

**PENGARUH *SMARTPHONE ADDICTION* DAN *FEAR OF MISSING OUT (FOMO)* TERHADAP *PHUBBING* PADA  
MAHASISWA**

**SKRIPSI**

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



Khoirun Analisa

J71219058

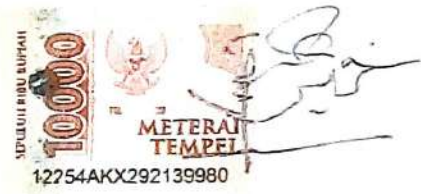
**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
SURABAYA**

**2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh *Smartphone Addiction* dan *Fear of Missing Out* Terhadap *Phubbing* Pada Mahasiswa” merupakan karya asli yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ini sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 2 Mei 2023



Khoirun Analisa

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

*Pengaruh Smartphone Addiction dan Fear of Missing Out (FOMO) Terhadap Phubbing Pada Mahasiswa*

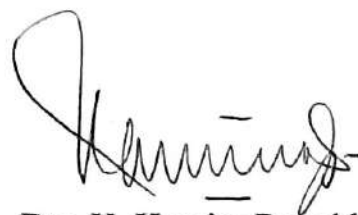
Oleh :

Khoirun Analisa

J71219058

Telah disetujui untuk diajukan pada Sidang Ujian Skripsi

Surabaya, 2 Mei 2023  
Dosen pembimbing



Drs. H. Hamim Rosyidi, M.Si

NIP.196208241987031002

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PENGARUH SMARTPHONE ADDICTION DAN FEAR OF MISSING OUT (FOMO)**  
**TERHADAP PHUBBING PADA MAHASISWA**

Yang disusun oleh :

Khoirun Analisa

J71219058

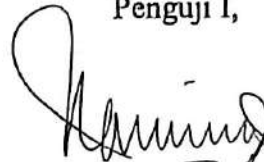
Telah dipertahankan didepan tim penguji pada tanggal 5 Mei 2023

Mengetahui,



Susunan Tim Penguji

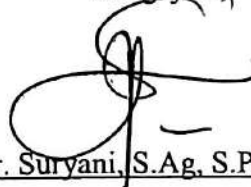
Penguji I,



Drs. H. Hamim Rosyidi, M.Si

NIP. 196208241987031002

Penguji II,



Dr. Suryani, S.Ag, S.Psi, M.Si

NIP. 119110012019032020

Penguji III,



Dr. Lufiana Harnany Utami, S.Pd, M.Si

NIP. 197602272009122001

Penguji IV,



Nova Lusiana, M.Keb

NIP. 198111022014032001



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpustakaan@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 : Khoirun Analisa  
NIM : J71219058  
Fakultas/Jurusan : Psikologi dan Kesehatan/Psikologi  
E-mail address : analisa0312@gmail.com

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

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

Pengaruh *Smartphone Addiction* dan *Fear of Missing Out (FOMO)* Terhadap *Phubbing* Pada

Mahasiswa

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

(Khoirun Analisa)

## INTISARI

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Smartphone Addiction* dan *Fear of Missing Out* dengan perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian korelasi dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa skala *Smartphone Addiction*, *Fear of Missing Out*, dan *Phubbing*. Subjek penelitian berjumlah 380 orang dari jumlah populasi Mahasiswa Strata-1 UIN Sunan Ampel Surabaya melalui Teknik pengambilan *accidental sampling*. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis analisis regresi linier berganda dengan bantuan SPSS *for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *Smartphone Addiction* dan *Fear of Missing Out* terhadap *Phubbing* pada mahasiswa dengan nilai signifikansi dalam pengujian regresi linier berganda menghasilkan F hitung sebesar 329.424 dengan tingkat signifikansi 0,000. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui  $329.424 > 3,019$ . Hasil yang didapatkan nilai koefisien determinasi ( $r^2 = 0,636$ ). Dengan demikian hipotesis pada penelitian ini diterima yang berarti terdapat pengaruh *smartphone addiction* dan *fear of missing out* terhadap *phubbing* pada mahasiswa.

Kata Kunci: *smartphone addiction, fear of missing out, phubbing*



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## ABSTRACT

*The purpose of this study was to determine the influence of Smartphone Addiction and Fear of Missing Out on Phubbing in college students. This research is a correlation study using data collection techniques in the form of the Smartphone Addiction, Fear of Missing Out, and Phubbing scales. The research subjects totaled 380 people from the total population of Undergraduate Students at UIN Sunan Ampel Surabaya through the accidental sampling technique. This study uses multiple linear regression analysis hypothesis testing with the help of SPSS for windows. The results showed that there was a relationship between Smartphone Addiction and Fear of Missing Out with Phubbing in college students with a significance value in multiple linear regression testing resulting in an  $F$  count of 329,424 with a significance level of 0.000. Based on these results, it is known that  $329,424 > 3.019$ . The value of the coefficient of determination ( $r$  square = 0.636). Thus the hypothesis in this study is accepted, which means there is the influence of smartphone addiction and fear of missing out on phubbing in college students.*

*Keywords : smartphone addiction, fear of missing out, phubbing*



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
INTISARI.....	ix
ABSTRACT .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Keaslian Penelitian.....	9
D. Tujuan Penelitian .....	11
E. Manfaat penelitian .....	12
F. Sistematika Pembahasan.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	15
A. <i>Phubbing</i> .....	15
B. <i>Smartphone Addiction</i> .....	18
C. <i>Fear of Missing Out</i> .....	21
D. Hubungan <i>Smartphone Addiction</i> , <i>Fear of Missing Out</i> , dengan <i>Phubbing</i> .....	23
E. Kerangka Teoritik .....	24
F. Hipotesis .....	27
BAB III METODE PENELITIAN .....	28
A. Rancangan Penelitian.....	28
B. Identifikasi Variabel.....	28
C. Definisi Konseptual .....	29
D. Definisi Operasional .....	29
E. Populasi, Teknik Sampling, dan Sampel .....	30
F. Instrumen Penelitian .....	33
G. Analisis Data .....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	45
A. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian.....	45
B. Deskripsi Subjek Penelitian .....	46
C. Dekripsi Data .....	50
D. Pengujian Hipotesis .....	59



E. Pembahasan.....	63
BAB V PENUTUP .....	71
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	72



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah mahasiswa aktif S1 UINSA berdasarkan fakultas .....	31
Tabel 3.2 <i>Blue Print</i> Skala <i>Phubbing</i> .....	33
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas <i>Phubbing</i> .....	34
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas <i>Phubbing</i> .....	35
Tabel 3.5 <i>Blue Print</i> Skala <i>Smartphone Addiction</i> .....	36
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas <i>Smartphone Addiction</i> .....	37
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas <i>Smartphone Addiction</i> .....	38
Tabel 3.8 <i>Blue Print</i> Skala <i>Fear of Missing Out</i> .....	39
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas <i>Fear of Missing Out</i> .....	40
Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas <i>Fear of Missing Out</i> .....	41
Tabel 3.11 Uji Normalitas .....	42
Tabel 3.13 Uji Multikolinearitas.....	44
Tabel 4.1 Pengelompokan Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin.....	46
Tabel 4.2 Pengelompokan Subjek Berdasarkan Usia .....	47
Tabel 4.3 Pengelompokan Subjek Berdasarkan Fakultas.....	48
Tabel 4.4 Pengelompokan Subjek Berdasarkan Semester.....	49
Tabel 4.5 Pengelompokan Subjek Berdasarkan Durasi Penggunaan <i>Smartphone</i> dalam Sehari .....	49
Tabel 4.6 Uji Deskripsi Data Statistik .....	50
Tabel 4.7 Pedoman Hasil Pengukuran.....	51
Tabel 4.8 Kategorisasi <i>Phubbing</i> .....	51
Tabel 4.9 Kategorisasi <i>Smartphone Addiction</i> .....	52
Tabel 4.10 Kategorisasi <i>Fear of Missing Out</i> .....	52
Tabel 4.11 Tingkat <i>Phubbing</i> Berdasarkan jenis kelamin .....	53
Tabel 4.12 Tingkat <i>Phubbing</i> Berdasarkan Usia .....	54
Tabel 4.13 Tingkat <i>Phubbing</i> Berdasarkan Fakultas.....	55
Tabel 4.14 Tingkat <i>Phubbing</i> berdasarkan Semester .....	57
Tabel 4.15 Tingkat <i>Phubbing</i> Berdasarkan Durasi Penggunaan <i>Smartphone</i> dalam Sehari .....	58
Tabel 4.16 Uji Parsial (Uji T) .....	59

Tabel 4.17 Uji Simultan (Uji F).....	61
Tabel 4.18 Uji Determinasi ( $R^2$ ).....	62



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teoritik .....	26
Gambar 3.12 Gambar Scatterplot Uji Heteroskedastisitas .....	43



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

*Phubbing* merupakan perilaku mengabaikan orang lain dan memilih fokus pada *smartphone* saat berkomunikasi (Chotpitayasunondh, V. Douglas, 2016; Isrofin & Munawaroh, 2021). *Phubbing* dapat merusak komunikasi dan kedekatan antar individu (T'ng dkk., 2018). Individu dengan *phubbing* rendah cenderung memerhatikan, mendengarkan, serta memberikan respon atau timbal balik ketika berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain (Jihan & Rusli, 2019), sedangkan individu dengan *phubbing* tinggi sulit terlepas dari penggunaan *smartphone*, terus menerus mengecek *smartphone*, dan tidak memedulikan pembicaraan yang sedang berlangsung. Selain itu individu dengan *phubbing* tinggi cenderung berpura-pura mendengarkan pembicaraan, bahkan memberikan respon hanya untuk basa-basi saja (Hura dkk., 2021).

*Phubbing* digambarkan dengan individu yang memutuskan percakapan dengan individu lain dan mengalihkan perhatiannya pada *smartphone* (Roberts & David, 2016). *Phubbing* pada mahasiswa menyebabkan perilaku tercela berupa menyepelekan lawan bicara dan tidak memberikan apresiasi terhadap apa yang dikatakan. Mahasiswa dengan *phubbing* tinggi terlihat dari seringnya mengecek *smartphone* baik dengan alasan adanya keperluan maupun karena kecanduan (Hanika, 2015; Anami dkk., 2021). Dampak yang ditimbulkan dari *phubbing* berupa kehilangan

kepercayaan saat berinteraksi, hilangnya kualitas dari interaksi yang terbentuk, hilangnya kedekatan dengan teman atau lawan bicara, hilangnya kualitas dari interaksi sosial, mengacaukan mood, merasa terabaikan dan merasa tidak dihargai (Silmi & Novita, 2022).

Fenomena awal yang peneliti temui adalah mahasiswa yang berkumpul dan duduk-duduk di koridor setiap fakultas UIN Sunan Ampel Surabaya membentuk kelompok-kelompok namun diantara mereka tidak saling mengobrol dan justru asyik memainkan *smartphone*. Fenomena serupa juga peneliti temui di kantin kampus. Dalam satu kelompok biasanya terdiri dari 4-6 mahasiswa dimana yang terlibat dalam percakapan hanya 2 orang, sisanya menatap *smartphone*. Selain di koridor fakultas dan kantin, fenomena *phubbing* terjadi di dalam ruang kelas. Mahasiswa melakukan *phubbing* tidak hanya ketika jam kosong, tetapi beberapa mahasiswa melakukan *phubbing* saat dosen sedang menerangkan materi. Fokus pada *smartphone* pada saat berinteraksi akan menyebabkan informasi yang diterima tidak terserap dengan baik (Hanika, 2015; Adlina, 2021).

Setelah melihat banyaknya fenomena *phubbing* yang ditemui peneliti di lingkungan UIN Sunan Ampel Surabaya, peneliti kemudian melakukan wawancara dengan beberapa mahasiswa. Wawancara pertama pada narasumber berinisial FZ yang berusia 19 tahun. Narasumber mengatakan bahwa ia menggunakan *smartphone* lebih dari 8 jam sehari bahkan ketika sedang berkumpul bersama teman-teman. Selain itu narasumber juga mengaku bahwa ia lebih suka berinteraksi dengan teman

di dunia maya daripada secara nyata. Selain FZ peneliti juga melakukan wawancara kepada narasumber yang berinisial RFD berusia 22 tahun dari prodi Sejarah Peradaban Islam ia mengaku tidak bisa terlepas dari penggunaan *smartphone*, ia seringkali mengabaikan lawan bicaranya karena asyik *scrolling social media*. Hal demikian dilakukan supaya memastikan diri bahwa narasumber tidak ketinggalan berita, informasi, maupun *trend* dari teman-temannya. Narasumber mengaku pernah dikucilkan dalam suatu perkumpulan karena mengerti apa yang sedang dibahas oleh teman-temannya.

UIN Sunan Ampel Surabaya adalah universitas yang menerapkan paradigma pendekatan antara ilmu-ilmu keislaman, sosial, sains dan teknologi (Wikipedia, 2023). Dalam hal ini mahasiswa UINSA diharapkan dapat menunjukkan sikap yang mencerminkan nilai-nilai keislaman seperti menjaga *hablum minaAllah* dan *hablum minannaas* dengan baik, serta kemajuan teknologi seperti *smartphone* dapat dimanfaatkan untuk hal-hal yang positif. Akan tetapi, fenomena awal yang peneliti temui justru sebaliknya. Inilah yang menjadikan peneliti tertarik melakukan penelitian di UINSA.

Selama lima tahun terakhir beberapa hasil survei menunjukkan tingginya fenomena *phubbing* pada mahasiswa. Survei yang dilakukan di Amerika Serikat mendapati 90% kalangan mahasiswa lebih memilih kontak melalui *smartphone* daripada secara langsung dengan tatap muka (Paxels, 2022). Survei berikutnya di Amerika Serikat mendapati 17% responden



melakukan *phubbing* setidaknya terjadi sebanyak 4 kali dan sebanyak 32% responden mengaku dalam sehari terjadi 2-3 kali diabaikan lawan bicaranya karena fokus pada ponsel (Kuaranita, 2020). Selanjutnya Profesor Jennifer Samp, Ph.D. melakukan survei di Gregoria University Italia pada 472 mahasiswa mengenai kebiasaan menggunakan smartphone, interaksi sosial, dan kesehatan mental. Hasil survei menunjukkan mahasiswa memilih memerhatikan ponselnya daripada terlibat dalam interaksi sosial (Sondang, 2022).

Fenomena *phubbing* pada kalangan mahasiswa juga terjadi di Texas dimana sebanyak 70% dari 143 responden mengaku melakukan *phubbing* karena tidak bisa lepas dari *smartphone*. Korban *phubbing* (*phubbe*) ditemui sejumlah 46% merasa tidak dihargai dan mengomel (Thaeras, 2017). Di Spanyol, penelitian Yeslam Al-Saggaf tidak ditemui adanya perbedaan perilaku *phubbing* jika dilihat dari gender (Al-Saggaf, 2022). Berikutnya Studi yang dilakukan di Baylor University terdapat 143 mahasiswa menemui bahwa sebanyak 46,3% responden merasa depresi ketika diabaikan dalam pembicaraan dan sebanyak 22,6% mengatakan bahwa *phubbing* telah merusak hubungan pertemanan (Sulis, 2016; Aditia, 2021). Survei yang dilakukan profesor Muazae habibi menemui bahwa korban *phubbing* mengalami kekecewaan karena tidak dihiraukan oleh lawan bicaranya, hingga memilih memutuskan pertemanan (Prabowo, 2022).

Beberapa penelitian juga mengungkapkan bahwa *phubbing* pada kalangan mahasiswa tergolong tinggi. Penelitian yang dilakukan Hafizah

dkk (2021) menemui sebanyak 25% mahasiswa memiliki skor *phubbing* rendah, 32% memiliki skor sedang, sementara 43% lainnya memiliki skor *phubbing* tinggi. Berikutnya penelitian Ariyanti dkk (2022) di Universitas Sebelas Maret mendapati 4 dari 12 subjek merasa tersinggung karena diabaikan lawan bicaranya sedangkan 8 lainnya mewajarkan *phubbing* karena merekapun melakukan hal yang serupa. Penelitian lain yang dilakukan Hidayat & Nugraheni (2021) di UIN Sunan Kalijaga memperoleh hasil 100% responden mengaku melakukan *phubbing* karena sangat bergantung pada *smartphone* disetiap aktivitas dan sebanyak 92% responden mengaku sakit hati karena diabaikan dan cenderung dianggap sepele oleh *phubber*.

Ada beberapa faktor yang memengaruhi *phubbing*, salah satunya adalah *smarthphone addiction* (Karadağ dkk., 2015; Saloom & Veriantari, 2022). Menurut (Youarti & Hidayah, 2018) salah satu klasifikasi *phubber* adalah mereka yang banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* daripada untuk berinteraksi secara nyata. *Smarthphone addiction* ditunjukkan dengan 3 karakteristik, karakteristik pertama yaitu intoleransi, yang diartikan sebagai individu yang selalu berusaha mengendalikan kecanduan *smartphonanya* tapi selalu gagal. Karakteristik kedua yaitu gangguan dalam kehidupan sehari-hari, seperti gangguan konsentrasi saat dikelas ataupun bekerja, gangguan tidur, sakit bagian leher, hingga kesulitan tidur. Karakteristik ketiga yaitu penarikan diri, yaitu kondisi tidak bisa lepas

dari *smartphone* hingga memilih untuk tidak terlibat dalam interaksi sosial (Kwon et al., 2013; Pemayun & Suralaga, 2020).

Penelitian terkait *smarthphone addiction* dan *phubbing* telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa variabel yang dominan memengaruhi *phubbing* adalah kecanduan *smartphone* (Fauzan, 2018). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Taufik dkk (2020) di SMAN 34 Jakarta Selatan terdapat korelasi antara adiksi *smartphone* terhadap perilaku *phubbing*. Hubungan tersebut bersifat positif yang artinya semakin tinggi adiksi *smartphone* maka akan semakin tinggi *phubbing* yang dilakukan.

Selanjutnya penelitian Chandra dkk (2022) menunjukkan adanya korelasi positif antara kecanduan *smartphone* dengan *phubbing* pada siswa. Penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat menimbulkan *addiction* yang memicu perilaku *phubbing*. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian lain menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* mempengaruhi perilaku *phubbing* sebesar 45,1% (Syifa, 2020). penelitian lain yang dilakukan menemui hasil intensitas penggunaan gawai terhadap perilaku *phubbing* sebesar 47,61% yang mana dalam hal ini korelasinya termasuk kategori kuat. Mahasiswa dengan durasi penggunaan *smartphone* lebih lama cenderung menjadi individu yang pasif, seperti memiliki sifat individualisme, tertutup, kurang *care* terhadap lingkungan sekitar, dan menjadi antisosial (Anami dkk., 2021).

Selain *smartphone addiction*, *fear of missing out* (FOMO) juga dapat menjadi faktor munculnya *phubbing* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). *Fear of missing out* didefinisikan sebagai keadaan dimana seseorang memiliki rasa untuk ingin tetap terhubung dengan orang lain dan perasaan tidak nyaman gelisah ketika melihat orang lain mengalami apa yang tidak dialaminya (Przybylski dkk., 2013; Rojas dkk., 2022). Individu dengan FOMO tinggi akan selalu melihat *smartphonenya* untuk terhubung pada sosial media dan memastikan dirinya tidak ketinggalan informasi apapun. Sedangkan individu dengan FOMO rendah dapat mengendalikan rasa ingin tahu mengenai aktivitas teman-temannya dan tidak akan merasa cemas atau gelisah jika mendapati teman-temannya mengalami hal yang tidak dialaminya (Hura dkk., 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Balta dkk (2020) terlihat *fear of missing out* berkorelasi erat dengan *phubbing*. *Fear of missing out* terkait baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap perilaku *phubbing*. Selain penelitian Balta, Penelitian yang dilakukan Al-Saggaf dan O'Donnel (2019) mendapati bahwa FOMO termasuk salah satu faktor kuat yang memengaruhi *phubbing*. Semakin tinggi FOMO, maka semakin tinggi pula perilaku *phubbing* (Yeslam & Sarah, 2019). Akan tetapi penelitian Chi dkk (2022) menunjukkan *fear of missing out* berkorelasi lemah terhadap *phubbing*, hal ini dikarenakan adanya variabel *social media addiction* sebagai variabel pembentuk pada penelitian tersebut.

Kajian mengenai *phubbing* pada mahasiswa menjadi topik yang menarik untuk diteliti. Penelitian yang dilakukan sebelumnya menyatakan *phubbing* memiliki dampak pada kesehatan mental (Jihan & Rusli, 2019). Perilaku *phubbing* dapat mengakibatkan terjadinya pengucilan sosial yang dialami oleh pelaku *phubbing* (*phubber*) (Roberts & David, 2016). Selain itu, baik untuk keperluan mencari informasi ataupun berkomunikasi dengan orang lain, individu saat ini tidak bisa lepas dari genggaman *smartphone* (Youarti & Hidayah, 2018). Jika hal ini terjadi terus menerus, maka perkembangan sosial individu dapat terhambat dan berpeluang menjadi apatis atau mengalami gangguan jiwa. Individu yang melakukan *phubbing* memiliki perilaku yang membuat hidupnya tidak efektif atau potensinya tidak dapat berkembang secara optimal, terutama dalam hal komunikasi dan bersosialisasi (Afdal dkk., 2019). Beberapa penelitian terdahulu melihat *smartphone addiction* dan *fear of missing out* secara terpisah atau pada subjek lain bukan pada mahasiswa. Sedangkan pada penelitian ini melihat peran dari tiga variabel secara bersamaan pada subjek mahasiswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh *smartphone addiction* terhadap *phubbing* pada mahasiswa ?
2. Apakah terdapat pengaruh *fear of missing out* (*FOMO*) terhadap *phubbing* pada mahasiswa ?

3. Apakah ada pengaruh *smartphone addiction* dan *fear of missing out (FOMO)* terhadap *phubbing* pada mahasiswa ?

### C. Keaslian Penelitian

Terdapat beberapa penelitian yang melihat pengaruh *smartphone addiction* dan *phubbing*. Penelitian yang dilakukan Ratnasari & Oktaviani, (2020) terdapat korelasi positif antara adiksi *smartphone* dan *social media* dengan perilaku *phubbing*. Semakin tinggi adiksi *smartphone* dan *social media*, semakin tinggi pula perilaku *phubbing*. Penelitian Munatirah & Anisah (2018) menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan *phubbing*. Penelitian berikutnya dilakukan Isrofin & Munawaroh (2021) menemui hasil kecanduan *smartphone* berperan membentuk perilaku *phubbing* sebesar 47%, sedangkan faktor lain yang memengaruhi *phubbing* berupa *fear of missing out (FOMO)*, *self-regulation*, *cyberloafing*, dan kecanduan media sosial.

Sejalan dengan itu penelitian Latifa dkk (2019) terdapat hubungan signifikan antara *smartphone addiction* dengan *phubbing* pada 246 mahasiswa pengguna *smartphone* dalam sehari-hari. Hal ini dikarenakan seseorang yang sudah kecanduan *smartphone* cenderung melakukan *phubbing* yang menunjukkan rasa tidak menghormati lawan bicaranya, mengabaikannya, dan lebih nyaman dengan lingkungan virtual daripada *real life*. Penelitian Pemayun & Suralaga (2020) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel kecanduan *smartphone*, *fear of missing out (FOMO)*, demografi, dan konformitas terhadap *phubbing*



sebesar 39,1%. Diantara variabel tersebut, yang paling berpengaruh terhadap *phubbing* adalah *smartphone addiction*.

Selain variabel *smartphone addiction*, beberapa peneliti telah membuktikan bahwa *fear of missing out* juga merupakan variabel yang mempengaruhi tinggi rendahnya *phubbing*. Penelitian (Sandjaja & Syahputra, 2019) yang dilakukan pada 1534 siswa menunjukkan adanya kontribusi FOMO sebesar 35,2% terhadap perilaku *phubbing* pada siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan di Pakistan dengan 400 partisipan kalangan milenial menemui hasil adanya korelasi positif antara variabel FOMO dengan variabel *phubbing*. Temuan lain dari penelitian ini berupa *fear of missing out* tidak berbeda dalam hal gender (Yaseen dkk., 2021).

Selain itu, penelitian van Rooij dkk (2018) menyatakan FOMO adalah prediktor yang lebih kuat dari penggunaan media sosial, yang memprediksi perilaku *phubbing* baik secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian Chi dkk (2022) FOMO berkorelasi positif signifikan dengan *phubbing*, yang artinya semakin meningkatnya FOMO semakin meningkat pula perilaku *phubbing*. Sejalan dengan penelitian Chi dkk, Penelitian yang dilakukan oleh Hura dkk (2021) juga menemui adanya pengaruh positif signifikan FOMO terhadap perilaku *phubbing* pada remaja sebesar 5,6%. FOMO mendorong keinginan individu supaya tetap terhubung dengan orang lain untuk memastikan dirinya tidak tertinggal mengikuti *trend*, informasi, maupun pengalaman yang pada kenyataannya justru menimbulkan efek seperti kelelahan secara mental dan frustrasi.



Saat ini penggunaan media digital seperti *smartphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga membuka peluang dalam segala bidang kehidupan, seperti sosial, ekonomi, bisnis, dan pendidikan. Pada bidang ekonomi para pedagang dan konsumen bisa menjangkau barang yang diinginkan ke pasar yang lebih luas. Sedangkan pada bidang pendidikan para pelajar ataupun mahasiswa dapat mengakses materi pelajaran yang diinginkan melalui *smartphone* (Muhid, 2022). Selain dampak positif, kemajuan teknologi terutama *smartphone* tentu membawa dampak negatif pula salah satunya yaitu munculnya fenomena *phubbing*. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah jika pada penelitian terdahulu melihat *smartphone addiction* dan *fear of missing out* secara terpisah atau pada subjek lain bukan pada mahasiswa sedangkan pada penelitian ini melihat peran dari tiga variabel secara bersamaan pada subjek mahasiswa.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan berdasarkan berdasarkan rumusan masalah yang telah terbentuk diatas adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh *smartphone addiction* terhadap *phubbing* pada mahasiswa
2. Untuk mengetahui pengaruh *fear of missing out (FOMO)* terhadap *phubbing* pada mahasiswa
3. Untuk mengetahui pengaruh *smartphone addiction* dan *fear of missing out (FOMO)* terhadap *phubbing* pada mahasiswa

## **E. Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan signifikansi teoritis dan praktis, sebagai berikut :

### 1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian dari ilmu psikologi serta memperkaya informasi dan pengetahuan terutama pada bidang psikologi sosial.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi mahasiswa

Bagi mahasiswa supaya dapat memberikan gambaran bagaimana pengaruh *smarthphone addiction* dan *fear of missing out* terhadap *phubbing*.

#### b. Bagi penelitian selanjutnya

Bagi penelitian lebih lanjut dapat memberikan masukan bagi peneliti yang akan meneliti tentang pengaruh *smartphone addiction* dan *fear of missing out* terhadap *phubbing*.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Penulisan skripsi ini disusun sebagai bentuk upaya dalam menyelesaikan tugas akhir dalam menempuh pendidikan strata 1 di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dasar pembuatan laporan tugas akhir berpacuan pada buku panduan skripsi. Laporan tugas akhir ini memuat lima pembahasan dengan rincian isi pembahasan sebagai berikut:

BAB pertama penulis melakukan penjabaran mengenai masalah utama pada penelitian yang selanjutnya terdapat pertanyaan masalah penelitian, dan didasari dengan keaslian penelitian serta menentukan tujuan dan manfaat dilakukannya sebuah penelitian hingga diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Bagian BAB dua akan membahas mengenai teori-teori yang digunakan oleh peneliti yang diantaranya mengenai kematangan karir, kecerdasan emosional, dan dukungan teman sebaya dan akan dikaji dalam kajian penelitian. Selain itu peneliti juga menghubungkan semua variabel yang dipilih hingga menyusun kerangka teoritik dan hipotesis penelitian.

Pada BAB tiga terdapat penjelasan mengenai penggunaan metode penelitian dalam pengelolaan penelitian. Selain itu isi BAB tiga ini juga membahas mengenai identifikasi variabel, definisi konseptual, definisi operasional, populasi, teknik sampling, sampel, lokasi, serta waktu yang dibutuhkan selama penelitian, instrumen yang dipilih peneliti dengan melampirkan blueprint serta uji validitas dan reliabilitas yang kemudian ditutup dengan pembahasan analisis data yang dipergunakan untuk mengelola penelitian.

Isi dari BAB empat ini akan menuliskan mengenai hasil penelitian beserta pembahasan. Pada BAB empat ini memiliki penjelasan yang rinci mengenai penelitian yang dilakukan sehingga terdapat topik pembahasan yang menjabarkan mengenai proses penelitian yang dilakukan dan penjelasan secara deskripsi hasil dari penelitian. Pembahasan berikutnya

berupa pelaksanaan uji hipotesis berdasarkan data yang telah didapatkan dilapangan dan ditutup dengan pembahasan beserta dengan hasil temuan tambahan yang diperoleh peneliti selama penelitian.

BAB lima atau bagian akhir dari penulisan penelitian ini memuat tentang kesimpulan yang didapatkan berdasarkan permasalahan yang telah dibahas pada BAB sebelumnya melalui analisis data serta menghubungkan dengan penelitian terdahulu dan ditutup dengan saran penelitian yang ditunjukkan pada beberapa pihak yang berperan dalam menelitian.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. *Phubbing*

##### 1. Pengertian *phubbing*

*Phubbing* adalah perilaku mengabaikan orang lain dan memilih fokus pada *smartphone* saat berkomunikasi (Chotpitayasunondh, V. Douglas, 2016; Isrofin & Munawaroh, 2021). *Phubbing* terdiri dari dua kata yang digabungkan yaitu *phone* yang berarti telepon dan *snubbing* yang berarti menghina. *Phubbing* digambarkan dengan seseorang yang asyik dengan ponselnya ketika sedang melakukan percakapan dan menghindari komunikasi dengan orang lain (Karadağ dkk., 2015; Silmi & Novita, 2022). Menurut Youarti & Hidayah (2018) *phubbing* merupakan perilaku mengabaikan pihak lain, dimana secara fisik bersama tetapi tidak berinteraksi karena fokus mereka tertuju pada *smartphone*. *Phubbing* dianggap sebagai perilaku menghina yang dilakukan individu kepada orang lain dengan terus-menerus melihat telepon genggamnya dan tidak memerhatikan lawan bicara (Ugur & Koc, 2015; Saloom & Veriantari, 2022). T'ng dkk (2018) menilai *phubbing* sebagai perilaku tercela yang dapat merusak kedekatan, komunikasi dan interaksi sosial.

##### 2. Aspek-aspek *phubbing*

Terdapat empat aspek yang memengaruhi *phubbing* yaitu *nomophobia*, *interpersonal conflict*, *self-isolation*, dan *problem acknowledgement* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

- a. *Nomophobia*, merupakan sindrom ketakutan jika tidak memiliki akses menggunakan *smartphone*.
- b. *Interpersonal conflict*, yaitu berupa masalah yang terjadi pada diri sendiri yang berdampak pada orang lain akibat dari adiksi terhadap *smartphone*.
- c. *Self-isolation*, kondisi dimana individu menarik diri dari pergaulan, dan perhatiannya terfokuskan pada *smartphone*.
- d. *Problem acknowledgment*, kondisi ketika individu sadar dan merasa memiliki masalah berkaitan dengan *phubbing*, seperti kurang memerhatikan lingkungan sekitar dan interaksi sosial, durasi menggunakan *smartphone* yang terlalu lama, dan tetap melakukan *phubbing* meskipun tahu orang lain tidak menyukainya.

### 3. Faktor yang memengaruhi *phubbing*

Menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2016) faktor yang memengaruhi *phubbing* terdiri dari :

#### a. *Smartphone addiction*

Dikaitkan dengan masalah hubungan interpersonal seperti penurunan *intimate relationship*, penurunan kepercayaan, hambatan untuk aktivitas sosial, dan ketidaknyamanan dalam berhubungan.

#### b. *Fear of missing out*

Perasaan gelisah yang dirasakan individu jika melihat orang lain memiliki pengalaman yang tidak dialaminya. Individu akan terus

mengecek *smartphone* untuk memastikan dirinya tidak tertinggal dari orang lain.

c. Kontrol diri

Kontrol diri ini berkaitan dengan perilaku kecanduan dalam menggunakan *smartphone*. Individu yang mengalami kesulitan dalam mengendalikan dirinya supaya tidak terus menerus menggunakan *smartphone* akan menimbulkan perilaku *phubbing* (Hafizah dkk., 2021).

#### 4. Karakteristik perilaku *phubbing*

*Phubbing* dapat diidentifikasi melalui 2 karakteristik yaitu penarikan kontak mata dan emosi yang dapat membatasi hubungan interpersonal (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018) :

a. Menghindari kontak mata

Menghindari kontak mata merujuk pada gejala sikap apatis dan menimbulkan keterasingan sosial. Hal ini dapat menyebabkan dampak negatif pada kebutuhan, suasana hati, dan kebutuhan lain yang tidak terpenuhi karena diasingkan dari lingkungan sosial sebagai akibat dari perilaku *phubbing*.

b. Emosi yang membatasi hubungan interpersonal

Emosi negatif akan menghambat terciptanya hubungan yang erat dan kepuasan hubungan. Emosi negatif seperti marah akan mengakibatkan efek buruk seperti hubungan yang tidak baik dan konflik interpersonal.



## **B. *Smartphone Addiction***

### **1. Pengertian *smartphone addiction***

*Smartphone addiction* adalah perilaku terikat atau kecanduan menggunakan *smartphone* yang menimbulkan masalah sosial seperti menarik diri dari lingkungan sosial dan mengalami hambatan dalam melakukan aktivitas sehari-hari karena tidak mampu mengendalikan diri dari keinginan untuk terus menggunakan *smartphone* (Kwon dkk., 2013; Taufik dkk., 2020). Pengguna *smartphone* yang mengalami kecanduan akan sulit mengendalikan diri dan membawa dampak negatif dalam interaksinya dengan orang lain (Gokçearsan dkk., 2016; Pelayun & Suralaga, 2020). Individu yang kecanduan *smartphone* biasanya tidak peduli dengan kesehatan. Akibatnya individu akan mengalami kondisi fisik yang menurun seperti tubuh lemah, migrain, sakit punggung, tidak menjaga kebersihan, makan tidak teratur, dan gangguan tidur yang dapat memengaruhi gangguan pencernaan, hormon, jantung, dan fungsi imun (Chiu, 2014; Adlina, 2021). Menurut Cho & Lee (2015) *smartphone addiction* digambarkan dengan individu yang gagal mengurangi waktu menggunakan *smartphone* dan merasa lebih bahagia ketika berinteraksi dengan *smartphone* daripada bersama keluarga atau temannya.

## 2. Dimensi *smartphone addiction*

Ada 3 dimensi *smartphone addiction* menurut Kwon dkk (2013) yaitu:

### a. Gangguan kehidupan sehari-hari

Gangguan kehidupan sehari-hari memiliki 3 komponen, antara lain tidak mampu menyelesaikan tugas atau pekerjaan, sulit berkonsentrasi saat belajar maupun bekerja, dan mengalami gangguan fisik saat menggunakan *smartphone* secara terus menerus seperti penglihatan kabur, mengalami sakit kepala, sakit pada bagian leher dan pergelangan tangan, hingga sulit tidur.

### b. Penarikan diri

Kontrol diri terdiri dari dua komponen antara lain tidak bisa mengontrol diri supaya tidak terus menerus menggunakan *smartphone* dan perasaan tidak tenang ketika jauh dari *smartphone*. Hal ini digambarkan dengan individu menjadi mudah marah, gelisah, selalu memegang *smartphone*, tidak bisa jauh dari *smartphone*, dan marah ketika ada orang lain yang menggangukannya saat bermain *smartphone*.

### c. Toleransi

Toleransi digambarkan dengan individu yang berusaha mengurangi durasi menggunakan *smartphone* akan tetapi selalu gagal dalam merealisasikannya (Adlina, 2021).

### 3. Karakteristik *Smartphone Addiction*

Menurut Kwon dkk (2013) terdapat beberapa indikator yang dapat menjelaskan mengenai perilaku *smartphone addiction* pada individu, yaitu:

a. *Daily-Life Disturbance*

meliputi ketidakmampuan individu untuk fokus, mengalami kesulitan melihat dengan jelas, merasakan nyeri di bagian belakang leher, pergelangan tangan, hingga masalah tidur.

b. *Positive anticipation*

Memiliki perasaan sangat bersemangat ketika menggunakan *smartphone* dan merasa hampa bila tidak dapat menggunakan *smartphone*.

c. *Withdrawal*

Penarikan diri berkaitan dengan perasaan frustrasi, khawatir, selalu menggenggam *smartphone*, terus mengingatnya meski tidak digunakan, tidak henti-hentinya menggunakan *smartphone*, dan marah ketika diganggu saat menggunakan *smartphone*.

d. *Cyberspace-oriented relationship*

Yaitu hubungan yang berorientasi pada dunia maya. Individu akan merasa bahwa hubungan dengan orang lain di dunia maya menggunakan *smartphone* menjadi jauh lebih dekat dibandingkan hubungan secara nyata.

e. *Overuse*

Menurut Kwon dkk (2013) Penggunaan *smartphone* normalnya 4 jam dalam sehari. Sedangkan *overuse* yaitu keadaan individu yang tidak bisa mengontrol durasi penggunaan *smartphone*, selalu ingin menggunakan kembali *smartphone* bahkan ketika baru saja berhenti menggunakannya, lebih senang mencari informasi melalui *smartphone* dibandingkan meminta bantuan pada orang lain, dan selalu menyiapkan *powerbank* ketika bepergian supaya *smartphon*enya dapat terus menyala.

f. *Tolerance*

Menggunakan *smartphone* sesuai dengan keinginannya dan tidak peduli meskipun pada kenyatannya penggunaan *smartphone* yang berlebihan ini menimbulkan masalah pada diri sendiri maupun orang lain (Mawarpury dkk., 2020).

C. *Fear of Missing Out*

1. **Pengertian *fear of missing out***

*Fear of missing out* adalah kondisi dimana seseorang memiliki rasa untuk ingin tetap terhubung dengan orang lain dan perasaan tidak nyaman gelisah ketika melihat orang lain mengalami apa yang tidak dialaminya (Przybylski dkk., 2013; Rojas dkk., 2022). FOMO menurut Abel dkk (2016) adalah rasa takut ketinggalan yang menjadikan individu ambisius untuk terus memeriksa *smartphone* dan mengecek akun media sosialnya. Individu yang memiliki rasa takut ketinggalan

yang kuat akan terus merasa cemas dan gelisah mengetahui bahwa orang lain berpartisipasi dalam aktivitas tersebut dengan cara yang lebih menyenangkan daripada dirinya (Hura dkk., 2021). FOMO adalah ketakutan individu akan kehilangan lingkungan yang tidak dapat mereka ikuti dan perasaan bahwa orang lain bersenang-senang di lingkungan tersebut (Gokler et al., 2016; Akat dkk., 2022). *Fear of missing out* digambarkan dengan individu yang ingin selalu mengikuti *trend* dan ketika hal tersebut tidak terlaksana maka akan muncul berbagai reaksi yang negatif seperti rasa cemas, takut, khawatir, tertekan, dan lain sebagainya (Fang dkk., 2020).

## 2. Aspek-aspek *fear of missing out*

Terdapat dua aspek yang memengaruhi *fear of missing out* menurut Przybylski dkk (2013) yaitu :

- a. Tidak terpenuhinya kebutuhan psikologis terhadap diri sendiri

Hal ini ditandai dengan rela menghabiskan banyak waktu untuk memantau informasi terbaru di sosial media dan selalu mengupdate kegiatan terbaru untuk mendapatkan pengakuan dari orang lain.

- b. Tidak terpenuhinya kebutuhan akan *relatednes*

Ditandai dengan rasa cemas yang luar biasa jika tidak terlibat dalam kegiatan yang sedang dilakukan orang lain (Butt & Arshad, 2021).

#### **D. Hubungan *Smartphone Addiction*, *Fear of Missing Out*, dengan *Phubbing***

*Phubbing* merupakan perilaku mengabaikan pihak lain. Mereka secara fisik bersama, tetapi karena masing-masing sibuk dengan *smartphone* yang menyebabkan interaksi sosial terganggu (Safitri dkk., 2021). Fenomena *phubbing* tidak muncul begitu saja. Penggunaan *smartphone* yang terus-menerus menciptakan kebiasaan yang tidak disengaja yang dapat mengakibatkan *phubbing* (Youarti & Hidayah, 2018). Pengalihan kontak mata dari orang yang seharusnya menatap ke arah lawan bicara tetapi malah dialihkan ke *smartphone* dan selanjutnya dapat dipandang sebagai *silent treatment* atau penolakan sosial merupakan salah satu ciri *phubbing* yang juga dapat merusak interaksi sosial. Ketika individu merasa bahwa banyak orang lain melakukan *phubbing*, individu akan menganggap bahwa hal tersebut sebagai sesuatu yang wajar (Aditia, 2021).

Salah satu anteseden perilaku *phubbing* yaitu kecanduan *smartphone* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Mahasiswa dengan durasi penggunaan *smartphone* lebih lama cenderung menjadi individu yang pasif, seperti memiliki sifat individualisme, tertutup, kurang *care* terhadap lingkungan sekitar, dan menjadi antisosial (Anami dkk., 2021).

Meningkatnya kecanggihan *smartphone* mendorong pada durasi penggunaan *smartphone* yang meningkat yang menyebabkan perilaku *phubbing* yang juga semakin tinggi (Taufik dkk., 2020). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Chandra dkk (2022) menunjukkan adanya

korelasi positif antara kecanduan *smartphone* dengan *phubbing* pada siswa. Penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat menimbulkan *addiction* yang memicu perilaku *phubbing*. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Taufik dkk (2020) di SMAN 34 Jakarta Selatan terdapat korelasi antara adiksi *smartphone* terhadap perilaku *phubbing*.

Selain *smartphone addiction*, anteseden lain yang memengaruhi *phubbing* adalah *fear of missing out* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). FOMO digambarkan sebagai orang yang memiliki emosi negatif setelah melihat postingan bahagia orang lain di media sosial (Przybylski dkk., 2013). Individu dengan FOMO tingkat tinggi secara naluriah ingin menghabiskan lebih banyak waktu di akun media sosial dan *smartphone* mereka (Duan dkk., 2020). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa FOMO adalah salah satu proses penting yang mengarah pada perilaku *phubbing*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Balta dkk (2020) terlihat FOMO berkorelasi erat dengan *phubbing*. FOMO terkait baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap perilaku *phubbing*. Selain penelitian Balta, Penelitian yang dilakukan Al-Saggaf dan O'Donnel (2019) mendapati bahwa FOMO termasuk salah satu faktor kuat yang memengaruhi *phubbing*.

#### **E. Kerangka Teoritik**

Teknologi yang telah menjadi bagian erat dari kehidupan mulai menggantikan sebagian komunikasi tatap muka. Penggunaan teknologi yang berlebihan mengakibatkan penurunan jumlah dan kualitas komunikasi



tatap muka (Drago, 2015; Isrofin & Munawaroh, 2021). Penggunaan smartphone yang berlebihan saat berkomunikasi dengan orang lain sangat familiar dengan istilah *phubbing*. Studi pendahuluan yang dilakukan oleh Latifa dkk (2019). Menemui hasil 85,1% subjek telah melakukan perilaku *phubbing* secara sadar dengan target *phubbing* tertinggi 88,1% yaitu pada teman, mahasiswa termasuk bagian didalamnya.

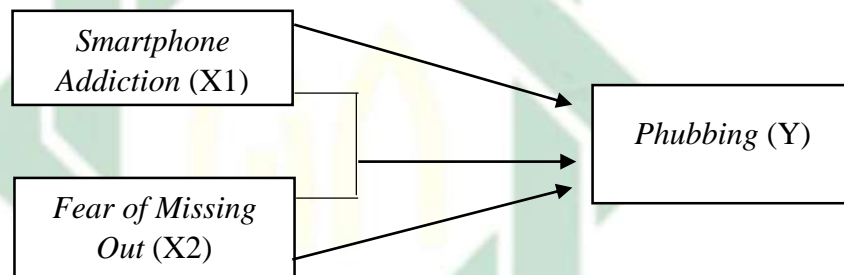
*Phubbing* yang dialami mahasiswa dipengaruhi oleh beberapa variabel. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa variabel yang paling memengaruhi *phubbing* adalah kecanduan *smartphone* (Fauzan, 2018). Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian lain menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* mempengaruhi perilaku *phubbing* sebesar 45,1% (Syifa, 2020). Penelitian lain yang dilakukan Pemayun & Suralaga (2020) pada 301 responden menyatakan adanya korelasi positif signifikan antara adiksi *smartphone* dengan *phubbing*. Menurutnya seseorang yang kecanduan *smartphone* cenderung menjadi *phubber* dengan menunjukkan perilaku tidak menghormati lawan bicara, mengabaikannya, dan lebih mementingkan lingkungan virtual daripada *real life*.

Selanjutnya Sandjaja & Syahputra (2019) dalam penelitiannya membuktikan bahwa FOMO juga memiliki pengaruh pada perilaku *phubbing* sebesar 35,2%. Hal ini dikarenakan seseorang dengan FOMO yang tinggi akan merasa tenang jika mengakses *smartphone* terus menerus untuk memastikan dirinya tidak ketinggalan *trend* atau pengalaman yang

dialami oleh orang lain. Selain itu, Individu dengan tingkat FOMO tinggi fokus pada komunikasi di media sosial daripada komunikasi tatap muka (Wang, 2021). Oleh karena itu, diperkirakan bahwa individu dengan tingkat FOMO yang tinggi juga memiliki tingkat *phubbing* yang tinggi.

Bagan kerangka teoritik dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut :

**Gambar 2.1 Kerangka Teoritik**



Gambar 2.1 diatas menjelaskan bahwa *smartphone addiction* memiliki pengaruh dengan *phubbing* pada mahasiswa. Apabila *smartphone addiction* mahasiswa tinggi maka *phubbing* yang dilakukan mahasiswa juga akan tinggi. Begitu juga dengan *fear of missing out*, tinggi rendahnya tingkat *fear of missing out* yang dimiliki mahasiswa akan memengaruhi *phubbing* yang dilakukan mahasiswa. Kemudian, gabungan *smartphone addiction* dan *fear of missing out* yang tinggi akan berpengaruh pada tingginya *phubbing* yang dilakukan oleh mahasiswa.

## F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini antara lain :

1. Terdapat pengaruh *smartphone addiction* terhadap *phubbing* pada mahasiswa.
2. Terdapat pengaruh *fear of missing out* terhadap *phubbing* pada mahasiswa.
3. Terdapat pengaruh *smartphone addiction* dan *fear of missing out* terhadap *phubbing* pada mahasiswa



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif. Pada pendekatan ini teori-teori tertentu akan diuji supaya didapatkan hasil apakah satu atau lebih variabel memiliki korelasi dengan variabel lainya. Penelitian kuantitatif identik dengan analisa statistika yang bersifat numerik untuk menjawab hipotesis-hipotesis yang ada. Untuk memperoleh hasil keterkaitan antar variabel yang diteliti, dalam penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional dengan menerapkan teknik dan metode yang khusus guna untuk memperoleh bukti (Nueman, 2014). Pada penelitian ini, penulis meneliti tentang Pengaruh *Smartphone Addiction* dan *Fear of Missing Out (FOMO)* Terhadap *Phubbing* pada Mahasiswa di UIN Sunan Ampel Surabaya

#### **B. Identifikasi Variabel**

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel, dua variabel independen (X1 dan X2) dan satu variabel dependen (Y) :

1. Variabel independen (X1) : *Smartphone addiction*
2. Variabel independen (X2) : *Fear of Missing Out*
3. Variabel dependen (Y) : *Phubbing*

### C. Definisi Konseptual

#### 1. *Phubbing*

*Phubbing* adalah perilaku mengabaikan orang lain dan memilih fokus pada *smartphone* saat berkomunikasi (Chotpitayasunondh, V. Douglas, 2016; Isrofin & Munawaroh, 2021).

#### 2. *Smartphone Addiction*

*Smartphone addiction* adalah perilaku terikat atau kecanduan menggunakan *smartphone* yang menimbulkan masalah sosial seperti menarik diri dari lingkungan sosial dan mengalami hambatan dalam melakukan aktivitas sehari-hari karena tidak mampu mengendalikan diri dari keinginan untuk terus menggunakan *smartphone* (Kwon dkk., 2013; Taufik dkk., 2020)

#### 3. *Fear of Missing Out*

*Fear of missing out* adalah kondisi dimana seseorang memiliki rasa untuk ingin tetap terhubung dengan orang lain dan merasa gelisah ketika melihat orang lain mengalami apa yang tidak dialaminya (Przybylski dkk., 2013; Rojas dkk., 2022).

### D. Definisi Operasional

#### 1. *Phubbing*

*Phubbing* adalah perilaku seseorang yang menghindari interaksi sosial secara nyata dengan memilih memfokuskan perhatian pada *smartphone* sehingga mengabaikan lawan bicaranya.

## 2. *Smartphone Addiction*

*Smartphone addiction* adalah perilaku individu yang tidak bisa lepas dari penggunaan *smartphone*, merasa hampa jika tidak menggunakan *smartphone*, dan terus menggunakan *smartphone* meskipun sadar penggunaan *smartphone* berlebihan ini menimbulkan masalah pada diri sendiri dan orang lain.

## 3. *Fear of Missing Out*

*Fear of Missing Out* adalah perasaan takut ketinggalan yang menjadikan individu ingin terus terhubung dan merasa gelisah apabila mengetahui orang lain memiliki pengalaman yang tidak dialaminya sehingga menyebabkan individu terus menerus mengecek *smartphonennya*.

## **E. Populasi, Teknik Sampling, dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah yang akan digeneralisasi yang terdiri dari subjek/objek yang akan diteliti dengan menyesuaikan karakteristik penelitian kemudian dikaji sesuai dengan spesifikasinya untuk mendapatkan hasil penelitian (Sugiyono, 2016).

Populasi yang di ambil oleh penelitian online adalah seluruh mahasiswa aktif program Strata-1 di UINSA yang berjumlah 18.224 Mahasiswa. Adapun seluruh mahasiswa baru yang ada di UINSA tersebar ke dalam sembilan fakultas sebagaimana tabel berikut :

**Tabel 3.1 Jumlah mahasiswa aktif S1 UINSA berdasarkan fakultas**

No.	Fakultas	Jumlah Mahasiswa
1.	Fak. Adab dan Humaniora	1.714
2.	Fak. Dakwah dan Komunikasi	2.304
3.	Fak. Ekonomi dan Bisnis Islam	2.520
4.	Fak. Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	1.327
5.	Fak. Psikologi dan Kesehatan	688
6.	Fak. Sains dan teknologi	1.615
7.	Fak. Syariah dan Hukum	2.770
8.	Fak. Tarbiyah dan Keguruan	3.215
9.	Fak. Ushuluddin dan Filsafat	2.067
<b>Total</b>		<b>18.224</b>

## 2. Teknik Sampling

Pengambilan sampel dari populasi yang kemudian dijadikan subjek penelitian dinamakan teknik *sampling*. Teknik *sampling* yang digunakan termasuk dalam *non probability sampling* yaitu pengambilan sampel dari keseluruhan populasi dengan tidak memberikan kesempatan yang setara. Adapun salah satu teknik yang termasuk dalam *non probability sampling* adalah *accidental sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan siapa saja yang kebetulan bertemu dengan peneliti dan dapat dijadikan sampel apabila memenuhi kriteria subjek penelitian (Sugiyono, 2016).

Adapun kriteria subjek dalam penelitian ini :

- a. Mahasiswa aktif S1 UIN Sunan Ampel Surabaya
- b. Menggunakan Smartphone lebih dari 4 jam perhari
- c. Bersedia menjadi responden



### 3. Sampel

Sebagian dari populasi yang digunakan dalam riset disebut sampel (Sugiyono, 2016). Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Issac & Michael dengan tingkat kesalahan 5% :

$$S = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2 \cdot (N-1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

Dengan :

S = Sampel

$\lambda^2$  = Nilai chi square untuk tingkat kesalahan 5% adalah sebesar 3,841

N = Populasi

P = Peluang benar (0,5)

Q = Peluang salah (0,5)

$d^2$  = Derajat kebebasan (5%)

Rincian perhitungan penentuan jumlah sampel adalah sebagai berikut :

$$S = \frac{3,841 \times 18.224 \times 0,5 \times 0,5}{0,05^2 \times (18.224-1) + 3,841 \times 0,5 \times 0,5}$$
$$S = \frac{3,841 \times 18.224 \times 0,5 \times 0,5}{(0,0025 \times 18.223) + 3,842 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$S = \frac{17.499,596}{46,51775}$$

$$S = 376,192$$

$$S = 378$$

Setelah dilakukan perhitungan sampel diatas maka didapatkan minimal sampel yang dibutuhkan peneliti sebanyak 378 responden.

## F. Instrumen Penelitian

### 1. Instrumen pengukuran *Phubbing*

#### a. Definisi operasional *phubbing*

*Phubbing* adalah perilaku seseorang yang menghindari interaksi sosial secara nyata dengan memilih memfokuskan perhatian pada *smartphone* sehingga mengabaikan lawan bicaranya.

#### b. Alat ukur

Untuk mengukur *phubbing* mahasiswa penelitian ini mengadaptasi Generic Scale of *Phubbing* (GSP) Chotpitayasunondh & Douglas (2018) versi bahasa Indonesia oleh Isrofin (2020) dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,760 yang menunjukkan bahwa alat ukur ini dinyatakan reliabel. Adapun aspek yang digunakan berdasarkan teori Varoth Chotpitayasunondh & Douglas (2016) yang terdiri dari 15 aitem yang terbagi menjadi 13 item *favourable* dan 2 item *unfavorable*.

**Tabel 3.2 Blue Print Skala *Phubbing***

Aspek	<i>favourable</i>	<i>unfavourable</i>	Jumlah
Nomophobia	1,2,3,4	-	4
Interpersonal Conflict	5,6,8	7	4
Self-Isolation	9,11,12	10	4
Problem Acknowledge	13,14,15	-	3
<b>Total</b>	<b>15 item</b>		

Terdapat 4 pilihan jawaban untuk menjawab skala *phubbing* antara lain : (1)

Sangat tidak sesuai (2) Tidak sesuai (3) Sesuai (4) Sangat sesuai.

c. Uji validitas *phubbing*

Untuk mengetahui valid tidaknya suatu aitem maka dapat melihat nilai koefisien *Corrected Item-Total Correlation*. Item dikatakan valid apabila nilai *Corrected Item-Total Correlation*  $\geq 0,30$  (Muhid, 2019). Selain itu menurut Azwar (2019) suatu item dinyatakan valid apabila item tersebut memiliki nilai koefisien  $\geq 0,30$ . pengujian dilakukan dengan program SPSS. Berikut hasil uji validitas item skala *phubbing*:

**Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas *Phubbing***

<b>Item</b>	<b>Corrected Item Total Correlation</b>	<b>Keterangan</b>
Ph1	.348	VALID
Ph2	.436	VALID
Ph3	.405	VALID
Ph4	.418	VALID
Ph5	.449	VALID
Ph6	.433	VALID
Ph7	.451	VALID
Ph8	.437	VALID
Ph9	.389	VALID
Ph10	.492	VALID
Ph11	.525	VALID
Ph12	.464	VALID
Ph13	.397	VALID
Ph14	.396	VALID
Ph15	.411	VALID

Dari 15 aitem phubbing dapat diketahui pada tabel 3.3 bahwa semua aitem dinyatakan valid karena nilai koefisien *corrected item-total correlation* > 0,30.

d. Uji reliabilitas variabel *phubbing*

Pengujian reliabilitas pada skala *phubbing* berupaya untuk merujuk tingkat kestabilan tanggapan responden terhadap pernyataan pada struktur masalah yang berkaitan dengan dimensi variabel, yang tersusun dalam bentuk kuisioner. Jika nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,6 maka item akan dinyatakan reliabel (Azwar, 2019). Perolehan hasil uji reliabilitas item pada skala *phubbing* dapat dilihat dalam tabel berikut :

**Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas *Phubbing***

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.816	15

Hasil uji reliabilitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil cronbach's alpha variabel *phubbing* sebesar 0,816. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tersebut >0,6 sehingga dapat dikatakan bahwa alat ukur *phubbing* dinyatakan reliabel.

## **2. Instrumen pengukuran *Smartphone Addiction***

a. Definisi operasional *smartphone addiction*

*Smartphone addiction* adalah perilaku individu yang tidak bisa lepas dari penggunaan *smartphone*, merasa hampa jika tidak menggunakan *smartphone*, dan terus menggunakan *smartphone* meskipun sadar

penggunaan *smartphone* berlebihan ini menimbulkan masalah pada diri sendiri dan orang lain.

b. Alat ukur

*Smartphone addiction* diukur dengan skala milik Kwon dkk (2013) yang diberi nama *Smartphone Addiction Scale – Short Version (SAS-SV)* versi bahasa indonesia yang telah dimodifikasi oleh Kurniawan dkk (2016) dengan hasil *cronbach's alpha* variabel *smartphone addiction* sebesar 0,890 yang menunjukkan bahwa alat ukur ini dinyatakan reliabel. Adapun aspek yang digunakan berdasarkan teori Kwon dkk (2013) yang terdiri dari 18 aitem dan terbagi menjadi 14 item *favourable* dan 4 item *unfavourable*.

**Tabel 3.5 Blue Print Skala Smartphone Addiction**

Aspek	<i>favourable</i>	<i>unfavourable</i>	Jumlah
<i>Daily-life disturbance</i>	1,2,3	-	3
<i>withdrawal</i>	4,6,7,8,9,10	5,11	8
<i>Cyberspace-oriented</i>	12,13	14,15	4
<i>overuse</i>	16,17	-	2
<i>Tolerance</i>	18	-	1
<b>Total</b>	<b>18 item</b>		

Terdapat 4 pilihan jawaban untuk menjawab skala *smartphone addiction* yaitu : (1) Sangat tidak sesuai (2) Tidak sesuai (3) Sesuai (4) Sangat sesuai

c. Uji validitas *smartphone addiction*

Untuk mengetahui valid tidaknya suatu aitem maka dapat melihat nilai koefisien Corrected Item-Total Correlation. Item dikatakan valid

apabila nilai Corrected Item-Total Correlation  $\geq 0,30$  (Muhid, 2019). Selain itu, menurut Azwar (2019) suatu item dinyatakan valid apabila item tersebut memiliki nilai koefisien  $\geq 0,30$ . pengujian dilakukan dengan program SPSS. Berikut hasil uji validitas item skala *smartphone addiction*:

**Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas *Smartphone Addiction***

<b>Item</b>	<b>Corrected Item Total Correlation</b>	<b>Keterangan</b>
SA1	.695	VALID
SA2	.744	VALID
SA3	.622	VALID
SA4	.643	VALID
SA5	.575	VALID
SA6	.489	VALID
SA7	.488	VALID
SA8	.415	VALID
SA9	.615	VALID
SA10	.583	VALID
SA11	.524	VALID
SA12	.572	VALID
SA13	.526	VALID
SA14	.613	VALID
SA15	.285	TIDAK VALID
SA16	.723	VALID
SA17	.470	VALID
SA18	.553	VALID

Berdasarkan tabel 3.6 dapat diketahui bahwa dari keseluruhan item yang berjumlah 18 terdapat 1 item tidak valid dan 17 item valid.

d. Uji reliabilitas *smartphone addiction*

Uji reliabilitas pada skala *smartphone addiction* berupaya untuk merujuk tingkat kestabilan tanggapan responden terhadap pernyataan pada struktur masalah yang berkaitan dengan dimensi variabel, yang tersusun dalam bentuk kuisisioner. Suatu item akan dikatakan reliabel ketika nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,6 (Azwar, 2019). Perolehan hasil uji reliabilitas item pada skala *smartphone addiction* dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas *Smartphone Addiction***

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.904	18

Hasil uji reliabilitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai cronbach's alpha variabel *smartphone addiction* sebesar 0,904. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tersebut >0,6 sehingga dapat dikatakan bahwa alat ukur *smartphone addiction* dinyatakan reliabel.

**3. Instrumen pengukuran *Fear of Missing Out***

a. Definisi operasional *fear of missing out*

*Fear of Missing Out* adalah perasaan takut ketinggalan yang menjadikan individu ingin terus terhubung dan merasa gelisah apabila mengetahui orang lain memiliki pengalaman yang tidak dialaminya sehingga menyebabkan individu terus menerus mengecek *smartphonennya*.



b. Alat ukur

Untuk mengukur *fear of missing out* mahasiswa penelitian ini menggunakan Fear of Missing Out Scale (FOMOS) Przybylski dkk (2013) yang dialih bahasakan ke bahasa Indonesia pada penelitian Daravit (2021) dengan nilai validitas 0,75 untuk nilai terendah dan 1 untuk nilai validitas aitem tertinggi sedangkan nilai reliabilitasnya sebesar 0,858. Adapun aspek yang digunakan berdasarkan teori Przybylski dkk (2013) yang terdiri dari 10 item *favourable*.

**Tabel 3.8 Blue Print Skala Fear of Missing Out**

Aspek	<i>favourable</i>	<i>unfavourable</i>	Jumlah
Tidak terpenuhi kebutuhan psikologis diri sendiri	2,3,6,8,9,10	-	6
Tidak terpenuhinya kebutuhan akan <i>relatedness</i>	1,4,5,7	-	4
<b>Total</b>	<b>10 item</b>		

Terdapat 4 pilihan jawaban untuk menjawab skala fear of missing out yaitu:

(1) Sangat tidak sesuai (2) Tidak sesuai (3) Sesuai (4) Sangat Sesuai.

c. Uji validitas *fear of missing out*

Untuk mengetahui valid tidaknya suatu aitem maka dapat melihat nilai koefisien Corrected Item-Total Correlation. Item dikatakan valid apabila nilai Corrected Item-Total Correlation  $\geq 0,30$  (Muhid, 2019). Selain itu menurut Azwar (2019) suatu item dinyatakan valid apabila item tersebut

memiliki nilai koefisien  $\geq 0,30$ . pengujian dilakukan dengan program SPSS.

Berikut hasil uji validitas item skala *Fear of Missing Out* :

**Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas *Fear of Missing Out***

<b>Item</b>	<b>Corrected Item Total Correlation</b>	<b>Keterangan</b>
FM1	.576	VALID
FM2	.644	VALID
FM3	.403	VALID
FM4	.659	VALID
FM5	.745	VALID
FM6	.645	VALID
FM7	.507	VALID
FM8	.623	VALID
FM9	.701	VALID
FM10	.658	VALID

Hasil uji validitas item FOMO pada tabel 3.9 diketahui bahwa keseluruhan item yang berjumlah 10 dinyatakan valid karena nilai koefisien corrected item-total correlation  $> 0,30$ .

d. Uji reliabilitas *fear of missing out*

Uji reliabilitas pada skala *fear of missing out* berupaya untuk merujuk tingkat kestabilan tanggapan responden terhadap pernyataan pada struktur masalah yang berkaitan dengan dimensi variabel, yang tersusun dalam bentuk kuisisioner. Suatu item akan dikatakan reliabel ketika nilai Cronbach's Alpha  $> 0,6$  (Azwar, 2019). Perolehan hasil uji reliabilitas item pada skala FOMO dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas *Fear of Missing Out***

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.879	10

Berdasarkan tabel 3.10 hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa hasil cronbach's alpha variabel FOMO sebesar 0,879. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih besar dari 0,6 sehingga dapat dikatakan bahwa alat ukur *fear of missing out* dinyatakan reliabel.

#### **G. Analisis Data**

Proses pengolahan, penyajian, interpretasi dan analisis hasil data yang diperoleh oleh peneliti disebut analisis data. Analisis data dilakukan supaya data yang disajikan memiliki makna dan arti sehingga dapat dipahami oleh pembaca sebagai hasil penelitian. (Martono, 2010). Analisis data dapat dilakukan ketika semua pernyataan responden terkait skala penelitian yang diperlukan untuk penelitian ini telah dikumpulkan. Dalam penelitian kuantitatif, analisis statistik diperlukan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis.

Teknik analisis regresi berganda digunakan dalam penelitian kuantitatif ini karena peneliti ingin memahami hubungan dan pengaruh antar variabel. Sebelum melakukan analisis data, peneliti melakukan uji prasyarat untuk melihat apakah data yang diperoleh memenuhi kriteria analisis regresi untuk menguji hipotesis. Uji prasyarat tersebut terdiri dari :

## 1. Uji Normalitas

Untuk melihat kenormalan nilai residual yang berdistribusi maka dilakukan uji normalitas. Rumus Kolmogorov- Smirnov (K-S) dengan nilai patokan probabilitas ( $\text{sig}$ ) > 0.05, nilai tersebut menunjukkan bahwa data tersebar secara normal.

**Tabel 3.11 Uji Normalitas**

<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.030
	<i>Positive</i>	.029
	<i>Negative</i>	-.030
Kolmogorov-Smirnov Z		.582
Asymp. Sig. (2-tailed)		.887
a. Test distribution is Normal.		

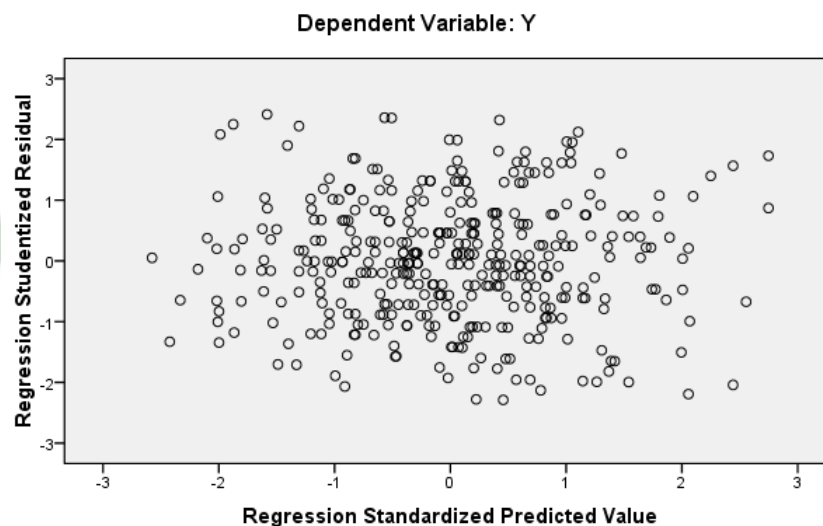
Hasil uji normalitas pada tabel 3.11 mendapati nilai signifikansi sebesar 0,887 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih besar dari 0,05 yang artinya data pada variabel tersebut berdistribusi normal.

## 2. Uji Heteroskedastisitas

Situasi yang menunjukkan tidak konstan varians disebut dengan heteroskedastisitas. Uji ini membantu untuk mengidentifikasi apakah ada variasi dalam varian residual pada model regresi linier sehingga layak untuk digunakan (Yusuf, 2017). Adapun uji heteroskedastisitas dilakukan dengan cara melihat grafik plots antara nilai produksi variabel terikat (ZPRED) dengan residualnya (SRESID). Ketika terjadi suatu pola yang jelas dari titik-

titik tersebut yang kemudian membentuk suatu gambaran yang tersusun/teratur, hal tersebut dapat dikatakan jika telah terjadi gejala heteroskedastisitas. Namun sebaliknya, apabila tidak terjadi suatu pola susunan titik-titik yang teratur, maka dikatakan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas (Nisfianoor, 2009).

**Gambar 3.12 Gambar Scatterplot Uji Heteroskedastisitas**



Berdasarkan gambar 3.12 diketahui pada model regresi hubungan *smartphone addiction* dan *fear of missing out* dengan *phubbing* terbebas dari gejala heteroskedastisitas, gambar diatas menunjukkan tidak adanya susunan pola titik-titik yang teratur.

### 3. Uji Multikolinearitas

Dilakukannya uji multikolinieritas dalam penelitian ini mempunyai tujuan untuk menguji apakah di dalam model regresi terdapat adanya korelasi antar variabel bebas. Adapun ketentuan nilai yakni ketika  $VIF < 10$

dan tolerance  $> 0,1$ . Uji multikolinieritas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *SPPS for windows* dengan hasil sabagai berikut :

**Tabel 3.13 Uji Multikolinieritas**

Variabel	Collinearity Statistics		Keterangan
	Tolerance	VIF	
Smartphone Addiction	.585	1.711	Tidak Terjadi gejala Multikolinieritas
Fear of Missing Out	.585	1.711	

Berdasarkan tabel 3.13 menunjukkan dua variabel independen memiliki nilai toleran  $0,585 > 0,100$  dan nilai VIF  $1,711 < 10,00$ . Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa variabel independen yaitu antara *smartphone addiction* dan FOMO tidak terjadi multikolinieritas. Setelah terpenuhinya beberapa uji prasyarat tersebut, maka untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel dapat dilanjutkan uji analisis regresi linier berganda.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

Tujuan dari penulisan kajian ilmiah ini yakni untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan *smartphone addiction* dan *fear of missing out* dengan *phubbing* pada subjek mahasiswa. Untuk memperoleh hasil penelitian yang baik, maka peneliti perlu mempersiapkan kelengkapan penelitian agar mengurangi atau mengantisipasi adanya kendala dalam proses penelitian. Adapun langkah yang perlu dipersiapkan sebelum dan ketika melakukan penelitian:

1. Peneliti mengidentifikasi permasalahan yang hendak diteliti, dengan membuat rumusan masalah serta tujuan penelitian terlebih dahulu. Selanjutnya peneliti menentukan metode yang tepat digunakan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif. Setelah itu peneliti menentukan tema penelitian, variabel, dan hipotesis. Kemudian peneliti melakukan literasi pada beberapa referensi baik buku hingga jurnal penelitian yang berguna untuk memudahkan memahami teori, mempelajari hipotesis serta untuk mendukung variabel yang diteliti.
2. Peneliti menentukan subjek dan membuat kriteria responden sesuai dengan kebutuhan penelitian supaya diperoleh hasil yang sesuai dengan harapan peneliti. Fokus pada penelitian ini adalah mahasiswa program strata 1 di UIN Sunan Ampel Surabaya.



3. Peneliti melakukan penyusunan alat ukur dengan melakukan adaptasi terhadap alat ukur yang sudah ada kemudian dilakukan *expert judgement* oleh ibu Ummu Umayyah, M.Psi.
4. Peneliti melakukan pengambilan data dengan terjun ke lapangan dan menyebarkan link melalui media *whats app* pada tanggal 29 Maret 2023 - 18 April 2023 dengan menyebarkan kuisioner secara langsung dan dengan menggunakan bantuan *google form*.

## B. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program Strata-1 di UIN Sunan Ampel Surabaya tahun 2023. Perhitungan sampel yakni menggunakan rumus *issac* dan *michael* (Sugiyono, 2017) sehingga didapatkan jumlah sampel penelitian yakni sebanyak 380 sampel. Adapun subjek penelitian tersebut dapat di kelompokkan menjadi beberapa kategori, antara lain :

### 1. Deskripsi subjek berdasarkan jenis kelamin

**Tabel 4.1 Pengelompokan Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-laki	144	38%
Perempuan	236	62%
<b>Total</b>	<b>380</b>	<b>100%</b>

Pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa terdapat 380 mahasiswa dengan persebaran mahasiswa laki-laki sebanyak 144 orang dengan jumlah persentase sebanyak 38%, sedangkan untuk mahasiswa perempuan berjumlah 236 orang dengan persentase sejumlah 62 %.

## 2. Deskripsi subjek berdasarkan usia

**Tabel 4.2 Pengelompokan Subjek Berdasarkan Usia**

<b>Usia</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
18	32	8,4%
19	219	57,6%
20	43	11,6%
21	27	7%
22	36	9,4%
23	15	4%
24	9	2%
<b>Total</b>	<b>380</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui terdapat responden berusia 18 tahun sebanyak 32 orang, dengan jumlah persentase sebanyak 8,4%, sebanyak 219 orang berusia 19 tahun, dengan jumlah presentase sebanyak 57,6%, sebanyak 43 orang berusia 20 tahun, dengan jumlah presentase sebanyak 11,6%, sebanyak 27 orang berusia 21 tahun, dengan jumlah presentase sebanyak 7%, sebanyak 36 orang berusia 22 tahun, dengan jumlah presentase sebanyak 9,4%. sebanyak 15 orang berusia 23 tahun, dengan jumlah presentase sebanyak 4%, dan sebanyak 9 orang berusia 24 tahun, dengan jumlah presentase sebanyak 2%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa presentase terbanyak yakni mahasiswa berusia 19 tahun dengan presentase 57,6%.

### 3. Deskripsi subjek berdasarkan fakultas

Berdasarkan fakultas subjek terbagi menjadi Sembilan fakultas yang dapat dijelaskan pada tabel berikut :

**Tabel 4.3 Pengelompokan Subjek Berdasarkan Fakultas**

<b>Fakultas</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Fak. Syariah dan Hukum	35	9,2%
Fak. Tarbiyah dan Keguruan	30	8%
Fak. Dakwah dan Komunikasi	60	16%
Fak. Ekonomi dan Bisnis Islam	32	8,4%
Fak. Ushuluddin dan Filsafat	12	3%
Fak. Adab dan Humaniora	44	11,6%
Fak. Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	50	13,1%
Fak. Psikologi dan Kesehatan	77	20,2%
Fak. Sains dan Teknologi	40	10,5%
<b>Total</b>	<b>380</b>	<b>100%</b>

Pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa terdapat 380 Mahasiswa S1 UINSA dengan persebaran yakni pada Fak. Syariah dan Hukum 35 orang dengan jumlah persentase sebanyak 9,2%, pada Fak. Tarbiyah dan Keguruan 30 orang dengan persentase sebanyak 8%, pada Fak. Dakwah dan Komunikasi 60 orang dengan persentase sebanyak 16%, pada Fak. Ekonomi dan Bisnis Islam 32 orang dengan persentase 8,4%, pada Fak. Ushuluddin dan Filsafat 12 orang dengan persentase sebanyak 3%, pada Fak. Adab dan Humaniora 44 orang dengan persentase 11,6%, pada Fak. Ilmu Sosial dan Ilmu Politik 50 orang dengan persentase sebanyak 13,2%, pada Fak. Psikologi dan Kesehatan 77 orang dengan persentase sebanyak 20,2%, dan pada Fak. Sains dan Teknologi 40 orang dengan persentase sebanyak 10,5%.

#### 4. Deskripsi subjek berdasarkan semester

**Tabel 4.4 Pengelompokan Subjek Berdasarkan Semester**

Semester	Frekuensi	Presentase
2	161	42,4%
4	99	26%
6	45	11,8%
8	65	17,1%
10	10	2,7%
<b>Total</b>	<b>380</b>	<b>100%</b>

Pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa terdapat 380 responden dengan persebaran semester 2 sebanyak 161 mahasiswa dengan jumlah persentase sebesar 42,4%, semester 4 sebanyak 99 mahasiswa dengan jumlah persentase sebesar 26%, semester 6 sebanyak 45 mahasiswa dengan jumlah persentase sebesar 11,8%, semester 8 sebanyak 65 mahasiswa dengan jumlah persentase sebesar 17,1%, dan semester 10 sebanyak 10 mahasiswa dengan jumlah persentase sebesar 2,7%.

#### 5. Deskripsi subjek berdasarkan durasi penggunaan smartphone dalam sehari

**Tabel 4.5 Pengelompokan Subjek Berdasarkan Durasi Penggunaan Smartphone dalam Sehari**

Durasi	Frekuensi	Presentase
4-5 jam	73	19,2%
5-6 jam	109	28,7%
> 6 jam	198	52,1%
<b>Total</b>	<b>380</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa terdapat 73 mahasiswa dengan durasi penggunaan smartphone 4-5 jam sehari dengan persentase sebanyak 19,2%, sejumlah 109 mahasiswa dengan durasi penggunaan

smartphone 5-6 jam sehari dengan persentase sebanyak 28,7%, dan sejumlah 198 mahasiswa dengan durasi penggunaan smartphone >6 jam sehari dengan persentase sebanyak 52,1%.

### C. Dekripsi Data

#### 1. Uji Deskriptif

Uji deskriptif dilakukan supaya diketahui kategori dari masing-masing variabel penelitian, dalam hal ini peneliti menggunakan kategori tinggi, sedang, dan rendah.

**Tabel 4.6 Uji Deskripsi Data Statistik**

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maksimum</b>	<b>Mean / Rata-rata</b>	<b>Std. Deviasi</b>
<i>Smartphone Addiction</i>	380	42	72	57,84	6,773
<i>Fear of Missing Out</i>	380	17	40	28,81	5,696
<i>Phubbing</i>	380	33	60	46,31	5,866

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa terdapat 380 total subyek penelitian dalam penelitian ini. Batas maksimal dan minimal adiksi smartphone masing-masing adalah 42 dan 72 dengan nilai rata-rata 57,84 dan standar deviasi 6,773, sesuai tabel di atas. Nilai minimum dan tertinggi untuk variabel *fear of missing out* berturut-turut adalah 17 dan 40 dengan nilai rata-rata 28,81 dan standar deviasi 5,696. Sedangkan pada variabel *phubbing* memiliki rentang nilai dari 33 hingga 60, dengan rata-rata 46,31 dan standar deviasi 5,866.

**a. Deskripsi Kategorisasi Data**

Pengkategorian variabel kematangan karir, kecerdasan emosional dan dukungan teman sebaya berguna untuk mengetahui total subjek yang berada pada kategori rendah, sedang maupun tinggi. Berikut merupakan rumus untuk menghitung kategori variabel :

**Tabel 4.7 Pedoman Hasil Pengukuran**

Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$

Keterangan :

X = Skor responden

M = Mean (Rata-rata)

SD = Standar Deviasi

**Tabel 4.8 Kategorisasi *Phubbing***

		Jumlah	Persentase
Valid	Rendah	49	12,9%
	Sedang	258	67,9%
	Tinggi	73	19,2%
	Total	380	100%

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa dari 380 mahasiswa, 19,2% atau 73 mahasiswa dengan kategori *phubbing* tinggi, 67,9% atau sejumlah 258 mahasiswa dengan kategori *phubbing* sedang, dan 12,9% dengan jumlah 49 mahasiswa dengan kategori *phubbing* rendah.

**Tabel 4.9 Kategorisasi *Smartphone Addiction***

		Jumlah	Persentase
Valid	Rendah	54	14,2%
	Sedang	263	69,2%
	Tinggi	63	16,6%
	Total	380	100%

Tabel 4.9 menunjukkan mahasiswa yang memiliki tingkat kecanduan *smartphone* tinggi dengan jumlah 63 mahasiswa, yang dipersentasekan menjadi 16,6%, sedangkan mahasiswa dengan tingkat kecanduan *smartphone* sedang sebanyak 263 mahasiswa dengan persentase 69,2%, dan 54 mahasiswa dengan kedudukan tingkat kategori kecanduan *smartphone* rendah dengan persentase sebesar 14,2%. Dari hasil tersebut diketahui bahwa kelompok paling banyak mahasiswa memiliki kecanduan *smartphone* sedang.

**Tabel 4.10 Kategorisasi *Fear of Missing Out***

		Jumlah	Persentase
Valid	Rendah	56	14,7%
	Sedang	256	67,4%
	Tinggi	68	17,9%
	Total	380	100%

Berdasarkan tabel 4.10 diketahui pembagian kategori FOMO terdapat 68 subjek dengan kategori FOMO tinggi atau 17,9%, sedangkan pada kategori FOMO sedang sebanyak 256 orang atau 67,4%, dan terdapat 56 mahasiswa dengan kategori FOMO rendah sebesar 14,7%, sehingga total



keseluruhan persentase sebesar 100%. Hasil penjelasan sebelumnya menunjukkan bahwa mahasiswa lebih didominasi FOMO dengan kategori sedang yaitu ditunjukkan oleh persentase sebesar 67,4% dengan jumlah subjek 256 orang, selanjutnya kategori tinggi yang ditunjukkan dengan jumlah persentase sebesar 17,9% atau sebesar 68 orang, dan terakhir dengan kategori FOMO rendah sebesar 14,7% atau sebanyak 56 orang.

**b. Deskripsi Data Berdasarkan Jenis Kelamin dengan *Phubbing***

**Tabel 4.11 Tingkat *Phubbing* Berdasarkan jenis kelamin**

Crosstab				
Count				
		Jenis Kelamin		Total
		Laki-laki	Perempuan	
<i>Phubbing</i>	Rendah	23	26	49
	Sedang	94	164	258
	Tinggi	27	46	73
Total		144	236	380

Tabel 4.11 menunjukkan bahwa jumlah *phubbing* yang signifikan menurut jenis kelamin, yaitu 27 subjek laki-laki dan 46 subjek perempuan. *Phubbing* rendah pada subjek laki-laki sejumlah 23 dan pada perempuan sejumlah 26, sedangkan *phubbing* sedang pada subjek laki-laki sejumlah 94 orang dan pada perempuan sejumlah 164 orang. Dari data tersebut jika dihitung dengan persentase *phubbing* rendah pada perempuan sejumlah 11%, *phubbing* sedang sejumlah 69,5%, dan *phubbing* tinggi sejumlah 19,5%. Pada jenis kelamin laki-laki *phubbing* rendah 16%, *phubbing* sedang sejumlah 65,2% dan *phubbing* tinggi

sejumlah 18,8%. Dapat disimpulkan jika perilaku *phubbing* lebih banyak terjadi pada subjek perempuan.

**c. Deskripsi Data Berdasarkan Usia dengan *Phubbing***

**Tabel 4.12 Tingkat *Phubbing* Berdasarkan Usia**

		Crosstab							Total
		Usia							
<i>Phubbing</i>		18th	19th	20th	21th	22th	23th	24th	
		Rendah	5	28	4	2	7	3	0
	Sedang	24	146	33	17	24	11	3	258
	Tinggi	2	45	6	8	5	1	6	73
	Total	31	219	43	27	36	15	9	380

Pada tabel 4.12 dapat diketahui bahwasannya pada subjek berusia 18 tahun terdapat 31 subjek dengan *phubbing* tinggi sebanyak 2 orang, *phubbing* rendah sebanyak 24 orang, dan *phubbing* rendah sebanyak 5 orang. Pada subjek berusia 19 tahun terdapat 219 subjek dengan *phubbing* tinggi sebanyak 45 orang, *phubbing* sedang 146 orang, dan *phubbing* rendah sebanyak 28 orang. Pada subjek berusia 20 tahun terdapat 43 subjek dengan *phubbing* tinggi sebanyak 6 orang, *phubbing* sedang 33 orang, dan *phubbing* rendah sebanyak 4 orang. Pada subjek berusia 21 tahun terdapat 27 subjek dengan *phubbing* tinggi sebanyak 8 orang, *phubbing* sedang 17 orang, dan *phubbing* rendah sebanyak 2 orang. Pada subjek berusia 22 tahun terdapat 36 subjek dengan *phubbing* tinggi sebanyak 5 orang, *phubbing* sedang 24 orang, dan *phubbing* rendah sebanyak 7 orang. Pada subjek berusia 23 tahun terdapat 15 subjek dengan *phubbing* tinggi sebanyak 1 orang, *phubbing* sedang 11 orang, dan *phubbing* rendah sebanyak 3 orang. Pada subjek berusia 24

tahun terdapat 9 subjek dengan *phubbing* tinggi sebanyak 6 orang, *phubbing* sedang 3 orang, dan tidak terdapat subjek dengan *phubbing* rendah. Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa *phubbing* tinggi paling banyak terjadi pada usia 24 tahun sejumlah 66,6% kemudian usia 21 tahun sejumlah 29,6% dan pada usia 19 tahun sejumlah 20,5%. Dari data tersebut dapat disimpulkan jika semakin bertambah usia perilaku *phubbing* semakin tinggi, dan tingkatan usia dengan *phubbing* paling tinggi dalam penelitian ini adalah 24 tahun.

**d. Deskripsi Data Berdasarkan Fakultas dengan *Phubbing***

**Tabel 4.13 Tingkat *Phubbing* Berdasarkan Fakultas**

		Crosstab									
		Fakultas									
		FSH	FTK	FDK	FUF	FEBI	FAH	FISIP	FPK	FST	Total
<i>Phubbing</i>	Rendah	0	2	8	4	1	8	9	10	7	49
	Sedang	27	21	43	7	24	25	32	52	27	258
	Tinggi	8	7	9	1	7	11	9	15	6	73
Total		35	30	60	12	32	44	50	77	40	380

Berdasarkan tabel 4.13 dapat diketahui bahwa pada Fakultas Syariah dan Hukum (FSH) terdapat 8 subjek dengan *phubbing* tinggi, 27 subjek dengan kategori *phubbing* sedang dan 0 subjek dengan *phubbing* rendah. Pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) terdapat 7 subjek dengan *phubbing* tinggi, 21 subjek dengan kategori *phubbing* sedang dan 2 subjek dengan *phubbing* rendah. Pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK) terdapat 9 subjek dengan *phubbing* tinggi, 43 subjek dengan kategori *phubbing* sedang dan 8 subjek dengan *phubbing* rendah. Pada

Fakultas Ushuluddin dan Filsafat (FUF) terdapat 1 subjek dengan *phubbing* tinggi, 7 subjek dengan kategori *phubbing* sedang dan 4 subjek dengan *phubbing* rendah. Pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) terdapat 7 subjek dengan *phubbing* tinggi, 24 subjek dengan kategori *phubbing* sedang dan 1 subjek dengan *phubbing* rendah. Pada Fakultas Adab dan Humaniora (FAH) terdapat 11 subjek dengan *phubbing* tinggi, 25 subjek dengan kategori *phubbing* sedang dan 8 subjek dengan *phubbing* rendah. Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) terdapat 9 subjek dengan *phubbing* tinggi, 32 subjek dengan kategori *phubbing* sedang dan 9 subjek dengan *phubbing* rendah. Pada Fakultas Psikologi dan Kesehatan (FPK) terdapat 15 subjek dengan *phubbing* tinggi, 52 subjek dengan kategori *phubbing* sedang dan 10 subjek dengan *phubbing* rendah. Pada Fakultas Sains dan Teknologi (FST) terdapat 6 subjek dengan *phubbing* tinggi, 27 subjek dengan kategori *phubbing* sedang dan 7 subjek dengan *phubbing* rendah.

Berdasarkan tingkat *phubbing* tinggi maka fakultas dengan *phubbing* tertinggi adalah fakultas adab dan humaniora jika dipersentasekan sebanyak 25% akan tetapi selisih persentase dengan fakultas lainnya tidak jauh berbeda.

e. Deskripsi Data Berdasarkan Semester dengan *Phubbing*

Tabel 4.14 Tingkat *Phubbing* berdasarkan Semester

		Crosstab					Total
		Semester					
		2	4	6	8	10	
<i>Phubbing</i>	Rendah	22	12	4	11	0	49
	Sedang	112	63	36	41	6	258
	Tinggi	27	24	5	13	4	73
Total		161	99	45	65	10	380

Berdasarkan tabel 4.14 dapat diketahui bahwa mahasiswa semester 2 dengan *phubbing* tinggi sejumlah 27 orang, *phubbing* sedang sejumlah 112 orang, dan *phubbing* rendah sejumlah 22 orang. Pada mahasiswa semester 4 dengan *phubbing* tinggi sejumlah 24 orang, *phubbing* sedang sejumlah 63 orang, dan *phubbing* rendah sejumlah 12 orang. Pada mahasiswa semester 6 dengan *phubbing* tinggi sejumlah 5 orang, *phubbing* sedang sejumlah 36 orang, dan *phubbing* rendah sejumlah 4 orang. Pada mahasiswa semester 8 dengan *phubbing* tinggi sejumlah 13 orang, *phubbing* sedang sejumlah 41 orang, dan *phubbing* rendah sejumlah 11 orang. Pada mahasiswa semester 10 dengan *phubbing* tinggi sejumlah 4 orang, *phubbing* sedang sejumlah 6 orang, dan *phubbing* rendah sejumlah 0 orang. Dari tabel diatas dapat diketahui *phubbing* tertinggi terdapat pada semester 10 dengan persentase sebesar 40%.

f. Deskripsi data Berdasarkan Durasi Penggunaan *Smartphone* Dalam Sehari dengan *Phubbing*

Tabel 4.15 Tingkat *Phubbing* Berdasarkan Durasi Penggunaan *Smartphone* dalam Sehari

		Crosstab			Total
		Durasi			
		4-5 jam sehari	5-6 jam sehari	>6 jam sehari	
<i>Phubbing</i>	Rendah	12	17	20	49
	Sedang	45	69	144	258
	Tinggi	16	23	34	73
Total		73	109	198	380

Berdasarkan tabel 4.15 dapat diketahui tingkat *phubbing* berdasarkan durasi penggunaan *smartphone* pada mahasiswa tergolong tinggi, dengan kategori penggunaan 4-5 jam sehari dengan *phubbing* rendah sebanyak 12 orang, *phubbing* sedang 4-5 jam dalam sehari sebanyak 45 orang, dan *phubbing* tinggi dengan penggunaan *smartphone* >6 jam sehari sebanyak 16 orang. Pada kategori penggunaan *smartphone* 5-6 jam mahasiswa yang melakukan *phubbing* tinggi sebanyak 23 orang, *phubbing* sedang 5-6 jam dalam sehari sebanyak 69 orang, dan *phubbing* tinggi dengan penggunaan *smartphone* 5-6 jam sehari sebanyak 17 orang. Pada kategori penggunaan *smartphone* >6 jam mahasiswa yang melakukan *phubbing* tinggi sebanyak 34 orang, *phubbing* sedang dengan durasi >6 jam dalam sehari sebanyak 144 orang, dan *phubbing* tinggi dengan penggunaan *smartphone* >6 jam sehari sebanyak 20 orang. Dari tabel diatas dapat

diketahui jika semakin lama durasi menggunakan *smartphone* dalam sehari maka semakin tinggi pula perilaku *phubbing* pada individu.

#### D. Pengujian Hipotesis

Untuk memastikan apakah satu atau lebih variabel bebas berdampak pada variabel terikat, digunakan analisis regresi linier berganda. Sebagai prediktor nilai variabel dependen, uji analisis regresi linier berganda menghitung besarnya koefisien yang dihasilkan oleh persamaan linier yang mencakup dua atau lebih variabel independen. Berikut hasil uji analisis regresi berganda dengan menggunakan SPSS *for Windows* diperoleh:

##### 1. Uji Koefisien Regresi secara Parsial (Uji T)

Uji t dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antar variabel x dengan y secara parsial. Adapun kaidah yang digunakan yakni dengan membandingkan antara nilai t tabel dengan t hitung serta melihat nilai signifikansinya. Adapun nilai t hitung dengan taraf signifikansi 0,5 yakni 0,1009, berikut adalah hasilnya :

**Tabel 4.16 Uji Parsial (Uji T)**

Model	Coefficients <sup>a</sup>			t	Sig.	
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			
	B	Std. Error	Beta			
	(Constant)	12.026	1.689		7.121	.000
1	X1	.297	.036	.333	8.192	.000
	X2	.601	.045	.541	13.320	.000

a. Dependent Variable: Y



Tabel 4.16 menunjukkan nilai t hitung = 8,192 dengan nilai signifikansi 0,000 untuk variabel kecanduan *smartphone*. Hasil ini mendapati bahwa nilai sig 0,000 < 0,05 dan t hitung (8,192) > t tabel (1,966). Oleh karena itu, dapat diketahui kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh *smartphone addiction* terhadap *phubbing*. Setiap kali variabel *smartphone addiction* mengalami kenaikan, akan menyebabkan kenaikan pada variabel *phubbing*.

Pada variabel FOMO nilai t hitung = 13.320 dengan nilai signifikansi 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa t hitung (13.320) > t tabel (1,966) dan nilai sig 0,000 < 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan antara FOMO dengan *phubbing*. Setiap kali variabel FOMO mengalami kenaikan, akan menyebabkan kenaikan pada variabel *phubbing*.

Adapun rumus rumus model regresi linier berganda yakni :

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$$

$$Y = 12,026 + (0,297) + (0,601)$$

Dari rumus model regresi ganda diatas, adapun angka 12,026 merupakan nilai variabel sebelum dipengaruhi oleh variabel dependen yakni *smartphone addiction* dan *fear of missing out*. Sedangkan nilai 0,297 menunjukkan nilai koefisien regresi sehingga dapat dikatakan bahwa apabila terdapat penjumlahan satu dari variabel *smartphone addiction* maka akan bernilai 0,297. Sedangkan nilai 0,601 menunjukkan nilai koefisien regresi sehingga dapat dikatakan bahwa apabila terdapat penjumlahan satu dari variabel FOMO maka akan bernilai 0,601.

2. Uji Koefisien Regresi secara Simultan (Uji F)

Uji f dilakukan untuk melihat apakah variabel X memiliki hubungan secara simultan dengan variabel Y. Kaidah dalam menentukan hasil uji f yakni dengan melihat perbandingan antara nilai f hitung dan f tabel serta melihat nilai signifikansinya. Nilai f tabel dengan taraf signifikansi 0,5 yakni 3,019. Hasil uji f adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.17 Uji Simultan (Uji F)**

ANOVA <sup>b</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4724.115	2	2362.058	329.424	.000 <sup>a</sup>
	Residual	2703.190	377	7.170		
	Total	7427.305	379			

Berdasarkan tabel 4.17 dapat diketahui bahwa nilai f hitung = 329,424 dan nilai signifikansi = 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa f hitung (329,424) > f tabel (3,019) dan nilai signifikansi (0,000) < 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa hipotesis diterima yakni terdapat Pengaruh *smartphone addiction* dan *fear of missing out* terhadap *phubbing*.

3. Uji Determinasi ( $R^2$ )

Uji determinasi digunakan untuk mengukur tingkat pengaruh variabel X pada variabel Y.

**Tabel 4.18 Uji Determinasi (R<sup>2</sup>)**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of The Estimate
1	.798 <sup>a</sup>	.636	.634	2.67774

Tabel 4.18 menunjukkan bahwa nilai R Square (R<sup>2</sup>) sejumlah 0,636 atau 63,6%. Hal ini menunjukkan bahwa 63,6% pengaruh pada variabel *phubbing* yang berasal dari variabel *smartphone addiction* dan *fear of missing out*, sedangkan 36,4% berasal dari faktor lain yang tidak diteliti.

4. Besar Sumbangan masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen

Dapat dilihat dengan melalui proses perhitungan untuk mengetahui seberapa besar sumbangan efektif (SE) yang dimiliki oleh tiap variabel (Sugiyono, 2017). Bila SE tiap variabel independen ditambahkan maka nilainya akan sama dengan nilai koefisien determinasi. Berikut rumus untuk

menghitung SE :

$$SE = (\text{Beta } X_i) \times (\text{Koefisien Korelasi } X_i) \times 100\%$$

**Tabel 4.19 Besaran Pengaruh Variabel X Terhadap Variabel Y**

Variabel	Koefisien Regresi (beta)	Koefisien Korelasi	SE (%)
X1	0,682	0,333	22,7%
X2	0,756	0,541	40,9%
	Total		63,6%

Pada tabel 4.19 dapat diketahui besar pengaruh variabel *smartphone addiction* terhadap *phubbing* yaitu sejumlah 22,7% sedangkan pengaruh variabel FOMO terhadap *phubbing* sejumlah 40,9%.

## E. Pembahasan

Penelitian ini berguna dalam melihat pengaruh antara *smartphone addiction* dan *fear of missing out* terhadap *phubbing* pada mahasiswa di UINSA. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 380 mahasiswa. Analisis statistik yang dipakai berupa analisis parametrik yakni analisis linier berganda. Sebelum dilakukan uji hipotesis, maka dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yang terdiri dari uji normalitas, multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Data dapat dilanjutkan pengujian hipotesis menggunakan regresi linear berganda jika uji prasyarat terpenuhi.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa subjek perempuan lebih banyak dibanding subjek laki-laki. Terlihat dari jumlah subjek perempuan yakni 236 atau 62% dan subjek laki-laki sejumlah 114 orang atau 38%. Berdasarkan usia dapat diketahui bahwa terdapat subjek berusia 18 tahun sejumlah 32 atau 8,4%, berusia 19 tahun sejumlah 219 orang atau 57,6%, berusia 20 tahun sejumlah 43 atau 11,6%, berusia 21 tahun sejumlah 27 orang atau 7%, berusia 22 tahun sejumlah 36 orang atau 9,4%, berusia 23 tahun sejumlah 15 orang atau 4%, dan berusia 24 sejumlah 9 orang atau 2%. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa presentase terbanyak yakni mahasiswa baru berusia 19 tahun dengan presentase 57,6%.

Setelah melakukan deskripsi data, peneliti mengkategorikan subjek berdasarkan tingkatan *phubbing*, *smartphone addiction*, dan *fear of missing out* yang rendah, sedang dan tinggi. Kategorisasi tingkat *phubbing* dari 380 subjek diketahui terdapat 49 subjek dengan kategori *phubbing* rendah atau 12,9%, sedangkan pada kategori *phubbing* sedang sebanyak 258 orang atau 67,9%, dan terdapat 73 mahasiswa dengan kategori *phubbing* tinggi sebesar 19,2%, sehingga total jumlah keseluruhan persentase sebesar 100%. Dari hasil tersebut diketahui bahwa kategori *phubbing* sedang memiliki jumlah terbanyak yakni 258 orang atau 67,9%.

Pada variabel *smartphone addiction* terdapat sebanyak 54 mahasiswa dengan kedudukan tingkat kategori kecanduan *smartphone* rendah dengan persentase sebesar 14,2%, sedangkan mahasiswa dengan tingkat kecanduan *smartphone* sedang sebanyak 263 mahasiswa dengan persentase 69,2%, dan sisanya sebanyak 63 mahasiswa, yang dipersentasekan menjadi 16,6% dengan kategori *smartphone addiction* rendah. Dari hasil tersebut diketahui bahwa kategori *smartphone addiction* sedang memiliki jumlah terbanyak yakni 263 orang atau 69,2%.

Kategorisasi tingkat *fear of missing out* pada 380 subjek terdapat 56 mahasiswa dengan kategori FOMO rendah sebesar 14,7%, pada kategori FOMO sedang sebanyak 256 orang atau 67,4%, dan terdapat 68 subjek dengan kategori FOMO tinggi atau 17,9%. Dari hasil tersebut diketahui bahwa mahasiswa lebih didominasi FOMO dengan kategori sedang yaitu ditunjukkan oleh persentase sebesar 67,4% dengan jumlah subjek 256 orang.

Selanjutnya dilakukan uji *crostabb* untuk menjelaskan *Phubbing* berdasarkan usia, jenis kelamin, dan durasi penggunaan *smartphone*. Berdasarkan tabel 4.11 diketahui bahwa subjek perempuan lebih banyak mengalami *phubbing* tinggi dibandingkan subjek laki-laki. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Karadağ dkk (2015) yang menyatakan bahwa perempuan lebih sering melakukan *phubbing* dibandingkan laki-laki (Karadağ dkk., 2015;Saloom & Veriantari, 2022). Selain itu penelitian Yaseen (2021) perempuan memiliki *phubbing* lebih tinggi dibandingkan laki-laki. Hal tersebut dikarenakan menurut Mariati & Sema (2019) perempuan dikenal *multitasking* karena kemampuannya melakukan banyak tugas sekaligus. Hal ini dikarenakan *corpus colosum* atau otak tengah perempuan lebih tebal 30% daripada otak tengah laki-laki, yang menjadikan perempuan dapat melakukan lebih dari satu pekerjaan sekaligus. Selain itu menurut (Mawarpury dkk., 2020) laki-laki cenderung menggunakan *smartphone* lebih lama untuk kesenangan pribadi mereka seperti bermain game, sementara perempuan lebih banyak menggunakannya untuk kesenangan sosial dan menjalin banyak relasi. Hal inilah yang menyebabkan mengapa perempuan memiliki perilaku *phubbing* lebih tinggi daripada laki-laki.

Tabulasi silang tingkat *phubbing* berdasarkan usia. Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa *phubbing* tertinggi dialami oleh mahasiswa yang berusia 19 tahun dengan jumlah 219 orang. Hal ini sesuai dengan pernyataan Alamudi (2019) bahwa mahasiswa yang usianya berkisar antara 19 hingga 23 tahun, sedang mengalami transisi dari remaja menuju kedewasaan yang tentu membawa banyak perubahan baik secara kognitif maupun perilaku. Selain itu mahasiswa pada strata

1 yang mayoritas berusia antara 19 hingga 23 tahun, sedang dalam proses tumbuh dewasa. Tahap ini menunjukkan bahwa mahasiswa menghadapi tanggung jawab atau harapan baru, seperti eksplorasi gaya hidup, adaptasi gaya hidup baru, dan perilaku seperti bagaimana cara interaksi dan bergaul dengan individu lainnya (Syifa, 2020).

Hasil tabulasi silang tingkat *phubbing* dengan durasi penggunaan *smartphone* dalam sehari menunjukkan bahwa *phubbing* tertinggi yaitu pada subjek dengan durasi >6 jam sehari sebanyak 198 orang. Individu yang mengalami adiksi *smartphone* akan mengalami *problem* baik sosial maupun akademik (Mawarpury dkk., 2020). Menurut Anami dkk (2021) penggunaan *smartphone* sangat memengaruhi komunikasi seseorang. Mayoritas orang, terutama remaja akhir, lebih suka mencari teman secara online daripada secara langsung.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yakni 0,887 hal ini menunjukkan bahwa nilai-nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Sehingga data pada variabel tersebut dikatakan tersebar secara normal. Selanjutnya dilakukan uji heteroskedastisitas dengan memerhatikan nilai prediksi variabel dependen pada grafik plots. Berdasarkan gambar scatterplot, model regresi yang digunakan tidak menunjukkan tanda heteroskedastisitas karena tidak membentuk pola tertentu, seperti pola titik-titik yang teratur (bergelombang, membesar, lalu menyempit). Setelah itu dilakukan uji Multikolinieritas dengan melihat nilai toleran >0,1 dan VIF <10. Adapun hasilnya menunjukkan nilai toleran sejumlah 0,585 > 0,100 dan nilai VIF sejumlah 1,711 < 10,00 hal ini diartikan bahwa pada variabel independent tidak terjadi multikolinieritas.



Selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis yakni dengan menggunakan analisis regresi linier berganda. Adapun uji pertama yakni uji parsial (uji t) untuk mengetahui pengaruh variabel X1 dengan Y maupun X2 dengan Y. Berdasarkan tabel 4.16 didapatkan bahwa nilai t hitung (8.192 ) > t tabel (1,966). Maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh *smartphone addiction* terhadap *phubbing* dan hipotesis pertama diterima.

Menurut Mok dkk (2014) penggunaan *smartphone* berlebihan dapat menimbulkan berbagai masalah misalnya menimbulkan berbagai perilaku menyimpang yang ditunjukkan pada gangguan kontrol impuls patologis yang dapat mengganggu pekerjaan atau sekolah, penurunan kemampuan akademik, memengaruhi kesehatan, menyebabkan masalah dalam hubungan, dan mengurangi interaksi sosial dalam kehidupan nyata (Pemayun & Suralaga, 2020). Hal tersebut didukung oleh penelitian Taufik (2020) menunjukkan adanya hubungan antara *smartphone addiction* dengan *phubbing*. Oleh karena itu, *smartphone addiction* memberikan dampak negatif dalam meningkatkan *phubbing* individu.

Uji t selanjutnya yakni mengenai variabel FOMO dengan *phubbing*. Hasil uji t menunjukkan bahwa t hitung (13.320 ) > t tabel (1,966) dan nilai sig 0,000 < 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh FOMO terhadap *phubbing* dan hipotesis kedua diterima.

FOMO adalah salah satu faktor risiko penting yang menyebabkan perilaku *phubbing* di kalangan generasi muda (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Hal tersebut didukung oleh penelitian Sandjaja & Syahputra (2019) yang menyatakan

bahwa perasaan takut ketinggalan (FOMO) memiliki korelasi signifikan terhadap perilaku *phubbing*. FOMO diawali dengan pengucilan sosial dalam pergaulan ketika individu tidak memahami apa yang menjadi topik dan memunculkan perasaan tidak berharga. Perasaan ini mengarahkan individu pada tindakan membandingkan diri mereka dengan orang lain di media sosial (Franchina dkk., 2018). Menurut Hura dkk (2021) Individu dengan tingkat FOMO tinggi mengalami kecemasan dan ketakutan dilupakan dalam pergaulan ketika mereka tidak tahu apa yang sedang dilakukan teman mereka, yang mendorong untuk terus memeriksa ponsel mereka dalam upaya untuk tetap *up to date*. Inilah yang menyebabkan individu menjadi pelaku *phubbing* (*phubber*).

Uji hipotesis yang ketiga yakni dengan menggunakan uji F untuk melihat hubungan antara variabel x dengan y secara simultan atau bersama-sama. Hasil uji f pada tabel 4.17 diketahui bahwa nilai f hitung = 329,424 dan nilai signifikansi = 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa  $22,191 > 3,019$  dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat dikatakan bahwa hipotesis diterima yakni terdapat pengaruh *smartphone addiction* dan *fear of missing out* terhadap *phubbing*. Dengan ini dapat dikatakan semakin tinggi *smartphone addiction* dan *fear of missing out* maka semakin tinggi *phubbing* yang dilakukan mahasiswa.

Besaran nilai pengaruh antara variabel independen dengan dependen diketahui berdasarkan nilai R square yakni 0,636 atau 63,6%. Adapun pengaruh variabel X terhadap variabel Y dalam penelitian ini berada pada kategori sedang. Hasil menunjukkan bahwa variabel *phubbing* dipengaruhi oleh variabel *smartphone addiction* dan *fear of missing out* sebesar 63,6% sedangkan sisanya

yakni 36,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Pada tabel 4.19 dapat diketahui besar pengaruh variabel *smartphone addiction* terhadap *phubbing* yaitu sejumlah 22,7% sedangkan pengaruh variabel FOMO terhadap *phubbing* sejumlah 40,9%. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat dua faktor, yaitu *smartphone addiction* dan FOMO yang secara bersamaan dan signifikan terkait dengan *phubbing*.

Hasil teoritis dalam penelitian ini diharapkan kajian ini memberi manfaat untuk pengembangan kajian keilmuan yang memiliki lingkup sosial yakni pengaruh *smartphone addiction* dan *fear of missing out* terhadap *phubbing* pada mahasiswa. Hasil penelitian ini juga dapat dipergunakan sebagai sumber data bagi peneliti lain juga sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya tentang *phubbing* mahasiswa.

Sedangkan implikasi praktis dari hasil kajian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi mahasiswa untuk mengetahui bahwa *smartphone addiction* dan perasaan takut ketinggalan (FOMO) menjadi faktor yang membentuk perilaku *phubbing*. Sehingga diharapkan mahasiswa dapat mengantisipasi atau mengurangi perilaku *phubbing* dengan tidak terus menerus mengecek *smartphone* ketika berinteraksi sosial.

Penelitian ini memiliki keterbatasan diantaranya yaitu berupa adanya beberapa item pernyataan dari *phubbing scale* yang serupa dengan *smartphone addiction scale* dan *fear of missing out scale* sehingga harus memilah penggunaan item serupa diantara ketiga variabel tersebut. Keterbatasan lainnya ialah penelitian

ini hanya menguji pengaruh antara *smartphone addiction* dan *fear of missing out* saja sedangkan masih terdapat banyak sekali faktor lain yang memengaruhi *phubbing* yang menarik untuk diteliti.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah dilakukannya penelitian yang membahas mengenai pengaruh *smartphone addiction* dan *fear of missing out* (FOMO) terhadap *phubbing* pada mahasiswa, dan berdasarkan perolehan hasil penelitian diatas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perolehan hasil hipotesis pertama dinyatakan bahwa *smartphone addiction* secara signifikan memiliki pengaruh positif terhadap *phubbing*, sehingga tingginya *smartphone addiction* pada subjek menjadikan *phubbing* tinggi.
2. Hasil hipotesis kedua dapat dinyatakan bahwa secara signifikan FOMO memiliki pengaruh positif terhadap *phubbing*, sehingga ketika subjek berada pada tingkat *fear of missing out* tinggi maka *phubbing* akan tinggi juga.
3. Perolehan hasil hipotesis ketiga dinyatakan bahwa secara simultan *smartphone addiction* dan FOMO memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *phubbing*. Besaran nilai  $R^2$  *smartphone addiction* dan *fear of missing out* dengan *phubbing* sebesar 63,6% dan 36,4% dipengaruhi oleh variabel lain. Pengaruh ini tergolong dalam kategori sedang. Besaran pengaruh tiap variabel yaitu, variabel *smartphone addiction* terhadap *phubbing* yaitu sejumlah 22,7% sedangkan pengaruh variabel FOMO terhadap *phubbing* sejumlah 40,9%.

## B. Saran

Berdasarkan perolehan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari akan banyaknya kekurangan dalam penelitian ini sehingga peneliti perlu untuk menyampaikan beberapa saran dan masukan sebagai bahan pertimbangan kepada pihak yang berkaitan dan kepada penelitian yang ingin membahas topik yang serupa pada pemaparan berikut:

1. Bagi mahasiswa

Diharapkan mahasiswa dapat mengurangi *phubbing* dengan mengurangi tingkat kecanduan *smartphone* dan perasaan takut ketinggalan (FOMO) supaya tidak ada pihak yang merasa diabaikan dan sakit hati sehingga interaksi sosial dapat terjalin dengan baik.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti berikutnya dapat mengungkap mengenai prediktor-prediktor lain yang dapat mempengaruhi *phubbing*. Serta dapat melakukan penelitian dengan subjek dan kondisi yang berbeda.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Abel, J. P., Buff, C. L., & Burr, S. A. (2016). Social Media and the Fear of Missing Out: Scale Development and Assessment. *Journal of Business & Economics Research (JBER)*, 14(1), 33–44. <https://doi.org/10.19030>
- Aditia, R. (2021). Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial. *KELUWIH: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.24123/soshum.v2i1.4034>
- Adlina, M. S. (2021). Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Psikologi UIN Malang. In *Skripsi*. UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Afdal, A., Alizamar, A., Ifdil, I., Ardi, Z., Sukmawati, I., Zikra, Z., & Hariyani, H. (2019). *Analisis perilaku phubbing: Penelitian awal dari perspektif konseling. Dalam Konferensi Internasional tentang Ilmu Pendidikan dan Profesi Guru (ICETeP 2018)*. Atlantis Press.
- Akat, M., Arslan, C., & Hamarta, E. (2022). Dark Triad Personality and Phubbing: The Mediator Role of Fomo. *Psychological Reports*, June. <https://doi.org/10.1177/00332941221109119>
- Al-Saggaf, Y. (2022). 'Phubbing': Snubbing Your Loved Ones for Your Phone Can Do More Damage Than You Realise. *Theconversation.Com*. <https://theconversation.com/phubbing-snubbing-your-loved-ones-for-your-phone-can-do-more-damage-than-you-realise-194039>
- Alamudi, F. S. N. A. (2019). Sosial Phubbing di kalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. *Pendidikan Sosiologi FIS-UNM*.
- Anami, W. S., Safitri, A., Razkia, D., & Yuliza, E. (2021). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gawai Dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa. *Nathiqiyah*, 4(2), 15–26. <https://doi.org/10.46781/nathiqiyah.v4i2.356>
- Ariyanti, E. O., Nurhadi, & Trinugraha, Y. H. (2022). Makna Perilaku Phubbing di kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 11(2), 915–924.
- Azwar, S. (2019). *Penyusun Skala Psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Balta, S., Emirtekin, E., Kircaburun, K., & Griffiths, M. D. (2020). Neuroticism, Trait Fear of Missing Out, and Phubbing: The Mediating Role of State Fear of Missing Out and Problematic Instagram Use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(3), 628–639. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9959-8>
- Butt, A. K., & Arshad, T. (2021). The relationship between basic psychological needs and phubbing: Fear of missing out as the mediator. *PsyCh Journal*,



10(6), 916–925. <https://doi.org/10.1002/pchj.483>

- Chandra, A., Fachrian, A., & Syafitri, F. A. (2022). *Pengaruh Adiksi Smartphone Terhadap Phubbing Pada Siswa SMK Negeri 9 Medan*. Universitas Medan.
- Chi, L. C., Tang, T. C., & Tang, E. (2022). The phubbing phenomenon: a cross-sectional study on the relationships among social media addiction, fear of missing out, personality traits, and phubbing behavior. *Current Psychology*, 41(2), 1112–1123. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02468-y>
- Chiu, S.-I. (2014). The relationship between life stress and smartphone addiction on taiwanese university student: A meditation model of learning self efficacy and social efficacy. *Computers in Human Behavior*, 34, 49–57.
- Cho, S., & Lee, E. (2015). Development of a Brief Instrument to Measure Smartphone Addiction Among Nursing Students. *Research Institute of Nursing Science*. <https://doi.org/10.1097>
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. , 63, 9–18. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.018>.
- Chotpitayasunondh, Varoth, & 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/10.1016/j.chb.2016.05.018>
- Chotpitayasunondh, Varoth, & 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*, 88, 5–17. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.020>
- Drago, E. (2015). The effect of technology on face-to-face communication. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 6(2), 13–19.
- Duan, W., He, C., & Tang, X. (2020). Why Do People Browse and Post On Wechat Moments? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(10), 708–714.
- Fang, J., Wang, X., Wen, Z., & Zhou, J. (2020). Fear of missing out and problematic social media use as mediators between emotional support from social media and phubbing behavior. *Addictive Behaviors*, 107(February), 106430. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106430>
- Fauzan, A. A. (2018). *Analisis Phubbing Instrumen Psikometrik dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Franchina, V., Abeele, M. Vanden, Rooij, A. J. Van, Coco, G. Lo, & Marez, L. De. (2018). Fear of missing out as a predictor of problematic social media use and phubbing behavior among flemish adolescents. *International Journal of*

*Environmental Research and Public Health*, 15(10).  
<https://doi.org/10.3390/ijerph15102319>

- Gokçearsan, S., Mumcu, F. K., Haslamani, T., & Cevik, Y. D. (2016). Smartphone Addiction Modeling: The Role of Smartphone Use, Self-Regulation, Self-Efficacy in General, and Cyberloafing in Student. *Computers in Human Behavior*, 63, 639–649. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.091>
- Gokler, M. E., Aydin, R., Unal, E., & Metintas, S. (2016). Gokler, M. E., Aydin, R., Unal, E., & Metintas, S. (2016). Determining validity and reliability of Turkish version of Fear of Missing out Scale. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 17(1), 53–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.5455/apd.195843>
- Hafizah, N., Adriansyah, M. A., & Permatasari, R. F. (2021). Kontrol Diri dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Perilaku Phubbing. *Psikoborneo : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(3), 630–645. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). *Jurnal Interaksi*, 4(1), 42–51. <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/54>
- Hidayat, W., & Nugraheni, A. S. (2021). Case Study of The Phubbing Action of UIN Sunan Kalijaga Students in An Online Lecture. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 956–968. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i1.841>
- Hura, M. S., Sitasari, N. W., & Rozali, Y. A. (2021). Pengaruh Fear of Missing Out Terhadap Perilaku Phubbing. *Jurnal Media Ilmiah Psikologi*, 19(2), 34–45.
- 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. <https://doi.org/10.17977/um001v6i12021p015>
- Jihan, A., & Rusli, D. (2019). Pengaruh faktor kepribadian terhadap phubbing pada generasi milenial di Sumatera Barat. *Jurnal Unp*, 6(1), 2–11. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/psi/article/download/7679/3458>
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Çulha, I., & Babadağ, B. (2015). Determinants of Phubbing, Which Is The Sum of many Virtual Addictions: A Structural Equation Model. *Journal of Behavioral Addiction*, 4(2), 60–74.
- Kuaranita, F. N. (2020). *Apa Itu “Phubbing” dan Apa Dampaknya Dalam Keseharian?* Klasika Kompas. <https://klasika.kompas.id/baca/apa-itu-phubbing/>
- Kwon, M., Kim, D., Cho, H., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale : Development and Validation of a Short Version for Adolescents. *Plos One*, 8(12), 1–7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Latifa, R., Mumtaz, E. F., & Subchi, I. (2019). Psychological Explanation of

- Phubbing Behavior: Smartphone Addiction, Emphaty and Self Control. *2019 7th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM*.  
<https://doi.org/10.1109/CITSM47753.2019.8965376>
- Mariati, L. H., & Sema, M. O. (2019). Hubungan Perilaku Phubbing dengan Proses Interaksi Sosial Mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng. *Jurnal Wawasan Kesehatan*, *4*(2), 51–55.
- Martono, N. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif: Anallsis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Rajawali Pers.
- Mawarpury, M.-, Maulina, S., Faradina, S., & Afriani, A. (2020). Kecenderungan Adiksi Smartphone Ditinjau Dari Jenis Kelamin Dan Usia. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, *5*(1), 24–37.  
<https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i1.6252>
- Mok, J.-Y., Choi, S.-W., Kim, D.-J., Choi, J.-S., & Lee, J. (2014). Latent class analysis of internet and smartphone addiction in college students. *Neuropsychiatric Disease and Treatment.*, *10*, 817–828.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.2147%2FNDT.S59293>
- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows* (2nd ed.). Zifatama Jawaara.
- Muhid, A. (2022). *Berdamai dengan Teknologi Digital*. Kompas.  
<https://jatim.kompas.tv/article/343499/berdamai-dengan-teknologi-digital>
- Munatirah, H., & Anisah, N. (2018). Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Phubbing (Studi Penelitian Pada Masyarakat Kota banda aceh yang Mengunjungi Warung kopi Di Kematan Lueng Bata). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, *3*(1), 1–14.
- Nisfianoor, M. (2009). *Pendekatan Statistika Modern untuk Ilmu Sosial*. Salemba Humanika.
- Nueman, W. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches* (Seventh Ed). Assex: Pearson Education Limited.
- Paxels. (2022). *Phubbing, El Acto De Ignorar Pareja, Familiares Y Amigos Para Ver El Celular*. TN.Com.Ar.  
<https://tn.com.ar/salud/familia/2022/12/06/phubbing-el-acto-de-ignorar-pareja-familiares-y-amigos-para-ver-el-celular/>
- Pemayun, P., & Suralaga, F. (2020). Are Smartphone Addiction, Fear of Missing Out (FoMO), and Conformity have impact for Phubbing from Millennial Generation? *ICRMH*, 18–19. <https://doi.org/10.4108/eai.18-9-2019.2293457>
- Prabowo, A. (2022). *Simak Tanda Perilaku Phubbing, Bisa Sebabkan Gangguan Kesehatan Mental dan Rusak Kehidupan Sosial*. Mataram.Pikiran-Rakyat.  
<https://mataram.pikiran-rakyat.com/green-health/pr-2224332684/simak-tanda-perilaku-phubbing-bisa-sebabkan-gangguan-kesehatan-mental-dan->

rusak

- Przybylski, A., Murayama, DeHann, & Gladwell. (2013). *Fear of Missing Out Scale : FoMOs*.
- Ratnasari, E., & Oktaviani, F. D. (2020). 1. Perilaku Phubbing Pada Generasi Muda (Hubungan Antara Kecanduan Ponsel dan Media Sosial Terhadap Perilaku Phubbing). *Jurnal Metakom*, 4(1), 89–104.
- 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.
- Rojas, J. corea, Grimaldo-Muchotrigo, M., & Espinoza, E. M. (2022). FoMO, Adicción a Facebook y Soledad como Determinantes del Phubbing en Universitarios Limeños. *Psyche*, 31(2), 1–11. <https://doi.org/10.7764/psyche.2020.22579>
- Safitri, W., Elita, Y., & Sulian, I. (2021). Safitri, W., Elita Y & Sulian, I. (2021). Hubungan Penggunaan Media Sosial dengan Perilaku Phubbing Remaja Generasi Z pada Siswa Kelas XI di SMKN 5 Kota Bengkulu. *Consillia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 4(3), 274–282.
- Saloom, G., & Veriantari, G. (2022). Faktor-Faktor Psikologis Perilaku Phubbing. *Jurnal Studia Insania*, 9(2), 152. <https://doi.org/10.18592/jsi.v9i2.4517>
- Sandjaja, S. S., & Syahputra, Y. (2019). Has a fear of missing out contributed to phubbing among students? *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(6), 219–230.
- Silmi, A., & Novita, E. (2022). Dampak Psikologis Perilaku Phubbing Dalam Berinteraksi Sosial Pada Mahasiswa. *JOUSKA: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(1), 25–35. <https://doi.org/10.31289/jsa.v1i1.1096>
- Sondang, E. (2022). *Mengenal Phubbing, Saat Seseorang Lebih Fokus Pada Ponsel Daripada Orang Sekitar*. TheAsianparent. <https://id.theasianparent.com/phubbing>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan smartphone, prokrastinasi akademik, dan perilaku phubbing Mahasiswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 83. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v10i1.6309>
- 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. <https://doi.org/10.17583/rimcis.2018.3318>



- Taufik, E., Dewi, S. Y., & Muktamiroh, H. (2020). Hubungan kecanduan smartphone dengan kecenderungan perilaku phubbing pada remaja di SMAN 34 Jakarta Selatan. *Seminar Nasional Riset Kedokteran*, 321–330. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/sensorik/article/view/479>
- Thaeras, F. (2017). *Phubbing Fenomena Sosial yang Merusak Hubungan*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170714134144-277-227920/phubbing-fenomena-sosial-yang-merusak-hubungan>
- Ugur, N. G., & Koc, T. (2015). Time for Digital Detox: Misuse of Mobile Technology and Phubbing. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 1022–1031.
- Wang, L. (2021). Does Mobile Social Media Undermine Our Romantic Relationships? The Influence of Fear of Missing Out ( FoMO ) On Young People ' Romantic Relationship. *Research Square*, 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-636141/v1>
- Wikipedia. (2023). *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*. [https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas\\_Islam\\_Negeri\\_Sunan\\_Ampel\\_Surabaya](https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas_Islam_Negeri_Sunan_Ampel_Surabaya)
- Yaseen, B., Zia, S., Fahd, S., & Kanwal, F. (2021). Impact of loneliness and fear of missing out on phubbing behavior among millennials. *Psychology and Education*, 58(4), 4096–4100.
- Yeslam, A.-S., & Sarah, O. (2019). The Role of State Boredom, State of Fear of Missing Out and State Loneliness in State Phubbing. *Australasian Conference on Information Systems*, 213–221.
- Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143. <https://doi.org/https://doi.org/10.26638/jfk.553.2099>
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Kencana.