

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam cara manusia berinteraksi. Salah satu perubahan yang mencolok adalah penggunaan *smartphone* yang semakin intensif dalam kehidupan sehari-hari. *Smartphone* menjadi alat yang memudahkan berbagai aktivitas, mulai dari komunikasi, pencarian informasi, hingga hiburan. Namun, penggunaan *smartphone* yang tidak terkendali juga memunculkan berbagai fenomena sosial baru, salah satunya adalah *phubbing*.

Istilah *phubbing* sendiri pertama kali diperkenalkan pada Mei 2012 oleh sebuah biro iklan di Australia untuk menggambarkan fenomena ketika seseorang mengabaikan teman atau keluarga yang sedang bersamanya demi memperhatikan *smartphone*.¹ Fenomena ini penting untuk dikaji lebih dalam, terutama di lingkungan mahasiswa, mengingat intensitas penggunaan *smartphone* yang sangat tinggi. Pemahaman terhadap *phubbing* serta faktor-faktor yang memengaruhinya menjadi langkah awal dalam upaya pencegahan dan pembentukan kebiasaan komunikasi yang lebih sehat di era digital.

Menurut Chotpitayasunondh dan Douglas, *phubbing* dapat dikenali melalui beberapa ciri atau indikator tertentu.² Pertama, seseorang yang mengalami *Nomophobia* cenderung merasa cemas atau tidak nyaman saat tidak dapat mengakses *smartphone* mereka, misalnya ketika baterai habis, sinyal terputus, atau *smartphone* tertinggal. Kedua, *phubbing* sering menimbulkan konflik *interpersonal*, di mana seseorang lebih fokus pada *smartphone*-nya daripada memperhatikan orang di sekitarnya, sehingga memicu rasa kecewa, frustrasi, atau pertengkaran dalam hubungan. Ketiga, perilaku ini juga menyebabkan isolasi diri, di mana individu secara tidak sadar menarik diri dari interaksi sosial langsung karena terlalu asyik dengan *smartphone*-nya. Akibatnya, mereka menjadi kurang terlibat secara emosional dengan lingkungan sekitar. Terakhir, meskipun individu menyadari dampak negatif perilaku tersebut, kesulitan untuk berhenti melakukannya menunjukkan adanya pengakuan masalah yang belum diikuti dengan perubahan nyata.

Phubbing adalah istilah yang berasal dari gabungan kata *phone* (telepon) dan *snubbing* (mengabaikan), yang menggambarkan perilaku seseorang yang lebih fokus

¹ Syahrudin et al., *Fenomena Komunikasi Di Era Virtualitas (Sebuah Transisi Sosial Sebagai Dampak Eksistensi Media Sosial*. (Green Publisher Indonesia, 2023), h. 40..

² Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M., "Measuring phone snubbing behavior: Development and validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP)," *Computers in Human Behavior*, Vol. 88 (Juni, 2018) h. 14.

pada perangkat *smartphone* daripada berinteraksi dengan orang di sekitarnya.³ Menurut Karadag dalam Fadilah, *phubbing* adalah perilaku mengabaikan orang lain dalam interaksi sosial secara langsung karena sibuk dengan *smartphone* atau perangkat teknologi lainnya.⁴ Karadag juga menjelaskan bahwa *phubbing* tidak hanya mencerminkan ketergantungan terhadap perangkat teknologi, tetapi juga dapat menjadi indikator lemahnya kemampuan seseorang untuk hadir sepenuhnya dalam interaksi sosial. Fenomena ini semakin umum terjadi di era digital, terutama di kalangan individu yang memiliki akses tinggi terhadap teknologi informasi.

Phubbing dalam perspektif Islam dipandang sebagai perilaku yang bertentangan dengan prinsip-prinsip etika dan adab dalam berinteraksi sosial. *Phubbing*, yaitu mengabaikan orang lain karena terlalu fokus pada *smartphone*, dianggap menyakiti perasaan lawan bicara dan merusak kualitas hubungan *interpersonal* yang sangat ditekankan dalam Islam. Dalam berkomunikasi, Islam menuntut sikap empati, perhatian penuh, dan *ihsan* (berbuat baik) kepada orang lain, sesuai dengan ajaran dalam QS. An-Nahl ayat 125 yang menganjurkan berdakwah dengan hikmah dan nasihat yang baik.⁵ Dengan demikian, Islam mengajarkan pentingnya muhasabah (introspeksi diri) untuk menyadari dampak negatif *phubbing* dan mendorong perubahan perilaku menjadi lebih baik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kristiana, 14,4% remaja di Indonesia mengalami adiksi *internet* selama pandemi COVID-19.⁶ Ketergantungan pada *smartphone* pintar dan *internet* ini dapat dikaitkan dengan perilaku *phubbing*, di mana individu seringkali melakukan *phubbing* tanpa menyadarinya dan menganggapnya sebagai hal yang normal. Namun, perilaku ini dapat berdampak negatif pada kualitas hubungan dan interaksi antar individu.

Tingginya angka kepemilikan *smartphone* di Indonesia turut memperkuat urgensi kajian mengenai perilaku *phubbing*. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS), terjadi peningkatan penggunaan *smartphone* secara signifikan dari tahun 2011 hingga 2021. Pada tahun 2021, persentase penduduk Indonesia yang memiliki *smartphone* mencapai 65,87%, meningkat tajam dari angka 39,19% pada tahun 2011. Rata-rata peningkatan kepemilikan *smartphone* dalam satu dekade tersebut adalah sebesar 2,53% per tahun. DKI Jakarta menjadi provinsi dengan tingkat kepemilikan *smartphone* tertinggi (81,83%), disusul oleh Kalimantan Timur (81,10%) dan

³ Najah et al., “Perilaku Phone Snubbing (*Phubing*) Pada Generasi x, y, Dan Z”, *Jurnal Psikologi Ilmiah*, Vol. 14, No. 2 (November 2022), h. 25–38.

⁴ Fadilah, Ainul, Nindia Pratitis, & Amanda Pasca Rini, “Perilaku *Phubing* Pada Remaja: Menguji Peranan Kontrol Diri Dan Interaksi Sosial,” *Journal of Psychological Research*, Vol. 2, No. 2 (Agustus 2022), h. 153.

⁵ Iin Mestika Maibang & Cut Metia, “Hubungan Antara Adiksi Smartphone Dan Tingkat *Phubbing* Pada Remaja Islam,” *Jurnal Konseling Andi Matappa*, Vol. 8, No. 2 (Agustus 2024), h. 61

⁶ Kristiana Siste et al., “The Impact of Physical Distancing and Associated Factors towards Internet Addiction among Adults in Indonesia during COVID-19 Pandemic: A Nationwide Web-Based Study,” *Frontiers in Psychiatry*, Vol. 11 (September 2020), h. 4-7.

Kepulauan Riau (80,51%). Sementara itu, Papua tercatat sebagai provinsi dengan tingkat kepemilikan *smartphone* terendah, yakni 38,94%. Menariknya, pertumbuhan kepemilikan *smartphone* di daerah perdesaan (2,77%) justru lebih tinggi dibandingkan daerah perkotaan (2,09%).⁷ Data ini menunjukkan bahwa *smartphone* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Indonesia, baik di perkotaan maupun di perdesaan. Namun, di balik kemajuan ini, muncul tantangan baru berupa penurunan kualitas komunikasi tatap muka yang menjadi salah satu ciri dari fenomena *phubbing*. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana intensitas penggunaan *smartphone* berhubungan dengan perilaku *phubbing*, khususnya di kalangan mahasiswa yang rentan terhadap perubahan sosial akibat kemajuan teknologi.

Berkaca pada data kepemilikan *smartphone* yang bervariasi antarprovinsi dan antardaerah, pengembangan skala *phubbing* perlu dilakukan secara komprehensif. Salah satunya dengan melakukan uji lapangan (*field test*) ke berbagai wilayah di seluruh pulau besar di Indonesia. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa instrumen yang dikembangkan memiliki validitas lintas konteks geografis dan kultural, sehingga mampu mengukur perilaku *phubbing* secara representatif. Dengan demikian, skala yang dihasilkan tidak hanya berlaku untuk satu daerah atau pulau tertentu, melainkan relevan digunakan dalam konteks nasional, baik di wilayah dengan tingkat kepemilikan *smartphone* tinggi maupun rendah.

Menurut Twenge, Gen i menghabiskan lebih sedikit waktu untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya karena aktivitas mereka banyak digantikan oleh media sosial dan penggunaan *smartphone*. Akibatnya, mereka menunjukkan tingkat kecemasan, depresi, dan kesepian yang lebih tinggi dibanding generasi sebelumnya.⁸ Generasi Gen i adalah kelompok generasi yang lahir pada pertengahan 1990-an hingga pertengahan 2000-an dan seterusnya. Mereka merupakan generasi pertama yang menjalani seluruh masa remajanya dengan kehadiran *smartphone* dan akses *internet* yang hampir tak terbatas. Berbeda dengan generasi sebelumnya, Gen i tumbuh dalam budaya digital yang sangat terhubung melalui media sosial, pesan instan, dan *platform* digital lainnya. Hal ini memengaruhi cara mereka berkomunikasi, membangun hubungan sosial, dan merespon lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, kebiasaan menggunakan *smartphone* secara berlebihan, termasuk perilaku *phubbing* yakni mengabaikan orang di sekitar karena fokus pada *smartphone* menjadi salah satu faktor yang dapat mengganggu kualitas hubungan sosial dan berdampak negatif pada kesehatan mental generasi ini.

Phubbing bisa terjadi di semua kelompok usia, tetapi lebih sering terjadi pada generasi muda dibandingkan dengan orang yang lebih tua. Ahn dan Jung dalam

⁷ Syahrudin et al., *Fenomena Komunikasi Di Era Virtualitas...*, h. 40.

⁸ Jean M Twenge, *IGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy--and Completely Unprepared for Adulthood--and What That Means for the Rest of Us*, (Simon and Schuster, 2017) h. 1.

Miftahun Najah menemukan bahwa orang muda lebih cenderung melakukan *phubbing* dibandingkan orang tua.⁹ Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* terbanyak berasal dari kelompok usia 20–29 tahun, yakni sebesar 75,95%.¹⁰ Kelompok ini mayoritas merupakan mahasiswa yang termasuk dalam Generasi Z, yakni individu yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010.¹¹ Hal tersebut berarti saat ini, Generasi Z berusia 14-30 tahun. Fakta ini mengindikasikan bahwa Generasi Z, khususnya mahasiswa, menjadi kelompok yang paling rentan terhadap perilaku *phubbing*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Sari & Sylvia, mahasiswa adalah mereka yang sedang belajar di Perguruan Tinggi.¹² Sarwono dalam Kurniawati & Baroroh menambahkan bahwa mahasiswa merupakan individu berusia antara 18 hingga 30 tahun yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pendidikan di Perguruan Tinggi.¹³ Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa berada dalam tahap dewasa awal, fase penting dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial.

Ketergantungan yang lebih besar pada teknologi dan tingginya penggunaan *smartphone* di kalangan generasi muda menjadi faktor utama yang menjelaskan tingginya perilaku *phubbing* di kelompok ini. Dibandingkan dengan orang tua, generasi muda lebih sering teralihkan oleh *smartphone*, bahkan dalam situasi sosial yang memerlukan interaksi langsung. Fenomena ini menegaskan bahwa usia memainkan peran penting dalam kecenderungan seseorang untuk melakukan *phubbing*.

Namun, di balik perkembangan teknologi tersebut, perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa menimbulkan masalah yang cukup serius. Berdasarkan pengamatan awal, yang peneliti lakukan pada tanggal 5 November 2024 di Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, mahasiswa sering kali terlalu sibuk dengan *smartphone* mereka sehingga mengabaikan interaksi langsung dengan teman sebaya, dosen, atau keluarga.

Mahasiswa, sebagai generasi muda yang sangat lekat dengan teknologi, rentan terhadap perilaku *phubbing*, baik dalam lingkungan akademik maupun sosial. *Phubbing* dapat mengganggu komunikasi *interpersonal*, mengurangi kualitas hubungan sosial, dan bahkan berdampak negatif pada kinerja akademik. *Phubbing* di lingkungan kampus seringkali terlihat dalam berbagai situasi. Contoh yang umum

⁹ Najah et al., *Perilaku Phone Snubbing...*, h. 28.

¹⁰ Merry Yasinta Cahyadewi, Monika Monika, and Willy Tasdin, "Peran Phubing Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Generasi Z Di Jabodetabek," *Journal on Education*, Vol. 5, No. 1 (September - Desember 2022), h. 627.

¹¹ Corey Seemiller and Meghan Grace, "Generation Z: Educating and Engaging the next Generation of Students," *About Campus*, Vol. 22, No. 3 (Juli – Agustus 2017), h. 21–26.

¹² Intan Tensia Prawita Sari and Evi Sylvia, "Analisis Karakteristik Mahasiswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Entrepreneur Kabupaten Garut," *Business Innovation and Entrepreneurship Journal*, Vol 2, No. 1 (2020), h. 30.

¹³ Juliana Kurniawati and Siti Baroroh, "Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu," *Jurnal Komunikator*. Vol 8, No. 2 (2016), h. 54.

terjadi adalah ketika mahasiswa tidak dapat terlepas dari *smartphone* mereka meskipun sedang berada dalam kegiatan perkuliahan. Saat dosen menyampaikan materi, beberapa mahasiswa sering kali terlihat sibuk memeriksa notifikasi atau menggulir layar *smartphone* mereka, alih-alih memperhatikan penjelasan. Situasi ini tidak hanya mengurangi kualitas belajar, tetapi juga menunjukkan kurangnya keterlibatan dalam interaksi akademik.

Selain itu, perilaku *phubbing* juga sering ditemukan dalam interaksi sosial antar mahasiswa, misalnya ketika dua teman berbicara, salah satu dari mereka mungkin secara terus-menerus melihat *smartphone* di tangan, mengabaikan komunikasi langsung. Perilaku ini dapat mengganggu kualitas hubungan *interpersonal*, menyebabkan rasa diabaikan dan menurunnya kualitas percakapan. Meskipun *phubbing* menjadi isu yang cukup relevan, penelitian tentang perilaku ini masih terbatas, khususnya dalam konteks mahasiswa Indonesia.

Studi literatur menunjukkan bahwa beberapa faktor berkontribusi signifikan terhadap perilaku *phubbing*, di antaranya adalah kecanduan *smartphone*, *fear of missing out*, dan rendahnya kontrol diri.¹⁴ Faktor-faktor ini menjadi landasan utama dalam memahami penyebab perilaku *phubbing*, terutama pada generasi muda yang sangat terhubung dengan teknologi. Dalam upaya mengukur perilaku ini, instrumen seperti skala *phubbing* sering digunakan sebagai alat ukur tingkat *phubbing* pada individu. Namun, skala tersebut masih bersifat umum dan belum sepenuhnya relevan untuk konteks mahasiswa, khususnya di Indonesia.

Dengan demikian, minimnya instrumen Skala *Phubbing* pada Mahasiswa (SPM) yang dikembangkan secara kontekstual menciptakan kesenjangan dalam penelitian ini. Secara global, sebagian besar studi tentang *phubbing* lebih banyak dilakukan di negara-negara maju, sehingga sulit untuk menggambarkan secara akurat karakteristik *phubbing* pada mahasiswa Indonesia. Menurut Cecilia dalam Ariyanti, Indonesia menduduki peringkat ke-11 sebagai negara dengan jumlah kasus *phubbing* terbanyak di dunia, yaitu 3.706.811 jiwa.¹⁵ Namun, penelitian yang sama menunjukkan bahwa dari 80 responden remaja, hanya 9 orang yang mengenal istilah *phubbing*. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun fenomena ini sangat umum terjadi, tingkat kesadaran individu terhadap perilaku ini masih rendah.

Selain itu, menurut Citra dan Dian, karakteristik *phubbing* di Indonesia serupa dengan yang ada di negara-negara maju, di mana remaja sering mengabaikan komunikasi *interpersonal* karena lebih terfokus pada *smartphone*.¹⁶ Penelitian

¹⁴ Khairunnisa and Ade Nursanti, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa," *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 2, No. 4 (2024), h. 227.

¹⁵ Ellysya Oktaviani Ariyanti, "Makna Perilaku Phubing Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret," *Jurnal Ilmiah Hospitality*, Vol.11 No. 2, (Desember 2023), h. 1.

¹⁶ Sari & Widyastuti, "Karakteristik Phubing Pada Remaja Di Negara Maju," *Prosiding: Seminar Antarbangsa: Penguatan Karakter Menuju Konselor Multibudaya Dijiwai Nilai-Nilai Religius*, (Juli 2023), h. 674.

sebelumnya juga mengungkapkan bahwa fenomena *phubbing* bersifat universal tetapi memiliki faktor penyebab yang berbeda berdasarkan konteks budaya masing-masing negara.¹⁷ Dengan demikian sebagian besar studi ini berfokus pada populasi di negara maju, sehingga penelitian mengenai mahasiswa di Indonesia masih sangat terbatas. Dari berbagai literatur tersebut, tampak jelas perlunya pengembangan skala yang lebih spesifik untuk populasi mahasiswa di Indonesia, agar dapat memahami dan menangani perilaku *phubbing* secara lebih efektif.

Studi literatur terdahulu juga menunjukkan bahwa skala Chotpitayasunondh masih memiliki beberapa kekurangan. Asriffin menemukan tiga item yang tidak valid, yaitu item nomor 5 dan 7 pada dimensi konflik *interpersonal*, serta item nomor 14 pada dimensi pengakuan masalah.¹⁸ Selain itu, skala ini cenderung bersifat umum dan belum sepenuhnya sesuai dengan konteks mahasiswa. Kelemahan ini menunjukkan perlunya perbaikan dan pengembangan skala agar lebih relevan untuk mengukur perilaku *phubbing* pada mahasiswa Indonesia. Dengan skala yang lebih kontekstual dan akurat, diharapkan pengukuran perilaku *phubbing* dapat dilakukan dengan lebih baik, sekaligus mendukung penelitian lanjutan di bidang ini.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, masalah penelitian yang diangkat dalam studi ini adalah: perlunya pengembangan lebih lanjut dari skala *phubbing* yang sudah ada, agar dapat disesuaikan secara lebih spesifik untuk mengukur perilaku *phubbing* pada mahasiswa. Berdasarkan masalah tersebut, penting untuk mengembangkan skala pengukuran *phubbing* yang valid dan reliabel, guna memahami dan menangani masalah ini secara efektif di lingkungan akademik. Skala yang akurat tidak hanya membantu mengidentifikasi sejauh mana perilaku *phubbing* ini memengaruhi mahasiswa, tetapi juga menjadi langkah awal dalam merancang intervensi yang tepat guna mengurangi dampaknya. Selain itu, skala ini juga dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut terkait *phubbing* dan dampaknya di kalangan mahasiswa. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengembangan Skala *Phubbing* pada Mahasiswa."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah-masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini meliputi:

1. Kesadaran tentang dampak *phubbing* terhadap interaksi sosial dan akademik masih kurang.
2. Indonesia menduduki peringkat ke-11 sebagai negara dengan jumlah kasus *phubbing* terbanyak di dunia.

¹⁷ Sari & Widyastuti, *Karakteristik Phubing Pada Remaja Di Negara Maju...*, h. 674.

¹⁸ Binti Isrofin, "Validasi Generic Scale of *Phubing*(GSP) Versi Bahasa Indonesia Dengan Rasch Model," *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, Vol. 7, No. 1 (2020), h. 13.

3. Penelitian tentang *phubbing* dalam konteks mahasiswa Indonesia masih belum banyak di temui.
4. Masih terdapat kelemahan pada skala yang spesifik untuk mengukur *phubbing*.
5. Kebutuhan pengembangan instrumen yang valid dan reliabel

C. Batasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada pengembangan skala pengukuran *phubbing* yang khusus dirancang untuk mahasiswa. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan skala *phubbing* yang sudah ada, dengan tujuan menghasilkan instrumen yang lebih valid dan reliabel dalam mengukur perilaku *phubbing* pada mahasiswa.

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana prosedur pengembangan SPM (Skala *Phubbing* Mahasiswa) sebagai alat ukur perilaku *phubbing* pada mahasiswa?
2. Bagaimana kelayakan (validitas dan reliabilitas) SPM (Skala *Phubbing* Mahasiswa) dalam mengukur perilaku *phubbing* pada mahasiswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan SPM (Skala *Phubbing* Mahasiswa) sebagai alat ukur perilaku *phubbing* pada mahasiswa.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan (validitas dan reliabilitas) SPM (Skala *Phubbing* Mahasiswa) dalam mengukur perilaku *phubbing* pada mahasiswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling, serta psikologi dan komunikasi. Dengan mengembangkan skala *phubbing* yang valid dan reliabel, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi studi-studi selanjutnya yang membahas perilaku sosial mahasiswa dalam konteks penggunaan teknologi.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyediakan alat ukur yang valid dan reliabel bagi peneliti lain yang ingin melakukan kajian serupa di populasi yang berbeda.

b) Bagi Mahasiswa

Dengan adanya skala yang valid dan reliabel untuk mengukur perilaku *phubbing*, mahasiswa diharapkan lebih sadar akan perilaku mereka sendiri. Penelitian ini diharapkan membantu mahasiswa dalam mengenali dan mengatasi perilaku *phubbing*, sehingga mereka dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial dan keterlibatan akademik.

c) Bagi Dosen dan Konselor

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pihak universitas, khususnya dosen dan konselor, untuk memahami lebih dalam tentang dampak *phubbing* pada mahasiswa. Pengetahuan ini diharapkan menjadi dasar dalam merancang program intervensi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas interaksi sosial mahasiswa di lingkungan kampus.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Skripsi yang ditulis oleh Muhammad Charismawan pada tahun 2024.
Dengan judul, “Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa UIN Malang, sebesar 30%.¹⁹ Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang perilaku *Phubbing* pada mahasiswa. Perbedaannya, penelitian Charismawan berfokus pada pengaruh antara perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik mahasiswa, sedangkan penelitian ini bertujuan mengembangkan skala pengukuran yang valid dan reliabel untuk perilaku *phubbing* pada mahasiswa.
2. Skripsi yang ditulis oleh Rahayu Syafitri pada tahun 2023.
Berjudul “Pengaruh Perilaku *Phubbing* dan Penggunaan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial (Studi Pada Mahasiswa S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Angkatan 2019, 2020, dan 2021).” Penelitian ini menggunakan desain survei dengan sampel 97 mahasiswa. Hasilnya menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* dan penggunaan media sosial berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial.²⁰ Persamaannya

¹⁹ Muhammad Charismawan, “Pengaruh Perilaku Phubing Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang” (Skripsi Pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2024). h. 64.

²⁰ Rahayu Syafitri, “Pengaruh Perilaku Phubing Dan Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial (Studi Pada Mahasiswa S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Angkatan 2019, 2020, Dan 2021)”, (Skripsi Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023). h. 92.

dengan penelitian ini adalah meneliti tentang perilaku *phubbing* pada mahasiswa. Perbedaannya, penelitian ini fokus pada pengembangan skala pengukuran *phubbing*, sementara penelitian Rahayu Syafitri berfokus pada pengaruh *phubbing* terhadap interaksi sosial.

3. Skripsi yang ditulis oleh Mita Rizkina pada tahun 2023.
 Dengan judul “Hubungan Antara Empati dengan Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Dengan sampel 195 mahasiswa yang diambil melalui teknik *simple random sampling*, penelitian ini menemukan hubungan negatif signifikan antara empati dan *phubbing*, di mana semakin tinggi empati, semakin rendah perilaku *phubbing*.²¹ Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa. Perbedaannya, penelitian Rizkina berfokus pada hubungan antara empati dan perilaku *phubbing*, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan skala pengukuran *phubbing* yang valid dan reliabel di lingkungan mahasiswa.
4. Skripsi yang ditulis oleh Mukti Taruna pada tahun 2023.
 Berjudul, “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Phubbing* pada Mahasiswa Psikologi Universitas Medan Area”, menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan sampel 80 mahasiswa. Penelitian ini menemukan bahwa kecanduan *smartphone*, kontrol diri, dan FoMO adalah faktor-faktor yang memengaruhi *phubbing*, dengan kecanduan *smartphone* sebagai faktor terbesar.²² Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti perilaku *phubbing* pada mahasiswa. Perbedaannya, penelitian ini berfokus pada pengembangan skala pengukuran *phubbing* yang valid dan reliabel untuk mahasiswa, sedangkan penelitian sebelumnya lebih berfokus pada analisis faktor-faktor yang memengaruhi *phubbing*.
5. Skripsi yang ditulis oleh Syafrida Annisa Afiani pada tahun 2023.
 Dengan judul “Hubungan Antara *Fear of missing out* dengan Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan dan Humaniora Universitas X Semarang”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengambilan *sampel cluster random sampling*, melibatkan 199 mahasiswa sebagai responden. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara *fear of missing out* (FoMO) dan

²¹ Mita Rizkina, “Hubungan Antara Empati Dengan Perilaku Phubing Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie” (Skripsi Pada Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry, 2023). h. 84.

²² Taruna, Analisis Faktor Faktor Yang Memengaruhi Phubing Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Medan Area, h. 37.

perilaku *phubbing*.²³ Persamaannya, kedua penelitian sama-sama membahas perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa. Perbedaannya, penelitian Afiani berfokus pada hubungan antara FoMO dan perilaku *phubbing*, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen pengukuran *phubbing* yang valid dan reliabel di kalangan mahasiswa.

6. Skripsi yang ditulis oleh Yoga Rabbani Huldi pada tahun 2020.

Dengan judul “Fenomena *Phubbing* Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi Skripsi”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik *purposive sampling* dan melibatkan empat orang informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fenomena *phubbing* disebabkan oleh rasa bosan atau jenuh yang dialami mahasiswa terhadap lingkungan sekitar. Kondisi ini mendorong mereka untuk lebih memilih menggunakan *smartphone* daripada membangun komunikasi dengan orang-orang di sekitarnya.²⁴ Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa. Perbedaannya, penelitian Huldi berfokus pada eksplorasi fenomena *phubbing* menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan skala pengukuran *phubbing* menggunakan pendekatan *Design Based Research* (DBR).

7. Artikel yang ditulis oleh Binti Isrofin pada tahun 2020.

Dengan judul, “Validasi *Generic Scale of Phubbing* (GSP) Versi Bahasa Indonesia dengan *Rasch Model*”.²⁵ Penelitian ini menggunakan *Rasch Model* dengan sampel 379 mahasiswa UNNES, terdiri dari 106 laki-laki dan 273 perempuan, yang diambil secara acak dari 8 fakultas. Hasil menunjukkan bahwa skala Chotpitayasunondh memiliki beberapa kekurangan, dengan tiga item yang tidak valid: item nomor 5 dan 7 pada dimensi konflik *interpersonal*, serta item nomor 14 pada dimensi pengakuan masalah. Peneliti menyarankan pengembangan lebih lanjut terhadap GSP, termasuk perbaikan penulisan, jumlah, isi pernyataan, dan penyesuaian dengan budaya Indonesia. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya berfokus pada skala *phubbing*, dengan tujuan menghasilkan instrumen yang relevan dan valid pada populasi mahasiswa. Perbedaannya adalah penelitian Binti Isrofin memvalidasi skala GSP yang sudah ada, sementara penelitian ini bertujuan mengembangkan skala baru atau memperluas skala yang sudah ada dengan menambahkan

²³ Syafrida Annisa Afiani, “Hubungan Antara Fear of Missing Out dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan dan Humaniora Universitas X Semarang”, (Skripsi Pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2023), h. 61.

²⁴ Huldi, “Fenomena Phubbing Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi”, (Skripsi Pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2019), h. 88.

²⁵ Binti Isrofin, Validasi *Generic Scale of Phubbing*(GSP) Versi Bahasa Indonesia Dengan *Rasch Model*, h. 9–18.

aspek-aspek yang belum terakomodasi secara baik dalam skala sebelumnya. Penelitian ini juga menyesuaikan butir-butir pernyataan skala dengan konteks mahasiswa di Indonesia secara lebih spesifik, termasuk fokus pada fenomena *phubbing* dalam lingkungan akademik.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian disusun berdasarkan batasan atau ciri khusus dari variabel yang berkaitan langsung dengan realitas yang ingin diukur, serta menunjukkan aspek-aspek yang akan diamati dalam penelitian. Tujuan dari penyusunan definisi operasional ini adalah untuk menghindari salah pengertian terhadap data yang dikumpulkan dan mencegah kekeliruan dalam memilih atau menyusun instrumen pengumpulan data.

Adapun definisi operasional untuk variabel *phubbing* menurut Chotpitayasunondh & Douglas menjelaskan bahwa *phubbing* adalah tindakan yang memfokuskan perhatian pada *smartphone* saat berada dalam situasi sosial, yang sering kali dianggap tidak sopan dan dapat merusak hubungan *interpersonal*.²⁶ Perilaku ini akan diukur melalui skala yang dikembangkan berdasarkan teori Chotpitayasunondh & Douglas yang mempunyai aspek sebagai berikut:

1. *Nomophobia (No Mobile Phone Phobia)*

Nomophobia mengacu pada ketakutan atau kecemasan berlebihan yang dirasakan individu ketika tidak dapat mengakses atau menggunakan *smartphone*. Rasa takut ini membuat mereka merasa tidak nyaman dan terganggu, terutama ketika terputus dari jaringan atau lupa membawa *smartphone*. Aspek-aspek dalam *nomophobia* diantaranya, a) tidak dapat berkomunikasi, b) kehilangan keterhubungan, c) tidak mampu mengakses informasi, d) kehilangan kenyamanan.

2. *Konflik Interpersonal*

Phubbing dapat memicu konflik dalam hubungan *Interpersonal*. Ketika seseorang lebih fokus pada *smartphone* mereka daripada pada interaksi langsung, hal ini bisa menimbulkan ketegangan, kekecewaan, bahkan pertengkaran dalam hubungan, baik itu dengan teman, keluarga, maupun pasangan. Konflik *interpersonal* terdiri dari empat dimensi utama, yaitu, a) saling ketergantungan, b) pertentangan, c) gangguan, dan d) emosi negatif.

3. *Isolasi Diri*

Isolasi diri terjadi ketika seseorang secara sadar atau tidak, menarik diri dari interaksi sosial di sekitarnya karena terlalu asyik dengan *smartphonanya*. Penggunaan *smartphone* secara berlebihan menyebabkan mereka mengabaikan komunikasi tatap muka, sehingga menciptakan jarak emosional dari orang lain. Berdasarkan sudut pandang diatas, penulis menyimpulkan bahwa isolasi diri terdiri

²⁶ Chotpitayasunondh & Douglas, Measuring phone snubbing..., h. 15.

dari tiga aspek, yaitu, a) kesepian, b) pengabaian sosial, dan c) penurunan interaksi social.

4. Pengakuan Masalah

Pengakuan masalah adalah aspek yang berkaitan dengan kesadaran individu terhadap dampak negatif dari perilaku *phubbing* yang mereka lakukan. Meski menyadari dampak buruknya, beberapa individu masih kesulitan untuk mengendalikan perilaku tersebut. Berdasarkan sudut pandang diatas, penulis menyimpulkan bahwa dimensi pengakuan masalah meliputi kesadaran dampak negatif dan keinginan untuk berubah.