

**HUBUNGAN PERILAKU PHUBBING (PHONE SNHUBBING)
TERHADAP EMPATI SISWA DI SMKS GARUDAYA
BONTONOMPO KABUPATEN GOWA**



Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
1447 H/2025 M**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Penulis yang bertandatangan dibawa ini :

Nama : Muhrawati

Nim : 105281101021

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Fakultas/Universitas : Agama Islam/Universitas Muhammadiyah Makassar

Dengan ini menyatakan hal sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi, penulis Menyusun sendiri skripsi penulis (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Penulis tidak melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi ini.
3. Apabila penulis melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2 dan 3 maka penulis bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini penulis buat dengan penuh kesadaran.

Gowa, 17 Rajab 1447 H
06 Januari 2026 M

Yang membuat pernyataan



Muhrawati
105281101021



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA MUNAQASYAH

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar telah Mengadakan Sidang Munaqasyah pada : Hari/Tanggal : Rabu, 12 Shafar 1447 H./ 06 Agustus 2025 M. Tempat: Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, Jalan Sultan Alauddin No. 259 (Menara Iqra' Lantai 4) Makassar.

MEMUTUSKAN

Bawa Saudara (i)

Nama : Muhrawati

NIM : 105281101021

Judul Skripsi : Hubungan Perilaku Phubbing (Phone Snhubbing) terhadap Empati Siswa di SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa

Dinyatakan : **LULUS**

Ketua,

Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.
NIDN. 0906077301

Sekretaris,

Dr. M. Ilham Muchtar, Lc., M.A.
NIDN. 0909107201

Dewan Pengaji :

1. Dr. Alamsyah, S. Pd.I, M.H.
2. Rukiana Novianti Putri, S. Psi., M. Psi., Psikolog.
3. Syaifulah Nur, S. Pd., M. Pd.
4. Pertiwi Nurani, S. Psi., M. Psi., Psikolog.

Disahkan Oleh :





بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Saudara (i), Muhrawati, NIM. 105281101021 yang berjudul "Hubungan Perilaku Phubbing (Phone Snhubbing) terhadap Empati Siswa di SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa." telah diujikan pada hari Rabu, 12 Shafar 1447 H./ 06 Agustus 2025 M. dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan telah dapat diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

12 Shafar 1447 H.
Makassar, -----
06 Agustus 2025 M.

Dewan Penguji :

Ketua : Dr. Alamsyah, S. Pd.I., M.H. (.....)

Sekretaris : Rukiana Novianti Putri, S. Psi., M. Psi., Psikolog. (.....)

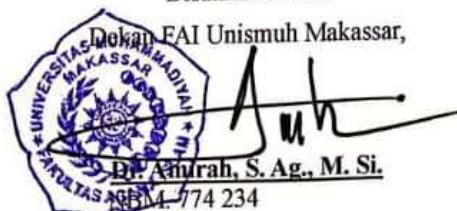
Anggota : Syaifulah Nur, S. Pd., M. Pd. (.....)

Pertiwi Nurani, S. Psi., M. Psi., Psikolog. (.....)

Pembimbing I : Dr. Alamsyah, S. Pd.I., M.H.

Pembimbing II: Rukiana Novianti Putri, S. Psi., M. Psi., Psikolog. (.....)

Disahkan Oleh :



MOTTO

“ Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tetapi dua kali Allah berjanji. Kata Allah : faa inna ma’al- ‘usri Yusra, inna ma’al-usri Yusra “

(QS. Al-Insyirah 94: 5-6)

“ Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha “

(BJ. Habibie)

ABSTRAK

Muhrawati, 105281101021. Hubungan Perilaku Phubbing Terhadap Empati Siswa Di SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa. Dibimbing oleh Alamsyah dan Rukiana Novianti Putri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan perilaku phubbing terhadap empati siswa di SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian korelasional dengan metode pengambilan sampel random sampling dengan menggunakan rumus slovin. Sampel pada penelitian ini Adalah 135 siswa. Subjek penelitian Adalah siswa SMKS Garudaya Bontonompo dan objek penelitian yaitu perilaku phubbing dan empati siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner/angket kepada responden kemudian dianalisis dengan uji hipotesis *pearson correlation product moment*.

Hasil penelitian dengan analisis *pearson correlation product moment* diperoleh mayoritas siswa yaitu sebanyak 68 orang (50%) memiliki tingkat empati yang rendah. Sedangkan sebanyak 52 orang siswa (39%) memiliki tingkat empati sedang dan hanya 15 orang siswa (11%) yang memiliki tingkat empati tinggi. Hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan *pearson correlation product moment* menunjukkan bahwa terdapat hubungan negative yang signifikan antara perilaku phubbing terhadap empati siswa dengan nilai koefisien korelasi (r) = -0,806 dan nilai signifikansi (p) =0,000 $<0,05$. Dapat diinterpretasikan semakin tinggi perilaku phubbing maka semakin rendah empati siswa dan sebaliknya.

Kata Kunci : Perilaku *phubbing*, Empati, Siswa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi Rabbilalamin, segala puji bagi Allah Yang Maha Kuasa, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar. Salam serta salawat yang melimpah semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Perjalanan meyusun skripsi ini bukan sekedar rangkaian kata dan data. Tetapi kemudian skripsi ini adalah buah dari malam-malam yang panjang, dari keheningan yang penuh renungan, dari kegagalan yang berkali-kali datang namun tak diizinkan untuk menetap yang menjadi catatan kecil dari perjalanan penulis. Dalam tiap lembar yang tergores ada peluh, ada doa, ada keraguan tetapi juga ada keyakinan bahwa setiap langkah akan tiba pada tujuannya meski harus tertatih. Setiap kalimat dalam skripsi ini lahir dari proses berpikir yang Panjang dan bimbingan yang tulus dari banyak pihak. Maka dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada mereka yang telah menjadi Cahaya di tengah keraguan dan pelita saat langkah mulai padam.

1. DR. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda ST., MT., IPU. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
2. Dr. Amirah Mawardi, S.Ag., M.Si, Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar

3. Dr. Alamsyah, S.Pd.I., M.H, Ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Universitas Muhammadiyah Makassar Sekaligus Pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu dan saran bagi penulis dan tak henti-hentinya menjadi bagian penting dari perjalanan ini.
4. Rukiana Novianti Putri, S.Psi., M.Psi Psikolog, selaku pembimbing II yang tidak hanya memberikan ilmu, tetapi juga menjadi penjaga arah ditengah badai kebingungan yang dialami peneliti.
5. Ratna Wulandari, S.Pd., M.Pd selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan arahan, motivasi, serta menjadi tempat bertanya dan mengadu selama masa studi. Bimbingan dan perhatian beliau telah banyak membantu penulis dalam Menyusun rencana studi.
6. Bapak dan ibu dosen serta staff administrasi Universitas Muhammadiyah Makassar terkhususnya dilingkup Fakultas Agama Islam yang senantiasa membantu penulis dalam hal administrasi.
7. Kepada kedua orang tua tercinta, yang doa-doanya melampaui batas langit dan senantiasa menguatkan langkah ini. Dalam setiap langkahku ada restumu yang meneduhkan, ada peluhmu yang diam-diam membiayai langkahku dan kalian lah alasan penulis terus berdiri meski jatuh berkali-kali.
8. Keluarga besar penulis dan semua pihak yang senantiasa memberikan support agar tetap bangkit meski melalui jalan yang berliku.

9. Bangsawan, S.Pd selaku kepala sekolah SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa yang telah memberikan izin untuk meneliti disekolah tersebut.
10. Teman-teman prodi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Angkatan 2021, kita tumbuh tak hanya sebagai mahasiswa tapi sebagai manusia yang insya Allah kelak akan dipertemukan bukan lagi sebagai pejuang IPK tetapi sebagai pemilik kisah yang mebanggakan.
11. Dan untuk diriku sendiri yang pernah ingin menyerah namun tetap melangkah. Terimakasih telah bertahan meski kadang dunia seolah tak ramah. Terimakasih telah terus bangun setiap pagi, walau semangat sempat redup dan hati nyaris rapuh.
- Besar harapan penulis agar karya ini mampu memberikan manfaat untuk para pembaca. Penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna maka dari itu kritik dan saran yang sifatnya membangun penulis harapkan agar menjadi bahan evaluasi bagi diri penulis dan peneliti selanjutnya. Semoga skripsi ini menjadi jejak kecil dari perjuangan besar, bukan hanya dalam hal akademik tetapi juga dalam memahami dan mencintai diri sendiri ditengah badai.

Makassar,22 Muharram 1447 H
18 Juli 2025 M

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
ABSTRAK	ii
MOTTO.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Penelitian Yang Relevan.....	10
BAB II TINJAUAN TEORITIS.....	13
A. Landasan Teori	13
1. Empati	14
2. Perilaku Phubbing	19
3. Hubungan Perilaku <i>Phubbing</i> dan Empati Siswa.....	26
B. Kerangka Pikir	27

C. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Desain Penelitian	31
1. Jenis Penelitian	31
2. Pendekatan Penelitian.....	31
B. Variabel Penelitian.....	31
C. Defenisi Operasional.....	32
D. Lokasi Obyek dan Waktu Penelitian	33
1. Lokasi Obyek Penelitian.....	33
2. Waktu Penelitian.....	33
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
1. Populasi	33
2. Sampel.....	34
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	35
1. Instrumen Penelitian.....	35
a. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	37
2. Teknik Pengumpulan Data	36
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	38
1. Uji Validitas.....	38
a. Uji Validitas Koefisien Korelasi.....	39
b. Validitas Tampak/Muka	42
2. Reliabilitas Instrumen.....	43
H. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	44

1. Uji Deskriptif.....	44
2. Uji Normalitas	44
3. Uji Linearitas	45
4. Uji Hipotesis.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	46
1. Sejarah Singkat Lokasi Penelitian	46
2. Visi, Misi dan Tujuan SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa	47
3. Identitas Sekolah SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa	48
4. Keadaan Peserta Didik SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa	
.....	49
5. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMKS Garudaya	
Bontonompo Kabupaten Gowa.....	49
B. Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	51
C. Hasil Penelitian.....	52
1. Uji Deskriptif.....	53
a. Perilaku <i>Phubbing</i>	51
b. Empati	53
1. Uji Normalitas Data Perilaku <i>Phubbing</i> dan Empati	54
2. Uji Linearitas Data Perilaku <i>Phubbing</i> dan Empati	54
3. Uji Hipotesis Korelasi <i>Product-Moment</i>	55
D. Pembahasan	57
BAB V PENUTUP	61

A. Simpulan.....	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
RIWAYAT HIDUP	67
LAMPIRAN	68



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Bagan Kerangka Pikir	29
Tabel 2.1	Jumlah Siswa SMKS Garudaya Bontonompo.....	34
Tabel 3.1	Skor Skala Likert.....	36
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Empati	36
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrument Perilaku <i>Phubbing</i>	37
Tabel 4.1	Hasil Uji Validitas Uji Coba Kuesioner Empati	40
Tabel 4.2	Hasil Uji Validitas Perilaku <i>Phubbing</i>	41
Tabel 5.1	Identitas Sekolah SMKS Garudaya Bontonompo	48
Tabel 5.2	Keadaan Peserta Didik SMKS Garudaya Bontonompo Kab. Gowa.....	49
Tabel 5.3	Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMKS Garudaya Bontonompo Kab. Gowa	49
Tabel 5.4	Interval Skor Kuesioner Perilaku <i>Phubbing</i>	52
Tabel 5.5	Interval Skor Kuesioner Empati	53
Tabel 5.6	One - Sample Kolmogorov - Smirnov Test.....	54
Tabel 5.7	Uji linearitas	55
Tabel 5.8	Uji Hipotesis Korelasi Product Moment	55

Tabel 5.9 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi 56



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era digital saat ini, masyarakat dituntut untuk turut mengikuti perkembangan teknologi. Hampir disemua aspek kehidupan sudah ada teknologi yang masuk kedalamnya. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, manusia berkompetisi untuk membuat teknologi yang canggih sebagai bentuk kemodernan yang berdampak pada berbagai bidang kehidupan. Perkembangan yang amat dirasakan Masyarakat terutama dikalangan remaja atas hadirnya telepon genggam dan internet. Dengan teknologi tersebut remaja dapat menggunakannya sebagai media untuk melakukan komunikasi dan mengakses informasi lebih banyak.¹

Pada zaman sekarang ini teknologi informasi dan komunikasi menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Hal itu membuat cara individu berkomunikasi berkembang diakibatkan oleh kemajuan teknologi yang sudah berkembang. Seperti yang nampak pada zaman dahulu dimana seseorang berkomunikasi dengan bertemu secara langsung, tetapi banyak masyarakat di zaman modern ini berkomunikasi menggunakan *smartphone* yang mampu mengantarkan informasi dengan cepat. Saat ini masyarakat menggunakan *smartphone* dapat melakukan banyak hal, seperti berinteraksi melalui sosial

¹ Nahar Kusuma, Caesar Dvala.dkk. (2025) Transformasi Perilaku Sosial Remaja Era Digital: Penggunaan Tiktokdi Kalangan Remaja. “*Jurnal Ilmu Komunikasi*” 10, no. 2 18-25 .

media, menonton video, bermain game, melakukan panggilan, mengakses informasi lebih luas bahkan untuk berjualan dan berbelanja secara online.²

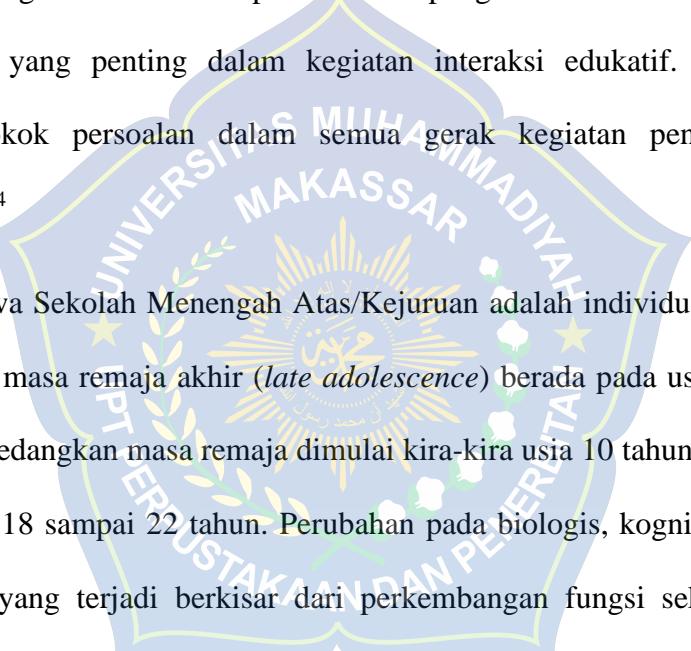
Hadirnya *smartphone* dapat membantu manusia dalam banyak hal. Utamanya bagi siswa generasi Z saat ini. Dalam proses belajar disekolah *smartphone* memberi kemudahan dalam mencari referensi lebih banyak dalam waktu yang singkat dan tidak dibatasi oleh tempat. *Smartphone* juga membantu siswa dalam berkomunikasi dengan rekan maupun dengan guru dalam berbagai situasi. Dapat disimpulkan bahwa *smartphone* dapat dipergunakan untuk membantu dalam mengelola waktu secara efektif dan efisien. Semua kegiatan tidak terlepas dari *smartphone* adanya internet pada *smartphone* sudah menjadi kebutuhan siswa saat ini.

Di kalangan remaja, penggunaan teknologi *smartphone* sudah mengubah cara hidup dalam berbagai bidang kehidupan. Di mulai dari proses pembelajaran, komunikasi antar manusia, bermain sosial media, game online dan lainnya. Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung diketahui berkat kemajuan teknologi (gobalisasi). Di era globalisasi sekarang ini di mana perubahan teknologi dan arus informasi yang semakin maju dan cepat mendorong para remaja untuk lebih memahami kecanggihan teknologi *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dikalangan

² Rika Widianita,dkk. (2023).Hubungan Empati Dengan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie . *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* VIII, no. I : 1–19.

remaja ini khusunya sebagai peserta didik sangat membantu untuk mengakses informasi terkait pendidikan dengan mudah.³

Peserta didik atau siswa merupakan sebutan untuk anak didik pada jenjang pendidik dasar dan juga menengah. Siswa merupakan satu-satunya subjek yang menerima apa saja yang diberikan oleh guru saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Siswa digambarkan sebagai sosok yang membutuhkan bantuan orang lain untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Siswa adalah unsur manusiawi yang penting dalam kegiatan interaksi edukatif. Ia dijadikan sebagai pokok persoalan dalam semua gerak kegiatan pendidikan dan pengajaran.⁴



Siswa Sekolah Menengah Atas/Kejuruan adalah individu yang sedang mengalami masa remaja akhir (*late adolescence*) berada pada usia 15 sampai 18 tahun. Sedangkan masa remaja dimulai kira-kira usia 10 tahun dan berakhir antara usia 18 sampai 22 tahun. Perubahan pada biologis, kognitif dan sosial emosional yang terjadi berkisar dari perkembangan fungsi seksual, proses berfikir abstrak sampai pada kemandirian. Remaja telah memiliki identitas fisik dan sosial. Siswa merupakan peserta didik yang sedang mengalami proses perubahan-perubahan dan rentan terhadap permasalahan-permasalahan

³ Agus budiman.(2022).“Penggunaan Handphone Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial,” *Judge : Jurnal Hukum* 3, no. 02 : 84–89.,

⁴ Sari,Nurmala. (2016). Landasan A TEORI Siswa, “BAB II, Universitas Medan,”. 16–48.

yang sering dihadapi utamanya masalah keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari.⁵

Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk mengatasi masalah yang dihadapi dan ditandai sebagai hasil dari kemampuan berinteraksi dengan lingkungan dan menyesuaikan diri dengan standar adat dan kebiasaan yang berlaku. Keterampilan sosial harus melibatkan proses sadar untuk menguasai kompetensi yang dapat membantu individu agar keterampilan sosialnya dapat tumbuh dan berkembang. Berdasarkan hasil studi yang dilakukan diperoleh hasil bahwa siswa yang memiliki kategori keterampilan sosial tinggi ditunjukkan dengan sikap siswa yang terampil dalam melakukan komunikasi yang baik dengan teman sebaya, memiliki sikap empati yang tinggi.

Pada individu yang memiliki keterampilan sosial dengan kategori sedang ditunjukkan dengan perilaku individu yang dapat berkomunikasi dengan baik namun kurangnya rasa empati terhadap teman dan belum bisa mengatur dirinya dengan baik. Namun untuk individu yang memiliki kategori keterampilan sosial yang rendah ditunjukkan dengan sikap siswa yang cenderung individualis atau lebih memilih melakukan aktivitas apapun sendiri tanpa bertanya dan meminta bantuan temannya, pada saat sesi diskusi cenderung terlihat pasif karena siswa lebih pendiam dan tidak berani untuk

⁵ Ashari. (2019). "Strategi Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Masalah Hubungan Sosial Siswa melalui Layanan Konseling Individu Di SMA Negeri 1 Kampar" 53, no. 9 : 1–10.,

mengungkapkan pendapatnya, dan siswa lebih memilih berinteraksi dengan teman dekatnya saja karena kurang memiliki kemampuan dalam berinteraksi.⁶

Pada remaja saat ini terdapat beberapa permasalahan keterampilan sosial, salah satunya adalah rendahnya empati siswa. Empati merupakan ketrampilan hidup yang melekat pada setiap orang yang dapat membangun koneksi dengan personal yang berbeda. Jika empati tidak melekat pada diri seseorang maka perilakunya akan membuatnya tidak terkontrol dan mengakibatkan kondisi bawaan yang aneh. Empati berasal dari emosi yang disebabkan oleh orang lain maupun resonasi afeksi. Jadi, empati merupakan keterampilan paling dasar yang dimiliki oleh setiap orang, dimana emosi seseorang akan terbentuk mendapati ransangan yang bersifat emosional.⁷

Disebutkan dalam sebuah hadits riwayat Bukhari dan Muslim sebagai berikut:

Perumpamaan orang yang beriman dalam hal saling mencintai, mengasihi dan menyayangi bagaikan satu tubuh. Apabila salah satu anggota tubuhnya sakit, maka seluruh tubuhnya juga akan merasakan sakit dengan tidak bisa tidur dan demam." (HR. Bukhari dan Muslim).

المؤمن للمؤمن: قال رسول الله صلى الله عليه و آله و سلم :عن أبي موسى رضي الله عنه قال كالبنيان يشد بعضه ببعض

Artinya: "Dari Abu Musa ra, Rasulullah SAW bersabda "Seorang mukmin dengan mukmin lainnya seperti satu bangunan yang satu sama lain saling menguatkan.". (HR. Bukhari).⁸

⁶ Virdawati,Putri dkk. (2021). Profil Keterampilan, Sosial Siswa, and D I Sman, "Profil Keterampilan Sosial Siswa Di Sman 2 Purwakarta 1" 4, no. 6 .

⁷ Hendra Ardianto and Erni Agustina Setyowati. (2023). "Hubungan Perilaku Phubbing Dan Empati Mahasiswa Unissula," *Jurnal Ilmiah Sultan Agung* 2, no. 2 : 62–74.,

⁸<Https://news.detik.com/berita/d-5594432/arti-empati-menurut-islam-dan-manfaatnya-dalam-kehidupan>, "No Title," n.d.

Dari hadis diatas dapat disimpulkan bahwa empati adalah kemampuan kepekaan seseorang dalam memahami dan menangkap isi pikiran dan perasaan orang lain, memiliki sifat tenggang rasa antar sesama serta rasa kebersamaan yang terbangun antar sesama. Kurangnya perilaku empati pada siswa sering kali kita lihat, misalnya ketika sedang berbicara dengan rekannya ia lebih memperhatikan *smartphonanya* dibandingkan lawan bicaranya sehingga terkesan kurang menghargai terhadap sesama.

Saat ini banyak sekali remaja yang lupa batasan saat sedang menggunakan *smartphone*, seperti yang terlihat saat ini ketika seseorang sedang berbicara dengan lawan bicaranya tetapi tidak memperhatikan saat berbicara sehingga lawan bicaranya merasa tidak dihargai dan membuat komunikasinya terganggu sebagai dampak dari perilaku phubbing. Siswa kurang menyadari bahwa dampak negatif yang timbul yaitu perilaku *phubbing*.

Phubbing merupakan keadaan dua orang atau lebih dalam satu lingkungan, tapi mereka berinteraksi condong dengan *smartphone* dibandingkan dengan sesama mereka. Istilah kata *phubbing* tercipta di kampanyekan oleh *Macquarie Ditionary* dengan tujuan mewakili problematika menyangkut penyalahgunaan ponsel cerdas yang terus berkembang diranah sosial. Begitu juga penempatannya dalam interaksi sosial, *phubber* didefinisikan sebagai seseorang yang mendahului *phubbing*,

sedangkan *phubbee* dapat didefinisikan sebagai orang yang mendapat perilaku *phubbing*.⁹

Phubbing menjadi salah satu perilaku anti sosial yang fokus di telepon pintar dimana mayoritas interaksi terjadi di dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata. *Phubber* merupakan sebutan bagi mereka yang melakukan *phubbing*. Ketika mereka sedang berinteraksi dengan orang lain kemudian merasa bosan dan tidak tertarik dengan topik pembicaraan mereka beralih ke telepon pintar untuk sekedar melihat notifikasi, membuka media sosial ataupun chat. Fenomena *phubbing* ini terjadi akibat *phubber* tidak dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak dan kurangnya control diri. Seseorang dengan perilaku *phubbing* akan selalu melakukan aktivitas dengan gadgetnya saat sedang bersama orang lain sehingga terkesan tidak menghargai lawan bicaranya.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, menunjukan bahwa perilaku *phubbing* merupakan perilaku yang sedang marak terjadi di kalangan siswa. Dimana dengan menggunakan *smartphone* siswa tidak sadar dapat menyakiti dan tidak menghargai orang lain saat berkomunikasi secara langsung. Sehingga terjadi kerenggangan antar individu. Dalam hal ini, dapat dilihat bahwa perilaku *phubbing* dimungkinkan memiliki hubungan yang kuat dengan perilaku empati siswa terutama saat berbicara dengan rekannya.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 05 November 2024 di SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa ditemukan adanya

⁹ Ardianto and Setyowati, "Hubungan Perilaku Phubbing Dan Empati Mahasiswa Unissula."

siswa yang aktif menggunakan smartphone dengan aktivitas yang sama yaitu mengakses sosial media Instagram. Siswa terlihat berkumpul bersama namun tidak menunjukkan adanya interaksi secara langsung, beberapa siswa tetap membalas pembicaraan teman meski tetap fokus dengan *smartphone*, dan juga ada yang tetap bermain game meski sedang berbicara dengan teman. Hal tersebut dilakukan saat duduk bersama untuk menunggu makanan di kantin. Selanjutnya, teramati tidak adanya interaksi bercerita dengan luwes sampai pada jam istirahat berakhir.

Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru BK pada tanggal 05 November 2024, guru BK mengatakan bahwa siswa kurang melakukan interaksi dengan teman kelas karena saat jam kosong di kelas siswa fokus bermain *smartphone* tanpa adanya kegiatan bertukar cerita dengan teman kelas. Siswa juga kurang memberikan perhatian kepada teman atau kurang peka, terlihat saat ada teman yang sedang sedih, terkena teguran oleh guru dan murung teman lainnya hanya menertawakan dan dianggap berlebihan oleh teman yang lain.

Salah satu penyebab rendahnya tingkat empati siswa adalah mengakses media informasi secara berlebihan. Hal ini terlihat ketika siswa fokus pada *smartphone* saat berbicara dengan orang lain, sehingga terkesan mengabaikan lawan bicaranya. Adapun dampak negatif dari media informasi yang berlebihan terhadap perilaku sosial di lingkungan sekolah yang bisa berpengaruh pada perkembangan sosial siswa. Terlalu banyak mengakses media informasi sering kali membuat siswa menjadi kurang berinteraksi

dengan sesama sehingga menjadi kurang peka terhadap sesama teman bahkan orang lain disekitar.¹⁰

Maka dari itu tujuan dari penelitian ini untuk mengungkap keterkaitan antara phubbing dengan empati pada siswa Sekolah menengah tingkat atas dikarenakan mereka adalah para generasi milenial yang sudah kita ketahui bersama bahwa kesehariannya tidak terlepas dari perkembangan teknologi terutama *smartphone*. Saat ini hampir seluruh siswa disekolah menggunakan smartphone dalam berbagai kegiatan termasuk untuk belajar, bermain game dan mengakses informasi ataupun media sosial. Oleh karena itu peneliti menduga bahwa perilaku *phubbing* ini memiliki hubungan dengan perilaku empati siswa.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait Hubungan Perilaku *Phubbing* (*Phone snhubbing*) terhadap Perilaku Empati Siswa Di SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa.

A. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana tingkat empati Siswa Di SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa?
2. Apakah terdapat hubungan antara perilaku *phubbing* terhadap empati siswa Di SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa ?

¹⁰ Alaika Amaly Khaira et al. (2024). “Pengaruh Media Digital Dalam Penggunaan Media Sosial Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Universitas Bina Bangsa ,” no. 4 .

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu

1. Untuk mengidentifikasi tingkat empati siswa Di SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa
2. Untuk mengetahui hubungan antara perilaku *phubbing* terhadap empati siswa Di SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa

C. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan mampu memberikan manfaat berupa:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan di bidang bimbingan dan konseling utamanya bagi para siswa agar mampu mencapai aspek perkembangan bidang bimbingan dan konseling salah satunya yaitu aspek perkembangan pribadi sosial.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru dan Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dan pihak sekolah untuk memahami hubungan *phubbing* terhadap interaksi sosial dan empati siswa, sehingga dapat membantu merancang kebijakan atau program yang mendukung interaksi sosial yang sehat di lingkungan sekolah.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan kesadaran siswa tentang dampak perilaku phubbing terhadap interaksi sosial dan kemampuan empati mereka yang dapat membantu siswa untuk lebih memperhatikan pola interaksi dan komunikasi dengan rekannya.

c. Bagi Peneliti Lain

Menjadi referensi atau dasar bagi penelitian lanjutan yang ingin mengkaji hubungan perilaku phubbing di berbagai aspek kehidupan sosial baik dilingkungan sekolah ataupun keluarga.

D. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Mita Rizkina dalam penelitiannya yang berjudul Hubungan empati dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa sekolah tinggi ilmu tarbiyah Al-hilal sigli kabupaten Pidie mengatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* adalah empati. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif korelasional. Adapun hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi $r = -0,505$ dengan $\rho = 0,000$ yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara empati dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie Artinya, semakin tinggi empati maka semakin rendah perilaku *phubbing*, sebaliknya semakin rendah empati maka semakin tinggi pula perilaku *phubbing* yang dialami

oleh mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie.¹¹

2. Dewi Ayu Lestari dalam penelitiannya yang berjudul Hubungan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada mahasiswa di kota Malang menyatakan bahwa hasil analisis dengan metode Analisis Korelasi *Product Moment*, diperoleh nilai signifikan antara variabel perilaku *phubbing* dengan Interaksi Sosial mahasiswa, yakni $r = -346$ dengan *p value* 0,000. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif secara signifikan antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada mahasiswa di Kota Malang. Maka dapat diinterpretasikan semakin tinggi perilaku *phubbing* maka semakin rendah interaksi sosial pada mahasiswa, dan sebaliknya.¹²
3. Fika Hilmi Izzati dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Perilaku Phubbing Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Di Pekanbaru dengan menggunakan penelitian kuantitatif dan metode pengumpulan data menggunakan skala interaksi sosial yang dimodifikasi dari Miraningsih dengan jumlah 53 aitem dan skala perilaku *phubbing* yang telah diadaptasi dan dialihkan Bahasa ke Bahasa Indonesia dengan jumlah 10 aitem. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMA negeri 8 pekanbaru yang berjumlah 648 orang dengan sampel yang didapat berjumlah 247. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu

¹¹ Rika Widianita,dkk.(2023). Hubungan Empati Dengan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* VIII, no. I : 1–19.

¹² Dwita Lestari and Septa Priyanggasari, “Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Di Kota Malang,” *Seminar Nasional Sistem Informasi* 6, no. 1 (2022): 3634–44.,

disproportionate stratified random sampling. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai $t=-10,331$ dengan nilai signifikan sebesar 0,00 ($p<0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh perilaku phubbing yang signifikan terhadap interaksi sosial pada siswa Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 8 Pekanbaru.¹³



¹³ Lusia Henny Mariati and Maria Oktasinai Sema. (2019). "Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Proses Interaksi Sosial Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng," *Jurnal Wawasan Kesehatan* 4, no. 2 : 1–68.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Empati

a. Pengertian Empati

Rogers mengungkapkan bahwa empati adalah kemampuan seseorang memahami orang lain dengan cara seolah-olah masuk ke dalam diri orang lain sehingga dapat merasakan dan mengalami perasaan dan pengalaman orang lain tersebut tanpa harus kehilangan identitas sendiri.¹⁴

Menurut Davis empati merupakan kesadaran seseorang untuk menempatkan diri sebagai individu lain dengan menyamakan pikiran, perasaan, dan memahami keadaan orang lain. Empati bukan hanya tentang mengetahui apa yang sedang dirasakan orang lain, akan tetapi juga mengkomunikasikan dengan cara dan sikap yang baik, pengetahuan dan pemahaman tentang pengalaman emosional orang lain.¹⁵

Menurut Baron & Bryne empati merupakan respon afektif dan kognitif yang kompleks pada distress emosional orang lain. Empati termasuk kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain,

¹⁴ Tri Rejeki Andayani et al.(2016). “Studi Meta-Analisis: Empati Dan Bullying,” *Buletin Psikologi* 20, no. 1–2 : 36–51.,

¹⁵ Carol Yoon. (2016). “Pengertian Empati,” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 44, no. 1 : 15–29.

merasa simpatik dan mencoba menyelesaikan masalah dan mengambil perspektif orang lain.¹⁶

Hurlock mengungkapkan bahwa empati adalah kemampuan seseorang untuk mengerti tentang perasaan dan emosi orang lain serta kemampuan untuk membayangkan diri sendiri ditempat orang lain. Kemampuan untuk empati ini mulai dapat dimiliki seseorang ketika menduduki masa akhir kanak kanak awal (6 tahun) dengan demikian dapat dikatakan bahwa semua individu memiliki dasar kemampuan untuk dapat berempati hanya saja berbeda tingkat kedalaman dan cara mengaktualisasikannya.¹⁷

Berdasarkan defenisi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku empati adalah respon seseorang yang mampu merasakan apa yang dialami oleh orang lain dan masuk kedalam permasalahan yang dialami oleh seseorang dan dengan rela memberikan perhatian dan pengertian terhadap orang tersebut. Jadi perilaku empati ini didalamnya terdapat perilaku simpati karena kita mampu memahami keadaan seseorang dan membantu permasalahan yang dialami oleh orang lain.

b. Aspek Aspek Empati

Davis menguraikan aspek-aspek empati terdiri dari :

1) Pengambilan Perspektif (Perspective taking)

¹⁶ Istiana. (2016). "Hubungan Empati Dengan Perilaku Prososial Pada Relawan KSR PMI Kota Medan," *Jurnal DIVERSITA* 2, no. 2 : 1-13.

¹⁷ Devita Fitriyani. (2016). "Perbedaan Empati Antara Siswa Dan Siswi Kelas XI Di SMA Muhammadiyah Purbalingga Tahun 2016". 12-32.

Yaitu kecenderungan untuk memahami pandangan- pandangan orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

2) Fantasi (*Fantasy*)

Fantasy merupakan kemampuan seseorang untuk mengubah diri secara imajinatif ke dalam perasaan dan tindakan dari karakter-karakter khayalan yang terdapat pada buku-buku, layar kaca, bioskop maupun dalam permainan-permainan. Seringkali ditemui bahwa empati terjadi ketika individu melihat kejadian yang sesuai dengan fantasinya.

3) Kepedulian/Perhatian (*Emphatic concern*)

Yaitu kecenderungan terhadap pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan kehangatan, rasa iba dan perhatian terhadap kemalangan orang lain. Seseorang yang telah matang tingkat kematangan emosinya memiliki kemungkinan yang lebih besar pula dalam mengendalikan empatinya dengan baik.

4) Reaksi Emosional (*Personal distress*)

Yaitu seseorang merasa tidak nyaman dengan perasaannya sendiri ketika melihat ketidaknyamanan pada emosi orang lain. Personal distress merupakan reaksi-reaksi emosional tertentu, dimana

seseorang merasa tidak nyaman dengan perasaannya sendiri ketika melihat ketidaknyamanan pada emosi orang lain.¹⁸

Empati sebagai sesuatu yang jujur, sensitif dan tidak dibuat-buat didasarkan atas apa yang dialami orang lain.

Menurut Saam, bahwa ada lima aspek empati, yakni:

1) Kemampuan menyesuaikan/menempatkan diri

Memiliki kemampuan menyesuaikan/menempatkan diri dengan keadaan diri dan orang lain. Hal tersebut mencerminkan kepribadian yang pandai berempati.

2) Kemampuan menerima keadaan

Kemampuan menerima keadaan, posisi atau keputusan orang lain. Hasil dan apa yang dilihat, diperhatikan, dirasakan, memengaruhi keputusan diri untuk bisa menerima atau menolak.

3) Komunikasi

Komunikasi tercermin dan bagaimana seseorang menyampaikan informasi, kejelasan informasi dan ketepatan cara berkomunikasi memengaruhi diri untuk berempati.

4) Perhatian

Orang-orang yang berempati biasanya adalah orang-orang yang memiliki kepedulian dan perhatian terhadap banyak hal yang terjadi disekitarnya, kemudian ia merasakan dan berempati.

¹⁸ Istiana. (2016). “Hubungan Empati Dengan Perilaku Prososial Pada Relawan KSR PMI Kota Medan.”

5) Kemampuan memahami posisi dan keadaan orang lain

Setelah, melihat mendengar, memerhatikan orang akan mendapatkan pemahaman sehingga orang tersebut bersikap sebagaimana orang lain menginginkannya bersikap.¹⁹

c. Faktor Yang Mempengaruhi Empati

Hoffman mengemukakan bahwa, faktor-faktor yang mempengaruhi empati seseorang adalah:

- 1) Sosialisasi, dapat mempengaruhi empati melalui permainan permainan yang memberikan peluang kepada individu untuk mengalami sejumlah emosi, membantu untuk lebih berfikir dan memberikan perhatian kepada orang lain, serta lebih terbuka terhadap kebutuhan orang lain.
- 2) Mood dan feeling, apabila seseorang dalam situasi perasaan yang baik, maka dalam berinteraksi dan menghadapi orang lain ia akan lebih baik dalam menerima keadaan orang lain.
- 3) Proses belajar dan identifikasi, dalam proses belajar, seorang mahasiswa membutuhkan respon-respon yang sesuai dengan peraturan yang dibuat oleh pihak kampus. Apa yang telah dipelajari dikampus diharapkan dapat pula diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Situasi dan tempat, pada situasi tertentu seseorang dapat berempati lebih baik dibandingkan dengan situasi yang lain. Hal ini

¹⁹ Maret. (2017). “2297-Article Text-5955-1-10-20221202.”

disebabkan situasi dan tempat yang berbeda dapat memberikan suasana yang berbeda pula, suasana inilah yang dapat meninggi dan merendahkan empati seseorang.

- 5) Komunikasi dan bahasa, seseorang sangat mempengaruhi seseorang dalam mengungkapkan dan menerima empati. Ini terbukti dalam penyampaian atau penerimaan bahasa yang disampaikan dan diterima olehnya. Bahasa yang baik akan memunculkan empati yang baik. Begitu sebaliknya, komunikasi dan bahasa yang buruk akan menyebabkan lahirnya empati yang buruk.
- 6) Pengasuhan, lingkungan yang berempati dari suatu keluarga sangat membantu individu dalam menumbuhkan empati dalam dirinya. Individu yang dibesarkan dari keluarga yang baik dan komunikasi yang baik maka akan melahirkan individu dengan empati yang baik.²⁰

Menurut Kwon, dkk, hal lain yang mempengaruhi perilaku empati yaitu kecanduan gadget atau smartphone addiction adalah perilaku keterikatan atau kecanduan smartphone yang dapat menyebabkan masalah sosial seperti menarik diri, juga mengalami kesulitan saat melakukan

²⁰ Youarti and Hidayah. (2018). "Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z." Vol 4

aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan control impuls terhadap diri seseorang.²¹

2. Perilaku *Phubbing*

a. Pengertian Perilaku *Phubbing*

Perilaku *Phubbing* menurut Karadag adalah perilaku individu yang melihat telepon genggam ketika bicara dengan orang lain dan berurusan dengan telepon genggam sehingga mengabaikan komunikasi interpersonal. *Phubbing* merupakan suatu konsep yang membuat seseorang tidak menghormati orang lain, tidak membina maupun mengembangkan suatu hubungan, tidak berkomunikasi dengan orang lain karena lebih mementingkan telepon genggam dan lingkungan virtualnya dari pada orang-orang dikehidupan nyata.²²

Menurut Karadag, dkk perilaku phubbing adalah perilaku yang terindikasi menyakiti orang lain dengan pura-pura memperhatikan saat diajak berkomunikasi, tetapi pandangannya justru sering tertuju pada smartphone yang ada di tangannya. Menurut Hanika, phubbing adalah ketergantungan media yang semakin seseorang bergantung pada kebutuhannya dalam menggunakan media, maka semakin penting peranan media dalam kehidupan seseorang dan hal tersebut akan memberikan lebih banyak pengaruh kepada individu yang bersangkutan. Juntarin Jaidee

²¹ Eka Putri Aprillia. (2022). "Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Rasa Empati Pada Siswa Smp Angkasa Lanud Soewondo Medan Polonia Skripsi Oleh : Eka Putri Aprillia Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Medan".

²² Dindha Amelia. (2020). "Gambaran Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Psikologi Islam Iain Kediri (Studi Kasus Pada Mahasiswa Psikologi Islam Iain Kediri Tahun 2016-2017)" 21, no. 1 : 1-9.

seorang psikiater dan Bangkok dalam Youstri, menyebutkan bahwa perilaku phubbing dengan berkali kali mengecek *smartphone* dapat mengakibatkan kecanduan yang lainnya seperti kecanduan game anime, mobile application, atau media sosial.²³

Menurut Turnbull, menjelaskan perilaku *phubbing* adalah dimana seseorang menghabiskan waktunya untuk mengakses internet, dan hanya memiliki sedikit waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi langsung dengan orang lain.²⁴ David dan Robert mengatakan bahwa korban dari pelaku *phubbing* (*phubbee*) adalah mereka yang diabaikan oleh seseorang yang berfokus kepada telepon genggamnya ketika berada di lingkungan sosial. *Phubbing* bisa menjadi sebuah gangguan di dalam percakapan dengan seseorang saat dia sedang berbincang sambil menggunakan ponsel yang ia miliki atau saat berada di dekat yang lain tetapi mereka lebih memilih untuk menggunakan ponsel mereka daripada berkomunikasi.²⁵

Alex Haigh mengatakan bahwa *phubbing* merupakan tindakan yang mengabaikan orang lain dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan *smartphone* serta tidak berbicara dengan orang lain secara langsung. Normawati et. al berpendapat bahwa perilaku *phubbing* merupakan sikap acuh terhadap orang lain yang sedang bersosialisasi atau

²³ Lusia Henny Mariati and Maria Oktasinai Sema. (2019). “Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Proses Interaksi Sosial Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng,” *Jurnal Wawasan Kesehatan* 4, no. 2 : 1–68.

²⁴ Nelyahardi and Hera Wahyuni. (2021). “Psikoedukasi Pemanfaatan Smartphone Dalam Upaya Pencegahan Perilaku Phubbing Pada Siswa Smpn 8 Kota Jambi,” *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 2 : 151.

²⁵ Dindha Amelia. (2020). “Gambaran Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Psikologi Islam Iain Kediri (Studi Kasus Pada Mahasiswa Psikologi Islam Iain Kediri Tahun 2016-2017).”

berinteraksi secara langsung dengan cara membagi fokus, mendengarkan lawan bicara sambil fokus dengan *smartphone*. Hal tersebut dapat menyakiti lawan bicara dan memperburuk suatu hubungan.²⁶

Sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Koc dan Ugur, mengartikan perilaku *phubbing* merupakan perilaku yang lebih mementingkan *smartphone* daripada berinteraksi secara langsung dengan individu lain, apabila hal tersebut menjadi kebiasaan maka dapat mengganggu lingkungan sekitar. Individu yang sudah terbiasa melakukan perilaku *phubbing* tidak akan mudah melepaskan *smartphononya* meskipun terdapat aturan yang telah ditetapkan.²⁷

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *phubbing* merupakan salah satu perilaku individu yang dimana hanya berfokus pada ponselnya sehingga mengabaikan orang yang sedang berkomunikasi dengannya. Orang dengan perilaku *phubbing* ini cenderung terkesan cuek terhadap lawan bicaranya sehingga orang tersebut merasa tidak dihargai ketika berbicara.

b. Aspek Aspek Perilaku *Phubbing*

Karadag dkk. menyebutkan dalam penelitiannya terdapat dua aspek perilaku *phubbing* yang diketahui dari hasil Explanatory Factor Analysis (EFA). Aspek ini merupakan salah satu aspek yang juga sering digunakan

²⁶ Mailis Dayanty. (2023). “Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal Dengan Perilaku Phubbing Pada Remaja Di SMP Panca Budi Medan.”.

²⁷ Dindha Amelia. (2020). “Gambaran Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Psikologi Islam Iain Kediri (Studi Kasus Pada Mahasiswa Psikologi Islam Iain Kediri Tahun 2016-2017).”

oleh para peneliti dalam penelitian sebelumnya terkait perilaku phubbing.

Adapun aspek-aspek tersebut antara lain:

Gangguan Komunikasi (*Communication Disturbance*)

- 1) Gangguan komunikasi yang terjadi dalam hal ini adalah ketika seseorang sering mengganggu proses komunikasi yang sedang berlangsung dengan menggunakan *smartphone* mereka dalam lingkungan komunikasi tatap muka.
- 2) Memiliki Obsesi pada Ponsel (*Phone Obsession*) Obsesi terhadap ponsel yang dimaksud di sini adalah ketika seseorang terus-menerus membutuhkan ponsel mereka di lingkungan yang kurang komunikasi tatap muka.²⁸

Chotpitayasunondh dan Douglas membagi perilaku *phubbing* ke dalam dua aspek, yaitu:

- 1) Durasi

Durasi yang dimaksud adalah seberapa lama seseorang dalam melakukan *phubbing*.

- 2) Frekuensi

Frekuensi yang dimaksud adalah seberapa sering seseorang dalam melakukan *phubbing*.

²⁸ Rika Widianita. (2023). Hubungan Empati Dengan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie.”

c. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku *Phubbing*

Menurut Chotpitayasunondh, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *Phubbing* antara lain adalah:

1) Kecanduan *Smartphone*.

Penggunaan Smartphone yang bermasalah berkaitan dengan penarikan, intoleransi, prilaku konpulsif dan gangguan fungsional.

Penggunaan Smartphone yang berlebihan dengan memeriksa Smartphone secara berulang-ulang juga terkait dengan masalah hubungan interperseonal dan pengembangan kepercayaan, gangguan aktifitas sosial lainnya dan ketidaknyamanan dalam bersosialisasi.

2) *Fear of missing out*

Pengertian *Fear of missing out* (Hodkinson) mendefinisikan *Fear of missing out* sebagai ketakutan individu untuk tertinggal dan kehilangan seseorang. *Fear of missing out* dalam kamus Oxford didefinisikan sebagai kecemasan akan adanya peristiwa menarik atau mungkin hal menarik yang terjadi di tempat lain, kecemasan ini terstimulasi oleh hal yang ditulis di dalam media sosial seseorang. *Fear of missing out* (FoMO) adalah sindrom modern bagi masyarakat modern yang terobsesi untuk terhubung sepanjang waktu. Orang-orang yang memiliki rasa tidak aman terkait dengan ponsel yang terus menerus. Kecemasan ini tentang ketertinggalan dari informasi yang juga memainkan peran penting dalam layanan

jejaring sosial, kepuasan kebutuhan, kepuasan hidup, dan susasana hati, yang semuanya telah terhubung ke tingkat kecanduan Smartphone.

3) Kontrol diri

Kontrol diri terkait erat dengan perilaku adiktif kecanduan dan juga telah dikaitkan dengan penggunaan Smartphone yang bermasalah. Dikatakan bahwa, mirip dengan gejala-gejala ketergantungan, orang-orang dengan gangguan tinggi atau tingkat kesulitan yang tinggi mengendalikan implik mereka mungkin tidak dapat mengontrol penggunaan ponsel mereka. Sementara itu, kurangnya ketekunan dapat mengganggu fokus tugas dan meningkatkan insiden gangguan yang tidak relevan, yang juga dapat meningkatkan frekensi penggunaan ponsel. Oleh karena itu masuk akal untuk menyarankan bahwa kontrol diri dalam memprediksi kecanduan Smartphone. Pada akhirnya dapat memprediksi penggunaan Smartphone bermasalah menjadi perilaku *Phubbing*.

Karadag, dkk menambahkan faktor-faktor pendukung perilaku *phubbing* lainnya, yaitu :

1) Kecanduan *Smartphone*

Kecanduan teknologi ini memiliki konsekuensi seperti penggunaan teknologi yang berlebihan, ditambah dengan fitur-fitur menarik yang memiliki efek yang signifikan. Kecanduan ini sebagian besar mempengaruhi kehidupan manusia

2) Kecanduan internet

Studi ini menunjukkan bahwa smartphone saja tidak bermasalah, yang menjadi masalah adalah yang disebabkan oleh aplikasi didalamnya. Salah satu yang menjadi masalahnya adalah tetap online untuk waktu yang lama. Fakta bahwa durasi waktu yang dihabiskan untuk internet memicu penggunaan internet yang patologis.

3) Kecanduan sosial media

Media sosial yang mencakup banyaknya situs seperti permainan, komunikasi, pertukaran informasi dan berbagai multimedia yang dapat mendorong seseorang untuk tetap online dari komputer maupun smartphone. Media sosial di komputer membutuhkan meja, beda halnya dengan *smartphone* yang bisa dibawa kemana mana setiap saat.

4) Kecanduan *game*

Kecanduan *game* adalah salah satu yang dapat meningkatkan perilaku *phubbing*. Hal ini dibantu dengan individu yang tidak memiliki keterampilan manajemen waktu dalam menggunakannya untuk menghindar dari masalah dan sebagai alat relaksasi mental.²⁹

3. Hubungan Perilaku *Phubbing* dan Empati Siswa

Phubbing adalah perilaku yang mengabaikan interaksi sosial langsung karena terlalu fokus pada ponsel. Pada siswa, perilaku ini sering

²⁹ Mariati and Sema. "Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Proses Interaksi Sosial Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng."

kali mengurangi kesempatan untuk membangun hubungan emosional yang sehat dengan teman sebaya maupun keluarga. Ketika siswa melakukan *phubbing*, mereka cenderung kurang responsif terhadap kebutuhan emosional orang lain, sehingga kemampuan empati mereka menurun.³⁰

Adapun beberapa hubungan perilaku *phubbing* dan empati pada siswa seperti penurunan interaksi sosial. *Phubbing* mengurangi kualitas interaksi langsung antarindividu. Ketika siswa lebih fokus pada ponsel, mereka cenderung kurang memperhatikan bahasa tubuh, ekspresi wajah, atau nada suara lawan bicara. Hal ini dapat mengurangi kesempatan mereka untuk mengembangkan kemampuan empati, karena empati sering dipupuk melalui pengalaman interaksi tatap muka.

Beberapa penelitian menunjukkan korelasi negatif antara perilaku *phubbing* dan tingkat empati. Semakin sering seseorang terlibat dalam *phubbing*, semakin rendah tingkat empatinya, karena mereka cenderung memprioritaskan kebutuhan pribadi dibandingkan memahami perspektif orang lain. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* dapat berkontribusi pada penurunan empati siswa karena mengurangi interaksi sosial yang berkualitas dan kesempatan untuk memahami emosi orang lain.³¹

³⁰ Rahayu, N., & Santoso, H. B. (2020). Pengaruh perilaku phubbing terhadap hubungan sosial siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 6(2) 101-110 .n.d.

³¹ David, ME, & Roberts, JA (2017). Phubbed and sendirian: Penghinaan telepon, pengucilan sosial, dan keterikatan pada media sosial. *Kepribadian dan Perbedaan Individu*, 116 : 1-4 “No Title,” n.d.

B. Kerangka Pikir

Perilaku *phubbing* merupakan suatu perilaku yang dianggap merusak pola interaksi sosial. Perilaku ini terlihat ketika seseorang sibuk dengan *smartphone*-nya ketika di saat yang bersamaan ia sedang bersama dengan orang lain. Perilaku ini seperti menghina atau mengacuhkan orang lain karena lebih menyibukkan diri dengan *smartphone*, sehingga orang lain merasa tidak dihargai dan mengacaukan mood.³²

Dalam hal penggunaan *smartphone* terhadap perilaku *phubbing*, ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi keterikatan seseorang dengan *smartphone*-nya, maka akan semakin tinggi pula perilaku *phubbing* yang ditunjukkan olehnya dalam hubungan atau interaksi sosial *smartphone*, sehingga orang lain merasa tidak dihargai dan mengacaukan mood. Dalam hal penggunaan *smartphone* terhadap perilaku *phubbing*, ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi keterikatan seseorang dengan *smartphone*-nya, maka akan semakin tinggi pula perilaku *phubbing* yang ditunjukkan olehnya dalam hubungan atau interaksi sosial. Sehingga kurangnya rasa empati individu kepada orang sekelilingnya.³³

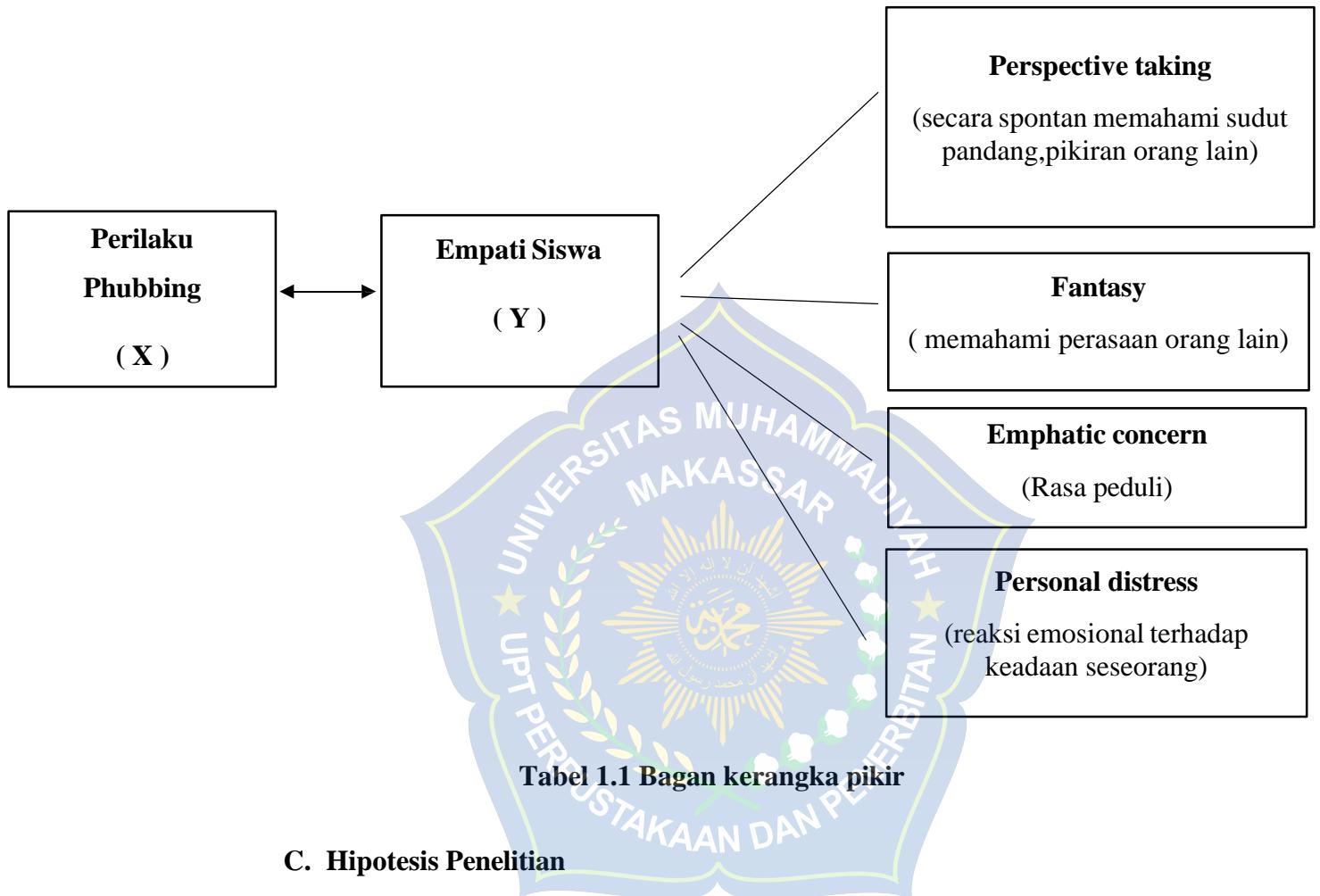
Adapun masalah empati siswa akibat kecanduan bermain *smartphone* seperti penurunan kemampuan berinteraksi secara langsung karena siswa yang kecanduan bermain *smartphone* cenderung lebih fokus

³² Mariati and Sema, “Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Proses Interaksi Sosial Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng.”

³³ M Taruna. (2023). “Analisis Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Phubbing Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Medan Area.”

pada dunia maya, kemudian perilaku individualis pada siswa meningkat karena kecanduan smartphone sering kali mendorong perilaku individualis. Siswa lebih suka menghabiskan waktu sendiri dengan aktivitas sosial media daripada berinteraksi dengan orang sekitar.

Hal yang mendasari peneliti menggunakan populasi siswa Sekolah Menengah Atas adalah berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang memperlihatkan bahwa masa remaja merupakan masa dimana keinginan untuk mengakses media informasi menggunakan *smartphone* itu sangat tinggi sehingga siswa bisa melakukannya dimana saja dan mengakibatkan siswa kurang memiliki batasan dalam bermain *smartphone* bahkan ketika sedang berbicara dengan rekan atau orang lain. Penelitian ini hendak mengetahui korelasi antara variabel *independet* (X) dengan variabel *dependent* (Y) dimana yang menjadi variabel X adalah perilaku *phubbing* dan variabel Y adalah empati siswa. Berikut adalah bagan kerangka pikir penelitian :



C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dalam konsep teoritis diatas adapun hipotesis penelitian yaitu

Ha :Terdapat hubungan antara perilaku *phubbing* terhadap empati siswa

Ho :Tidak terdapat hubungan antara perilaku *phubbing* terhadap empati siswa

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif berfokus pada pengumpulan data numerik untuk menguji hubungan antarvariabel atau mengukur efek suatu perlakuan. Menurut Sugiyono metode penelitian kuantitatif merupakan metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, filsafat positivism memandang fenomena/gejala/realitas itu dapat diklasifikasikan, teramati, konkret, terukur, dan hubungan sebab akibat³⁴

Penelitian kuantitatif merupakan metode metode untuk menguji teori teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variable. Variabel ini diukur biasanya dengan instrument penelitian sehingga data yang diperoleh terdiri dari angka yang dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik.

2. Pendekatan Penelitian

Adapun pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan korelasional. Pendekatan penelitian korelasional adalah suatu metode dalam penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis

³⁴ Sakinah Pokhrel. (2024). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pada Smp Islam Ar-Raafi' Kecamatan Tamalate Kota Makassar" *Ayan* 15, no. 1 : 37–48.

hubungan atau keterkaitan antara dua variabel atau lebih tanpa memanipulasi variabel-variabel tersebut. Dalam pendekatan ini, peneliti berusaha untuk mengetahui sejauh mana perubahan pada satu variabel berkaitan dengan perubahan variabel lain.³⁵

B. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel independen merupakan antiseden, prediktor, penyebab, atau variabel bebas, sedangkan variabel dependen merupakan variabel akibat atau variabel terikat.³⁶ Adapun variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (X) : Perilaku *phubbing*
2. Variabel Terikat (Y) : Empati siswa

C. Defenisi Operasional

1. Perilaku *Phubbing* (X)

Perilaku *phubbing* adalah tindakan mengabaikan interaksi langsung dengan orang lain untuk berfokus pada aktivitas menggunakan smartphone, seperti membalas pesan, mengecek media sosial, atau menonton video. Perilaku *phubbing* terjadi karena adanya gangguan

³⁵ Savira dan Dase Erwin,dkk. (2023). Universitas Sultan Ageung Tirtayasa. *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian* 2, no. 6 : 784–808.

³⁶ Rika Widianita. (2023). Hubungan Empati Dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie.”

komunikasi yang terjadi dalam hal ini sering mengganggu aktivitas komunikasi tatap muka dan juga memiliki obsesi pada ponsel, obsesi pada ponsel yang dimaksud disini adalah ketika seseorang terus-menerus membutuhkan ponsel mereka dalam situasi apapun.

2. Empati (Y)

Empati dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain, serta menunjukkan perhatian dan respons yang sesuai terhadap keadaan atau pengalaman mereka. Seseorang dikatakan memiliki empati ketika mampu bertindak spontan pada orang lain, mampu memahami orang lain dan memiliki reaksi emosional ketika orang lain tidak nyaman pada perasaan nya atau ketidakstabilan pada emosinya.

D. Lokasi Obyek dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Obyek Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMKS Garudaya Bontonompo yang terletak di JL. Bontocaradde No.52 Tamallayang, Kec. Bontonompo Kab. Gowa.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan yakni dimulai pada April– Juni 2025.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

Pada tahap selanjutnya akan menjelaskan mengenai populasi dan sampel yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁷

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti dan satuan-satuan tersebut dinamakan unit analisis dan dapat berupa orang-orang, institusi-institusi, benda-benda, dan lain sebagainya.³⁸ Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa Di SMKS Garudaya Bontonompo Kab. Gowa yang berjumlah 204 siswa.

Tabel 2.1 Jumlah Siswa SMKS Garudaya Bontonompo

Program/Jurusan	Kelas X		Kelas XI		Kelas XII		Total
	Lk	Pr	Lk	Pr	Lk	Pr	
MPLB/OTKP	2	8	2	14	5	25	56
TKR O	15	0	15	0	16	0	46
Tata Busana	0	5	0	10	0	10	25
TBSM	24	0	27	0	26	0	77
Total	41	13	44	24	47	35	204

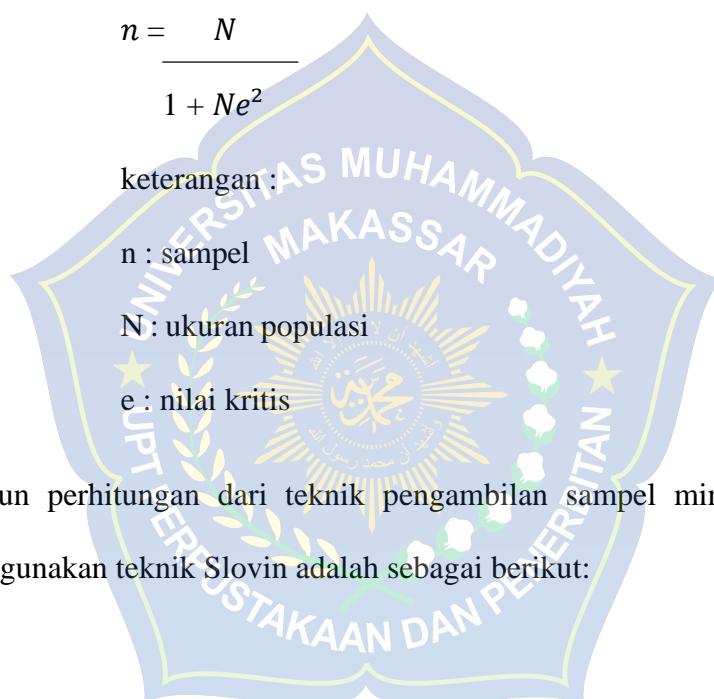
2. Sampel

Menurut Sugiyono, sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sedangkan teknik pengambilan sampel disebut dengan sampling. Teknik sampling yang digunakan adalah

³⁷ Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung ; Alfabeta.

³⁸ Sakinah Pokhrel. (2024). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pada Smp Islam Ar-Raafī’ Kecamatan Tamalate Kota Makassar” *Ayañ* 15, no. 1 : 37–48.

menggunakan simple random sampling teknik simple random sampling merupakan teknik penarikan sampel secara acak pada populasi tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.³⁹ Penentuan jumlah sampel minimal yang mewakili populasi dalam penelitian digunakan rumus slovin agar memastikan bahwa ukuran sampel cukup representative untuk menggambarkan populasi.⁴⁰



204

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$1 + 204(0,05)^2$$

204

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

³⁹ Siregar. (2017). "Implementasi Program Edu-Tourism Di Perpustakaan," *Penelitian*, 2016, 28–30.

⁴⁰ Qadar BakhshBaloch. (2017). 11, no. 1 (2017): 92–105.

1,51

$n = 135,099$ dibulatkan menjadi 135

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan data

1. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya melakukan penelitian adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasa dinamakan instrumen penelitian. Menurut Sugiyono, Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁴¹

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrument penelitian yaitu kuesioner. Menurut Sugiyono, kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis yang akan dijawab oleh responden.⁴²

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat diberi skor sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skor Skala Likert

No	Pilihan	Skor	
		Favorable	Unfavorable
1	Sangat Setuju (SS)	5	1

⁴¹ I Nurdianawati. (2021). "Uji Instrumen," *Metodologi Penelitian Kuantitatif* 1, no. 69 : 5–24.

⁴² Anggy Giri Prawiyogi et al. (2021). Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 : 44–52.

2	Setuju (S)	4	2
3	Kurang Setuju (KS)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

a. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Kisi-kisi instrumen penelitian digunakan untuk mengetahui kandungan butir-butir pernyataan yang terdapat pada kuesioner yang diberikan kepada sampel yang akan diteliti. Adapun kisi-kisi instrument sebagai berikut:

- 1) Empati

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Empati		
Variabel	Aspek Empati	Item Kuesioner
	Pengambilan perspektif (<i>Perspective taking</i>)	8 butir soal
Empati	Fantasi (<i>fantasy</i>)	8 butir soal
	Kepedulian/Perhatian (<i>Emphatic concern</i>)	8 butir soal
	Reaksi emosional (<i>Personal distress</i>)	8 butir soal
Jumlah	32 utir soal	

- 2) Perilaku *Phubbing*

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Perilaku *Phubbing*

Variabel	Aspek Perilaku <i>Phubbing</i>	Item Kuesioner
	Obsesi pada ponsel (<i>Phone Obsession</i>)	16 butir soal
Perilaku <i>phubbing</i>	Gangguan Komunikasi (<i>Communication Disturbance</i>)	16 butir soal

Jumlah	32 butir soal
---------------	---------------

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data perlu dilakukan dengan tujuan agar mendapatkan data yang valid dalam penelitian. Untuk memperoleh informasi data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

- a. Observasi Dalam penelitian ini metode observasi digunakan sebagai salah satu inti dalam melakukan pengumpulan data yang berdasarkan pengamatan secara langsung.
- b. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden dengan tujuan untuk memperoleh data yang valid dan akurat.
- c. Dokumentasi, Sebuah cara untuk memperoleh informasi dan data dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang bisa mendukung sebuah penelitian.⁴³

⁴³Sakinah Pokhrel. (2024). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pada Smp Islam Ar-Raafi' Kecamatan Tamalate Kota Makassar" *Ayan* 15, no. 1 : 37–48.

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidak suatu kuesioner.

Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan atau pernyataan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Dalam penentuan layak atau tidaknya suatu item yang akan digunakan, maka dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi dan uji validitas tampak/muka.⁴⁴

a. Uji Validitas Koefisien Korelasi

Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas instrument dalam penelitian ini menggunakan koefisien korelasi *product moment*.⁴⁵

Adapun rumus uji validitas korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian x dan y

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan skor x

⁴⁴Hidayat. (2016). "Metode Penelitian Keperawatan." Universitas Medan Area.

⁴⁵Ralph Adolph,(2016) No Title No Title No Title," no. 13: 1–23.

$$\Sigma y = \text{Jumlah keseluruhan skor } y$$

Alat ukur dikatakan valid atau akurat jika indeks daya item minimal 0,250. Skor total skala yang dikoreksi sama dengan (=) atau $> 0,250$ maka item dianggap valid. Apabila *Corrected item total correlation* $< 0,250$ dapat dianggap gugur.⁴⁶ Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan software SPSS release 23.0 for windows.

Adapun pengujian instrument dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada 30 orang responden dimana kuesioner berisi masing-masing 32 butir soal setiap variabelnya. Setiap pengujian dalam statistik tentunya mempunyai dasar dalam mengambil Keputusan yang dijadikan acuan dalam membuat kesimpulan, dalam uji validitas ini dasar pengambilan keputusan sebagai berikut :

1. Jika nilai *Corrected item total correlation* $> 0,250$ maka dinyatakan “VALID”
2. Jika nilai *Corrected item total correlation* $< 0,250$ maka dinyatakan “TIDAK VALID”.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Uji Coba Kuesioner Empati

Butir Pertanyaan	Corrected Item Total Correlation	Validitas
1.	.417	VALID

⁴⁶ Fauziah,Siti. (2022). *Hubungan Antara Empati Dengan Perilaku Phubbing Pada Remaja Awal Di Desa Ngepung Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk53 . 2.,* n.d., 27–38.

2.	.041	TIDAK VALID
3.	.216	TIDAK VALID
4.	.239	TIDAK VALID
5.	.413	VALID
6.	.148	TIDAK VALID
7.	-.151	TIDAK VALID
8.	.294	VALID
9.	.363	VALID
10.	.037	TIDAK VALID
11.	.346	VALID
12.	.000	TIDAK VALID
13.	.341	VALID
14.	.267	VALID
15.	-.029	TIDAK VALID
16.	.281	VALID
17.	.506	VALID
18.	.617	VALID
19.	.585	VALID
20.	.718	VALID
21.	.755	VALID
22.	.847	VALID
23.	.805	VALID
24.	.354	VALID
25.	.200	TIDAK VALID
26.	.358	VALID
27.	.519	VALID
28.	.456	VALID
29.	.660	VALID
30.	.661	VALID
31.	.513	VALID
32.	.562	VALID

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Uji Kuesioner Perilaku *Phubing*

Butir Pertanyaan	Corrected Item Total Correlation	Validitas
1.	.565	VALID
2.	.121	TIDAK VALID
3.	.128	TIDAK VALID
4.	.197	TIDAK VALID
5.	.033	TIDAK VALID
6.	.227	TIDAK VALID

7.	.281	VALID
8.	.253	VALID
9.	.421	VALID
10.	.533	VALID
11.	-.152	TIDAK VALID
12.	-.197	TIDAK VALID
13.	.431	VALID
14.	.356	VALID
15.	.191	TIDAK VALID
16.	.203	TIDAK VALID
17.	.423	VALID
18.	.644	VALID
19.	.471	VALID
20.	.405	VALID
21.	.272	VALID
22.	.446	VALID
23.	.347	VALID
24.	.169	TIDAK VALID
25.	.191	TIDAK VALID
26.	.228	TIDAK VALID
27.	.451	VALID
28.	.634	VALID
29.	.621	VALID
30.	.529	VALID
31.	.513	VALID
32.	.159	VALID

Berdasarkan uji coba yang dilakukan pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Gowa, diperoleh hasil kuesioner variabel empati terdiri dari 23 butir soal, sedangkan variabel perilaku *phubbing* yang valid sebanyak 20 butir soal.

b. Uji Tampak/Muka

Validitas tampak muka atau *face validity* merupakan jenis validitas yang menilai sejauh mana alat ukur yang kita pakai memenuhi unsur validitas muka (*face validity*) atau tidak, dapat

dilakukan dengan dua cara pertama, melihat apakah alat ukur yang kita pakai telah diterima oleh komunitas ilmiah atau tidak.⁴⁷

Validitas ini tidak melibatkan analisis statistik mendalam, tetapi lebih pada kesesuaian instrument dengan tujuan dan konteks pengukuran menurut pandangan subyektif. Dalam penelitian ini peneliti meminta beberapa ahli untuk mengevaluasi alat ukur telah sesuai atau tidak. Ahli yang dimaksud peneliti disini adalah dosen pembimbing dalam penelitian ini.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah istilah yang dipakai untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif .Uji reliabilitas dengan menggunakan *alpha Cronbach*, *alpha cronbach* dapat diartikan sebagai ukuran keandalan instrument. Adapun rumus uji reliabilitas yaitu sebagai berikut :

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

⁴⁷ Eriyanto and Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif," 2013, 46–51.

Semakin tinggi nilai alpha, semakin tinggi konsistensi antar item. Umumnya, nilai alpha $> 0,6$ dianggap menunjukkan konsistensi internal yang baik, sedangkan nilai $< 0,6$ menunjukkan bahwa instrument perlu diperbaiki. Menurut Sugiyono Hasil penelitian yang reliabel, bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Dalam penelitian ini uji reliabilitas menggunakan bantuan SPSS Release 23.0 for windows.⁴⁸

Berdasarkan hasil uji SPSS diperoleh *Cronbach's Alpha* dalam penelitian ini untuk skala empati adalah 0,850 dan perilaku phubbing dengan *Cronbach's Alpha* 0,802. Jika *Cronbach's Alpha* $> 0,6$ maka dapat disimpulkan bahwa skala reliabilitas termasuk dalam kategori memenuhi syarat.

H. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Uji Deskriptif

Uji deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode ini digunakan untuk menyajikan data dalam bentuk ringkasan statistik, seperti rata-rata, median,

⁴⁸ I Nurdianawati. (2021). "Uji Instrumen," *Metodologi Penelitian Kuantitatif* 1, no. 69 : 5–24.

modus, atau standar deviasi.⁴⁹

2. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah uji yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal atau tidak, dan apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas ini berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal, dimana dengan ketentuan apabila taraf signifikansi > 0.05 maka data berdistribusi normal dan jika taraf signifikansi < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas data menggunakan uji kolmogorov-Smirnov dengan bantuan Software SPSS 23.0⁵⁰

3. Uji Linearitas

Setelah dilakukan uji normalitas, maka selanjutnya peneliti melakukan uji linieritas. Uji linieritas merupakan uji prasyarat analisis untuk mengetahui pola data, apakah data berpola linier atau tidak. Uji ini berkaitan dengan penggunaan regresi linear. Dalam analisis regresi variabel yang mempengaruhi disebut dependent variabel (variabel terikat).

Untuk uji linieritas pada program *SPSS version 23.0 for Windows*. Kedua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang dapat ditarik garis lurus apabila nilai signifikansi pada Deviation From Linearity $> 0,05$.⁵¹

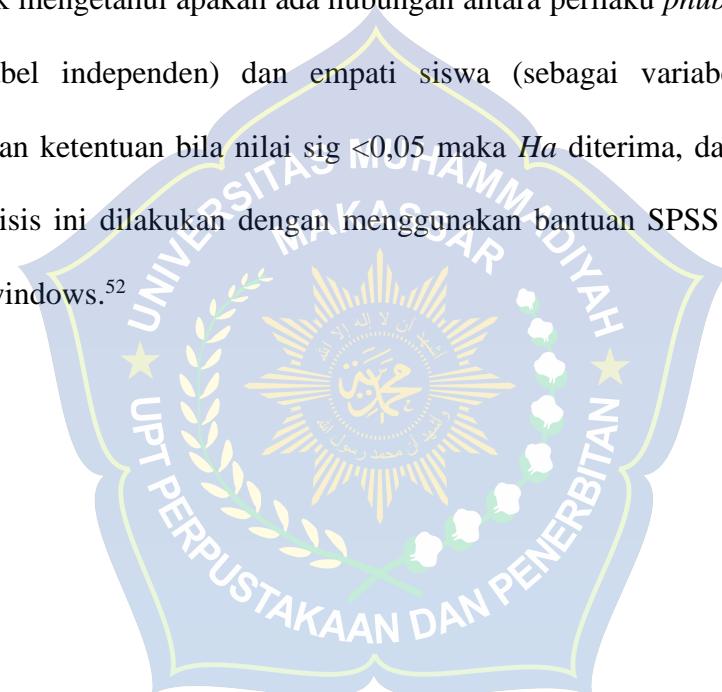
4. Uji Hipotesis

⁴⁹ Christine Riani Elisabeth, dkk. (2023). Analisis Layanan Pick Up Service O-Ranger Dalam Peningkatan Pendapatan Surat Dan Paket Logistik Pada Kantor Pos Pemeriksa Purworejo. *Jurnal Akutansi*, 17.01, 30-41.

⁵⁰ Hidayat. (2016). “Metode Penelitian Keperawatan. Universitas Medan Area”

⁵¹Rika Widianita, Dkk. 2023. Title.” *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* VIII, no. (I) 1-19.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data menggunakan *product-moment*. Korelasi *product-moment* atau *pearson Product-Moment Correlation* adalah teknik statistik yang digunakan untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan linear antara dua variabel dengan asumsi bahwa data terdistribusi normal. Pada penelitian ini analisis menggunakan korelasi *product moment* akan sangat berguna untuk mengetahui apakah ada hubungan antara perilaku *phubbing* (sebagai variabel independen) dan empati siswa (sebagai variabel dependen) dengan ketentuan bila nilai *sig* <0,05 maka *Ha* diterima, dan *Ho* ditolak. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS Release 23.0 for windows.⁵²



⁵² Arikunto,S. (2017). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Lokasi Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan Swasta (SMKS) Garudaya Bontonompo yang beralamat di Jl. Bontocaradde No.52 terletak disamping kantor camat Bontonompo Tamallayang, Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan merupakan salah satu sekolah swasta yang berdiri pada tanggal 6 September 1995 dengan nomor SK Pendirian 253/KEP/106/H/1995 yang berada dalam naungan kementerian Pendidikan dan kebudayaan.

Sekolah Menengah Kejuruan Swasta (SMKS) Garudaya Bontonompo merupakan salah satu sekolah jenjang SMKS di wilayah Kabupaten Gowa yang menawarkan pendidikan berkualitas dengan terakreditasi B dan sertifikasi ISO 9001:2008. Untuk menjamin kegiatan proses belajar mengajar agar efektif, pihak sekolah juga menghadirkan koneksi internet untuk menunjang proses belajar mengajar agar tidak mengalami ketertinggalan teknologi. SMKS Garudaya Bontonompo ini terletak di daerah yang strategis dan mudah dijangkau dengan kendaraan baik roda dua maupun roda empat. Saat ini Sekolah Menengah Kejuruan Swasta (SMKS) Garudaya Bontonompo di pimpin oleh kepala sekolah

bernama bapak Bangsawan, S.Pd dengan beberapa kejuruan yang tersedia yaitu :

- 1) Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP)
- 2) Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKR O)
- 3) Tata Busana
- 4) Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM)

2. Visi, Misi dan Tujuan SMKS Garudaya Bontonompo Kab. Gowa

a. Visi

SMKS Garudaya Bontonompo memiliki visi : “Menjadi Lembaga Diklat Yang Berprestasi, Terampil dan Berakhhlak Mulia”.

b. Misi

- 1) Menyiapkan tenaga kerja terampil untuk mengisi keperluan pembangunan
- 2) Menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah yang berkualitas (professional) yang diharapkan memiliki peran sebagai faktor keunggulan industri di Indonesia menghadapi perasiangan global
- 3) Merubah siswa dari status beban menjadi asset ekonomi yaitu tamatan produktif yang berpenghasilan
- 4) Membekali siswa dengan pengetahuan ,keteraampilan dan sikap sebagai bekal dasar untuk pengembangan diri tamatan secara berkelanjutan

c. Tujuan

Tujuan Pendidikan menengah kejuruan adalah meningkatkan kecerdasan pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.⁵³

Berdasarkan visi,misi dan tujuan dari Sekolah Menengah Kejuruan Swasta (SMKS) Garudaya Bontonompo di atas dapat dilihat bahwa sekolah sangat mengusahakan agar terbentuk para peserta didik yang cakap akan kejuruannya masing-masing agar nantinya mampu menjadi lulusan yang bisa bersaing dilingkungan kerja maupun perguruan tinggi.

3. Identitas Sekolah SMKS Garudaya Bontonompo Kab. Gowa

Tabel 5.1 Identitas Sekolah SMKS Garudaya Bontonompo

Identitas Sekolah	Keterangan
Nama Sekolah	SMKS Garudaya Bontonompo
NPSN/NSS	40301044 / 344990307003
Status Sekolah	Swasta
Alamat Sekolah	JL. Bontocaradde No.52 Kel. Tamallayang Kec. Bontonompo Kab. Gowa
Email	smksgarudaya@gmail.com
Status Kepemilikan	Yayasan
SK Akreditasi	1347/BAN-SM/SK/2021
Luas Tanah	4508 Meter
Akreditasi Sekolah	B
Sertifikat ISO	9001:2008

Sumber : Dokumen Profil Sekolah SMKS Garudaya Bontonompo

⁵³ Profil Sekolah SMKS Garudaya Bontonompo, n.d.

4. Keadaan Peserta Didik SMKS Garudaya Bontonompo Kab. Gowa

Tabel 5.2 Keadaan Peserta Didik SMKS Garudaya Bontonompo Kab. Gowa

No	Kelas	Jumlah Siswa		Total
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelas X	41	13	54
2.	Kelas XI	44	25	69
3.	Kelas XII	47	34	81

Sumber : Dokumen Profil Sekolah SMKS Garudaya Bontonompo

5. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMKS Garudaya Bontonompo Kab. Gowa

Bontonompo Kab. Gowa

Tabel 5.3 Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMKS Garudaya Bontonompo Kab. Gowa

Nama	Jabatan	Mata Pelajaran Yang Diampu
Bangsawan, S.Pd.	Kepala Sekolah	Matematika
Suhaedah, S.pd.M.AP.	Wakasek Hubin	Produktif OTKP
Sukmawati, S.Pd. M.Pd.	Wakasek Sarpras	Produktif Tata Busana
Nurdiah, S.Pd.	Kajur OTKP	Produktif OTKP
Remiawati, S.Pd.	Wakasek Kurikulum	Produktif OTKP
Suharta Sinar, S.Pd.I	Wali Kelas	Bahasa Inggris
Islamuddin, S.Pd	-	Penjas
Syarif, S.Pd.	-	Produktif Otomotif
Syahrul, S.Pd	-	Fisika
Amran, S.Pd.I	-	Pendais
Wahyudin Nuwansa, S.Pd	Wali Kelas	Matematika
Resky Maisara AR, S.Pd. M.Pd.	Wali Kelas	Matematika
Muhammad Syukur, S.Pd.I	Wali Kelas	Pendais
Syahruni Gusti, S.Pd.	-	Produktif Tata Busana
Muhammad Amalludin SP, S.Pd	-	Matematika
Bustam Samad, S.Pd.	Wali Kelas	Produktif Otomotif

Sabri, S.Pd. M.Pd.	Wali Kelas	Produktif Otomotif
Rizkih Amelia Nawir, S.Pd.	Wali Kelas	Bahasa Inggris
Nur Afni MB, S.Pd.	Wali Kelas	Bahasa Inggris
Rahmatia, S.Pd.	-	Produktif Tata Busana
Yuliana Basir, S.Pd.	Seni Budaya	Wali Kelas
Nismawati, S.Pd.	-	Kimia
Asriani, S.Pd.	Wali Kelas	Sejarah Indonesia
Muthfainnah Malik, S.Pd.	Wali Kelas	Bahasa Indonesia
Nurbuat Firdaus, S.Pd.	Wali Kelas	Produktif Otomotif
Rosdiana, S.Pd.	-	Bahasa Indonesia
Aswani, S.Sn.	-	Seni Budaya
Saddam Hasanuddin, S.Pd.	-	PKN
Putri Amelia Pratiwi, S.Pd.	-	Produktif Tata Busana
Siti Hardianti Utami, S.Pd.	-	Produktif Tata Busana
Nursalim, S.Pd	-	Produktif Tata Busana
Nur Indah Sari, S.Pd	-	BK
Syamsinar	Tata Usaha	-
Syamsidar	Tata Usaha	-
Aslan Akbar	Tata Usaha	-
Rusli Rasyid	Security	-

B. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Adapun beberapa tahapan penelitian yang dilaksanakan yaitu :

1. Tahap Pertama

Sebelum melaksanakan penelitian dilokasi tersebut, hal yang peneliti lakukan yaitu melaksanakan observasi awal. Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru BK pada tanggal 05 November 2024, guru BK mengatakan bahwa siswa kurang melakukan interaksi dengan teman kelas karena saat jam kosong dikelas siswa fokus bermain *smartphone* tanpa adanya kegiatan bertukar cerita dengan teman kelas. Siswa juga kurang memberikan perhatian kepada teman atau kurang peka, terlihat saat ada teman yang sedang sedih, terkena teguran oleh guru dan murung teman lainnya hanya menertawakan dan dianggap berlebihan oleh teman yang lain. Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, peneliti menemukan permasalahan untuk penelitian lebih konkret.

2. Tahap Kedua

Setelah peneliti melakukan observasi awal kemudian peneliti melakukan penyusunan alat ukur/skala yang akan digunakan sebagai alat untuk memperoleh data penelitian. Dalam membuat kuesioner tersebut hal pertama yaitu membuat blue print skala, skala yang dibuat berjumlah dua skala berdasarkan kepada variabel yang diteliti yaitu skala perilaku *phubbing* dan empati. Setelah blue print dibuat maka selanjutnya disusun menjadi kuesioner utuh yang

selanjutnya dilakukan uji validitas pada tanggal 03 Mei 2025 kepada responden sejumlah 30 responden. Setelah uji coba tersebut, maka hasil yang diperoleh kemudian diuji secara statistik menggunakan Spss. Setelah dilakukan uji spss maka akan diketahui item pernyataan yang valid dan reliabel sehingga selanjutnya dapat digunakan sebagai instrumen penelitian pada sampel yang telah ditentukan.

3. Tahap Ketiga

Setelah kuesioner sudah melalui beberapa uji kelayakan, selanjutnya pada tanggal 30-31 Mei 2025 peneliti turun ke sekolah untuk melakukan penyebaran kuesioner kepada sampel yang telah ditentukan. Adapun dengan mempertimbangkan ke efektifitas dan waktu, maka kuesioner yang disebar dalam bentuk *Google Form*. Sebelum para siswa/responden mengisi kuesioner, peneliti memberikan penjelasan mengenai perilaku phubbing dan empati. Setelah itu peneliti memberikan arahan mengenai tata cara pengisian kuesioner yang baik dan sesuai. Setelah melakukan pemberian arahan, peneliti kemudian tetap mengawasi dan memantau setiap responden saat melakukan pengisian kuesioner.

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta (SMKS) Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa, penelitian tersebut dilaksanakan pada bulan Mei - Juni 2025. Adapun hasil penelitian atau data

penelitian yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan instrument yang telah disiapkan peneliti. Data dari hasil penyebaran instrument penelitian yang diperoleh kemudian menjadi analisis awal untuk mengetahui hubungan perilaku *phubbing* terhadap empati siswa melalui uji statistik.

1. Uji Deskriptif Data

Pada bagian ini disajikan hasil uji deskriptif terhadap data yang diperoleh dari responden yakni siswa yang menjadi subjek penelitian. Uji deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik variabel yang diteliti, yaitu perilaku *phubbing* dan empati siswa. Analisis ini mencakup nilai rata-rata, standar deviasi, serta nilai minimum dan maksimum dari masing-masing variabel, sehingga dapat diketahui kecenderungan data sebelum dilakukan analisis lebih lanjut. Penjelasan hasil skor dari kuesioner/angket perilaku *phubbing* dan empati sebagai berikut:

a. Perilaku *Phubbing*

Nilai Mean (M) = 80

Standar Deviasi (SD) = 13

Kategorisasi:

Rendah = $X < M - 1SD$

Sedang = $M - 1SD \leq M + 1SD$

Tinggi = $M + 1SD > X$

Berdasarkan keterangan yang diperoleh diatas maka setiap jawaban yang diperoleh dari pertanyaan yang diberikan menduduki skor tertentu sesuai dengan jawaban yang dipilih. Interval skor yang telah ditentukan di atas dapat disimpulkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 5.4 Interval Skor Kuesioner Perilaku *Phubbing*

Interval Skor	Distribusi Frekuensi	Total	Persentase
$X > 63$	Rendah	18	13%
$63 \leq 85$	Sedang	40	30%
>85	Tinggi	77	57%
Total :		135	100%

Berdasarkan tabel hasil interval skor kuesioner perilaku *phubbing* dapat diketahui jika skor yang didapatkan memiliki perolehan lebih kecil dari 63 maka hasil skor tersebut dikategorikan rendah, maka terdapat 18 orang siswa dengan kategori rendah. Jika skor yang didapatkan lebih besar dari 63 atau sama dengan dan lebih kecil dari 85 atau sama dengan maka hasil skor dikategorikan sedang, maka terdapat 40 orang atau 30% termasuk kategori sedang. Jika skor yang diperoleh lebih besar atau sama dengan 85 maka hasil skor dikategorikan pada kategori tinggi,maka terdapat 77 orang atau 57% termasuk dalam kategori tinggi.

b. Empati

Nilai Mean (M) = 41

Standar Deviasi (SD) = 19

Kategorisasi :

Rendah = $X < M - 1SD$

$$\text{Sedang} = M - 1\text{SD} \leq M + 1\text{SD}$$

$$\text{Tinggi} = M + 1\text{SD} > X$$

Berdasarkan keterangan yang diperoleh diatas maka setiap jawaban yang diperoleh dari pertanyaan yang diberikan menduduki skor tertentu sesuai dengan jawaban yang dipilih. Interval skor yang telah ditentukan di atas dapat disimpulkan dalam bentuk table sebagai berikut :

Tabel 5.5 Interval Skor Kuesioner Empati

Interval Skor	Distribusi Frekuensi	Total	Persentase
$X > 30$	Rendah	68	50%
$30 \leq 69$	Sedang	52	39%
>69	Tinggi	15	11%
Total		135	100%

Berdasarkan tabel hasil interval skor kuesioner perilaku empati dapat diketahui jika skor yang didapatkan memiliki perolehan lebih kecil dari 30 maka hasil skor tersebut dikategorikan rendah, jika skor yang didapatkan lebih besar dari 30 atau sama dengan dan lebih kecil dari 69 atau sama dengan maka hasil skor dikategorikan sedang, dan jika skor yang diperoleh lebih besar atau sama dengan 69 maka hasil skor dikategorikan pada kategori tinggi.

Dari hasil perolehan data pada table diatas dapat dijelaskan bahwa terdapat 68 orang siswa yang perolehan hasil skor kuesioner perilaku empatinya berada pada kategori rendah, sementara itu 39% siswa atau 52

orang berada pada kategori sedang dan terdapat 11% atau 15 orang siswa yang memperoleh hasil kuesioner pada kategori tinggi.

2. Uji Normalitas Data Perilaku *Phubbing* dan Empati

Uji normalitas sebaran digunakan untuk mengetahui apakah data yang diambil berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas sebaran menggunakan One Sample Kolmogorov Smirnov dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 5.6 One - Sample Kolmogorov - Smirnov Test

Jumlah (N)	Signifikansi (α)
135	0,192

Berdasarkan hasil analisis di atas, nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil uji normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov menggunakan SPSS yaitu sebesar 0,192. Mengacu pada syarat pengambilan Keputusan uji normalitas menyatakan bahwa nilai signifikansi $0,192 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data variabel perilaku *phubbing* (X) dan empati (Y) berdistribusi normal.

3. Uji Linearitas Data Perilaku *Phubbing* dan Empati

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linear antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) dalam penelitian. Uji linearitas ini dilakukan menggunakan

analisis statistik dengan bantuan SPSS. Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 5.7 Uji Linearitas

F Hitung	Sig. Deviation From Linearity
1,329	0,144

Berdasarkan tabel di atas, ditinjau dari syarat pengambilan keputusan uji linearitas yang menyatakan jika nilai *sig. deviation from linearity* $>0,05$ maka dianggap linear. Hasil uji linearitas di atas menunjukkan nilai *sig. deviation from linearity* sebesar 0,144, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel perilaku *phubbing* (X) dan empati (Y).

4. Uji Hipotesis Korelasi Product-Moment

Setelah semua uji prasyarat terpenuhi, maka Langkah selanjutnya adalah uji hipotesis. Pada penelitian ini uji hipotesis yang digunakan yaitu *pearson product-moment correlation*. Hasil analisis uji hipotesis dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 5.8 Uji Hipotesis Korelasi Product Moment

r	Sig (p)
-0,806	0,000

Sebagai bahan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang diperoleh besar atau kecil, sehingga kategori dalam membuat kesimpulan akan mudah dan jelas. Agar mempermudah dalam menggambarkan hasil penelitian maka dapat berpedoman pada ketentuan berikut:

Tabel 5.9 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat lemah
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa koefisien korelasi (r) = -0,806 dengan nilai taraf signifikansi (p) = 0,000. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara perilaku *phubbing* terhadap empati. Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi dapat dilihat bahwa nilai (r) yang diperoleh yaitu -0,806 menunjukkan bahwa variabel X dan Y memiliki hubungan yang sangat kuat.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa H_a yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara perilaku *phubbing* terhadap empati siswa diterima maka konsekuensi H_o akan ditolak. Adapun tanda negatif pada nilai koefisien korelasi menunjukkan bahwa arah hubungan kedua variabel tersebut adalah negatif. Dengan demikian hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi perilaku *phubbing* maka semakin rendah empati pada siswa, begitupun sebaliknya semakin rendah perilaku *phubbing* maka semakin tinggi pula empati pada siswa.

Berdasarkan hasil olah data secara statistik maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas siswa yaitu sebanyak 68 orang (50%) memiliki tingkat empati yang rendah. Sedangkan sebanyak 52 orang siswa (39%) memiliki tingkat empati sedang dan hanya 15 orang siswa (11%) yang memiliki tingkat empati tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa di SMKS Garudaya Bontonompo memiliki tingkat empati yang rendah.
2. Berdasarkan hasil olah data yang dilakukan secara statistik diperoleh hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan *pearson correlation product-moment* menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara perilaku *phubbing* terhadap empati siswa dengan nilai koefisien korelasi (r) = $-0,806$ dan nilai signifikansi (p) = $0,000 < 0,05$.

D. Pembahasan

Judul dari penelitian ini adalah Hubungan Perilaku *Phubbing* Terhadap Empati Siswa Di SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan perilaku *phubbing* terhadap empati siswa di SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa. Tujuan pembahasan ini adalah untuk menjawab rumusan masalah penelitian secara menyeluruh, yakni menggambarkan tingkat empati siswa dan menguji hubungan antara perilaku *phubbing* dengan empati siswa. Adapun tahapan yang dilalui penulis dalam memperoleh hasil penelitian yaitu

Berdasarkan tahap tahap yang telah dilaksanakan peneliti maka hasil data yang diperoleh dari kuesioner yang disebar kemudian dilakukan pengolahan data, hasil pengolahan data secara statistik menunjukkan bahwa

sebagian besar siswa berada pada kategori perilaku *phubbing* yang tinggi yaitu sebesar 57% atau 77 siswa. Sementara itu, sebanyak 30% atau 40 siswa berada pada kategori sedang dan hanya 13% atau 18 siswa yang perilaku *phubbingnya* berada pada kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* cukup tinggi dikalangan siswa SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa. Dari hal ini, dapat dilihat bahwa mayoritas siswa memiliki kecenderungan untuk mengabaikan interaksi sosial secara langsung karena penggunaan gadget saat berkomunikasi dengan orang lain sehingga dapat berpengaruh terhadap tingkat empati siswa.

Dari hasil kuesioner/angket yang telah diberikan kepada responden, peneliti menemukan bahwa hasil penelitian menunjukkan mayoritas siswa yaitu sebanyak 68 orang (50%) memiliki tingkat empati yang rendah. Sedangkan sebanyak 52 orang siswa (39%) memiliki tingkat empati sedang dan hanya 15 orang siswa (11%) yang memiliki tingkat empati tinggi. Tingkat empati yang rendah ini dapat menjadi indikator bahwa siswa cenderung kurang mampu merasakan dan memahami perasaan orang lain dalam interaksi sosial. Hal ini diduga berkaitan erat dengan tingginya perilaku *phubbing* yang mengakibatkan kurangnya kualitas interaksi langsung pada siswa saat sedang berkumpul bersama dan berdampak pada penurunan empati atau tingkat kepekaan siswa terhadap orang lain.

Hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan *pearson-correlation product-moment* menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara perilaku *phubbing* terhadap empati siswa dengan nilai

koefisien korelasi (r) = -0,806 dan nilai signifikansi (p) = 0,000 $<0,05$, dan menunjukkan tingkat hubungan yang sangat kuat jika dilihat berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi, karena nilai koefisien korelasi yang diperoleh terdapat tanda negatif maka nilai koefisien korelasi memiliki arah hubungan yang negatif yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara variabel x dan variabel y tidak searah (invers). Oleh karena itu, meskipun koefisien korelasi bertanda negatif nilai absolut dari koefisien tersebut tetap digunakan sebagai acuan dalam menentukan kategori kekuatan hubungan. Dalam hal ini dapat disimpulkan jika perilaku *phubbing* (X) meningkat maka empati (X) menurun.⁵⁴ Hubungan negatif ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada saat berkomunikasi/interaksi secara langsung dapat mempengaruhi kualitas interaksi sosial sehingga hal tersebut berdampak pada menurunnya kepekaan sosial dan merujuk pada menurunnya tingkat empati siswa terhadap orang disekitarnya.

Hal ini menunjukkan keterkaitan dengan observasi awal yang dilakukan peneliti, berdasarkan temuan peneliti dan informasi dari guru Bimbingan dan Konseling serta guru kelas yang mengemukakan bahwa sebagian besar siswa saat jam istirahat hanya aktif menggunakan *smartphone* untuk membuka berbagai situs di media sosial seperti Instagram dan tiktok dibandingkan melakukan pembicaraan aktif bersama teman meskipun mereka tetap melakukan komunikasi, namun terlihat kurang saling memperhatikan.

⁵⁴ Marcelline Eva and Diana Rahmasari.(2021).“Hubungan Antara Social Comparison Dengan Subjective Well-Being Pada Mahasiswa Psikologi UNESA Pengguna Instagram,” *Jurnal Penelitian Psikologi* 8, no. 5 : 1–14.

Informasi dari guru juga mengatakan bahwa saat jam kosong dikelas siswa lebih sibuk bermain *smartphone* meskipun mereka tetap duduk bersama-sama akan tetapi masing-masing hanya berfokus pada *smartphone* nya. Hal ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Karadag Dkk bahwa perilaku individu yang dimana hanya berfokus pada ponselnya dan mengalami obsesi pada ponsel sehingga mengabaikan orang yang sedang berbicara dengannya itu mengakibatkan menurunnya empati siswa karena rendahnya kemampuan memahami dan kepekaan terhadap orang lain.⁵⁵

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi yang diperoleh (r) sebesar $-0,505$ dengan nilai (p) $0,000$, dari hasil penelitian tersebut memperoleh kesimpulan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara empati dan perilaku phubbing pada mahasiswa. Hubungan kedua variabel tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi empati maka semakin rendah perilaku phubbing pada mahasiswa, begitu juga dengan sebaliknya semakin rendah empati pada mahasiswa maka semakin tinggi rasa empati pada mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie.⁵⁶ Begitupun hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil analisis dengan metode Analisis Korelasi *Product Moment*, diperoleh nilai yakni $r = -346$ dengan p *value* $0,000$ antara variabel perilaku *phubbing* dengan Interaksi Sosial mahasiswa. Hasil

⁵⁵ Rika Widianita. dkk (2023). Hubungan Empati Dengan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie.”

⁵⁶Rika Widianita.dkk (2023). Hubungan Empati Dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah AL-Hilal Sigli Kabupaten Pidie.” *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* VIII, no. (I) 1–19

penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi perilaku *phubbing* seseorang maka akan mempengaruhi kualitas interaksi sosialnya. Individu dengan tingkat *phubbing* yang tinggi akan lebih menurun keinginan interaksi sosialnya dan juga ketika berinteraksi dengan orang lain maka akan cenderung kurang memahami dan memperhatikan lawan bicaranya akibatnya dapat menurunkan kepekaan dan kemampuan memahami orang lain sehingga dikatakan bahwa individu tersebut mengalami penurunan empati terhadap orang disekitarnya.⁵⁷

Secara keseluruhan dari hasil penelitian sebelumnya dapat dilihat bahwa penelitian yang dilakukan saat ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dimana menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* yang tinggi dapat mempengaruhi tingkat keterampilan sosial yang dimiliki seseorang seperti keinginan interaksi sosial yang menurun sehingga keterampilan interaksi sosial nya menjadi kurang berkualitas, kepekaan terhadap sesama menurun, kemampuan memahami sesama rendah dan mengakibatkan tingkat empati yang semakin rendah.

⁵⁷Lestari, D., & Priyanggasari, S. 2022. Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Di Kota Malang. *Seminar Nasional Sistem Informasi* 6 (1).

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai Hubungan Perilaku Phubbing Terhadap Empati Siswa Di SMKS Garudaya Bontonompo, maka simpulan dari penelitian :

1. Tingkat empati siswa di SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa secara umum berada pada kategori rendah. Dari total 135 responden, sebanyak 68 siswa (50%) berada pada kategori empati rendah, 52 siswa (39%) berada pada kategori sedang, dan hanya 15 siswa (11%) berada pada kategori empati tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kecenderungan rendah dalam hal memahami dan merasakan perasaan orang lain, baik secara emosional maupun sosial.
2. Terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara perilaku phubbing dengan empati siswa di SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa. Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi (r) = -0,806 dengan nilai signifikansi (p) = 0,000. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat perilaku phubbing yang dilakukan oleh siswa, maka semakin rendah tingkat empati yang dimilikinya. Sebaliknya, semakin rendah perilaku phubbing, maka semakin tinggi pula empati siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dan pembahasan hasil penelitian yang telah diperoleh, berikut ini beberapa saran yang dapat peneliti ajukan sebagai bahan pertimbangan selanjutnya:

1. Bagi siswa, peneliti berharap agar siswa lebih bijak dalam menggunakan teknologi, khususnya ponsel, agar tidak mengabaikan interaksi sosial secara langsung serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya empati dalam kehidupan sosial sangat penting untuk membangun hubungan yang sehat dengan lingkungan sekitar.
2. Bagi sekolah SMKS Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa, agar mampu memperhatikan fenomena tersebut sehingga bisa mengambil langkah penanganan seperti pemberian layanan bimbingan dan konseling pada bidang pribadi dan sosial siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan kajian serupa yang lebih menyeluruh dengan melibatkan variabel lain yang berkaitan dengan perilaku sosial remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus budiman. 2022. Penggunaan Handphone Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial. *Judge : Jurnal Hukum* 3, no. (02): 84–89.
- Andayani, Tri Rejeki. 2016. Psikologi Fakultas, Universitas Sebelas, and Maret Surakarta. “Studi Meta-Analisis: Empati Dan Bullying.” *Buletin Psikologi* 20 (1–2): 36–51.
- Aprillia, Eka Putri. 2022. Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Rasa Empati Pada Siswa Smp Angkasa Lanud Soewondo Medan Polonia (Skripsi). Universitas Medan Area.
- Ardianto, Hendra, & Erni Agustina Setyowati. 2023. Hubungan Perilaku Phubbing Dan Empati Mahasiswa Unissula. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung* (2)
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Ashari, 2014. “Strategi Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Masalah Hubungan Sosial Siswa melalui Layanan Konseling Individu Di SMA Negeri 1 Kampar. *Unpublished manuscript*,53(9) 1–10.
- Christine, R. E.,dkk. 2023. Analisis Layanan Pick Up Service O-Ranger Dalam Peningkatan Pendapatan Surat Dan Paket Logistik Pada Kantor Pos Pemeriksa Purworejo. *Jurnal Akutansi*, 17. (01) 30-41.
- David, ME, & Roberts, JA 2017. Phubbed dan sendirian: Penghinaan telepon, pengucilan sosial, dan keterikatan pada media sosial. Kepribadian dan Perbedaan Individu, 116, 1-4.
- Dayanty, Mailis. 2023. Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal Dengan Perilaku Phubbing Pada Remaja Di SMP Panca Budi Medan. (*Unpublished manuscript*)
- Caesar, Davala N. K. 2025. Transformasi Perilaku Sosial Remaja Era Digital: Penggunaan Tiktok Di Kalangan Remaja. 10 (2) 18-25.
- Dindha Amelia. 2020. Gambaran Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Psikologi Islam Iain Kediri (Studi Kasus Pada Mahasiswa Psikologi Islam Iain Kediri Tahun 2016-2017). 21,(1) 1–9.
- Eriyanto and Sugiyono.(2017). “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif,” 46–51.
- Fauziah,Siti. 2022. Hubungan Antara Empati Dengan Perilaku Phubbing Pada Remaja Awal Di Desa Ngepung Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk. 2.,” n.d., 27–38.
- Fitriyani, Devita. 2017. Perbedaan Empati Antara Siswa Dan Siswi Kelas XI Di SMA Muhammadiyah Purbalingga. 12–32.

- Hidayat. 2022. Metode Penelitian Keperawatan. *Eprints.Poltekkesjogja.Ac.Id*, 7–11.
- <Https://news.detik.com/berita/d-5594432/arti-empati-menurut-islam-dan-manfaatnya-dalam-kehidupan>. “No Title,” n.d.
- I Nurdianawati. 2021. Uji Instrumen. *Metodologi Penelitian Kuantitatif* 1, (69)5–24.
- Istiana. 2016. Hubungan Empati Dengan Perilaku Prosocial Pada Relawan KSR PMI Kota Medan.” *Jurnal DIVERSITA* 2 (2) 1–13.
- Keterampilan, Profil, Sosial Siswa, and D I Sman. “Profil Keterampilan Sosial Siswa Di Sman 2 Purwakarta 1” 4, no. 6 (2021).
- Khaira, A.A, Aisyah, G, dkk. 2019. Pengaruh Media Digital Dalam Penggunaan Media Sosial Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Universitas Bina Bangsa no. 4.
- Lestari, D., & Priyanggasari, S. 2022. Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Di Kota Malang. *Seminar Nasional Sistem Informasi* 6 (1) 3634–3644.
- M Teguh S, Tia N. W, dkk. 2023. Universitas Sultan Ageung Tirtayasa *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian* 2, (6)784–808.
- Marcelline Eva and Diana Rahmasari.2021.“Hubungan Antara Social Comparison Dengan Subjective Well-Being Pada Mahasiswa Psikologi UNESA Pengguna Instagram,” *Jurnal Penelitian Psikologi* 8, no. 5 : 1–14.
- Mariati, L.H., and & Sema, M.O. 2019. Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Proses Interaksi Sosial Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng. *Jurnal Wawasan Kesehatan* 4 (2).
- Nelyahardi, & Wahyuni, H. 2021. Psikoedukasi Pemanfaatan Smartphone Dalam Upaya Pencegahan Perilaku Phubbing Pada Siswa Smpn 8 Kota Jambi. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, (2)151.
- Praviyogi, A. Giri., dkk. 2021. Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, (1)446–52.
- Profil Sekolah *SMKS Garudaya Bontonompo*
- Rahayu, N., & Santoso, H. B. 2020. Pengaruh perilaku phubbing terhadap hubungan sosial siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 6(2), 101-110.
- Rika Widianita, Dkk. 2023. Hubungan Empati Dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah AL-Hilal Sigli Kabupaten Pidie.” *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* VIII, no. (I) 1–19.

Siregar. 2017. "Implementasi Program Edu-Tourism Di Perpustakaan," *Penelitian*, 2016, 28–30.

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta n.d.

Taruna, M. 2023. Analisis Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Phubbing Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Medan Area.

Naibaho, AY. 2016. TEORI Siswa, Landasan A. "BAB II, Universitas Medan. 16–48.

Yoon, C. 2019. Pengertian Empati. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 44, (1)15–29.

Youarti, I. E., & Hidayah, N. 2018. Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling* 4, (1) 143.



RIWAYAT HIDUP



Muhrawati, Lahir di Borong Taipa pada tanggal 17 Maret 2002, anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Kaharuddin dan Ibu Jumania. **Riwayat Pendidikan:** Penulis memulai Pendidikan Taman Kanak kanak (TK) Anugerah Bontokadieng Pada tahun 2005, kemudian melanjutkan Pendidikan dasar pada tahun 2007

di SD Negeri Kokowa dan tamat pada Tahun 2013. Setelah itu penulis melanjutkan Pendidikan Ke jenjang Sekolah Menengah Pertama Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Taqwa dan tamat pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan pada jenjang Pendidikan tingkat atas di SMA Muhammadiyah Limbung pada tahun 2016 dan tamat pada tahun 2019. Berkat usaha dan doa orang tua, kemudian penulis melanjutkan Pendidikan ke jenjang perguruan tinggi pada tahun 2021 dan terdaftar sebagai mahasiswa Strata 1 (S1) prodi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Agama Islam Unismuh Makassar.



LAMPIRAN

1. Kuesioner Perilaku *Phubbing* dan Empati

a. Butir Pernyataan kuesioner Perilaku *Phubbing*

No	Pernyataan
1.	Saya tetap memperhatikan teman saat berbicara meskipun ponsel saya ada ditangan
2.	Saya mengutamakan fokus saat komunikasi tatap muka daripada memeriksa ponsel saat berbicara dengan orang lain
3.	Saya bersaha untuk tidak membuka ponsel saat sedang mengobrol
4.	Saat guru atau teman bicara, saya berusaha menyimpan ponsel agar bisa focus
5.	Saya merasa ngobrol langsung jadi lebih enak tanpa diganggu notifikasi dari ponsel
6.	Saat ngobrol dengan teman, saya memilih menaruh ponsel agar tidak terganggu
7.	Saya akan menyimpan gadget saya jika sedang berbicara dengan teman
8.	Saya mengabaikan notifikasi yang masuk ke gadget saya saat sedang berbicara dengan orang lain
9.	Saya mengabaikan gadget saya saat teman saya sedang bercerita agar dapat menyimak dengan baik
10.	Saya lebih sering melihat lawan bicara dibandingkan melihat gadget
11.	Saya selalu berusaha untuk membangun kontak mata dan memperhatikan lawan bicara
12.	Saya hanya membuka gadget seperlunya, sehingga dapat merespon dengan baik lawan bicara
13.	Saya meminta izin terlebih dahulu kepada lawan bicara apabila hendak menerima panggilan masuk
14.	Bermain gadget saat sedang berkomunikasi dengan orang lain adalah hal yang saya hindari
15.	Saya merasa tenang ketika tidak membuka ponsel saat berbicara dengan orang lain
16.	Saya merasa komunikasi lancar meskipun sering menggunakan gadget
17.	Saya merasa tidak masalah bermain ponsel saat orang lain sedang berbicara dengan saya
18.	Saya lebih tertarik melihat notifikasi daripada mendengarkan orang berbicara
19.	Saya sering mengecek media sosial saat sedang berbicara dengan orang lain
20.	Saya gampang terpengaruh notifikasi ponsel
21.	Saya lebih nyaman bermain ponsel daripada terlibat percakapan langsung
22.	Saya merasa lebih tertarik untuk berinteraksi dengan teman melalui

- gadget daripada secara langsung
-
23. Saya merasa tidak tenang jika tidak membawa gadget kemana mana
24. Saya merasa ada yang kurang jika tidak memeriksa gadget dalam waktu lama
-
25. Saya merespon cerita teman saya seadanya karena tidak menyimaknya dengan baik
26. Meskipun sedang berkumpul dengan teman-teman, Saya tetap membuka gadget saya
-
27. Saya cenderung tidak tertarik menyimak pembicaraan yang sedang berlangsung jika sedang main gadget
28. Saya tetap menatap layar gadget meskipun sedang berbicara dengan teman
-
29. Menurut saya, bermain gadget saat sedang berkomunikasi dengan orang lain adalah hal yang wajar dilakukan
30. Saya segera membalas chat yang masuk ke gadget saya apabila disaat yang sama saya sedang berbicara dengan orang lain
-
31. Saya merasa tidak tenang ketika tidak bisa mengecek gadget saat sedang berbicara dengan orang lain
32. Saya merasa ingin cepat menyelesaikan pembicaraan ketika berkomunikasi dengan orang lain
-

b. Butir Pernyataan Kuesioner Empati

- | No | Pernyataan |
|-----|---|
| 1. | Saya berusaha memahami perasaan dan pandangan orang lain sebelum memberikan pendapat |
| 2. | Saya menghargai dan menerima perbedaan pendapat tanpa merasa tersinggung |
| 3. | Saya mendengarkan dengan penuh perhatian sebelum memberikan tanggapan |
| 4. | Saya berusaha untuk tidak langsung menghakimi seseorang sebelum memahami situasi mereka |
| 5. | Saya mudah membayangkan perasaan karakter dalam film atau buku |
| 6. | Saya sering merasakan emosi yang dialami tokoh dalam cerita seolah saya yang mengalami |
| 7. | Saya merasa terhubung dengan karakter yang menghadapi kesulitan dalam film atau novel |
| 8. | Saya sering membayangkan jika saya memiliki kehidupan seperti karakter dalam cerita yang saya sukai |
| 9. | Saya merasa iba ketika melihat teman mengalami kesulitan |
| 10. | Saya peduli terhadap perasaan teman yang mengalami kesulitan |
| 11. | Saya merasa sedih jika seseorang diperlakukan dengan tidak adil |
| 12. | Saya selalu berusaha menghibur teman yang sedang bersedih agar merasa lebih baik |
| 13. | Saya merasa gelisah ketika melihat teman menangis karena masalahnya |
| 14. | Saya merasa tidak nyaman saat melihat seseorang dalam keadaan sangat sedih |

15. Saya tidak bisa mengabaikan perasaan tidak enak saat melihat seseorang dalam kondisi menyedihkan
16. Saya merasa cemas ketika melihat teman mengalami kesulitan
17. Saya hanya peduli pada pendapat saya tanpa mempertimbangkan orang lain
18. Saya tidak tertarik mendengarkan pendapat orang lain jika berbeda pendapat dengan saya
19. Saya merasa pendapat saya selalu benar
20. Saya merasa tidak perlu mementingkan perasaan orang lain
21. Saya tidak pernah merasa terbawa suasana saat menonton film atau membaca buku
22. Saya tidak peduli dengan perasaan karakter dalam cerita yang saya baca atau tonton
23. Saya tidak pernah membayangkan perasaan karakter dalam cerita yang saya baca atau tonton
24. Saya merasa bahwa karakter dalam cerita hanyalah fiksi dan tidak perlu dipahami lebih dalam
25. Saya tidak peduli jika teman saya mengalami kesulitan
26. Saya merasa bahwa masalah orang lain bukan urusan saya
27. Saya tidak merasa perlu untuk menolong orang lain dalam kesulitan
28. Saya merasa setiap orang harus menghadapi masalahnya sendiri tanpa bantuan saya
29. Saya tidak merasa terganggu ketika melihat teman mengalami kesedihan
30. Saya tidak merasa cemas saat melihat seseorang mengalami kesulitan besar
31. Saya merasa biasa saja ketika melihat teman diejek
32. Saya merasa biasa saja ketika melihat teman terlihat banyak masalah

2. Uji Validitas Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas Kuesioner Perilaku *Phubbing*

Butir Pertanyaan	Corrected Item Total Correlation	Validitas
1.	.565	VALID
2.	.281	VALID
3.	.253	VALID
4.	.421	VALID
5.	.533	VALID
6.	.431	VALID
7.	.356	VALID
8.	.423	VALID
9.	.644	VALID
10.	.471	VALID
11.	.405	VALID
12.	.272	VALID

13.	.446	VALID
14.	.347	VALID
15.	.451	VALID
16.	.634	VALID
17.	.621	VALID
18.	.529	VALID
19.	.513	VALID
20.	.159	VALID

b. Uji Validitas Kuesioner Empati

Butir Pertanyaan	Corrected Item Total Correlation	Validitas
1.	.417	VALID
2.	.413	VALID
3.	.294	VALID
4.	.363	VALID
5.	.346	VALID
6.	.341	VALID
7.	.267	VALID
8.	.281	VALID
9.	.506	VALID
10.	.617	VALID
11.	.585	VALID
12.	.718	VALID
13.	.755	VALID
14.	.847	VALID
15.	.805	VALID
16.	.354	VALID
17.	.358	VALID
18.	.519	VALID
19.	.456	VALID
20.	.660	VALID
21.	.661	VALID
22.	.513	VALID
23.	.562	VALID

3. Uji Reliabilitas Instrumen

a. Reliabilitas Perilaku *phubbing*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
------------------	------------

.802	32
------	----

b. Reliabilitas Empati

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.850	32

4. Uji Normalitas Penelitian

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		135
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
Most Extreme Differences	Std. Deviation	18.17807827
	Absolute	.070
	Positive	.070
	negative	-.037
Test Statistic		.070
Asymp. Sig. (2-tailed)		.192 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

5. Uji Linearitas Penelitian

ANOVA Table

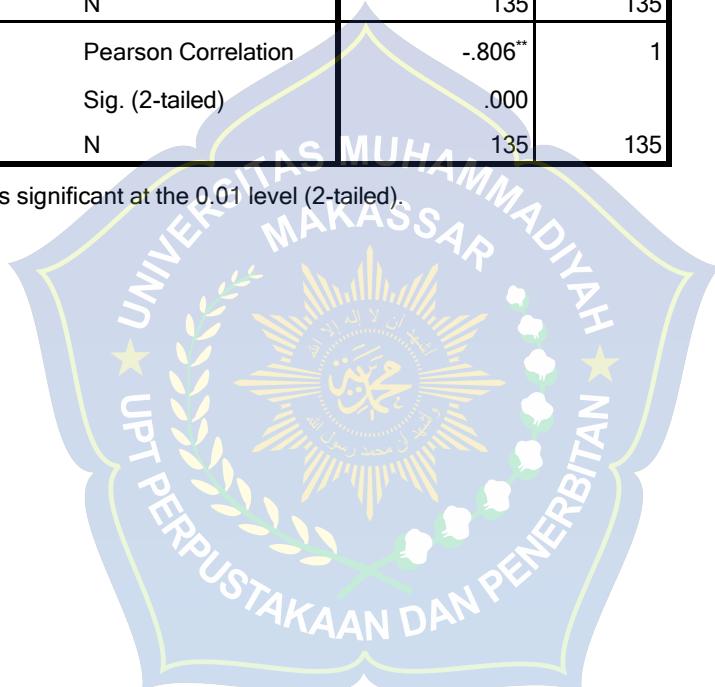
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Empati * Perilaku	Between Groups (Combined)	39398.376	33	1193.890	9.343	.000
phubbing	Linearity	33962.500	1	33962.500	265.766	.000
	Deviation from Linearity	5435.876	32	169.871	1.329	.144

Within Groups	12906.883	101	127.791		
Total	52305.259	134			

6. Uji Hipotesis Pearson-Correlation Product-Moment

		Correlations			
		Perilaku phubbing	Empati		
Perilaku phubbing	Pearson Correlation	1	-.806**		
	Sig. (2-tailed)		.000		
	N	135	135		
Empati	Pearson Correlation	-.806**	1		
	Sig. (2-tailed)	.000			
	N	135	135		

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).





DOKUMENTASI



Gambar 1. Tampak Halaman SMKS Garudaya Bontonompo Kab.Gowa



Gambar 2. Wawancara bersama Guru kelas dan Kepala sekolah



Gambar 3. Wawancara bersama Guru Bimbingan dan Konseling



Gambar 4. Pemberian arahan kepada siswa terkait pengisian kuesioner



Gambar 5. Pemberian arahan kepada siswa terkait pengisian kuesioner



Gambar 6. Pemberian arahan kepada siswa terkait pengisian kuesioner

SURAT PENGANTAR PENELITIAN



SURAT IZIN PENELITIAN PTSP PROVINSI



SURAT IZIN PENELITIAN PTSP KAB. GOWA

PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Hs Cokronoto No 1 Gedung Mal Pelayanan Publik Lt. 3 Sungguminasa Kab Gowa 92111,
 Website domptsp.gowakab.go.id

Nomor Lampiran Perihal	500.16.7.4/630/PENELITIAN/DPMPPTSP-GOWA <u>Surat Keterangan Penelitian</u>	Kepada Yth. KEPALA SMKS GARUDAYA BONTONOMPO KABUPATEN GOWA di – Tempat
---	---	---

Berdasarkan Surat Dinas Peranaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor : 7638/S.01/PTSP/2025 tanggal 17 Mei 2025. Ientang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudarall bawa yang tersebut dibawah ini:

Nama	MUHRAWATI
Tempat/ Tanggal Lahir	Kabupaten Gowa / 17 Maret 2002
Jenis Kelamin	Perempuan
Nomor Pokok	105281101001
Program Studi	Ilmu Kependidikan dan Pengembangan Pendidikan Islam
Pekerjaan/Lembaga	Mahasiswa S1
Alamat	Baretal, Bontonombo, Gowa

Bermakna akan menyelidiki Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka Penyelesaian Skripsi / Tesis / Disertasi / Lembaga di wakti tempat Bapak/Ibu yang berjatuhan

"Hubungan Perilaku hubungan Pendidikan Terpadu Empati Siswa Di Smks Garudaya Bontonombo Kabupaten Gowa"

Selama : 17 Mei 2025 sd 17 Juni 2025

Pengikti :

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyeruji kegiatan dimaksud dengan ketentuan

1. Sebelum dan setelah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Bupati
2. Dinas Peranaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab. Gowa.
3. Maka segera perintah perundang-undangan yang berjatuhan menghindarkan adat istiadat selembar
4. Surat Keterangan akan diizinkan kembali dan diminta kembali tidak bisa kira apabila temyata pemegang surat Keterangan tidak mematuhi ketentuan tersebut diatas.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar diperlakukan sebaik-baiknya mestinya.

Diterbitkan di Sungguminasa pada tanggal 26 Mei 2025

a.n. BUPATI GOWA
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN
TERPADU SATU PINTU KABUPATEN GOWA

TT ELETRONIK

H. INDRAGUSTIAWAN ABBAS, S.Sos, M.Si
 Np. 19721026 189303 1 003

Tembusan Yth:

1. Bupati Gowa (sebagai laporan),
2. -

Dokumen ini sebagai sifat bukti yang valid yang dikeluarkan oleh Dinas Peranaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Gowa

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN







