YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN : 2808-2346
e-ISSN : 2808-1854

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v4i2.2816

HUBUNGAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL DENGAN PHUBBING DALAM SITUASI CLASSICAL PADA MAHASISWA DI KOTA PADANG

The Relationship Between Social Media Addiction and Phubbing in Classical Situations Among College Students in Padang City

Hanifah Alya Mu'adzah & Devi Rusli
Universitas Negeri Padang
Alyah2441@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 7, 2024	Mar 15, 2024	Mar 18, 2024	Mar 21, 2024

Abstract

This research aims to determine the relationship between social media addiction and phubbing in a classical situation among students in Padang City. This research uses a quantitative approach with correlational methods. The sample was selected as 275 students using purposive sampling technique. This research was conducted on a number of students in Padang City using a generic scale of phubbing measuring instrument adapted from Isrofin (2020) with 15 items from 4 aspects and a social media addiction measuring instrument adapted from Agung & Sahara, (2023) with 15 items from 3 aspects. Data analysis in this research uses product moment correlation techniques. The results of this research show that there is a high correlation between social media addiction and phubbing in classical situations among students in Padang City. It was concluded that the higher the level of social media addiction among students, the higher the level of phubbing behavior that appears. On the other hand, if students' social media addiction is at a low level, the lower the level of phubbing behavior that appears.

Keywords: *Social Media Addiction, Phubbing, Students*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan media sosial dengan phubbing dalam situasi classical pada mahasiswa di Kota Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Pemilihan sampel sebanyak 275 mahasiswa

Jurnal Yasin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

dengan pengunaan teknik purposive sampling. Penelitian ini dilakukan pada sejumlah mahasiswa yang berada di Kota Padang dengan menggunakan alat ukur generic scale of phubbing yang diadaptasi dari Isrofin (2020) dengan 15 item dari 4 aspek dan alat ukur kecanduan media sosial yang diadaptasi dari Agung & Sahara, (2023) dengan 15 item dari 3 aspek. Analisis data pada penelitian ini, menggunakan teknik korelasi product moment. Hasil penelitian ini, menunjukan bahwa terdapat hubungan yang tinggi pada kecanduan media sosial dengan phubbing dalam situasi classical pada mahasiswa di Kota Padang. Disimpulkan bahwa semakin tingginya tingkat kecanduan media sosial pada mahasiswa, maka semakin tinggi pula tingkat perilaku phubbing yang muncul. Sebaliknya, jika kecanduan media sosial pada mahasiswa berada di tingkat rendah, maka semakin rendah pula tingkat perilaku phubbing yang muncul.

Kata Kunci : Kecanduan Media Sosial, Phubbing, Mahasiswa

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, *handphone* terus mengalami kemajuan terutama dalam fungsi fitur-fitur yang berada didalamnya, sehingga dapat menyempurnakan atau menggantikan beragam kegunaan mental (Wilmer, et al., 2017). Dalam hal ini, *handphone* mampu digunakan sebagai benda ajaib yang dapat memenuhi kebutuhan–kebutuhan dasar manusia seperti berkomunikasi, membeli pakaian, makanan, dan alat kebutuhan rumah tangga, serta menonton film atau serial televisi, yang sebelumnya hanya bisa dilakukan melalui alat elektronik televisi (Syifa, 2020).

Melalui jaringan internet, media sosial adalah salah satu fungsi ponsel yang paling banyak digunakan. Temuan jajak pendapat oleh Good Stats (Agnes, 2023) yang menunjukkan bahwa sekitar 79,5% pengguna internet telah menggunakan media sosial menjadi bukti akan hal ini. Berkat adanya fitur ini menjadikan segala kalangan untuk aktif dalam menggunakan *handphone*. Berdasarkan hasil survei tersebut dapat dilihat bahwa individu yang paling sering mempergunakan internet untuk mengakses media sosial adalah kalangan anak remaja menuju dewasa yaitu usia 18 tahun keatas.

Handphone mampu merubah pola interaksi sosial mahasiswa, hal ini dikarenakan mahasiswa sering tidak bijak dalam mempergunakan *handphone* dan sulit untuk menghindar dari perangkat tersebut saat melakukan interaksi dengan individu lain (Lowe-Calverley & Pontes, 2020). Beberapa mahasiswa menggangap hubungan interaksi yang terhubung dengan *handphone* nampak lebih menarik dan penting untuk dilakukan dari pada berinteraksi secara langsung (Sutisna, et al., 2020).

Idealnya mahasiswa mampu berperan penting dalam masyarakat dan tatanan negara, seperti menjadi *agent of change, iron stocks*, menjadi penjaga nilai-nilai, menjadi kekuatan moral, dan menjadi alat kontrol kehidupan sosial (Istichomaharani & Habibah, 2016). Kehadiran *handphone* seharusnya mampu dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk memudahkannya dalam penyelesaian masalah sehari-hari secara efektif dan efisien (Deshpande & Iyer, 2017).

Phubbing diartikan sebagai perilaku individu yang memilih untuk tetap menggunakkan *handphone* nya, saat berada diruangan publik, hal ini dilakukan untuk mengabaikan individu lain, padahal sedang melakukan interaksi secara langsung dengan banyak individu lainnya (Al-Saggaf & O'Donnell, 2019). Perilaku *phubbing* bisa ditemui dalam segala situasi interaksi individu, pada mahasiswa perilaku ini bisa ditemui dalam situasi keluarga, saat berkumpul dengan kolega, dan saat belajar di dalam kelas serta pertemuan-pertemuan yang memerlukan interaksi sosial secara luas (Karadag, et al., 2016). Hal ini terbukti dengan hasil survei yang menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung memainkan *handphone n*ya dari pada melakukan dan membangun interaksi dengan individu lain, ketika berada disebuah pertemuan yang memerlukan interaksi sosial secara luas (Yam & Kumcağız, 2020).

Berdasarkan penelitian Chotpitayasunondh & Douglas (2016), menemukan bahwa perilaku *phubbing* terjadi karena adanya faktor kecanduan internet, takut akan kehilangan suatu pengalaman dan kontrol diri terhadap penggunaan *handphone* . Hal ini terlihat pada penelitianya yang dilakukan pada dua ratus lima puluh satu (251) partisipan dengan usia delapan belas hingga enam puluh enam (18-66 tahun) tahun di United Kingdom yang menjadi *phuber*. Setelah diteliti lebih lanjut, masih banyak lagi faktor yang membuat seseorang melakukan perilaku *phubbing* seperti kecanduan *handphone* , kecanduan media sosial, kecanduan internet dan kecanduan game, serta takut ketinggalan perkembangan sosial (Franchina, et al., 2018).

Kecanduan media sosial dapat diartikan dengan bergantungnya individu pada media sosial dan mengalami perasaan tidak nyaman, ketika tidak dapat mengakses media sosial tersebut (Longstreet & Brooks, 2017). Hal ini sesuai dengan gagasan Al-Menayes (2015), yang menyatakan bahwa kecanduan media sosial adalah perilaku bermasalah dalam mengakses media sosial yang mengarah pada perilaku kompulsif. Kecanduan media sosial ialah sebuah fenomena yang menghasilkan perhatian tinggi di masyarakat karena saat ini individu dapat lebih mudah dan lebih sering mengakses media sosial melalui perangkat *handphone* mereka dibandingkan dengan di masa lalu (Sriwilai & Charoensukmongkol, 2015).

Mengingat belum ada yang mengkaji hubungan kecanduan media sosial dengan *phubbing* dalam situasi *classical* pada mahasiswa secara jelas, sehingga bisa dijadikan sebagai penelitian pendukung. *Phubbing* dalam situasi *classical* adalah perilaku *phubbing* yang terjadi di suatu pertemuan yang terdiri dari 1 rombongan mahasiswa dalam satu ruangan kelas (Geovany & Hasbiansyah, 2020). Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul hubungan kecanduan media sosial dengan *phubbing* dalam situasi *classical* pada mahasiswa di Kota Padang.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Peneliti menggunakan desain penelitian kuantitatif sebagai penggambaran secara jelas mengenai penelitian yang dilakukan. Sampel diambil berdasarkan ketentuan tabel Isaac dan Michael dengan taraf kesalahan 10% dengan jumlah 275 orang. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Kriteria sampel untuk dijadikan subjek dalam penelitian yaitu :

1. Mahasiswa/i aktif
2. Berdomisili di kota Padang.
3. Memiliki akun media sosial.
4. Tetap menggunakan media sosial, ketika berada dikelas.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kecanduan media sosial dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku *phubbing*. Dalam penelitian ini, perilaku *phubbing* dan kecanduan media sosial diukur menggunakan skala Likert. Teknik pengambilan data menggunakan dua skala, Penelitian ini menggunakan dua skala, yaitu skala kecanduan media sosial dan *phubbing*. Skala *phubbing* yang dikembangkan oleh Chotpitayasunond dan Douglas (2018) yaitu *Generic Scale of Phubbing* (GSP) yang telah diadaptasi oleh Isrofin (2020) dan kecanduan media sosial diadaptasi oleh Agung & Sahara, (2023). Data penelitian ini dikumpulkan pada tanggal 15 Desember 2023 sampai 05 Januari 2024, kemudian teknik analisis data menggunakan uji korelasi *product moment* dengan bantuan program SPSS 26.0 for windows.

HASIL

Subjek pada penelitian yang berjudul hubungan kecanduan media sosial dengan *phubbing* dalam situasi *classical* pada mahasiswa di Kota Padang, berjumlah sebanyak 275 orang. Seluruh sampel diminta untuk mengisi kuesioner yang dibagikan melalui *google form* dari skala kecanduan media sosial dan *phubbing*. Berikut adalah gambaran umum responden dalam penelitian ini yang telah dikategorikan berdasarkan jenis kelamin, media sosial yang sering digunakan dan durasi penggunaan media sosial.

Tabel 1. Data Statistik Deskriptif

Subjek		N	%	*Mean*	SD
Jenis Kelamin	Laki-laki	71	25,81%	72,56	25,04
	Perempuan	204	74,18%	78,35	21,69
Total		**275**	**100%**		
Media Sosial yang Sering Digunakan	*WhatsApp*	255	92,72%	77,74	22,77
	Instagram	11	4%	69,64	23,52
	Tiktok	9	3,27%	60,56	10,39
Total		**275**	**100%**		
Durasi Penggunaan Media Sosial	1-3 Jam	103	37,45%	71,15	23,75
	3-5 Jam	110	40%	85,16	22,07
	> 5 Jam	62	22,54%	71,60	17,14
Total		**275**	**100%**		

Berdasarkan tabel 1. dapat dilihat bahwa total sampel pada penelitian ini berjumlah 275 mahasiswa, yang terdiri dari dua jenis kelamin yaitu laki-laki sebanyak 25,81% atau 71 orang, dengan nilai *mean* sebesar 72,56 dan nilai SD sebesar 25,04. Responden perempuan sebanyak 74,18% dari responden atau berjumlah 204 orang memiliki nilai *mean* sebesar 78,35 dan nilai SD sebesar 21,69.

Diketahui juga bahwasanya responden yang sering menggunakan media sosial *whatsapp*, sebanyak 255 orang atau (92,72%), dengan nilai *mean* kecanduan media sosial sebesar 77,74 dan nilai SD sebesar 22,77. Responden yang sering menggunakan media sosial *instagram,* sebanyak 11 orang atau (4%), dengan nilai *mean* sebesar 69,64 dan nilai SD sebesar 23,52. Responden yang sering menggunakan media sosial *tiktok,* sebanyak 9 orang atau (3,27%), dengan nilai *mean* sebesar 60,56 dan nilai SD sebesar 10,39.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwasanya responden yang menggunakan media sosial selama 1-3 jam, sebanyak 103 orang atau (37,45%) dengan nilai *mean* sebesar 71,15 dan nilai SD sebesar 23,75. Responden yang menggunakan media sosial selama 3-5 jam, sebanyak 110 orang atau (40%), dengan nilai *mean* sebesar 85,16 dan nilai SD sebesar 22,07. Responden yang menggunakan media sosial selama 5 jam lebih, sebanyak 62 orang (22,54%) dengan nilai *mean* sebesar 71,60 dan nilai *SD* sebesar 17,14.

Penelitian ini melibatkan 275 mahasiswa dikota padang, sehingga peneliti memberikan sampel pada beberapa mahasiswa dikota padang sesuai dengan kriteria sampel yang sudah ditentukan.

Tabel 2. Skor Hipotetik dan Skor Empirik *Phubbing*

Variabel	Hipotetik				Empirik			
	Min	Max	Mean	SD	Min	Max	Mean	SD
Phubbing	14	70	42	9,33	14	70	38,99	13,74

Berdasarkan tabel 8. dapat dilihat bahwa mean empirik dari *phubbing* sebesar 38,99 dan mean hipotetik dari *phubbing* sebesar 42. Secara umum skor mean empirik sama besar dengan skor mean hipotetik, sehingga dapat diartikan bahwa mahasiswa di Kota Padang berada di tingkat rendah untuk melakukan perilaku *phubbing* terhadap lingkungan sekitar.

Tabel 3. Skor Hipotetik dan Skor Empirik Kecanduan Media Sosial

Variabel	Hipotetik				Empirik			
	Min	Max	Mean	SD	Min	Max	Mean	SD
Kecanduan Media Sosial	15	60	37,5	7,5	15	60	37,85	10,08

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa mean empirik dari kecanduan media sosial sebesar 37,85 dan mean hipotetik dari kecanduan media sosial sebesar 37,5. Secara umum skor mean empirik sama besar dengan skor mean hipotetik, sehingga dapat diartikan bahwa mahasiswa di Kota Padang berada di tingkat sedang untuk mengalami kecanduan media sosial.

PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kecanduan mahasiswa terhadap media sosial dan kebiasaan mereka melakukan *phubbing* di lingkungan formal memiliki hubungan. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, sebuah pendekatan

pengambilan sampel, dan difokuskan pada mahasiswa di Kota Padang. Lebih lanjut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah mahasiswa di Kota Padang terlibat dalam perilaku *phubbing* dan kecanduan media sosial dalam konteks *classical***.**

Berdasarkan hasil analisis korelasi penelitian, kecanduan mahasiswa terhadap media sosial dan kebiasaan mereka melakukan *phubbing* di lingkungan formal berhubungan secara signifikan dan positif. Korelasi yang sangat kuat ditemukan dalam hasil pengujian hipotesis, yang mengarah pada kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan Ha diterima dalam penelitian ini. Hal ini dapat diartikan bahwa mahasiswa yang lebih kecanduan media sosial menunjukkan tingkat perilaku *phubbing* yang lebih tinggi. Sebaliknya, semakin sedikit perilaku *phubbing* yang terjadi, maka semakin rendah tingkat kecanduan media sosial di kalangan mahasiswa.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Rahma (2021), menyatakan bahwa terdapat hubungan yang tinggi terhadap kecanduan media sosial dan *phubbing* pada mahasiswa, dengan artinya individu yang masuk kedalam kategori candu di media sosial dapat disimpulkan bahwa individu tersebut cenderung melakukan perilaku *phubbing*, baik secara sadar atau tidak. Menurut Talan et al. (2023), Penggunaan media sosial secara berlebihan dapat meningkatkan perilaku *phubbing*, hal ini terbukti dengan penelitinya yang menyatakan bahwa kecanduan media sosial sangat berpengaruh terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa.

Hasil penelitian ini ditemukan *phubbing* pada sebagian besar mahasiswa di Kota Padang berada ditingkat rendah. Artinya mahasiswa pada penelitian ini memiliki tingkat yang rendah dalam *nomophobia, interpersonal conflict, self isolation* dan *problem acknowledge*. Hal ini, dipengaruhi oleh mayoritas perempuan yang menjadi responden dari jenis kelamin pada penelitian (Fazriyah, 2022). Berdasarkan penelitian Chotpitayasunondh & Douglas (2016), menegaskan bahwa perilaku *phubbing* lebih banyak dilakukan oleh laki-laki ketimbang perempuan. Sejalan dengan penelitian Chotpitayasunondh & Douglas (2016), menegaskan bahwa remaja laki-laki biasanya menggunakan *handphone* untuk tujuan yang bersifat instrumental, seperti bermain game, menonton siaran langsung, dan berinteraksi dengan teman di media sosial dan sebagainya. Lebih lanjut Bragazzi & Puente (2014) menegaskan bahwa dalam hal ini mahasiswa dengan perilaku *phubbing* rendah tidak menggunakan *handphone* sebagai media perpindahan objek atau sebagai alat untuk menghindari komunikasi sosial. Perilaku *phubbing* memang bentuk dari menyakiti individu lain akibat penggunaan *handphone* yang terlalu banyak, Meskipun mereka memiliki ponsel, para mahasiswa lebih

memilih untuk berkumpul dengan teman-teman mereka untuk berdiskusi atau berjalan-jalan, oleh karena itu hal ini tidak terjadi di antara mereka (Indrawati, 2015).

Menurut temuan penelitian ini, mayoritas mahasiswa Kota Padang memiliki kecanduan sedang terhadap media sosial. Hal ini mengindikasikan bahwa para peserta penelitian mengalami tingkat perasaan kompulsif, perpindahan waktu, dan konsekuensi sosial yang sedang. Hal ini dipengaruhi oleh mayoritas perempuan yang menjadi responden dari jenis kelamin pada penelitian (Hartinah, et al., 2019). Menurut penelitian Huang & Leung (2009), wanita biasanya menggunakan media sosial kurang efektif dibandingkan pria. Menurut Marshall dkk. (2015), perempuan lebih cenderung menggunakan media sosial untuk memperbarui status pencapaian mereka karena tingkat neurotisisme atau narsisme yang tinggi. Penelitian oleh Jiang dkk. (2016), yang menemukan bahwa perempuan sering mengekspresikan diri mereka di media sosial dalam upaya untuk mendapatkan kekaguman dari pengguna lain, juga mendukung penelitian ini.

Mahasiswa yang diklasifikasikan sebagai tingkat intensitas sedang, kecenderungan untuk berubah menjadi tingkat kecanduan yang rendah atau tinggi. Perilaku kecanduan pada mahasiswa terkait penggunaan media sosial ditandai dengan sejumlah gejala, termasuk: Kegembiraan ketika menggunakan media sosial dan kesedihan, kecemasan, dan bahkan kesepian ketika tidak dapat menggunakannya (Young, 2004). Dampak dari kecanduan media sosial pada mahasiswa, diantaranya: Kurangnya interaksi dengan dunia luar sehingga tidak adanya komunikasi tatap muka dengan dunia nyata, Terganggunya kinerja akademik, durasi tidur yang terganggu, hingga munculnya masalah kesehatan mental yang dikarenakan pengguna membandingkan dirinya dengan individu lain (Budury, et al., 2019).

Mahasiswa dengan perilaku kecanduan terhadap penggunaan media sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain; 1) Faktor Stress, biasanya mahasiswa yang mengalami stress sering menggunakan media sosial sebagai upaya penurunkan tingkat stress yang sedang dialaminya. 2) Faktor Kesepian, biasanya mahasiswa yang mengalami kesepian akan mencari pasangan atau teman melalui media sosial untuk mengurangi perasaan kesepiannya. 3) Faktor Hiburan, fitur yang menarik diberbagai macam aplikasi media sosial membuat sebagian kalangan mahasiwa berkeinginan untuk berantusias dalam mencoba berbagai fitur tersebut, dan hal ini biasanya dilakukan oleh mahasiswa untuk mencari hiburan dengan cara yang praktis (Pratiwi, 2017). Menurut penelitian Hartinah (2018), hampir semua orang di era milenial memiliki akses ke media sosial, dan meskipun ada banyak manfaat dan kemajuan,

selalu ada kemungkinan bahwa penggunaan media sosial dapat menyebabkan kecanduan. Karena kemudahan media sosial, siswa menjadi terlena dan cenderung tidak mau terlibat secara sosial dengan lingkungannya.

Menurut Soliha (2015), Ketergantungan atau kecanduan media sosial individu disebabkan oleh tingginya tingkat kecemasan yang mengakibatkan lingkungan sosial menjadi buruk. Penelitian lain yang dilakukan oleh Muna (2014), menyatakan bahwa kecenderungan atau kecanduan media sosial disebabkan oleh pengedalian diri yang membentuk individu untuk memperoleh penahan diri dari hawa nafsu yang didasari oleh hati dan pikiran. Lebih lanjut Neli (2019), menegaskan bahwa kecanduan media sosial disebabkan oleh waktu dalam bermain media sosial. Bersadarkan penelitian ini, ditemukan bahwa mahasiswa menggunakan media sosialnya dalam kurun waktu 3 sampai 5 jam lebih/harinya.

Individu yang mampu bermain media sosial dengan rentang waktu > 4 jam perhari disebut dengan *heavy user* (Budury, et al., 2019). Individu yang mampu bermain media sosial 4-6 jam perhari memiliki tingkat kecanduan yang lebih tinggi dari pada individu yang mampu bermain media sosial 2-3 jam perhari (Cicekoglu, et al., 2014). Menurut Lestari et al. (2020) individu yang terkena kecanduan media sosial akibat dari terlalu lama bermain media sosial dalam sehari-hari, sehingga dapat mengurangi kegiatan yang produktifitas dalam kehidupan nyata.

Media sosial yang paling sering digunakan oleh mahasiswa dalam penelitian ini adalah *WhatsApp* (92,7%) *Instagram* (4%) dan *Tiktok* (3,3%). Sejalan dengan penelitian Andriani & Sulistyorini (2022), menyatakan bahwa *WhatsApp, Instagram* dan *Tiktok* ialah jenis aplikasi dari media sosial yang popular dikalangan mahasiswa.

Adapun keterbatasan dari penelitian ini adalah peneliti hanya menggunakan faktor secara umum untuk melihat perilaku *phubbing* pada mahasiswa dan kurangnya literatur yang membahas terkait hubungan kecanduan media sosial dan *phubbing* pada mahasiswa. Peneliti tidak menggunakan satu jenis media sosial saja, sehingga menimbulkan ketidakjelasan dalam pengguna aktif media sosial.

KESIMPULAN

Disimpulkan bahwa hubungan antara kecanduan media sosial dengan *phubbing* dalam situasi *classical* pada mahasiswa di Kota Padang, sebagai berikut:

1. Terdapat gambaran yang menyatakan bahwa kecanduan media sosial pada mahasiswa Kota Padang berada ditingkat sedang.
2. Terdapat gambaran yang menyatakan bahwa perilaku *phubbing* pada mahasiswa Kota Padang berada ditingkat rendah.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan media sosial dengan *phubbing* dalam situasi *classical* pada mahasiswa di Kota Padang. Artinya semakin tingginya tingkat kecanduan media sosial pada mahasiswa, maka semakin tinggi pula tingkat perilaku *phubbing* yang muncul. Sebaliknya, jika kecanduan media sosial pada mahasiswa berada di tingkat rendah, maka semakin rendah pula tingkat perilaku *phubbing* yang muncul.

DAFTAR PUSTAKA

Agnes Z. Yonatan. (2023, Juni 21). Menilik Pengguna Media Sosial Indonesia 2017-2026. *GoodStats*. https://data.goodstats.id/statistic/ agneszefanyayonatan/ menilik-pengguna-media-sosial-indonesia-2017-2026-xUAlp

Agung, I. M., & Sahara, D. (2023). Validitas Konstrak Skala Kecanduan Media Sosial. *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, *4*(2), 76. https://doi.org/10.24014/pib.v4i2.21746

Al-Saggaf, Y., & O'Donnell, S. B. (2019). Phubbing: Perceptions, reasons behind, predictors, and impacts. *Human Behavior and Emerging Technologies, 1*(2), 132-140.

Andriani, A. E., & Sulistyorini, S. (2022). Penggunaan media sosial di kalangan mahasiswa selama pandemi Covid-19. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, *10*(1), 63–70.

Azmi, Neli. (2019). Hubungan Antara Fear Of Missing Out Dengan Kecanduan Media Sosial Pada Mahasiswa. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Suska Riau.

Budury, S., Fitriasari, A., & Khamida (2019). Penggunaan media sosial terhadap kejadian depresi, kecemasan dan stres pada mahasiswa. *Bali Medika Jurnal*, *6*(2), 205–208.

Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How "phubbing" becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via handphone. *Computers in Human Behavior*, 63, 9–18.

Cicekoglu, P., Durualp, E., & Durualp, E. (2014). Evaluation of the level ofinternet addiction among (6th-8th) grade adolescents in term of variousvariabels. *European Journal of Research on Education*, *6*(3), 22-28.

Deshpande, P., & Iyer, B. (2017). Research directions in the internet of every things (IoET). *Paper presented at the 2017 International Conference on Computing, Communication and Automation* (ICCCA).

Fazriyah, D. (2022). Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Di Samarinda. *Skripsi*. https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/41378/SKRIPSI_DIANI MELISA_1502105032.pdf?sequence=1.

Franchina, V., Vanden Abeele, M., Van Rooij, AJ, Lo Coco, G., & De Marez, L. (2018). Takut ketinggalan sebagai prediktor masalah penggunaan media sosial dan perilaku phubbing di kalangan mahasiswa Flemish. *Jurnal Internasional Penelitian Lingkungan dan Kesehatan Masyarakat*, 15(10), 2319.

Geovany, R. V., & Hasbiansyah, O. (2020). Fenomena perilaku phubbing dalam etika komunikasi. *Prosiding Manajemen Komunikasi*, 80-83.

Hartinah, S., Sriati, A., & Kosasih, C. E. (2019). Gambaran Tingkat Gejala Kecanduan Media Sosial pada Mahasiswa Keperawatan Universitas Padjadjaran. *Jurnal Keperawatan BSI*, *7*(1), 123–133. http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jk

Huang, H. & Leung, L. (2009). Instant Messaging Addiction among Teenagers in China: Shyness, Alienation, and Academic Performance Decrement. CyberPsychology & Behavior, 12(6): 675-679.

Indrawati. (2015). Penggunaan smartphone di kalangan mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas riau. Jom FISIP, 2(1)

Isrofin, B. (2020). Validasi Generic Scale of Phubbing (GSP) Versi Bahasa Indonesia dengan Rasch Model. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, *7*(1), 9–18. https://doi.org/10.29407/nor.v7i1.13883

Istichomaharani, I. S., & Habibah, S. S. (2016). Mewujudkan peran mahasiswa sebagai "agent of change, social control, dan iron stock". *Paper presented at the Prosiding Seminar Nasioanal dan Call For Paper*.

Jiang, Z., & Zhao, X. (2016). Self-control and problematic mobile phone use in Chinese college students: the mediating role of mobile phone use patterns. *BMC Psychiatry*. https://doi.org/10.1186/s12888-016-1131-z.

Karadag, E., Tosuntaş, SB, Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Çulha, I., & Babadağ, B. (2016). Kecanduan dunia maya saat ini: Phubbing. *Jurnal Turki tentang Kecanduan,* 3(2), 250–269.

Lestari, Y. M., Dewi, S. Y., & Winingsih, A. (2020). Hubungan alexithymia dengan kecanduan media sosial pada remaja di Jakarta Selatan. *SCRIPTA SCORE Scientific Medical Journal, 1*(2), 1-9.

Longstreet, P., & Brooks, S. (2017). Life satisfaction: A key to managing internet & social media addiction. Technology in Society, 50 (9), 73-77.

Lowe-Calverley, E., & Pontes, H. M. (2020). Challenging the concept of handphone addiction: An empirical pilot study of handphone usage patterns and psychological well-being. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 23(8), 550–556. https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0719

Marshall, T.C., Lefringhausen, K., dan Ferenczi, N. (2015). The Big Five, Self Esteem, And Narcissicm As Predictors of The Topics People Write About in Facebook Staus Updates. *Personality and Individual Differences* (85) 35-40.

Menayes, J. (2015). Dimensions of social media addiction among university students in Kuwait. *Psychology and Behavioral Sciences* 4(1): 23-28.

Muna, R. F & Astuti, T. P. (2014). Hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan media sosial pada remaja akhir. *Jurnal Empati, 3*(4), 481-491. https://doi.org/10.14710/empati.2014.7610.

Rachman, A. (2021). The effect of social media addiction on student phubbing behavior. *International Journal of Arts and Social Science*, *4*(3), 113–117.

Soliha, S. F. (2015). Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial. *Jurnal Interaksi*, 4 (1), 1-10.

Sriwilai, K., & Charoensukmongkol, P. (2015). Face it, don't facebook it: impacts of social media addiction on mindfulness, coping strategies and the consequence on emotional exhaustion. *Stress and Health*, 32(4), 427–434. https://doi.org/10.1002/smi.2637.

Sutisna, D., Widodo, A., Nursaptini, N., Umar, U., Sobri, M., & Indraswati, D. (2020). An analysis of the use of handphone in students' interaction at senior high school. *Paper presented at the 1st Annual Conference on Education and Social Sciences.*

Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan handphone, prokrastinasi akademik, dan perilaku phubbing mahasiswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 83. doi:10.25273/counsellia.v10i1.6309.

Talan, T., Doğan, Y., & Kalinkara, Y. (2023). Effects of Smartphone Addiction, Social Media Addiction and Fear of Missing Out on University Students' Phubbing: A Structural Equation Model. *Deviant Behavior*. https://doi.org/10.1080/01639625.2023.2235870

Wilmer, H. H., Sherman, L. E., & Chein, J. M. (2017). Handphones and cognition: A review of research exploring the links between mobile technology habits and cognitive functioning. *Frontiers in Psychology*, *8*, 1–16. doi: 10.3389/fpsyg.2017.00605

Yam, F. C., & Kumcağız, H. (2020). Adaptation of General Phubbing Scale to Turkish culture and investigation of phubbing levels of university students in terms of various variables. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions, 7*(1), 48-60.

Young, K. S. (2004). Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, *Vol. 1*.