

jurnal\_Nuril\_Ilmiatus\_solikhah.d

OCX

*by*

---

**Submission date:** 02-Jan-2022 09:11AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1736806657

**File name:** jurnal\_Nuril\_Ilmiatus\_solikhah.docx (60.39K)

**Word count:** 3544

**Character count:** 22822

# **Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok dan sosial Media Instagram terhadap Kecenderungan Phubbing**

**Nuril Ilmiatus Solikhah**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*

*Jl. Mojopahit No.666 B, Sidowayah, Cepel, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, 61215*

Diterima :

Disetujui :

Diterbitkan :

## **Abstrak**

*Pengguna media sosial dan Aplikasi lain Gawai ini membuat pengguna merasa Betah dalam menggunakan aplikasi dan cenderung memiliki perilaku Phubbing terhadap lingkungannya. Sehingga hal ini membawa suatu dampak yang negatif bagi remaja atau pengguna. Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui sejauh mana sosial media dan aplikasi Tiktok ini mempengaruhi Mahasiswa untuk terus bertahan dengan penggunaan dalam jangka waktu yang lama sehingga menyebabkan terjadinya Phubbing. Dipergunakan Model penelitian Kuantitatif Deskriptif dengan menggunakan teknik pengambil sampel Purposive Sampling, sedangkan teknik analisa data mempergunakan teknik validitas, Regresi, dan Uji Asumsi Klasik. Populasi penelitian ini ialah Mahasiswa Umsida dan dipilih Sampel sebanyak 90 Orang. Berdasarkan Uji yang dilakukan diperoleh hasil bahwa Intensitas penggunaan Tiktok dan Social media berpengaruh pada Perilaku Phubbing Mahasiswa Umsida. Dari kedua variabel penelitian pengaruh paling besar ditimbulkan oleh penggunaan Tiktok yakni sebesar 70,3% sedangkan Variabel penggunaan sosial media mendapatkan hasil 32%.*

**Kata Kunci:** *Phubbing, Social Media, Tiktok, Mahasiswa*

## **Abstract**

*Users of social media and other applications This gadget makes users feel at home in using applications and tends to have Phubbing behavior towards their environment. So this brings a negative impact for teenagers or users. This study aims to determine the extent to which social media and Tiktok applications affect students to continue to survive with long-term use, causing Phubbing. Quantitative descriptive research model is used by using purposive sampling technique, while the data analysis technique uses validity, regression, and classical assumption test techniques. The population of this research is Umsida students and the sample is 90 people. Based on the tests carried out, the results showed that the intensity of the use of Tiktok and Social media had an effect on the Phubbing Behavior of Umsida Students. Of the two research variables, the greatest influence is caused by the use of Tiktok, which is 70.3%, while the variable using social media gets 32% results.*

**Keywords:** *Phubbing, Social Media, Tiktok, Students*

## **PENDAHULUAN**

Dewasa ini kemajuan teknologi memungkinkan hadirnya berbagai Aplikasi yang cukup beragam, salah satu Aplikasi yang kini sangat diminati ialah Aplikasi Tiktok. Tiktok ini merupakan sebuah aplikasi populer yang memiliki sangat banyak peminat di Dunia. Aplikasi Tiktok ini memungkinkan pengguna membuat video dengan durasi sepanjang 15

detik dan pada tahun 2021 ini Video di Aplikasi tiktok mampu mencapai 2 menit. Kusuma (2020) menyatakan bahwa aplikasi Tiktok ini mampu mengungguli sebgaiain Aplikasi lain yang berada di bawah naungan Facebookk Inc. Aplikasi ini ini pada 2020 menduduki peringkat kedua setelah Whatsapp dengan jumlah 1,5 miliar pengunduh.

Di Indonesia sendiri Aplikasi ini pada 2018 lalu dinobatkan sebagai aplikais yang paling baik di Playstore, Tiktok juga menduduki peringkat aplikasi yang paling menghibur (Imron, 2018). Seiring dengan berjalannya waktu dulu aplikasi yang hanya menampilkan video dengan menggunakan berbagai filter, kini terdapat berbagai jenis Video Kreatif bahkan Tiktok ini memiliki sebuah deteksi dengan sistem yang serupa dengan Youtube yakni akan menampilkan video sejenis dengan video yang sangat sering kita tonton. Karena pengguna akan selalu disuguhkan dengan berbagai video yang disesuaikan dengan minat dan ketertarikannya hal ini menimbulkan efek candu tersendiri. Selain itu terdapat tambahan pula yakni adanya fitur “For Your Page” atau biasa dikenal dengan “FYP” membuat info terbaru yang menarik terus hadir di layar tiktok.

Berdasarkan Penuturan sebagai Magister Sosial Marissa Anita dalam salah satu kanal Youtube Milik Merry Riana memberikan pernyataan bahwa saat pengguna melakukan Scrolling media sosial, maka dapat membuat pengguna masuk dan melupakan sekitar dalam jangka waktu yang tidak akan bisa dirasakan. Kondisi tersebut dapat dimaknai dengan Phubbing. Mahardika (2015) memberikan pernyataan bahwa pengguna media sosial ini membuat pengguna merasa Betah dalam menggunakann aplikasi dan cenderung memiliki perilaku Phubbing terhadap lingkungannya. Sehingga hal ini membawa suatu dampak yang negatif bagi remaja atau pengguna.

Rahayu (2020) menemukan bahwa berdasar atas riset yang dilakukan ditemukan pengguna sosial media paling banyak di Tahun 2020 media yang paling banyak dipergunakan dan paling populer ialah media Facebook dengan total pengguna yakni sebesar 2,49 Miliar pengguna. Intensitas merupaka sebuah kondisi atau ukuran dalam pelaksanaan sebuah tindakan atau kegiatan yang dilakukan secara berulang (Fahmi, 2019). Intensitas juga dapat dimaknai dengan ketertarikan yang dimiliki seseorang yang ditunjukkan dengan sikap (Taqwa, 2018)

Phubbing ini bersumber dari kata “Phone” dan “Snubbing” dengan makna tindakan yang menyakiti pihak lain dalam hal interaksi sosial mengingat seseorang cenderung memfokuskan diri pada Smartphone atau Gadgetnya (Youarti & Hidayah, 2018). Safitri (2021) menyatakan bahwa Perilaku Phubbing ini merupakan sebuah kondisi yang mana seseorang melakukan pengabaian terhadap pihak lain, sehingga secara fisik bersama, akan tetapi tidak sepenuhnya hadir.

Efendi (2012) menyatakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari manusia hendaknya mengutamakan adanya tenggang rasa yakni dengan mempertimbangkan perasaan yang dimiliki oleh orang lain dengan mempertin<sup>3</sup>gkan pula nasib serta penderitaan dari orang lain. Sehingga sebagai manusia hendaknya menjaga tingkah laku sendiri dengan tujuan agar tidak <sup>3</sup>jadi ketersinggungan perasaan serta tidak mementingkan dirinya sendiri.

Dari perilaku *phubbing* tersebut terjadi sebuah masalah yang kini banyak dialami oleh remaja saat ini. Belakangan sikap yang dimiliki oleh remaja ini yakni kurang menghargai orang lain bahkan dengan orang tuanya sendiri, guru beserta temannya. Hal tersebut berdampak pda lingkungan sosial manusia (Efendi, 2012). Mahasiswa dengan intensitas penggunaan sosial media yang tinggi merupakan mahasiswa dengan hasil prestasi yang rendah dan begitu pula sebaliknya, mahasiswa yang instens menggunakan sosial media ini cenderung kurang memiliki konsentrasi pada matei perkuliahan (Chika, 2018).

Semakin tinggi intensitas penggunaan sosial media dan gawai ini menunjukkan bahwa kendali diri akan semakin rendah, sehingga Mahasiswa akan atau pengguna akan sulit melakukan Interaksi dengan pihak lain bahkan sering kali melakukan Phubbing. Setiap

pengguna sosial media hampir 60% menggunakan sosial media dan aplikasi seperti tiktok ini untuk kepentingan “*Entertain*” atau sekadar hiburan semata. Sehingga efek candu dan Kecenderungan Phubbing sedikit susah dihilangkan karena dengan hal demikian pengguna merasa senang dan terhibur (Sariyani, 2017).

Annisa, dkk (2020) menemukan bahwa “tingkat intensitas penggunaan sosial media ini erat kaitannya dengan Phubbing dan prestasi belajar”. Yanica (2019) menyatakan bahwa “Intensitas penggunaan adalah suatu aktivitas individu yang dilakukan secara berulang-ulang dengan melibatkan perasaan di dalamnya”. Sedangkan Nisa (2019) menemukan bahwa “Intensitas terjadi dari aktivitas atau kegiatan yang dapat memunculkan kepuasan atau kesenangan terhadap individu yang melakukannya, sehingga terjadi pengulangan aktivitas dan terus menerus mengalami peningkatan”. Menurut Derianto & Qorib, (2018) “teori ketergantungan sistem media Peningkatan penggunaan Tiktok semakin bertambah dikarenakan kemudahan akses dan beramsusi bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut”. Dampak buruk dari intensitas penggunaan aplikasi tiktok secara berlebihan cenderung menyebabkan perilaku phubbing (Fahmi, 2019).

Rahayu (2021) menemukan bahwa intensitas akses media sosial berpengaruh pada perilaku Phubbing Mahasiswa. Anshori, dkk (2019) menemukan bahwa penggunaan media social di kalangan remaja dan Mahasiswa berpengaruh pada kepercayaan diri dan juga Phubbing. Sedangkan Putra (2016) faktor perilaku Phubbing ialah kebutuhan hiburan, tren penggunaan gawai, dan narsistik. Sementara Penggunaan media sosial ini tidak mempengaruhi Phubbing karena mahasiswa lebih cenderung senang menggunakan Youtube.

Adanya Inkonsistensi hasil dari penelitian terdahulu tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkenaan dengan bagaimana pengaruh Intensitas Penggunaan Tiktok serta penggunaan social media terhadap perilaku Phubbing. Untuk mengetahui sejauh mana sosial media dan aplikasi Tiktok ini mempengaruhi Mahasiswa untuk terus bertahan dengan penggunaan dalam jangka waktu yang lama sehingga menyebabkan terjadinya Phubbing.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Dipergunakan Metode Deskriptif Kuantitatif dalam penelitian ini dengan teknik Regresi. Darmadi (2014:206) menjelaskan “teknik Regresi adalah suatu penelitian yang digunakan dengan mengumpulkan data untuk mengetahui serta menentukan ada tidaknya hubungan antara kedua variabel atau lebih guna mengukur seberapa besarnya tingkat Pengaruh kedua variabel yang diukur tersebut”.

Sugiyono, (2013) mendefinisikan “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dipergunakan teknik penetapan sampel yaitu *simple random sampling*, sampel diambil dengan cara sederhana, yakni dilakukan secara acak. Dalam teknik ini semua individu dalam populasi baik secara sendiri ataupun bersama-sama dapat diberi kesempatan yang sama untuk menjadi anggota sampel”. Dengan melalui teknik *simple random sampling*, total sampel yang dibutuhkan dengan presisi 5% dengan tingkat kepercayaan 95% adalah 90 Mahasiswa Umsida yang terdaftar sebagai Mahasiswa pada periode 2020-2021 ini.

Kemudian dilakukan uji validitas Instrumental untuk melihat sejauh mana pertanyaan yang diterapkan dalam butir kuisioner tersebut mampu dan cermat dalam mengukur model dengan bantuan alat uji berupa SPSS 16. Pertanyaan yang diajukan dalam kuisioner dari variabel Intensitas penggunaan Tiktok sejumlah 6, variabel Sosial media sejumlah 6, dan variabel Phubbing sejumlah 11 item pernyataan, data dikumpulkan dengan cara menyebarkan pertanyaan kuisioner.

Dilakukan uji validitas penelitian dengan kriteria. Uji validitas ini untuk mengukur apakah pertanyaan dalam kuesioner yang sudah dibuat benar-benar dapat mengukur apa yang akan diukur. Uji signifikansi itu dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r table untuk *degree of freedom* (df)= n – 2, dalam hal ini n adalah jumlah dari sampel tersebut (Ghozali, 2018:51). Menurut Ghozali (2018:45) “Uji reliabilitas sebenarnya adalah untuk mengukur suatu kuisisioner yang merupakan 4rthogona dari variabel atau konstruk (konsep yang memiliki acuan). Suatu kuisisioner dikatakan 4rthogon atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu”

Kemudian dilakukan Uji Asumsi Klasik dengan mempergunakan uji Normalitas yang tujuannya ialah untuk menguji apakah model regresi ini berdistribusi normal sesyau dengan uji t dan F (Ghozali, 2018). Uji heteroskedastitas memiliki tujuan untuk menguji apakah semua model terjadi ketidaksamaan varian residual (Ghozali, 2018). Uji multikolineartitas denggantujuan yakni melihat apakah suatu model terdapat korelasi antar variabel bebasnya (Ghozali, 2018).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

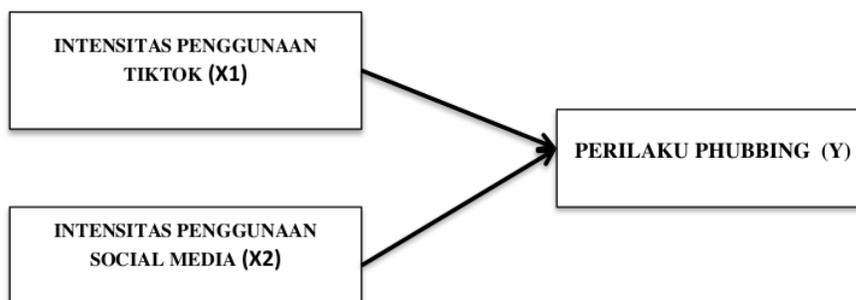
Safitri (2021) menyatakan bahwa “Perilaku Phubbing ini merupakan sebuah kondisi yang mana seseorang melakukan pengabaian terhadap pihak lain, sehingga secara fisik bersama, akan tetapi tidak sepenuhnya hadir”

Nisa (2019) menyatakan bahwa “Intensitas terjadi dari aktivitas atau kegiatan yang dapat memunculkan kepuasan atau kesenangan terhadap individu yang melakukannya, sehingga terjadi pengulangan aktivitas dan terus menerus mengalami peningkatan”

Rahayu (2021) menemukan bahwa intensitas akses media sosial berpengaruh pada perilaku Phubbing Mahasiswa. Anshori, dkk (2019) menemukan bahwa penggunaan media social di kalangan remaja dan Mahasiswa berpengaruh pada kepercayaan diri dan juga Phubbing. Sedangkan Putra (2016) faktor perilaku Phubbing ialah kebutuhan hiburan, tren penggunaan gawai, dan narsistik. Sementara Penggunaan media sosial ini tidak mempengaruhi Phubbing karena mahasiwa lebih cenderung senang menggunakan Youtube.

Berdasar pada kerangka pemikiran tersebut, maka dapat digambarkan paradigma penelitian berikut:

Gambar 1 Kerangka Konsep Penelitian



Berdasar atas paradigma penelitian yang ada, maka dapat diajukan hipotesis berikut:

1. Intensitas Penggunaan Tiktok berpengaruh pada Perilaku Phubbing Mahasiswa Umsida.
2. Intensitas Penggunaan Social Media berpengaruh pada Perilaku Phubbing Mahasiswa Umsida

### Uji Validitas pada Intensitas Penggunaan Tiktok (X<sub>1</sub>)

Tabel 1 Hasil Uji Validitas pada Variabel Intensitas Penggunaan Tiktok (X<sub>1</sub>)

No	Item	<sup>1</sup> Koefisien Korelasi (r)	r-Tabel	Sig	Keterangan
1	X <sub>1.1</sub>	0,606	0,207	0,000	Valid
2	X <sub>1.2</sub>	0,395	0,207	0,000	Valid
3	X <sub>1.3</sub>	0,430	0,207	0,000	Valid
4	X <sub>1.4</sub>	0,417	0,207	0,000	Valid
5	X <sub>1.5</sub>	0,469	0,207	0,000	Valid
6	X <sub>1.6</sub>	0,643	0,207	0,000	Valid

Sumber: Data diolah (2021)

Berdasarkan Tabel 1 uji validitas pada variabel Intensitas Penggunaan Tiktok, <sup>2</sup> menunjukkan bahwa keseluruhan pertanyaan dari variabel Intensitas Penggunaan Tiktok dapat dikatakan valid. Hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien korelasi masing-masing item (r hitung), yaitu r hitung > r Tabel. Salah satu contohnya adalah untuk item (X<sub>1.1</sub>), nilai korelasinya (r hitung) sebesar 0,606. Item (X<sub>1.1</sub>) dinyatakan valid sebab 0,606 > 0,207 dan sig < 0,05. Hal tersebut dilakukan untuk item-item selanjutnya.

### Uji Validitas pada Variabel Intensitas Penggunaan Sosial Media (X<sub>2</sub>)

Hasil uji validitas pada Intensitas Penggunaan Sosial Media (X<sub>2</sub>) diuraikan pada Tabel berikut ini:

Tabel. 2 Hasil Uji Validitas pada Variabel Intensitas Penggunaan Sosial Media (X<sub>2</sub>)

No	Item	<sup>1</sup> Koefisien Korelasi (r)	r-Tabel	Sig	Keterangan
1	X <sub>2.1</sub>	0,483	0,207	0,000	Valid
2	X <sub>2.2</sub>	0,685	0,207	0,000	Valid
3	X <sub>2.3</sub>	0,609	0,207	0,000	Valid
4	X <sub>2.4</sub>	0,638	0,207	0,000	Valid
5	X <sub>2.5</sub>	0,277	0,207	0,000	Valid
6	X <sub>2.6</sub>	0,426	0,207	0,000	Valid

Sumber: Data diolah (2021)

Berdasarkan Tabel tersebut uji validitas pada variabel *Intensitas* Penggunaan Sosial Media (X<sub>2</sub>), menunjukkan <sup>2</sup> bahwa keseluruhan pertanyaan dari variabel Intensitas Penggunaan Sosial Media dapat dikatakan valid. Hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien korelasi masing-masing item (r hitung), yaitu r hitung > r Tabel. Salah satu contohnya adalah untuk item (X<sub>2.1</sub>), nilai korelasinya (r hitung) sebesar 0,483 Item (X<sub>2.1</sub>) dinyatakan valid sebab 0,483 > 0,207 dan sig < 0,05. Hal tersebut dilakukan untuk item-item selanjutnya.

### Uji Validitas pada Variabel Perilaku Phubbing (Y)

Hasil uji validitas pada variabel Perilaku Phubbing (Y) diuraikan pada Tabel berikut ini:

Tabel 3 Hasil Uji Validitas pada Variabel Perilaku Phubbin (Y)

No	Item	Koefisien Korelasi (r)	r-Tabel	Sig	Keterangan
1	Y <sub>1</sub>	0,868	0,207	0,000	Valid
2	Y <sub>2</sub>	0,829	0,207	0,000	Valid
3	Y <sub>3</sub>	0,840	0,207	0,000	Valid
4	Y <sub>4</sub>	0,470	0,207	0,000	Valid
5	Y <sub>5</sub>	0,427	0,207	0,000	Valid
6	Y <sub>6</sub>	0,310	0,207	0,000	Valid
7	Y <sub>7</sub>	0,408	0,207	0,000	Valid
8	Y <sub>7</sub>	0,452	0,207	0,000	Valid
9	Y <sub>7</sub>	0,457	0,207	0,000	Valid
10	Y <sub>7</sub>	0,707	0,207	0,000	Valid

Sumber: Data diolah (2021)

Berdasarkan Tabel tersebut uji validitas pada variabel Perilaku Phubbing (Y), menunjukkan bahwa keseluruhan pertanyaan dari variabel Perilaku Phubbing dapat dikatakan valid. Hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien korelasi masing-masing item (r hitung), yaitu r hitung > r Tabel. Salah satu contohnya adalah untuk item (Y<sub>1</sub>), nilai korelasinya (r hitung) sebesar 0,774. Item (Y<sub>1</sub>) dinyatakan valid sebab 0,868 > 0,207 dan sig < 0,05. Hal tersebut dilakukan untuk item-item selanjutnya.

### Uji Asumsi Klasik

Penelitian ini telah lolos dari Uji Asumsi Klasik baik Normalitas, Heteroskedastitas, dan Multikolinearitas.

### Pengaruh Lokasi dan Intensitas Penggunaan Tiktok dan Social Media terhadap Perilaku Phubbing

Tabel 3 Uji Regresi

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.058	1.391		-.041	.967					
	Intensitas Penggunaan Tiktok	1.113	.073	.702	15.216	.000	.918	.853	.519	.547	1.829
	Intensitas Penggunaan Social Media	.566	.081	.321	6.953	.000	.793	.598	.237	.547	1.829

a. Dependent Variable: Perilaku Phubbing

Berdasarkan persamaan regresi linier berganda dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Jika variabel X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> sama dengan nol maka nilai Y adalah sebesar nilai konstanta yaitu -0,058

2. Jika variabel  $X_1$  bertambah 1 unit sedangkan variabel  $X_2$  bernilai nol maka nilai  $Y$  akan bertambah sebesar 1,223
3. Jika variabel  $X_2$  bertambah 1 unit sedangkan variabel  $X_1$  sama dengan nol maka nilai  $Y$  akan bertambah sebesar 0,566.

Model Summary <sup>b</sup>					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.948 <sup>a</sup>	.899	.896	2.53708	2.036
a. Predictors: (Constant), Citra Merk, Lokasi					
b. Dependent Variable: Keputusan Pembelian					

Berdasar atas tabel diatas dapat dilihat pada nilai koefisien korelasi berganda ( $R$ ) sebesar 0,945, nilai  $R$  Square 0,899 dan nilai  $Adjusted R$ -square ialah sebesar 0,896. Hal ini dapat diartikan bahwa variabel Perilaku Phubbing dapat dijelaskan oleh variabel Intensitas Penggunaan Tiktok dan Intensitas Penggunaan Social Media sebesar 89,6%. Sedangkan sisanya ( $100\% - 89,6\% = 11,4\%$ ) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

## Pembahasan

### Intensitas Penggunaan tiktok Terhadap Perilaku Phubbing

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan diketahui bahwa Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok Pada Mahasiswa Umsida ini berdampak atau berpengaruh Pada perilaku Phubbing. Bahkan perolehan hasil uji regresi pada sampel ini menunjukkan angka yang positif dan signifikan. Sehingga dapat dinyatakan terdapat linearitas dari kedua variabel Penelitian. Berdasarkan Observasi dan juga wawancara yang dilakukan pada beberapa mahasiswa melalui kuisisioner yang ada, ditemukan bahwa keseluruhan sampel memiliki Aplikasi Tiktok dan mereka akan membukanya ketika senggang dan ketika merasa bosan. 80% menyatakan bahwa mereka sedikit kesulitan jika harus melakukan interaksi atau mereka mengurangi untuk membicarakan hal yang mereka anggap tidak penting sehingga mereka lebih memilih melihat video di Aplikasi tiktok atau bermain tiktok karena mereka menganggap aktivitas tersebut jauh lebih menarik.

Hasil ini searah dengan teori Annisa, dkk (2020) menemukan bahwa “tingkat intensitas penggunaan sosial media ini erat kaitannya dengan Phubbing dan prestasi belajar”. Yanica (2019) menyatakan bahwa “Intensitas penggunaan adalah suatu aktivitas individu yang dilakukan secara berulang-ulang dengan melibatkan perasaan di dalamnya”. Sedangkan Nisa (2019) menemukan bahwa “Intensitas terjadi dari aktivitas atau kegiatan yang dapat memunculkan kepuasan atau kesenangan terhadap individu yang melakukannya, sehingga terjadi pengulangan aktivitas dan terus menerus mengalami peningkatan”. Menurut Derianto & Qorib, (2018) “teori ketergantungan sistem media Peningkatan penggunaan Tiktok semakin bertambah dikarenakan kemudahan akses dan beramsusi bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut”. Dampak buruk dari intensitas penggunaan aplikasi tiktok secara berlebihan cenderung menyebabkan perilaku phubbing (Fahmi, 2019).

Hasil penelitian ini sejalah dengan hasil dari Anshori, dkk (2019) menemukan bahwa penggunaan media social di kalangan remaja dan Mahasiswa berpengaruh pada kepercayaan diri dan juga Phubbing. Sementara bertolak belakang dengan penelitian Putra (2016) faktor perilaku Phubbing ialah kebutuhan hiburan, tren penggunaan gawai, dan narsistik.

Sementara Penggunaan media sosial ini tidak mempengaruhi Phubbing karena mahasiswa lebih cenderung senang menggunakan Youtube.

### **Intensitas Penggunaan Social Media Terhadap Perilaku Phubbing**

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan diketahui bahwa Intensitas Penggunaan Aplikasi Sosial Media Pada Mahasiswa Umsida ini berdampak atau berpengaruh Pada perilaku Phubbing. Berdasarkan observasi dan Wawancara yang dilakukan diperoleh tanggapan bahwa Sosial Media ini dirasa lebih menarik dari pada sekadar berbicara dengan teman ataupun menggosip. Responden beranggapan bahwa untuk mengisi kekosongan waktu akan sangat menyenangkan jika dihabiskan untuk menonton video atau berinteraksi di Sosial media. Selain itu terdapat rasa bangga tersendiri jika apa yang diposting di Social Media menunai banyak komentar atau penyuka sehingga responden terus termotivasi untuk menggunakan sosial media dan menginginkan rasa bangga darinya.

Hasil ini searah dengan teori Annisa, dkk (2020) menemukan bahwa “tingkat intensitas penggunaan sosial media ini erat kaitannya dengan Phubbing dan prestasi belajar”. Yanica (2019) menyatakan bahwa “Intensitas penggunaan adalah suatu aktivitas individu yang dilakukan secara berulang-ulang dengan melibatkan perasaan di dalamnya”. Sedangkan Nisa (2019) menemukan bahwa “Intensitas terjadi dari aktivitas atau kegiatan yang dapat memunculkan kepuasan atau kesenangan terhadap individu yang melakukannya, sehingga terjadi pengulangan aktivitas dan terus menerus mengalami peningkatan”. Menurut Derianto & Qorib, (2018) “teori ketergantungan sistem media Peningkatan penggunaan Tiktok semakin bertambah dikarenakan kemudahan akses dan beramsusi bahwa semakin seseorang mengantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut”. Dampak buruk dari intensitas penggunaan aplikasi tiktok secara berlebihan cenderung menyebabkan perilaku phubbing (Fahmi, 2019).

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil dari Anshori, dkk (2019) menemukan bahwa penggunaan media social di kalangan remaja dan Mahasiswa berpengaruh pada kepercayaan diri dan juga Phubbing. Sementara bertolak belakang dengan penelitian Putra (2016) faktor perilaku Phubbing ialah kebutuhan hiburan, tren penggunaan gawai, dan narsistik. Sementara Penggunaan media sosial ini tidak mempengaruhi Phubbing karena mahasiswa lebih cenderung senang menggunakan Youtube.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah di paparkan di paragraf sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa Intensitas penggunaan Tiktok dan Social media berpengaruh pada Perilaku Phubbing Mahasiswa Umsida. Dari kedua variabel penelitian pengaruh paling besar ditimbulkan oleh penggunaan Tiktok yakni sebesar 70,3% sedangkan Variabel penggunaan sosial media mendapatkan hasil 32%.

### **Saran**

Dari simpulan yang dipaparkan tersebut maka dapat diberikan saran bagi penelitian selanjutnya untuk menambahkan Variabel lain untuk menyempurnakan penelitian seperti variabel Prestasi atau kepercayaan diri.

## **REFERENSI**

### **Buku**

Darmadi, H. (2013). Metode penelitian pendidikan dan sosial. *Bandung: Alfabeta.*

Devito, J.A (1997). *Komunikasi antar manusia kuliah dasar edisi elima.* Jakarta:

Professional Books.

Devito, J. A. (2015). *Human Communication. The Basic Course. Thirteenth Edition.* Pearson Education.

**Jurnal Ilmiah**

Annisa, A, S, A, N., Yuliadi, I., & Nugroho, D. (2020). Hubungan tingkat kepercayaan diri dengan intensitas penggunaan media sosial WhatsApp pada Mahasiswa Kedokteran 2018. *Wacana*, 12(1), 103.

Anshori, H. M., Sulistiani, R. I., & Mustafida, F. (2019). Hubungan self-efficacy dan adiksi media sosial dengan prestasi akademik Mahasiswa Fakultas Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(5), 94.

Chantika, P. D. (2018). Hubungan intensitas penggunaan media sosial LINE dan motivasi belajar dengan prestasi belajar. *Journal UNDIP*, 7.

Dwi Putri Robiatul Adawiyah. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Volume 14 No 2 September 2020* (135-148)

Fahmi, A, I. (2019). Kematangan sosial dengan intensitas media sosial pada remaja. *Jurnal*. 6. Doi: 10.13140/RG.2.2.224.07365

Hanika, I. M. (2015). Fenomena phubbing di era Milenia. *Jurnal Interaksi*, 4(1), 45.

Juwita, E. P., Budimansyah, D., & Nurbayani, S. (2015). Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa. *Sosietas*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/sosietas.v5i1.1513>

Karadag, E., Tosuntas, S. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Sahin, B. O., Culha, I., & Babadag, B. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60. DOI: 10.1556/2006.4.2015.005

Karadag, E., Tosuntas, S. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Sahin, B. O., Culha, I., & Babadag, B. (2016). The virtual world 's current addiction : phubbing. *The Turkish Journal On Addictions*, 1(1), 1– 20. Diakses Dari <https://doi.org/10.15805/addicta.2016.3.0013>

Nassrullah, R. (2015) *Media sosial (Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi)*. Jakarta : Rajawali Pers

Putra, Y. (2016). Theoretical Review. *Teori perbedaan generasi*. *AmongMakarti* 9(8), 123-134.

Rosdiana, Y., & Hastitungtiyas, W. R. (2020). Hubungan perilaku phubbing dengan interaksi sosial pada generasi z mahasiswa keperawatan universitas tribhuwana tunggadewi malang. *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 6(1), 42–47. <sup>[1]</sup><sub>SEP</sub>

Sugiyono. (2010). *Metode penelitian bisnis*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. (2013). *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Widiantari, K. S., & Herdiyanto, Y. K. (2013). Perbedaan Intensitas Komunikasi Melalui Jejaring Sosial antara Tipe Kepribadian Ekstrovert dan Introvert pada Remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1), 106–115. <https://doi.org/10.24843/jpu.2013.v01.i01.p11>

Winda Safitri, Yessy Elita, Illawaty Sulian. (2021). Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Perilaku Phubbing Remaja Generasi Z Pada Siswa Kelas Xi Di Smkn 5 Kota Bengkulu. Volume 4 No 3 2021 : Hal 274-282

Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143. <https://doi.org/10.26638/jfk.553.2099>

ORIGINALITY REPORT

---

12%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

---

PRIMARY SOURCES

---

1

Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan  
Tinggi Indonesia Jawa Timur

Student Paper

5%

---

2

[jab.polinema.ac.id](http://jab.polinema.ac.id)

Internet Source

3%

---

3

[ejournal.unib.ac.id](http://ejournal.unib.ac.id)

Internet Source

3%

---

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On