

**HUBUNGAN KECERDASAN EMOSI DENGAN PERILAKU
PHUBBING PADA MAHASISWA FAKULTAS
PSIKOLOGI UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Universitas Islam Riau
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sastra Satu (S1) Psikologi*



Disusun Oleh :

TRESIYA VERONIKA

178110180

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2021

LEMBAR PENGESAHAN

**HUBUNGAN KECERDASAN EMOSI DENGAN PERILAKU
PHUBBING PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

TRESIYA VERONIKA
178110180

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Pada Tanggal

29 Juli 2021

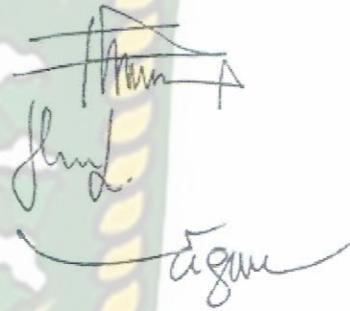
DEWAN PENGUJI

TANDA TANGAN

Dr. Fikri, S.Psi., M.Si

Leni Armayati, S.Psi, M.Si

Didik Widiartoro, M.Psi., Psikolog



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh

gelar Sarjana Psikologi

Pekanbaru, 20 Agustus 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi



Yanwar Arief, M.Psi Psikolog

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tresiya Veronika

NPM : 178110180

Judul Skripsi : “ Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau”

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya ilmiah sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan disuatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacuh dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia gelar keserjanaan saya dicabut.

Pekanbaru, 14 Juli 2021

Yang menyatakan,



Tresiya Veronika

178110180

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan pada kedua orang yang paling berharga dalam hidup saya khususnya Bapak dan Mamak

Hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika kita memiliki orang tua yang lebih memahami kita daripada diri kita sendiri.

Untuk sahabat-sahabat baikku. Terimakasih telah menyediakan pundak untuk menangis dan memberi bantuan saat aku membutuhkannya.
Terimakasih sudah menjadi temanku.

MOTTO

“Memulai dengan penuh Keyakinan, Menjalankan dengan penuh Keikhlasan, Menyelesaikan dengan penuh Kebahagiaan”

-Tresiya Veronika-



KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Penulis Ucapkan Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayahnya kepada penulis dan atas izin-Nyalah sehingga penulis dapat menyesuaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Hubungan kecerdasan emosi dengan perilaku *phubbing* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana program studi strara 1 (S1) pada Fakultas Ilmu Psikologi Universitas Islam Riau.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan kali ini penulis dengan segala kerendahan hati ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H Syafrinaldi, SH., MCL selaku Rektor Universitas Islam Riau.
2. Bapak Yanwar Arief, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
3. Bapak Dr.Fikri, S.Psi., Msi Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Selaku pembimbing skripsi yang secara ikhlas selalu memberikan motivasi, serta arahan dan dukunngan kepada penulis selama proses pembuatan dan penulisan skripsi.
4. Ibu Lisfarika Napitupulu, M.Psi., MA selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

5. Ibu Yulia Herawati, S.Psi., MA selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
6. Ibu Juliarni Siregar, M.Psi., Psikolog Selaku ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
7. Ibu Syarifah Farradina, S.Psi., M.A., Ph.D selaku Dosen Pembimbing Akademik.
8. Ibu Leni Armayati, M.Si Yang telah membantu dalam proses penelitian Skripsi ini.
9. Bapak Didik Widiatoro, M. Psi., Psikolog selaku sekretaris Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
10. Ibu Tengku Nila Fadhliha S.Psi., M. Psi., Psikolog, Ibu Irma Kusuma Salim, M.Psi., Psikolog, Bapak Ahmad Hidayat, S Ti, M. Psi., Psikolog, Ibu dr.. Raihanatu Bin Qolbin Ruzain, M.Kes, Bapak Sigit Nugroho, M. Psi., Psikolog, Bapak Bahril Hidayat M. Psi., Psikolog, Ibu Wina Diana Sari S. Psi., MBA. Terimakasih atas ilmu dan dukungan yang diberikan sangat bermanfaat bagi penulis.
11. Kepada Staf Keperguruan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, Bapak Zulkifli Nur, S.H selaku Kepala Tata Usaha. Ibu Masrifah, S. Ikom, Ibu Hj. Sovia Endang, Bpak Riki Hamdani, S.E selaku Kepala Subbagian. Bapak Wan Rahmad Mualana, S.E, Ibu Liza Farhani, S.Psi, Bapak Ridho Lesmana, S.T, Ibu Kasmiwati, Ibu Dewi Novita Sari, Bapak M. Soif, dan Bapak Bambang Kamajaya Barus, S.P yang telah membantu dalam pengurusan administrasi

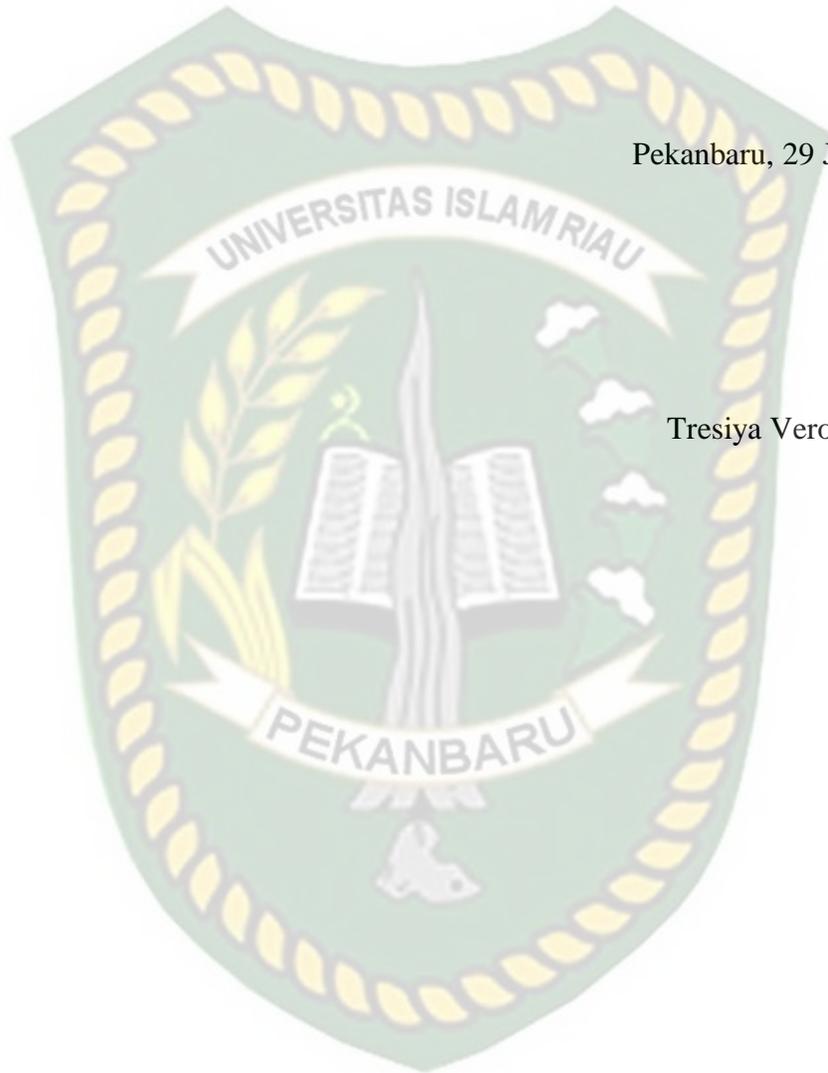
perkuliahan dari semester awal hingga akhir proses perkuliahan. Terimakasih atas bantuan dan dukungan yang diberikan sangat bermanfaat bagi penulis.

12. Terimakasih kepada kedua orangtua penulis Papa dan mama (Bpk. Heston. Gultom dan Ibu Nurmeini barasa) yang telah memberikan dukungan dan motivasi utama bagi saya untuk dapat segera menyelesaikan skripsi ini.
13. Terimakasih kepada saudara kandung saya Abang nando (Fernando Gultom S.P), abang (Hendra Gultom) kak nina (Nia Adelina S.Pd) dan kak Mul (Mulyani Barasa S.Pd) serta adek tersayang (Harry Syaputra Gultom, Almir Nur Fitri).
14. Terimakasih kepada keponakan-keponakan tersayang (Rafael Gultom, Alvaro Hamizan Gultom) yang selalu memberikan motivasi serta dukungan kepada penulis.
15. Terimakasih kepada sahabatku seperjuangan Rika Wulandari yang selalu ada, yang selalu ikut serta membantu dan memberikan dorongan dan motivasi dalam proses pembuatan skripsi ini.
16. Terimakasih kepada sahabat-sahabatku ciwi-ciwi squad Merdawati, Norma Sandra, Mega Apriyani, Ely Ermawati yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
17. Terimakasih kepada teman-teman seangkatan dan adik tingkat fakultas psikologi Kepada semua pihak yang telah bersedia membantu selama proses penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Penulis ucapkan terimakasih atas bantuan, dukungan dan motivasinya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Pekanbaru, 29 Juli 2021

Tresiya Veronika



**HUBUNGAN KECERDASAN EMOSI DENGAN PERILAKU
PHUBBING PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

Tresiya Veronika

178110180

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

Abstrak

Dengan perkembangan teknologi pada zaman ini, kemudahan yang ditawarkan jauh lebih banyak dari pada menyadari dampak negatif yang ditimbulkan dari *smartphone*. Salah satunya perilaku yang mengacuhkan orang lain dalam sebuah lingkungan karena fokus pada *smartphone* dari pada berinteraksi dan berkomunikasi secara tatap muka yang disebut perilaku *phubbing*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Kecerdasan emosi dan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Metode pengumpulan data menggunakan Skala Perilaku *Phubbing* dan Skala Kecerdasan Emosi. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Riau yang berjumlah 843 mahasiswa dengan sampel 272 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Probability sampling* dengan Teknik *Simple Random Sampling*. Hasil metode analisis di dapatkan bahwa data tidak berdistribusi normal dan memiliki pola yang linier, sehingga peneliti menggunakan analisis *Spearman's Rank Correlation*. Hasil analisis statistik memperoleh nilai korelasi sebesar $-0,206$ dengan sig. $0,001$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan negatif antara kecerdasan emosi dengan perilaku *phubbing* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Sumbangan efektif variabel perilaku *phubbing* terhadap kecerdasan emosi sebesar $0,028$ artinya hubungan perilaku *phubbing* dengan kecerdasan emosi, memberikan sumbangsih $2,8\%$. Sedangkan sisanya di pengaruhi oleh faktor-faktor lain.

Kata kunci: Perilaku *Phubbing*, Kecerdasan Emosi

**THE RELATIONSHIP OF EMOTIONAL INTELLIGENCE
WITH BEHAVIOR PHUBBING IN STUDENTS OF THE
FACULTY OF PSYCHOLOGY, RIAU ISLAMIC
UNIVERSITY**

Tresiya Veronika
178110180

**Faculty Of Psychology,
Riau Islamic University**

Abstract

With the development of technology today, the convenience offered is far more than realizing the negative impact caused by smartphones. One of them is behavior that ignores other people in an environment because it focuses on smartphones rather than interacting and communicating face-to-face which is called behavior phubbing. This study aims to determine the relationship between emotional intelligence and behavior phubbing in students of the Faculty of Psychology, Islamic University of Riau. The data collection method used the Behavior Phubbing Scale and Emotional Intelligence Scale. The population in this study were Psychology students at the Islamic University of Riau, amounting to 843 students with a sample of 272 students. used was The sampling probability sampling technique with a technique simple random sampling. The results of the analysis method found that the data were not normally distributed and had a linear pattern, so the researchers used analysis Spearman's Rank Correlation. The results of statistical analysis obtained a correlation value of $-0,206$ with sig. 0.001 ($p < 0.05$). This shows that there is a significant negative relationship between emotional intelligence and behavior phubbing in students of the Psychology Faculty, Islamic University of Riau. The effective contribution of the behavior variable phubbing to emotional intelligence is 0.028 , meaning that the relationship between behavior phubbing and emotional intelligence contributes 2.8% . While the rest is influenced by other factors.

Keywords: Behavior Phubbing, Emotional Intelligence

علم كلية في الطلاب لدى PHUBBING بسلوك العاطفي الذكاء بين ارتباط الرياضية الاسلامية الجامعة في النفس

فرونيكا تريشا
178110180

النفس علم كلية
الرياضية الاسلامية الجامعة

ملخص

منها . *smartphone* السلبي التأثير عن وينسون أمور كل في الناس اسهل الزمان هذا في التكنولوجي بتطور التعامل من *smartphone* إلى يتركز لأنه الشخص فيها يعيش التي البيئة في الآخرين مع تجاهل سلوك العاطفي الذكاء بين ارتباط معرفة إلى البحث هذا يهدف . *phubbing* بسلوك يسمى وهذا مباشرة والاتصال لجمع المستخدمة والطريقة.الرياضية الاسلامية الجامعة في النفس علم كلية في الطلاب لدى *Phubbing* بسلوك علم كلية في الطلاب كل هي البحث مجموعة وأما .الذكاء العاطفي ومقياس *phubbing* سلوك بمقياس البيانات العينة باستخدام الباحث وأخذت .طالبا 272 وعينته طالبا 843 وعددهم الرياضية الجامعة الاسلامية في النفس البيانات وجود أن على البحث نتيجة ودلت . *simple random sampling* بأسلوب *probability sampling* نتيجة ودلت . *spearman's rank correlation* تحليل الباحثة فتستخدم ، *linier* نمط وله بالعداد يشارك لم ارتباط وجود بأن يدل وهذا . . sig. (0.001) $p < 0.05$) ونتيجة 0.206 - الارتباط نتيجة على إحصائي تحليل .الرياضية الاسلامية الجامعة النفس علم كلية في الطلاب لدى *phubbing* بسلوك العاطفي الذكاء بين سلبي على العاطفي بالذكاء *phubbing* سلوك ارتباط أي 0.028 العاطفي الذكاء على *phubbing* سلوك ونتيجة الأخرى العوامل يؤثره الباقي وأما . % 2.8 نتيجة

العاطفي الذكاء ، *phubbing* سلوك :الرئيسة الكلمات

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMIPRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoritis	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Perilaku <i>phubbing</i>	12
2.1.2 Aspek-Aspek <i>Phubbing</i>	14
2.2. Kecerdasan Emosi	16
2.2.1 Definisi Kecerdasan Emosi	16
2.2.2 Aspek-Aspek Kecerdasan Emosi	18
2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosi.....	19

2.2.4 Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku <i>Phubbing</i> Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau	20
2.5 Hipotesis	23

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Identifikasi Variabel Penelitian.....	24
3.2 Definisi Operasional.....	24
3.2.1 Definisi Operasional kecerdasan emosional.....	24
3.2.2 Definisi Operasional <i>phubbing</i>	24
3.3 Subjek Penelitian.....	25
3.3.1 Populasi	25
3.3.2 Sampel Penelitian.....	26
3.3.2.1 Jumlah Sampel	26
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	28
3.4.1 Skala Kecerdasan Emosi	29
3.4.2 Skala <i>Phubbing</i>	29
3.5 Uji Coba Alat Ukur	30
3.6 Realibilitas Dan Validitas	30
3.6.1 Reliabilitas	30
3.6.2 Validitas.....	31
3.7 Metode Analisis Data	33
3.7.1 Uji Normalitas.....	33
3.7.2 Uji Linieritas	33
3.7.3 Uji Hipotesis	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Persiapan Penelitian	35
4.1.1 Orientasi Kencah Penelitian	35
4.2 Pengembangan Alat Ukur Penelitian	35
4.3 Pelaksanaan Penelitian	39
4.4 Data Demografi.....	36

4.5 Deskripsi Data Penelitian	37
4.6 Hasil Analisis Data.....	40
4.6.1 Uji Asumsi.....	40
4.6.2 Uji Normalitas	40
4.6.3 Uji Linieritas.....	41
4.7 Uji Korelasi.....	41
4.10 Uji Hipotesis	42
4.11 Pembahasan	43
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	49
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

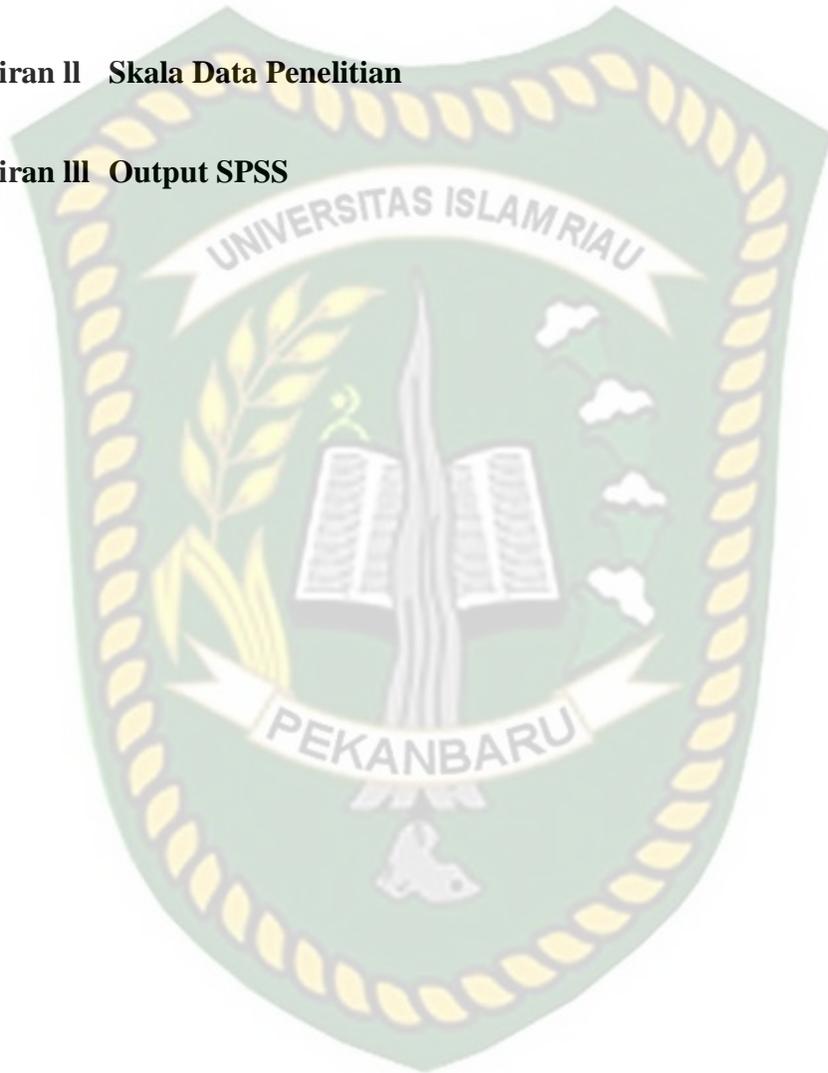
Tabel 3.1	Blue Print skala Kecerdasan Emosi Sebelum <i>Try Out</i>	29
Tabel 3.2	Blue Print Skala Perilaku <i>Phubbing</i> Sebelum <i>Try Out</i>	30
Tabel 3.5	Blue Print Skala Perilaku <i>phubbing</i> Setelah <i>Try Out</i>	37
Tabel 3.6	Blue Print Skala Kecerdasan Emosi Setelah <i>Try Out</i>	37
Tabel 4.3	Data Demografi.....	40
Tabel 4.4	Deskripsi Data Penelitian	41
Tabel 4.5	Rumus Kategori.....	42
Tabel 4.6	Kategorisasi Skor Perilaku <i>phubbing</i>	42
Tabel 4.7	Kategorisasi Skor Kecerdasan Emosi	43
Tabel 4.7	Hasil Uji Normalitas skala Kecerdasan Emosi dan Perilaku <i>phubbing</i>	44
Tabel 4.8	Hasil Uji Linieritas	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Skala Penelitian

Lampiran II Skala Data Penelitian

Lampiran III Output SPSS



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia atau individu adalah makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari hubungannya antar sesama manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Hubungan komunikasi antara individu satu dengan individu yang lain melalui interaksi adalah suatu hubungan manusia satu antar yang lain dan sifatnya dinamis atau dapat berubah-ubah, bukan hanya interaksi yang bersifat dinamis melainkan cara berkomunikasi juga dapat berubah sesuai dengan perkembangan teknologi dari zaman itu sendiri. (Suekanto, 2012)

Pada zaman teknologi saat ini, kemudahan yang ditawarkan jauh lebih banyak dari pada menyadari dampak negatif yang ditimbulkan. Contohnya *phubbing*, *Phubbing* adalah perilaku yang mengacuhkan orang lain dalam sebuah lingkungan karena fokus pada *smartphone* dari pada berinteraksi dan berkomunikasi secara tatap muka. *Phubbing* sendiri muncul atas ketergantungan orang terhadap *smartphone* sehingga mereka menjadi lebih bersikap acuh karena lebih fokus *smartphone* dari pada membangun interaksi dengan lingkungan sekitarnya. (Hanika, 2015)

Phubbing jika dilakukan sekali dua kali masih bisa saja dimaklumi bagi teman atau orang yang lebih tua dari kita, namun jika dilakukan secara terus

menerus dalam keseharian, dapat berdampak merusak kualitas antara hubungan individu maupun dengan kelompok. Pada Saat ini, individu lebih suka mencari teman melalui media sosial dibanding berkenalan dengan teman disamping kita baik itu dalam kendaraan umum atau tempat lain, dan orang lebih senang mempunyai followers atau mendapatkan like yang banyak pada media sosial dibanding dengan mempunyai berkenalan di dunia nyata. (Miranda, 2017)

Temannya di jejaring sosial pun lebih dekat dan nyata dibandingkan keberadaan tetangga kita sendiri. *Phubbing* merupakan hal yang saat ini mudah sekali ditemukan di kehidupan sehari-hari. Contohnya di restoran misalnya kita lebih mudah menjumpai teman atau keluarga atau sedang belajar kelompok, pertemuan anggota-anggota sibuk menatap *smartphonenya* masing-masing sambil menunggu kedatangan santapan. Semakin lumrahnya *phubbing* dapat disayangkan karena akan berdampak negatif yang dimunculkan. Misalnya, seorang phubber orang yang melakukan *phubbing* asik dengan *smartphonenya*, perilakunya tersebut menimbulkan berbagai reaksi negatif pada phubber atau orang yang diabaikan, contoh ini dapat menimbulkan suasana hati yang buruk, ketidakpuasan dalam berinteraksi. (Sitwel, 2017)

Memiliki telepon genggam atau *smartphone* yang canggih sudah merupakan gaya hidup masyarakat luas di Indonesia pada masa *smartphone*. Harga *smartphone* terjual dipasaran pun beragam. Mulai dari harga yang bisa dikatakan murah sampai harga yang sangat mahal *smartphone* memiliki fitur penunjang yang membuat masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan dan

mengetahui informasi yang didapat dicari dengan fitur *browser* yang tersedia. Selain itu, *smartphone* dapat mengakses email, men-*download*, ataupun menyimpan data yang diperlukan. *Smartphone* juga dapat digunakan sebagai sarana untuk bersantai dengan fitur-fitur *gaming*. (Abeele, dkk 2016)

Fenomena *phubbing* pertama kali dikemukakan oleh direktur akun grup Haigh (2015). Yang saat itu populer melalui kampanye “Stop *phubbing*”. Berdasarkan berita yang dari *Tagar.id*, fenomena ini terjadi seiring munculnya *smartphone*. Orang-orang tidak lagi peduli akan lingkungan sekitarnya bila berhadapan dengan teknologi itu. Contohnya, saat makan, mereka tidak lagi peduli masalah yang timbul di depannya, bahkan terkadang cuek dengan hal sekitar. Dalam kasus ini, pelaku *phubbing* (*phubber*) tidak lagi tahu aturan dan waktu, hingga terjadi pelecehan dan penghinaan di media sosial.

Banyak sekali di temui di lingkungan sosial, misalnya café, restoran, mall, bahkan sampai taman bermain perilaku *phubbing*. Disaat sekumpulan orang bertemu di salah satu tempat, banyak di temukan mereka lebih fokus pada *smartphonenya* dari pada berinteraksi dengan kawan sekitarnya. Hal ini membuktikan bahwa perilaku *phubbing* ini tidak baik bagi perkembangan komunikasi kedepannya. Akan banyak orang yang tidak peduli bahkan terkesan cuek dengan masalah yang timbul pada lingkungan sekitarnya. (Sherly, 2016)

Ditinjau dari pengguna *smartphone*, ternyata berdasarkan hasil survey peninjauan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2019) di Indonesia yang paling banyak menggunakan *smartphone* adalah usia 19 sampai

dengan 34 tahun yaitu dengan persentase 49,52%. Ini berarti bahwa paling banyak pengguna *smartphone* adalah kaum muda yang dimulia dari bangku kuliah sampai ke usia produktif yaitu usia 34 tahun (Bohang, 2018).

Dilihat berdasarkan lokasi domisili, jumlah pengguna internet di Indonesia. Dapat dibagi menjadi beberapa bagian, antara lain pulau jawa 52 juta pengguna, pulau Sumatera 18,6 juta jumlah pengguna. Dilihat dari perkembangan usia, remaja merupakan berada di dalam krisis identitas, cenderung mempunyai keinginan tahun yang tinggi, selalu saja ingin mencoba hal-hal yang baru dan mudah terpengaruhi.

Data dari Kementerian komunikasi dan informasi (*Komenkominfo*) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. Dari angkasa tersebut, 95 % menggunakan internet untuk mengakses jejaringan sosial. Direktur pelayanan informasi interpersonal Ditjen informasi dan komunikasi publik (IKP), Selamatta Sembiring mengatakan, situs jejaringan sosial yang paling banyak diakses adalah facebook dan Twitter. Berdasarkan data dari laman *katada.co.id* penggunaan aktif *smartphone* di Indonesia tumbuh dari 65,2% juta orang pada 2016 menjadi 92 juta orang pada 2019. Dengan jumlah tersebut, Indonesia menjadi Negara pengguna aktif *smartphone* terbanyak keempat di dunia setelah Tiongkok, India, Dan Amerika Serikat (Kominfo, 2019).

Dengan hal tersebut di Indonesia salah satunya di Universitas Islam Riau pada mahasiswa Fakultas Psikologi sendiri yang terletak dikota pekanbaru,

dimana para mahasiswa hampir mayoritas menggunakan *smartphone*. Maka untuk mengetahui perilaku *phubbing* pada mahasiswa Fakultas Psikologi (UIR). Peneliti melakukan studi pendahuluan berbasis online. Dari hasil survey ditemukan bahwa 84,4% pengguna telepon genggam semakin hari semakin meningkat, dan ketika bangun tidur dipagi hari, yang pertama kali dilakukan adalah mengecek ponsel yaitu 86,8%, sebanyak 81% ditemukan Saat berkumpul dengan teman sebaya atau keluarga pun mereka masih sering memeriksa telepon genggam dan merasa harus membawanya setiap hari jika berpergian.

Berdasarkan dari hasil survey yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa, kondisi perilaku *phubbing* pada mahasiswa psikologi Universitas Islam Riau dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Setelah dilakukannya survey tersebut pada mahasiswa psikologi (UIR) maka dapat dikatakan mahasiswa sudah kenderungan perilaku *phubbing* dan ini berkaitan dengan kecerdasan emosi pada diri individu, dimana individu tidak dapat mengontrol setiap perilaku yang dilakukan sehingga tidak memperdulikan orang yang ada disekitar lingkungan pada saat berinteraksi.

Berkaitan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Juliah (2019) yang meneliti tentang hubungan kecerdasan emosi dengan perilaku *phubbing*, maka ditemukan penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan negatif antara kecerdasan emosi dengan perilaku *phubbing*. Dengan korelasi antar komponen variabel sebesar 0,70 antara *variabel use of emotion dan*

regulation of emotion, yang mana variabel tersebut berkorelasi negatif yang tinggi. Artinya subjek tidak mampu mengenali Suasana hatinya serta pikirannya dengan baik sehingga kecenderungan *phubbing*.

Pernyataan serupa yang dikemukakan oleh Sitwell (2017) mengungkapkan bahwa adanya hubungan antara kecerdasan emosi dengan perilaku *phubbing*. Sekitar 82 % responden mengaku dirinya sendiri melakukan *phubbing* ketika sedang makan atau berkumpul dengan keluarga, pasangan, maupun teman sebaya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Santi & Subhan (2018) yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap minat belajar siswa muslim smp kota pekanbaru” didapatkan hasil bahwa terdapat hasil yang signifikan antara pengaruh media internet terhadap media belajar siswa. Hal ini serupa dengan variabel yang ingin diteliti peneliti, bahwa salah satu hal yang mempengaruhi kecerdasan emosional yang baik pada remaja adalah memiliki minat belajar yang baik pula. Untuk itu kecerdasan emosi mempengaruhi perilaku media internet (*phubbing*).

Ditemukan juga di dalam penelitian nya Przybyiski & Stein (2012) menemukan efek negatif dari kehadiran telepon selama adanya percakapan pada persepsi individu dalam keterlibatan sosio-emosional kepada lawan bicara. Przybyiski & Stein (2012), dalam percobaan penelitiannya yang membahas tentang efek negatif multi-komunikasi dan interaksi sosial. Dari penelitian tersebut, penenliti menyimpulkan bahwa terdapat efek negatif dari perilaku

multi-komunikasi dengan sosio-emosional individu. Hal tersebut berkaitan dengan adanya kehadiran internet dapat mempengaruhi percakapan antar dua atau lebih perilaku (multi-komunikasi), contohnya saat kita sedang berkumpul dengan teman sebaya, di saat yang bersamaan kita juga melihat ponsel, hal tersebut bisa dikatakan bahwa kita sedang melakukan perilaku *phubbing*. Dari uraian diatas juga menyatakan bahwa perilaku *phubbing* tadi mempengaruhi sosio-emotional individu. Dimana individu yang memiliki kecerdasan emotional yang baik, juga pasti memiliki sosio-emotion.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Oktaviany (2019) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan internet yang mendapatkan korelasi negatif yang tinggi. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan emosional berhubungan negatif ($r = -0,216$; $p < 0,002$) dengan kecanduan internet pada remaja di DKI Jakarta. Hal ini terlihat dari adanya indikasi kecanduan internet dan penggunaan internet yang berlebihan dapat berujung dengan perilaku *phubbing*.

Pernyataan yang Sama yang telah dilakukan oleh Nuzulul (2017). Mengatakan bahwa adanya Hubungan antara Kecerdasan Emosional dan Prestasi Belajar dengan Penggunaan Social Media. Yang mendapatkan hubungan yang signifikan negatif antara kecerdasan emosional dan pengguna sosial media. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan emosional ($r = 0,251$; $p < 0,05$) maka disimpulkan bahwa adanya indikasi

kecanduan internet dengan penggunaan media sosial yang dapat dikatakan sebagai perilaku *phubbing*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sari & Devi (2020) menyatakan adanya hubungan antara kecanduan game online dengan kecerdasan emosional. Penelitian ini memberikan pemahaman tentang pemanfaatan teknologi khususnya game online dengan kecerdasan emosi. Kecanduan game online didefinisikan sebagai sikap berlebihan dalam penggunaan computer dan video game. Sikap berlebihan tersebut dapat dikategorikan sebagai perilaku *phubbing*.

Menurut penelitian Ferry, dkk (2019) yang menyatakan hubungan kecerdasan emosional dengan kecanduan internet. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya hubungan negatif antara kecerdasan emosional dengan kecanduan internet dengan hasil korelasi $r = -0,737$ dan sig sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa kecanduan internet yang berlebihan dapat berujung pada perilaku *phubbing*. Hal ini selaras dengan variabel yang ingin diteliti oleh peneliti mengenai hubungan kecerdasan emosional dengan perilaku *phubbing*.

Ditemukan juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Aprilyani, (2020) yang berjudul hubungan intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional. Dalam penelitian tersebut didapatkan hasil signifikan negatif dengan nilai $r = -0,506$ dan nilai sig = 0,014 ($p < 0,05$). Intensitas permainan online yang berlebihan dapat didefinisikan sebagai perilaku

phubbing. Seperti yang dikemukakan (Karadag, 2015) menyatakan bahwa *Phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat telepon genggamnya saat berbicara dengan orang lain, berurusan dengan handphone telepon seluler dan melarikan diri dari komunikasi interpersonal.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, dapat dilihat bahwa perilaku *phubbing* yang dilakukan seseorang tanpa menimbang dan menenggang hati orang lain. Hal ini sejatinya dapat menyinggung perasaan lawan bicaranya. Perilaku *phubbing* sendiri adalah suatu hal yang dipandang sebagai suatu tindakan yang menyepelekan atau mengabaikan lawan bicara. Dalam penelitian ini, saya menelaah kecerdasan emosi sebagai salah satu faktor yang berpotensi memprediksi perilaku *phubbing*. Penelaah ini penting karena kecerdasan emosi itu dimulai sebagai kemampuan untuk memahami diri sendiri, mengekspresikan emosi dan kemampuan untuk mengatur emosi pada diri seseorang (Mayer & Salovey, 1990). Sejatinya orang bisa mengendalikan emosinya sehingga dapat mengontrol dirinya sendiri, pengendalian emosi dan kontrol diri yang biasanya disebut dengan kecerdasan emosional (Goleman, 2001).

Kecerdasan emosi ini berguna untuk berhubungan dengan manusia, mulai dari interaksi dengan orang lain, rekan bekerja dan teman baik. Banyak hal yang membuktikan bahwa orang yang baik secara emosional memiliki keuntungan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari (Colbrum, 1997). Oleh Karena itu penting untuk mengetahui bagaimana perilaku *phubbing* tidak menjadi suatu fenomena yang biasa di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan fenomena mengenai perilaku *phubbing* yang ditemukan pada mahasiswa fakultas psikologi yang telah diuraikan sebelumnya dan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan adanya kaitan antara kecerdasan emosi dengan perilaku *phubbing*, maka dengan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan kecerdasan emosi dengan perilaku *phubbing*

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan kecerdasan emosi dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Kecerdasan Emosi Terhadap perilaku *phubbing*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian secara teoritis adalah agar dapat memberikan pengetahuan, ide dan saran bagi perkembangan keilmuan psikologi.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Instansi

Hasil penelitian ini dapat membuktikan tentang bagaimana hubungan kecerdasan emosional dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa fakultas psikologi universitas islam riau.

b. Bagi Pembaca

Dapat memberikan informasi dan sumber-sumber referensi yang mendukung peneliti-peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa.

c. Bagi Penulis

Menambah wawasan dalam aspek kecerdasan emosional pada mahasiswa dan aspek-aspek psikologi sosial berupa perilaku *phubbing* pada mahasiswa.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Perilaku *phubbing*

2.1.1 Definisi Perilaku *phubbing*

Phubbing yaitu perilaku mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan mengalihkan perhatian pada handphone. *Phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat telepon genggamnya saat berbicara dengan orang lain, berurusan dengan handphone telepon seluler dan melarikan diri dari komunikasi interpersonal (Karadag, 2015).

Phubbing merupakan perilaku pengabaian orang lain pada saat berinteraksi sosial dan sebagai gantinya berfokus pada sebuah smartphone. Artinya, *phubbing* melibatkan penggunaan smartphone dalam keadaan sosial baik dua orang maupun lebih, dalam memilih untuk melakukan interaksi dengan smartphone dari pada seseorang yang ada disekitarnya. Haigh (dalam Chotpitayasonondh, 2016).

Korban dari pelaku *phubbing* (phubber) yaitu mereka yang diabaikan seseorang yang berfokus pada handphone genggamannya ketika berinteraksi. *Phubbing* bisa menjadi sebuah gangguan didalam percakapan dengan orang lain saat sedang berbincang dengan lawanya sambil menggunakan ponsel yang dimilikinya atau saat berada di dekat yang lain tetapi mereka lebih memilih

menggunakan ponsel mereka dari pada berkomunikasi dengan orang lain. Dalam hal ini, *Phubbing* terjadi ketika sedang berbicara dengan teman, atau kolega dan lawan berinteraksi menangkap lawan bicara yang sedang melirik ke arah ponselnya, menjawab panggilan telepon, mengirim pesan singkat (SMS), ataupun mengecek pemberitahuan yang muncul pada media sosial ketika sedang berkomunikasi. (Roberts & Meredith 2016).

Phubbing merupakan tindakan menghiraukan orang lain selama berinteraksi dan selalu menggunakan handphone, apakah itu melihat *facebook*, menggunakan *whatsApp*, atau menggunakan aplikasi lainnya. *Phubbing* juga dilihat dimana saja selama ada aktivitas seseorang di kehidupan sehari-hari misalnya, saat makan, rapat, ceramah atau pertemuan dengan keluarga. *Phubbers* (mereka yang melakukan *phubbing*) sering mengabaikan seseorang dan tidak merasakan pentingnya hubungan dengan orang lain. (Nazir & Piskin 2016).

Berdasarkan dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *phubbing* adalah sebuah tindakan yang dimana seseorang lebih terfokus pada *Smartponenya* dari pada memperhatikan orang-orang yang berada dihadapannya yang sedang berbicara. Dengan demikian pada saat berinteraksi lawan bicaranya akan merasa tersakiti dengan perilaku *phubbing* yang dilakukan lawan bicaranya. Sehingga tindakan tersebut dapat merusak proses berinteraksi sosial didalam lingkungan.

2.1.2 Aspek-Aspek *Phubbing*

Menurut Karadag, (2015) menyatakan ada dua aspek yang mempengaruhi perilaku *phubbing* yaitu:

a. Gangguan Komunikasi

Mengindikasikan pada seseorang yang terus menerus mengalami gangguan dalam berkomunikasi yang menggunakan ponsel mereka dalam lingkungan interaksi sosial.

b. Memiliki obsesi pada telepon

Terindikasikan bahwa seseorang yang sering menginginkan ponsel di dalam lingkungan sosial mereka.

Karadag dkk. (2015) menambahkan juga beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing*, yaitu:

a. Kecanduan *Smartphone*

Teknologi dapat memberikan kemudahan untuk kehidupan manusia dan juga dapat memberikan dampak yang negatif bagi penggunanya. Dalam dunia pekerjaan manusia membutuhkan akses yang lebih cepat ke berbagai macam data, berinteraksi dan juga berkomunikasi yang lebih cepat. dengan kata lain, banyak konsep seperti waktu, persepsi kebutuhan, dan rasa senang yang dapat berubah. Kecanduan teknologi memiliki akibat seperti penggunaan teknologi yang berlebihan kecanduan ini sebagian besar tergantung pada faktor-faktor yang sebagian besar mempengaruhi kehidupan manusia. *Smartphone* dilengkapi dengan fitur-fitur menarik dan memiliki efek yang signifikan.

b. Kecanduan Internet

Smartphone juga menyebabkan efek negatif pada manusia dengan menawarkan variasi dan kenyamanan menjelajah internet dan bermain *game*. Perilaku seseorang yang berlebihan terhadap penggunaan *smartphone* telah mengarahkan para peneliti untuk menyelidiki konsep. Studi ini menunjukkan bahwa *smartphone* saja tidak masalah, tetapi penyebab masalah karena aplikasi didalamnya. Bermain *game* dan tetap *online* untuk waktu yang lama. Dalam dekade terakhir, durasi dan frekuensi penggunaan internet telah meningkat. Dikombinasikan dengan fakta bahwa durasi waktu yang dihabiskan di internet memicu penggunaan internet yang patologis.

c. Kecanduan sosial media

Media sosial yang mencakup banyak elemen seperti permainan, komunikasi, pertukaran informasi, dan berbagai multimedia, dan yang mendorong orang untuk tetap *online*, dari komputer ke *smartphone*. Media sosial di komputer membutuhkan meja. Namun, beda halnya dengan *smartphone* yang dapat dibawa kemana-mana setiap saat. Itu menjadi salah satu alasan mengapa individu cenderung kecanduan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* kini meningkat dibandingkan dengan ponsel lain.

d. Kecanduan Permainan

Di antara faktor-faktor yang dapat meningkatkan *phubbing* yakni kecanduan permainan adalah sumber kecanduan lain yang sama pentingnya dengan kecanduan ponsel. Individu yang tidak memiliki keterampilan

menajemen waktu menggunakannya untuk menghindar dari masalah dan sebagai alat relaksasi mental. Kecanduan *game* yang mengacu pada *game online*, *video game* dan *game mobile* yang semuanya memiliki asal-usul yang sama, mengacu pada bermain *game* sejauh hal itu mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan dianggap sebagai perilaku adaptif.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan aspek-aspek yang mempengaruhi perilaku *phubbing* yang dikemukakan oleh Karadag, dkk, (2015) diantaranya adalah gangguan komunikasi, memiliki obsesi pada telepon yang dijadikan sebagai alat ukur dalam penelitian.

2.2. Kecerdasan Emosi

2.2.1 Definisi Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosi adalah menentukan pemahaman individu terhadap dirinya sendiri maupun terhadap orang lain akan mempengaruhi perilaku individu dalam hubungan dengan orang lain, individu yang dapat memahami dirinya sendiri dan orang lain secara utuh dan memandang, menilai segala sesuatu secara positif dengan sebaiknya (Sari, 2015).

Menurut Yeni (2016) Kecerdasan emosional perlu dikembangkan pada diri remaja, karena tidak jarang dijumpai remaja yang begitu cemerlang prestasi akademiknya, namun tidak dapat mengelola emosinya, seperti mudah marah, angkuh dan sombong. seseorang yang sulit mengelolah emosinya, tidak akan dapat dipastikan tidak akan mampu menghormati perasaan orang lain,

berhubungan baik dengan orang lain, kurang memiliki sifat ulet dan kurang bijaksana.

Kecerdasan emosi ini menuntut pemilikan perasaan, belajar mengakui, menghargai perasaan pada diri sendiri atau orang lain serta menanggapi dengan tepat. (Coper & Sawaf, 2001). Sedangkan menurut Goleman (2001), kecerdasan emosi merupakan kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan terhadap frustrasi, mengendalikan dorongan hati dan tidak melebihi kesenangan, mengatur Suasana hati, dan menjaga agar beban stres melumpuhkan kemampuan berpikir.

Menurut Suharsono (2004) menyatakan kecerdasan emosi tidak berfungsi untuk mengendalikan diri, melainkan dapat mengelola ide, konsep, karya, atau produk sehingga hal itu menjadi minat bagi orang banyak dan bekerja secara sinergis dengan keterampilan kognitif. Tanpa kecerdasan emosi, orang tidak akan bisa menggunakan kemampuan-kemampuan kognitif mereka sesuai dengan potensi maksimumnya.

Berdasarkan dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk memahami, mengenali, merasakan, mengelola dan memimpin perasaan sendiri atau orang lain, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan pribadi dan sosial. Kecerdasan dalam memahami, mengenali, meningkatkan, mengelola dan memimpin motivasi diri sendiri untuk bisa berhubungan baik dengan orang lain. Serta mengaplikasikannya dalam kehidupan bersosial.

2.2.1 Aspek-Aspek Kecerdasan Emosi

Menurut Wong & Law (2002) terdapat beberapa aspek dari kecerdasan emosional yaitu:

1. Penilaian dan ekspresi dalam diri
kemampuan dalam mengenali suasana hati, pikiran mengenali suasana hati diri sendiri dan bagaimana individu mengekspresikan emosinya.
2. Penilaian dan pengakuan emosi orang lain
kemampuan individu untuk merasakan dan memahami emosi orang-orang disekitar mereka sehingga menghasilkan hubungan baik dengan orang lain.
3. Penggunaan emosi dalam diri
kemampuan individu dalam menggunakan emosi, sehingga dapat mengarahkan individu kearah kegiatan yang lebih konstruktif, dan kinerja individu akan lebih terkendali.
4. Peraturan emosi dalam diri
kemampuan individu untuk mengatur emosi diri sendiri, sehingga dapat dengan cepat memulihkan diri dari tekanan psikologis.

Berdasarkan dari pejelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan aspek-aspek yang mempengaruhi kecerdasan emosi yang dikemukakan oleh Wong & Law, (2002) yang diantaranya adalah penilaian dan ekspresi dalam diri, penilaian dan pengakuan emosi orang lain, penggunaan emosi dalam diri, peraturan emosi dalam diri. Aspek-aspek ini yang akan dijadikan sebagai alat ukur dalam penelitian.

2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosi

Menurut Goeleman (2015) faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi sebagai berikut:

1. Lingkungan Keluarga

Kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama dalam mempelajari emosi. Kecerdasan emosi dapat diajarkan pada saat masih bayi melalui ekspresi. Peristiwa emosional yang terjadi pada masa anak-anak akan melekat dan menetap secara permanen hingga dewasa. Kehidupan emosional yang dipupuk dalam keluarga sangat berguna bagi anak kelak dikemudian hari.

2. Lingkungan non keluarga

Hal ini adalah terkait dengan masyarakat dan pendidikan. Kecerdasan emosi ini berkembang sejalan dengan perkembangan fisik dan mental anak. Pembelajaran ini biasanya ditujukan dalam suatu aktivitas bermain peran sebagai seseorang diluar dirinya dengan emosi yang menyertai keadaan orang lain.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor Kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama dalam mempelajari emosi. Didalam keluarga tempat mencurahkan segala sesuatunya, dan dari sana juga dapat menanamkan kecerdasan emosi yang baik, sehingga didalam lingkungan sosial dapat berinteraksi dengan baik pula. Begitu juga diluar keluarga contohnya didalam masyarakat dimana seseorang berada, didalam masyarakat tempat kedua setelah didalam keluarga, berinteraksi dalam masyarakat

merupakan tempat untuk menunjukkan perkembangan fisik dan mental dimana menunjukkan norma-norma yang diajarkan didalam keluarga. Sehingga dalam berinteraksi seseorang dapat mengontrol emosi, karena kecerdasan emosi berkembang sejalan dengan fisik dan mental seseorang.

2.2.3 Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau

Dalam melakukan aktifitas sehari-hari, mahasiswa yang seharusnya berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik agar tercapainya tujuan dalam memenuhi tuntutan sosialnya, namun tidak sedikit mahasiswa yang lebih memilih menyibukkan dirinya dengan melakukan aktifitas sendiri dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan, seperti mahasiswa lebih memilih bermain *smartphone* dibandingkan berkomunikasi dengan orang yang ada dilingkungannya.

Menurut penelitian Ferry, dkk (2019) yang menyatakan hubungan kecerdasan emosional dengan kecanduan internet. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya hubungan negatif antara kecerdasan emosional dengan kecanduan internet dengan hasil korelasi $r = -0,737$ dan sig sebesar 0,000 ($p < 0,05$) (Ferry, 2019). Dapat disimpulkan bahwa kecanduan internet yang berlebihan dapat berujung pada perilaku *phubbing*. Hal ini selaras dengan variabel yang ingin diteliti oleh peneliti mengenai hubungan kecerdasan emosional dengan perilaku *phubbing*.

Kehadiran *smartphone* berdampak pada perilaku dan tindakan seseorang yang menginternalisasi pola hidup individual . Seseorang yang individual dapat digambarkan seperti seseorang yang lebih memilih fokus kepada *smartphonenya* daripada orang sekitarnya. Kondisi demikian disebut dengan *phubbing*. Perilaku *phubbing* adalah tindakan yang dapat menyakiti orang lain karena dalam interaksi sosialnya lebih berfokus pada *smartphone* (Haigh, 2015).

Lee (2012) menyebutkan bahwa kehadiran fenomena *phubbing* lahir karena besarnya ketergantungan seseorang terhadap *smartphone* dan internet. Ketika seseorang sudah kecanduan dengan *smartphone*, orang tersebut selalu fokus ke *smartphonenya*. Sehingga mengakibatkan orang yang ada disekitarnya merasa tidak di perdulikan. Hal ini mengakibatkan hubungan interpersonal yang kurang baik, diakibatkan karena tidak bisa mengendalikan emosi saat berhadapan dengan orang lain dan menimbulkan kecenderungan *phubbing* (Hanika, 2015).

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh APJII, bahwa pengguna internet ialah mereka yang memiliki tingkat pendidikan tinggi, artinya semakin tinggi tingkat pendidikannya, maka semakin sering pula mereka untuk mengakses internet (APJII, 2019). Salah satu populasi yang memenuhi kriteria tersebut adalah mahasiswa (Soliha, 2015).

Hidayat (2016) Dalam penelitiannya tentang Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Intensitas Bermedia Sosial. Menyatakan bahwa adanya hubungan yang

negatif signifikan antara kecerdasan emosi dengan intensitas bermedia sosial dengan hasil korelasi $r = -0,287$ dan sig sebesar $0,000$ ($p < 0,01$). Yang berarti semakin sering melakukan bermedia sosial, maka dapat dikatakan sebagai perilaku *phubbing*.

Kecenderungan penggunaan *smartphone* ini dinilai positif tetapi tidak sedikit dari penggunaannya yang memikirkan implikasi negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Penelitian yang dilakukan oleh Lee (2012) menyebutkan bahwa kehadiran fenomena *phubbing* lahir karena besarnya ketergantungan seseorang terhadap *smartphone* dan internet. Jika pada umumnya kecanduan dihasilkan karena ketergantungan orang dalam mengonsumsi minuman, obat dan zat tertentu.

Maka kecanduan terhadap *smartphone* dihasilkan karena adanya ketergantungan seseorang pada internet (Hanika, 2015). Sama dengan penelitian ini yang telah dilakukan mengenai kecerdasan emosi, adapun kecerdasan emosi dapat mempengaruhi kontrol diri manusia, dan hasilnya menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang signifikan negatif antara kecerdasan emosi dengan kontrol diri peserta didik di kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Padang dengan kategori cukup kuat (Ariesta, 2014).

Sama halnya ketika penggunaan *smartphone* semakin marak dan kecenderungan *phubbing* akan semakin besar kemungkinan terjadi masalah interpersonal dengan orang lain. Hubungan interpersonal adalah bagian dari

kecerdasan emosional oleh karena itu ketika hubungan interpersonalnya tidak baik maka kecerdasan emosionalnya juga tidak baik.

Berdasarkan dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan yang antara kecerdasan emosi dengan perilaku *phubbing*. Dimana *phubbing* merupakan perilaku yang mengabaikan orang lain, sehingga tidak dapat berinteraksi dengan lingkungannya sendiri. Dan kecerdasan emosi merupakan sikap untuk mengontrol setiap perilaku yang dilakukan oleh seseorang dengan orang disekitarnya.

2.2.4 Hipotesis

Hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah adanya hubungan antara kecerdasan emosi dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR). Semakin tinggi kecerdasan emosionalnya, maka semakin rendah tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah kecerdasan emosionalnya, maka tinggi tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Identifikasi Variabel Penelitian

Adapun di dalam penelitian ini, terdapat dua variabel, diantaranya variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi perubahan atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat yaitu, variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

1. Variabel Terikat (Y) : *Phubbing*
2. Variabel Bebas (X) : kecerdasan emosional

3.2 Definisi Operasional

3.2.1 Definisi Operasional kecerdasan emosional

Azwan (2017) menjelaskan definisi operasional berkenaan tentang variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. Proses pengubahan definisi konseptual yang lebih menekankan kriteria hipotetik menjadi operasional disebut operasionalisasi variabel.

Kecerdasan emosional adalah kemampuan mengontrol atau mengendalikan emosi yang dimiliki yang digambarkan dengan mampu mengatur dan meredam gejolak emosi yang terjadi dalam diri, mampu memahami dan mengerti situasi emosi orang lain yang memiliki pemahaman dan kemampuan berfikir yang selalu berdasarkan pada pertimbangan logika dan perasaan yang digunakan dalam berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini dilakukan menggunakan alat ukur skala yang di adaptasi dari penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Juliah (2019) yang disusun berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Wong & Law (2002). Tentang aspek-aspek kecerdasan emosi diantaranya, penilaian dan ekspresi dalam diri, penilaian dan pengakuan emosi orang lain, penggunaan emosi dalam diri, peraturan emosi dalam diri. Aspek-aspek ini yang akan dijadikan sebagai alat ukur dalam penelitian.

3.2.2 Definisi Operasional *phubbing*

Perilaku *phubbing* merupakan perilaku mengacuhkan individu lain pada proses berinteraksi dan terindikasi menyakiti orang lain dengan berpura-pura memperhatikan lawan bicara saat diajak berkomunikasi. Perilaku *phubbing* diukur dengan menggunakan skala *phubbing* yang diadaptasi dari penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Rachmi (2019). Yang disusun berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Karadag, ddk (2015) tentang aspek-aspek *phubbing* yaitu, gangguan komunikasi, memiliki obsesi pada telepon yang dijadikan sebagai alat ukur dalam penelitian. Semakin tinggi skor skala yang didapatkan, Maka akan semakin tinggi perilaku *phubbing* yang dilakukan seseorang. Sebaliknya, semakin rendah skor yang didapatkan, maka akan semakin rendah perilaku *phubbing* yang dilakukan seseorang.

3.3 Subjek Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan generalisasi terhadap suatu kelompok yang terdiri dari beberapa subjek sesuai dengan karakteristik yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diamati serta menarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Populasi yaitu sekelompok subjek yang memiliki ciri maupun karakteristik tertentu dalam sebuah penelitian. (Azwar, 2017). Adapun populasi penelitian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau yang berjumlah 843 Mahasiswa.

Tabel 3.3

Mahasiswa Aktif Psikologi Universitas Islam Riau

Angkatan	Jumlah Mahasiswa
2017	205
2018	214
2019	191
2020	233
Total	843

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi (Bungin, 2005). Sampel penelitian merupakan sebagian dari jumlah populasi dan memiliki karakteristik yang sesuai dengan populasi. Sampel dianggap sebagai sumber data yang penting untuk mendukung penelitian (Sugiyono, 2017).

3.3.3 Jumlah Sampel

Untuk menentukan jumlah sampel dari populasi maka peneliti menggunakan rumus Slovin. Jumlah sampel yang akan diambil ditentukan berdasarkan rumus Slovin

(Riadi, 2016). Yakni sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

Dimana n= jumlah sampel

N= jumlah populasi

e²= batas error

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{1 + N e^2} \\ &= \frac{843}{1 + 843 * 0,05^2} \\ &= \frac{843}{1 + 843 * 0,0025} \\ &= \frac{843}{1 + 2,107} \\ &= \frac{843}{3,107} \\ &= 272 \text{ Mahasiswa} \end{aligned}$$

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan cara memastikan semua populasi memiliki kesempatan yang sama sesuai penelitian. Sedangkan adaptasi sampel menggunakan teknik *simple random sampling*, yaitu teknik sampling sederhana yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada didalam populasi. Sehingga dengan

menggunakan teknik ini akan memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi (Sugiyono, 2017).

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu proses mengumpulkan data dengan menggunakan data primer dan sekunder di dalam sebuah penelitian. Alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah Skala Perilaku *Phubbing* dan Skala Kecerdasan Emosi.

3.4.1 Skala Kecerdasan Emosi

Penelitian ini dilakukan menggunakan alat ukur skala yang di adaptasi dari penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Juliah (2019) yang disusun berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Wong & Law (2002). Tentang aspek-aspek kecerdasan emosi diantaranya, penilaian dan ekspresi dalam diri, penilaian dan pengakuan emosi orang lain, penggunaan emosi dalam diri, peraturan emosi dalam diri. Hasil nilai validitas 0,3 dan nilai realibilitas α 0,800. Skala ini menggunakan kategorisasi pilihan jawaban antara 1-5 yang dipisah menjadi pilihan *favorable* dan *unfavorable*.

Tabel 3.1

Blueprint Kecerdasan Emosi sebelum *Try Out*

Aspek	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Penilaian dan ekspresi dalam diri	1,2,3,4	5,6
Pengakuan emosi orang lain	7,8,9,10	11,12
Penggunaan emosi dalam diri	13,14,15,16	17,18
Peraturan emosi dalam diri	19,20,21,22	

Jumlah

16

6

Pada penelitian ini menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari lima pilihan jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS) dengan skor 5, Sesuai (S) dengan skor 4, Netral (N) dengan skor 3, Tidak Sesuai (TS) dengan skor 2, Sangat Tidak Sesuai (STS) dengan skor 1.

3.4.2 Skala *Phubbing*

Perilaku *phubbing* diukur dengan menggunakan skala *phubbing* yang diadaptasi dari penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Rachmi (2019). Yang disusun berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Karadag, ddk (2015) tentang aspek-aspek *phubbing* diantaranya adalah gangguan komunikasi, memiliki obsesi pada telepon. Skala ini memiliki nilai validitas 0,3 dan nilai reliabilitas α 0,87.

Tabel 3.2

Blueprint perilaku *phubbing* sebelum Try Out

Aspek	Favorable
Gangguan Berkomunikasi	3,4,10,2,1
Memiliki obsesi dalam telepon	8,7,6,9,5
Jumlah	10

Pada skala ini terdiri dari 10 aitem yang terdiri dari pilihan jawaban berdasarkan model skala *Likert* yang akan dipilih subjek. Skala *phubbing* menggunakan kategorisasi pilihan jawaban antara 1-5.

3.5 Uji Coba Alat Ukur

Untuk mengetahui apakah skala mampu menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan ukurnya, diperlukan suatu proses pengujian validitas dan realibilitas. Alat ukur penelitian ini adalah skala perilaku *phubbing* yang di uji cobakan pada Mahasiswa aktif Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Skala ini diberikan kepada 60 Mahasiswa Psikologi. Uji coba dilakukan pada tanggal 24 februari sampai 03 maret 2020. Alat ukur ini dilakukan untuk mendapatkan aitem-aitem yang layak sebagai alat ukur sesuai dengan situasi subjek.

Sebuah skala layak digunakan, jika dinyatakan valid dan reliabel. Berdasarkan hasil uji statistik melalauai alat ukur (*tryout*) yang dilakukan terlebih dahulu. Dan setelah dilakukan uji coba, maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah menguji validitas dan reliabilitas yang menggunakan program SPSS 20.0 *for windows*.

3.6 Realibilitas Dan Validitas

3.6.1 Reliabilitas

Reliabilitas merupakan hasil dari pada proses pengukuran yang dapat dipercaya. Pada pengukuran yang tidak *reliabel* akan menghasilkan skor yang *error* dengan kata lain tidak dapat dipercaya. Reliabilitas yang menghasilkan skor tinggi pada suatu pengukuran maka, pengukuran tersebut dapat dipercaya (Azwar, 2014). Nilai koefisien reliabilitas pada suatu pengukuran berkisar antara angka 0 sampai dengan 1. Dengan kata lain semakin koefisien reliabilitas

mendekati angka 1 berarti semakin tinggi reliabilitasnya, begitu pula sebaliknya. Maka untuk mengetahui reliabilitas suatu alat ukur dalam penelitian, maka peneliti ingin melihat pada nilai *Alpha Cronbach* melalui program *SPSS 20.0 for windows*.

Setelah dilakukannya uji coba penelitian, maka didapatkan hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa skala kecerdasan emosi memiliki reliabilitas sebesar 0,685 dan Skala *phubbing* memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,788. Maka dari hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua dari masing-masing skala reliabel, karena memiliki nilai yang cukup tinggi mendekati 1,00.

3.6.2 Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam melakukan fungsi pengukurannya. Suatu skala atau instrument pengukuran dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila instrument tersebut dilakukannya pengukuran tersebut, sedangkan tes yang memiliki validitas rendah akan menghasilkan data relevan dengan tujuan pengukuran (Azwan,2014). Dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) yakni, sejauhmana kesesuaian antara aitem-aitem dan indikator dengan tujuan yang dapat dianalisa melalui nalar dan akal sehat.

Standar pengukuran dalam menentukan valid atau tidaknya suatu alat ukur, dengan menggunakan nilai standar koefisien sebesar 0,30. Aitem yang memiliki nilai koefisien 0,30 dianggap valid atau memiliki daya beda aitem

yang memuaskan. Jika, jumlah aitem yang valid tidak mencukupi dari ketetapan maka, koefisien validitas dapat diturunkan menjadi $\geq 0,25$ sebagai nilai standar (Azwar, 2014). Dalam penelitian ini menggunakan angka standar koefisien sebesar 0,30 dengan bantuan aplikasi *SPSS 20.0 for windows*.

Setelah melakukan uji coba pada penelitian perilaku *Phubbing* didapatkan dari 10 aitem tidak ada yang terdapat tidak valid. Dan memiliki nilai dengan kisaran 0,391 sampai dengan 0,759. Berikut jumlah aitem yang valid untuk skala *phubbing*.

Tabel 3.5
Blueprint *phubbing* setelah *Try Out*

Aspek	<i>Favorable</i>
Gangguan Berkomunikasi	1, 2, 3, 4, 5
Memiliki obsesi dalam telepon	6, 7, 8, 9, 10
Total	10 Aitem

Adanya jumlah aitem pada skala kecerdasan emosi yang valid dari 22 aitem adalah 15 aitem dengan nilai berkisar 0,314 sampai dengan 0,553. Dengan aitem yang gugur sebanyak 7 aitem. Berikut jumlah aitem yang valid pada Skala Kecerdasan Emosi.

Tabel 3.6
Blueprint Kecerdasan Emosi Setelah *Try Out*

Aspek	<i>Favorable</i>	<i>unfavorable</i>
Penilaian dan ekspresi dalam diri	1,2,3,4	
Pengakuan emosi orang lain	7,8, 10	11,12

Penggunaan emosi dalam diri	14,15,16	17,18
peraturan emosi dalam diri	22	
Jumlah	11	4

3.6 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis Asosiatif yakni analisis data dengan menguji ada atau tidaknya hubungan dari dua kelompok variabel. Berdasarkan Variabel Terkait (Y) adalah perilaku *Phubbing* dan Variabel Bebas (X) adalah kecerdasan emosi.

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah skor dari variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan skor signifikan berdasarkan Kolmogorov-spirov. Apabila normal ($\text{sig} > 0,05$), maka dapat menggunakan uji statistik berjenis parametrik, sedangkan apabila tidak berdistribusi normal ($\text{sig} < 0,05$), maka dapat menggunakan uji statistik nonparametrik.

3.6.2 Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dalam penelitian ini dilakukan uji pada variabel kecerdasan emosi dengan variabel *phubbing*. Untuk mengetahui linear atau tidaknya variabel tersebut, dengan cara melakukan uji linearitas. Apabila nilai signifikan (p) Dari nilai F (*linierity*) $< 0,05$ maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linier. Namun, jika nilai signifikan (p) Dari

nilai F (*linierty*) $> 0,05$, maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat tidak linier. (Hadi, 2000)

3.6.3 Uji Hipotesis

Uji asumsi atau uji prasyarat terdiri dari Uji Normalitas data dan Uji Linieritas kemudian dilakukan Uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan Kecerdasan emosi dan perilaku *phubbing*. Bila data berdistribusi Normal dan Linier maka Teknik analisis yang digunakan adalah Parametrik dengan Teknik Statistik *Person Product Moment*, namun bila salah satu data berdistribusi tidak normal atau tidak linier, maka teknik analisis yang digunakan adalah Non-Parametrick dengan Teknik Statistik *Spearman's Rank Corellation*. Apabila nilai signifikan (p) $< 0,05$, maka terdapat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Namun, bila nilai signifikan (p) $> 0,05$, maka tidak ada hubungan antara variabel bebas dan variabel. (Siregar, 2012).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Persiapan Penelitian

4.1.1 Orientasi Kencah Penelitian

Tahapan pertama yang dilakukan adalah mencari data dan informasi tentang kecerdasan emosi dan perilaku *phubbing*. Setelah itu, peneliti menentukan tempat dimana penelitian, subjek penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian dan mempersiapkan segala keperluan dalam penelitian, seperti meminta izin menggunakan skala melalui Email dan mempersiapkan skala penelitian yang akan dianalisis. Selanjutnya Peneliti menentukan subjek penelitian sesuai karakteristik yang sudah ditentukan terlebih dahulu yaitu mahasiswa fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, hal ini sudah sesuai berdasarkan fenomena yang ada.

4.2 Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 02 April sampai 01 Mei 2021 dengan jumlah sampel 272 orang. Dengan karakteristik subjek adalah mahasiswa fakultas psikologi di Universitas Islam Riau. Proses pengambilan data penelitian awalnya akan dilakukan secara langsung atau *offline* yaitu menyebarkan langsung ke lokasi penelitian. Namun, karena adanya pandemi Covid-19, dan juga pihak fakultas yang membuat peraturan baru untuk melakukan semua proses perkuliahan secara *online*. Maka dari itu, pengambilan

data Penelitian ini dilakukan secara *online* dengan menggunakan *google form*. Dalam skala tersebut peneliti telah menjelaskan tujuan dan maksud serta, cara bagaimana pengisian skala kepada subjek. Selanjutnya peneliti membagikan skala tersebut dengan cara membagikan secara online.

4.3 Data Demografi

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka didapatkan jumlah respon identitas subjek seperti yang telah tertera di dalam tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.3
Data Dermografi

Identitas Diri	F	Persentase	Jumlah
Jenis Kelamin			
1. laki-laki	53	19,5 %	100 %
2. Perempuan	219	80,5 %	
Angkatan			
2017	11	4,04 %	100 %
2018	79	29,04 %	
2019	46	16,92 %	
2020	136	50 %	

Berdasarkan tabel dari data demografi menunjukkan terdapat 272 subjek, diantaranya 53 laki-laki atau sebesar 19,5 % dan 219 berjenis perempuan atau sebesar 80,5 % dengan rentan usia berkisar antara 17-25 tahun. Peneliti juga mengelompokkan subjek dengan membagi jumlah subjek setiap angkatan, yaitu Angkatan 2017 dengan jumlah subjek 11 atau sebesar 4,04 %, Angkatan 2018 berjumlah 79 atau sebesar 29,04 %, Angkatan 2019 berjumlah 46 subjek atau sebesar 16,92 %, Angkatan 2020 sejumlah 136 subjek atau sebesar 50 %.

Kemudian pada durasi penggunaan *smartphone*. Peneliti menyimpulkan bahwa pada durasi dari 0 sampai 5 jam perhari berjumlah 80 subjek, 5 sampai 10 jam berjumlah 84 subjek, 10 sampai 15 jam berjumlah 60 subjek dan 15 sampai 24 jam berjumlah 48 subjek.

4.4 Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian yang peneliti buat adalah mengenai hubungan kecerdasan emosi dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau. Hasil data penelitian lapangan tentang kecerdasan emosi dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau setelah memasukkan data ke *excel*, peneliti mengolah data tersebut menggunakan program SPSS versi 20.0, diperoleh gambaran seperti yang dicantumkan dalam tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.4
Deskripsi Data Penelitian

Variabel Penelitian	skor x yang diperoleh (empirik)				Skor x yang dimungkinkan (hipotetik)			
	XMin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
Perilaku <i>phubbing</i>	41	71	55,22	5,3	10	50	30	6,6
Kecerdasan emosi	13	43	28,83	5,0	15	75	45	10

Berdasarkan dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai *mean* (rata-rata) untuk perilaku *phubbing* adalah 30 dengan standar deviasi sebesar 6,6, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh variabel kecerdasan emosi adalah 45,

dengan standar deviasi 10. Jika dilihat dari data empirik yang diperoleh dengan bantuan SPSS 20.0 nilai rata-rata yang didapatkan pada perilaku *phubbing* adalah sebesar 55,22 dengan standar deviasi 5,394 sedangkan variabel kecerdasan emosi rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 28,83 dengan nilai standar deviasi sebesar 5,091.

Berdasarkan dari tabel diatas, skor perilaku *phubbing* dengan kecerdasan emosi dibuat kategorisasi, kategorisasi dilakukan dengan tujuan untuk mengelompokkan kelompok-kelompok terpisah secara berjenjang menggunakan aspek yang yang ukur. Pengelompokan dilakukan berdasarkan pada data empirik dari tabel 4.4. Rumus kategorisasi pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 4.5
Rumus Kategorisasi

Kategori	Rumus
Sangat tinggi	$X \geq M + 1,5 \text{ SD}$
Tinggi	$M + 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 1,5 \text{ SD}$
Sedang	$M - 1,5 \text{ SD} \leq X < 0,5 \text{ SD}$
Rendah	$M - 1,5 \text{ SD} \leq X < 0,5 \text{ SD}$
Sangat rendah	$X < - 1,5 \text{ SD}$

Keterangan:

M: Mean Empirik

SD: standar Deviasi

Dilihat dari tabel diatas, maka untuk variabel perilaku *phubbing* dalam penelitian ini terbagi atas 5 bagian yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Kategori skor perilaku *phubbing* dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini:

Tabel 4.6
Rentang Nilai dan Kategorisasi Skala Perilaku *Phubbing*

Kategorisasi	Rentang Nilai	F	%
Sangat tinggi	$X \geq 68$	22	8,1
Tinggi	$58 \geq X > 63$	33	12,1
Sedang	$53 \geq X > 58$	108	39,7
Rendah	$47 \geq X > 53$	95	34,9
Sangat rendah	$X < 42$	14	5,1
Jumlah		272	100

Berdasarkan kategorisasi variabel perilaku *phubbing* pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa sebagian besar subjek peneliti ini memiliki skor perilaku *phubbing* pada kategori sedang sebanyak 108 dari 272 orang yang menjadi subjek, dengan persentase 39,7%. Selanjutnya, kategorisasi skor kecerdasan emosi pada tabel 4.7 di bawah ini:

Tabel 4.7
Rentang Nilai dan Kategorisasi Skala kecerdasan emosi

Kategorisasi	Rentang Nilai	F	%
Sangat tinggi	$X \geq 44$	21	7,7
Tinggi	$32 \geq X > 38$	51	18,8
Sedang	$26 \geq X > 32$	107	39,3

Rendah	$20 \geq X > 26$	78	28,7
Sangat rendah	$X < 14$	15	5,5
Jumlah		272	100

Berdasarkan tabel kategorisasi variabel kecerdasan emosi pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa sebagian besar subjek penelitian ini, memiliki skor kecerdasan emosi pada kategori sedang sebanyak 107 dari 272 orang yang menjadi subjek, dengan persentase sebesar 39,3 %.

4.8 Hasil Analisis Data

4.8.1 Uji Asumsi

Sebelum dilakukan uji hipotesis telah dilakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas.

4.8.2 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan apakah data yang diteliti mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada kedua variabel perilaku *phubbing* dengan kecerdasan emosi dengan bantuan program SPSS versi 20.0. Bila p dari nilai Z (*kilmogram-smirnov*) $> 0,05$ maka sebaran normal, sebaliknya jika $p < 0,05$ maka sebaran dapat dikatakan tidak normal (Hadi, 2000). Berdasarkan analisis data yang dilakukan dengan menggunakan *one sampel kolgomorov-smirnov test* maka didapatkan hasil seperti ditabel 4.5 dibawah ini:

Tabel 4.8
Hasil Uji Normalitas

Variabel	Signifikan	Keterangan
Perilaku <i>phubbing</i>	0,008 ($p < 0,05$)	Tidak Normal
Kecerdasan emosi	0,133 ($p > 0,05$)	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, menunjukkan bahwa variabel perilaku *phubbing* memiliki nilai signifikan sebesar 0,008 ($p < 0,05$) dapat dilihat bahwa variabel memiliki nilai yang tidak berdistribusi normal dan variabel kecerdasan emosi memiliki nilai signifikan sebesar 0,133 ($p > 0,05$), artinya dapat dilihat bahwa variabel memiliki nilai berdistribusi normal. Sehingga uji statistik yang digunakan adalah non-parametrik.

4.8.3 Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan dengan tujuan untuk melihat bentuk hubungan antara dua variabel penelitian. Uji linieritas menggunakan signifikan (p) dari nilai F (*linierity*) $< 0,05$, maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah linier. Sebaliknya, jika signifikansi (p) dari nilai F (*linierity*) $> 0,05$, maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat tidak linier. Kriteria uji linieritas menggunakan taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka didapatkan hasil seperti pada tabel 4.9 dibawah ini:

Tabel 4.9

Hasil Uji Linieritas

Variabel	Linierity (f)	P	Keterangan
Perilaku <i>phubbing</i> Kecerdasan emosi	7,882	0,005	Linier

Hasil uji linieritas perilaku *phubbing* dengan kecerdasan emosi memiliki F 7,882 dengan $p = 0,005$ ($p < 0,05$). Dengan hasil uji linieritas tersebut membuktikan bahwa hubungan kedua variabel adalah berpolar linier.

4.10 Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya. (Siregar, 2015). Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui bagaimana hubungan Kecerdasan emosi dengan Perilaku *Phubbing*. Analisis yang digunakan teknik *Spearman's Rank Correlation*. untuk menguji apakah hipotesis diterima atau ditolak, maka dilakukan analisis data, sebagai berikut:

Tabel 4.10

Analisis Korelasi *Spearman's Rank Correlation*

		Kecerdasan emosi	<i>Phubbing</i>
Kecerdasan emosi	Spearman's rho Corelation	1	-0,206
	Sig (2-tailed)		0,001
	N	272	
	Spearman's rho Corelation	-0,206	1
Perilaku <i>phubbing</i>	Sig (2-tailed)	0,001	

Berdasarkan tabel 4.9 dapat dilihat bahwa nilai koefisien korelasi negatif sebesar $-0,206$ dengan taraf signifikan p sebesar $0,001$ ($p < 0,05$) sehingga hipotesis yang diajukan diterima karena terdapat hubungan kearah negatif yang signifikan antara Kecerdasan Emosi dengan Perilaku *Phubbing*. Ini terlihat dari nilai koefisien korelasi sebesar ($r = -0,206$), hal ini menunjukkan jika korelasi antara Kecerdasan Emosi dengan Perilaku *Phubbing* memiliki korelasi yang cukup kuat.

Tabel 4.11
Hasil Uji Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std.error of the Estimate
Kecerdasan emosi * <i>Phubbing</i>	-0,169	0,028	0,338	0,317

Berdasarkan tabel 4.11 dapat dilihat bahwa hasil uji determinasi memiliki nilai R Square sebesar $0,027$ dapat disimpulkan bahwa variabel Kecerdasan Emosi dan Perilaku *Phubbing* memiliki sumbangsih sebesar $2,8\%$.

4.12 Pembahasan

Berdasarkan dari tabel demografi data menunjukkan jumlah subjek laki-laki pada penelitian ini berjumlah 53 subjek atau sebesar $19,5\%$ dan 219 subjek berjenis perempuan atau sebesar $80,5\%$ dengan rentan usia berkisar antara 17-25 tahun. Peneliti juga mengelompokkan subjek dengan membagi jumlah subjek setiap angkatan, yaitu Angkatan 2017 dengan jumlah subjek 11 atau

sebesar 4,04 %, Angkatan 2018 berjumlah 79 atau sebesar 29,04 %, Angkatan 2019 berjumlah 46 subjek atau sebesar 16,92 %, Angkatan 2020 sejumlah 136 subjek atau sebesar 50%. Kemudian pada durasi penggunaan *smartphone*. Peneliti menyimpulkan bahwa pada durasi dari 0 sampai 5 jam perhari berjumlah 80 subjek, 5 sampai 10 jam berjumlah 84 subjek, 10 sampai 15 jam berjumlah 60 subjek dan 15 sampai 24 jam berjumlah 48 subjek.

Berdasarkan dari hasil analisis dengan menggunakan korelasi *Sperman's Rank Correlation* yang sebelumnya peneliti ingin menggunakan korelasi *person product moment*, namun pada uji normalitas peneliti mendapatkan hasil data variabel perilaku *phubbing* yang berdistribusi tidak normal. Sehingga peneliti kemudian menggunakan *Sperman's Rank Correlation* yang didapatkan hasil bahwa ada hubungan antara kecerdasan emosi dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Riau. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Berdasarkan hipotesis penelitian ini diterima karena validitas internal penelitian ini dilakukan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai *Alpha cronbach's* setiap skala memiliki nilai yang cukup bagus yaitu 0,685 untuk variabel kecerdasan emosi dan 0,788 untuk variabel perilaku *phubbing*.

Berdasarkan dari 272 subjek penelitian, diketahui subjek yang memiliki kecerdasan emosi dalam kategori sangat tinggi 21 mahasiswa atau sebesar 7,7%, kategori tinggi berjumlah 51 mahasiswa atau sebesar 18,8%, kategori sedang berjumlah 107 mahasiswa atau sebesar 39,3%, kategori rendah

berjumlah 78 mahasiswa atau sebesar 28,7%, dan pada kategori sangat rendah berjumlah 15 mahasiswa atau sebesar 5,5%. Dari semua kategori kecerdasan emosi diatas, kategori sedang yang menjadi kategori dengan jumlah subjek terbanyak dan presentase tertinggi.

Subjek yang memiliki perilaku *phubbing* dalam kategori sangat tinggi berjumlah 22 mahasiswa atau sebesar 8,1%, kategori tinggi berjumlah 33 mahasiswa atau sebesar 12,1%, kategori sedang berjumlah 108 mahasiswa atau sebesar 39,7%, kategori rendah 95 mahasiswa atau sebesar 40,1% dan kategori sangat rendah berjumlah 14 mahasiswa atau sebesar 5,1%. Dan dari semua kategori perilaku *phubbing* diatas, kategori sedang yang menjadi kategori dengan jumlah subjek dan presentase tertinggi.

Pada uji sebaran data variabel kecerdasan emosi berdistribusi normal dengan nilai $p = 0,133$ ($p > 0,05$). Sementara pada hasil uji asumsi sebaran data variabel perilaku *phubbing* berdistribusi tidak normal, karena $p = 0,008$ ($p < 0,05$). Dari penelitian yang dilakukan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dan variabel terikat dengan nilai sig $p = 0,005$ ($p < 0,05$).

Hasil penelitian analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan program SPSS 20.0 *for windows*, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecerdasan emosi dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Diterimanya hipotesis ini maka penulis menarik kesimpulan jika perilaku *phubbing* dapat dipengaruhi oleh kecerdasan emosi. Besarnya hubungan tersebut dapat

diketahui dengan melihat korelasi *Spearman's Rank Correlations* yang memperoleh koefisien korelasi ($r = -0,206$) dengan nilai $p < 0,001$ ($p < 0,05$).

Hal ini sejalan dengan penelitian Ferry, dkk (2019) yang menyatakan hubungan kecerdasan emosional dengan kecanduan internet. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya hubungan negatif antara kecerdasan emosional dengan kecanduan internet dengan hasil korelasi $r = -0,737$ dan sig sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa kecanduan internet yang berlebihan dapat berujung pada perilaku *phubbing*.

Perilaku *phubbing* juga menyebabkan seseorang merasa terganggu karena terlalu fokus menggunakan *smartphonenya* saat percakapan sedang berlangsung meskipun seseorang tersebut melakukan hal yang sama (Yusnita, 2017). Yang artinya, seseorang dapat merasa tersinggung dengan *phubber* yaitu orang yang melakukan perilaku *phubbing*.

Hal ini berbeda dengan kecerdasan emosi yang menyatakan seseorang untuk memiliki kemampuan untuk merasakan, memahami dan secara selektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber emosi serta pengaruh yang manusiawi, kecerdasan emosi ini menuntut pemilikan perasaan, belajar mengakui, menghargai perasaan pada diri sendiri atau orang lain serta menanggapinya dengan tepat. (Coper & Sawaf, 2002). Dengan kata lain manusia dalam kehidupan sehari-hari, seharusnya mengutamakan perasaan orang lain, memikirkan nasib dan penderitaan orang, menjaga tingkah laku

sendiri dengan tujuan agar tidak menyinggung perasaan dan tidak mementingkan diri sendiri (Effendy, 2012).

Berangkat dari hasil penelitian Sitwell (2017), dimana ditemukan bahwa terdapat Sekitar 82% individu mengaku dirinya sendiri melakukan *phubbing* ketika sedang makan atau berkumpul dengan keluarga, pasangan, maupun teman sebaya, tidak adanya permintaan izin menganggap bahwa kurangnya atau rendahnya kecerdasan emosi yang dimiliki individu tersebut. Banyak hal yang membuktikan bahwa orang yang baik secara emosional memiliki keuntungan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari (Colbrum, 1997).

Berdasarkan uraian yang diatas, dapat dilihat bahwa betapa pentingnya kecerdasan emosi dalam kehidupan, baik didalam lingkungan keluarga maupun diluar lingkungan keluarga, dimana berinteraksi dalam masyarakat merupakan tempat untuk menunjukkan perkembangan fisik dan mental yang menunjukkan norma-norma yang diajarkan didalam keluarga.

Dalam penelitian ini, penulis menyadari terdapat Kelemahan dalam penulisan penelitian ini diantaranya adalah populasi subjek yang kurang luas, sehingga belum bisa menggambarkan hubungan kecerdasan emosi dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa atau remaja yang ada di Indonesia terkhusus di Provinsi Riau. Keterbatasan penelitian ini terletak pada penyebaran data yang tidak normal, kemudian metode pengumpulan data pada penelitian ini hanya menggunakan koesioner yang menggunakan *google form* sehingga memungkinkan adanya unsur yang kurang objektif dalam proses pengisian

seperti subjek tidak mengisi sesuai dengan keadaan sebenarnya. Penelitian ini juga menyadari kurangnya jurnal-jurnal hasil penelitian terkait dengan dua variabel tersebut juga sangat terbatas. Meskipun demikian, penelitian ini dianggap penting untuk dapat memahami fenomena perilaku *phubbing* yang banyak dilakukan pengguna *smartphone* saat ini ditinjau dari perspektif kecerdasan emosi.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara perilaku *phubbing* dengan kecerdasan emosi pada mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Riau. Adapun arah yang ditunjukkan dalam penelitian ini adalah perilaku *phubbing* memiliki arah negatif terhadap kecerdasan emosi. Semakin tinggi perilaku *phubbing* mahasiswa, maka semakin rendah kecerdasan emosi pada mahasiswa.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang diberikan, yaitu:

1. Kepada Mahasiswa

Mahasiswa saat bergaul hendaknya dapat meningkatkan rasa saling menghargai dan tenggang rasa dalam dirinya serta senantiasa mempelajari dan mengamalkan nilai-nilai melayu dalam kehidupan sehari-hari seperti mendengarkan dosen yang sedang memberikan perkuliahan di depan kelas, meminta izin kepada lawan bicara sebelum melihat *smartphone* dan menjaga etika yang baik dengan dosen maupun teman.

2. Kepada Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mempertimbangkan variabel lain yang mempengaruhi perilaku *phubbing* atau dapat melakukan penelitian dengan subjek penelitian yang berbeda seperti pada remaja karena remaja yang masih cenderung labil dan mudah di pengaruhi oleh lingkungan.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Abele, M. M. P. Vanden, Schouten, A. P., & Antheunis, M. L. (2015). The Effect of Mobile Phone Use in Co-present Situations on Impression Formation and Relationship Quality. *In Annual Conference of the International Communication Association, San Juan, Puerto Rico*. Diunduh dari: <https://research.tilburguniversity.edu/en/publications/the-effect-of-mobile-phone-use-in-co-present-situations-on-impres-2>
- Aprilyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online dengan Kecerdasan Emosional. (pada remaja pemain mobile legend di kota Samarinda.). *Journal Psikologi*, 8 (1), 67-82. <http://doi.org/2477-2674>
- Ariesta, F., (2014). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Kontrol Diri Peserta Didik Di Kelas Vii Smp Muhammadiyah 6 Padang. *Jurnal Konseling*.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet. (2019). *Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Azwar, S. (2014). *Realibilitas dan Validitas*, Edisi 4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bohang, Fatimah Kartini. (2018) Berapa jumlah pengguna internet Indonesia? Diunduh <https://tekno.kompas.com/read/2018/02/22/16453177/berapa-jumlah-pengguna-internet-imdonesia> (27 Desember 2020)
- Bungin, B. (2005). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: Kencana Pranada media

Group.

Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone.

Computers in Human Behavior. 63, 9-18. DOI: 10.1016/j.chb.2016.05.018

Colburn, A. A., (1997). The predictive value of emotional intelligence: Using emotional intelligence to predict success in and satisfaction with Romantic and friendship relationships and career. *Thesis*

Cooper, R., & Sawaf, A., (2001). Executive EQ: *Kecerdasan Emosional dalam Kepemimpinan Organisasi*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Daniel, G., (2001). *Emotional Intelligence*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.

Devy, A. S. (2020). *Hubungan Kecerdasan Game Online dengan Kecerdasan Emosi pada Remaja SMP Negeri 3 Unggaran*. Retrieved from Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kecerdasan Emosi pada Remaja SMP Negeri 3 Unggaran. Diunduh dari <http://repository2.unw.ac.id/1089/> (14 Januari 2021)

Edi, Riadi. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Edisi 1. Yogyakarta: ANDI.

Effendy. Tenas (2012). *Kesantunan dan semangat melayu*. Pekanbaru: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pemerintah Provinsi Riau

Erni, Sri Juliah., (2019). Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Phubbing pada Mahasiswa di Kota Medan. (*Skripsi*). Diunduh dari <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/25013>

Fahmi, N. H. (2017). *Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Prestasi*

Belajar Pengguna Media Sosial pada Siswa SMA Negeri Kabupaten

Purbalingga. Skripsi. Diunduh dari

<http://lib.unnes.ac.id/31160/1/1301412067>. (12 Januari 2021)

Ferry. (2019). Rianda Elvinawanty & Yulinda S. Manurung. *Kecanduan Internet*

Dtinjau dari Kecerdasan Emosional Remaja di Warung Internet

Kelurahan Sekip Medan. Journal Psikologi 2 (1), 47-54.

Goeleman, D., (2015), *Emotional Intelligence*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Hadi, S. (2000). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta

Haigh, A. (2015). Stop Phubbing. Diunduh dari <http://stopphubbing.com> (27

Desember 2020)

Hanika, Ita Musfirowati. (2015). Fenomena *phubbing* era milenial

ketergantungan seseorang pada *smartphone* terhadap lingkungannya.

Jurnal Interaksi, 4(1) 42-51.

DOI:<https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.42-51>

Hidayat, R., (2010). Analisis Tingkat Penggunaan Internet Dikalangan Mahasiswa

Dan Hubungan Dalam Peningkatan Nilai Akademik (Studi Kasus Pada

Mahasiswa Di Kota Medan). *Jurnal Mediasi*

Karadag, dkk. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many

virtual addictions: A structural equation model. *Jurnal of Behavioral*

Addictions, 4(2).60-74. DOI: 10.1556/2006.4.2.2015.005

Kominfo. (2019). *Riset Kominfo dan UNICEF Menganai Perilaku Anak dan*

Remaja Dalam Menggunakan Internet. Diambil dari Kementerian

Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia: <http://kominfo.go.id>

- Law, K. S. & Wong, C. &. (2002). *The effect of leader and follower emotional intelligence on performance and attitude: An exploratory study*, The Leadership Quarterly.
- Lee, Won-jun. (2012). An Exploratory Study on Addictive Use of Gawai : Developing SAUS (Gawai Addictive Use Scale). *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*.
- Mayer, J. D., DiPaolo, M.T.& Salovey, P (1990). Perceiving affective content in ambiguous visual stimuli: A component of emotional intelligence. *Journal of Personality Assessment*. 54, 772-781.
- Miranda, S. (2017). Pengaruh Instagram Sebagai Media Online Shopping Fashion Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Riau. *JOM FISIP*, 4(1), 2-4.
- Nazir, T., & Piskin, M. (2016). Phubbing: A Technological Invasion Which Connected the World But Disconnected Humans. *The International Journal of Indian Psychology*.
- Oktaviany, W. & Rizki, D. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Internet pada Remaja Dki Jakarta. Diunduh dari <http://digilib.mercubuana.ac.id> (12 januari 2021)
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2013). Can you connect with me now? How the presence of mobile communication technology influences face-to-face conversation quality. *Journal of social and Personal Relationships*, 30(3), 237-246. DOI: <https://doi.org/10.1177/0265407512453827>
- Putri, Yeni Sugena. (2016). Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan

- Emosional, dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja karyawan Pt. Pln Persero Area Klaten. *Journal Studi Manajemen Organisasi* 13(1): 88.
- Rachmi, Ivany. (2019). Hubungan kesantunan pergaulan dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau. (*Skripsi*). Pekanbaru.
- Roberts, James dan Meredith. (2016). My life has become a major distraction from my cell phone: partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners. *Journal of Applied Social Psychology*. 54, 134-141.
DOI: 10.1016/i.chb.2015.07.058
- Sari, L. (2015). Analisis Pengaruh Faktor-faktor Kecerdasan Emosional terhadap Kinerja Guru SMA Negeri 1 Peringin Kabupaten Balangan. *Journal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 74-82. Diunduh dari <http://repository2.unw.ac.id/1089/> (16 Januari 2021)
- Subhan, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru. *Jurnal Al-Thariqah* , 2322.
- Suharsono. 2004. *Akselerasi intelligence*, O. (n.d.).
- Sherlyanita, A. K., & Rakhamawati, N. A. (2016). Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet serta. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 17-22. Diunduh dari <https://e-journal.unair.ac.id/JISEBI/article/view/1394> (16 Januari 2021)
- Sitwell, K. L. (2017). The anti-social art of phubbing. *Linkedln*.
- Soliha.S.F (2015). Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial Dan Kecerdasan Sosial. *Journal Interaksi,(online)*, Vol. 23, No. 1, dalam

<http://www.anima.ubaya.ac.id> (Diunduh 27 Desember 2020)Suekanto,

Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta

Yusnita, Y. & Hamdani M. S. (2017). Pengaruh perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Journal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah, 2(3). Diunduh dari:

<http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/viewFile/3662/2115>

