartphone* ketika guru sedang menjelaskan, contohnya siswa sering datang terlambat dan tidak hadir yang terakhir larangan murid contohnya siswa menggunakan ponsel untuk bermain *Game* di dalam kelas mengganggu jalannya pembelajaran.

Dari ketiga analisis, observasi, wawancara kepada guru kelas V, siswa kelas V, orangtua siswa dan pengumpulan data dokumentasi melalui daftar hadir, RPP dan tata tertib, didapatkan hasil 4 orang siswa menunjukkan perilaku *Phubbing* akibat penggunaan *Smartphone* secara berlebihan menimbulkan dampak yang negatif yaitu perilaku *Phubbing* membuat siswa menjadi kurang baik dalam beretika kepada guru, teman, dan orangtua. Oleh karena itu pihak sekolah memberikan contoh baik dalam menggunakan *Smartphone*, membuat aturan yang tegas dan langkah yang bijak meminimalkan perilaku *Phubbing* di SD Negeri 3 Berkat. Untuk orangtua harus membuat aturan kepada anaknya dalam menggunakan bermain *Smartphone* seperti membagi waktu belajar anak, membiarkan siswa bermain bersama teman sebaya, tidak menggunakan *Smartphone* ketika sedang diajak berbicara dan makan bersama di meja makan, mengajak siswa lebih banyak berinteraksi berbicara langsung misalnya dengan mengajak siswa bercerita tentang kegiatan siswa di sekolah atau memulai dengan obrolan ringan.

Sejalan dengan hasil wawancara diatas penelitian oleh Damayanti & Arviani (2023) berjudul "Fenomena *Phubbing* Remaja Surabaya dan Jakarta" mengemukakan penggunaan *Smartphone* yang berlebihan didasari oleh beberapa hal. Beberapa informan berpendapat bahwa mereka memiliki keinginan yang kuat untuk mengecek *Smartphone* secara terus-menerus dikarenakan khawatir jika ada pemberitahuan yang penting, beberapa informan menggunakan *Smartphone* yang berlebihan karena bermain *Game*. Sehingga berdasarkan hasil penelitian beberapa informan menyadari bahwa karena intensitas penggunaan *Smartphone* yang tinggi menyebabkan mereka melakukan *Phubbing*.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian peneliti menarik simpulan bahwa perilaku *Phubbing* yang terjadi pada siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat terjadi di sekolah yaitu pada saat siswa sedang belajar di kelas, ketika jam istirahat di lingkungan sekolah SD Negeri 3 Berkat dan di rumah. Hasil observasi yang didapat siswa yang menggunakan *Smartphone* lebih dari 2 jam hingga larut malam menyebabkan siswa ketika di kelas dengan *Smartphone* yang mereka gunakan tidak mendengarkan penjelasan dari guru, ketika diberikan pertanyaan oleh guru siswa terlihat kebingungan dan tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut. Pada saat jam isitirahat siswa menyendiri menggunakan *Smartphone* di bandingkan bermain bersama temannya, ketika ada salah seorang temannya mengajak berbicara untuk bermain siswa tersebut mengabaikan pembicaraan tersebut. Hasil wawancara kepada orangtua siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Smartphone* lebih dari 2 jam hingga larut malam menyebabkan perilaku *Phubbing* terjadi di rumah yaitu ketika sedang kumpul bersama keluarga siswa lebih banyak menyendiri dan diam sibuk dengan *Smartphone* yang ia gunakan, siswa juga menjadi anak yang cenderung kurang aktif dalam berinterkasi secara langsung dan melalaikan tugas sekolah.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yaitu: Peserta didik disarankan untuk intensif lagi agar sadar bahwa perilaku *Phubbing* dapat membuat lawan bicara merasa tidak dihargai, dapat menggunakan *Smartphone* dengan bijak, mengurangi penggunaan *Smartphone* secara berlebihan dan memperbanyak interaksi secara langsung dengan orang-orang disekitarnya dan Pihak sekolah dengan Guru disarankan untuk membuat aturan khusus dalam bermain *Smartpone* dan mengambil tindakan yang bijak, agar dampak negatif penggunaan ponsel secara belebihan yaitu perilaku *Phubbing* dapat diminimalkan.

DAFTAR RUJUKAN

- ADITIA, R. (2021a). Fenomena *Phubbing*: suatu Degradasi Relasi Sosial sebagai Dampak Media Sosial. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, Vol. 2, No. 1, 8-13.
- ALFARI, S. (2023a, April 5). *Pengertian Observasi, Instrumen dan Jenisnya | Sosiologi Kelas 10*. Retrieved from ruangguru: <https://www.ruangguru.com/blog/pengertian-observasi-instrumen-dan-jenis>
- ANNUR, Y. F., Yusrika, R., & Arditasari, T. S. (2021b). Pendidikan Karakter dan Etika dalam Pendidikan. Vol. 2, No. 1, 330-335.
- ARIYANTI, O. E., Nurhadi, & Trinugraha, Y. H. (2022a, Desember). Makna Perilaku *Phubbing* di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, Vol. 11, No 2, 915-923.
- ARZAK, F. F. (2021c). *Etika Anak terhadap Orangtua (Studi Komparatif Antara Etika Islam dan Etika Budha)*. 1-83. Surabaya: Walisongo Repository.
- AUDINA, W., & FIRMAN. (2022b). Fenomena Perilaku *Phubbing* di Lingkungan Masyarakat. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4. No. 6, 12336-12340.
- BAISUNI, M. (2022c, September). *7 Tips Menghindarkan Kebiasaan Phubbing pada Siswa*. Retrieved from Kejarcita: <https://blog.kejarcita.id/berikut-7-tips-menghindarkan-kebiasaan-phubbing-pada-siswa/>
- BASUKI, A. t., & Yuliadi, I. (2019a). *Electronic Data Processing (SPSS 15 dan Eviews 7)*. Yogyakarta: Danisa Media.
- DAMAYANTI, L. N., & ARVIANI, H. (2023b). Fenomena *Phubbing* Remaja Surabaya dan Jakarta. *Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, Vol. 3, No. 4, 1351-1663.
- DANURI, M. (2019b). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. Vol. 2 No. 3, 116-123.
- EKASARI, E. D. (2022e). *Fenomena Phubbing Remaja pada Media Sosial di Pekanbaru*. 1-93, Pekanbaru: Mohamad Habib Junaidi.
- FADILAH, A., RINI, A. P., & PRATITIS, N. (2022f, Agusutus). Perilaku *Phubbing* pada Remaja: Menguji Peranan kontrol Diri dan Interaksi Sosial. *Journal Of Psychological Reaserch*, Vol. 2, No. 2, 150-159.
- FIRDAUS, A., & PRAMUDIEN, P. (2022g, Oktober). Penggunaan *Smartphone* terhadap Perilaku Sopan Santunan pada Siswa Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 8, No. 4, 1408-1415.
- FITRI, A. N. (2019c). *Gambaran Perilaku Phubbing pada Remaja Penggunaan Ponsel di SMAN 4 Tuban*. 1-42, Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- GALIGO, A. A. (2022h). Perilaku *Phubbing* dan Penangannya (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 10 Makassar). Vol. 2, No. 4, 50-65.
- GULTOM, S. (2019d, Desember 16). *Etika Berinteraksi dengan Teman Sebaya*. Retrieved from Badan Kepegawaian dan Pengembangan Daerah Bangka Belitung: <https://bkpsdmd.babelprov.go.id/content/etika-berinteraksi-dengan-teman-sebaya>
- HANAFI, M. I., SUTARMAN, & YULIANA, N. R. (2019e, September). Rancang Bangun “Tunas Muda Apps” sebagai Media Pembelajaran Pramuka di SDN Cisoka 2. *SISFOTEK GLOBAL*, Vol. 8, No. 2, 67-74.

- HASAN, H. (2022i, Juni). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat pada STMIK Tidore Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer, Vol. 2. No 1*, 23-29.
- Indrianingrum, M. D., Miyono, N., & Nurhayati, S. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pembiasaan Budaya Sekolah pada Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 194-201. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.428>
- PRAYITNO, S., & PASARIBU, F. (2023b, November). Generasi *Alpha*: Sebuah Pola Pendekatan Guru Pendidikan Agama Kristen Melakukan Pendidikan Karakter, Moral, dan Kerohanian Peserta Didik. *Jurnal Teknologi & Pelayanna Kontekstual, Vol. 16. No. 2*, 225-237.
- QOTRUM. (2021d). *5 Jenis-Jenis Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif sampai Campuran*. Retrieved from gamedia: <https://www.gamedia.com/literasi/author/qotr-un-a/>
- RISKINA, M. (2023c). *Hubungan Empati dengan Perilaku Phubbing pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie*. Aceh: UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry.
- RUDI, A., & SUSANTO, V. (2024). Efektivitas Bimbingan Klasikal Dengan *Live Modeling* dalam Memperbaiki Perilaku *Phubbing* Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kencong-Jember. Vol. 5. No. 2. 1-26.
- SABON, K., & MANGUNDAP, J. M. (2019e, Juli 1). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget, Kota Manado. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, Vol. 3 No. 1*, 52-64. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd>
- SAMAN, A. M., & HIDAYANTI, D. (2023e). Pola Asuh Orang Tua dalam Mendidik Anak Generasi Alpha di Era Transformasi Digital. *Jurnal Basicedu, Vol. 7. No. 1*, 984-992.
- SARI, B. (2022j). Pengaruh kecerdasan Spiritual terhadap Perilaku *Phubbing* di M.A. Manbaul'ul A'laa Purwodad. 1-115. Purwodadi.
- SELPIA, M. (2023f). *Perilaku Siswa SMA Negeri i Sirah Pulau padang Kelas XII IPA Penggunaan Tiktok dalam Perspektif Etika IBN Miskawaih*. Palembang.
- SILMI, A. (2022k). *Dampak Psikologis Perilaku Phubbing dalam Berinteraksi Sosial pada Mahasiswa*. Medan.
- SIMORANGKIR, L. (2023g, Juni 6). Hubungan kecerdasan Spiritual dan Kecerdasan Itelektual dengan Perilaku *Phubbing* pada Siswa Kelas 1 dan 2 di SMA Imelda Medan Tahun 2022. *Journal Of Comprehensive Science, Vol. 2. No. 6*, 1896-1906.
- SUGIYONO. (2019f). *Metode penelitian Pendidikan*. (A. Nuryanto, Ed.) Bandung: Alfabeta.
- SUHARTI, A. (2021e, Oktober). Makna *Phubbing* pada Anak-anak dalam *Film Anak Lanang*. *Jurnal Komunikasi, Vol. 7. No. 2*, 659-670.
- SUMANTI, V. (2023h). *Analisis Toxic Disinhibition Ditinjau dari Phubbing Behaviour pada Mahasiswa Indonesia*. Padang; Repository UNP.
- SURIANI, I., & NURDIN, T. M. (2021g). Analisis Perilaku Pedagang Pasar Tradisional Kota Idi dalam Pandangan Etika Bisnis Islam. *Jurnal Ekonomi Syari'ah, Vol. 2, No. 3*, 95-111.
- SYAHPUTRI, A. Z., FALLENIA, F. D., & SYAFITRI, R. (2023i, juni 30). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 2. No. 1*, 161-166.
- TRIVAIIKA, E., & SENUBEKTI, M. A. (2022l). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Jurnal Nuansa Informatika, Vol. 16. No 1*. 33-40.

- WINDANA, S. (2022m, Desember). Mengatasi *Phubbing* (Kecanduan *Gadget*) pada Anak-Anak Dukuh Potrowenan Desa Donohudan dengan Pengenalan Permainan Tradisional dan Penguatan Kegiatan Keagamaan. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol. 2. No. 2, 229-236.
- ZULIA, ELSA , & MIRZA . (2023j). Etika Bersosial di Era Digital Perspektif Taswauf Sosial. *Journal of Religious Studies*, Vol. 1. No. 2, 127-136.
- ZULKIFLI, M., WAHIDA, A. W., & SENDI. (2022n, April). Dampak Teknologi *Smartphone* di Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Perilaku Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1. No. 3, 201-212.