

DAMPAK PERILAKU *PHUBBING* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ASOSIATIF MAHASISWA TADRIS IPS UIN MATARAM

Budiman¹, Qanisma Ainindri², Ashfia Ruhama³, M. Fathul Hadi⁴
¹²³⁴Pendidikan IPS FISIP Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat e-mail : ¹budimanabbas7@gmail.com, Alamat e-mail :
²qanisma.andryas313@gmail.com, ³ashfiaruhama@gmail.com,
⁴fathulgio712@gmail.com

ABSTRACT

The title of this research is "The Impact of Phubbing Behavior on the Associative Social Interaction of Students in the Tadris Social Studies-Economics Department at UIN Mataram." The purpose of this study is to understand the impact of phubbing behavior on the associative social interactions of students in the Tadris Social Studies-Economics Department, as well as the reasons behind students engaging in phubbing. The research employs a qualitative method with a field research approach. The data collection methods used include observation, interviews, and documentation. The results of the field research reveal several factors contributing to students' phubbing behavior, namely: 1) social media use, 2) playing games, 3) situational factors, and 4) imitating the behavior of those around them. The characteristics of students who engage in phubbing include spending excessive time on smartphones, feeling anxious or restless when not using their phones, constantly checking their screens, and feeling more comfortable communicating via smartphones. Furthermore, the research identifies several impacts of phubbing on students' associative social interactions, including: 1) feeling unappreciated, 2) strained friendships, 3) a decline in communication quality, and 4) a decrease in collaboration.

Keywords: Associative Social Interaction, Phubbing, Smartphone

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Dampak Perilaku *Phubbing* Terhadap Interaksi Sosial Asosiatif Mahasiswa Tadris IPS-Ekonomi UIN Mataram" penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial asosiatif mahasiswa di Tadris IPS-Ekonomi dan penyebab mahasiswa melakukan *phubbing*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan jenis studi lapangan (*field research*). Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di lapangan menunjukkan beberapa faktor penyebab mahasiswa melakukan perilaku *phubbing* yaitu, 1) penggunaan media sosial, 2) bermain game, 3) faktor situasional, 4) mengikuti orang sekitar. Adapun ciri-ciri mahasiswa melakukan perilaku *phubbing* adalah menghabiskan banyak waktu

menggunakan smarphone, merasa cemas dan gelisah jika tidak menggunakan *smartphone*, selalu memeriksa layar *smartphone* dan lebih nyaman berkomunikasi melalui *smartphone*. Dan dari hasil pengumpulan data peneliti juga menemukan beberapa dampak *phubbing* terhadap interaksi sosial asosiatif mahasiswa yaitu, 1) rasa tidak dihargai, 2) merenggangkan hubungan pertemanan, 3) menurunnya kualitas komunikasi, 4) menurunnya kerjasama.

Kata Kunci: Interaksi Sosial Asosiatif, Phubbing, Smarphone

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pada era digital ini kemajuan teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami perkembangan yang pesat. Kemajuan teknologi dan informasi dapat mempermudah kita dalam mengumpulkan dan mengirimkan informasi. Tujuan dari penemuan teknologi komunikasi ini adalah untuk mengubah manusia, dari masyarakat lokal menjadi masyarakat global yang mengenal teknologi, dunia yang transparan terhadap perkembangan teknologi dapat mempengaruhi manusia.

Perkembangan teknologi informasi tidak hanya menciptakan masyarakat dunia global akan tetapi juga dapat mengembangkan kehidupan masyarakat yang baru, sehingga tanpa sadar masyarakat hidup dalam dua dunia kehidupan yang berbeda, yaitu kehidupan masyarakat dalam dunia nyata dan

kehidupan masyarakat dalam dunia maya. Masyarakat nyata adalah sebuah kehidupan masyarakat yang dapat dirasakan secara nyata dan hubungan sosialnya di bangun melalui interaksi secara langsung melalui pengindraan, yang kehidupannya di saksikan secara langsung dan apa adanya. Sedangkan masyarakat maya adalah kehidupan yang tidak dapat dilihat secara langsung, tetapi dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas (Bungin, 2009).

Berkat adanya perkembangan teknologi komunikasi ini sangat membantu manusia untuk memperoleh dan memberi informasi. Karena dengan adanya teknologi dan informasi dapat digunakan oleh masyarakat dengan adanya media, dalam hal ini juga dapat memberikan alternatif dalam berkomunikasi tanpa harus bertatap muka secara langsung

kepada orang yang bersangkutan. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang termasuk juga perkembangan teknologi adalah penggunaan internet, terciptanya sebuah realitas baru, yaitu new media (media baru).

Salah satu media baru yang berhasil dikembangkan adalah alat komunikasi yaitu *smartphone*, yang menjadi salah satu kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang berbasis internet yang dapat membantu manusia agar dapat berkomunikasi tanpa bertatap muka secara langsung. Dengan adanya *smartphone* yang berbasis internet ini yang biasa disebut sebagai gadget telah menjadi salah satu kebutuhan pokok bagi masyarakat modern terutama bagi generasi di era 2000-an (Ekasari, 2022).

Dengan kemajuan teknologi dan zaman yang semakin modern, metode komunikasi antar individu mengalami transformasi yang berdampak signifikan pada perubahan budaya dalam masyarakat. Perkembangan teknologi komunikasi telah mengubah gaya hidup dan perilaku masyarakat secara keseluruhan. Sebelum adanya teknologi informasi ini, untuk menjalin hubungan sosial dengan teman atau

keluarga, kita harus mengunjungi mereka secara langsung. Namun, seiring kemajuan teknologi, kita kini dapat berkomunikasi tanpa perlu berpindah tempat, melalui perangkat komunikasi seperti *smartphone* yang menyediakan fitur video call untuk berinteraksi langsung dengan orang yang berada jauh.

Teknologi, khususnya *smartphone*, tidak hanya mengubah cara kita berkomunikasi, tetapi juga memengaruhi perilaku individu dengan membuat mereka lebih terfokus pada perangkat tersebut. Orang cenderung terlibat dalam aktivitas yang bersifat mandiri dengan *smartphone* yang dimilikinya. Oleh karena itu, pada era digital seperti sekarang ini, seseorang tidak lagi memerlukan pertemuan fisik dengan lawan bicara untuk menyampaikan pesan, karena alat komunikasi seperti *smartphone* memungkinkan pengiriman pesan dalam waktu singkat (Damayanti, 2023).

Penemuan teknologi *smartphone* menjadikan segala sesuatunya menjadi lebih mudah dan praktis, sehingga seseorang dapat melakukan banyak hal seperti berinteraksi dengan individu lain menggunakan kemajuan teknologi baru

seperti saat ini, seperti media sosial, browsing internet, mendengarkan musik, dan yang lainnya. Namun kehadiran smartphone atau sering disebut sebagai gadget ini penggunaannya masih kurang untuk menyadari perilaku negatif yang didapatnya seperti yang disebut sebagai phubbing (Huldi, 2020).

Phubbing sendiri singkatan dari “phone” dan “snubbing” yang berarti “telepon” dan “acuh”. Menurut Haigh phubbing diartikan sebagai suatu tindakan mengacuhkan atau mengabaikan orang lain dalam interaksi sosial yang berada dalam lingkungannya karena hanya berfokus pada smartphone dari pada berinteraksi dan berkomunikasi langsung secara tatap muka. Seseorang yang melakukan perilaku phubbing ini akan sering melihat gadget dan akan sibuk dengan gadgetnya saat berbicara dengan orang lain sehingga akan sering mengabaikan komunikasi interpersonalnya (Nur, 2020).

Seseorang yang sering melakukan phubbing akan sulit menangkap informasi dari lawan bicaranya. Sehingga membuat ia tidak fokus kepada lawan bicaranya dan membuat lawan bicaranya

mengulangi pembicaraannya kembali. Jadi phubbing ini membuat aktivitas yang dilakukan antar individu tidak saling memberikan feedback yang baik dan tidak menunjukkan interaksi sosial yang sesungguhnya. Sehingga interaksi sosial yang terjadi antara mereka tidak terjadi dengan benar dan hanya berfokus pada smartphonanya saja yang mengakibatkan rasa tidak suka terhadap lawan bicaranya (Siregar, 2024). Dalam buku pengantar sosiologi Soerjono Soekanto hal ini terjadi karena masing-masing individu tersebut sadar akan adanya pihak lain yang akan menyebabkan perubahan-perubahan itu bagi orang yang bersangkutan, sehingga semua itu menimbulkan kesan didalam pikiran seseorang yang kemudian menentukan tindakan apa yang akan dilakukan (Soekanto, 2014).

Interaksi sosial dapat didefinisikan sebagai dinamika dalam hubungan sosial. Jenis hubungan sosial ini mencakup interaksi antar individu, antar kelompok, maupun antar individu dengan kelompok. Menurut W.A. Gerungan yang diterangkan dalam Soetarno, mengartikan interaksi sosial sebagai suatu relasi antara dua orang atau

lebih. Dalam konteks ini, perilaku satu individu memiliki pengaruh terhadap individu lainnya, dan sebaliknya (Soetarno, 1989). Salah satu syarat terjadinya interaksi sosial adalah Komunikasi.

Komunikasi yang efektif bukan hanya sekedar hubungan atau kedekatan untuk kepuasan relasional saja, akan tetapi komunikasi yang efektif terjadi jika kedua belah pihak memahami pesan yang diterima mempunyai makna yang sama dengan maksud pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan (Valentino et al., 2024). Netto dan baros dalam elsa, mengungkapkan bahwa alasan remaja mengalami kecanduan internet dikarenakan tidak memperoleh kepuasan diri ketika berhubungan secara langsung atau face to face, karena itu ia harus bergantung pada komunikasi secara online untuk memenuhi kebutuhan interaksi sosialnya, saat berinteraksi secara online individu akan merasa bebas, serta merasa dibutuhkan dan didukung. Sebaliknya saat berinteraksi secara offline maka individu akan merasa kesepian, cemas, tidak terpuaskan, bahkan bisa frustrasi (Farkhah, Saptiyani, Syamsiah, & T, 2023).

Salah satu ciri-ciri seseorang melakukan phubbing yaitu akan berpura-pura memperhatikan lawan bicaranya, namun sebenarnya pandangannya hanya pada smartphone yang digenggamnya. Perilaku tersebut yang mengakibatkan kecanduan game online, dan media sosial yang berdampak buruk bagi dirinya dan lingkungan sosialnya, salah satunya yaitu akan berkurangnya perasaan memiliki sehingga akan mempengaruhi persepsi dari kualitas komunikasi dan kepuasan dalam bersosial.

Dikalangan mahasiswa pemakaian smartphone sudah jadi kebutuhan utama untuk mereka, perihal tersebut didukung oleh kemajuan teknologi, komunikasi dan informasi yang semakin pesat. Dari telepon genggam tersebut mahasiswa sibuk dengan gadgetnya masing-masing sehingga kurang memperhatikan orang-orang dilingkungannya. Aktivitas ini menimbulkan proses komunikasi serta interaksi sosial tidak berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 27 November 2023, Mahasiswa/i Tadris IPS

Ekonomi rata-rata menggunakan smartphone sebagai sarana komunikasi maupun sarana mencari informasi dan tidak jarang mahasiswa/i melakukan perilaku phubbing, sehingga interaksi interpersonalnya lebih sedikit dikarenakan lebih fokus kepada smartphonenya. Banyak mahasiswa/i yang masih tidak sadar bahwa perilaku mengabaikan lawan bicara dan lebih berfokus kepada smartphone bisa menimbulkan efek negatif yang dapat mempengaruhi hubungan sosialnya. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut peneliti menemukan bahwa terdapat mahasiswa yang memiliki perilaku phubbing. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik mengangkat judul penelitian tentang “Dampak perilaku Phubbing Terhadap Interaksi Sosial Asosiatif Mahasiswa Tadris IPS-Ekonomi Uin Mataram”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggali secara mendalam dampak perilaku phubbing akibat penggunaan smartphone yang berlebihan terhadap interaksi sosial mahasiswa (Moleong, 2017).

Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan eksplorasi yang holistik terhadap fenomena yang kompleks melalui pengumpulan data dalam bentuk kata-kata, narasi, dan deskripsi rinci dari partisipan. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi lapangan (field research), di mana peneliti melakukan observasi langsung dengan teknik observasi non-partisipatif, yang berarti peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas mahasiswa, tetapi mengamati interaksi sosial mereka secara sistematis (Buchori, Fadhilah Umar, Kunci, Phubbing, & Perilaku, 2024).

Selain itu, wawancara semi-terstruktur digunakan untuk menggali informasi secara mendalam dari partisipan. Data primer diperoleh dari 20 mahasiswa semester VI Program Studi Tadris IPS-Ekonomi di Universitas Islam Negeri Mataram, sementara data sekunder dikumpulkan dari berbagai sumber tertulis seperti jurnal, buku, dan publikasi ilmiah lainnya yang relevan dengan fokus penelitian.

Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data, dengan tanggung

jawab untuk menjamin validitas dan kredibilitas data. Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan utama menurut Miles dan Huberman, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data melibatkan penyederhanaan, seleksi, dan pemfokusan informasi untuk mengidentifikasi data yang relevan dengan tujuan penelitian, sementara penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif guna memberikan gambaran menyeluruh mengenai temuan-temuan utama (Miles, B. Mathew, & Michael Huberman, 1992).

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan memverifikasi data untuk memastikan akurasi dan konsistensinya. Untuk meningkatkan keabsahan temuan, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi, yang meliputi triangulasi sumber dan metode, guna membandingkan informasi dari berbagai sumber dan mengonfirmasi data melalui berbagai teknik pengumpulan. Selain itu, konfirmasi dijaga dengan memastikan adanya kesesuaian antara data yang diperoleh dengan perspektif subjek penelitian. Pendekatan ini diharapkan

memberikan wawasan yang mendalam mengenai dampak perilaku phubbing terhadap interaksi sosial mahasiswa dan menawarkan rekomendasi untuk mengatasi fenomena ini dalam konteks pendidikan tinggi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penyebab Mahasiswa Melakukan Phubbing

Dalam kehidupan sehari-hari interaksi sosial sangat penting untuk membangun hubungan yang baik dan harmonis, akan tetapi interaksi sosial pada saat ini mulai berkurang berkat adanya teknologi yang semakin maju. Dalam hal ini smartphone menjadi salah satu teknologi yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi banyak pengguna smartphone yang tidak tahu dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan smartphone yang berlebihan, salah satunya adalah perilaku phubbing.

Menurut Haigh menjelaskan bahwa phubbing sebagai respon mengabaikan seseorang di lingkungan sosial ketika seseorang memperhatikan smartphone dan tidak berbicara dengan orang lain secara langsung. Perilaku tersebut dapat

mengurangi interaksi sosial yang terjadi disekitarnya dan hanya berfokus kepada smartphonenya saja, terutama dikalangan mahasiswa penggunaan smartphone menjadi hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari mencari informasi, bermain game, bermain media sosial dan lain sebagainya.

Perilaku phubbing pada mahasiswa, khususnya mahasiswa semester VI Tadris IPS-Ekonomi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram, menjadi fenomena yang menarik untuk diteliti. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, mahasiswa dalam kelompok ini menunjukkan perilaku phubbing, yaitu kecenderungan terlalu sibuk dengan smartphone dan mengabaikan lingkungan sekitarnya. Perilaku ini sering kali menimbulkan ketidaknyamanan di antara teman-teman sekitar, terutama karena interaksi sosial menjadi terganggu.

Beberapa ciri yang menonjol adalah terlalu fokus pada smartphone, selalu memegang smartphone dalam berbagai situasi, rasa cemas jika tidak memiliki akses ke smartphone, serta kecenderungan untuk terus memeriksa smartphone setiap beberapa menit (MS, Anita, Narayani, &

Mariana, 2021). Hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa juga mendukung temuan tersebut. Muhammad Amir, salah satu mahasiswa semester VI Tadris IPS-Ekonomi, mengakui bahwa ia menghabiskan banyak waktu menggunakan smartphone, baik untuk keperluan akademik maupun hiburan seperti bermain game.

Sementara itu, Erma Fatimah merasa gelisah dan tidak nyaman jika jauh dari smartphone, bahkan menggambarkannya sebagai bagian penting dari hidupnya. Diana, seorang mahasiswa lainnya, mengungkapkan bahwa ia sering kali memeriksa notifikasi meskipun sedang berkomunikasi dengan teman, menunjukkan adanya ketergantungan terhadap smartphone dalam situasi sosial. Begitu pula dengan Esa yang lebih memilih berkomunikasi melalui smartphone karena merasa lebih bebas mengungkapkan perasaan tanpa harus berhadapan langsung dengan orang lain.

Dari temuan-temuan ini, dapat didapatkan bahwa terdapat beberapa ciri utama perilaku phubbing di kalangan mahasiswa semester VI Tadris IPS-Ekonomi. Pertama, mereka cenderung menghabiskan

banyak waktu dengan smartphone. Kedua, mereka merasa cemas atau gelisah ketika tidak menggunakan smartphone. Ketiga, mereka sering memeriksa layar smartphone untuk melihat pesan atau notifikasi. Keempat, mereka merasa kurang nyaman berkomunikasi secara langsung dengan orang lain. Ciri-ciri ini sejalan dengan deskripsi perilaku phubbing yang dikemukakan dalam buku Nur. Menurut Nur, phubbing ditandai oleh individu yang banyak menghabiskan waktu dengan smartphone, merasa cemas ketika smartphone tidak ada di dekatnya, terus memeriksa notifikasi, tidak mematikan smartphone, dan merasa kurang nyaman berkomunikasi langsung. Selain itu, perilaku ini sering kali disertai dengan pengeluaran biaya yang besar untuk penggunaan smartphone (Nur, 2020).

Dalam kehidupan sehari-hari, interaksi sosial antara mahasiswa sangat penting untuk memenuhi kebutuhan komunikasi dan pertukaran informasi. Namun, dengan semakin dominannya penggunaan smartphone, banyak mahasiswa yang lebih memilih terlibat dalam aktivitas menggunakan smartphone ketimbang berinteraksi dengan lingkungan

sekitar. Kehadiran smartphone ini memunculkan fenomena perilaku phubbing, yaitu tindakan mengabaikan orang lain dalam situasi sosial dengan fokus pada penggunaan smartphone, sehingga mengurangi interaksi verbal dengan orang-orang di dunia nyata (Audina & Firman, 2022).

Berdasarkan hasil analisis penelitian, terdapat beberapa faktor utama yang menyebabkan perilaku phubbing di kalangan mahasiswa semester VI Tadris IPS-Ekonomi. Salah satu faktor yang paling dominan adalah penggunaan media sosial. Media sosial yang awalnya diciptakan untuk memfasilitasi komunikasi, justru sering kali menjadi sumber ketergantungan. Platform seperti Facebook, Twitter, WhatsApp, dan Instagram memudahkan akses informasi melalui smartphone, yang pada gilirannya menyebabkan mahasiswa mengabaikan lingkungan sekitar.

Ria Mery dan Diana Putri, misalnya, mengakui bahwa mereka melakukan phubbing karena terlalu fokus pada notifikasi dari aplikasi media sosial seperti TikTok dan Instagram. Selain itu, bermain game online juga menjadi faktor signifikan

dalam perilaku phubbing. Permainan seperti Mobile Legends, yang populer di kalangan mahasiswa, sering kali membuat mereka lupa dengan lingkungan sekitar.

Ahya Alfarohi dan Aldi Maulana Kurniawan menyebutkan bahwa mereka terlalu fokus pada permainan tersebut, sehingga tidak menyadari kehadiran teman di sekitar mereka. Faktor situasional juga berperan dalam memicu perilaku phubbing. Misalnya, dalam situasi mendesak seperti menunggu informasi penting atau menerima telepon, mahasiswa cenderung lebih memperhatikan smartphone. Seni Indah Lestari dan Wulandari mengungkapkan bahwa mereka sering kali melakukan phubbing ketika situasi menuntut perhatian ekstra pada smartphone.

Terakhir, lingkungan sosial juga memainkan peran besar dalam perilaku phubbing (Marlina, Sayuti, Hasanah, & Arifin, 2023). Mahasiswa cenderung mengikuti perilaku teman-temannya yang juga sibuk dengan smartphone. Farhan Mudin dan Ulida Asroni mengakui bahwa mereka melakukan phubbing karena melihat banyak teman yang melakukan hal serupa, sehingga terbawa arus. Secara keseluruhan, faktor penyebab

perilaku phubbing di kalangan mahasiswa semester VI Tadris IPS-Ekonomi mencakup penggunaan media sosial, bermain game, faktor situasional, dan pengaruh lingkungan sekitar. Penelitian sebelumnya juga mengonfirmasi relevansi faktor-faktor tersebut dalam menyebabkan phubbing di kalangan mahasiswa (Sari, Ta, Riwanda, & Irena, 2024). Dalam hal ini, kontrol diri yang baik menjadi kunci penting untuk mengendalikan perilaku phubbing dan memperbaiki kualitas interaksi sosial (Sitorus & Irwansyah, 2024).

2. Dampak Perilaku Phubbing terhadap Interaksi Sosial Asosiatif Mahasiswa

Perilaku phubbing dapat memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap kualitas interaksi sosial di kalangan mahasiswa, khususnya dalam konteks interaksi sosial asosiatif (Aditia, 2021). Interaksi sosial asosiatif, yang melibatkan saling pengertian dan kerja sama timbal balik antar individu atau kelompok, menjadi terganggu ketika phubbing terjadi. Dampak ini tidak hanya memengaruhi hubungan pribadi tetapi juga dinamika dalam kelompok dan lingkungan akademik

secara keseluruhan. Salah satu dampak utama phubbing adalah munculnya perasaan tidak dihargai dalam interaksi sosial (Isrofin & Munawaroh, 2021).

Mahasiswa yang terlibat dalam percakapan merasa kecewa dan tidak nyaman ketika lawan bicara mereka lebih fokus pada smartphone dibandingkan mendengarkan mereka. Hal ini dapat menyebabkan hubungan antar teman menjadi renggang. Elinda Amalia Putri, misalnya, menyatakan bahwa ketika orang lain melakukan phubbing, ia merasa tidak dihargai dan terpaksa harus mengulang-ulang kalimat dalam percakapan. Safira Afriyanti juga menyampaikan perasaan sakit hati dan merasa diabaikan ketika phubbing terjadi.

Dampak lain dari phubbing adalah kerenggangan dalam hubungan pertemanan (Kadafi, Pratama, Suharni, & Mahmudi, 2020). Ketika seseorang merasa diabaikan oleh teman-temannya yang terlalu fokus pada smartphone, mereka mungkin memilih untuk menjauh atau menghindari interaksi lebih lanjut. Phubbing dianggap sebagai bentuk perilaku acuh yang dapat mengurangi rasa hormat dan keakraban antar teman. Bayu Fahrurreza, misalnya,

mengungkapkan bahwa phubbing mengganggu kenyamanan dan hubungan pertemanan, meskipun belum sampai menyebabkan putusnya pertemanan. Ayu Humairoh bahkan merasa risih dan lebih memilih menghindari teman yang sering melakukan phubbing selama percakapan.

Selain itu, phubbing juga menyebabkan menurunnya kualitas komunikasi. Perhatian yang terpecah akibat penggunaan smartphone membuat mahasiswa yang terlibat dalam percakapan tidak sepenuhnya memahami atau menerima pesan yang disampaikan oleh lawan bicara mereka (Lubis, Siregar, & Muary, 2024). Hal ini mengarah pada kesalahpahaman atau bahkan perlunya pengulangan informasi. Rahmayanti, misalnya, merasa frustrasi ketika teman-temannya tidak mendengarkan dengan baik karena phubbing, sehingga ia harus mengulangi cerita yang sama berkali-kali. Satria Jaya juga menyampaikan rasa lelah berkomunikasi dengan orang yang terlalu fokus pada smartphone.

Dampak terakhir dari phubbing adalah penurunan kerjasama, terutama dalam konteks akademik

atau kegiatan kelompok (Farkhah et al., 2023). Mahasiswa yang terlalu fokus pada smartphone sering kali kurang berpartisipasi dalam diskusi atau tugas kelompok, yang menyebabkan ketidakpuasan di antara anggota kelompok lainnya.

Lulu Asma Putri, misalnya, merasa kesal jika ada anggota kelompok yang lebih fokus bermain smartphone daripada berkontribusi dalam tugas. Ilma Harirunnisa juga mengungkapkan ketidaksukaannya terhadap anggota kelompok yang hanya bermain smartphone selama kegiatan kelompok. Secara keseluruhan, phubbing memberikan dampak negatif pada berbagai aspek interaksi sosial asosiatif mahasiswa, mulai dari rasa dihargai hingga kerjasama dalam konteks akademik. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk meningkatkan kesadaran akan dampak negatif phubbing dan berupaya mengurangi perilaku tersebut demi memperbaiki kualitas hubungan sosial mereka.

E. Kesimpulan

Phubbing di kalangan mahasiswa semester VI Tadris IPS-Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram dipicu oleh

beberapa faktor yang berhubungan erat dengan penggunaan teknologi, terutama smartphone. Penggunaan media sosial menjadi salah satu penyebab dominan, di mana platform seperti Instagram, WhatsApp, dan TikTok membuat mahasiswa lebih fokus pada interaksi digital daripada dunia nyata. Selain itu, bermain game online seperti Mobile Legends juga menjadi faktor signifikan, mengalihkan perhatian mereka dari lingkungan sosial.

Faktor situasional, seperti menunggu informasi penting, juga dapat memicu phubbing karena mahasiswa lebih memilih berfokus pada smartphone. Lingkungan sosial turut memengaruhi perilaku ini, di mana mahasiswa yang sering melihat teman-teman mereka terlibat dalam phubbing cenderung mengikuti perilaku serupa. Secara keseluruhan, media sosial, permainan online, kondisi situasional, dan pengaruh lingkungan sosial adalah penyebab utama yang mendorong terjadinya phubbing pada mahasiswa.

Perilaku phubbing memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap interaksi sosial asosiatif mahasiswa, yang melibatkan saling pengertian dan kerja sama. Phubbing

mengurangi kualitas interaksi sosial dengan menyebabkan perasaan tidak dihargai oleh teman-teman mereka yang lebih fokus pada smartphone. Akibatnya, hubungan pertemanan menjadi renggang karena mahasiswa merasa diabaikan dalam percakapan atau interaksi. Selain itu, kualitas komunikasi menurun karena perhatian yang terpecah, sehingga menyebabkan kesalahpahaman dan perlunya pengulangan dalam percakapan.

Lebih lanjut, phubbing juga berdampak pada menurunnya kerjasama dalam kegiatan akademik dan kelompok, di mana mahasiswa yang lebih fokus pada smartphone kurang berpartisipasi aktif dalam diskusi atau tugas kelompok, mengakibatkan ketidakpuasan di antara anggota tim. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dan pengendalian diri yang lebih baik dari mahasiswa untuk mengurangi perilaku phubbing dan memperbaiki kualitas hubungan sosial mereka, baik dalam konteks pribadi maupun akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Audina, W., & Firman. (2022). Fenomena Perilaku Phubbing di Lingkungan Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12336–12341.
<https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I6.10427>
- Buchori, S., Fadhilah Umar, N., Kunci, K., Phubbing, P., & Perilaku, K. (2024). Analisis Perilaku Phubbing (Phone Snubbing) dan Penanganannya. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 5(3), 75–79.
<https://doi.org/10.31960/KONSELING.V5I3.2300>
- Bungin, B. (2009). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Damayanti, N. L. (2023). *Studi Kualitatif Fenomena Phubbing Remaja Surabaya dan Jakarta*. Universitas Pembangunan Nasional Veteran, Jawa Timur.
- Ekasari, E. D. (2022). *Fenomena Phubbing Remaja pada Media Sosial di Pekanbaru*. Universitas Islam Riau, Pekanbaru.
- Farkhah, L., Sptyani, P. M., Syamsiah, R. I., & T, H. Ginanjar. (2023). Dampak Perilaku Phubbing: Literatur Review. *Jurnal Keperawatan Komplementer Holistic*, 1(2), 1–18. Retrieved from <https://journalhadhe.com/index.php/jkkhc/article/view/12>

- Huldi, Y. R. (2020). *Fenomena Phubbing Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi*. Universitas Islam Riau, Pekanbaru.
- 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>
- Kadafi, A., Pratama, B. D., Suharni, S., & Mahmudi, I. (2020). Mereduksi Perilaku Phubbing melalui Konseling Kelompok Realita Berbasis Islami. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 5(2), 31.
<https://doi.org/10.26737/JBKI.V5I2.1721>
- Lubis, F. R., Siregar, Y. D., & Muary, R. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Literasi Informasi Siswa Siswi di SMA Negeri 1 Kerajaan Kabupaten Pakpak Bharat. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(5), 71–80.
<https://doi.org/10.9644/SINDOR O.V4I5.3364>
- Marlina, Y., Sayuti, A., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2023). Expanding Avenues In Building Students' character Through Religious And Spiritual Development In Digital Era. *EDUTECH: Journal of Education And Technology*, 7(1), 278–289.
<https://doi.org/10.29062/EDU.V7I1.639>
- Miles, B. Mathew, & Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- MS, Muh. T. H., Anita, A., Narayani, N. W. E., & Mariana, M. (2021). Causes and impacts of phubbing on students in a public university. *Public Health of Indonesia*, 7(4), 153–158.
<https://doi.org/10.36685/PHI.V7I4.430>
- Nur, A. (2020). *Phubbing dan Komunikasi Sosial*. Jember: UIJ.
- Sari, W. P., Ta, Y. L., Riwanda, J. K., & Irena, L. (2024). Fenomena Phubbing dalam Komunikasi antar Pribadi bagi Generasi Muda. *Jurnal Serina Abdimas*, 2(1), 221–228.
<https://doi.org/10.24912/JSA.V2I1.29209>
- Siregar, S. W. (2024). Fenomena Phubbing pada Mahasiswa. *Al-Murabbi Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 235–247.
<https://doi.org/10.62086/AL-MURABBI.V2I1.679>
- Soekanto, S. (2014). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soetarno. (1989). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Kanisius.
- Valentino, J. M., Rayyan, A. M., Jannah, O. M., Damara, R., Fradika, A. A., Zuhri, S., ... Timur, J. (2024). Dampak Penggunaan Gadget pada Generasi Z Dalam Bersosialisasi dan Beragama. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 2(4), 74–82.
Retrieved from

<http://journal.csspublishing.com/index.php/ijm/article/view/770>