

**PENGARUH SELF CONTROL DAN BIG FIVE
PERSONALITY TERHADAP PERILAKU PHUBBING**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)
Psikologi (S.Psi)



Fitrotul Imama

J91219103

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2023**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Self Control dan Big Five Personality Terhadap Phubbing” merupakan karya asli yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ini sepanjang pengetahuan asaya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Surabaya, 10 April 2023



Fitrotul Imama

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Pengaruh Self Control dan Big Five Personality Terhadap Perilaku Phubbing

Oleh:
Fitrotul Imama
NIM. J91219103

Telah disetujui untuk diajukan pada Sidang Ujian Skripsi

Surabaya 05 April 2023

Dosen Pembimbing



Drs. H. Hamim Rosyidi, M.Si

NIP: 196208241987031002

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

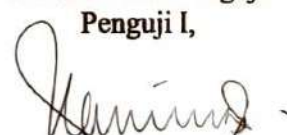
**PENGARUH SELF CONTROL DAN BIG FIVE PERSONALITY
TERHADAP PERILAKU PHUBBING**

Yang Disusun Oleh:
Fitrotul Imama
J91219103

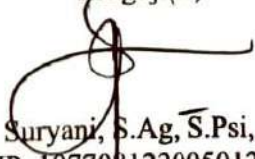
Yang dipertahankan di depan tim penguji
Pada tanggal 05 Mei 2023



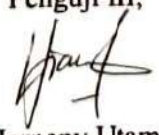
Susunan Tim Penguji
Penguji I,



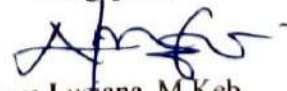
Drs. Hamim Rosyidi, M.Si
NIP. 196205081991031002
Penguji II,



Dr. Suryani, S.Ag, S.Psi, M.Si
NIP. 197708122005012004
Penguji III,



Dr. Lufiana Harnany Utami, S.Pd, M.Si
NIP. 197602272009122001
Penguji IV,



Nova Lusiana, M.Keb
NIP. 198111022014032001

PERNYATAAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fitrotul Imama
NIM : J91219103
Fakultas/Jurusan : Psikologi dan Kesehatan / Psikologi
E-mail address : fitrotulimama8@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGARUH SELF CONTROL DAN BIG FIVE PERSONALITY TERHADAP PERILAKU

PHUBBING

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 Mei 2023

Penulis

(Fitrotul Imama)

INTISARI

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *self control* dan *big five personality* terhadap perilaku *phubbing*. penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan Teknik pengumpulan data berupa skala *phubbing*, skala *self control*, dan skala *big five personality*. Subjek penelitian berjumlah 284 orang dari jumlah populasi 23521 melalui Teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara *self control* terhadap *phubbing*. Namun pada dimensi kepribadian *big five* hanya ditemukan kepribadian *agreeableness* dan *conscientiousness* yang berpengaruh pada *phubbing* sedangkan kepribadian *extraversion*, *neuroticism*, dan *openness* tidak ditemukan hubungan yang signifikan dengan *phubbing*. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan adanya pengaruh antara *self control* dan *big five personality* terhadap perilaku *phubbing*.

Kata Kunci: *Phubbing, Kontrol Diri, Big Five Personality*



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of self control and big five personality on phubbing behavior. This research is a quantitative research using data collection techniques in the form of a phubbing scale, a self-control scale, and a big five personality scale. The research subjects totaled 284 people from a total population of 23521 through a purposive sampling technique. The results showed that there was a significant effect between self control on phubbing. However, on the big five personality dimensions, only agreeableness and conscientiousness personalities were found which had an effect on phubbing while extraversion, neuroticism, and openness personalities did not find a significant relationship with phubbing. In addition, this study also shows that there is an influence between self control and big five personality on phubbing behavior.

Keywords: Phubbing, Self Control, Big Five Personality



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN | iv |
| HALAMAN PENGESAHAN | v |
| PERNYATAAN PUBLIKASI | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| INTISARI | ix |
| ABSTRACT | x |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Keaslian Penelitian | 8 |
| D. Tujuan Penelitian | 11 |
| E. Manfaat Penelitian | 11 |
| F. Sistematika Pembahasan | 13 |
| BAB II | 15 |
| A. Phubbing | 15 |
| 1. Pengertian Phubbing | 15 |
| 2. Dimensi Phubbing | 16 |
| 3. Faktor Phubbing | 17 |
| 4. Dampak Phubbing | 19 |
| B. Self Control | 20 |
| 1. Definisi Self Control | 20 |
| 2. Faktor-faktor Penyebab Self Control | 21 |
| 3. Aspek-aspek Self Control | 23 |

| | |
|--|----|
| C. Big Five Personality | 25 |
| 1. Definisi Kepribadian | 25 |
| 2. Big Five Personality | 26 |
| 3. Dimensi-dimensi Big Five Personality | 27 |
| 4. Faktor-faktor Kepribadian | 28 |
| D. Pengaruh Antar Variabel | 29 |
| E. Kerangka Teoritik | 31 |
| F. Hipotesis | 37 |
| BAB III | 38 |
| A. Rancangan Penelitian | 38 |
| B. Identifikasi Variabel | 38 |
| C. Definisi Operasional | 38 |
| D. Populasi, Teknik Sampling, dan Sampel | 39 |
| E. Instrumen Penelitian | 40 |
| F. Validitas dan Reliabilitas | 43 |
| G. Analisis Data | 47 |
| BAB IV | 49 |
| A. Hasil Penelitian | 49 |
| B. Pengujian Hipotesis | 52 |
| C. Pembahasan | 58 |
| BAB V | 64 |
| A. Kesimpulan | 64 |
| B. Saran | 65 |
| DAFTAR PUSTAKA | 66 |
| LAMPIRAN | 70 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Table 1. Blue Print Skala Phubbing | 41 |
| Table 2. Blue Print Skala Self Control | 42 |
| Table 3. Blue Print Skala Big Five Personality | 43 |
| Table 4. Uji Validitas Skala Phubbing | 44 |
| Table 5. Uji Validitas Skala Self Control | 44 |
| Table 6. Uji Validitas Skala Big Five Personality. | 45 |
| Table 7. Hasil Uji Reliabilitas | 47 |
| Table 8. Sebaran Data Berdasarkan Jenis Kelamin | 50 |
| Table 9. Sebaran Data Berdasarkan Usia Subjek | 51 |
| Table 10. Sebaran Data Berdasarkan Durasi | 52 |
| Table 11. Hasil Uji Normalitas | 53 |
| Table 12. Hasil Uji Multikolinearitas | 53 |
| Table 13. Hasil Uji Heterokedastisitas | 54 |
| Table 14. Tabel Model Summary | 55 |
| Table 15. Tabel Anova | 55 |
| Table 16. Hasil Uji Regresi Linier Berganda | 56 |



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

| | |
|----------------------------------|----|
| Gambar 1. Kerangka Teoritik..... | 36 |
|----------------------------------|----|



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1. Tabel Demografis Subjek..... | 71 |
| Lampiran 2. Instrumen Penelitian | 81 |
| Lampiran 3. Uji Validitas Skala Phubbing | 88 |
| Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Skala Self Control..... | 89 |
| Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Skala Big Five Personality | 90 |
| Lampiran 6 Uji Reliabilitas Skala Phubbing | 91 |
| Lampiran 7 Uji Reliabilitas Skala Self Control | 91 |
| Lampiran 8 Uji Reliabilitas Big Five Personality | 91 |
| Lampiran 9 Uji Normalitas..... | 91 |
| Lampiran 10 Uji Multikolinearitas | 92 |
| Lampiran 11 Uji Heteroskedastisitas | 92 |
| Lampiran 12. Uji Regresi Linier Berganda | 93 |
| Lampiran 13. Tabulasi Data Variabel Phubbing..... | 94 |
| Lampiran 14 Tabulasi Data Skor Self Control | 110 |
| Lampiran 15. Tabulasi Data Skor Variabel Big Five Personalit..... | 126 |
| Lampiran 16. Tabel Issac dan Michael..... | 135 |



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Phubbing dibagi menjadi dua kata yaitu *phone* artinya seluler dan *snubbing* artinya penghinaan maka istilah *phubbing* mengacu pada perilaku penghinaan individu dalam interaksi secara tatap muka karena fokus pada *smartphone* (Sun & Samp, 2021).

Karadağ dkk (2015) menjelaskan *phubbing* merupakan perilaku seseorang yang memfokuskan perhatiannya pada *smartphone* dan mengabaikan lingkungan sekitar. Dengan kata lain lebih mengutamakan bermain *smartphone* seperti membalas pesan, mengecek notifikasi sosial media, melihat video atau fotoposting dalam laman instagram, twitter, tiktok dan lainnya daripada terlibat dalam suatu interaksi langsung dengan orang lain sehingga orang yang ada disekitarnya merasa tersinggung akibat perilaku pengabaian tersebut (Karadağ et al., 2015).

Fenomena ini termasuk pada perilaku yang kurang menghormati orang lain karena ketika orang lain berinteraksi dengan dirinya malah fokus kepada aktivitas dalam *smartphone*. Bentuk pengabaian ini bisa menimbulkan kerugian bagi orang lain karena merasa tidak didengar sehingga akan merasa tidak dianggap kehadirannya. Pelaku yang melakukan penghinaan dalam berkomunikasi ini disebut *phubber* sedangkan yang menerima disebut *phubbed* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

Berdasarkan data dari (Sadya, 2022) yang memuat hasil survey dari Badan Pusat Statistika mengenai persentase penggunaan *smartphone* hingga tahun 2021 mengalami peningkatan dari 2020 sebesar 62,84% menjadi 65,8. Selain itu (Bayu, 2022) menuliskan jumlah pengguna internet sebanyak 210,03 juta orang Indonesia pada periode 2021-2022. Jumlah itu bertambah 6,78% dari periode sebelumnya yang berkisar 196,7 juta orang. Pengguna internet di Indonesia berasal dari berbagai kalangan usia.

Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tercantum persentase pengguna internet yaitu pada rentang usia 13-18 tahun sebesar 76,63%, usia 19-34 tahun sebesar 53,99%, usia 35-54 tahun sebesar 47,91%, dan diatas usia 54 tahun hanya sebesar 31,93%. Dilihat dari data-data yang tertera bisa disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* adalah sebagian besar untuk mengakses internet dan pengguna paling banyak yaitu remaja usia 13-18 tahun (Pahlevi, 2022).

Kurnia dkk (2020) menilai remaja lebih memilih sendiri dengan *smartphone*-nya daripada bergaul dengan orang di sekitarnya. Hal ini menimbulkan ketidakseimbangan kehidupan remaja karena hanya sibuk menikmati aktivitas dengan *smartphone*-nya namun tidak berpartisipasi secara aktif ketika bersosialisasi dan cenderung mengabaikan orang lain (Kurnia et al., 2020).

APJII melakukan survei pada awal tahun 2022 mengenai konten internet yang paling banyak diakses yaitu 89,15% media sosial, 73,86% chatting online, 21,26% belanja online, 14,23% game online, 11,98%

mengakses berita online, 9,27% orang mengakses internet untuk kebutuhan transportasi online, 8,49% musik online, 7,23% email, 4,79% aplikasi video online 4,05% untuk keperluan meeting online, 2,81% belanja online, dan 1,37% orang menggunakan untuk dompet elektrik (Dhini, 2022).

Fenomena *phubbing* yang sering dijumpai dalam sehari-hari diperkuat oleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan internet dengan perilaku *phubbing* memiliki hubungan yang searah dan positif (Raharjo, 2021a). Anami dkk (2021) melakukan penelitian yang serupa dengan hasil yang mendukung penelitian awal yaitu intensitas penggunaan *smartphone* dengan perilaku *phubbing* juga secara signifikan memiliki arah hubungan yang positif (Anami et al., 2021).

Perilaku *phubbing* muncul disebabkan oleh beberapa faktor antara lain penggunaan yang berlebihan pada ponsel, internet, media sosial, dan game (Karadağ et al., 2015). Faktor faktor lain pemicu yaitu kecanduan *smartphone*, *fear of missing out*, dan *self control* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

Self control didefinisikan sebagai kemampuan dalam mengendalikan keinginan dan tingkah laku yang mengacu pada prinsip-prinsip dalam memilih suatu tindakan (Kurnia et al., 2020). Prinsip-prinsip yang dimaksud adalah mengendalikan tingkah laku berdasarkan dengan peraturan-peraturan yang disepakati dalam lingkup sosial seperti moral, nilai, dan norma masyarakat (Tangney et al., 2004)

Saloom dan Veriantari (2021) melakukan penelitian dengan

menyelidiki faktor- faktor psikologis yang mempengaruhi *Phubbing* dan hasil penelitiannya menemukan bahwa pengendalian diri atau *self control* menjadi salah satu penyebab individu melakukan *phubbing*. Individu dengan *self control* yang tinggi maka rendah kemungkinan individu melakukan *phubbing* dan begitupun sebaliknya (Saloom & Veriantari, 2021).

Penelitian tersebut diperkuat oleh hasil penelitian pada 150 remaja yang mengungkapkan adanya keterkaitan antara *self control* dengan *phubbing* pada remaja. *Self control* dan *phubbing* memiliki hubungan dengan arah yang negatif. Maksudnya apabila remaja dapat mengendalikan dirinya dalam bermain *smartphone* maka ia akan terhindar dari melakukan *Phubbing* pada orang di sekitarnya (Fadilah et al., 2022).

Penelitian lain juga menemukan hal yang sama mengenai pengaruh *self control* terhadap *phubbing*. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa *self control* menyumbang sebesar 26,1% sebagai faktor remaja di Jakarta melakukan *phubbing* (Kurnia et al., 2020).

Munculnya suatu perilaku individu dapat dipengaruhi oleh faktor kepribadian sebagai penentu sekaligus pembeda antar individu termasuk pada perilaku *phubbing* (Parmaksiz, 2021). Faktor kepribadian yang dapat dijelaskan dengan teori *big five personality*. *Big five personality* adalah kepribadian yang memuat lima faktor dominan yang dimiliki individu diantaranya *Neuroticism*, *Agreeableness*, *Openness*, *Extraversion*, dan *Conscientiousness* (G. J. Feist, 1998).

Berdasarkan penelitian di Sumatra Barat menemukan bahwa kepribadian *agreeableness* pada generasi milenial memiliki hubungan dengan *phubbing* daripada generasi milenial dengan kepribadian *open mindedness*. Sebesar 11,2% kepribadian *agreeableness* menyumbangkan keberpengaruhannya pada *phubbing* sedangkan kepribadian *open mindedness* hanya sebesar 1,9% (Jihan & Rusli, 2019).

Sedangkan hasil penelitian di Turki pada 1.185 orang tidak menemukan kepribadian *extraversion* sebagai penyebab individu melakukan *phubbing* namun menemukan hubungan yang signifikan dan bersifat positif pada kepribadian *neuroticism* dan *openness* dengan perilaku *phubbing* sedangkan kepribadian *conscientiousness* dan *agreeableness* menyatakan adanya hubungan yang negatif dengan *phubbing* (Parmaksiz, 2021).

Dari pemaparan masalah di atas, perilaku *phubbing* cenderung lebih banyak terjadi pada remaja karena dilihat dari tingkat intensitas penggunaan *smartphone* paling tinggi di Indonesia berada di rentang usia 13-18 tahun (Pahlevi, 2022).

Fenomena tersebut dibuktikan oleh hasil observasi peneliti yang dilakukan ke beberapa tempat berbeda yang ada di lingkungan terdekat yaitu seperti kafe, tempat makan, dan taman di Kota Pasuruan dimana ketiga tempat tersebut menjadi tempat berkumpulnya banyak orang dan melakukan suatu interaksi dengan masing-masing kelompoknya khususnya remaja.

Berdasarkan badan pusat statistik Pasuruan tahun 2020 jumlah remaja

yang berada di kisaran usia 10-14 tahun terdiri dari 8413 laki-laki dan 7972 perempuan sedangkan untuk remaja usia 15-19 tahun terdiri dari 8573 laki-laki dan 8494 perempuan. Data penduduk berdasarkan data statistika pendidikan tahun 2018 menyatakan jumlah remaja Pasuruan usia 13-15 tahun sebanyak 11587 jiwa dan usia 16-18 tahun sebanyak 11943 jiwa.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa terdapat suatu kelompok remaja yang sedang nongkrong di kafe terlihat ada 3 dari 5 remaja yang lebih fokus pada smartphonennya dan tidak memperhatikan temannya ketika berbicara. Ketika mengunjungi tempat makan peneliti memperhatikan ada beberapa pasangan remaja yang sedang menikmati makanan namun sebanyak 8 dari 12 orang sembari bermain *smartphone* ketika makan dan berkomunikasi dengan lawan bicaranya. Selain itu perilaku *phubbing* juga peneliti temukan sebanyak 7 orang dalam kelompoknya ketika berkumpul di taman karena dalam kelompok tersebut ada yang bermain game, bermain sosial media, dan fokus pada aktivitas di smartphonennya daripada mendengarkan temannya.

Intensitas penggunaan *smartphone* pada remaja tersebut dapat dinilai tinggi karena mereka lebih banyak yang memperhatikan *smartphone* daripada interaksi tatap muka ketika berkumpul. Hal ini dibuktikan dengan data pusat statistika Pasuruan mengenai penduduk yang mengakses internet di Kota Pasuruan dimulai dari anak-anak usia 5 tahun ke atas yang setiap tahun mengalami peningkatan dari mulai tahun 2019 sebanyak 56,41%, tahun 2020 meningkat menjadi 63,70%, dan tahun 2021 mencapai 73,99%.

Ditinjau dari pendapat Karadag (2015) yang menyatakan bahwa peningkatan intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh pada meningkatnya perilaku *phubbing*.

Pemaparan permasalahan di atas yang menjadi dasar penelitian mengenai pengaruh *self control* dan *big five personality* terhadap *phubbing* pada remaja. Kajian mengenai perilaku *phubbing* menarik untuk diteliti karena sering terjadi di lingkungan sekitar yang banyak orang belum menyadari bahwa ia menjadi pelaku atau korban.

Subjek penelitian yaitu remaja dengan kriteria usia 13-18 tahun yang berada di Pasuruan karena peneliti menemukan fenomena tersebut di Pasuruan dan juga belum ada penelitian serupa yang dilakukan di wilayah Pasuruan, penelitian-penelitian sebelumnya dilakukan di wilayah lain seperti Jakarta dan Sumatra Barat.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengurangi angka penggunaan internet yang berlebihan agar mereka dapat hidup pada lingkungan sosial yang sehat dengan cara meningkatkan pengendalian diri dan kesadaran mereka akan dampak dari penggunaan internet atau *smartphone* yang berlebihan untuk kesehatan maupun kualitas hubungan sosial dengan orang lain karena individu yang menjadi korban *phubbing* maka akan merasa tersinggung dan tidak dihargai sehingga menurunnya kelekatan hubungan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana pengaruh *self control* terhadap perilaku *phubbing*?
- 2) Bagaimana pengaruh antara *extraversion* dalam dimensi big five personality terhadap perilaku *phubbing*?
- 3) Bagaimana pengaruh antara *neuroticism* dalam dimensi big five personality terhadap perilaku *phubbing*?
- 4) Bagaimana pengaruh antara *agreeableness* dalam dimensi big five personality terhadap perilaku *phubbing*?
- 5) Bagaimana pengaruh antara *conscientiousness* dalam dimensi big five personality terhadap perilaku *phubbing*?
- 6) Bagaimana pengaruh antara *openness* dalam dimensi big five personality terhadap perilaku *phubbing*?
- 7) Bagaimana pengaruh *self control* dan *big five personality* terhadap perilaku *phubbing*?

C. Keaslian Penelitian

Penelitian pertama yang dilakukan pada 688 siswa dengan menggunakan kuesioner terdiri dari beberapa skala yaitu skala *phubbing*, skala penggunaan *smartphone*, skala adiksi internet, dan skala pengendalian diri. Hasil dari penelitian ini memaparkan bahwa wanita lebih cenderung melakukan *phubbing* dengan banyak bermain ponselnya sedangkan pria melakukan *phubbing* dengan mengakses internet lebih tinggi daripada wanita. (Brkljačić et al., 2018).

Penelitian kedua pada 150 remaja dengan rentang usia 12 sampai 21 tahun. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya hubungan yang signifikan

antara kontrol diri dan interaksi sosial dengan perilaku *phubbing* yaitu diperoleh skor kontrol diri memiliki hubungan yang negatif dengan perilaku *phubbing* sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kontrol diri dan interaksi sosial maka semakin rendah perilaku Phubbing (Fadilah et al., 2022).

Penelitian ketiga dilakukan di Jakarta dengan remaja usia 15-22 tahun sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian memunculkan adanya hubungan negatif antara kontrol diri dengan perilaku *phubbing*. Sebesar 26,1% perilaku Phubbing dipengaruhi oleh kontrol diri yang artinya sebesar 74,9% dipengaruhi oleh faktor yang lain (Kurnia et al., 2020).

Penelitian keempat mengukur pengaruh dari kontrol diri dan komunikasi interpersonal terhadap perilaku *phubbing*. Hasil penelitian menunjukkan kontrol diri dan komunikasi interpersonal secara signifikan berpengaruh pada perilaku *phubbing* sebesar 25,9% (Hafizah et al., 2021).

Penelitian kelima mengeksplorasi faktor-faktor yang menyebabkan individu berperilaku *phubbing* dan menemukan banyak faktor antara lain kecanduan terhadap media sosial, kecenderungan kebosanan, kontrol diri, konformitas, jenis kelamin, dan asal daerah. Hasil penelitian menyatakan bahwa kontrol diri memiliki pengaruh secara signifikan terhadap perilaku *phubbing* artinya semakin tinggi tingkat kontrol diri yang dimiliki oleh individu akan sejalan dengan menurunnya perilaku *phubbing* (Saloom & Veriantari, 2021).

Penelitian keenam diterapkan pada 379 subjek penelitian

menunjukkan hasil bahwa kecanduan *smartphone* menjadi prediktor yang berpengaruh terhadap *phubbing* sedangkan kontrol diri tidak ditemukan hubungan yang signifikan dengan perilaku *phubbing* (Isrofin & Munawaroh, 2021).

Penelitian ketujuh menyelidiki keterkaitan antara kepribadian yang dimiliki individu dengan kecenderungan berperilaku *phubbing* pada 92 generasi milenial di Sumatera Barat. Hasil penelitian memaparkan bahwa kepribadian berpengaruh pada perilaku *phubbing* khususnya pada individu dengan tipe kepribadian *agreeableness* daripada tipe kepribadian *open-mindedness* karena berdasarkan hasil statistik sebesar 11,2% variabel *agreeableness* mampu menjelaskan variasi *phubbing* sedangkan variabel *open-mindedness* hanya sebesar 1,9% (Jihan & Rusli, 2019).

Penelitian kedelapan dilakukan di Turki mengkaji tipe kepribadian yang dapat mempengaruhi individu untuk berperilaku *phubbing*. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa kepribadian *conscientiousness* berkontribusi secara positif terhadap *phubbing* sedang kepribadian *neuroticism* berkontribusi secara negatif terhadap *phubbing* (Erzen et al., 2021).

Penelitian kesembilan bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari ciri-ciri kepribadian pada *phubbing* dengan mempertimbangkan hubungan keduanya. Didapatkan hasil bahwa tidak adanya hubungan yang signifikan antara *Phubbing* dengan *extraversion* sedangkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara *neuroticism* dan *openness* namun pada

conscientiousness dan *agreeableness* terdapat hubungan negatif yang signifikan (Parmaksiz, 2021).

Penelitian kesepuluh menyatakan bahwa ciri-ciri kepribadian merupakan faktor risiko dan faktor pelindung munculnya perilaku *phubbing*. *Negative emotionality* secara positif menjadi penentu perilaku *phubbing* sedangkan *open-mindedness* secara negatif menjadi penentu perilaku *phubbing* (T'ng et al., 2018).

Penelitian kesebelas menyelidiki mengenai prevalensi *phubbing* dan kemungkinan hubungannya dengan struktur kepribadian dan faktor lainnya pada 1216 mahasiswa kedokteran di Turki barat sebagai subjek penelitian. Penelitian menunjukkan hasil bahwa tidak adanya hubungan yang signifikan antara struktur kepribadian dengan perilaku *phubbing* (Aygaz et al., 2021)..

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui pengaruh *self control* terhadap perilaku *phubbing*.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh *big five personality* terhadap perilaku *phubbing*.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh *self control* dan *big five personality* terhadap perilaku *phubbing*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh tingkat tinggi dan rendahnya *self control* dan *big five*

personality terhadap perilaku *phubbing*.

- b. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi tambahan untuk penelitian-penelitian masa depan dan juga dapat memberikan wawasan khususnya di bidang sosial

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan bagi masyarakat khususnya para remaja untuk bisa mengontrol diri dalam penggunaan *gadget* untuk mengakses internet karena penggunaan *smartphone* yang kurang bijak berdampak pada turunnya kualitas interaksi sosial individu. Selain itu juga dapat memberikan informasi mengenai tipe kepribadian yang memiliki kecenderungan untuk berperilaku *Phubbing* maka individu diharuskan lebih *aware* dengan diri mereka sehingga lebih dapat mengendalikan diri dalam penggunaan *smartphone* ketika berinteraksi sosial.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

F. Sistematika Pembahasan

Penelitian sistematika pembahasan bermanfaat untuk meminimalisir adanya pembahasan ganda dalam penelitian laporan skripsi. Secara garis besar laporan penelitian skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu:

Bab I menjelaskan gambaran permasalahan yang akan diteliti meliputi latar belakang, fokus penelitian, keaslian penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II mencantumkan kajian pustaka yang berisi sub-sub materi dari variabel X1, X2 dan Y meliputi pengertian phubbing, dimensi phubbing, faktor phubbing, karakteristik perilaku phubbing, dampak phubbing, pengertian self control, faktor-faktor self control, aspek-aspek self control, pengertian kepribadian, big five personality, dan dimensi-dimensi big five personality berdasarkan referensi pada penelitian sebelumnya seperti dalam jurnal.

Bab III membahas tentang metode atau pendekatan yang akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif. Metodologi penelitian terdiri dari rancangan penelitian, identifikasi variable, definisi operasional, populasi, teknik sampling, dan sampel, instrument penelitian, validitas dan reliabilitas serta analisis data.

Bab IV menuliskan hasil penelitian sekaligus pembahasan. Bagian ini memaparkan tentang *setting* selama penelitian dilakukan, menjelaskan hasil

atau temuan dari penelitian serta pembahasan. Selain itu memaparkan hasil uji hipotesis sehingga dalam penelitian ini hipotesisnya dapat diterima atau tidak.

Bab V adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan hasil penelitian yang telah dijelaskan di bagian sebelumnya dan berisi mengenai saran dari peneliti kepada masyarakat agar dapat melakukan penelitian selanjutnya dengan lebih baik.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Phubbing

1. *Pengertian Phubbing*

Phubbing terdiri dari kata *phone* dan *snubbing*. *Phone* artinya ponsel atau *smartphone* dan *snubbing* berarti sikap tidak peduli mengarah pada menghina sehingga orang yang lebih memilih fokus pada *smartphone*-nya sebagai tindakan penghinaan terhadap lingkungan (Roberts & David, 2016). *Phubbing* dipandang sebagai tindakan menghina seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan *smartphone* alih-alih mempedulikan orang tersebut secara langsung (Haigh, 2015).

Phubbing didefinisikan sebagai tindakan mengabaikan orang lain di lingkungan sosial dengan memfokuskan perhatiannya pada *smartphone* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Orang yang melakukan tindakan *phubbing* dengan *phubber* sedangkan yang menerima perlakuan *phubbing* disebut *phubbe* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018)

Perilaku *Phubbing* merupakan bentuk sikap acuh seseorang terhadap kondisi di lingkungannya akibat terlalu memperhatikan *gadget* sehingga tidak terlibat aktif dalam interaksi sosialnya. Seseorang disebut *phubber* atau pelaku *phubbing* apabila ia mengabaikan orang yang sedang berkomunikasi dengannya dan lebih memilih mengecek *smartphone*-nya (Munatirah & Anisah, 2018).

Ciri-ciri *phubber* adalah seseorang yang fokus pada *smartphone*-nya ketika berkomunikasi dengan orang lain. Perilaku ini terjadi akibat dari kecanduan ponsel, kecanduan SMS, kecanduan media sosial, kecanduan internet, dan

kecanduangame (Karadağ et al., 2015).

Dari beberapa definisi diatas peneliti menarik kesimpulan bahwa *phubbing* merupakan perilaku yang kurang sopan karena dalam interaksi sosial seseorang lebih memperhatikan *smartphone* baik sekadar mengecek notif pesan, bermain games, bermain media sosial atau aktivitas lainnya pada *smartphone* sehingga menimbulkan perasaan diabaikan dari orang yang ada di sekitarnya.

2. *Dimensi Phubbing*

Phubbing terdiri dari dua dimensi sebagai hasil analisis faktor eksploratori (Karadağ et al., 2015):

1) Gangguan Komunikasi

Gangguan komunikasi ditunjukkan ketika seseorang sering mengganggu proses komunikasi langsung karena mengalihkan perhatiannya pada *Smartphone*.

2) Obsesi terhadap *Smartphone*

Obsesi terhadap *Smartphone* ditunjukkan ketika seseorang secara intens dan terus menerus membutuhkan dan memainkan *Smartphone* dimanapun baik ketika berada dalam interaksi sosial maupun jauh dari lingkungan social.

Chotpitayasunondh dan Douglas (2016) menyebutkan dua dimensi *phubbing*:

1) Durasi

Durasi dimaknai sebagai rentang waktu yang digunakan seseorang ketika bersikap *phubbing*.

2) Frekuensi

Frekuensi dimaknai sebagai jumlah teratur seseorang bersikap *phubbing*.

3. *Faktor Phubbing*

(Karadağ et al., 2015) menjelaskan faktor-faktor pemicu munculnya *phubbing*, antara lain:

1) Kecanduan Ponsel

Semakin berkembangnya teknologi memberikan kemudahan individu untuk menjalani aktivitas dan memenuhi kebutuhannya karena perpindahan aplikasi seperti internet atau permainan dari komputer ke ponsel sehingga peminatan akan teknologi semakin hari semakin besar. Kecepatan teknologi yang dapat masuk ke hampir semua aspek kehidupan membuat tingkat keterlibatan individu pada teknologi meningkat sampai pada titik yang disebut kecanduan. Kecanduan teknologi ini telah masuk pada daftar kriteria kecanduan DSM-IV yang didefinisikan sebagai kecanduan terkait dengan masalah psikologis akibat penggunaan teknologi yang tidak harmonis.

2) Kecanduan Internet

Internet memberikan dampak positif berupa menawarkan kemudahan dalam mengakses banyak hal namun juga memberikan dampak negatif apabila individu menjadi terlena untuk terus berselancar mengeksplorasi berbagai situs melalui internet dengan kata lain menyebabkan kecanduan. Ketika individu sedang bersenang-senang mengakses internet tak jarang mereka lupa waktu dan mengabaikan hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

3) Kecanduan Media Sosial

Media sosial terdiri dari beberapa fitur seperti hiburan, komunikasi, pemberian informasi, dan berbagai multimedia yang menyebabkan individu mempertahankan keberadaannya di berbagai jejaring sosialnya. Sosial media yang sering orang akses yaitu *facebook* dan *twitter*. Dengan adanya sosial

media memudahkan manusia untuk berinteraksi dengan orang yang jauh dan dapat mempertemukan pengguna dengan sejumlah pengikutnya hanya melalui telepon seluler. Keinginan untuk selalu ada di situs online membuat manusia tidak jarang malah mengabaikan aktivitas di kehidupan yang nyata.

4) Kecanduan Game

Individu bermain game biasanya digunakan untuk *refresh* pikiran dan mental namun apabila individu tidak memiliki pengaturan waktu yang baik untuk menetapkan durasi bermain game akan menyebabkan kecanduan. Individu yang kecanduan game cenderung akan lupa waktu dan mengabaikan lingkungan sekitar. Hal ini lah yang menjadi indikator individu melakukan *phubbing*.

Chotpitayasunondh dan Douglas (2016) menjabarkan faktor- faktor penyebab perilaku Phubbing antara lain:

1) Kecanduan *Smartphone*

Kecanduan *smartphone* termasuk perilaku maladaptif akibat ketidakseimbangan dalam penggunaan teknologi. Hal ini telah dipaparkan dalam DSM-IV mengenai kecanduan *smartphone* berkaitan dengan masalah psikologis. Kecanduan disebabkan karena penggunaan yang berlebihan yang dapat menimbulkan masalah pada hubungan interpersonal terkait dengan kedekatan, pengembangan kepercayaan, interaksi sosial, dan rasa tidak aman

2) Fear of Missing Out (FoMO)

Fear of Missing Out didefinisikan sebagai perasaan ketakutan, kecemasan, dan kekhawatiran individu yang berhubungan dengan pengalaman, peristiwa, dan percakapan yang terjadi di lingkungan sekitar.

Rasa ketakutan, kecemasan, dan kekhawatiran akan ketinggalan informasi membuat individu terus memantau kondisi yang sedang terjadi terutama pada *smartphone*-nya. Hal ini memicu individu beralih fokus pada *smartphone* daripada berinteraksi secara langsung dengan orang-orang di sekitarnya.

3) Self Control

Self Control atau pengendalian diri ini berkaitan dengan perilaku adiktif dan dihubungkan dengan penggunaan *Smartphone* Emosi menjadi fungsi adaptif bagi manusia berdasarkan teori kelekatan. Emosi memberikan pengaruh positif yang dapat merekatkan hubungan antar individu serta mampu membantu individu untuk membangun dan memelihara hubungan dengan orang lain. Namun emosi juga berpengaruh negatif yang membuat kerenggangan hubungan dan menimbulkan ketidakpuasan dalam berhubungan dengan orang lain.

4. *Dampak Phubbing*

Dampak dari *phubbing* menurut Chotpitayasunondh dan Douglas (2018) yaitu dapat menurunkan kualitas hubungan, ketidakstabilan mood, arti kehadiran, dan memicu permasalahan emosional dalam interaksi.

Hasil dari penelitian lain memunculkan pengakuan dari subjek bahwa dampak *Phubbing* berupa perasaan tertinggal, ditinggalkan dari komunikasi, merasa direndahkan, dan tidak dihiraukan (Silmi & Novita, 2022). Selain itu *phubbing* juga menimbulkan sikap mengisolasi diri dari lingkungan sekitar sehingga akan menarik diri dari kehidupan serta bagi *phubbed* atau orang yang menjadikorban mengalami perasaan pengucilan sosial (David & Roberts, 2017).

Perilaku *phubbing* dalam lingkungan sosial berdampak pada terganggunya

hubungan secara emosional yang terjadi ketika berinteraksi. Perlakuan *phubbing* dapat berasal dari orangtua, saudara, teman, dan siapapun yang mengabaikan lawan komunikasinya ketika sedang berinteraksi baik di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan sosial (Dwyer et al., 2018).

Perilaku *phubbing* memberikan dampak yang signifikan pada kesehatan fisik dan kesehatan mental maupun sosial. Kesehatan fisik terganggu akibat terlalu tingginya intensitas bermain smartphone yang mana hal ini sebagai dasar munculnya perilaku *phubbing*. Keluhan fisik yang dialami seperti mata menjadi sering merasa capek dan pedih sehingga fungsi mata menjadi terganggu, merasa pusing pada kepala, dan merasa tubuh mudah lelah dan pegal-pegal (Amelia et al., 2019).

B. Self Control

1. Definisi *Self Control*

Self control adalah kemampuan untuk mengarahkan dan menahan tingkah laku diri sendiri kaitannya dengan prinsip yang dijadikan acuan dalam bertindak dan menentukan pilihan (Kurnia et al., 2020). *self control* merupakan kemampuan individu untuk berperilaku sesuai dengan norma agar diterima pada lingkungan social (Papalia et al., 2004).

Kedua pendapat tersebut sejalan dengan penjelasan dari Fadilah (2022) yang menilai *self control* menjadi kecakapan individu untuk mengendalikan keinginan dalam dirinya disertai dengan berbagai pertimbangan agar terhindar dari kesalahan dalam pengambilan keputusan. Semakin tinggi *self control* yang dimiliki maka akan terhindar dari perilaku yang menyimpang dari norma social (Fadilah et al., 2022).

Self control merupakan kemampuan mengubah perilaku dan memilah informasi sesuai dengan kebutuhan serta mampu menentukan pilihan sesuai dengan

nilai yang dipercaya. *Self control* terdiri dari tiga aspek yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan (Averill, 1973).

Konsep lain mendefinisikan *self control* sebagai kepiawaian individu dalam mengendalikan motivasi yang muncul dari dalam maupun luar diri individu. Individu yang memiliki *self control* tinggi akan memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan dan terhindar dari konsekuensi yang tidak diinginkan (Thalib, 2017).

Self control berkaitan dengan bagaimana individu dalam mengendalikan serangkaian proses yang ada dalam dirinya baik secara psikologis, fisik, dan perilaku yang dapat mempengaruhi pembentukan dirinya sendiri (Calhoun & Acocella, 1990)

Tangney (2004) menilai *self control* sebagai kemampuan individu dalam menentukan sikap yang harus dilakukan berdasarkan dengan peraturan yang telah ditetapkan seperti sesuai dengan norma, nilai, dan budaya masyarakat sekitar yang mengarahkan pada perilaku baik dalam social (Tangney et al., 2004).

Dari beberapa definisi yang telah dijelaskan, peneliti menyimpulkan apabila individu memiliki *self control* yang tinggi akan berpengaruh positif pada kemampuannya dalam mengendalikan tingkah laku, kemampuan dalam memilih dan memilah hal-hal yang baik untuk dirinya dengan mempertimbangkan konsekuensi yang akan terjadi sehingga bertindak sesuai dengan norma sosial yang ada.

2. **Faktor-faktor Penyebab *Self Control***

Faktor-faktor *self control* berdasarkan sumbernya yaitu (Gufron & Risnawati, 2010):

1) Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri dan yang paling berkontribusi

yaitu usia dan kepribadian.

a. Kepribadian

Self control berkaitan dengan respon individu dalam menghadapi kondisi tertentu. Respon yang diberikan salah satunya disebabkan oleh kepribadian. Setiap individu memiliki kepribadian yang beragam sehingga hal ini lah yang membedakan individu dalam merespon sesuatu. Individu yang reaktif akan cepat memberikan reaksinya namun individu yang pasif akan dengan lambat dalam memberikan reaksi.

b. Usia

Seiring bertambahnya usia diikuti dengan semakin banyak pengalaman sosial yang dialami baik menyenangkan maupun menyakitkan. Individu akan semakin cakap dalam mengendalikan tingkah laku untuk merespon berbagai situasi yang terjadi. Dengan demikian kepiawaian *self control* yang dimiliki individu akan semakin meningkat.

2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri dengan kata lain dari lingkungan. Lingkungan yang paling berperan dalam perkembangan anak yaitu keluarga. Hal ini disebabkan orangtua turun berperan dalam membentuk dan menentukan kemampuan seseorang dalam mengontrol dirinya.

Faktor lain yang mempengaruhi *self control* menurut (Baumeister et al., 1996):

1) Orangtua

Model pola asuh yang diterapkan akan mempengaruhi karakteristik anak. Orangtua yang otoriter akan berdampak pada kurangnya kemampuan mengendalikan diri pada anak dan rendahnya tingkat

kepekaan anak dengan peristiwa yang terjadi. Sedangkan orangtua yang memberikan kebebasan untuk menentukan pilihan dan memberikan kesempatan anak dalam menyelesaikan masalahnya sendiri akan berdampak pada pengendalian diri yang baik bagi anak.

2) Budaya

Setiap lingkungan memiliki budaya yang berbeda-beda. Dimana individu itu berada tak lepas dari pengaruh budaya. Maka penerapan budaya tertentu sesuai dengan tempat ia tinggal akan berpengaruh pada pembentukan pengendalian diri.

3. Aspek-aspek *Self Control*

Dalam penelitian menemukan aspek *self control* terdiri dari (Averill, 1973):

1) Behavioral Control (Kontrol perilaku)

Kontrol perilaku merupakan kesiapan perilaku yang dapat mengubah situasi yang tidak dikehendaki dan dapat mengancam.

2) Cognitive Control (Kontrol Kognitif)

Kontrol kognitif merupakan kemampuan individu untuk memilah dan mengolah segala informasi yang didapat dengan cara mengintegrasikan satu peristiwa dalam satu kerangkaberpikir untuk mengurangi tekanan.

3) Decisional Control (Kontrol Keputusan)

Kontrol keputusan merupakan kecakapan individu dalam menentukan aktivitas sesuai dengan kebutuhan. Kontrol keputusan ini berkaitan dengan pemecahan masalah yang memberikan banyak kesempatan dan peluang individu untuk memilih beragam tingkahlaku.

Berdasarkan teori dari Tangney (2004) *self control* dibagi ke dalam lima

dimensi yaitu:

1) Self Discipline

Mengenai sikap disiplin yang dilakukan individu saat melakukan dan fokus mengerjakan suatu tugas. (Tangney et al., 2004) menilai individu yang memiliki tingkat *self discipline* yang tinggi, ia akan mampu mengabaikan hal-hal yang dapat mengganggu fokusnya.

2) Deliberate/Non Impulsive

Menilai individu yang selalu memiliki pertimbangan baik dalam melakukan sesuatu yang bersifat *impulsive*, hati-hati dalam bertindak, dan bijak dalam mengambil keputusan. Individu yang memiliki *deliberate* tinggi akan terhindar dari hal-hal yang merugikan dirinya sendiri.

3) Healthy Habits

Mengenai individu yang memiliki pola hidup baik dan sehat. Apabila individu menerapkan *healthy habits* secara konsisten, ia mampu memilih sesuatu yang hanya membawa dampak baik bagi hidupnya sehingga menghindari hal-hal yang memberikan dampak buruk pada dirinya.

4) Work Ethic

Mengenai individu yang memiliki pengaturan diri dalam menyelesaikan tugas sehari-harinya. Individu dengan *work ethic* tinggi akan dengan mudah menyelesaikan tugasnya karena ia mampu terhindar dari sesuatu yang dapat menggangukannya.

5) Reliability

Mengenai individu yang dapat menyusun dan melaksanakan segala rencana dan *goals* jangka pendek maupun jangka panjangnya.

Dari beberapa aspek yang telah dipaparkan, peneliti menggunakan aspek *self control* dari Tangney (2004) yang menjabarkan lima dimensi dari *self control* yaitu *self discipline, deliberate/nonimpulsive, healthy habits, work ethic,* dan *reliability*.

C. Big Five Personality

1. Definisi Kepribadian

Kepribadian dari kata *Persona* atau *Prospon*, Bahasa Yunani, yang artinya “Topeng”. Makna dari “Topeng” adalah sebagai gambaran perilaku yang tampak untuk menampilkan kesan diri pada orang lain. Dari makna itu memunculkan konsep teori kepribadian. Kepribadian sebagai pola yang bersifat menetap dan menjadi karakteristik pada diri individu yang menjadi penyebab munculnya perilaku individu (G. J. Feist, 1998)

Kepribadian merupakan gabungan dari temperamen bawaan, dan karakteristik yang muncul pada situasi tertentu sebagai ciri khas yang membedakan antar individu (İbrahimoglu et al., 2013). Kepribadian menjadi aspek khusus dari individu yang mengungkapkan keyakinan, pikiran, perilaku, dan sikap individu (Richards & Schmidt, 2002).

Kepribadian dinilai sebagai kualitas psikologis yang membentuk pola khusus perilaku, perasaan, cara berpikir, dan ketahanan tiap individu (Cervone & Pervin, 2012). Hal ini sejalan dengan definisi kepribadian sebagai kualitas pembeda individu dengan yang lainnya dan dimunculkan sebagai salah satu penyebab perilaku individu (Gustavsson et al., 2003).

Pola kepribadian tidak dapat diubah atau bersifat abadi dan karakter yang melekat pada diri individu menjadi stimulus munculnya perilaku yang bersifat konstan. Setiap individu memiliki watak sebagai pembeda dengan orang lain dalam

bertingkah laku untuk menghadapi berbagai kondisi (J. Feist & Feist, 2008).

Peneliti berpendapat bahwa kepribadian bisa memengaruhi munculnya perilaku tiap individu sekaligus menjadi ciri khas yang membedakan dengan individu yang lain. Kepribadian yang bersifat melekat dan menetap ini menjadikan individu memiliki pola dan watak yang khusus dan konsisten untuk memunculkan suatu perilaku pada kondisi-kondisi tertentu. Setiap individu akan memiliki respon yang berbeda pada suatu kondisi yang sama disebabkan oleh kepribadian yang dimiliki masing-masing individu.

2. *Big Five Personality*

Trait merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk memahami kepribadian arena dimensi trait bersifat melekat pada karakteristik kepribadian sebagai ciri khas yang dimiliki masing-masing individu (Mastuti, 2005). Trait merupakan suatu karakteristik sebagai pola individu dalam berpikir, merasakan, dan berperilaku (Wade & Travis, 2007)

Salah satu tipe kepribadian yang sedang berkembang yaitu *big five personality*. *Big five personality* dinilai sebagai kepribadian yang lebih kompleks karena memiliki lima dimensi kepribadian daripada teori kepribadian extrovert dan introvert yang hanya memuat dua dimensi (Cervone & Pervin, 2012)

Menurut McCrae dan Costa menyebut Big Five Personality adalah kepribadian yang memuat lima dimensi bersifat dominan yang disusun berdasarkan analisis faktor. Lima dimensi yang dijabarkan berhubungan dengan faktor biologis dan faktor lingkungan. McCrae dan Costa melakukan penelitian dengan menggunakan teknik analisis faktor pada tahun 1970-an. Awal penelitian menghasilkan teori tiga faktor yaitu *neuroticism*, *ekstraversi*, dan *openness*. kemudian penelitian tersebut mengalami perkembangan pada tahun 1985 dengan menghasilkan lagi dua faktor

yaitu *agreeableness* dan *conscientiousness* (Pervin et al., 2005).

Pendapat Eysenk dalam mengembangkan model kepribadian didasarkan pada pendekatan trait yang diyakini dapat diwariskan dan memiliki pondasi *psychophysiological* (Larsen & Buss, 2008). Para ahli teori kepribadian sepakat bahwa *big five personality* dapat mengungkapkan *five factor* dasar kepribadian manusia (Cervone & Pervin, 2012).

3. *Dimensi-dimensi Big Five Personality*

Menurut Feist (1998) Kepribadian terdiri dari 5 dimensi antara lain:

a) Neuroticism

Individu yang memiliki nilai positif pada kepribadian *neuroticism* cenderung merasakan perasaan yang negatif seperti cemas, depresi, insecure, khawatir, labil, dan sering merasa bersalah. sebaliknya, individu yang memiliki nilai negatif terhadap *neuroticism* akan merasa tenang, memiliki kekuatan, bahagia, stabil, sejahtera, dan bebas perasaan bersalah.

b) Extraversion

Individu dengan nilai positif terhadap *extraversion* cenderung ekspresif, tegas, suka petualangan, aktif, mandiri, dan percaya diri. sedangkan individu yang nilai *extraversion* negatif cenderung rendah hati, tertutup, tertekan, pendiam, dan tidak mandiri.

c) Openness

Nilai positif pada *openness* sejalan dengan individu yang memiliki kekreatifan, kemandirian, rasa ingin tahu, humoris, imajinatif, cerdas, fleksibel, dan berpikiran terbuka namun apabila nilai negatif pada *openness* akan membuat individu tidak fleksibel, bersifat kaku, terisolasi,

dan konvensional.

d) *Conscientiousness*

Individu yang berhati-hati, terstruktur, teliti, dapat diandalkan, dan bertanggung jawab menjadi tanda bahwa *conscientiousness* bernilai positif sedangkan individu yang tidak terstruktur, malas, tidak teliti, tidak memiliki tujuan, dan mudah menyerah menunjukkan bahwa *conscientiousness* bernilai negatif.

e) *Agreeableness*

Kepribadian *agreeableness* yang bernilai positif dicirikan sebagai individu yang menyenangkan, kooperatif, santai, empati, damai, dan hangat namun apabila kepribadian *agreeableness* menunjukkan nilai negatif maka dicirikan sebagai individu yang agresif, sinis, egois, argumentatif, keras kepala, maskulin, dan penuh curiga.

4. Faktor-faktor Kepribadian

Evan (2010) dalam menemukan empat hal sebagai faktor yang mempengaruhi pembentukan kepribadian, diantaranya:

a) Temperamen

Beberapa ahli menilai temperamen menjadi faktor yang membentuk kepribadian namun ahli lain menyebut bahwa temperamen bagian dari kepribadian. Temperamen dapat menjadi bagian dari kepribadian apabila bersinggungan pada lingkungannya.

b) Warisan

Bouchard & McGue (2003) menyebut bahwa warisan genetik dari orangtua dapat mempengaruhi kepribadian anaknya. Pada kelima dimensi

kepribadian yang dapat diwariskan yaitu kepribadian *Openness* sebesar 57%, *Extrversion* sebesar 54%, *Neuroticism* sebesar 48%, *Conscientiousness* sebesar 49%, dan *Agreeableness* sebesar 42%.

c) Perkembangan Masa Kecil dan Remaja

Beberapa penelitian yang dilakukan Rothbart (2000), Caspi & Shinner (2003), dan Markey dkk (2014) menyebutkan bahwa kepribadian mulai muncul pada masa anak-anak dan remaja.

d) Pengaruh pada Masa Dewasa

Hasil penelitian dari Clark & Schurer (2012) memaparkan bahwa kepribadian yang dimiliki pada masa dewasa bersifat stabil apabila telah memasuki dunia kerja selama empat tahun. kepribadian *agreeableness* dan *conscientiousness* dinilai akan mengalami peningkatan seiring berjalannya waktu sedangkan tingkat kepribadian *extraversion*, *neuroticism*, dan *openness* dinilai akan berkurang.

D. Pengaruh Antar Variabel

Phubbing adalah sikap mengabaikan orang lain yang ada disekitarnya karena lebih fokus pada kegiatan yang ada di *smartphone* sehingga tidak terlibat secara aktif dalam komunikasi dan interaksi sosial. Orang yang melakukan *phubbing* disebut *Phubber* sedangkan yang menjadi korban disebut *Phubbed* (Munatirah & Anisah, 2018).

(Chotpitayasunondh & Douglas, 2016) menjelaskan tiga faktor yang menyebabkan individu berperilaku *Phubbing* adalah kecanduan *smartphone*, *Fear of Missing Out (FoMO)*, dan *Self Control*.

(Saloom & Veriantari, 2021) melakukan penelitian untuk menyelidiki faktor-

faktor psikologis yang mempengaruhi munculnya perilaku Phubbing. Ditemukan bahwa *Self Control* menjadi salah satu faktor dari perilaku Phubbing dan terbukti secara signifikan dilihat dari arah hubungannya yang negative. Artinya semakin tinggi *Self Control* yang dimiliki individu maka semakin rendah kemungkinan untuk melakukan Phubbing dan juga sebaliknya apabila semakin rendah *Self Control* yang dimiliki maka semakin tinggi potensi individu akan melakukan Phubbing.

Penelitian yang sesuai dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Fadilah et al., 2022) mengenai hubungan *Self Control* dengan Phubbing pada 150 remaja di Surabaya. Hasil penelitiannya juga menunjukkan hubungan negatif (skor=-0,636) yang signifikan antara *Self Control* dan *Phubbing*. Individu dengan *Self Control* tinggi tidak akan mengabaikan lawan bicara karena fokus untuk mendengarkan bukan malah fokus pada *smartphone*. Hal ini menyebabkan *Self Control* dapat mengendalikan individu agar tidak melakukan *Phubbing*.

Hubungan *Self Control* dan perilaku *Phubbing* diperkuat oleh penelitian (Kurnia et al., 2020) yang menguji *Self Control* terhadap perilaku Phubbing pada remaja Jakarta. Subjek penelitian terdiri dari remaja madya usia 15-18 tahun dan remaja akhir usia 18-22 tahun. Data penelitian menunjukkan bahwa tingkat *Self Control* yang tinggi dominan dimiliki oleh remaja akhir sedangkan remaja madya cenderung memiliki tingkat *Self Control* yang rendah. Penelitian ini menghubungkan beberapa indikator yang menjadi penyebab pada perilaku *Phubbing* seperti bermain game, mengakses internet dan sosial media berdasarkan rentang waktu yang dihabiskan. Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang kuat antara *Self Control* dan perilaku *Phubbing* dengan persentase 26,1%.

Selain itu munculnya perilaku dari individu disebabkan oleh *Personality* atau

kepribadian termasuk pada perilaku *Phubbing* dapat dijelaskan dengan Big Five Personality. Hal ini diperkuat dengan penelitian (Annisa Jihan, 2019) yang menyelidiki pengaruh ciri kepribadian terhadap *Phubbing*. Berdasar analisis statistik menunjukkan bahwa tipe kepribadian *Agreeableness* 11,2% lebih berpengaruh terhadap perilaku *Phubbing* daripada tipe kepribadian *Open-Mindedness* yang hanya sebesar 1,9%.

Pada penelitian (Erzen et al., 2021) pada 545 mahasiswa di Turki tidak menemukan adanya hubungan yang signifikan antara perilaku *Phubbing*, *Extraversion*, *Openness*, dan *Agreeableness* namun menemukan adanya hubungan yang signifikan pada tipe kepribadian *Neuroticism* dan *Conscientiousness* dengan perilaku *Phubbing*. *Neuroticism* menghasilkan nilai yang positif untuk memprediksi perilaku *Phubbing* sedangkan *Conscientiousness* menghasilkan nilai yang negatif untuk memprediksi perilaku *Phubbing*.

Terkait dengan hubungan *Big Five Personality* terhadap perilaku *Phubbing* juga didukung oleh hasil penelitian Izzet Parmaksiz pada subjek penelitian dengan rentang usia 15-70 tahun. Hasilnya menjelaskan bahwa tipe *Extraversion* tidak ada hubungan dengan perilaku *Phubbing* dan empat tipe lainnya memiliki hubungan dengan perilaku *Phubbing*. Tipe *Neuroticism* dan *Openness* mendapatkan skor yang signifikan positif dengan *Phubbing* karena karakteristik *Neuroticism* selalu dikaitkan dengan kesepian sehingga individu cenderung akan bertindak sebagai *Phubber* untuk mengatasi kesepian maupun kebosanan dan kepribadian *Openness* adalah pribadi yang memiliki rasa ingin tahu tinggi sehingga menjadi penyebab meningkatnya intensitas penggunaan *smartphone*. Sedangkan tipe *Agreeableness* dan *Conscientiousness* mendapatkan skor yang signifikan negatif dengan *Phubbing*.

E. Kerangka Teoritik

Phubbing merupakan gabungan dari dua kata yaitu *Phone* yang artinya ponsel dan *Snubbing* yang artinya menghina. Jadi *phubbing* didefinisikan sebagai tindakan menghina dilakukan seseorang yang lebih memilih fokus pada *smartphone* (Roberts & David, 2016). Konsep *phubbing* adalah bentuk perilaku penghinaan yang dilakukan seseorang dalam lingkungan alih-alih memperhatikan tapi dengan bermain *smartphone* (Haigh, 2015).

Orang yang melakukan *phubbing* adalah orang yang memainkan *smartphone* di tengah interaksi sosial dengan orang lain. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor yaitu kecanduan ponsel, kecanduan SMS, kecanduan media sosial, kecanduan internet, dan kecanduan game (Karadağ et al., 2015). Orang yang melakukan *phubbing* disebut *phubber* sedangkan orang yang menjadi korban *phubbing* disebut *phubbed* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

Phubbing dianggap tidak menjadi masalah dan masih dapat dimaklumi apabila *phubber* melakukannya hanya sesekali namun apabila *phubber* memainkan *smartphone* dengan intensitas yang sering ketika sedang berkomunikasi sehingga menjadikan lawan bicaranya sebagai *phubbed* maka hal ini akan merusak kualitas hubungan interpersonal. Pada kenyataannya, saat ini banyak orang yang lebih peduli terhadap *smartphone* dan kehidupannya di dunia maya daripada interaksi secara langsung sehingga semakin hari interaksi sosial antar individu semakin menurun (Aditia, 2021)

Individu yang memiliki tingkat *phubbing* rendah apabila ia masih memiliki respon nonverbal yang baik seperti kontak mata dan berusaha mendengarkan serta menanggapi lawan bicaranya namun individu dinilai memiliki tingkat *phubbing* tinggi apabila memainkan *smartphone* selama proses interaksi berlangsung yang mengakibatkan tidak adanya respon yang baik ketikadiajak berkomunikasi (Kurnia et al.,

2020)

Aditia (2021) merumuskan beberapa indikator yang berkaitan dengan fenomena *phubbing* yaitu individu yang melakukan *phubbing* tidak berperan aktif dalam komunikasi dan interaksi sosial yang berlangsung tatap muka serta tidak terlibat dalam kontak sosial, pihak *Phubber* secara berkala dan terus menerus hanya sibuk memainkan *smartphone* dengan mengakses internet maupun media sosial sehingga mengabaikan lawan bicaranya, dan menganggap bahwa perilaku *Phubbing* awalnya tidak dilakukan secara sadar, individu memainkan *smartphone* hanya untuk mencari hiburan dan informasi namun ketika dilakukan secara berkala akan menimbulkan kecanduan dan ketakutan akan ketinggalan informasi yang ada di *smartphone*. Selanjutnya dalam penelitiannya mengemukakan bahwa ketika interaksi sosial sudah bergeser fungsinya yang semula interaksi dilakukan tatap mukaberalih pada interaksi dunia maya akan menimbulkan dampak media sosial yang dapat menurunkan kualitas komunikasi diantaranya keterbukaan, empati, kesetaraan, kepercayaan, dan sikap mendukung. Menurunnya kualitas komunikasi diikuti dengan menurunnya tingkat relasi sosial antar individu. Apabila hal tersebut terus terjadi maka akan menimbulkan pengucilan sosial akibat *phubbing* (Aditia, 2021).

Dampak lain yang ditimbulkan dari perilaku *phubbing* yaitu munculnya perasaan tertinggal, merasa tidak dilibatkan dalam komunikasi, merasa dikucilkan, dan tidak dipedulikan. Selain itu *phubber* atau pelaku *phubbing* cenderung bersikap menutup diri dan menarik diri dari relasi sosial (Silmi & Novita, 2022)

Faktor penyebab *phubbing* kedalam tiga hal diantaranya kecanduan *smartphone*, *fear of missing out*, dan *self control* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). *Self control* diartikan sebagai kemampuan mengelola keinginan dengan mempertimbangkan berbagai hal agar tidak mengalami kerugian dalam mengambil keputusan. dalam penelitiannya

ditemukan skor hubungan yang negatif dan signifikan antara *self control* dengan *phubbing* (Fadilah et al., 2022).

Penelitian Fadilah dkk (2022) menunjukkan *self control* memiliki relasi negatif dengan *phubbing* artinya semakin tinggi tingkat *self control* maka potensi individu melakukan *phubbing* akan rendah sedangkan semakin rendah tingkat *self control* maka individu lebih berpotensi tinggi untuk melakukan *phubbing*.

Self control dikategorikan ke dalam dua tingkat yaitu tinggi dan rendah. Individu dengan kategori *self control* yang tinggi akan dapat mengelola waktunya dengan baik. Apabila sedang berada dalam interaksi sosial dengan orang lain ia akan menikmati situasi pertemuan dan berkomunikasi secara aktif. Dia akan mampu mengesampingkan *smartphone* ketika lawan bicara sedang bercerita dan mengajak komunikasi. Sebaliknya individu dengan kategori *self control* yang rendah tidak akan mampu mengendalikan dirinya untuk bermain maupun sekadar mengecek notifikasi dalam *smartphone*. Dia lebih memperhatikan *smartphone* dan mengabaikan interaksi sosial yang sedang berlangsung sehingga tidak berperan aktif pada lingkungan sekitar (Kurnia et al., 2020).

Menurut Feist (1998) salah satu penyebab munculnya perilaku tertentu adalah kepribadian yang dimiliki individu yang telah menjadi pola pada diri dan bersifat konsisten. Kepribadian merupakan ciri khas yang dimiliki setiap individu dan menjadi pembeda antara individu dengan individu yang lain (Richards & Schmidt, 2002).

Merujuk pada salah satu faktor *phubbing* yang dijabarkan oleh Chotpitayasunondh dan Douglas (2016) yaitu kecanduan *smartphone* atau *smartphone addiction*. Penyebab kecanduan *smartphone* dapat dilihat dari tipe kepribadian yang dimiliki masing-masing individu. Dengan kata lain secara langsung maupun tidak langsung tipe kepribadian dapat menjadi penyebab individu melakukan *Phubbing*.

Big five personality adalah kepribadian yang terdiri dari lima dimensi yang dibentuk dengan menggunakan analisis faktor. Awal penemuan menghasilkan tiga teori faktor yaitu *neuroticism*, *ekstraversi*, dan *openness*. kemudian berkembang dan menghasilkan dua faktor yang lainnya yaitu *agreeableness* dan *conscientiousness* (Pervin et al., 2005).

Neuroticism yang tinggi akan menghasilkan individu yang tempramen, cemas, rendah diri, dan rentan terhadap stress sedangkan individu yang *neuroticism*. Sedangkan apabila *neuroticism* yang rendah maka cenderung lembut, tenang, dan percaya diri.

Extraversion yang tinggi menghasilkan individu yang ceria, bersemangat, suka berkomunikasi dengan orang lain, menyenangkan, dan suka bertemu banyak orang sedangkan individu yang *extraversion* rendah cenderung menarik diri, pendiam, pasif, lemah, dan tidak dapat mengekspresikan emosinya.

Openness yang tinggi akan membentuk individu dengan kekreatifan yang tinggi, imajinatif, rasa ingin tahu tinggi, dan memiliki pemikiran yang luas sedangkan *openness* yang rendah akan membentuk individu yang rendah hati, konvensional, tidak memiliki rasa ingin tahu, dan terpacu dalam rutinitas.

Agreeableness yang tinggi akan membentuk individu murah hati, suka mengalah, mudah menerima, dan berperilaku baik sedangkan *agreeableness* yang rendah akan membentuk individu yang penuh curiga, pemarah, pelit, mudah kesal, dan tidak berlapang dada.

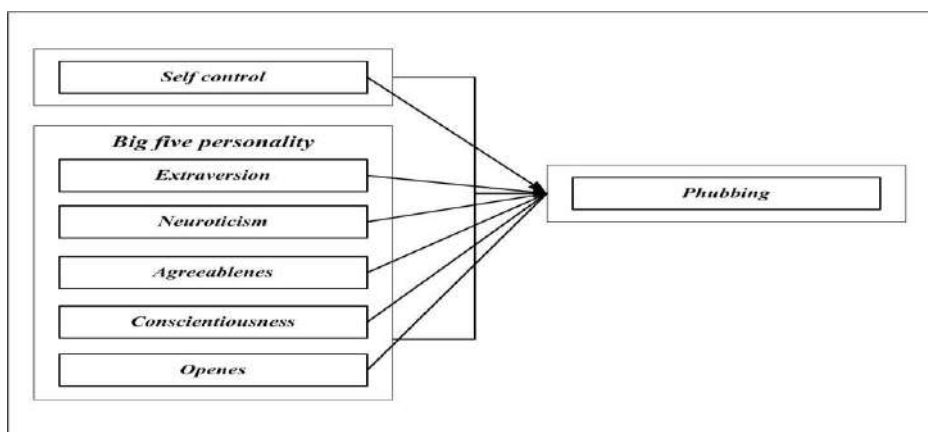
Conscientiousness yang tinggi membuat individu mampu menghadapi kesulitan, berhati-hati, dan bekerja keras sedangkan *conscientiousness* rendah akan membuat individu cenderung ceroboh, pemalas, tidak terstruktur, semangat juang rendah, tidak bertujuan, dan mudah menyerah.

Hubungan *big five personality* dengan *phubbing* dapat dibuktikan dari hasil penelitian di Turki pada 1185 subjek yang menunjukkan ada hubungan yang signifikan positif antara Phubbing dengan *neuroticism* dan *openness* sedangkan *conscientiousness* dan *agreeableness* ditemukan hubungan yang signifikan negatif dengan *phubbing* namun tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara *phubbing* dengan *extraversion*. Dengan demikian kepribadian berhubungan dengan kecenderungan individu melakukan Phubbing. Kepribadian memiliki peran yang efektif pada kebiasaan individu yang berhubungan dengan teknologi (Parmaksiz, 2021).

Tipe kepribadian *negatif emotionality* memiliki hubungan yang positif signifikan dengan *phubbing* karena terdapat kemungkinan individu yang memiliki emosi negatif tinggi dapat menahan diri dari interaksi tatap muka sehingga mengalihkan fokusnya pada smartphone dengan tujuan agar terhindar dari perasaan tidak nyaman saat berinteraksi dengan orang lain. Sedangkan tipe kepribadian *open-mindedness* memiliki hubungan yang negatif signifikan dengan *phubbing* dengan alasan individu yang memiliki rasa ingin tahu tinggi cenderung akan mengeksplorasi pengetahuan yang ada di lingkungan sekitarnya sehingga akan terlibat aktif dalam interaksi tatap muka (T'ng et al., 2018).

Berdasarkan kerangka teori yang telah dipaparkan, peneliti menyusun bagan yang mempresentasikan pengaruh *self control* dan *big five personality* terhadap perilaku *phubbing* remaja.

Gambar 1. Kerangka Teoritik



F. Hipotesis

Dari pemaparan diatas memunculkan beberapa hipotesis, antara lain:

1. Adanya pengaruh antara *self control* terhadap perilaku *phubbing*.
2. Adanya pengaruh antara *extraversion* dalam dimensi big five personality terhadap perilaku *phubbing*.
3. Adanya pengaruh antara *neuroticism* dalam dimensi big five personality terhadap perilaku *phubbing*.
4. Adanya pengaruh antara *agreeableness* dalam dimensi big five personality terhadap perilaku *phubbing*.
5. Adanya pengaruh antara *conscientiousness* dalam dimensi big five personality terhadap perilaku *phubbing*.
6. Adanya pengaruh antara *openness* dalam dimensi big five personality terhadap perilaku *phubbing*.
7. Adanya pengaruh antara *self control* dan *big five personality* terhadap perilaku *phubbing*.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Penelitian kuantitatif menguji teori dengan melakukan pengukuran pada variabel penelitian menggunakan angka dan menganalisis data dengan uji statistic. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterkaitan antara dua variabel atau lebih dengan menggunakan suatu instrumen yang dapat dikuantitatifkan (Paramita et al., 2021).

B. Identifikasi Variabel

Variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

Variabel Bebas (X1) : *self control*

(X2) : *big five personality*

Variabel Terikat (Y) : *phubbing*

C. Definisi Operasional

1. *Phubbing*

Phubbing adalah perilaku mengabaikan orang lain ketika berada dalam interaksi sosial karena fokus pada aktivitas di *smartphone*-nya. *Phubbing* disebabkan oleh beberapa faktor yaitu kecanduan ponsel, kecanduan internet, kecanduan media sosial, dan kecanduan game.

2. *Self Control*

Self control adalah kemampuan mengendalikan perilaku dengan menahan keinginan sesuai dengan beberapa pertimbangan agar terhindar dari suatu kesalahan.

3. *Big Five Personality*

Big five personality adalah kepribadian yang memuat lima dimensi berifat dominan pada individu yang disusun berdasarkan analisis lima faktor. Lima dimensi tersebut yaitu *neuroticism*, *agreeableness*, *openness*, *conscientiousness*, dan *extraversion*.

D. Populasi, Teknik Sampling, dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah suatu kelompok yang memiliki karakteristik sama baik berupa suatu peristiwa maupun kumpulan orang yang menjadi titik fokus seorang peneliti untuk melakukan penelitian (Paramita et al., 2021). Sehingga dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah remaja di Pasuruan dengan karakteristik sebagai berikut:

- 1) Remaja usia 13-18 tahun.
- 2) Memiliki *smartphone*.
- 3) Berdomisili di Pasuruan.

2. Sampel

Pengambilan sampel menjadi perwakilan dari seluruh anggota populasi karena tidak mungkin seorang peneliti meneliti seluruh anggota populasi (Paramita et al., 2021). Sampel yang digunakan pada penelitian

ini didasarkan pada tabel Isaac & Michael (Sugiyono, 2017a). Berdasarkan tabel Isaac dan Michael, jika peneliti menggunakan taraf kesalahan 10% dan jumlah populasi sebanyak 23521 maka sampel yang diambil minimal sebanyak 270 orang.

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Memilih melakukan teknik *purposive sampling* karena peneliti mengumpulkan data penelitian dari kelompok subjek berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Sampel merupakan bagian anggota dari populasi.

E. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan skala *likert*, yang menyediakan empat alternatif jawaban terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penelitian ini tidak menyediakan pilihan jawaban Netral (N) agar tidak adanya *central tendency effect* pada subjek penelitian.

1. Instrumen Pengukuran Phubbing

a. Definisi Operasional

Phubbing adalah suatu tindakan mengabaikan orang lain ketika dalam lingkup interaksi sosial karena lebih memilih fokus pada *smartphone* sehingga menimbulkan ketidaknyamanan pada lawan bicaranya yang disebabkan karena kecanduan ponsel, kecanduan

internet, kecanduan media sosial, dan kecanduan game (Karadağ et al., 2015).

b. Alat Ukur

Skala yang digunakan dalam mengukur perilaku *phubbing* adalah *phubbing scale* milik Karadg et. al (2015). Alat ukur ini pernah digunakan oleh Listari dalam penelitiannya pada tahun 2022. Skala ini menggunakan skala *likert* yang pernyataannya telah diubah menjadi Bahasa Indonesia. Instrumen *phubbing* terdiri dari 10 item yang memuat dua aspek yaitu gangguan komunikasi dan obsesi terhadap ponsel.

Table 1. Blue Print Skala Phubbing

| Aspek | Indikator | Item |
|----------------------------|--|-----------|
| | | F |
| Gangguan Komunikasi | Terganggunya komunikasi secara langsung karena smartphone. | 1,2,3,4,5 |
| Obsesi terhadap Smartphone | Adanya keinginan dan dorongan yang tinggi. | 7,8,9,10 |
| Total | | 10 |

2. Instrumen Pengukuran Self Control

a. Definisi Operasional

Self control didefinisikan sebagai kemampuan untuk menahan keinginan dan mengendalikan tingkah laku dengan mempertimbangkan beberapa hal seperti norma, nilai, dan budaya masyarakat yang berlaku (Tangney et al., 2004).

b. Alat Ukur

Skala yang digunakan dalam mengukur *self control* adalah *self control scale* dengan instrumen berdasarkan teori Tangney et al (2004). Alat ukur ini pernah digunakan oleh Hidayat pada penelitiannya tahun 2018. Skala ini menggunakan skala *likert* yang telah diterjemahkan ke Bahasa Indonesia. Instrumen *self control* terdiri dari 36 item yang memuat lima aspek yaitu *self discipline*, *deliberate/nonimpulsive*, *healthy habits*, *work ethic*, dan *reliability*.

Table 2. Blue Print Skala Self Control

| Aspek | Item | | Total |
|--------------------------------|---------------|------------------------|-----------|
| | F | UF | |
| <i>Self discipline</i> | 1,17,24 | 2,9,10,19,29, 31 | 9 |
| <i>Deliberate/NonImpulsive</i> | 5,25 | 4,11,12,20,21,32,33,34 | 10 |
| <i>Healthy Habits</i> | 13,22,26,27 | 6,14,35 | 7 |
| <i>Work Ethic</i> | - | 3,8,16, 23, 28 | 5 |
| <i>Reliability</i> | 7,15,18,30,36 | - | 5 |
| | Total | | 36 |

3. Instrumen Pengukuran Big Five Personality

1. Definisi Operasional

Big five personality merupakan kepribadian yang bersifat luas dan dirangkum pada konsep luas terdiri dari *extraversion*, *aggreableness*, *conscientiousness*, *neuroticism*, dan *openness*

2. Alat Ukur

Skala yang digunakan adalah *big five inventory* (BFI) yang diciptakan oleh John dan Sanjay (1999). Alat ukur ini pernah digunakan oleh Anggraeni dalam penelitiannya tahun 2021. Skala ini menggunakan skala *likert* yang telah diterjemahkan ke Bahasa Indonesia. Instrumen *big five inventory* (BFI) terdiri dari 44 item mencakup lima tipe kepribadian antara lain *extraversion*, *agreeableness*, *neuroticism*, *conscientiousness*, dan *openness*.

Table 3. Blue Print Skala Big Five Personality

| Dimensi | Item | | Total |
|--------------------------|------------------------|------------|-----------|
| | F | UF | |
| <i>Openness</i> | 5,10,15,20,25,30,40,44 | 35,41 | 10 |
| <i>Conscientiousness</i> | 3,13,28,33,38 | 8,18,23,43 | 9 |
| <i>Extraversion</i> | 1,11,16,26,36 | 6,21,31 | 8 |
| <i>Agreeableness</i> | 7,17,22,32,42 | 2,12,27,37 | 9 |
| <i>Neuroticism</i> | 4,14,19,29,39 | 9,24,34 | 8 |
| Total | | | 44 |

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas alat ukur

Validitas bertujuan untuk menilai kelayakan sebuah alat ukur yang digunakan untuk menguji dan melakukan pengukuran terhadap item-item psikologis sesuai dengan tujuan penyusunan alat ukur tersebut (Supratiknya, 2014). Nilai item dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel begitu sebaliknya apabila r hitung $<$ r tabel maka nilai item tersebut tidak valid (Raharjo, 2021d).

a. Skala *phubbing*

Table 4. Uji Validitas Skala Phubbing

| Nomer aitem | R hitung | R tabel | Nilai |
|--------------------|-----------------|----------------|--------------|
| Aitem 1 | 0,613 | 0,138 | Valid |
| Aitem 2 | 0,611 | 0,138 | Valid |
| Aitem 3 | 0,350 | 0,138 | Valid |
| Aitem 4 | 0,565 | 0,138 | Valid |
| Aitem 5 | 0,253 | 0,138 | Valid |
| Aitem 6 | 0,255 | 0,138 | Valid |
| Aitem 7 | 0,553 | 0,138 | Valid |
| Aitem 8 | 0,526 | 0,138 | Valid |
| Aitem 9 | 0,622 | 0,138 | Valid |
| Aitem 10 | 0,595 | 0,138 | Valid |

Berdasarkan tabel di atas, setelah dilakukan uji validitas diperoleh

hasil bahwa keseluruhan aitem variabel Y dinyatakan Valid.

b. Skala Self Control

Table 5. Uji Validitas Skala Self Control

| Nomor aitem | R hitung | R tabel | Nilai |
|--------------------|-----------------|----------------|--------------|
| Aitem 1 | 0,227 | 0,138 | Valid |
| Aitem 2 | 0,390 | 0,138 | Valid |
| Aitem 3 | 0,555 | 0,138 | Valid |
| Aitem 4 | 0,542 | 0,138 | Valid |
| Aitem 5 | 0,368 | 0,138 | Valid |
| Aitem 6 | 0,463 | 0,138 | Valid |
| Aitem 7 | 0,246 | 0,138 | Valid |
| Aitem 8 | 0,361 | 0,138 | Valid |
| Aitem 9 | 0,185 | 0,138 | Valid |
| Aitem 10 | 0,231 | 0,138 | Valid |
| Aitem 11 | 0,185 | 0,138 | Valid |
| Aitem 12 | 0,426 | 0,138 | Valid |
| Aitem 13 | 0,203 | 0,138 | Valid |
| Aitem 14 | 0,537 | 0,138 | Valid |
| Aitem 15 | 0,331 | 0,138 | Valid |
| Aitem 16 | 0,201 | 0,138 | Valid |
| Aitem 17 | 0,164 | 0,138 | Valid |
| Aitem 18 | 0,322 | 0,138 | Valid |
| Aitem 19 | 0,368 | 0,138 | Valid |
| Aitem 20 | 0,322 | 0,138 | Valid |
| Aitem 21 | 0,432 | 0,138 | Valid |

| | | | |
|----------|--------|-------|-------------|
| Aitem 22 | 0,386 | 0,138 | Valid |
| Aitem 23 | 0,204 | 0,138 | Valid |
| Aitem 24 | 0,214 | 0,138 | Valid |
| Aitem 25 | -0,127 | 0,138 | Tidak Valid |
| Aitem 26 | 0,450 | 0,138 | Valid |
| Aitem 27 | 0,434 | 0,138 | Valid |
| Aitem 28 | 0,360 | 0,138 | Valid |
| Aitem 29 | 0,436 | 0,138 | Valid |
| Aitem 30 | 0,238 | 0,138 | Valid |
| Aitem 31 | 0,459 | 0,138 | Valid |
| Aitem 32 | 0,404 | 0,138 | Valid |
| Aitem 33 | 0,435 | 0,138 | Valid |
| Aitem34 | 0,523 | 0,138 | Valid |
| Aitem35 | 0,178 | 0,138 | Valid |
| Aitem36 | 0,418 | 0,138 | Valid |

Berdasarkan tabel di atas, setelah dilakukan uji validitas diperoleh

hasil bahwa terdapat 1 aitem yang gugur atau dinyatakan tidak valid sedangkan 35 aitem lainnya dinyatakan valid.

c. Skala *Big five personality*

Table 6. Uji Validitas Skala Big Five Personality.

| Nomor aitem | R hitung | R tabel | Nilai |
|-------------|----------|---------|-------------|
| Aitem 1 | 0,362 | 0,138 | Valid |
| Aitem 2 | 0,227 | 0,138 | Valid |
| Aitem 3 | 0,355 | 0,138 | Valid |
| Aitem 4 | 0,094 | 0,138 | Tidak Valid |
| Aitem 5 | 0,503 | 0,138 | Valid |
| Aitem 6 | 0,157 | 0,138 | Valid |
| Aitem 7 | 0,190 | 0,138 | Valid |
| Aitem 8 | 0,103 | 0,138 | Valid |
| Aitem 9 | -0,106 | 0,138 | Tidak Valid |
| Aitem 10 | 0,435 | 0,138 | Valid |
| Aitem 11 | 0,459 | 0,138 | Valid |
| Aitem 12 | 0,299 | 0,138 | Valid |
| Aitem 13 | 0,441 | 0,138 | Valid |
| Aitem 14 | 0,138 | 0,138 | Valid |
| Aitem 15 | 0,434 | 0,138 | Valid |
| Aitem 16 | 0,533 | 0,138 | Valid |
| Aitem 17 | 0,381 | 0,138 | Valid |
| Aitem 18 | 0,057 | 0,138 | Tidak Valid |
| Aitem 19 | 0,260 | 0,138 | Valid |

| | | | |
|----------|--------|-------|-------------|
| Aitem 20 | 0,473 | 0,138 | Valid |
| Aitem 21 | 0,246 | 0,138 | Valid |
| Aitem 22 | 0,393 | 0,138 | Valid |
| Aitem 23 | 0,260 | 0,138 | Valid |
| Aitem 24 | -0,078 | 0,138 | Tidak Valid |
| Aitem 25 | 0,544 | 0,138 | Valid |
| Aitem 26 | 0,239 | 0,138 | Valid |
| Aitem 27 | 0,227 | 0,138 | Valid |
| Aitem 28 | 0,422 | 0,138 | Valid |
| Aitem 29 | 0,312 | 0,138 | Valid |
| Aitem 30 | 0,490 | 0,138 | Valid |
| Aitem 31 | 0,044 | 0,138 | Tidak Valid |
| Aitem 32 | 0,429 | 0,138 | Valid |
| Aitem 33 | 0,485 | 0,138 | Valid |
| Aitem34 | -0,015 | 0,138 | Tidak Valid |
| Aitem35 | -0,331 | 0,138 | Tidak Valid |
| Aitem36 | 0,301 | 0,138 | Valid |
| Aitem 37 | 0,084 | 0,138 | Tidak Valid |
| Aitem 38 | 0,371 | 0,138 | Valid |
| Aitem 39 | 0,142 | 0,138 | Valid |
| Aitem 40 | 0,119 | 0,138 | Tidak Valid |
| Aitem 41 | 0,267 | 0,138 | Valid |
| Aitem 42 | 0,324 | 0,138 | Valid |
| Aitem 43 | 0,123 | 0,138 | Tidak Valid |
| Aitem 44 | 0,295 | 0,138 | Valid |

Berdasarkan tabel di atas, setelah dilakukan uji validitas diperoleh

hasil bahwa terdapat 10 aitem yang gugur atau dinyatakan tidak valid sedangkan 34 aitem lainnya dinyatakan valid.

2. Reliabilitas alat ukur

Uji realibilitas untuk mengukur kelayakan data. Menurut Azwar (2013) data dapat dinilai reliabel apabila nilai koefisien *cronbach's alpha* > 0,60. Uji realibilitas menggunakan *statistical package statistical science* (SPSS) versi 25 dan hasilnya sebagai berikut:

Table 7. Hasil Uji Reliabilitas

| Skala | Koefisien Cronbach's Alpha | Jumlah Item |
|-----------------------------|----------------------------|-------------|
| <i>Phubbing</i> | 0,650 | 10 |
| Self Control | 0,794 | 35 |
| <i>Big five personality</i> | 0,769 | 34 |

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa skala *phubbing*, *self control*, dan *big five personality* dinilai reliabel karena koefisien *cronbach's alpha* skala *phubbing* mencapai 0,650, skala *self control* mencapai 0,794, dan skala *big five personality* mencapai 0,769.

G. Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengukur adanya hubungan signifikansi atau tidak pada variabel dalam penelitian. Data penelitian yang telah dikumpulkan dari penyebaran kuisioner kemudian dianalisis untuk mengetahui hubungan antar variabel X1, X2, dan Y. Pada penelitian ini analisis data menggunakan uji regresi linear berganda dengan bantuan SPSS versi 24 untuk menganalisis hubungan dan pengaruh pada dua atau lebih variabel bebas dengan variabel terikat.

Sebelum analisis data menggunakan regresi berganda, melakukan uji prasyarat diantaranya:

1. Uji Normalitas. Uji normalitas dengan menggunakan uji *kolmogorv-smirnov* untuk mengetahui apakah data telah berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2017b). Uji normalitas dinilai normal apabila hasil sigifikansinya $> 0,05$.

2. Uji multikolinearitas untuk mengetahui adanya hubungan yang kuat antar variabel bebas dengan variabel terikat. Model regresi dinilai baik apabila tidak adanya multikolinearitas (Raharjo, 2021c).
3. Uji heterokedastisitas untuk melihat perbedaan varian dari residual dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Apabila tidak adanya perbedaan pada variasi nilai residual maka model regresi bersifat homokedastisitas namun jika ditemukan perbedaan pengamatan yang satu dengan pengamatan yang lain maka model regresi bersifat heterokedastisitas. Model regresi yang baik tidak bersifat heterokedastisitas (Raharjo, 2021).



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

Langkah pertama yang peneliti lakukan adalah mencari fenomena yang ada di lingkungan terdekat melalui observasi di beberapa tempat yaitu di kafe, tempat makan, dan taman. Dari hasil observasi, peneliti menjumpai fenomena pengabaian lawan bicara pada saat interaksi tatap muka yang disebabkan oleh salah satu atau lebih dari mereka yang fokus pada aktivitas *smartphone* atau lebih dikenal sebagai fenomena *phubbing*.

Peneliti mencari dan mengumpulkan berbagai data dan referensi pendukung seperti jurnal, buku, dan sumber literasi lainnya. Peneliti menyusun beberapa instrument dari *phubbing* yang akan dijadikan sebagai variabel Y seperti teori, variabel, ciri-ciri, dan dampak dari *phubbing*. Kemudian dari beberapa variabel-variabel *phubbing*, peneliti menggunakan self control dan *big five personality* menjadi variabel X dalam penelitian ini. Setelah data awal sudah cukup kuat, peneliti mengajukan judul penelitian kepada kaprodi yaitu “Pengaruh Self Control dan *Big five personality* terhadap *Phubbing*”. Pada tanggal 23 September 2022 judul penelitian yang diajukan telah di acc.

Peneliti menemui dosen pembimbing untuk melakukan bimbingan penyusunan proposal skripsi pada tanggal 30 November 2022, 07

Desember 2022, 14 Desember 2022, dan 20 Desember. Setelah 4 kali pertemuan untuk melakukan bimbingan, peneliti disetujui untuk melakukan seminar proposal pada 29 Desember 2022.

Setelah lulus ujian seminar proposal peneliti melakukan revisi proposal dan pengambilan data kepada subjek penelitian dengan karakteristik yang sudah ditetapkan. Pengambilan data membutuhkan waktu yang cukup lama yaitu mulai tanggal 18 Januari 2023 – 25 Februari 2023 untuk mendapatkan 284 subjek penelitian. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan pengolahan data dengan cara menganalisis data melalui berbagai uji prasyarat dan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS. Selanjutnya peneliti menyusun hasil penelitian dalam laporan ini.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Deskripsi Subjek

Subjek penelitian ini merupakan remaja dengan rentang usia 13-18 tahun yang berdomisili di Pasuruan dan telah memiliki *smartphone* yang berjumlah 284 orang. Berikut penjabaran lebih spesifik:

(1) Sebaran berdasarkan jenis kelamin

Table 8. Sebaran Data Berdasarkan Jenis Kelamin

| Jenis Kelamin | Jumlah | % | Mean Y |
|---------------|--------|------|--------|
| Laki-Laki | 114 | 40% | 12,49 |
| Perempuan | 170 | 60% | 18,24 |
| Total | 284 | 100% | |

Tabel sebaran data menunjukkan jumlah keseluruhan subjek penelitian terdapat 284 orang namun berdasarkan jenis kelamin diperoleh presentase jenis kelamin laki-laki sebesar 40% dengan jumlah 114 orang sedangkan jenis kelamin perempuan sebesar 60% dengan jumlah 170 orang. Dapat dilihat bahwa subjek penelitian ini jenis kelamin perempuan > jenis kelamin laki-laki. Mean variabel Y pada laki-laki bernilai 12,49 < mean pada perempuan bernilai 18,24 artinya perilaku *phubbing* terjadi lebih tinggi pada perempuan daripada pada laki-laki.

(2) Sebaran berdasarkan usia subjek

Table 9. Sebaran Data Berdasarkan Usia Subjek

| Usia | Jumlah | % | Mean Y |
|-------|--------|------|--------|
| 13 | 26 | 9% | 17,61 |
| 14 | 48 | 17% | 16,35 |
| 15 | 97 | 34% | 15,91 |
| 16 | 62 | 22% | 17,22 |
| 17 | 28 | 10% | 20,89 |
| 18 | 23 | 8% | 20 |
| Total | 284 | 100% | |

Tabel sebaran data berdasarkan usia menunjukkan bahwa pada penelitian ini subjek penelitian berada pada rentang usia 13-18 tahun. Tabel tersebut menyebutkan pada usia 13 tahun sebanyak 26 orang dengan presentase 9%, pada usia 14 tahun sebanyak 48 orang dengan presentase 17%, pada usia 15 tahun sebanyak 97 orang dengan presentase 34%, pada usia 16 tahun sebanyak 62 orang dengan presentase 22%, pada usia 17 tahun sebanyak 28 dengan presentase 10%, dan pada usia 18 tahun sebanyak 23 orang dengan

presentase 8%. Secara keseluruhan, subjek penelitian yang paling banyak yaitu pada usia 15 tahun namun apabila dilihat dari nilai mean Y paling tinggi berada di usia 17 tahun yaitu sebesar 20,89 artinya perilaku *phubbing* yang paling tinggi terjadi pada usia 17 tahun dibanding usia lainnya.

(3) Sebaran berdasarkan durasi subjek menggunakan *smartphone*

Table 10. Sebaran Data Berdasarkan Durasi

| Waktu (jam) | Jumlah | % | Mean Y |
|-------------|--------|------|--------|
| 1-2 | 17 | 6% | 13.47 |
| 3-4 | 45 | 16% | 14.18 |
| 5-6 | 74 | 26% | 15.49 |
| >6 | 148 | 52% | 19.51 |
| Total | 284 | 100% | |

Tabel sebaran data berdasarkan durasi menggunakan *smartphone* menampilkan variasi durasi penggunaan *smartphone* terdiri dari 1-2 jam sebanyak 17 orang dengan presentase 6%, 3-4 jam sebanyak 45 orang dengan presentase 16%, 5-6 jam sebanyak 74 orang dengan presentase 26%, dan >6 jam sebanyak 148 orang dengan presentase 52%. Nilai mean Y yang paling tinggi berada pada subjek dengan rentang penggunaan *smartphone* selama >6 jam yaitu sebesar 19,51 artinya orang yang menggunakan *smartphone* >6 jam akan melakukan *phubbing* lebih tinggi daripada orang lainnya.

B. Pengujian Hipotesis

a. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji analisis data, peneliti melakukan

beberapa uji prasyarat untuk melatarbelakangi tercapainya tujuan penelitian.

1) Uji Normalitas

Table 11. Hasil Uji Normalitas

| | Unstandardized Residual |
|------------------------|-------------------------|
| N | 284 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .200 ^{c,d} |

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas menunjukkan signifikansi sebesar 0,200 yang artinya $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data berdistribusi normal.

2) Uji Multikolinearitas

Table 12. Hasil Uji Multikolinearitas

| Model | | Collinearity Statistics | |
|-------|-------------------|-------------------------|-------|
| | | Tolerance | VIF |
| 1 | (Constant) | | |
| | Self Control | .593 | 1.685 |
| | Extraersion | .795 | 1.258 |
| | Neuroticism | .837 | 1.195 |
| | Agreeableness | .720 | 1.388 |
| | Conscientiousness | .620 | 1.614 |
| | Openness | .710 | 1.408 |

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji multikolinearitas menunjukkan tolerance variabel *self control* sebesar $0,593 > 0,10$, variable *extraversion* sebesar $0,795 > 0,10$, variable *neuroticism* sebesar $0,837 > 0,10$, variabel *agreeableness* sebesar $0,720 > 0,10$, variabel *conscientiousness* sebesar $0,620 > 0,10$, dan variabel *openness* sebesar $0,710 > 0,10$ kemudian VIF pada variabel *self*

control sebesar $1,685 < 10,00$, variabel *extraversion* sebesar $1,258 < 10,00$, variabel *neuroticism* sebesar $1,195 < 10,00$, variabel *agreeableness* sebesar $1,388 < 10,00$, variabel *conscientiousness* sebesar $1,614 < 10,00$, dan variabel *openness* sebesar $1,408 < 10,00$ sehingga dapat dikatakan bahwa pada seluruh variabel tidak ditemukan gejala multikolinearitas.

3) Uji Heterokedastisitas

Table 13. Hasil Uji Heterokedastisitas

| Model | | Sig. |
|-------|-------------------|------|
| 1 | (Constant) | .004 |
| | SelfControl | .559 |
| | Extraersion | .736 |
| | Neuroticism | .392 |
| | Agreeableness | .321 |
| | Conscientiousness | .595 |
| | Opennes | .681 |

Berdasarkan tabel diatas, uji heteroskedastisitas memunculkan nilai signifikansi dari variabel *self control* sebesar $0,559 > 0,05$, variabel *extraversion* sebesar $0,739 > 0,05$, variabel *neuroticism* sebesar $0,392 > 0,05$, variabel *agreeableness* sebesar $0,321 > 0,05$, variabel *conscientiousness* sebesar $0,595 > 0,05$, dan variabel *openness* sebesar $0,681 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pada seluruh variabel tidak ditemukan gejala heteroskedastisitas.

b. Uji hipotesis

Hipotesis yang diselidiki dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh *self control* terhadap *phubbing*, adanya pengaruh *big five personality* terhadap *phubbing* serta adanya pengaruh *self control* dan *big five personality* secara bersama-sama terhadap *phubbing*. Menurut Sugiyono (2017), H_a diterima apabila nilai signifikansi $< 0,05$ atau F hitung $> F$ tabel. Selain itu menurut Muhid (2019) H_a diterima apabila nilai signifikansi $< 0,05$ atau T hitung $> T$ tabel.

Table 14. Tabel Model Summary

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | .530 ^a | .281 | .265 | 3.297 |

Berdasarkan tabel model summary diketahui nilai R Square dalam penelitian ini sebesar 0,281 atau 28,1% artinya proporsi pengaruh dari variabel X yang terdiri dari variabel self control, dan variabel big five personality terhadap variabel Y yaitu *phubbing* sebesar 28,1% dan sebesar 71,9% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Table 15. Tabel Anova

| Model | | F | Sig. |
|-------|------------|--------|-------------------|
| 1 | Regression | 18.026 | .000 ^b |
| | Residual | | |
| | Total | | |

Pada tabel Anova menunjukkan nilai signifikansi variabel independent atau variabel X terhadap variabel dependent atau variabel

Y. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$ Selain itu, memunculkan nilai F hitung sebesar 18,026 dengan F tabel 2,040 artinya $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y.

Table 16. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

| | | Coefficient | | |
|-------|-------------------|-----------------------------|--------|------|
| | | Unstandardized Coefficients | | |
| Model | | B | t | Sig. |
| 1 | (Constant) | 44.071 | 15.306 | .000 |
| | SelfControl | -.220 | -8.266 | .000 |
| | Extraversion | .016 | .217 | .829 |
| | Neuroticism | -.015 | -.161 | .872 |
| | Agreeableness | -.227 | -2.689 | .008 |
| | Conscientiousness | .247 | 2.995 | .003 |
| | Openness | .081 | 1.128 | .260 |

Pada tabel di atas memperlihatkan nilai koefisien regresi, sehingga dapat diperoleh persamaan sebagai berikut:

$$\text{Phubbing} = 44,071 - 0,220 (\text{self control}) + 0,016 (\text{extraversion}) - 0,015 (\text{neuroticism}) - 0,227 (\text{agreeableness}) + 0,247 (\text{conscientiousness}) + 0,081 (\text{openness}).$$

Penjelasan dari nilai persamaan regresi sebagai berikut

1. Nilai constant sebesar 44,071 dengan nilai yang positif menunjukkan adanya pengaruh dari variabel independent yaitu self control dan semua dimensi dari big five personality terhadap variabel dependent yaitu phubbing. Selain itu berdasarkan tabel

nilai signifikan $0,000 < 0,05$ artinya variabel self control dan dimensi-dimensi big five personality berpengaruh secara signifikan terhadap variabel phubbing,

2. Self control bernilai $-0,220$ artinya apabila self control mengalami kenaikan satu satuan maka phubbing akan mengalami peningkatan sebesar -22% . Tanda negatif bermakna ketika self control meningkat maka akan terjadi penurunan pada phubbing. Selain itu berdasarkan tabel nilai signifikan self control sebesar $0,00 < 0,05$ artinya variabel self control berpengaruh secara signifikan terhadap phubbing.
3. Extraversion bernilai $0,016$ artinya apabila extraversion mengalami kenaikan satu satuan maka phubbing akan mengalami peningkatan sebesar $1,6\%$. Namun berdasarkan tabel nilai signifikan dari extraversion sebesar $0,829 > 0,05$ maka dimensi extraversion personality tidak berpengaruh secara signifikan terhadap phubbing.
4. Neuroticism bernilai $-0,015$ artinya apabila neuroticism mengalami kenaikan satu satuan maka phubbing akan mengalami peningkatan sebesar $-1,5\%$. Tanda negatif bermakna ketika neuroticism meningkat maka terjadi penurunan pada phubbing. Selain itu berdasarkan tabel nilai signifikan dari neuroticism sebesar $0,872 > 0,05$ maka dimensi neuroticism personality tidak berpengaruh secara signifikan terhadap phubbing.

5. Agreeableness bernilai $-0,227$ artinya apabila agreeableness mengalami kenaikan satu satuan maka phubbing akan mengalami peningkatan sebesar $-22,7\%$. Tanda negatif bermakna ketika agreeableness meningkat maka terjadi penurunan pada phubbing. Selain itu berdasarkan tabel nilai signifikan dari agreeableness sebesar $0,008 < 0,05$ maka dimensi agreeableness personality berpengaruh secara signifikan terhadap phubbing.
6. Conscientiousness bernilai $0,247$ artinya apabila conscientiousness mengalami kenaikan satu satuan maka phubbing akan mengalami peningkatan sebesar $24,7\%$. Selain itu berdasarkan tabel nilai signifikan dari conscientiousness sebesar $0,003 < 0,05$ maka dimensi conscientiousness berpengaruh secara signifikan terhadap phubbing.
7. Openness bernilai $0,081$ artinya apabila openness mengalami kenaikan satu satuan maka phubbing akan mengalami peningkatan $8,1\%$. Selain itu berdasarkan tabel nilai signifikansi dari openness sebesar $0,260 > 0,05$ maka dimensi openness tidak berpengaruh secara signifikan terhadap phubbing.

C. Pembahasan

Penelitian ini mendapatkan sebanyak 284 responden. Berdasarkan tabel demografi Hasil sebaran data menurut jenis kelamin diketahui jumlah subjek dengan jenis kelamin perempuan lebih banyak dengan presentase 60% yaitu sebanyak 114 orang daripada laki-laki dengan presentase 40% yaitu

sebanyak 170 orang sehingga penelitian ini menunjukkan bahwa perempuan memiliki peluang lebih besar untuk melakukan *phubbing* daripada laki-laki. Hal ini sesuai dengan penelitian Saloom dan Veriantari (2021) yang menemukan bahwa perempuan lebih sering melakukan *phubbing* daripada laki-laki. Frekuensi lebih besar yang berpengaruh pada perilaku *phubbing* adalah perempuan daripada laki-laki (Karadağ et al., 2015).

Sebaran data berdasarkan usia pada penelitian ini dimulai dari rentang usia 13 – 18 tahun. Data penelitian menunjukkan bahwa subjek yang berusia 17 tahun memiliki kecenderungan berperilaku *phubbing* lebih tinggi daripada usia lainnya. Selanjutnya sebaran data menurut durasi penggunaan *smartphone* memperoleh hasil bahwa lebih dari 50% remaja Pasuruan menggunakan *smartphone* lebih dari 6 jam sehari. Menurut Iskandar dan Isnaeni (2019) mengakses internet dalam *smartphone* dengan durasi lebih dari 7 jam termasuk pada kategori sangat lama. (Iskandar & Isnaeni, 2019)

Penggunaan *smartphone* yang tidak seimbang akan menyebabkan kecanduan sehingga memunculkan perilaku *phubbing* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Penelitian dari Hura dkk (2021) juga memperoleh hasil bahwa durasi paling banyak yang dihabiskan oleh lebih dari 50% jumlah subjek penelitian dalam memakai *smartphone* yaitu lebih dari 6 jam dalam sehari. Semakin banyak waktu yang dihabiskan dengan bermain *smartphone* akan menimbulkan perasaan nyaman pada aktivitas di *smartphone* sehingga cenderung membuat remaja akan menarik diri dari lingkungan sosial (Hura et al., 2021).

Penelitian ini menggunakan analisis data regresi linier berganda karena untuk mengetahui pengaruh antar variabel X terhadap Y. Sebelum melakukan analisis data, peneliti melakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Dari uji prasyarat ditemukan bahwa data telah berdistribusi normal, tidak ditemukan gejala multikolinearitas maupun gejala heteroskedastisitas sehingga dapat dilanjutkan dengan melakukan uji analisis data dengan menggunakan uji regresi linier berganda untuk membuktikan hipotesis pada penelitian ini.

Pada uji analisis data, didapatkan hasil bahwa self control berpengaruh terhadap phubbing dan memiliki hubungan yang signifikan dan bersifat tidak searah. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis pertama diterima. Hubungan self control dan phubbing yang bersifat negatif berarti apabila individu memiliki self control yang tinggi maka kemungkinan individu tersebut melakukan phubbing akan rendah dengan kata lain akan terhindar dari berperilaku phubbing, begitupun sebaliknya. Individu yang melakukan phubbing dapat diartikan bahwa individu tersebut memiliki self control yang rendah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fadilah (2022) yang menjelaskan bahwa individu dengan kontrol diri yang tinggi akan mampu mengendalikan penggunaan *smartphone* serta mampu fokus pada lawan bicara dan tidak mengabaikan lawan bicara ketika berinteraksi sehingga hal ini akan membuat individu tersebut tidak melakukan pengabaian atau *phubbing* terhadap individu yang lain.

Penelitian Kurnia (2020) juga memaparkan hasil bahwa kontrol diri berpengaruh pada munculnya perilaku *phubbing*. Semakin tinggi kontrol diri, maka individu akan lebih menghargai lawan bicara ketika berbicara dan menganggap informasi yang disampaikan adalah informasi yang penting sehingga individu tersebut mampu memperhatikan dengan baik dan mampu berhenti memainkan *smartphone*.

Sebaliknya, penelitian yang dilakukan Isrofin dan Munawaroh (2021) tidak menemukan adanya pengaruh yang signifikan dari variabel *self control* terhadap *phubbing*. Hasil penelitian menunjukkan tingkat *self control* yang dimiliki oleh subjek dalam kategori tinggi namun subjek penelitiannya memiliki perilaku *phubbing* dalam kategori yang tinggi pula sehingga hal tersebut yang membedakan dengan penelitian ini dan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa apabila tingkat *self control*nya tinggi maka tingkat *phubbing*nya rendah.

Selanjutnya uji analisis juga memperoleh hasil bahwa dimensi-dimensi dari big five personality yang berpengaruh secara signifikan terhadap *phubbing* adalah dimensi agreeableness dan conscientiousness personality. Sedangkan dimensi-dimensi lainnya seperti extraversion, neuroticism, dan openness tidak ditemukan adanya hubungan yang signifikan terhadap *phubbing*.

Hasil penelitian ini tidak menemukan adanya pengaruh extraversion terhadap *phubbing* artinya hipotesis kedua ditolak. Hal ini sama dengan penelitian dari Parmaksiz (2021) yang juga tidak menemukan hubungan

antara extraversion dengan phubbing.

Dimensi neuroticism juga tidak memunculkan nilai signifikansi yang menunjukkan adanya pengaruh neuroticism terhadap phubbing artinya hipotesis ketiga ditolak. Sedangkan pada penelitian Ting dkk (2018) menunjukkan hasil bahwa neuroticism berpengaruh secara signifikan dan terdapat hubungan yang searah dengan phubbing.

Sebaliknya hasil uji data pada penelitian ini menemukan dimensi agreeableness berpengaruh secara signifikan terhadap phubbing artinya hipotesis keempat diterima. Selain itu hubungan agreeableness dengan phubbing bersifat tidak searah, apabila individu dengan kepribadian agreeableness yang tinggi maka cenderung rendah dalam melakukan phubbing.

Nilai signifikansi dari dimensi conscientiousness juga diartikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara kepribadian conscientiousness dengan phubbing, hal ini berarti hipotesis kelima diterima. Hubungan yang ditunjukkan adalah hubungan yang positif atau searah. Sama halnya dengan penelitian dari Erzen dkk (2021) yang juga memperoleh hasil bahwa adanya pengaruh dari dimensi conscientiousness terhadap phubbing.

Dimensi kelima dari big five personality pada penelitian ini menunjukkan tidak adanya pengaruh antara kepribadian openness terhadap phubbing artinya hipotesis keenam ditolak. Penelitian Erzen dkk (2021) juga tidak menemukan pengaruh antara openness dengan phubbing.

Kemudian pada hasil uji analisis juga diperoleh adanya pengaruh antara variabel *self control* dan *big five personality* secara bersama-sama

terhadap *phubbing* sehingga hipotesis ketujuh diterima. Hasil penelitian dari Ulfah dan Nisa (2015) menjelaskan adanya pengaruh kepribadian dan kontrol diri terhadap penggunaan internet yang berlebihan. Penggunaan internet yang berlebihan merupakan salah satu penyebab individu melakukan *phubbing*. Kepribadian tertentu dapat menjadikan individu kehilangan kontrol dirinya dalam memainkan internet sehingga kecenderungan berperilaku *phubbing* semakin besar (Ulfah & Nisa, 2015).

Presentase pengaruh self control dan dimensi big five personality terhadap *phubbing* sebesar 28,1% sedangkan 71,9% lainnya *phubbing* dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Oleh karena itu penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan, pengambilan sampel yang hanya ada pada satu kota saja sehingga hasil penelitiannya belum menggambarkan secara keseluruhan dan perlu dilakukan penelitian pada wilayah-wilayah yang lain.

Selain itu rentang usia yang digunakan hanya pada masa remaja usia 13-18 tahun sehingga sebagai bahan perbandingan perlu dilakukan penelitian pada rentang usia yang lain seperti pada dewasa awal serta factor *phubbing* yang diteliti pada penelitian ini hanya mencakup dua hal yaitu self control dan *big five personality* sehingga peneliti lain dapat menggunakan factor-variabel lain yang lebih bervariasi yang dapat mempengaruhi perilaku *phubbing*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang menguji tentang pengaruh antara *self control* dan *big five personality* terhadap *phubbing* pada remaja yang memiliki *smartphone* diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hipotesis 1 diterima yaitu adanya pengaruh antara *self control* terhadap perilaku *phubbing* dan bersifat negatif atau tidak searah. Apabila *self control* meningkat maka perilaku *phubbing* akan rendah begitupun sebaliknya.
2. Hipotesis 2 ditolak karena tidak terbukti adanya pengaruh *extraversion* dalam dimensi *big five personality* terhadap *phubbing*.
3. Hipotesis 3 ditolak karena tidak terbukti adanya pengaruh *neuroticism* dalam dimensi *big five personality* terhadap *phubbing*.
4. Hipotesis 4 diterima karena terbukti adanya pengaruh *conscientiousness* dalam dimensi *big five personality* terhadap *phubbing*.
5. Hipotesis 5 diterima karena terbukti adanya pengaruh *agreeableness* dalam dimensi *big five personality* terhadap *phubbing*.
6. Hipotesis 6 ditolak karena tidak terbukti adanya pengaruh *openness* dalam dimensi *big five personality* terhadap *phubbing*.
7. Hipotesis 7 diterima yaitu adanya pengaruh antara *self control* dan *big five personality* secara simultan atau bersama-sama terhadap perilaku *phubbing*.

B. Saran

Dari hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran untuk penelitian di masa depan:

1. Bagi remaja pengguna *smartphone*

Dalam penggunaan *smartphone* disarankan kepada remaja untuk lebih dapat mengendalikan diri dan lebih disiplin agar *smartphone* dapat bermanfaat sebagaimana fungsinya serta tidak menimbulkan kecanduan sehingga dapat menghindarkan remaja dari perilaku *phubbing* yang merugikan diri sendiri maupun lingkungan sekitar

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian pada rentang usia yang lain dan juga di wilayah lain karena perilaku *phubbing* besar kemungkinan dapat terjadi pada siapa saja dan kapan saja. Selain itu penelitian selanjutnya diharapkan mampu membuat variabel yang lebih bervariasi lagi sebagai variabel penentu perilaku *phubbing*.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, Rafinita. (2021). Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial. *KELUWIH: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/doi: 10.24123/soshum.v2i1.4034>.
- Amelia, T., Despitasari, M., Sari, K., Putri, D. S. K., Oktamianti, P., & Agustina. (2019). Phubbing, Causes and Impacts on Faculty of Public Health students, University of Indonesia. *Jurnal Ekologi Kesehatan*, 18(2), 122–134.
- Anami, Septia, W., Safitri, A., Razkia, D., & Yuliza, E. (2021). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gawai Dengan Phubbing Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Islam*, 4(2).
- Averill, J. R. (1973). Personal Control Over Aversive Stimuli and Its Relationship to Stress. *Psychological Bulletin*, 80(4), 286–303.
- Aygar, H., Tozun, M., Unsal, A., Arslantas, D., Oktar, D., & Dagtekin, G. (2021). Determination of the prevalence of phubbing and its possible relations with personality characteristics and with the other factors among the students of the faculty of medicine from western Turkey. *International Research Journal of Social Sciences*, 10(1), 20–27.
- Baumeister, R. F., Smart, L., & Boden, J. M. (1996). Relation of Threatened Egoism to Violence and Aggression: The dark side of High Self-Esteem. *Psychological Review*, 103, 5–33.
- Bayu, D. (2022). APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022 Artikel ini telah tayang di DataIndonesia.id dengan judul APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022. *DataIndonesia.Id*. <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>.
- Brkljačić, T., Šakić, V., & Kaliterna-Lipovčan, L. (2018). Phubbing among Croatian students. *Protection and Promotion of the Well-Being of Children, Youth, and Families*, 109–126.
- Calhoun, J. F., & Acocella. (1990). *Psychology of Adjustment and Human Relationship*. New York: McGraw-Hill Book, Inc.
- Cervone, D., & Pervin, L. A. (2012). *Kepribadian: teori dan penelitian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior*, 63, 9–18. <https://doi.org/Computers in Human Behavior>
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). 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*, 1–46. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.020>
- David, M. E., & Roberts, J. A. (2017). *Phubbed and Alone: Phone Snubbing, Social Exclusion, and Attachment to Social Media*. 2(2), 155–163. <https://doi.org/https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/690940>
- Dhini, V. A. (2022). Ini Deretan Konten Internet Paling Sering Diakses Warga RI. *Databooks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/13/ini->

deretan-konten-internet-paling-sering-diakses-warga-ri

- Dwijayanti, M., Fauzan, L., & Flurentin, E. (2021). Fenomena Phone Snubbing pada Siswa Menengah Pertama. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(3), 170–177.
- Dwyer, R. J., Kushlev, K., & Dunn, E. W. (2018). Smartphone use undermines enjoyment of face-to-face social interactions. *Journal of Experimental Social Psychology*, 78, 233–239. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2017.10.007>
- Erzen, E., Hatice, O., & Yeniçeri, I. (2021). Phubbing: Which Personality Traits Are Prone to Phubbing? *Social Science Computer Review*, 39(1), 56–69. <https://doi.org/Phubbing: Which Personality Traits Are Prone to Phubbing?>
- Evren Erzen1 , Hatice Odaci2 , and _ Ilknur Yenic eri1
- Fadilah, A., Pratitis, N., & Rini, R. A. P. (2022). Perilaku phubbing pada remaja: Menguji peranan kontrol diri dan interaksi sosial . *Journal of Psychological Research*, 2(2), 150–159. website: <https://aksiologi.org/index.php/inner>
- Feist, G. J. (1998). A Meta-Analysis of Personality in Scientific and Artistic Creativity. *Personality and Social Psychology Review*, 2(4), 290–309.
- Feist, J., & Feist, G. (2008). *Theories of Personality*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gufron, M. N., & Risnawati, R. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gustavsson, J. P., Jönsson, E. G., Linder, J., & Weinryb, R. M. (2003). The HP5 inventory: definition and assessment of five health-relevant personality traits from a five-factor model perspective. *Personality and Individual Differences*, 35(1), 68–89. <https://doi.org/Personality and Individual Differences>,
- Hafizah, N., Ali Adriansyah, M., & Permatasari, R. F. (2021). Kontrol Diri dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Perilaku Phubbing. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(3), 630–645. <https://doi.org/DOI: 10.30872/psikoborneo>
- Haigh, A. (2015). *Stop Phubbing*. www.stopphubbing.com
- Hura, M. S., Sitasarai, N. W., & Rozali, Y. A. (2021). Pengaruh Fear Of Missing Out Terhadap Perilaku Phubbing Pada Remaja. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 19(2), 34–45.
- İbrahimoglu, N., Ünalı, İ., Samancıoglu, M., & Bağlıbel, M. (2013). The relationship between personality traits and learning styles: A cluster analysis. *Asian Journal of Management Sciences and Education*, 2(3), 93–108.
- Iskandar, D., & Isnaeni, M. (2019). Penggunaan Internet di Kalangan Remaja di Jakarta. *Journal of Communication Studies* , 6(1), 57–72.
- Isrofin, B., & Munawaroh, E. (2021). The Effect of Smartphone Addiction and Self-Control on Phubbing Behavior. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 15–23. doi: 10.17977/um001v6i12021p015
- Jihan, A., & Rusli, D. (2019). Pengaruh Faktor Kepribadian terhadap Phubbing pada Generasi Milenial di Sumatera Barat. *Jurnal Riset Psikologi*, 1–11. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/jrp.v2019i4.7679>
- Karadağ, E., Tosuntaş, şule betül, Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, berrak mizrak, Çulha, I., & 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. <https://doi.org/DOI: 10.1556/2006.4.2015.005>

- Kurnia, S., Sitasari, N. W., & M, S. (2020). Kontrol Diri dan Perilaku Phubbing pada Remaja di Jakarta. *Jurnal Psikologi : Media Ilmiah Psikologii*, 18(1), 58–67.
- Larsen, R. J., & Buss, D. M. (2008). *Personality psychology: domains of knowledge about human nature*. New York: McGraw-Hill.
- Mastuti, E. (2005). Analisis Faktor Alat Ukur Kepribadian Big Five (Adaptasi dari IPIP) pada Mahasiswa Suku Jawa. *Jurnal Psikologi INSAN*, 17(3).
- Munatirah, H., & Anisah, N. (2018). Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Phubbing (Studi Penelitian pada Masyarakat Kota Banda Aceh yang Mengunjungi Warung Kopi di Kecamatan Lueng Bata). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3(1), 1–14.
- Pahlevi, R. (2022). Penggunaan Internet Paling Meningkat di Kalangan Remaja, Ini Penyebabnya. *Databooks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penggunaan-internet-paling-meningkat-di-kalangan-remaja-ini-penyebabnya>
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2004). *Human development* (9th ed.).
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Lumajang: Widya Gama Press.
- Parmaksiz, I. (2021). Relationships Between Phubbing and The Five Factor Personality Traits. *Kastamonu Education Journal*, 29(4), 32–42. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.795620>
- Pervin, L. A., Cervone, D., & John, O. P. (2005). *Personality; Theory and Research*. United States of America: John Wiley & Sons.
- Raharjo. (2021a). “Intensitas Mengakses Internet Dengan Perilaku Phubbing.” *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1). <https://doi.org/doi:10.30872/psikoborneo.v9i1.5662>.
- Raharjo, S. (2021b). *Tutorial Uji Heteroskedastisitas dengan Glejser SPSS*. SPSS Indonesia. <https://www.spssindonesia.com/2014/02/uji-heteroskedastisitas-glejser-spss.html>
- Raharjo, S. (2021c). *Uji Multikolinearitas dengan Melihat Nilai Tolerance dan VIF SPSS*. SPSS Indonesia. <https://www.spssindonesia.com/2014/02/uji-multikolonieritas-dengan-melihat.html>
- Raharjo, S. (2021d, February 19). *Cara Melakukan Uji Reliabilitas Alpha Cronbach's dengan SPSS*. SPSS Indonesia.
- Richards, J. C., & Schmidt, R. (2002). *Longman dictionary of language teaching and applied linguistics* (4th ed.). London: Pearson Education.
- Roberts, J. A., & David, M. E. (2016). My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners. *Computers in Human Behavior*, 54, 134–141.
- Sadya, S. (2022). Persentase Pengguna Telepon Genggam RI Capai 64,87% pada 2021. *DataIndonesia.Id*. <https://dataindonesia.id/digital/detail/persentase-pengguna-telepon-genggam-ri-capai-6487-pada-2021>
- Salim, S., Basri, A. M., Husain, D. L., Hidayah, A. N., & Nurhayati, N. (2020). The Use of Digital Literacy in Higher Education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 52–66.

- Saloom, G., & Veriantari, G. (2021). Faktor-Faktor Psikologis Perilaku Phubbing. *Jurnal Studia Insania*, 9(2), 152–167. <https://doi.org/DOI:10.18592/jsi.v9i2.4517>
- Silmi, A., & Novita, E. (2022). Dampak Psikologis Perilaku Phubbing Dalam Berinteraksi Sosial Pada Mahasiswa. *JOUSKA: Jurnal Ilmiah Psjikologi*, 1(1), 25–35. [https://doi.org/JOUSKA: Jurnal Ilmiah Psjikologi, 1\(1\) 2022: 25-35,](https://doi.org/JOUSKA: Jurnal Ilmiah Psjikologi, 1(1) 2022: 25-35)
- Sugiyono. (2017a). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, mdan R&D* (26th ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2017b). *Metode Penelitiann Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sun, J., & Samp, J. A. (2021). ‘Phubbing is happening to you’: examining predictors and effects of phubbing behaviour in friendships. *BEHAVIOUR & INFORMATION TECHNOLOGY*, 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1943711>
- Supratiknya, A. (2014). *Pengukuran Psikologis*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma.
- Tangney, J. P., Baumiester, R. F., & Boone, A. L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271–324.
- Thalib. (2017). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Google Book.
- T’ng, S. T., Ho, K. H., & Low, S. K. (2018). Are you “phubbing” me? The Determinants of Phubbing Behavior and Assessment of Measurement Invariance across Sex Differences. *International and Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 7(2), 159-190. <https://doi.org/10.17583/rimcis.2018.3318>
- Ulfah, D. M., & Nisa, Y. F. (2015). Pengaruh Kepribadian, Kontrol Diri, Kesepian, dan Jenis Kelamin Terhadap Penggunaan Internet Kompulsif pada Remaja. *Tazkiya Journal of Psychology*, 3(1), 112–132.
- Wade, C., & Travis, C. (2007). *Psikologi. Edisi ke-9. Jilid 2*.