

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan Skala *Phubbing* Mahasiswa (SPM) menggunakan tahapan model generik *Design-Based Research (DBR)* yang dikembangkan oleh Reeves & Herrington⁸⁵. Model ini terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu: (1) Analisis dan Eksplorasi, (2) Desain dan Konstruksi, serta (3) Evaluasi dan Refleksi. Berikut tahapan pengembangan yang telah dilakukan:

1. Analisis dan Eksplorasi

Tahap ini mencakup studi kepustakaan dan survei lapangan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kalangan mahasiswa serta kebutuhan akan alat ukur perilaku *phubbing* yang sesuai. Studi literatur dilakukan untuk memahami konsep *phubbing* dan dimensi-dimensinya dalam konteks mahasiswa. Berdasarkan kajian teori, *phubbing* terdiri dari beberapa dimensi seperti nomophobia, konflik interpersonal, isolasi diri, dan pengakuan masalah, sebagaimana dikemukakan oleh Chotpitayasunondh & Douglas.⁸⁶ *Blueprint* awal skala kemudian disusun sebanyak 59 item berdasarkan dimensi dan indikator perilaku *phubbing* yang relevan dengan konteks mahasiswa. **Lihat pada tabel 3.2.** *Blueprint* ini mencakup dimensi dan indikator yang relevan dengan fenomena *phubbing* pada mahasiswa, serta jumlah item yang diperlukan untuk setiap dimensi.

2. Desain dan Konstruksi

Tahap ini dilakukan setelah tahap analisis dan eksplorasi, dan berfokus pada proses perancangan serta penyempurnaan awal Skala *Phubbing* Mahasiswa sebelum dilakukan pengujian secara luas.

a. Validasi Isi (*Expert Judgement*)

Sebelum skala disebarkan kepada responden, dilakukan validasi isi (*content*) untuk menilai kesesuaian dan kelayakan item berdasarkan aspek isi, bahasa, serta kesesuaian konteks budaya. Validitas isi menurut Sugiyono adalah validitas yang dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran atau aspek yang akan diajarkan atau diukur.⁸⁷ Secara teknis, pengujian validitas isi ditempuh dengan mencocokkan materi tes dengan indikator dan kisi-kisi instrumen, serta melalui konsultasi dan diskusi dengan para ahli atau dosen pembimbing yang relevan. Proses validasi melibatkan dua orang ahli, yaitu Bapak Peni Ramanda, M. Pd., dosen Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam di

⁸⁵ Muhaemin & Aswar, *Pengembangan Instrumen Pengumpulan Data...*, h. 802.

⁸⁶ Chotpitayasunondh & Douglas, *Measuring phone snubbing...*, h. 14.

⁸⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 129.

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, dan Ibu Cici Yulia, M. Pd., Kons., dosen Bimbingan dan Konseling di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA. Berikut merupakan hasil validasi yang telah dilakukan:

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Isi (Content)

No. Item	Pernyataan	Tanggapan/Saran		Hasil
		Validasi 1	Validasi 2	
3	Saya nyaman berdiskusi kelompok secara <i>offline</i> daripada <i>Online</i>	-	Lebih nyaman	Saya lebih nyaman berdiskusi kelompok secara <i>offline</i> daripada <i>Online</i>
8	Ketika paket <i>internet</i> saya habis sebelum waktunya, saya tetap tenang dan tidak buru-buru untuk mengisi	-	Hapus, perbaiki	Saya tetap tenang dan tidak buru-buru untuk mengisi paket <i>internet</i> ketika habis sebelum waktunya
11	Saya khawatir tidak mampu mencari jawaban atas pertanyaan dosen apabila tidak memiliki jaringan <i>internet</i>	Ubah jadi pernyataan fav	-	Saya khawatir tidak mampu mencari jawaban atas pertanyaan dosen apabila tidak memiliki jaringan <i>internet</i>
14	Hal pertama yang saya lakukan setelah bangun tidur adalah mencari <i>smartphone</i>	-	Ubah, perbaiki	Saya mengutamakan mencari <i>smartphone</i> ketika bangun tidur
17	Saya lebih cemas tidak membawa dompet daripada tidak	Dibalik		Saya lebih cemas tidak membawa <i>smartphone</i> daripada tidak

No. Item	Pernyataan	Tanggapan/Saran		Hasil
		Validasi 1	Validasi 2	
	membawa <i>smartphone</i>			membawa dompet
21	Saya tetap bisa bersantai meskipun <i>smartphone</i> saya sedang mati atau kehabisan baterai	-	Diperbaiki	Saya tetap bisa bersantai meskipun <i>smartphone</i> dalam keadaan mati atau kehabisan baterai
24	Saya lebih suka diskusi kelompok secara langsung karena lebih efektif daripada melalui pesan	Kata pesan diubah menjadi <i>zoom</i> atau <i>google meet</i>	-	Saya lebih suka diskusi kelompok secara langsung karena lebih efektif daripada melalui <i>zoom</i> atau <i>google meet</i>
32	Saya akan menghiraukan notifikasi yang masuk di <i>smartphone</i> ketika sedang berdiskusi di kelas	Ubah mengabaikan	Saya mengabaikan	Saya mengabaikan notifikasi yang masuk di <i>smartphone</i> ketika sedang berdiskusi di kelas
34	Saya kesal ketika dosen menegur saya karena bermain <i>smartphone</i> di kelas	-	Hapus kata saya	Saya kesal ketika dosen menegur karena bermain <i>smartphone</i> di kelas
39	Saya sering merasa tidak memiliki teman untuk diajak bicara, sehingga saya	-	Ubah dan perbaiki	Saya lebih banyak bermain <i>smartphone</i> karena merasa tidak memiliki teman untuk

No. Item	Pernyataan	Tanggapan/Saran		Hasil
		Validasi 1	Validasi 2	
	lebih banyak bermain <i>smartphone</i>			diajak berbicara
44	Memperhatikan penjelasan dosen atau presentasi mahasiswa adalah prioritas utama saya saat berada di kelas		Perbaikan	Saya memprioritaskan penjelasan dosen dan memperhatikan presentasi teman dikelas daripada bermain <i>smartphone</i>
53	Saya menggunakan <i>smartphone</i> sesuai kebutuhan dan tidak berlebihan	Ubah kata dan jadi atau		Saya menggunakan <i>smartphone</i> sesuai kebutuhan atau tidak berlebihan
58	Saya pikir tidak bisa hidup tanpa adanya <i>smartphone</i>	Hapus, karna berulang dengan item no. 59	Hapus	Dihapus

Berdasarkan hasil tersebut, skala dinyatakan layak digunakan dengan beberapa perbaikan minor pada aspek redaksional dan format tampilan kuesioner. Setelah validasi isi dilakukan, sebanyak 58 item skala dinyatakan lolos dan siap untuk diuji cobakan pada tahap berikutnya.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah proses validasi ahli, dilakukan uji coba terbatas kepada 35 mahasiswa yang tidak termasuk dalam sampel utama. Tujuannya adalah untuk menguji validitas dan reliabilitas awal dari item-item skala *phubbing* mahasiswa yang berjumlah 58 item. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik *Pearson's Product Moment (Item-Total Correlation)*. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 58 item yang diuji, 40 item dinyatakan valid, sedangkan 18 item tidak valid karena memiliki nilai koefisien korelasi di bawah batas minimum yang ditetapkan, yaitu 0,334. Item-item yang dinyatakan valid dalam uji validitas antara lain adalah item nomor: 2, 4, 6, 8,

9, 10, 11, 12, 14, 15, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 39, 41, 42, 44, 46, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 56, dan 58. Berikut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Skala *Phubbing*

Variabel	Subvariabel	Indikator	Pernyataan		Jml
			Fav	Unfav	
Phubbing (x)	Nomophobia (No mobile phone)	1. Ketidakmampuan untuk berkomunikasi	2	4	2
		2. Kehilangan keterhubungan/konektivitas	6	8	2
		3. Ketidakmampuan untuk mengakses informasi	9, 10, 11	12	4
		4. Kehilangan kenyamanan	14, 15	18, 21	4
	Konflik Interpersonal	1. Ketergantungan	22, 23	24, 25	4
		2. Pertentangan	26, 27	28, 29	4
		3. Gangguan	30, 31	32	3
		4. Emosi Negatif	34, 35	36	3
	Isolasi Diri	1. Kesepian	38, 39	41	3
		2. Pengabaian Sosial	42	44	2
		3. Penurunan Interaksi Sosial	46, 47	49	3
	Pengakuan Masalah	1. Kesadaran Dampak Negatif	50, 51	52, 53	4
		2. Keinginan Untuk Berubah	56	58	2
Total			23	17	40

Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa skala *phubbing* memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0.863, yang berarti skala ini tergolong reliabel dan dapat digunakan untuk pengukuran lebih lanjut. Rincian hasil uji validitas skala *phubbing* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas Skala *Phubbing*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.863	58

Dengan demikian, pada tahap ini Skala *Phubbing* Mahasiswa telah mengalami proses validasi ahli dan pengujian awal yang menunjukkan hasil yang baik. Skala dinyatakan valid dan reliabel secara awal, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan pada sampel utama.

3. Evaluasi dan Refleksi

Tahap evaluasi dan refleksi dilakukan melalui uji coba lapangan terhadap 384 mahasiswa sebagai sampel utama. Skala yang digunakan dalam uji coba lapangan ini terdiri atas 40 item hasil seleksi dari tahap uji coba kelompok kecil. Fokus utama tahap ini bukan lagi pada pengujian validitas atau reliabilitas item, melainkan pada penerapan skala guna mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan (SWOT) yang berkaitan dengan skalabilitas dan kebermanfaatan skala. Hasil dari penggunaan skala ini menjadi dasar dalam refleksi terhadap kelayakan dan potensi pengembangan skala lebih lanjut.

Tabel 4. 4 Rekapitulasi Jumlah Item Skala *Phubbing* Mahasiswa Pada Tiap Tahap DBR

Tahap DBR	Pelaksanaan	Jumlah Item	Keterangan
Analisis dan Eksplorasi	<i>Blueprint</i> Awal	59 item	Disusun berdasarkan 4 dimensi dari Chotpitayasunondh & Douglas (2018).
Desain dan Konstruksi	Setelah Validasi Ahli	58 item	1 item dihapus karena dianggap kurang layak secara isi/bahasa.
	Setelah Uji Coba Kelompok Kecil	40 item	18 item dieliminasi karena tidak memenuhi validitas ($r < 0.334$).

Tahap DBR	Pelaksanaan	Jumlah Item	Keterangan
Evaluasi dan Refleksi	Setelah Uji Lapangan	40 item	Tidak ada perubahan; skala digunakan untuk analisis SWOT dalam konteks implementasi.

a. Karakteristik Responden Uji Coba Lapangan

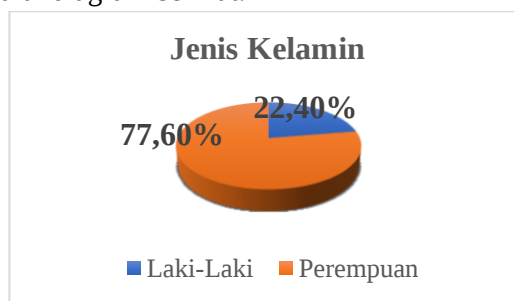
Pada uji coba skala terhadap sampel penelitian, dilakukan penyebaran kepada 384 mahasiswa yang terdiri dari 86 responden laki-laki dan 298 responden perempuan, sebagaimana tercantum dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Kategorisasi Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persen
Laki-Laki	86	22.4
Perempuan	298	77.6
Total	384	100

(Sumber: hasil data menggunakan SPSS)

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat secara lebih jelas melalui diagram berikut.



Gambar 4. 1 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

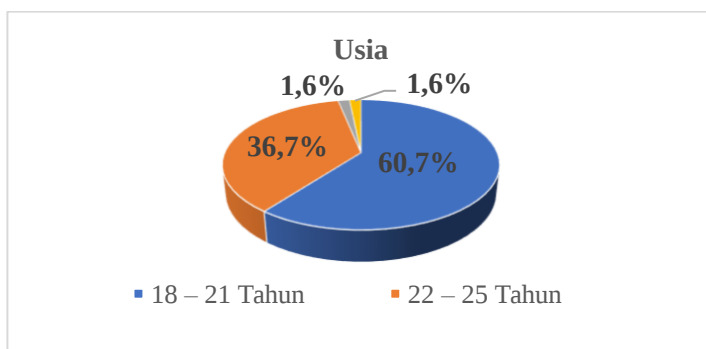
Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa mayoritas responden adalah perempuan, dengan persentase mencapai 77,6%, sementara laki-laki hanya mencakup 22,4% dari total sampel.

Tabel 4. 6 Kategorisasi Usia

Usia	Frekuensi	Persen
18 – 21 Tahun	233	60.7
22 – 25 Tahun	141	36.7
26 – 30	6	1.6
> 31 Tahun	4	1.6

(Sumber: hasil data menggunakan SPSS)

Karakteristik responden berdasarkan Usia dapat dilihat secara lebih jelas melalui diagram berikut.



Gambar 4. 2 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada rentang usia 18 hingga 21 tahun, yang mencakup 60,7% dari total sampel. Kelompok usia 22 hingga 25 tahun menyusul dengan persentase 36,7%, sedangkan kelompok usia 26 hingga 30 tahun dan lebih dari 31 tahun masing-masing hanya mencakup 1,6% dari total responden.

Tabel 4. 7 Kategorisasi Perguruan Tinggi

Perguruan Tinggi	Frekuensi	Persen
Negeri	184	47.9
Swasta	200	52.1
Total	384	100.0

(Sumber: hasil data menggunakan SPSS)

Berdasarkan data pada tabel, responden dalam penelitian ini berasal dari berbagai Perguruan Tinggi, baik negeri maupun swasta. Sebanyak 52,1% berasal dari Perguruan Tinggi swasta, sementara 47,9% lainnya berasal dari Perguruan Tinggi negeri. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi responden cukup merata antara dua jenis Perguruan Tinggi tersebut.

Tabel 4. 8 Kategorisasi Semester

Semester	Frekuensi	Persen
Semester 2	115	29.9
Semester 4	57	14.8
Semester 6	47	12.2
Semester 8	159	41.4
>Semester 8	6	1.6
Total	384	100.0

(Sumber: hasil data menggunakan SPSS)

Berdasarkan data di atas, mayoritas responden berada pada semester 8 dengan persentase sebesar 41,4%. Disusul oleh mahasiswa semester 2 sebanyak 29,9%, kemudian semester 4 sebesar 14,8%, semester 6 sebesar 12,2%, dan sisanya sebesar 1,6% berasal dari mahasiswa semester di atas delapan. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden merupakan mahasiswa tingkat awal dan tingkat akhir.

Tabel 4. 9 Kategorisasi Pulau

Semester	Frekuensi	Persen
Jawa	306	79.7
Sumatera	49	12.8
Kalimantan	21	5.5
Sulawesi	7	1.8
Bali	1	.3
Total	384	100.0

(Sumber: hasil data menggunakan SPSS)

Data menunjukkan bahwa sebagian besar responden berasal dari Pulau Jawa, dengan persentase sebesar 79,7%. Sementara itu, 12,8% berasal dari Sumatera, 5,5% dari Kalimantan, 1,8% dari Sulawesi, dan hanya 0,3% dari Bali. Komposisi ini mencerminkan dominasi responden dari wilayah Jawa dalam penelitian ini.

Tabel 4. 10 Kategorisasi Jumlah Smartphone

Smartphone	Frekuensi	Persen
1 Smartphone	318	82.8
2 Smartphone	62	16.1
3 Smartphone	2	.5
>4 Smartphone	2	.5
Total	384	100.0

(Sumber: hasil data menggunakan SPSS)

Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar responden, yaitu 82,8%, hanya memiliki satu *smartphone*. Sebanyak 16,1% memiliki dua *smartphone*, sedangkan sisanya memiliki tiga atau lebih, namun dalam jumlah yang sangat kecil. Temuan ini mengindikasikan bahwa kepemilikan satu perangkat menjadi hal yang umum di kalangan mahasiswa, meskipun ada sebagian kecil yang menggunakan lebih dari satu perangkat secara bersamaan.

Tabel 4. 11 Kategorisasi Lama Penggunaan

Lama Penggunaan	Frekuensi	Persen
< 3 jam/hari	21	5.5
3 – 5 jam/hari	121	31.5
6 – 8 jam/hari	134	34.9
> 8 jam/hari	108	28.1
Total	384	100.0

(Sumber: hasil data menggunakan SPSS)

Data menunjukkan bahwa mayoritas responden menggunakan *smartphone* selama 6 hingga 8 jam per hari, yaitu sebesar 34,9%. Sebanyak 31,5% menggunakan selama 3 hingga 5 jam, sementara 28,1%

menghabiskan waktu lebih dari 8 jam setiap harinya. Hanya 5,5% yang menggunakan *smartphone* kurang dari 3 jam per hari. Temuan ini mencerminkan tingginya intensitas penggunaan *smartphone* di kalangan mahasiswa.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengelompokkan responden ke dalam lima kategori, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Kategorisasi ini dilakukan berdasarkan total skor dari item-item skala yang telah dinyatakan valid dan reliabel.

Selanjutnya, pada bagian tujuan penggunaan *smartphone*, responden diberikan kesempatan untuk memilih lebih dari satu kategori penggunaan. Oleh karena itu, total jumlah pilihan melebihi jumlah responden. Setiap persentase dihitung berdasarkan perbandingan antara frekuensi pilihan dengan jumlah responden (384), kemudian dikalikan 100. Rincian tujuan penggunaan *smartphone* oleh mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 12 Kategorisasi Tujuan Penggunaan Smartphone

Aktivitas	Frekuensi	Persen
<i>Streaming Video</i>	148	38.54
<i>Chatting/Media Sosial</i>	337	87.76
<i>Game</i>	77	20.05
<i>Metode Belajar</i>	176	45.83
<i>Jual Beli Online</i>	103	26.82
Yang lain	30	7.81

Berdasarkan tabel diatas, mayoritas mahasiswa menggunakan *smartphone* untuk keperluan chatting atau mengakses media sosial (87,76%). Aktivitas lain yang juga cukup dominan adalah penggunaan *smartphone* untuk *Metode Belajar* (45,83%) dan *Streaming Video* (38,54%). Selain itu, aktivitas jual beli *Online* (26,82%) dan bermain *Game* (20,05%) juga menjadi tujuan penggunaan *smartphone* yang cukup umum di kalangan mahasiswa. Aktivitas lain-lain yang tidak termasuk dalam kategori utama tercatat sebesar 7,81%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* di kalangan mahasiswa tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga berkaitan dengan aktivitas akademik, khususnya dalam konteks pendidikan tinggi.

Tabel 4. 13 Kategorisasi Aplikasi sosial media yang digunakan

Sosial Media	Frekuensi	Persen
<i>WhatsApp</i>	357	92.97
<i>Instagram</i>	316	82.29
<i>Facebook</i>	67	17.45
<i>Twitter/X</i>	125	32.55
<i>Telegram</i>	109	28.39

Sosial Media	Frekuensi	Persen
<i>Youtube</i>	225	58.59
<i>TikTok</i>	205	92.97
Yang lain	2	82.29

Berdasarkan Tabel 12, aplikasi sosial media yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa adalah *WhatsApp* (92,97%), diikuti oleh *Instagram* (82,29%) dan *YouTube* (58,59%). Sementara itu, penggunaan *Twitter/X* tercatat sebesar 32,55%, *Telegram* sebesar 28,39%, dan *Facebook* sebesar 17,45%. Temuan ini menunjukkan bahwa komunikasi berbasis pesan instan dan berbagi konten visual menjadi aktivitas dominan dalam penggunaan sosial media di kalangan mahasiswa. Pola ini sejalan dengan karakteristik generasi muda yang mengutamakan konektivitas cepat dan visual dalam interaksi sehari-hari, khususnya di lingkungan pendidikan tinggi.

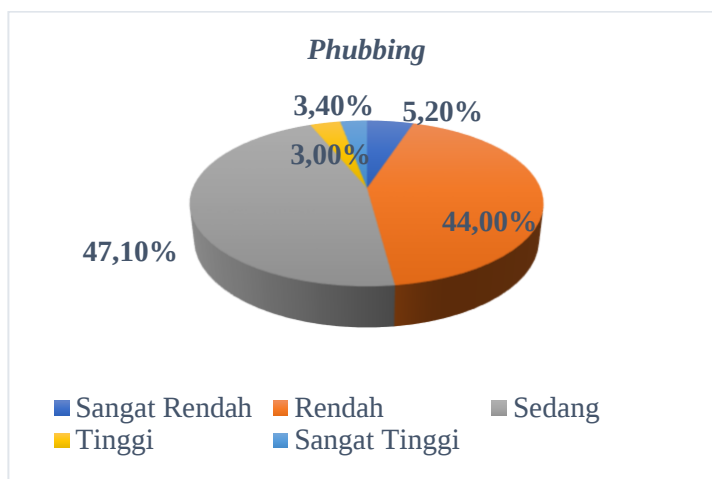
Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengelompokkan responden ke dalam lima kategori, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Kategorisasi ini dilakukan berdasarkan total skor dari item-item skala yang telah dinyatakan valid dan reliabel.

Tabel 4. 14 Hasil Kategorisasi Skala *Phubbing*

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persen
≤ 80	Sangat Rendah	20	5.2
81 – 106	Rendah	169	44.0
107 – 133	Sedang	181	47.1
134 – 159	Tinggi	13	3.4
≥ 160	Sangat Tinggi	1	3
Total		384	100.0

(Sumber: hasil data menggunakan SPSS)

Berdasarkan distribusi frekuensi variabel *phubbing* yang telah diperoleh, diagram berikut disajikan untuk memperjelas hasil tersebut.



Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi Religiusitas

Berdasarkan hasil kategorisasi, sebagian besar responden berada pada kategori sedang sebanyak 47,1%, disusul kategori rendah sebanyak 44%. Sebanyak 5,2% responden berada pada kategori sangat rendah, sementara kategori tinggi dan sangat tinggi masing-masing hanya mencakup 3,4% dan 0,3% dari total responden. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki tingkat *phubbing* yang berada pada kategori sedang.

b. Analisis Data

Analisis data mencakup empat komponen utama, yaitu Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats.⁸⁸ Dalam penelitian ini, analisis data untuk mengembangkan skala *phubbing* pada mahasiswa dilakukan dengan menggunakan pendekatan analisis SWOT sebagai berikut:

Tabel 4. 15 Hasil Analisis SWOT

Analisis SWOT	Deskripsikan
Strengths (Kekuatan)	a) Fokus relevan dengan fenomena <i>phubbing</i> di kalangan mahasiswa. b) Mahasiswa sebagai pengguna aktif <i>smartphone</i> , data representatif. c) Skala berbasis teori Chotpitayasunondh & Douglas. d) Dukungan kampus untuk kesadaran dampak <i>phubbing</i> .
Weaknesses (Kelemahan)	a) Skala masih baru, perlu validasi lebih lanjut. b) Potensi partisipasi rendah karena tema dianggap biasa. c) Risiko bias sosial dalam pengisian kuesioner.

⁸⁸ Muhaemin & Aswar, "Pengembangan Instrumen Pengumpulan Data...", h. 802.

Analisis SWOT	Deskripsikan
<i>Opportunities</i> (Peluang)	a) Penelitian masih jarang, berpotensi jadi pionir. b) Skala berguna bagi konselor/dosen untuk asesmen & intervensi. c) Tema tetap relevan seiring kemajuan teknologi.
<i>Threats</i> (Ancaman)	a) Perilaku digital mahasiswa cepat berubah. b) Risiko pengisian kuesioner tanpa refleksi. c) Aplikasi baru bisa mempengaruhi validitas isi.

Berdasarkan hasil analisis SWOT terhadap Skala Generik *Phubbing* (GSP) yang dikembangkan oleh Chotpitayasunondh & Douglas, ditemukan beberapa kelemahan utama terkait relevansi skala ini terhadap populasi mahasiswa Indonesia. Salah satu kelemahan utama GSP adalah kurangnya kesesuaian dengan konteks lokal, akademik, dan budaya yang dihadapi oleh mahasiswa Indonesia. Meskipun GSP sebagai alat ukur telah tervalidasi secara internasional, ditemukan pula adanya item yang tidak valid pada penelitian Isrofin, khususnya pada item nomor 5.7 dan 14, yang menunjukkan bahwa skala ini memerlukan penyesuaian lebih lanjut untuk digunakan dalam konteks Indonesia.

Oleh karena itu, sebagai respons atas kebutuhan tersebut, dikembangkanlah Skala *Phubbing* Mahasiswa (SPM) yang dirancang khusus untuk konteks kehidupan mahasiswa di Indonesia. Tabel berikut menyajikan perbandingan antara GSP dan SPM untuk memperlihatkan secara rinci perbedaan karakteristik keduanya:

Tabel 4. 16 Tabel Perbandingan Skala GSP Chotpitayasunondh & Douglas (2018) dan Skala *Phubbing* Mahasiswa (SPM)

Aspek Perbandingan	Skala GSP Chotpitayasunondh & Douglas (2018)	Skala <i>Phubbing</i> Mahasiswa (SPM)
Tujuan Pengembangan	Mengukur perilaku <i>phubbing</i> secara umum di masyarakat	Mengukur perilaku <i>phubbing</i> secara spesifik pada mahasiswa di Indonesia
Teori Dasar	Model teoritis perilaku <i>phubbing</i> hasil pengembangan Chotpitayasunondh & Douglas	Model perilaku <i>phubbing</i> Chotpitayasunondh & Douglas (2018), dikontekstualisasi untuk mahasiswa Indonesia
Jumlah Dimensi	4 dimensi: <i>Nomophobia</i> , Konflik Interpersonal, Isolasi Diri, Pengakuan Masalah	4 dimensi yang sama, namun dengan indikator yang dikontekstualisasikan pada situasi mahasiswa di Indonesia

Aspek Perbandingan	Skala GSP Chotpitayasunondh & Douglas (2018)	Skala <i>Phubbing</i> Mahasiswa (SPM)
Jumlah Item	15 item hasil reduksi dari 33 item awal	40 item hasil seleksi dari 59 item awal (berdasarkan teori GSP dan hasil eksplorasi lapangan)
Bahasa Skala	Bahasa Inggris	Bahasa Indonesia
Metode Pengembangan	Pendekatan kuantitatif (6 studi terpisah)	Model Design-Based Research (DBR) 3 tahap: eksplorasi, desain, evaluasi
Populasi Target	Masyarakat umum berbagai negara	Mahasiswa dari berbagai pulau di Indonesia
Teknik Sampling	Bervariasi (multi-sample global)	<i>Accidental/convenience sampling</i>
Uji Validitas & Reliabilitas	EFA, CFA, test-retest	Validitas isi, validitas konstruk ($r > 0,30$), reliabilitas $\alpha = 0,863$
Kelebihan	Skala generik dan aplikatif lintas budaya	Kontekstual, akomodatif terhadap kondisi sosial dan akademik mahasiswa
Keterbatasan	Tidak spesifik untuk kelompok usia atau profesi tertentu	Perlu uji efektivitas kembali pada populasi yang lebih luas

B. Pembahasan

1. Prosedur pengembangan SPM (Skala *Phubbing* Mahasiswa) sebagai alat ukur perilaku *Phubbing* pada mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Skala *Phubbing* Mahasiswa (SPM) sebagai alat ukur perilaku *phubbing* dengan menggunakan model pengembangan *Design-Based Research* (DBR) yang dikemukakan oleh Reeves. Model DBR dipilih karena memberikan pendekatan yang kolaboratif, fleksibel, dan aplikatif dalam mengembangkan produk berbasis kebutuhan lapangan dan teori yang kuat. Model ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu (1) Analisis dan Eksplorasi, (2) Desain dan Konstruksi, serta (3) Evaluasi dan Refleksi.

a. Analisis dan Eksplorasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pustaka dan observasi lapangan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kalangan mahasiswa serta kebutuhan akan alat ukur perilaku *phubbing* yang sesuai. Studi literatur bertujuan untuk memahami konsep *phubbing* serta dimensi-dimensinya dalam konteks mahasiswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa *phubbing* merupakan fenomena yang cukup dominan di kalangan mahasiswa, di mana penggunaan *smartphone* secara berlebihan menyebabkan gangguan dalam komunikasi sosial maupun konsentrasi akademik. Temuan ini diperkuat oleh Putri yang menyebutkan bahwa *phubbing* berdampak pada penurunan kualitas interaksi sosial, terutama dalam konteks pembelajaran virtual.⁸⁹ Hal ini terlihat saat mahasiswa mengikuti perkuliahan daring melalui *platform* seperti *zoom*, di mana mahasiswa yang melakukan *phubbing* cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi serta memahami materi. Kondisi ini berdampak negatif terhadap pencapaian akademik mereka.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Abramova dalam Farkhah, yang menunjukkan bahwa *phubbing* berpengaruh terhadap lamanya masa studi mahasiswa⁹⁰, munculnya sikap meremehkan proses belajar, terganggunya perhatian visual, serta penurunan konsentrasi pendengaran. Dengan demikian, fenomena *phubbing* memang memerlukan perhatian serius, khususnya dalam lingkungan akademik.

Peneliti juga melakukan kajian teori secara mendalam dengan mengacu pada konsep *phubbing* yang dikemukakan oleh Chotpitayasunondh dan Douglas, yang membagi *phubbing* ke dalam empat dimensi utama, yaitu: *nomophobia*, konflik *interpersonal*, isolasi diri, dan pengakuan masalah. Teori Chotpitayasunondh & Douglas dipilih karena memberikan penjelasan

⁸⁹ Putri et al., *Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa*. h. 343.

⁹⁰ Farkhah, Saptiyani, and Syamsiah, *Dampak Perilaku Phubbing: Literatur Review*, h. 8.

yang lengkap dan sistematis mengenai perilaku *phubbing*. Teori ini tidak hanya membahas aspek penggunaan teknologi, tetapi juga menyoroti dampaknya terhadap hubungan sosial dan kesadaran individu. Selain itu, teori ini sejalan dengan karakteristik mahasiswa masa kini yang sangat bergantung pada *smartphone* dalam aktivitas akademik maupun sosial. Dengan demikian, teori ini dinilai relevan untuk dijadikan dasar dalam mengembangkan alat ukur perilaku *phubbing* pada mahasiswa Indonesia.

Namun demikian, instrumen Generic Scale of *Phubbing* (GSP) yang dikembangkan sebelumnya masih bersifat umum dan belum sepenuhnya kontekstual untuk mahasiswa Indonesia. Hal ini mendukung temuan Isrofin yang menekankan perlunya pengembangan skala *phubbing* yang lebih sesuai dengan konteks budaya dan penggunaan teknologi di Indonesia.⁹¹

Berdasarkan hasil analisis masalah tersebut, peneliti kemudian menyusun *blueprint* awal pengembangan skala dengan total 59 item, yang masing-masing dirancang berdasarkan keempat dimensi perilaku *phubbing* tersebut. Penyusunan *blueprint* ini bertujuan untuk membangun skala yang lebih spesifik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa Indonesia masa kini.

b. Desain dan Konstruksi

Tahap desain dan konstruksi dilakukan setelah analisis dan eksplorasi, dengan fokus utama pada proses perancangan, penyempurnaan, serta uji coba awal Skala Pengukuran *Phubbing* Mahasiswa (SPM) sebelum diterapkan secara luas.

Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi isi (*expert judgement*) untuk memastikan bahwa butir-butir skala sesuai dengan konsep *phubbing*, menggunakan bahasa yang tepat, dan relevan dengan konteks budaya mahasiswa Indonesia. Hasil validasi menunjukkan bahwa skala pada prinsipnya layak digunakan setelah dilakukan beberapa perbaikan minor, terutama pada aspek redaksional dan tampilan kuesioner, seperti penambahan kotak rahasia dan pembenahan ejaan kata.

Berdasarkan hasil validasi, dilakukan revisi minor sebelum skala diuji cobakan. Uji coba terbatas kemudian dilakukan pada kelompok kecil mahasiswa untuk memperoleh gambaran awal mengenai validitas dan reliabilitas item. Skala hasil uji coba awal menunjukkan hasil yang valid dan reliabel, sehingga siap untuk dilanjutkan ke tahap uji lapangan yang lebih luas.

c. Evaluasi dan Refleksi

Tahap ketiga dalam prosedur ini adalah Evaluasi dan Refleksi, yang bertujuan untuk menilai keberhasilan desain skala yang telah dikembangkan

⁹¹ Binti Isrofin, Validasi Generic Scale of Phubbing (GSP) Versi Bahasa Indonesia Dengan Rasch Model, h. 14.

serta merefleksikan proses penelitian guna perbaikan lebih lanjut. Tahap evaluasi dan refleksi dilakukan melalui uji coba lapangan terhadap 384 mahasiswa sebagai sampel utama. Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang disebarakan kepada responden melalui google form. Skala yang digunakan dalam uji coba lapangan ini terdiri atas 40 item hasil seleksi dari tahap uji coba kelompok kecil.

Temuan deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa berada pada kategori sedang dalam perilaku *phubbing*. Ini mengindikasikan bahwa meskipun perilaku *phubbing* cukup umum terjadi, kesadaran mahasiswa terhadap perilaku ini masih terbatas. Hasil ini sejalan dengan penelitian Cecilia dalam Ariyanti, yang menemukan rendahnya pengetahuan remaja terhadap istilah *phubbing*.⁹² Selain itu, penelitian oleh Tekkam menyebutkan bahwa prevalensi *phubbing* pada remaja di Indonesia mencapai 52%, dengan perilaku *phubbing* di rumah sebesar 52,9% dan di kampus 47,1%, menjadikan Indonesia sebagai negara dengan tingkat *phubbing* tertinggi ke-11 di dunia dengan total 3.706.811 orang.⁹³

Adapun hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia 18–21 tahun, yang berarti lahir antara tahun 2003 hingga 2006, dan termasuk dalam kategori Generasi Z. Temuan ini sejalan dengan penelitian Najah, yang menyatakan bahwa Generasi Z di Indonesia memiliki tingkat *phubbing* tertinggi dibandingkan Generasi X dan Y,⁹⁴ dengan Generasi X memiliki tingkat *phubbing* terendah.

Pada tahap ini, dilakukan analisis untuk mengevaluasi kualitas konstruk skala *phubbing* mahasiswa menggunakan analisis SWOT. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor kunci yang dapat mendukung maupun menghambat proses pengembangan skala di lapangan. Selanjutnya, melalui analisis SWOT, diperoleh gambaran menyeluruh mengenai kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam proses pengembangan Skala *Phubbing* Mahasiswa (SPM).

Dari sisi kekuatan (*Strengths*), skala ini dikembangkan berdasarkan fenomena yang relevan di kalangan mahasiswa, yaitu meningkatnya penggunaan *smartphone* yang berdampak pada interaksi sosial. Responden mahasiswa yang merupakan pengguna aktif *smartphone* menjadikan data yang diperoleh lebih representatif. Selain itu, skala ini disusun berdasarkan teori Chotpitayasunondh & Douglas, sehingga memiliki dasar konseptual yang kuat. Dukungan dari institusi pendidikan juga memperkuat penelitian

⁹² Ariyanti, Makna Perilaku Phubing..., h. 1.

⁹³ Lapalelo & Purnomo, "Self Control Dan Phubing Pada Remaja," Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling, Vol. 14, No. 2, (Juni 2024), h. 531.

⁹⁴ Najah et al., Perilaku Phone Snubbing (*Phubing*) Pada Generasi x, y, Dan Z, h. 29.

ini dalam upaya meningkatkan kesadaran akan dampak negatif *phubbing* pada interaksi sosial dan akademik.

Namun demikian, terdapat beberapa kelemahan (*Weaknesses*). Karena skala ini masih tergolong baru di Indonesia, proses validasi membutuhkan waktu dan tahapan yang lebih kompleks untuk menjamin keakuratan pengukuran. Partisipasi mahasiswa dalam uji coba juga berpotensi rendah karena topik *phubbing* dianggap sebagai bagian dari kebiasaan sehari-hari. Selain itu, adanya kemungkinan bias sosial dalam pengisian kuesioner menjadi tantangan tersendiri dalam memperoleh data yang jujur.

Di sisi lain, terdapat peluang (*Opportunities*). Mengingat penelitian tentang *phubbing* di kalangan mahasiswa masih terbatas, pengembangan skala ini dapat menjadi pionir dalam mengukur *phubbing* pada mahasiswa di Indonesia, terutama di lingkungan kampus. Skala ini juga berpotensi dimanfaatkan oleh konselor, dosen, maupun institusi pendidikan sebagai alat asesmen maupun dasar intervensi terhadap perilaku *phubbing*. Seiring dengan perkembangan teknologi, relevansi tema ini diperkirakan akan tetap tinggi, bahkan dalam waktu yang cukup lama.

Adapun beberapa ancaman (*Threats*) yang perlu diantisipasi adalah cepatnya perubahan perilaku digital di kalangan mahasiswa, yang menuntut pembaruan berkala terhadap isi skala agar tetap relevan. Selain itu, munculnya aplikasi-aplikasi baru yang tidak tercakup dalam skala saat ini dapat memengaruhi validitas isi di masa depan. Kemungkinan responden tidak mengisi kuesioner secara reflektif juga bisa berdampak pada kualitas data.

Berdasarkan perbandingan antara Skala GSP dan SPM, Skala *Phubbing* Mahasiswa (SPM) dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan GSP dengan menyesuaikan instrumen untuk konteks mahasiswa Indonesia. SPM mengukur fenomena *phubbing* dengan indikator yang lebih relevan bagi mahasiswa, menggunakan bahasa Indonesia, serta mengadopsi metode *Design-Based Research* (DBR) yang melibatkan eksplorasi lapangan. Meskipun GSP lebih generik dan aplikatif lintas budaya, SPM lebih kontekstual dan akomodatif terhadap kondisi sosial dan akademik di Indonesia. Selain itu, SPM mengandalkan Teknik *accidental/convenience sampling* dan diuji validitasnya dengan pendekatan yang lebih fokus pada validitas isi dan konstruk. Meskipun demikian, SPM masih memerlukan uji efektivitas lebih lanjut pada populasi yang lebih luas.

Temuan-temuan tersebut tidak hanya memperlihatkan kekuatan dan tantangan dalam proses pengembangan skala, tetapi juga menegaskan pentingnya pemetaan dimensi *phubbing* secara mendalam dan kontekstual. Selain itu, peneliti juga melakukan refleksi terhadap proses pengembangan

skala, termasuk tantangan yang dihadapi selama penyusunan dan pengujian, serta keterbatasan penelitian.

Salah satu tantangan besar yang dihadapi dalam penelitian ini adalah kesulitan dalam menjangkau atau menggabungkan data dari wilayah lain di Indonesia, mengingat relasi yang dimiliki peneliti terbatas. Hal ini membuat proses pengumpulan data dari berbagai wilayah di luar Pulau Jawa, Sumatera, dan Kalimantan menjadi lebih sulit.

Berdasarkan evaluasi tersebut, rekomendasi disusun untuk meningkatkan desain skala, baik dari segi perbaikan item maupun penerapan skala di konteks yang lebih luas. Meskipun telah melalui serangkaian uji validitas dan reliabilitas, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya dominasi responden dari wilayah Jawa, Sumatera, dan Kalimantan, serta keterbatasan jumlah ahli dalam validasi isi. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas representasi geografis, serta menguji efektivitas lebih lanjut skala ini dalam konteks populasi yang berbeda dan lintas budaya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkaya khasanah instrumen psikologis di Indonesia, khususnya dalam bidang teknologi dan interaksi sosial. Skala *Phubbing* Mahasiswa yang dikembangkan tidak hanya dapat digunakan dalam penelitian akademik, tetapi juga sebagai alat praktis dalam proses konseling, untuk mendeteksi dan merancang intervensi bagi mahasiswa yang terdampak oleh perilaku *phubbing*.

2. Kelayakan SPM (Skala *Phubbing* Mahasiswa) dalam mengukur perilaku *phubbing* pada mahasiswa

Kelayakan Skala *Phubbing* Mahasiswa (SPM) dalam mengukur perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa Perguruan Tinggi dinilai melalui analisis validitas isi dan konstruk, serta reliabilitas menggunakan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics* 16. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa SPM memiliki kualitas pengukuran yang baik dan layak digunakan dalam konteks pendidikan tinggi, baik untuk keperluan penelitian akademik maupun pengembangan layanan konseling mahasiswa.

Validitas isi SPM diperoleh melalui proses penilaian oleh para ahli di bidang psikologi pendidikan dan teknologi komunikasi. Penilaian difokuskan pada kesesuaian item-item skala dalam merepresentasikan konstruk perilaku *phubbing* pada mahasiswa, berdasarkan teori Chotpitayasunondh & Douglas. Setiap item disusun untuk mencakup empat dimensi utama perilaku *phubbing*, yaitu *nomophobia*, konflik *interpersonal*, isolasi diri, dan pengakuan masalah, yang sangat relevan dengan dinamika kehidupan mahasiswa di Perguruan Tinggi. Hasil validasi menunjukkan bahwa item-item tersebut memiliki tingkat

relevansi dan kejelasan yang tinggi, memperkuat keandalan skala sebagai alat ukur dalam konteks pendidikan tinggi.

Reliabilitas SPM dinilai melalui analisis konsistensi internal menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Seluruh dimensi skala menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,7, yang memenuhi standar minimal reliabilitas dalam penelitian sosial. Hal ini menunjukkan bahwa item-item dalam skala konsisten dalam mengukur perilaku *phubbing* pada populasi mahasiswa. Dengan tingkat reliabilitas yang tinggi, SPM dapat digunakan untuk menghasilkan data yang stabil dan terpercaya dalam berbagai penelitian yang berfokus pada kehidupan sosial dan akademik mahasiswa.

Validitas skala SPM dikonfirmasi melalui analisis deskriptif terhadap pola distribusi skor mahasiswa. Mayoritas responden berada dalam kategori sedang dalam perilaku *phubbing*, menunjukkan bahwa fenomena ini cukup umum di kalangan mahasiswa, namun masih dalam taraf moderat. Temuan ini sejalan dengan literatur sebelumnya, seperti penelitian Cecilia dalam Ariyanti, yang menyoroti rendahnya kesadaran remaja dan mahasiswa terhadap perilaku *phubbing*.⁹⁵ Kesesuaian ini memperkuat bahwa SPM mampu mengukur fenomena aktual yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa Perguruan Tinggi.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi membuktikan bahwa Skala *Phubbing* Mahasiswa (SPM) memiliki validitas isi, reliabilitas, dan validitas skala yang memadai, sehingga layak digunakan sebagai instrumen untuk mengkaji perilaku *phubbing* di lingkungan pendidikan tinggi. SPM dapat dimanfaatkan dalam penelitian akademik maupun dalam program layanan bimbingan dan konseling untuk mendeteksi serta merancang intervensi terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa.

⁹⁵ Ariyanti, Makna Perilaku Phubing..., h. 1.