

## **SKRIPSI**

# **ANALISIS PERILAKU PHUBBING PADA MAHASISWA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi Persyaratan dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan  
Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Muhammadiyah Mataram



Oleh:

**TAUFIQURROHMAN**

**2020A1D012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2024**

Taufiqurrohman, 2023. Analisis Perilaku Phubbing pada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Dr. Siti Sanisah, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II : Arif, S.Pd., M.Pd.

### ABSTRAK

Fenomena *phubbing* dewasa ini sangat kentara dalam kehidupan sehari-hari, imbas kemajuan peradaban didukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manusia semakin tergantung pada produk teknologi seperti *handphone*. Penelitian kuantitatif yang menggunakan metode survei dengan sistem *cross sectional study* bertujuan untuk melakukan analisis mendalam terhadap fenomena *phubbing* di lingkungan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram. Populasi penelitian berjumlah 1520 dengan sampel 152 orang yang ditentukan secara *purposive sampling*. Data penelitian diperoleh angket didukung observasi, wawancara, dan dokumentasi serta dianalisis menggunakan metode deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat rendah 3%, sedang 80%, dan tinggi 17%. Sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa perilaku *phubbing* pada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Mataram berada dalam kategori sedang. Disarankan agar mahasiswa dapat membuat *self regulation* dalam penggunaan *handphone* untuk meminimalisir tingkat *phubbing*, terutama ketika belajar, berdiskusi dan berbicara dengan orang lain.

**Kata kunci:** perilaku, *phubbing*, mahasiswa

Taufiqurrohman, 2023. *Analisis of phubbing behavior among students at the Faculty of Teacher and Education, Muhammadiyah University of Mataram*

Supervisor I Dr. Siti Sanisah, SPd., M.Pd.

Supervisor II Arif SPd., MPd

### **ABSTRACK**

*The phubbing phenomenon today is very visible in everyday life, the impact of the progress of civilization supported by developments in science and technology, so that humans are increasingly dependent on technological products such as cellphones. Quantitative research using survey methods with a cross sectional study system aims to conduct an in-depth analysis of the phubbing phenomenon in the student environment of the Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Mataram. The research population was 1520 with a sample of 152 people determined by purposive sampling. Research data obtained from questionnaires was supported by observation, interviews and documentation and analyzed using descriptive methods. The research results showed that the low level was 3%, medium 80%, and high 17%. So in general it can be said that phubbing behavior among students at the Faculty of Teacher Training and Education at Muhammadiyah University of Mataram is in the medium category. It is recommended that students can create self-regulation in using cellphones to minimize the level of phubbing, especially when studying, discussing and talking with other people.*

**Keywords:** *behavior, phubbing, student*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan peradaban di era 4.0 diiringi oleh pesatnya kemajuan teknologi dan industri. Sejalan dengan itu, progress penciptaan berbagai alat dan perangkat teknologi, termasuk teknologi informasi dan komunikasi pun berkembang dengan cepat. Alat komunikasi canggih yang umum dimiliki dan dipergunakan masyarakat saat ini adalah *smartphone* didukung *artificial intelligence* (kecerdasan buatan) dengan berbagai fitur yang mendorong perubahan cara komunikasi antarindividu (Andiana & Barida, 2021).

*Smartphone* merupakan perangkat komunikasi terkini yang berbentuk telepon seluler dengan dilengkapi adanya layar, *mikroprosesor*, memori dan *modem* yang terdapat di dalamnya (Fadilah et al., 2022). Pada perangkat ini terdapat berbagai fitur yang mudah digunakan secara *online* maupun *offline*, seperti layanan mengirim pesan teks, *voice call* dan *video call*, merekam suara dan video, pemutar musik dan video, bermain *game*, mesin pencari informasi, dan sejumlah fitur lainnya. Dukungan berbagai fitur ini, membuat orang tidak harus bertemu dan bertatap muka untuk dapat berkomunikasi satu dengan yang lain, karena perangkat ini mampu mengantar pesan dalam hitungan detik. Fitur lain yang terdapat pada *smartphone* seperti Whatshap, Facebook maupun media sosial yang lain, mampu membuat komunikasi menjadi lebih mudah meski masing-masing individu berada dalam jarak tempuh yang jauh (Yusnita & Hamdani M. Syam, 2017) terlebih dengan dukungan internet.

Survei pengguna internet yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia) tahun 2022, menemukan bahwa pengguna internet dalam kurun waktu 2021-2022 di Indonesia sudah mencapai 210 juta jiwa (APJII, 2022) dari sekitar 275,36 juta jiwa penduduk (BPS, 2022). Hasil survei tersebut juga merilis bahwa 89,03% masyarakat Indonesia mengakses internet melalui *smartphone* atau tablet untuk dapat mengakses media sosial (98,02%), berita atau informasi (92,21%), melakukan pekerjaan atau tugas sekolah (90,21%), mengakses layanan publik (84,90%), menggunakan email (80,74%), transaksi *online* (79%), mengakses konten hiburan (77,25%), mengakses transportasi *online* (76,47%), dan mengakses konten hiburan (77,25%) (APJII, 2022). Dari segi usia, pengguna internet terbanyak adalah generasi berusia 15 - 19 tahun dan urutan kedua generasi dengan rentang usia 20 – 24 tahun (Fadilah et al., 2022) yang berarti dari kalangan remaja awal dan remaja akhir yaitu pelajar dan mahasiswa (Putra et al., 2022; Silmi & Novita, 2022).

Penggunaan *smartphone* pada masyarakat secara umum, termasuk pada kalangan mahasiswa dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Dalam konteks positif, *smartphone* dapat digunakan mahasiswa secara maksimal untuk berbagai keperluan seperti untuk berinteraksi, menjalin komunikasi, mencari hiburan, termasuk sebagai media untuk menunjang pembelajaran (Silmi & Novita, 2022), *virtual meeting*, serta dapat juga dimanfaatkan sebagai lahan bisnis oleh para mahasiswa (Putra et al., 2022). Mahasiswa juga memanfaatkan internet sebagai salah satu sumber daya informasi ilmiah guna memenuhi kebutuhan studinya dalam perkuliahan (Huldi, 2019).

Sisi yang berbeda, penggunaan *smartphone* menyisakan beragam dampak negatif seperti terpapar radiasi, dan menimbulkan sikap eksklusif, seperti semakin berkembangnya perilaku *phubbing*. Fenomena ini tidak hanya terjadi di lingkungan masyarakat, tetapi juga mahasiswa (Fadilah et al., 2022; Mariati & Sema, 2019; Yusnita & Hamdani M. Syam, 2017).

*Phubbing* merupakan singkatan dari *phone snubbing* (Aditia, 2021; Tim Promkes RSST, 2022), didefinisikan sebagai sikap yang lebih fokus terhadap ponsel dari pada lingkungan sekitar (Fitri, 2019; Eva Yuliza, 2021); kecenderungan terhadap penggunaan *smartphone* (Taufik et al., 2020); penggunaan *smartphone* yang obsesif oleh individu ketika sedang melakukan percakapan interpersonal dengan individu lain dalam lingkungan sosial (Chi et al., 2022); tindakan mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial karena fokus ke *smartphone* (Capilla Garrido et al., 2021). *Phubbing* adalah sikap tidak peduli terhadap keberadaan orang lain yang berada di dekatnya/teman bicara dan lebih fokus ke *smartphone* (Sondang, 2022).

Maraknya perilaku *phubbing* dan kompleksnya dampak yang dapat ditimbulkan oleh perilaku tersebut menarik untuk ditelaah lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena perilaku *phubbing* pada mahasiswa dalam kesehariannya ketika sedang melakukan diskusi bersama kelompok organisasi masing-masing (tidak sedang mengikuti pembelajaran). Fokus kajian menjadikan penelitian ini unik dan berbeda dengan penelitian sebelumnya yang melakukan kajian terhadap fenomena *phubbing* pada mahasiswa dalam interaksi kesehariannya yang bersifat umum.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah bagaimana fenomena perilaku *phubbing* pada mahasiswa FKIP UMMat pada tahun 2023?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah melakukan analisis tentang perilaku *phubbing* pada mahasiswa di lingkungan FKIP UMMat (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram) pada tahun 2023.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Praktis

- a. Bagi institusi, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan acuan mengenai perilaku *phubbing* pada mahasiswa FKIP UMMat sehingga mampu mencari solusi untuk menghindari perilaku *phubbing* pada mahasiswa FKIP UMMat.
- b. Bagi peneliti, hasil penelitian diharapkan dapat berguna untuk pribadi peneliti sendiri, dan juga mampu untuk menambah wawasan, pengetahuan tentang perilaku *phubbing* dan mampu untuk menjauhkan diri dari perilaku *phubbing* tersebut.
- c. Bagi mahasiswa, hasil penelitian dapat menjadi bahan *review* dan refleksi agar terhindar dari perilaku *phubbing*.

1.4.2 Manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca serta memberikan informasi tentang perilaku *phubbing* secara umum.

## 1.5 Batasan Operasional Penelitian

*Phubbing* dalam penelitian ini adalah perilaku seseorang yang lebih memperhatikan ponsel mereka daripada orang-orang di sekitarnya yang sedang berinteraksi dengannya. *Phubbing* biasanya terjadi ketika seseorang asyik dengan aktifitas di ponselnya, seperti mengecek media sosial, mengirim pesan, atau bermain game, sehingga mengabaikan intraksi sosial secara langsung dengan orang lain disekitarnya. *Phubbing* dapat memiliki dampak negatif pada hubungan interpersonal. Misalnya, dalam konteks keluarga, teman, atau pasangan, *phubbing* dapat menimbulkan perasaan diabaikan dan kurang dihargai. Hal ini dapat mengurangi kualitas komunikasi dan kedekatan emosional antara individu yang terlibat. Dalam jangka panjang *phubbing* juga dapat mempengaruhi kesejahteraan psikologis dan kepuasan dalam hubungan.

Penelitian ini difokuskan untuk menganalisis perilaku *phubbing* yang meliputi rendah, sedang, dan tinggi pada mahasiswa FKIP UMMat yang sedang melakukan interaksi di luar kelas seperti ketika melakukan diskusi dalam organisasi mahasiswa yang masih berada pada naungan FKIP UMM

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* pada mahasiswa dominan masih berada pada tingkat sedang (80%). Pada tingkat ini, perilaku *phubbing* terindikasi dari karakteristik *nomophobia* mahasiswa yang dominan berada pada kategori tidak mengalami (50%), interpersonal *conflict* berada pada kategori tidak ada (34,87%), tidak melakukan *self isolation* (35,53%), dan terkadang melakukan *problem acknowledgement* (56,58%). Penyebab utama perilaku *phubbing* ini adalah kecenderungan menggunakan *smartphone* dalam durasi yang tinggi untuk mengakses media sosial. Diperlukan perhatian lebih dan arahan positif terhadap penggunaan *smartphone* untuk mencegah meningkatnya keparahan dari perilaku *phubbing*. Perilaku *phubbing* yang berada pada kategori sedang berpotensi menjadi tinggi jika tidak disikapi dengan bijak.

#### 5.2 Saran

Memperhatikan fenomena merebaknya perilaku *phubbing* di kalangan generasi muda (termasuk mahasiswa), diperlukan tindakan konkrit dari pihak perguruan tinggi untuk membatasi penggunaan *smartphone* terutama pada situasi dan tempat tertentu untuk meminimalisir perilaku *phubbing*. Bagi pelaku *phubbing* dapat melakukan beragam hal sebagai upaya untuk menghindarkan diri dari perilaku *phubbing*, seperti membatasi diri dalam menggunakan *smartphone*, menyimpan *smartphone* di tempat tertentu (tas) ketika sedang berbicara dengan

orang lain, dan dapat juga menerapkan tantangan terhadap diri sendiri untuk menghindari perilaku *phubbing*.



