



## Faktor-faktor Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Keperawatan di Kabupaten Majene

Abdul Latif<sup>1</sup>, Suaib<sup>2</sup>, Muhammad Hisyam<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Marendeng Majene, Sulawesi Barat, Indonesia

Email: [latif@stikmar.ac.id](mailto:latif@stikmar.ac.id)

<sup>3</sup> Program Studi Profesi Ners, Fakultas Keperawatan dan Kebidanan, Universitas Mega Rezky Makassar, Indonesia

### Artikel info

#### Kata Kunci:

Perilaku *Phubbing*;  
Mahasiswa Keperawatan;

#### Keyword:

*Phubbing Behavior*;  
*Nursing Students*;

**Abstract.** *Use of cell phones during face-to-face interactions makes people less involved in the conversation, reducing the quality of the conversation. If peers are busy with smartphones, social interaction will be disrupted so that the quality of friendship tends to be poor. Many students are found in their busy campus environment, so they unknowingly ignore their colleagues or the surrounding environment. The term is called phubbing. The purpose of this study was to find out how the factors related to Phubbing behavior in Nursing Students in Majene Regency. This research is a quantitative research with a cross sectional study approach. This research was conducted in 3 Nursing Institutions in Majene Regency with a sample of 61 people. The study found that there was a significant relationship between nomophobia, interpersonal conflict, self-isolation, problem acknowledgment, number of cell phones, length of cell phone use and purpose of cell phone use with phubbing behavior among nursing students in Majene Regency with a significant value of 0.000. All factors are significantly related to phubbing behavior. Phubbing behavior can be used as a program for adolescent health development to avoid the further effects of excessive cell phone use.*

**Abstrak.** Penggunaan ponsel selama interaksi tatap muka membuat orang kurang terlibat dalam percakapan, sehingga mengurangi kualitas percakapan. Jika teman sebaya sibuk dengan *smartphone* maka interaksi sosial akan terganggu sehingga memiliki kecenderungan kualitas persahabatan akan buruk. Banyak mahasiswa yang dijumpai di lingkungan kampus yang sibuk masing-masing, sehingga tanpa disadari mengabaikan rekan atau lingkungan sekitarnya. Istilah tersebut disebut dengan *phubbing*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Keperawatan di Kabupaten Majene. Penelitian ini merupakan penelitian *kuantitatif* dengan pendekatan *cross sectional study*. Penelitian ini dilaksanakan di 3 Institusi Keperawatan se Kabupaten Majene dengan sampel penelitian sebanyak 61 orang. Penelitian menemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara faktor *nomophobia*, *konflik interpersonal*, isolasi diri, *problem acknowledgment*, jumlah ponsel, lama penggunaan ponsel dan tujuan penggunaan ponsel dengan Perilaku *phubbing* pada mahasiswa Keperawatan se Kabupaten Majene dengan nilai signifikan 0.000. Semua faktor berhubungan secara signifikan dengan perilaku *phubbing*. Perilaku *phubbing* dapat dijadikan sebagai salah satu

---

program untuk pengembangan kesehatan remaja guna menghindari dampak lebih lanjut dari penggunaan ponsel secara berlebihan.

---



**Penulis Korespondensi:**

Email: [latif@stikmar.ac.id](mailto:latif@stikmar.ac.id)

artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-SA

---

## PENDAHULUAN

Di era milenial, seperti sekarang ini dimana zaman semakin maju dan teknologi semakin canggih, banyak barang-barang yang ditawarkan kemudian diedarkan kepada masyarakat untuk mengikuti perkembangan zaman. Salah satunya adalah munculnya *smartphone* dengan berbagai macam merek atau yang biasa orang awan sebut dengan istilah ponsel. Ponsel saat ini merupakan benda yang wajib dimiliki semua orang. Tidak hanya pada orang dewasa saja, bahkan pada remaja dan anak-anak saat ini juga kerap menggunakan ponsel. Ponsel merupakan barang yang sangat memudahkan manusia untuk melakukan dalam berbagai hal. Seperti komunikasi, melakukan transaksi jual beli *online*, bermain suatu permainan *game*, sebagai metode belajar, dan lain sebagainya. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (2017). Oleh karena itu, ponsel cerdas telah lama secara tidak sadar dan erat terintegrasi kedalam kehidupan sehari-hari masyarakat dan secara bertahap mengubah gaya hidup kita (Li et al. 2021).

*Smartphone* tidak hanya melayani fungsi portabel dari "telepon" kamera, *game* dan pemutar multimedia. Tetapi juga ribuan aplikasi seluler (aplikasi) dengan internet yang tersedia. Jadi, beberapa gejala kecanduan *smartphone* mungkin berbeda dari mereka dengan kecanduan internet itu sebuah studi baru-baru ini mengeksplorasi 6 faktor dalam kecanduan *smartphone*. Menyarankan bahwa kecanduan *smartphone* harus dikonseptualisasikan sebagai konstruksi multi-dimensi. Namun dalam penelitian tersebut rentang usia subjek relatif luas (18 hingga 53 tahun) yang didominasi oleh perempuan secara berbeda kecanduan internet diketahui paling umum di kalangan mahasiswa jenis kelamin laki-laki adalah salah satu faktor resiko penting dan umumnya hidup berdampingan dengan penyalahgunaan zat lebih banyak pengujian psikometri diperlukan untuk menguji validitas konstruk instrumen untuk kecanduan *smartphone* (Lin et al. 2014)

Di Amerika terobsesi dengan *smartphone* mereka 68% orang Amerika tidur dengan *smartphone* mereka disamping tempat tidur mereka, dan 79% meraih ponsel mereka dalam waktu 15 menit setelah bangun tidur (IDC atau Facebook 2013). Bagi banyak dari kita *smartphone* adalah hal terakhir yang kita lihat sebelum tidur di malam hari. Aktivitas yang kita lakukan selama kurang lebih 15 jam saat kita terjaga sangat terkait erat dengan pengguna ponsel cerdas kita, 79% orang Amerika menyimpan ponsel di dekat mereka selama hampir 2 jam setiap hari. Dengan memeriksanya rata-rata 221 kali perhari (Tecmark, 2014); 25% orang Amerika tidak dapat mengingat waktu dalam sehari ketika ponsel cerdas mereka tidak berada dalam lingkungan mereka 2/3 memeriksa telepon mereka bahkan ketika tidak

bergetar atau bordering (Pew internet 2014), dan 70%-80% pengemudi menggunakan ponsel cerdas mereka saat mereka mengemudi (Roberts and David 2017).

Menurut Rahmayani (2015) seperti yang dilansir kominfo.go.id, jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2014 mencapai 83,7 juta orang berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh lembaga riset pada pasar e-marketer. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar orang yang menggunakan gadget atau *smartphone* di Indonesia adalah untuk mengakses internet, baik digunakan untuk sosial media dan digunakan untuk browsing yang lainnya. Hal tersebut selaras dengan pernyataan yang ditemukan oleh Auliani (2015) yang dilansir di laman tekno.compas.com berdasarkan pada hasil riset Google bersama TNS Australia menyatakan bahwa sekitar 50% pemilik *smartphone* di Indonesia peranti tersebut sebagai alat komunikasi yang utama termasuk untuk mengakses internet.

Sejumlah faktor telah ditemukan untuk memprediksi penggunaan *smartphone* mereka saat melakukan percakapan tatap muka dengan orang lain. Karadag dkk. (2015) menemukan bahwa kecanduan *smartphone*, kecanduan SMS, media sosial, internet, dan kecanduan game, semuanya memprediksi perilaku *phubbing*. Selain itu, sebuah studi oleh Chopitayasunondh dan Douglas (2016) menemukan bahwa kecanduan internet, takut ketinggalan dan gilirannya memprediksi sejauh mana orang melakukan *phub*. Al-Saggaf, MacCulloch, dan Wiener (2018) telah menemukan bahwa kecenderungan kebosanan memprediksi *phubbing* tetapi ukuran efek dari prediktor ini relatif kecil (Al-Saggaf and O'Donnell 2019). Penggunaan ponsel selama interaksi tatap muka membuat orang kurang terlibat dalam percakapan, sehingga mengurangi kualitas percakapan. Jika teman sebaya sibuk dengan *smartphone* maka interaksi sosial akan terganggu sehingga memiliki kecenderungan kualitas persahabatan akan buruk (Ilham and Rinaldi 2019).

Banyak mahasiswa yang dijumpai di lingkungan kampus yang sibuk masing-masing, sehingga tanpa disadari mengabaikan rekan atau lingkungan sekitarnya. Istilah tersebut disebut dengan *phubbing*. *Phubbing* adalah sebuah kata singkatan dari *phone* dan *shubbing*, dan digunakan untuk sikap menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* yang berlebihan. Seseorang dengan perilaku *phubbing* terindikasi menyakiti orang lain dengan cara berpura-pura memperhatikan pada saat berkomunikasi, dengan cara pandangannya sebentar-sebentar tertuju pada gadget yang ada ditangannya. Salah satu indikasi seseorang berperilaku *phubbing* adalah dengan cara berpura-pura memberikan perhatian pada lawan bicara, namun pandangan sering tertuju pada *smartphone* atau gawai (Eva Yuliza 2021).

*Phubbing* adalah penggabungan dari kata “telpon” dan “penghinaan”. Itu diciptakan oleh biro iklan Australia pada tahun 2012 untuk *Australian Macquarie Dictionary*. Meskipun kata itu mungkin tampak asing, tindakannya sangat nyata. *Phubbing* secara signifikan mempengaruhi waktu kualitas beberapa mitra hubungan di dunia saat ini. Karena menghabiskan waktu bersama pasangan anda adalah aspek penting dari hubungan yang sehat, *phubbing* adalah gangguan yang dapat berdampak negatif pada hubungan jangka panjang anda (Lloyd Harper 2012).

Lingkungan sosial dengan menggunakan teleponnya secara alih-alih berbicara dengan orang tersebut secara langsung diperusahaannya (haigh, 2015). Dengan kata lain, *phubbing* melibatkan penggunaan *smartphone* dalam lingkungan sosial dua orang atau lebih, dan berinteraksi dengan *smartphone* daripada orang atau orang yang hadir. Untuk tujuan penelitian ini “*phubber*” dapat didefinisikan sebagai orang yang mulai menghina seseorang dalam situasi sosial dengan memperlihatkan *smartphone*-nya, dan “*phubbee* “ dapat didefinisikan sebagai orang yang diabaikan oleh temannya dalam situasi sosial karena temannya menggunakan atau memeriksa *smartphone* mereka sebagai gantinya (Chotpitayasunondh and Douglas 2016).

Survey pew Pesearch Center (2020) didapatkan bahwa sebagian besar orang Amerika yaitu orang tua melaporkan bahwa ponsel cerdas mereka dapat mengganggu waktunya bersama anak-anak mereka, sekitar 68% orang tua di Amerika melaporkan bahwa *smartphone* mereka dapat memikat mereka dengan sebanyak 17%. Laporan orang tua tentang *phubbing* bervariasi menurut usia dan tingkat pendidikan orang tua dibawah usia 50 tahun lebih (Solecki 2022).

*Phubbing* adalah sebuah konsep tentang dinamika adiksi seseorang yang tidak lagi memiliki kesopanan dan rasa menghargai orang lain, dengan menyukai lingkungan virtual yang terdapat pada *smatrphone* daripada kehidupan nyatanya (Karadağ et al., 2016). Perilaku *phubbing* berpotensi memiliki pengaruh pada interaksi sosial. Efek yang dapat timbul dari perilaku *phubbing* adalah berkurangnya perasaan memiliki sehingga dapat mempengaruhi persepsi kualitas komunikasi dan kepuasan dalam bersosial (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Munculnya perilakuadiktif tersebut juga memberikan dampak negatif pada pasangan menikahdengan umur pernikahan lebih dari tujuh tahun. Pasangan menikah yang memiliki kecenderungan *phubbing* menimbulkan faktor resiko depresi dalam hubungan pernikahan sehingga keharmonisan dalam berumah tangga dapat berkurang (Wang, Xie, Wang, Wang, & Lei, 2017). Individu yang terpapar *phubbing* lebih mudah untuk mengalami pengucilan sosial. Hal ini akan berefek pada individu yang ketergantungan pada media sosial, sehingga menimbulkan kehidupan yang mengisolasi dan menutup diri (Syifa 2020).

*Phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat ponselnya selama percakapan dengan orang lain, berurusan dengan ponsel dan melarikan diri dari komunikasi interpersonal. Kata *phubbing* muncul ketika dimasukkan dalam pembaruan *Macquarie Dictionary* yang terkenal. Tim pembaruan menciptakan kata *phubbing* dengan menggabungkan kata telepon dan *snubbing* untuk kecanduan ponsel pintar ini, yang mungkin dianggap sebagai gangguan zaman. Karena struktur ponsel pintar, *phubbing* adalah gangguan yang berada di persimpangan banyak kecanduan. Meskipun tidak ada cukup bukti terkait fenomena ini, ponsel pintar yang mengusung fitur komputer dan akses internet membuat kami berpikir bahwa *phubbing* memiliki struktur multidimensi. Dimensi tersebut adalah (i) kecanduan ponsel, (ii) kecanduan internet, (iii) kecanduan media sosial dan (iv) kecanduan game. Ketika diperiksa dengan cermat, dapat dilihat bahwa semua kecanduan ini memiliki struktur yang bersarang

dan kompleks. Perlu dicatat bahwa *phubbing* lebih umum daripada yang diperkirakan, dan kemungkinan efeknya bisa lebih menghancurkan. Misalnya, rata-rata 36 kasus *phubbing* diamati di sebuah restoran saat makan siang; ini setara dengan menghabiskan 570 hari sendirian saat bersama orang lain; 97% individu menganggap rasa makanan mereka lebih buruk saat melakukan *phubbing*; dan 87% remaja lebih suka berkomunikasi melalui pesan daripada komunikasi tatap muka (Karadağ et al. 2015)

Semakin tinggi intensitas pengguna sosial media, menunjukkan bahwa kendali diri semakin rendah, sehingga pengguna sulit berinteraksi dengan pihak lain, bahkan sering melakukan *phubbing*. Pengguna sosial media hampir 60% menggunakan gadget untuk mengakses hiburan semata sehingga efek kecanduan dan kecenderungan *phubbing* sulit dihilangkan karena pengguna merasa senang dan erat kaitannya dengan *phubbing* dan prestasi belajar, (Yania 2019) menyatakan intensitas penggunaan adalah suatu aktifitas individu yang dilakukan secara berulang dengan melibatkan perasaan (Nuril Ilmiatus Solikhah 2022).

Dampak dari perilaku *phubbing* adalah lawan bicara ataupun orang yang berada didepannya merasa terabaikan. Akibatnya, kualitas dari hubungan pun menurun. Penelitian yang dilakukan oleh Wang et al (2017) di China memaparkan bahwa ada hubungan yang negatif antara partner *phubbing* (*phubbing*) dengan *relationship satisfaction* yang artinya semakin tinggi melakukan *phubbing* ketika bersama pasangan, maka akan semakin rendah *relationship satisfaction* pada pasangan dewasa yang telah menikah di Negara China. Pada penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa *phubbing* memiliki hubungan yang positif dengan depresi. Hipotesis yang dibuktikan melalui penelitian tersebut bahwa *phubbing* merupakan faktor penting yang dapat melemahkan atau mengurangi *relationship satisfaction* dan meningkatkan resiko depresi melalui *relationship satisfaction* (Fauzan 2018).

Pada sisi lain sebuah penelitian yang menelaah tentang dampak perilaku *phubbing*, mengungkap bahwa *phubbing* merupakan hasil produksi peradaban di era 4.0 yang memiliki dampak negative besar terutama terkait dengan interaksi sosial dan komunikasi sosial. Hal ini seperti tercermin dalam penelitian yang dilakukan oleh Tri Umari, M. Arli Rusandi, Elni Yakub dari Universitas Riau. Judul penelitiannya adalah *Phubbing as a Result of the 4th Industrial Revolution: Is it Dangerous? Yang tersaji dari In Proceedings of the UR International Conference on Educational Sciences* (2019). Dari beberapa penelitian diatas, telah tersirat bahwa *phubbing* merupakan produk peradaban di era 4.0 dan berpotensi memberikan dampak negatif atau bahaya pada individu. Tentunya sebagai kaum milenial dan Generasi Z, merupakan komunitas yang paling sering menggunakan *smartphone*, sehingga dapat dipahami bahwa kelompok inilah yang banyak menjadi fokus dan sampel penelitian.

Dari hasil wawancara pada salah satu mahasiswa keperawatan yang ada di Kabupaten Majene. Di tiga kampus keperawatan Stikes Marendeng Majene, Stikes Bina Bangsa dan Unsulbar. Rata-rata mahasiswa keperawatan yang diwawancarai mengatakan lebih sering menggunakan *smartphone* 2-5 kali dalam sehari dengan riwayat lama waktu menggunakan *smartphone* dalam sehari 2-4 jam bahkan lebih.

Mahasiswa yang mengatakan pada saat berkumpul dengan teman, sahabat, dan keluarganya lebih sering berfokus pada *smartphone* dari pada bercerita langsung pada saat berkumpul. Dari salah satu mahasiswa sebagian besar menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Mahasiswa juga mengatakan bahwa dia lebih suka berdiam diri dalam kamar menggunakan *smartphone* karena merasa lebih tenang tanpa diganggu oleh orang lain. Oleh sebab itu, sangat perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui gambaran pemakaian ponsel, terutama perilaku *phubbing* dikalangan mahasiswa. Maka sangat penting bagi peneliti berdasarkan fenomena-fenomena di latar belakang masalah tersebut diatas, peneliti tertarik lebih lanjut untuk melakukan penelitian dengan judul “Faktor-Faktor Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Keperawatan di Kabupaten Majene”.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan desain *cross sectional* untuk mengetahui adanya perilaku *phubbing* pada mahasiswa keperawatan di Kabupaten Majene pada tahun 2022. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *Cluster Random Sampling*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Tabel 1 Distribusi Karakteristik berdasarkan usia, jenis kelamin dan asal institusi

Karakteristik		Jumlah	%
Usia	18 – 20 tahun	22	36.1
	21 -22 tahun	33	54.1
	23 – 24 tahun	6	9.8
Jenis Kelamin	Laki-laki	12	19.7
	Perempuan	49	80.3
Institusi	Stikmar Majene	12	19.7
	Stikes BBM Majene	12	19.7
	Unsulbar	37	60.7
Total		61	100

Berdasarkan table diatas, didapatkan bahwa usia tertinggi yaitu 21 – 22 tahun sebanyak 33 orang (54.1%) dan usia terendah pada 23 – 24 tahun sebanyak 6 orang (9.8%), jenis kelamin tertinggi pada perempuan sebanyak 49 orang (80.3%) dan terendah pada laki-laki sebanyak 12 orang (19.7%), asal intitusi tertinggi dari Unsulbar sebanyak 37 orang (60.7%), dan terendah Stikes BBM Majene dan Stikmar Majene masing-masing sebanyak 12 orang (19.7%).

Tabel 2 Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Jumlah Ponsel yang dimiliki mahasiswa keperawatan se Kabupaten Majene

Jumlah Ponsel yang dimiliki	N	Presentase ( % )
1 buah	59	96.7
2 buah	2	3.3
3 buah	0	0.0
4 buah	0	0.0
Total	61	100.0

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan bahwa distribusi responden berdasarkan jumlah ponsel yang dimiliki adalah tertinggi pada 1 buah sebanyak 59 orang (96.7%) dan terendah pada 2 buah sebanyak 2 orang (3.3%).

Tabel 3 Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan lama penggunaan ponsel mahasiswa keperawatan se Kabupaten Majene

Lama Penggunaan ponsel	N	Presentase ( % )
> 12 jam / hari	7	11.5
> 4 jam / hari	10	16.4
4 - 8 jam / hari	24	39.3
8 - 12 jam / hari	20	32.8
Total	61	100.0

Tabel 4 Distribusi Karakteristik Responden berdasarkan Tujuan Penggunaan Ponsel Mahasiswa Keperawatan se Kabupaten Majene

Tujuan penggunaan ponsel	N	Presentase ( % )
Streaming video	0	0
Chatting/media sosial	39	63.9
Game	10	16.4
Jual beli online	12	19.7
Total	61	100.0

Tabel 5 Analisa faktor-faktor perilaku *phubbing* pada mahasiswa keperawatan se Kabupaten Majene

Variable	Multiple R	Adjusted R square	Sig	F
X1 (nomophobia)	0.842013	0.614459	0.000	61
X2 (konflik)				
X3 (isolasi diri sendiri)				
X4 ( <i>problem aknowledgement</i> )				
X5 (lama peggunan ponsel)				
X6 (jumlah ponsel)				
X7 (tujuan peggunan ponsel)				
Perilaku <i>Pubbing</i>				

Berdasarkan tabel 5.5 didapatkan nilai *multiple R* sebesar 0.842013 atau 84.2% yang berarti kekuatan faktor-faktor berpengaruh terhadap perilaku *phubbing* adalah berada pada sangat kuat.

Kemudian nilai *adjusted R square* sebesar 0.614459 atau 61.4% yang berarti bahwa faktor-faktor tersebut dapat menyebutkan perilaku *phubbing* atau menjadi determinan perilaku *phubbing* sebesar 61.4% dan 32.6% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini. Nilai signifikan sebesar  $0.000 < 0.05$  menunjukkan bahwa faktor-faktor tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku *phubbing*.

Tabel 6 Nilai koefisien setiap faktor terhadap kenaikan nilai perilaku *Phubbing*

<i>Variabel</i>	<i>Coefficients terhadap Y (perilaku phubbing)</i>
Intercept	12.93081
X1 (nomophobia)	0.48889
X2 (konflik)	0.322878
X3 (isolasi diri sendiri)	0.363881
X4 ( <i>problem acknowledgement</i> )	0.36447
X5 (lama penggunaan ponsel)	1.144984
X6 (jumlah ponsel)	0.820294
X7 (tujuan penggunaan ponsel)	3.944875

Berdasarkan tabel 5.6 diatas didapatkan Persamaan regresi sebagai berikut :

$Y_1 = 12.9 + 0.489x$  ; jika x naik 1 maka y akan naik sebesar 0.48, artinya setiap faktor *nomophobia* naik sebesar 1 maka perilaku *phubbing* akan naik sebesar 0.84.

$Y_2 = 12.9 + 0.323x$  jika x naik 1 maka y akan naik sebesar 0.32, artinya setiap faktor konflik naik sebesar 1 maka perilaku *phubbing* akan naik sebesar 0.32.

$Y_3 = 12.9 + 0.364x$  jika x naik 1 maka y akan naik sebesar 0.36, artinya setiap faktor isolasi diri sendirinaik sebesar 1 maka perilaku *phubbing* akan naik sebesar 0.36.

$Y_4 = 12.9 + 0.364x$  jika x naik 1 maka y akan naik sebesar 0.36, artinya setiap faktor *problem acknowledgement* naik sebesar 1 maka perilaku *phubbing* akan naik sebesar 0.36.

$Y_5 = 12.9 + 1.145x$  jika x naik 1 maka y akan naik sebesar 1.14, artinya setiap faktor lama penggunaan ponsel naik sebesar 1 maka perilaku *phubbing* akan naik sebesar 1.45.

$Y_6 = 12.9 + 0.820x$  jika x naik 1 maka y akan naik sebesar 0.82, artinya setiap faktor jumlah ponsel yang dimilikinaik sebesar 1 maka perilaku *phubbing* akan naik sebesar 0.84.

$Y_7 = 12.9 + 3.945x$  jika x naik 1 maka y akan naik sebesar 3.94, artinya setiap faktor tujuan penggunaan ponsel naik sebesar 1 maka perilaku *phubbing* akan naik sebesar 0.84.

Dari ke 7 faktor maka faktor ke 7 yaitu tujuan penggunaan ponsel merupakan faktor yang paling tinggi pengaruhnya terhadap perilaku *phubbing*.

## **Pembahasan**

Responden berada pada rentang usia 21 - 22 tahun sebanyak 33 orang (54.1%), dan yang terendah yaitu pada usia 23 - 24 sebanyak 6 orang (9.8%). Pada penelitian ini didapatkan bahwa pada usia 18 sampai dengan usia 22 tahun merupakan usia dimana penggunaan ponsel sangat tinggi, hal ini dapat disebabkan pada usia ini sebagai mahasiswa merupakan waktu yang sangat aktif dalam kegiatan

interaksi sosial secara online dengan menggunakan media sosial seperti FB, WA dan aplikasi lain yang berhubungan dengan interaksi sosial secara online. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Irawati (2020) yang menemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara usia dewasa awal dengan perilaku *phubbing*. Begitu pula dengan penelitian Rosdiana (2020) yang menemukan bahwa perilaku *phubbing* lebih banyak pada usia 21 tahun (60.9%). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Fazriyah (2022) menemukan bahwa perilaku *phubbing* lebih banyak pada usia 20 – 22 tahun sebesar 64.1%.

Didapatkan jenis kelamin anak perempuan sebanyak 49 orang (80.3%) dan laki-laki sebanyak 12 orang (19.7%). Penggunaan ponsel dalam media sosial yang berhubungan dengan perilaku *phubbing* cenderung lebih besar pada perempuan dibandingkan laki-laki. Walaupun secara kebetulan pada penelitian ini responden mayoritas sampel adalah perempuan. Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian Saloom (2021) yang menemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara jenis kelamin perempuan dengan perilaku *phubbing*. Begitu pula dengan penelitian Mariati (2019) yang juga menemukan bahwa perilaku *phubbing* lebih banyak pada perempuan dibandingkan laki-laki. Selanjutnya penelitian Fazriyah (2022) yang juga menemukan bahwa perilaku *phubbing* lebih banyak pada perempuan dibandingkan laki-laki.

Didapatkan jumlah ponsel yang dimiliki mayoritas 1 ponsel yaitu sebesar 96.7% dan sisanya memiliki 2 ponsel sebesar 3.3%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kepemilikan ponsel pada mahasiswa keperawatan se Kabupaten Majene hanya 1 untuk setiap orang. Menurut penelitian Nuraini (2021) menyebutkan bahwa jumlah pengguna ponsel yang di Indonesia mencapai 355.5 juta, sedangkan jumlah penduduk Indonesia sebanyak 268,2 jiwa. Hal ini membuktikan bahwa ada beberapa penduduk yang memiliki lebih dari 1 ponsel. Begitu pula dengan penelitian Tsaqilah (2019) yang menemukan bahwa responden terbanyak pada kelompok yang memiliki 1 buah hp sebanyak 93% dan paling sedikit pada kelompok yang memiliki 2 buah hp sebanyak 1%.

Hasil penelitian didapatkan bahwa lama penggunaan ponsel pada mahasiswa keperawatan se Kabupaten Majene terbanyak pada penggunaan selama 4 – 8 jam/hari sebesar 39.3%, dan 8 – 12 jam/hari sebesar 32.8%. Sedangkan lama penggunaan ponsel terendah pada penggunaan selama > 12 jam/hari yaitu sebesar 11.5%. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata mahasiswa keperawatan menggunakan ponsel selama 4 – 12 jam dalam sehari. Hal ini dapat disebabkan karena kebutuhan mahasiswa akan informasi dan sumber rujukan untuk menyelesaikan tugas-tugasnya yang lebih banyak didapatkan secara online. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2018) yang menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa (71,88%) menggunakan ponsel >3 jam dalam sehari. Begitu pula dengan penelitian Rosdiana (2020) yang menemukan bahwa lama penggunaan ponsel lebih banyak pada 1 – 12 jam sehari. Selanjutnya penelitian Fazriyah (2022) yang menemukan bahwa lama penggunaan ponsel lebih banyak pada durasi 5 jam (4 -8 jam/hari).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tujuan penggunaan ponsel pada mahasiswa keperawatan

se Kabupaten Majene mayoritas untuk *chatting*/media sosial sebesar 63.9% dan paling sedikit untuk kegiatan streaming video. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata mahasiswa keperawatan Sekabupaten Majene menggunakan ponsel untuk kegiatan media sosial seperti *chatting* atau *facebook*. Lebih lanjut beberapa mahasiswa menambahkan penjelasan bahwa kegiatan *chatting* lebih banyak untuk chatting dengan sesama mahasiswa untuk membahas persoalan kuliah dan kegiatan lain seperti promosi jualan secara online. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Badriah (2017) yang juga menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga menggunakan ponsel untuk media sosial dan sebagian kecil untuk kegiatan religi dan kelompok belajar. Begitu pula dengan penelitian Tsaqilah (2019) yang menemukan bahwa perilaku *phubbing* lebih cenderung pada kegiatan *chatting*/media sosial. Selanjutnya penelitian Lestari (2017) yang menemukan bahwa lebih banyak mahasiswa menggunakan ponsel untuk kegiatan belajar online dan mengerjakan tugas.

*Smartphone* telah membawa banyak perubahan dalam pola perilaku, terutama dikalangan anak muda dan masyarakat. Individu memiliki dunianya sendiri dan mereka memiliki interaksi individu yang jauh lebih banyak dengan *smartphone* daripada lingkungan di sekitarnya. Individu juga mengabaikan pembicaraan orang lain karena lebih fokus perhatiannya ke *smartphone*. Kecanduan terhadap *smartphone* ini membuat seseorang rela untuk tidak menghargai orang – orang yang berada dilingkungan sekitarnya dan lebih memilih untuk mengabaikan dan tidak memperhatikan pada saat lagi berkumpul bersama, pandangannya lebih fokus pada *smartphone*.

Dampak dari *phubbing* adalah hilangnya kualitas sebuah interaksi, ketidakpuasan terhadap interaksi yang dilakukan, hilangnya kepercayaan diri selama interaksi, perasaan kehilangan kedekatan selama penampilan *smartphone*, perasaan cemburu dan gangguan mood. Efek *phubbing* ini secara langsung dan tidak langsung dapat mempengaruhi yang merasa ingin diperhatikan dan diabaikan oleh orang lain, yang mengarah pada dampak internal *Phubbee* dan Kekosongan yang menuntun pada gangguan kebahagiaan. Efek langsungnya adalah rasa sakit bagi *phubber*, karena orang berpikir mereka tidak peduli atau memperhatikan yang dikatakan *phubbe*, yang dapat menimbulkan konflik seperti kemarahan atau perkelahian.

Berdasarkan hasil uji *Regresi* didapatkan nilai *multiple R* sebesar 0.842013 atau 84.2% yang berarti kekuatan faktor-faktor berpengaruh terhadap perilaku *phubbing* adalah berada pada sangat kuat. Kemudian nilai *adjusted R square* sebesar 0.614459 atau 61.4% yang berarti bahwa faktor-faktor tersebut dapat menyebutkan perilaku *phubbing* atau menjadi determinan perilaku *phubbing* sebesar 61.4% dan 32.6% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini. Nilai signifikan sebesar  $0.000 < 0.05$  menunjukkan bahwa faktor-faktor tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku *phubbing*.

Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa faktor *nomophobia*, konflik, isolasi diri sendiri, *problem acknowledgement*, lama penggunaan handphone, jumlah ponsel dan tujuan penggunaan ponsel merupakan

faktor-faktor determinan dari perilaku *phubbing* pada mahasiswa. Ke 7 faktor tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa. Hasil uji R juga menunjukkan bahwa dari ke 7 faktor tersebut, faktor tujuan penggunaan ponsel merupakan faktor yang paling tinggi pengaruhnya terhadap perilaku *phubbing* yaitu kegiatan *chatting*/media sosial seperti WA, FB dan aplikasi lain yang sejenis.

Faktor pertama pada penelitian ini adalah *nomophobia*, *Nomophobia (no-mobile phone phobia)* dapat di artikan sebagai ketakutan berlebih seseorang ketika *smartphone* atau ponsel tidak ada di dekatnya sehingga menimbulkan sebuah rasa ketergantungan dan juga kekhawatiran yang berlebih jika tidak menggunakan *smartphone*. Untuk pernyataan ke 1, rata-rata jawaban responden (mean : 3.66), yang berarti mengarah pilahan selalu. Dalam hal ini mahasiswa cenderung merasa cemas saat ponselnya tidak berada disekitarnya. Kemudian untuk pernyataan ke 2 dengan rata-rata (mean : 3.75) juga termasuk pilihan selalu, yaitu pada umumnya mahasiswa merasa tidak dapat meninggalkan ponselnya . selanjutnya pada pernyataan ke 3 dengan nilai rata-rata (mean : 4.12) yang berarti bahwa mahasiswa cenderung meletakkan ponselnya di tempat yang mereka dapat melihatnya secara langsung. Kemudian pada pernyataan yang ke 4 dengan nilai rata-rata sebesar (mean :4.33), artinya mahasiswa selalu merasa khawatir bila melewatkan sesuatu hal karena tidak memperhatikan ponselnya. Ini berarti bahwa semakin tinggi *nomophobia* pada mahasiswa maka perilaku *phubbing*nya juga akan semakin tinggi.

Determinan yang ke 2 adalah konflik, *Interpersonal konflk* adalah konflik interpersonal yang terjadi di dalam sebuah hubungan antar dua orang atau lebih. Dalam penelitian ini adalah antar anggota masyarakat disekitarnya. Dari total 61 responden, menghasilkan nilai rata-rata sebesar 1.99. Hal ini berarti bahwa responden penelitian cenderung kurang memiliki konflik interpersonal dengan anggota masyarakat disekelilingnya yang disebabkan oleh penggunaan teknologi *smartphone* secara terus menerus sehingga orang lain mengeluhkan hal tersebut. Pada determinan ini, pernyataan ke 1 memiliki nilai rata-rata (mean ; 1.8) yang berarti bahwa responden tidak terlibat konflik yang disebabkan oleh penggunaan ponsel. Kemudian pernyataan ke 2 dengan nilai rata-rata (mean;2.22) yang berarti responden tidak pernah secara berlebih-lebihan dalam menggunakan ponsel. Pernyataan ke 3 memiliki rata-rata (mean;1.75) yang berarti bahwa responden tidak pernah merasa kesal saat orang lain meminta meletakkan ponsel saat berbicara dengan mereka. Pernyataan ke 4 dengan nilai rata-rata (mean : 2.12) yang berarti bahwa responden cenderung tidak pernah menggunakan ponsel meskipun sadar bahwa orang lain akan merasa kesal karena hal tersebut. Artinya semakin tinggi konflik sosial maka semakin tinggi pula perilaku *phubbing* pada seseorang, sebaliknya semakin rendah konflik sosial maka semakin berkurang pula perilaku *phubbing* pada seseorang.

Determinan ke 3 adalah *Self Isolation*, yaitu individu yang mengisolasi diri atau menjauhkan diri dari sebuah percakapan dan lebih berfokus pada *smartphone* dibandingkan lawan bicara. Dari total 61 responden, menghasilkan nilai rata-rata sebesar 2.68 dan masuk ke dalam kategori <3 berarti

cenderung kategori tidak pernah. Hal ini berarti bahwa responden penelitian tidak pernah mengisolasi

diri atau menjauhkan diri dari sebuah percakapana dan berfokus pada *smartphone*. Pernyataan ke 1 dengan rata-rata (mean: 2.54) yang berarti bahwa mayoritas responden tidak pernah/suka memainkan ponsel dari pada bermain bersama orang lain. Pernyataan ke 2 dengan rata-rata (mean : 2.61) yang berarti bahwa mayoritas responden tidak pernah merasa puas bila memainkan ponsel dari pada bermain bersama orang lain. Dan pernyataan ke 3 dengan nilai rata-rata (mean : 2.18) yang berarti bahwa mayoritas tidak pernah berhenti fokus pada orang lain dan memainkan ponsel. Kemudian pernyataan ke 4 dengan nilai rata-rata (mean;3.34) artinya mayoritas responden cenderung menghilangkan stress dan mangabaikan orang lain dengan memainkan ponsel.

Determinan ke 4 adalah *problem acknowledgement* yaitu secara sadar mengetahui adanya akibat yang ditimbulkan karena penggunaan *smartphone*. Dari total 61 responden, menghasilkan nilai rata-rata sebesar 3,42 dan masuk ke dalam kategori skala > yang berarti cenderung selalu. Hal ini berarti bahwa mayoritas responden cenderung mengetahui akan adanya masalah dengan orang lain seperti tahu bahwa akan kehilangan kesempatan untuk berbicara dengan orang lain karena terlalu fokus menggunakan *smartphone*. Pernyataan ke 1 dengan nilai rata-rata (3.54) yang berarti mayoritas responden cenderung selalu memainkan ponsel lebih lama dari yang diinginkan. Pernyataan ke 2 dengan nilai rata-rata (mean : 3.52) yang berarti bahwa mayoritas responden cenderung selalu sadar bahwa responden melawatkan peluang untuk berbicara dengan orang lain karena memainkan ponsel. Dan pernyataan ke 3 dengan nilai rata-rata (mean;3.22) yang berarti mayoritas responden berfikir bahwa hanya beberapa menit saja saat menggunakan ponsel.

Pada penelitian ini 3 determinan yang lain adalan jumlah ponsel yang dimiliki, lama penggunaan ponsel dan tujuan penggunaan ponsel. Pada deteminan jumlah ponsel yang dimiliki mayoritas responden memiliki 1 buah ponsel sebesar 97.10%. Kemudian untuk lama penggunaan ponsel rata-rata pada 4 – 8 jam/hari sebesar 40.3% dan 8 – 12 jam/sehari sebesar 34.3%. Sedangkan untuk tujuan penggunaan ponsel mayoritas responden menggunakan ponsel untuk kegiatan *chatting*/media sosial yaitu sebesar 61.2%. Secara keseluruhan determina ke 7 yaitu tujuan penggunaan ponsel merupakan determinan atau faktor yang paling memberikan pengaruh yang kuat terhadap perilaku *phubbing* yaitu sebesar 3 kali lebih besar daripada faktor yang lain.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Handayani (2021) yang menemukan bahwa *nomophobia* dan isolasi diri sendiriberpengaruh terhadap perilaku *phubbing terhadap mahasiswa keperawatan sekabupaten Majane*. Kemudian penelitian ini sejalan dengan penelitian Yumna (2021) yang menemukan bahwa terdapat hubungan antara konflik, isolasi diri sendiri, jumlah kepemilikan ponsel, dan tujuan penggunaan ponsel lama penggunaan ponsel dengan perilaku *phubbing* pada remaja. Selanjutnya penelitian ini sesuai dengan penelitian Fitiri (2019) yang menemukan bahwa *problem*

*acknowledgement*, jumlah kepemilikan ponsel, lama penggunaan ponsel dan tujuan penggunaan ponsel berhubungan dengan perilaku *phubbing* dengan remaja.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut distribusi responden berdasarkan usia pada mahasiswa S1 Keperawatan Unsulbar lebih banyak usia 18-22 tahun, distribusi responden berdasarkan jenis kelamin pada mahasiswa S1 Keperawatan Unsulbar lebih banyak perempuan, distribusi responden berdasarkan jumlah kepemilikan HP pada mahasiswa S1 Keperawatan Unsulbar lebih banyak pada kepemilikan satu buah HP, distribusi responden berdasarkan lama penggunaan ponsel pada mahasiswa S1 Keperawatan Unsulbar lebih banyak pada penggunaan 4-8 jam perhari, distribusi responden berdasarkan tujuan penggunaan ponsel pada mahasiswa S1 Keperawatan Unsulbar lebih banyak pada *chatting*/media sosial, mayoritas responden memiliki satu buah HP dengan rata-rata lama penggunaan ponsel. Faktor perilaku monophobia, konflik interpersonal, perilaku *self-isolation phubbing*, jumlah kepemilikan HP, penggunaan ponsel dan tujuan penggunaan ponsel berhubungan dengan perilaku *phubbing*.

## **SARAN**

Saran yang dapat diberikan terkait dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pemahaman tentang Perilaku *Phubbing* dapat diaplikasikan dalam materi pembelajaran keperawatan dan sebagai sumber referensi bagi dosen atau mahasiswa dalam pengembangan ilmu keperawatan.
2. Perilaku *phubbing* dapat dijadikan sebagai salah satu program untuk pengembangan kesehatan remaja guna menghindari dampak lebih lanjut dari penggunaan ponsel secara berlebihan.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan informasi bagi perawat dalam memberikan perawatan kepada keluarga khususnya bagi pengembangan kepribadian remaja.
4. Harapannya kepada masyarakat khususnya para pengguna ponsel setelah mengetahui masalah perilaku *phubbing* dapat dijadikan sebagai bacaan dan sumber informasi.
5. Penelitian selanjutnya mampu menerapkan kembali penelitian tentang dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial.
6. Penelitian selanjutnya mampu melihat lebih dalam mengenai perilaku *phubbing* pada rentang usia anak, remaja, dewasa dan lansia.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih kepada STIKes Marendeng Majene yang terlibat dalam membantu pendanaan, memperlancar kegiatan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Saggaf, Yeslam, and Sarah B. O'Donnell. 2019. "Phubbing: Perceptions, Reasons behind, Predictors, and Impacts." *Human Behavior and Emerging Technologies* 1(2): 132–40.
- Annisa Jihan, Devi Rusli. 2017. "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>.
- Chotpitayasunondh, Varoth, and Karen M. Douglas. 2016. "How 'Phubbing' Becomes the Norm: The Antecedents and Consequences of Snubbing via Smartphone." *Computers in Human Behavior* 63: 9–18. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.018>.
- Chotpitayasunondh, Varoth Douglas, Karen 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.
- Eva Yuliza, Eva Yuliza. 2021. "Intensitas Penggunaan Gawai, Per "HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI DENGAN PERILAKU PHUBBING PADA MAHASISWA." *Nathiqiyah* 4(2): 15–26.
- Fauzan, A A. 2018. "Analisis Psikometrik Instrumen Phubbing Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya." 000: 17–229. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/45846>.
- Fitri, Azza Nur Laila. 2019. "Gambaran Perilaku Phubbing Pada Remaja Pengguna Ponsel Di Man 13 Jakarta."
- Hanika, Ita M. 2015. "FENOMENA PHUBBING DI ERA MILENIA (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya)." *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4(1): 42–51.
- Hs, Aprianda Helni, and Bahril Hidayat. 2021. "Smartphone Addiction Dan Daya Juang Belajar: Abnormalitas Kontemporer Dan Solusi Adiksi Internet Berdasarkan Psikologi Islam." *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 18(1): 65–78.
- Ilham, Dina Julia, and Rinaldi. 2019. "Pengaruh Phubbing Terhadap Kualitas Persahabatan Pada Mahasiswa Psikologi UNP." *Universitas Negeri Padang* 000: 1–12.
- Irawati, 2020. *Perbedaan Perilaku Phubbing Pada Orang Dewasa Dalam Situasi Hubungan Keluarga, Hubungan Pertemanan, Dan Hubungan Percinantan Di Kota Bukit Tinggi*. Unvestias Negeri Padang. [jurnal.unp.ac.id/aksestanggal29Sepetember2022](http://jurnal.unp.ac.id/aksestanggal29Sepetember2022).
- Karadağ, Engin et al. 2016. "The Virtual World's Current Addiction: Phubbing." *Addicta: The Turkish Journal on Addictions* 3(2).
- Karadağ, Engin et al. 2015. "Determinants of Phubbing, Which Is the Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model." *Journal of Behavioral Addictions* 4(2): 60–74.
- Lee, Sunhee, Hye Jin Kim, Han Gyo Choi, and Yang Sook Yoo. 2018. "Smartphone Addiction and Interpersonal Competence of Nursing Students." *Iranian Journal of Public Health* 47(3): 342–49.
- Li, Ying et al. 2021. "Association Between Anxiety Symptoms and Problematic Smartphone Use Among Chinese University Students: The Mediating/Moderating Role of Self-Efficacy." *Frontiers in Psychiatry* 12(February): 1–10.
- Lin, Yu Hsuan et al. 2014. "Development and Validation of the Smartphone Addiction Inventory (SPAI)." *PLoS ONE* 9(6).
- Liu, Ru De et al. 2019. "The Effect of Parental Phubbing on Teenager's Mobile Phone Dependency Behaviors: The Mediation Role of Subjective Norm and Dependency Intention." *Psychology Research and Behavior Management* 12: 1059–69.

- Mariati, 2019. *Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Proses Interaksi Sosial Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus*. ejurnal.uki-santupaulus.ac.id. akses tanggal 29 September 2022.
- Morrison, 2012. Diambil dari: [https://www.dosen\\_pendidikan.co.id/pengertian-populasi-menurut-para-ahli/](https://www.dosen_pendidikan.co.id/pengertian-populasi-menurut-para-ahli/)
- Nurfazriyah, 2022. *Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Di Samarinda*. Universitas Mulawarman. <http://ummul.ac.id>. akses tanggal 29 September 2022.
- Nurhikma. 2020. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Murid Kelas Tinggi Mis Rembon Kecamatan Rembon Kabupaten Tana Toraja." *Studi, Program Guru, Pendidikan Dasar, Sekolah Keguruan, Fakultas Ilmu, D A N Makassar, Universitas Muhammadiyah*: 1–88.
- Nuraini, 2021. *Korelasi Tingkat Penggunaan Smartphone Dengan Kecemasan Peserta Diklat Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*. litbang diklat kemenag. akses tanggal 29 September 2022.
- Nuril Ilmiatus Solikhah, Nur Maghfira Aesthetika. 2022. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok Dan Media Sosial Terhadap Kecenderungan." *Intensitas, Pengaruh Aplikasi, Penggunaan* 5(01): 11319
- Psychguides. An American Addiction Center Resources. Retrieved July 2, 2022, from <https://www.psychguides.com/behavioral-disorders/smart-phone-addiction/>. Ponsel Pintar di Ambil Kembali Pada Tanggal 25 July 2022 Dari ([https://id.m.wikipedia.org/wiki/ponsel\\_cerdas](https://id.m.wikipedia.org/wiki/ponsel_cerdas)). Pengertian Gadget (Smartphone) Di Ambil Pada Tanggal 27 July 2022 Dari <https://fatkhan.web.id/pengertian-gadget-smartphone/>.
- Rachman, Tahar 2018. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Murid SDN 209 INPRES GARANTIGA Kecamatan Simbang Kabupaten Marod." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.: 10–27.
- Roberts, James A., and Meredith E. David. 2017. "Phubbed and Alone: Phone Snubbing, Social Exclusion, and Attachment to Social Media." *Journal of the Association for Consumer Research* 2(2): 156–63.
- Rahmayani, I. (2015). Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia. Diunduh pada tanggal: 10 Oktober 2017 pukul 12:30 WIB dari <https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan-media>.
- Rosdiana, 2020. *Hubungan Perilaku Phubbing dengan Interaksi Sosial Pada Generasi Z Mahasiswa Keperawatan Universitas Tribhuwana Tungga Dewi Malang*. Universitas Tribhuwana Tungga Dewi. [jurnalUtd.ac.id](http://jurnalUtd.ac.id). akses tanggal 29 September 2022.
- Saloom, 2021. *Faktor-faktor Psikologi Perilaku Phubbing*. UIN Syarif Hidayatullah. jurnal. akses tanggal 29 September 2022.
- Solecki, Susan. 2022. "The Phubbing Phenomenon: The Impact on Parent-Child Relationships." *Journal of Pediatric Nursing* 62: 211–14. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2021.09.027>.
- Syifa, Abdullah. 2020. "Intensitas Penggunaan Smartphone, Prokrastinasi Akademik, Dan Perilaku Phubbing Mahasiswa." *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 10(1): 83.
- Spesifikasi smartphone terbaru 2016 (Sumber: <http://www.tabloidpulsaco.id/>) *Smartphone* (Gary B, Thomas dan Misty E).
- Siregar, S. (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif*, dan. Jakarta: Kencana
- Sugiyono, (2021). Diunduh pada tanggal: 11 Agustus 2022 pukul 23:31 WIB dari <https://www.kompas.com/skola/read/2021/11/10/140000969/pengertian-hipotesis-menurut-para-ahli-fungsi-ciri-dan-manfaatnya?page=all>