



Pengaruh Phubbing Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IX SMP Di Kota Bandung

Ashiila Zalfa Silmia¹, Ade Budhi Salira², Mina Holilah³

¹Universitas Pendidikan Indonesia

^{2,3}Dosen Pendidikan IPS, Universitas Pendidikan Indonesia

Abstract

Received: 01 Agustus 2024
Revised: 07 Agustus 2024
Accepted: 14 Agustus 2024

After the Covid-19 pandemic some time ago, it had a major impact on human life in the world, including in education, one of which is the progress of using the internet in online learning through smartphones. This progress also brings convenience to build communication and show their identity to others so that individuals feel comfortable spending long periods of time using smartphones thus unwittingly causing phubbing behavior. This research was conducted to determine the effect of phubbing behavior on students' interest in learning in social studies learning in class IX of SMP BPI 1 Bandung. The approach used is a quantitative approach with survey methods. This research involved 84 students as samples using nonprobability sampling with saturated sampling techniques. The data collection technique used in this research was a questionnaire with scoring using a Likert scale. Hypothesis testing in this research uses simple linear regression analysis. The research results show a sig value. $0.032 < 0.05$, then H_0 is rejected, H_a is accepted, which means that there is an influence of phubbing behavior on students' interest in learning social studies. Furthermore, researcher obtained a calculated t_{value} of -2.186, which means that there is an inverse (negative) influence between the two variables. This proves that the lower the phubbing behavior of students, the higher the students' interest in learning social studies.

Keywords: Interest in Learning, Phubbing Behavior, Social Studies

(*) Corresponding Author: ashilazfs@upi.edu¹

How to Cite: Silmia, A. Z., Salira, A. B., & Holilah, M. (2024). Pengaruh Phubbing Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IX SMP Di Kota Bandung. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13761369>.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar dan sangatlah penting untuk menciptakan individu yang berpengetahuan, bermoral dan bermartabat. Tanpa pendidikan, manusia akan sulit berkembang. Menurut Pasal 1 Ayat 20 UUSPN (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional) No. 20 Tahun 2003, pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan belajar yang dimaksud adalah kelas. Siswa berinteraksi dengan guru dan siswa lain di dalam kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Pendidikan berfungsi sebagai alat bagi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pengembangan diri, yang mencakup mewujudkan potensi penuh mereka dan mengembangkan kemampuan dan kualitas yang akan membantu mereka dan lingkungan mereka bergerak dengan cara yang positif. Dalam Undang-undang no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pasca pandemi *Covid-19* beberapa waktu lalu memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia di seluruh dunia. Setiap aspek kehidupan mengalami penurunan, tidak terkecuali sektor pendidikan. Pendidikan yang pada dasarnya dilakukan melalui interaksi tatap muka antara guru dan siswa, telah berevolusi menjadi pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan penggunaan internet melalui perangkat *smartphone* atau komputer. *Smartphone* merupakan salah satu teknologi komunikasi dengan fitur canggih yang menyediakan berbagai aplikasi media internet. Penggunaan *smartphone* membuat para penggunanya seakan-akan memiliki dunianya sendiri, dapat dilihat dari adanya individu yang sering terlihat sibuk menatap layar *smartphone* dan mengabaikan orang di sekitarnya.

Laporan *We Are Social* mencatat, terdapat 167 juta pengguna media sosial aktif dan 212,9 juta pengguna internet per bulan Januari 2023. Tidak dapat dipungkiri di era yang semakin modern ini banyak manusia yang sulit dan enggan untuk hidup tanpa *smartphone*. Hal ini dikarenakan *smartphone* semakin berperan penting dan memengaruhi kemajuan teknologi dunia, diikuti juga dengan penggunaan internet dan media sosial. Menurut data dari survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), per tahun 2022, 99,16% pengguna internet di Indonesia didominasi pengguna berusia antara 13-18 tahun. Apabila rentang usia tersebut dikategorikan dalam jenjang pendidikan, artinya mayoritas pengguna internet di Indonesia adalah siswa tingkat SMP dan SMA.

Penggunaan *smartphone* pada remaja tingkat SMP dipengaruhi oleh dorongan untuk memperkuat hubungan sosial dan memperluas lingkaran pertemanan. Selain itu, mereka juga mulai mempertimbangkan untuk eksplorasi identitas yang lebih dominan dibandingkan usia perkembangan sebelumnya (Santrock, 2002). Pada generasi ini, *smartphone*, internet dan media sosial telah menguasai berbagai aspek kehidupan karena perangkat digital telah diperkenalkan sejak siswa masih kecil. Hal ini didukung oleh adanya pandemi *Covid-19* yang mana pada saat itu pembelajaran dilakukan secara daring. Penggunaan *smartphone* membawa kemudahan dalam berkomunikasi dengan orang lain sehingga tanpa disadari menimbulkan perilaku *phubbing*.

Phubbing merupakan gabungan dari kata “*phone*” dan “*snubbing*” yang didefinisikan sebagai tindakan yang berdampak negatif dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada *smartphone* (Haigh dalam Youarti & Hidayah, 2018). Seseorang yang secara fisik bersama dengan orang di sekitarnya tetapi tidak sepenuhnya hadir untuk satu sama lain merupakan kondisi yang tepat untuk menggambarkan perilaku *phubbing*. Thaeras (2017) pada laman CNNIndonesia.com dalam tulisannya yang berjudul “*‘Phubbing’ Fenomena Sosial yang Merusak Hubungan*” mengatakan bahwa *phubbing* cukup memprihatinkan karena terjadi saat ada momen kebersamaan dan menjadi alasan seseorang untuk menghindari lawan bicara dengan sengaja. Hal ini juga dapat terjadi ketika pembelajaran berlangsung, siswa cenderung akan lebih memperhatikan *smartphone* daripada proses pembelajaran apabila bukan mata pelajaran yang diminati, guru yang mengajar tidak seru, media dan metode pembelajaran membosankan, dan lain sebagainya.

IPS pada umumnya dianggap kurang diminati di kalangan siswa, karena banyaknya materi yang harus dipelajari dan dihafalkan. Akibatnya, banyak siswa yang sibuk dengan aktivitas sendiri dan merasa bosan, yang menyebabkan rendahnya antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fatimah dkk (2020) dalam proses pembelajaran, IPS menunjukkan kurangnya minat belajar siswa yang ditandai masih ada siswa yang tidak aktif ketika pembelajaran berlangsung, sehingga dalam proses pembelajaran IPS kerap dijumpai adanya siswa yang enggan bertanya kepada guru meskipun mereka sebenarnya belum mengerti mengenai materi yang disampaikan, padahal pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan siswa secara aktif karena mereka merupakan pusat kegiatan pembelajaran.

Khairul Umam, Abu Yazid Adnan Quthny, Choerul Anwar Badruttamam (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “*Phubbing: Suatu Degradasi Minat Belajar Siswa sebagai Dampak Media Sosial di MI Dlauul Islam*” dari wawancara yang dilakukan oleh beberapa narasumber dapat dikatakan siswa memiliki minat belajar yang rendah karena dampak adanya *gadget*, media sosial, dan *game online*. Ketika tiba di sekolah dan pelajaran sudah dimulai, siswa cenderung tidak fokus dikarenakan timbulnya rasa bosan dan ingin cepat berganti pelajaran, istirahat, atau pulang.

Uraian di atas diperkuat dengan adanya data dan temuan yang terjadi di lingkungan SMP BPI 1 Bandung. Berdasarkan pengamatan, sekolah memberikan kebebasan untuk siswa membawa dan menggunakan *smartphone*, namun hal tersebut membuat siswa jauh lebih memperhatikan *smartphone* bahkan ketika waktu istirahat pun mereka jarang bertegur sapa dan justru asik bermain *smartphone*. Peneliti juga kerap kali menemukan kurangnya perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan dan perhatian peserta didik saat proses pembelajaran IPS berlangsung dan beberapa dari mereka asyik dengan aktivitasnya masing-masing saat guru menjelaskan materi di kelas.

Ketika guru tidak melibatkan *smartphone* dalam proses pembelajaran, peserta didik justru meminta untuk tetap menggunakan *smartphone* dengan dalih kuis atau *browsing* mengenai materi IPS agar mereka bisa berkesempatan memainkan *smartphone*. Minat belajar mereka akan menjadi naik apabila guru memanfaatkan *smartphone* sebagai media belajar dan memperbolehkan peserta didik untuk menggunakannya di tengah proses pembelajaran berlangsung.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian survei. Penelitian kuantitatif menurut Creswell (2016) adalah penelitian yang digunakan untuk menguji suatu teori dengan cara memperinci hipotesis-hipotesis yang spesifik, lalu mengumpulkan data untuk mendukung atau membantah hipotesis-hipotesis tersebut. Metode penelitian survei adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk memperoleh data yang terjadi di masa lampau atau saat ini tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku, hubungan variabel, dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang variabel sosiologis dan psikologis dari sampel yang diambil dari populasi tertentu, teknik pengumpulan data dengan pengamatan yang tidak mendalam, dan hasil penelitian cenderung digeneralisasikan (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini melibatkan sebanyak 84 siswa kelas 9 SMP BPI 1 Bandung sebagai sampel menggunakan *nonprobability sampling* dengan teknik sampling jenuh. Penelitian ini memiliki dua variabel yang terdiri dari variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah perilaku *phubbing* dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar IPS. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner dengan penskoran menggunakan skala *likert*, studi literatur dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana.

HASIL & PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini yang dihitung dengan bantuan program komputer SPSS *for windows* versi 26.

Hasil

Data variabel perilaku *phubbing* dan minat belajar IPS diperoleh dari kuesioner yang disebar kepada 84 siswa kelas 9 SMP BPI 1 Bandung. Kemudian hasil jawaban dikategorikan menjadi empat kriteria yaitu sangat rendah, rendah, tinggi dan sangat tinggi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat perilaku *phubbing* dan tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas 9 SMP BPI 1 Bandung. Kategorisasi indikator kuesioner berdasarkan dengan kriteria pengkategorisasian sebagai berikut:

- 1) Jumlah responden pada penelitian ini ada 84 responden dengan skala likert 1 hingga 4. Diperoleh:
 - a. Nilai minimum sebesar $1 \times 100 = 100$,
 - b. Nilai maksimum sebesar $4 \times 100 = 400$,
 - c. Nilai presentase minimum sebesar $\frac{100}{400} \times 100 = 25\%$
 - d. Nilai presentase maksimum sebesar 100%
 - e. Interval nilai sebesar $\frac{(100-25)}{4} = 19$
- 2) Berdasarkan perhitungan diatas didapatkan interval kategorisasi data sebagai berikut:

Tabel 1. Interval Kategorisasi Data Variabel

Kategorisasi	Intepretasi
Sangat Tinggi	100% - 81%
Tinggi	80% - 61%
Rendah	60% - 41%
Sangat Rendah	40% - 21%

Tabel 2. Sebaran Skor Indikator Perilaku *Phubbing*

No.	Indikator	No. Item	Skor	Total	Persentase	Kategori
1.	Gangguan Komunikasi	1	188	528	52%	Rendah
		2	175			
		3	165			
2.	Obsesi terhadap <i>Smartphone</i>	4	165	797	59%	Rendah
		5	177			
		6	227			

		7	228			
--	--	---	-----	--	--	--

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa persentase perilaku *phubbing* siswa kelas 9 SMP BPI 1 Bandung pada indikator gangguan komunikasi sebesar 52% dengan kategori rendah, yang berarti menandakan bahwa siswa tidak mudah mengalami gangguan komunikasi ketika berinteraksi dengan orang lain, dan pada indikator obsesi terhadap *smartphone* sebesar 59% dengan kategori rendah yang berarti siswa tidak memiliki kebutuhan dan keinginan untuk terus menggunakan *smartphone*.

Tabel 3. Sebaran Skor Indikator Minat Belajar IPS

No.	Indikator	No. Item	Skor	Total	Persentase	Kategori
1.	Perasaan Senang	1	238	809	61%	Tinggi
		2	217			
		3	148			
		4	206			
2.	Ketertarikan	5	249	948	71%	Tinggi
		6	224			
		7	203			
		8	272			
3.	Keterlibatan	9	230	675	70%	Tinggi
		10	209			
		11	236			
4.	Perhatian	12	251	723	71%	Tinggi
		13	269			
		14	203			

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa persentase minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas 9 SMP BPI 1 Bandung pada indikator perasaan senang sebesar 61% dengan kategori tinggi, yang berarti menandakan bahwa siswa menunjukkan perasaan senang, rasa semangat dan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas, kemudian pada indikator ketertarikan sebesar 71% dengan kategori tinggi, yang berarti menandakan bahwa siswa tertarik dan memberikan respon yang baik selama mengikuti pembelajaran IPS di kelas, kemudian pada indikator keterlibatan sebesar 70% dengan kategori tinggi pula, yang berarti menandakan bahwa siswa berusaha terlibat aktif dalam selama mengikuti pembelajaran IPS, dan pada indikator perhatian sebesar 71% dengan kategori tinggi, yang berarti menandakan bahwa siswa fokus dan memahami materi selama mengikuti pembelajaran IPS.

Selanjutnya dilakukan beberapa tahap pengujian terkait data penelitian yang telah diperoleh yaitu uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari nilai alpha ($\alpha = 5\%$ atau 0,05), sebaliknya data dikatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari nilai alpha ($\alpha = 5\%$ atau 0,05). Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Asymp Sig. (2-tailed)	α	Keterangan
0.200	0.05	0.200 > 0.05 Normal

Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0.200. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini data berdistribusi normal karena nilai signifikansi $0.200 > 0.05$. Selanjutnya dilakukan uji linearitas dimana pengambilan keputusan dalam pengujian ini dilihat apabila nilai *Sig. Deviation from Linearity* $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y), sebaliknya apabila nilai *Sig. Deviation from Linearity* $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan linear antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Hasil uji linearitas dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Linearitas Tabel ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
<i>Deviation from Linearity</i>	300.312	12	25.026	1.276	0.252

Berdasarkan tabel perhitungan uji linearitas Tabel ANOVA di atas, dapat diketahui bahwa nilai *Sig. Deviation from Linearity* sebesar 0.252. maka dapat disimpulkan bahwa antara kedua variabel, perilaku *phubbing* (X) dan minat belajar IPS (Y) terdapat hubungan linear secara signifikan karena nilai signifikansi $0.252 >$ dari 0.05.

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana yang mencakup pengujian secara parsial (Uji-T) dan koefisien determinasi, adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_a = terdapat pengaruh antara perilaku *phubbing* terhadap minat IPS

H_0 = tidak terdapat pengaruh antara perilaku *phubbing* terhadap minat belajar IPS

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel perilaku *phubbing* dan minat belajar IPS dapat dilihat dari hasil koefisien regresi linear pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Koefisien Regresi Linear

	Model	Unstandardized B	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	43.443	2.737		15.875	.000
	Perilaku Phubbing	-.373	.171	-.235	-2.186	.032

Berdasarkan tabel hasil koefisien regresi linear sederhana di atas, dapat diketahui bahwa nilai *constant* (a) memiliki nilai sebesar 43.443 dan nilai perilaku *phubbing* (b) memiliki nilai sebesar -0.373. Maka dari itu persamaan atau model regresi yang di dapat, dapat di tulis sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 43.443 + (-0.373)$$

Persamaan tersebut dapat disimpulkan bahwa *constant* (a) memiliki nilai sebesar 43.443 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel perilaku *phubbing* adalah sebesar 43.443. Apabila perilaku *phubbing* sama dengan 0, maka minat belajar peserta IPS memiliki nilai sebesar 43.443. Hal ini berarti jika variabel perilaku *phubbing* (X) naik atau dipengaruhi dalam satu satuan maka variabel minat belajar IPS (Y) akan mengalami kenaikan juga. Koefisien regresi (b) X memiliki

nilai sebesar -0.373 atau bernilai negatif, hal ini menyatakan bahwa setiap nilai minat belajar IPS mengalami kenaikan satu satuan, maka nilai perilaku *phubbing* mengalami penurunan sebesar 0.373 atau 37.3%. Selain itu, dapat dilihat pada kolom t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $-2.186 < 1.633$ dengan nilai signifikansi sebesar $0.032 < 0.05$ (α), sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* berpengaruh negatif terhadap minat belajar IPS.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar perilaku *phubbing* dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajar IPS dilakukan analisis koefisien determinasi yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.235	.055	0.044	4.517

Berdasarkan tabel hasil koefisien determinasi di atas, diperoleh nilai R Square sebesar 0.055 sehingga dapat diartikan bahwa pengaruh perilaku *phubbing* (X) terhadap minat belajar IPS (Y) adalah sebesar 5,5% sedangkan sisanya 94.5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Pembahasan

Siswa usia remaja tingkat SMP kebanyakan memilih menyimpan *smartphone* untuk tetap berada dalam jangkauannya sehingga dapat dikatakan perilaku *phubbing* tidak lepas dari adanya penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Sebagaimana yang telah dipaparkan oleh Karadag dkk (2015) perilaku *phubbing* timbul akibat adanya adiksi atau kecanduan, seperti adiksi terhadap *smartphone*, adiksi terhadap internet, adiksi terhadap media sosial, dan adiksi terhadap *game*.

Pada umumnya, siswa akan melakukan *phubbing* apabila mereka cenderung bosan (*boredom proneness*) dengan situasi dan kondisi yang dihadapinya. *Boredom* atau kebosanan berkaitan erat dengan kurangnya minat (*lack of interest*) (Tanaka & Murayama, 2014). Sebagaimana yang dipaparkan oleh Hawkins dkk dalam Amiro & Laka (2023) bahwa kebosanan dapat timbul karena situasi yang tidak menarik, cenderung monoton, dan tidak termotivasi, atau bahkan pembawaan dari individu itu sendiri yang mudah bosan terhadap suatu situasi, walaupun situasi tersebut menyenangkan atau biasa saja bagi orang lain. Kebosanan karena situasi dinamakan dengan *state boredom*. Salah satu contohnya adalah kebosanan dalam pembelajaran di kelas.

Kebosanan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas merupakan suatu kondisi di mana seorang siswa mengalami rasa lelah atau bosan yang dapat menyebabkan timbulnya rasa malas dan tidak bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mengganggu dan mempengaruhi konsentrasi dan minat belajar siswa tersebut, yang meliputi perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan dan perhatiannya dalam pembelajaran (Rahma dkk., 2022).

Siswa mudah mengalami kebosanan dalam belajar dikarenakan pembelajaran IPS yang dilakukan masih bersifat monoton atau terpaku pada metode pembelajaran konvensional dan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Sekalipun dilakukan metode diskusi hal itu berjalan kurang efektif karena hal yang didiskusikan masih terfokus pada materi yang ada di dalam buku (tekstual). Selain

itu ketika proses diskusi berlangsung siswa cenderung asyik sendiri dengan aktivitasnya masing-masing mengarahkan siswa menjurus pada perilaku *phubbing* dan mengakibatkan esensi dari proses diskusi menjadi hilang.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan implikasi kepada sekolah dan guru sebagai fasilitator agar dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran dengan sebaik-baiknya dengan mempertimbangkan nilai-nilai disiplin, kerja keras, kreatif, demokratis, komunikatif, peduli lingkungan dan sosial, toleransi serta tanggung jawab sehingga siswa akan mengalami peningkatan minat belajar dalam pembelajaran IPS dan menyadari bahwa pembelajaran IPS sangat bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat walaupun pembelajaran yang digunakan berbasis digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian terkait pengaruh perilaku *phubbing* terhadap minat belajar IPS maka untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil pengujian hipotesis untuk mencari pengaruh pada variabel perilaku *phubbing* (X) terhadap minat belajar IPS (Y) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan secara negatif dari kedua variabel tersebut. Pengaruh negatif ini artinya jika perilaku *phubbing* siswa kelas 9 SMP BPI 1 Bandung rendah maka minat belajar IPS siswa akan tinggi, begitupun sebaliknya jika perilaku *phubbing* siswa kelas 9 SMP BPI 1 Bandung tinggi maka minat belajar IPS siswa akan rendah. Oleh karena itu, jika adanya penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada siswa, maka perilaku *phubbing* berhasil memberikan pengaruh terhadap minat belajar IPS.

REFERENSI

- Amiro, Z., & Laka, L. (2023). Pengaruh Boredom Proneness terhadap Perilaku Phubbing pada Remaja di Desa Sekarmojo Kecamatan Purwosari Kab. Pasuruan. *Jurnal Psikologi Dan Bimbingan Konseling*, 1. <https://doi.org/10.3287/ljpbk.v1i1.325>
- APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). (2022). Profil Internet Indonesia 2022. [Online] Available: https://apjii.or.id/download_survei/2feb5ef7-3f51-487d-86dc-6b7abec2b171
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Fatimah, W., Abustang, P. B., Supardi, R. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips. 2020;7:1–112.
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Babadağ, B. (2015). *Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model*. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60–74. doi:10.1556/2006.4.2015.005
- Rahma. (2022). Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan. *JURNAL PANCAR: Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar*, 6(2), 242–250.
- Santrock. J. W. (2002). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanaka, A., & Murayama, K. (2014). Within-person analyses of situational interest and boredom: Interactions between task-specific perceptions and achievement goals. *Journal of Educational Psychology*, 106(4), 1122–1134. <https://doi.org/10.1037/a0036659>
- Thaeras. (2017). CNN Indonesia. ‘Phubbing’ Fenomena Sosial yang Merusak Hubungan. [Online] Available: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170714134144-277-227920/phubbing-fenomena-sosial-yang-merusak-hubungan>
- Umam K, Quthny AYA, Badruttamam CA. Phubbing: Suatu Degradasi Minat Belajar Siswa sebagai Dampak Media Sosial di Mi Dlauul Islam. *J Educ.* 2023;5(3):8717–24.
- Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- We Are Social. (2023). Digital 2023 Global Overview Report: The Essential Guide to The World’s Connected Behaviours. [Online] Available: <https://wearesocial.com/wp-content/uploads/2023/03/Digital-2023-Global-Overview-Report.pdf>
- Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143. <https://doi.org/10.26638/jfk.553.2099>