

**PENGARUH PERILAKU *PHUBBING* TERHADAP PRESTASI
AKADEMIK MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

SKRIPSI



Oleh

Muhammad Charismawan

200401110011

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

**PENGARUH PERILAKU *PHUBBING* TERHADAP PRESTASI
AKADEMIK MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana
Psikologi (S.Psi)

Oleh

Muhmmad Charismawan

NIM: 200401110011

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PERILAKU PHUBBING TERHADAP PRESTASI
AKADEMIK MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Charismawan

NIM. 200401110011

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan Persetujuan	Tanggal Persetujuan
Dosen Pembimbing1 Dr. H. M. Lutfi Musthofa, M.Ag NIP. 197307102000031002		03/5 - 2024
Dosen Pembimbing2 Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si NIP. 1970088132001121001		20/5 - 2024

Malang, ... April 2024

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Yusuf Ratu Agung, M.A

NIP. 1980102015031002

**PENGARUH PERILAKU PHUBBING TERHADAP PRESTASI
AKADEMIK MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Charismawan

NIM. 200401110011

Telah diujikan dan dinyatakan LULUS oleh Dewan Penguji Skripsi dalam Majelis
Sidang Skripsi pada tanggal 14 Juni 2024

DEWAN PENGUJI SKRIPSI

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan Persetujuan	Tanggal Persetujuan
Sekretaris Penguji Dr. H.M.Lutfi Mustofa, M.Ag NIP.197307102000031002		10/2024 Juli
Ketua Penguji Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si NIP.1970081320001121001		12/24 Juli '24
Penguji Utama Drs. H Yahya, M.A NIP.196605181991031004		3/24 Juli '24

Disahkan oleh,

Dekan,



Prof. Dr. Rifa Hidayah, M.Si

NIP. 1976112820022122001

NOTA DINAS I

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang

Assalamu'alaikum wr.wb

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah Skripsi berjudul :

**PENGARUH PERILAKU *PHUBBING* TERHADAP PRESTASI
AKADEMIK MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG**

Yang ditulis oleh :

Nama : Muhammad Charismawan
NIM : 200401110011
Program : Psikologi

saya berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk diujikan dalam Sidang Ujian Skripsi.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Malang, 3 Mei 2024

Dosen Pembimbing 1,



Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M. Ag.
NIP. 197307102000031002

NOTA DINAS II

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang

Assalamu'alaikum wr.wb

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah Skripsi berjudul :

**PENGARUH PERILAKU *PHUBBING* TERHADAP PRESTASI
AKADEMIK MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG**

Yang ditulis oleh :

Nama : Muhammad Charismawan
NIM : 200401110011
Program : Psikologi

saya berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk diujikan dalam Sidang Ujian Skripsi.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Malang, 7 Mei 2024

Dosen Pembimbing 1,



Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.
NIP. 1970081320001121001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad charismawan

NIM : 20040110011

Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul "**PENGARUH PERILAKU *PHUBBING* TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**" adalah karya saya sendiri, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam kutipan yang saya beri sumbernya. Apabila terdapat klaim dari pihak lain di masa mendatang, tanggung jawabnya bukanlah pada dosen pembimbing atau pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dengan sejujurnya, saya menulis surat pernyataan ini dan siap menerima sanksi apabila ternyata pernyataan ini tidak akurat.

Malang, Mei 2024



Muhammad Charismawan

NIM. 200401110011

MOTTO

“Semakin besar mimpimu, semakin besar rintanganmu, maka besarkanlah tekadmu”

~Charismawan

PERSEMBAHAN

Bismillah dan Alhamdulillah Robbil'alamiin segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat sehingga penelitian ini lahir. Saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tua saya Bapak Alm. H. **Agus Mukhlis** dan Ibu Hj. **Anis Satuzzuhroh** yang selalu memberikan dukungan, doa yang tidak pernah terputus untuk anaknya baik berupa materi dan non materi serta menjadi motivasi dalam pantang menyerah untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya persembahkan karya tulis ini dan gelar kepada kedua orang tua saya tercinta.
2. Kepada kakak perempuan saya **Risda Silvia Mukarromah S.Pd** dan **Mohammad Hidayat S.Kep** yang selalu memberikan support serta doa dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Untuk **Dwi Nadya Cahyani** yang tak lepas memberikan support dan selalu menemani dalam kondisi apapun yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi. Telah meluangkan waktu, tenaga pikiran, dan senantiasa sabar. Terima kasih telah menjadi pelengkap dalam selama proses penyusunan skripsi ini:).
4. Kepada teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan penulis saya ucapkan terima kasih banyak.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah puji syukur saya ucapkan kepada kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat dan Hidayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah senantiasa kita nantikan syafa'atnya kelak di hari akhir. Karya ini tidak pernah ada tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah terlibat. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si, selaku dekan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Yusuf Ratu Agung, M. A selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M.Ag, selaku dosen pembimbing satu skripsi yang telah banyak memberikan arahan, nasihat, motivasi, dan berbagi pengalaman, semoga segala ilmu yang beliau berikan kepada penulis bisa bermanfaat.
5. Dr. H. Ramhmat Aziz, M.Si, selaku dosen pembimbing dua yang telah banyak memberikan arahan, nasihat, motivasi, dan berbagi pengalaman, semoga segala ilmu yang beliau berikan kepada penulis bisa bermanfaat.
6. Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si, selaku dosen wali yang telah memberikan arahan, nasihat, motivasi, dan berbagi pengalaman selama perkuliahan, semoga segala ilmu yang beliau berikan kepada penulis bisa bermanfaat.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima saran dan kritik yang membangun. Semoga penelitian ini memberi manfaat dan pengetahuan bagi pembaca.

Malang, 20 Mei 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
تجريدي.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Perilaku <i>Phubbing</i>	10
1. Pengertian Perilaku <i>Phubbing</i>	10
2. Perspektif Psikologi Perilaku <i>Phubbing</i>	12
3. Teori Psikologi Perilaku <i>Phubbing</i>	13
4. Dimensi Perilaku <i>Phubbing</i>	16
5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku <i>Phubbing</i>	17
B. Prestasi Akademik	19
1. Pengertian Prestasi Akademik.....	19
2. Perspektif Psikologi Prestasi Akademik.....	21
3. Teori Psikologi Prestasi Akademik	22

4.	Dimensi Prestasi Akademik	23
5.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pretasi Akademik	24
6.	Indikator Pretasi Akdemik.....	25
C.	Pengaruh Perilaku Phubbing Terhadap Prestasi Akademik	26
D.	Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN		31
A.	Jenis Penelitian	31
B.	Identifikasi Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	31
C.	Populasi dan Sampel.....	32
D.	Metode Pengumpulan Data	36
E.	Instrumen Penelitian	37
F.	Validitas dan Reliabilitas.....	40
G.	Metode Analisis Data	41
1.	Uji Normalitas	41
2.	Uji Linieritas.....	41
3.	Analisis Statistik Deskriptif.....	41
4.	Uji Kategorisasi	42
5.	Uji Hipotesis	43
6.	Uji Parsial (Uji-t).....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		45
A.	Pelaksanaan Penelitian	45
1.	Gambaran Lokasi Penelitian.....	45
2.	Pelaksanaan Penelitian	46
3.	Prosedur	46
B.	Hasil Penelitian.....	47
1.	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	47
2.	Hasil Analisis Data	49
a.	Hasil Uji Normalitas.....	49
b.	Hasil Uji Linieritas	50
c.	Hasil Analisis Statistik Deskriptif	50
d.	Uji Kategorisasi	51

e. Hasil Uji Hipotesis	53
f. Hasil Uji Parsial (Uji-t)	54
g. Analisis Tambahan Uji Korelasi	55
C. Pembahasan	57
1. Tingkat Perilaku <i>Phubbing</i> Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang	57
2. Tingkat Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang	60
3. Pengaruh Perilaku <i>Phubbing</i> Terhadap Prestasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang ..	61
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran	65
Daftar Pustaka.....	66
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Pengalihan Bosan di Kelas	4
Gambar 1. 2 Diagram kecenderungan hanphone	5
Gambar 1. 3 Diagram intensitas penggunaan handphone	6
Gambar 2 1Bagan Kerangka Berfikir	30
Gambar 3 1Skema Penelitian	31
Gambar 3 2Tabel Populasi Isaac dan Michael.....	34

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah Mahasiswa Angkatan 2020.....	35
Tabel 3. 2 Skala Likert	37
Tabel 3. 3 Bluprint perilaku phubbing	38
Tabel 3. 4 Bluprint Prestasi Akademik	39
Tabel 3. 5 Rumus Uji Kategorisasi Tiga Jenjang.....	42
Tabel 4. 1 Hasil Perhitungan Nilai Validitas Perilaku Phubbing.....	47
Tabel 4. 2 Hasil Perhitungan Nilai Validitas Prestasi Akademik	48
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas	49
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas	50
Tabel 4. 5 Hasil Uji Linieritas.....	50
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Uji Deskriptif.....	50
Tabel 4. 7 Rumus Uji Kategorisasi	51
Tabel 4. 8 Kategorisasi Skala Perilaku Phubbing	51
Tabel 4. 9 Hasil Uji Tiap aspek Phubbing	52
Tabel 4. 10 Kategorisasi Skala Prestasi Akademik.....	52
Tabel 4. 11 Hasil Uji Tiap Aspek Prestasi Akademik	53
Tabel 4. 12 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	53
Tabel 4. 13 Hasil Uji Sumbangsih Pengaruh Variabel Perilaku Phubbing	54
Tabel 4. 14 Hasil Uji T.....	55
Tabel 4. 15 Hasil Analisis Uji korelasi	55
Tabel 4. 16 Hasil Uji peraspek tiap variabel	56
Tabel 4. 17 Hasil Kategori Uji Korelasi	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 skala perilaku phubbing.....	72
Lampiran 2 skala prestasi akademik	74
Lampiran 3 Tabulasi Data Perilaku Phubbing	75
Lampiran 4 Tabulasi data Prestasi Akademik.....	82
Lampiran 5 Tabulas Data Prestasi Akademik (IPK)i.....	89
Lampiran 6 Uji Validitas Skala Phubbing	91
Lampiran 7 Uji Validitas Skala Prestasi Akdemik	91
Lampiran 8 Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Phubbing	92
Lampiran 9 Uji Reliabilitas Variabel Pretasi Akademik.....	92
Lampiran 10 Uji Normalitas	93
Lampiran 11 Uji Linieritas.....	93
Lampiran 12 Uji Statistik Deskriptif.....	94
Lampiran 13 Uji Regresi Linier Sederhana	94
Lampiran 14 Uji Sumbangsih	94
Lampiran 15 Uji T.....	95

ABSTRAK

Charismawan, Muhammad. 2024. Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Pembimbing: Dr. H. M. Lutfi Musthofa, M.Ag, Dr. H. Rahmat Aziz, M.

Perkembangan teknologi tidak bisa kita halangi seiring bertambahnya waktu. Sebagian besar orang tidak bisa lepas dengan *smartphone* yang dapat membantu semua aktivitas manusia. Tidak sedikit juga orang lupa akan waktu ketika menggunakan *smartphone* tanpa memperdulikan orang yang sedang berbicara denganya terlebih perilaku tersebut disalah gunakan ketika proses belajar. Hal tersebut yang dinamakan perilaku *phubbing* dan dapat mengganggu untuk sebagian besar orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik.

Studi ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis regresi linier sederhana untuk mengukur tingkat pengaruh variabel X (Perilaku *Phubbing*) terhadap variabel Y (Prestasi Akademik). Perilaku *phubbing* dalam penelitian ini diukur menggunakan skala yang diadaptasi dari *phubbing scale* milik Karadag (2015). Tingkat prestasi akademik diukur menggunakan skala yang diadaptasi dari Taksonomi Bloom milik Krathwohl et al (1964). Populasi yang diteliti mahasiswa aktif angkatan 2020 UIN Malang dengan jumlah 3.402 orang. Sampel penelitian berjumlah 250 orang terbagi dalam 6 fakultas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Mahasiswa UIN Malang memiliki perilaku *phubbing* cenderung sedang dan tingkat prestasi akademik (afektif dan psikomotorik). Terdapat pengaruh yang signifikan antara perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik mahasiswa UIN Malang dengan besar pengaruh 30%.

Kata Kunci : Perilaku *Phubbing*, Prestasi Akademik

ABSTRACT

Charismawan, Muhammad. 2024. The Influence of Phubbing Behavior on the Academic Achievement of Student at Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang

Supervisor: Dr. H. M. Lutfi Musthofa, M.Ag, Dr. H. Rahmat Aziz, M

We cannot hinder the development of technology as time goes by. Most people cannot be separated from a smartphone that can help all human activities. Not a few people also forget the time when using a smartphone without caring about the person who is talking to him, especially the behavior is misused during the learning process. This is called phubbing behavior and can be disruptive for most people. This study aims to determine whether there is an influence between phubbing behavior on academic achievement.

This study uses quantitative methods with simple linear regression analysis techniques to measure the level of influence of variable X (Phubbing Behavior) on variable Y (Academic Achievement). Phubbing behavior in this study was measured using a scale adapted from Karadag's (2015) phubbing scale. The level of academic achievement was measured using a scale adapted from Krathwohl et al's (1964) Bloom's Taxonomy. The population studied by active students of the class of 2020 UIN Malang with a total of 3,402 people. The research sample amounted to 250 people divided into 6 faculties.

The results of this study show that UIN Malang students have moderate phubbing behavior and academic achievement levels (affective and psychomotor), IPK in the medium category. There is a significant influence between phubbing behavior on the academic achievement of UIN Malang students with a large influence of 30%.

Keywords : Phubbing Behavior, Academic Achievement

تجريدي

كاريزماوان ، محمد. 2024. تأثير السلوك/الصاحب على التحصيل الدراسي لطلاب جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

المسألة: د. ه. م. لطفى مصطفى، M.Ag، د. رحمت عزيز، م.

لا يمكننا إعاقة تطوير التكنولوجيا مع مرور الوقت. لا يمكن فصل معظم الناس عن الهاتف النكي الذي يمكن أن يساعد جميع الأنشطة البشرية. لا ينسى عدد قليل من الأشخاص أيضا الوقت عند استخدام الهاتف النكي دون الاهتمام بالشخص الذي يتحدث معه ، خاصة أن السلوك يساء استخدامه أثناء عملية التعلم. وهذا ما يسمى سلوك ازدرء الهاتف ويمكن أن يكون مدمرا لمعظم الناس. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد ما إذا كان هناك تأثير بين السلوك/المزعج على التحصيل الأكاديمي.

تستخدم هذه الدراسة الأساليب الكمية مع تقنيات تحليل الانحدار الخطي البسيطة لقياس مستوى تأثير المتغير X (سلوك ازدرء الهاتف) على المتغير Y (التحصيل الدراسي). تم قياس سلوك ازدرء الهاتف في هذه الدراسة باستخدام مقياس مقتبس من مقياس ازدرء الهاتف كاراداج (٢٠١٥). يتم قياس مستوى التحصيل الأكاديمي باستخدام مقياس مقتبس من تصنيف بلوم كراثول (١٩٦٤). درس السكان من قبل الطلاب النشطين من فئة ٢٠٢٠ جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانج بإجمالي ٣٤٠٢ شخص. بلغت عينة البحث ٢٥٠ شخصا مقسمين إلى ٦ كليات.

أظهرت نتائج هذه الدراسة أن طلاب جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانج لديهم سلوك معتدل ومستويات تحصيل أكاديمي (عاطفي حركي) ، مؤشر الإنجاز التراكمي في الفئة المتوسطة. هناك تأثير كبير بين سلوك ازدرء الهاتف على التحصيل الأكاديمي لطلاب جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانج مع تأثير كبير بنسبة ٣٠٪.

الكلمات المفتاحية: السلوك الحماسي ، التحصيل الدراسي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya kualitas pendidikan dalam kehidupan manusia sangatlah dipandang lebih tinggi dengan perolehan prestasi akademik, kualitas pendidikan memiliki kaitan dengan kualitas peserta didik karena inti kualitas dalam proses belajar mengajar terletak pada peserta didik. Meskipun demikian proses belajar merupakan proses awal dimana di dalamnya terjadi interaksi antara pengajar dan peserta didik yang mengakibatkan adanya perubahan dalam tingkah laku yang akan memberikan suatu pengalaman, baik bersifat pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pendidikan merupakan struktur utama dalam pengembangan individu memiliki peran vital dalam membentuk pengetahuan intelektual melalui berbagai jenjang pendidikan, dari dasar hingga tinggi. Individu dibekali dengan kompetensi yang relevan pada setiap jenjang pendidikan yang dijajaki. Pada jenjang pendidikan tingkat Universitas mahasiswa sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran.

Pada tingkat pendidikan tinggi seperti Universitas menjadi sangat krusial dalam menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan teoritis, akan tetapi memiliki kemampuan praktis dan inovatif. Dalam proses pembelajaran agar dapat menghasilkan prestasi akademik yang baik selain lingkungan yang nyaman, proses belajar memerlukan kedisiplinan yang tinggi terkait pematuhan terhadap aturan dalam memahami proses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan baik pada mahasiswa (Udiyono, 2011, h 94). Dalam undang-undang No.2/1989 mengatur tentang pendidikan nasional mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan pelatihan di masa yang akan datang. Belajar merupakan hak yang dimiliki setiap individu, akan tetapi terjadinya kegiatan proses belajar pada perguruan tinggi (Universitas) merupakan suatu keberuntungan karena hanya orang yang memenuhi syarat saja yang berhak belajar di lembaga pendidikan universitas.

Prestasi akademik pada dunia pendidikan sebuah pencapaian yang diinginkan oleh seorang pelajar dalam menuntut sebuah ilmu. Menurut Retnowati *et al.* (2018) prestasi akademik harus melewati tahap proses belajar dikarenakan prestasi akademik tidak dapat dipisahkan dan melewati tahap proses belajar. Prestasi akademik menjadi sebuah indikator dalam keberhasilan proses belajar dan mengajar Retnowati *et al.* (2018). Seorang mahasiswa pasti memiliki target dan cara yang berbeda dalam mencapai tujuan prestasi akademik. Masa perkuliahan dengan masa saat sekolah sangat berbeda, mahasiswa akan merasa lebih *fleksibel* dan bebas. Sehingga mahasiswa bisa menentukan jadwal dan ketika pembelajaran berlangsung tidak adanya aturan terkait larangan penggunaan *smartphone* tergantung kebijakan yang nantinya diberikan antara dosen dengan mahasiswa. Selama perkuliahan berlangsung tidak sedikit ditemui mahasiswa sedang bermain atau asik dengan *smartphone*. Apabila perilaku tersebut dilakukan secara terus akan bisa berdampak terhadap prestasi akademik mahasiswa.

Pada lingkungan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang proses belajar dilakukan dengan baik sesuai dengan ketentuan dan jadwal pembelajaran pada masing-masing kelas di tiap fakultas. Akan tetapi selama beberapa tahun terakhir mahasiswa turut serta dalam fenomena peningkatan intensitas penggunaan *smartphone* pada pembelajaran di dalam kelas. Ketika mahasiswa mengalihkan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan asyik bermain *smartphone* atau mengobrol dengan teman di sekitarnya menjadikan penghambat sehingga terganggunya dimensi afektif penghayatan dalam pembelajaran. Seiring berjalannya waktu apabila hal tersebut dibiarkan maka akan semakin banyak mahasiswa yang acuh akan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Tidak memperhatikan penjelasan dosen ataupun penyampain materi di depan kelas, sehingga menciptakan perasaan acuh terhadap orang lain dan mengakibatkan mahasiswa kurang menanggapi (*responding*) terhadap penjelasan yang ada. Pada ranah psikomotorik mahasiswa ketika pembelajaran berlangsung dan mengabaikan proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan bermain

hanphone maka tidak dapat menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu hanya terpaku diam ketika dosen bertanya.

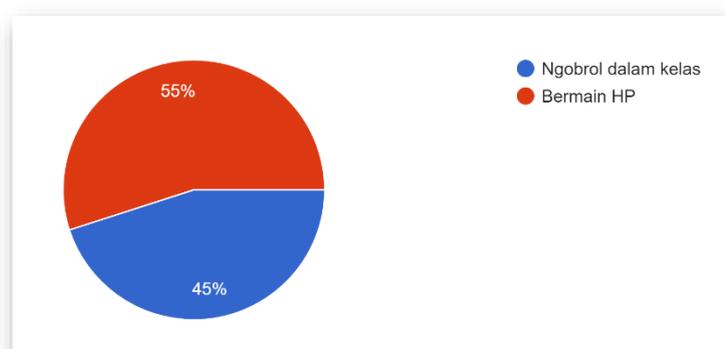
Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) perilaku pengguna internet mayoritas pengguna internet mengakses lebih dari 8 jam dalam sehari. Berdasarkan jenis pekerjaan 99,26% pelajar dan mahasiswa di Indonesia menjadi penyumbang terbanyak dalam menggunakan internet baik dari *smartphone* atau menggunakan laptop APJII (2020). Proses pembelajaran pada bangku perkuliahan mengalami beberapa perkembangan dalam menunjang dan mempermudah proses pembelajaran akan tetapi.

Perilaku penggunaan *smartphone* pada zaman sekarang didominasi para pelajar dan mahasiswa. Mahasiswa menggunakan *smartphone* dikarenakan dengan kebutuhan untuk menunjang pembelajaran dan beraktivitas sosial dengan teman yang jauh. *Smartphone* menjadi salah satu barang yang tidak boleh ketinggalan dikarenakan didalamnya semua aktivitas bisa dilakukan mulai dari mencari referensi buku, melakukan transaksi pembayaran non tunai dengan qris, menangkap kejadian disekitar kita dan berinteraksi dengan teman atau dosen pengajar ketika perkuliahan sedang berlangsung. Berdasarkan temuan yang dilakukan oleh Khairani *et al.* (2022) mendapatkan hasil data usia 18-23 tahun memiliki tingkat penggunaan *smartphone* yang positif dibandingkan dengan rentan usia 46-56 tahun yang lebih rendah. Yang mana hal tersebut akan muncul terjadinya perilaku penggunaan *handphone* pada mahasiswa ketika pembelajaran didalam kelas semakin meningkat dapat mengabaikan pemateri dan munculnya perilaku *phubbing* ketika pembelajaran. Dalam meraih prestasi akademik diperlukan proses pembelajaran yang efisien dengan menggunakan strategi yang tepat yakni, pengaturan waktu yang baik dalam mengikuti perkuliahan serta perilaku belajar yang baik akan tercipta apabila mahasiswa menyadari tanggung jawab mereka sebagai mahasiswa (Alien Aulia, 2016 h 351).

Kejenuhan atau bosan banyak terjadi pada mahasiswa dimana hal tersebut merupakan hal yang wajar dialami oleh semua manusia ketika sudah berada pada ambang batas lelah pada kondisi tertentu. Menurut Hakim dalam Herdiana *et al.* (2021) kejenuhan merupakan sebuah kondisi mental seseorang mengalami rasa lelah dan bosan sehingga berdampak kepada timbulnya rasa tidak semangat, lesu dan tidak berkeinginan untuk melakukan kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran dalam bangku perkuliahan merupakan hal yang paling penting dalam menyerap ilmu yang telah diberikan oleh dosen ataupun pemateri didepan kelas. Ketika seseorang merasa bosan dan asyik dengan kesibukannya sendiri maka individu tersebut tidak mendapatkan sebuah ilmu pengetahuan tambahan, dirinya akan rugi.

Kebanyakan mahasiswa yang merasa bosan ketika berlangsungnya pembelajaran dalam kelas melakukan dua hal mengobrol dengan teman disekitar bangkunya mengobrolkan hal-hal yang telah terjadi di luar kelas atau berencana terhadap kegiatan hal yang lain. Hal kedua mahasiswa akan mencari kesenangan lain yang dirasa mampu menghilangkan rasa bosan yang mendatanginya dengan mengalihkannya bermain *handphone*. Dalam *hanphone* tersebut mahasiswa asyik berselancar didalam media sosial dengan membuka beberapa aplikasi yang telah disediakan oleh *provider* Internet. Salah satu media sosial yang sering kali digunakan oleh mahasiswa dalam mengalihkan rasa bosan menggunakan *Tiktok*, *whatsapp*, *instagram*, *twitter* dan *youtube*.

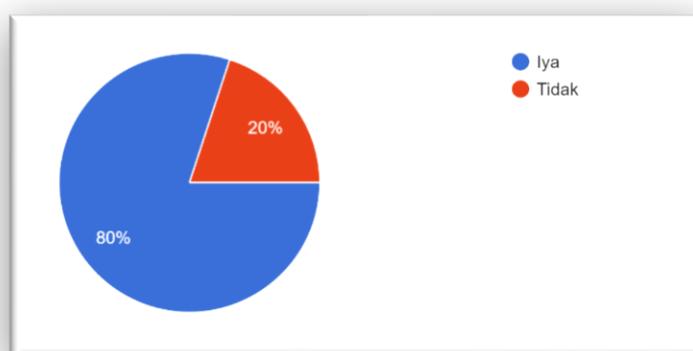
Gambar 1. 1 Diagram Pengalihan Bosan di Kelas



Berdasarkan hasil survei yang dilakukan kepada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan pertanyaan “cara mengatasi perilaku bosan ketika didalam kelas?” memperoleh hasil 55% mengalihkan dengan bermain HP dan 45% digunakan untuk mengobrol dengan teman sebayanya. Berdasarkan hasil ini bisa di indikasikan jika mahasiswa UIN Malang ketika pembelajaran berlangsung ketika perilaku bosan datang mahasiswa akan mengobrol di dalam kelas dan bermain *hanphone*. Mahasiswa akan mengalihkan kepada hal yang membuat dirinya merasa nyaman ketika pembelajaran yang sedang berlangsung kurang menarik menurut mahasiswa tersebut dan mencari kegiatan lainya.

Menurut (Alien Aulia, 2016,h352) seorang mahasiswa yang mampu dalam mengontrol kecerdasan emosional meliputi pengendalian diri yang baik akan berdampak positif terhadap perilaku belajarnya. Dampak dari mengobrol dalam kelas dan menggunakan *hanphone* akan berpengaruh kepada pemahaman mahasiswa. Menurut (Armadani & Supriyanto, 2020, h1) menunjukan bahwa tingkat pemahaman siswa dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah rendah diakrenakan kebanyakan mahasiwa lebih senang berbicara dengan teman sebaya daripada harus mendengarkan dosen ataupun pemateri di depan kelas.

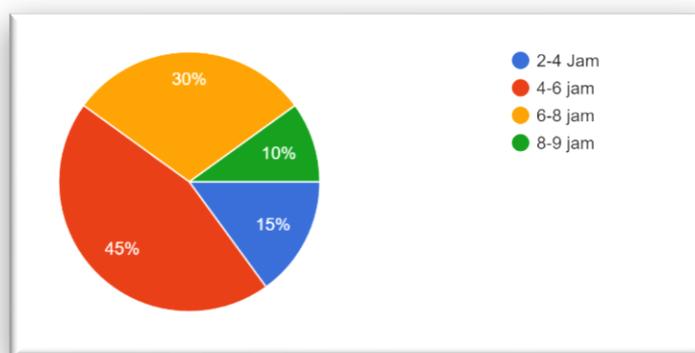
Gambar 1. 2 Diagram kecenderungan *hanphone*



Berdasarkan hasil perolehan survei yang dilakukan gform pada mahasiswa UIN Malang dengan mengajukan pertanyaan “kecenderungan

intesitas bermain *hanphone* lebih lama?” terakit intesitas penggunaan samrtphone lebih lama mahasiswa UIN Malang diperoleh hasil 80% mahasiswa memiliki kecenderungan intesitas bermain hanphoen lebih lama dari tahun sebelumnya. Mahasiswa tidak bisa terlepas dari bermain *hanphone* penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu penggunaan *hanphone* selama pembelajaran dapat mengganggu konsentrasi dan pemahaman materi, mahasiswa yang sering menggunakan *hanphone* selama perkuliahan cenderung memiliki tingkat pemahaman materi yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang tidak sering menggunakan *hanphone* (Huey & Giguere, 2022, h533).

Gambar 1. 3 Diagram intensitas penggunaan handphone



“Berdasarkan hasil survei melalui penyebaran gform pada mahaiswa UIN Malang dengan mengajukan pertanyaan “lama penggunaan hanphone dalam sehari?” memperoleh hasil memliki kecenderungan bermain *hanphone* lebih lama dengan kurun waktu 4-6 jam 45% dan 6-8 jam sebanyak 30%. Dari jawaban responden yang diperoleh mengenai apa penyebab mengalihkan pembelajaran dikelas dengan bermain *hanphone* 85% responden memberikan jawaban bosan ketika pembelajaran berlangsung”.

Terkait pemahaman yang diperoleh individu dalam pembelajaran selama dikelas ketika merasa bosan dengan mengalihkan dengan menggunakan *hanphone* 75% responden memberikan tanggapan “iya dapat mempengaruhi pemahaman”. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur

untuk membuktikan asumsi peneliti kepada mahasiswa AS bahwasanya dengan awalnya pembelajaran dilakukan daring pemahaman yang diperoleh kurang dan setelah pembelajaran berjalan normal sedikit demi sedikit Indeks Prestasi yang diraih semakin meningkat akan tetapi penggunaan *smartphone* juga ikut meningkat. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Lv & Wang, 2023, h8) dengan judul *Cross-lagged analysis of problematic social media use and phubbing among college students* kepada mahasiswa baru pada Desember 2019 dan pengukuran kedua pada bulan Agustus 2021 memperoleh hasil bahwasanya pengaruh adiksi *phubbing* pada mahasiswa sangat tinggi dan dapat mempengaruhi hasil akademik.

Perilaku *phubbing* menjadikan seseorang semakin jauh dari lawan bicaranya. *Phubber* sebutan untuk orang yang melakukan tindakan *phubbing* dan *phubbee* sebagai korban dari perilaku *phubbing*. Fenomena perilaku *phubbing* jika terjadi sesekali atau dua kali masih dapat kemungkinan untuk ditoleransi bagi dosen ataupun pengajar ketika berada di kelas. Akan tetapi fenomena yang sering dilakukan dengan sengaja tanpa adanya sebuah peringatan atau tindakan dapat beresiko terhadap kualitas hubungan interaksi sosial dan pemahaman mahasiswa ketika dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi perilaku *phubbing*, semakin rendah tingkat kepedulian *phubber* terhadap interaksi sosial di sekitarnya. Sebaliknya, semakin rendah perilaku *phubbing*, semakin tinggi kepedulian *phuber* terhadap interaksi sosial (Youarti & Hidayah, 2018, h150).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Syifa, 2020, h93) terkait intensitas penggunaan *smartphone*, *prokrastinasi* akademik, dan perilaku *phubbing* mahasiswa dengan subjek penelitian terhadap mahasiswa program studi psikologi islam IAIN Pontianak sebanyak 103 mahasiswa dengan mengajukan dua hipotesis mayor dan hipotesis minor memperoleh hasil hipotesis mayor pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku *phubbing* mahasiswa bisa diterima, hipotesis minor penggunaan *smartphone* secara terus menerus dapat mengganggu penundaan akademik mahasiswa. Semakin banyak perilaku *phubbing* yang terjadi maka dapat

berdampak terhadap prestasi akademik mahasiswa. Perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada variabel X (Perilaku *Phubbing*) dan prestasi akademik. Dimana dalam penelitian mengangkat fenomena perilaku *phubbing* yang terjadi dimahasiswa dalam mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa UIN Malang.

Sesuai dengan penjelasan fenomena diatas, peneliti memilih subjek penelitian pada mahasiswa angkatan 2020 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik pada mahasiswa UIN Malang. Peneliti tertarik terhadap fenomena yang sering ditemui yaitu mahasiswa atau mahasiswi ketika sedang dalam pembelajaran dikelas masih sering bermain dengan *hanphone* dan mengabaikan proses pembelajaran di dalam kelas sehingga apakah dapat mempengaruhi ranah afektif *receiving* atau *attending*, *responding*, *valuing* (menilai), *organization*, dan *characterization*, aspek psikomotorik mahasiswa diakibatkan perilaku *phubbing*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang?
2. Bagaimana tingkat prestasi akademik mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang?
3. Bagaimana pengaruh antara perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Mengetahui tingkat prestasi akademik mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

3. Mengetahui pengaruh antara perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya pada bidang psikologi pendidikan mengenai pengaruh perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pasca pandemi.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber informasi dalam penelitian selanjutnya terkait pengaruh perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pasca pandemi sehingga dapat mengetahui dampak dan bagaimana cara memperkecil perilaku *phubbing*.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Perilaku *Phubbing*

1. Pengertian Perilaku *Phubbing*

Phubbing merupakan sebuah perilaku yang mana seorang individu hanya terfokus dengan *hanphone* ketika komunikasi dengan orang lain sedang berlangsung dan menghindari dari komunikasi interpersonal (Karadag, 2015, h2). Individu yang melakukan tindakan perilaku *phubbing* dapat dikatakan menyakiti orang lain dengan berpura-pura memperhatikan saat diajak berkomunikasi, akan tetapi pandangan mereka sedikit-sedikit tertuju pada *smartphone* yang berada ditanganya (Youarti & Hidayah, 2018, h146). Menurut Alex High merupakan pencetus perilaku *phubbing* yang didasarkan pada dua kata yaitu *phone* dan *snubbing*. "*Phone*" yang memiliki arti ponsel dan "*snubbing*" yang berarti acuh atau tidak peduli (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016, h11). Jadi *phubbing* merupakan perilaku yang menggambarkan dimana seorang individu menyakiti orang lain ketika berkomunikasi dengan mengacuhkan dan individu tersebut fokus bermain dengan *smartphone* nya secara berlebihan. Sehingga *phubbing* bisa dianggap sebagai bagian dari komunikasi kelompok kecil, terutama jika mengganggu interaksi dan dinamika dalam kelompok berdampak negatif terhadap perhatian, partisipasi dan kohesi kelompok dalam konteks komunikasi kelompok kecil yang afektif.

Dalam penelitian terkait "*My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners*" *phubbing* merupakan sejauh mana individu intensif menggunakan atau terganggu oleh *smartphone* ketika dalam suatu kondisi di perusahaan dengan pasanganya (Roberts & David, 2016, h140). Maka menurut Robert *phubbing* merupakan terputusnya dialog dengan seseorang ketika telepon pintar berada didekatnya dengan beralih mau berkomunikasi atau memiliki kepentingan didalam *smartphone*.

Dalam penelitian yang dilakukan (Youarti & Hidayah, 2018, h144hh), terkait "perilaku *phubbing* sebagai karakter remaja generasi Z"

phubbing merupakan sebuah perilaku untuk menggunakan *handphone* sebagai pelampiasan untuk menghindari hal yang tidak nyaman dikeramaian seperti di tempat umum, bosan ketika di pesta dan ketika mengikuti pelajaran didalam kelas ketika guru menjelaskan. Pelaku yang melakukan tindakan *phubbing* (*phubber*), *phubber* merupakan individu yang memulai dengan melecehkan lawan bicaranya dengan memperhatikan *smartphone*-nya dan orang yang menjadi korban pelaku (*phubber*) disebut (*phubbe*) orang yang diabaikan oleh *phubber* karena menggunakan atau memeriksa *smartphone* sebagai ganti lawan bicara (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016, h9).

Selanjutnya *phubbing* bisa terjadi pada orang dikarenakan pengguna tidak mampu memanfaatkan kecanggihan teknologi *smartphone* (Andiana & Barida, 2021, h2). Hal ini terjadi ketika individu merasa bosan dan kurang berminat untuk bersosial dengan lingkungan disekitarnya. Individu dengan perilaku *phubbing* memiliki indikasi dalam menyakiti orang lain, dengan berpura-pura memperhatikan lawannya saat berbicara akan tetapi dalam pandangannya tertuju dalam *smartphone* yang berada didekatnya (Youarti & Hidayah, 2018, h147).

Perilaku *phubbing* adalah perilaku yang mengarahkan pandangan kepada *smartphone* selama berkomunikasi secara langsung dan tidak memperhatikan pandangan kepada lawan bicara (Nazir & Piskin, 2016, h98). (Cahayadewi et al, 2022, h630) mengatakan bahwa perilaku *phubbing* memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap penundaan akademik. Sehingga perilaku *phubbing* secara langsung dapat menghambat prestasi akademik mahasiswa. Seseorang yang memiliki kebiasaan berperilaku *phubbing* tidak akan mudah dalam melepaskan *smartphonenya* meskipun terdapat aturan yang telah ditetapkan (Ugur & Koc, 2015, h143).

Berdasarkan definisi-definisi diatas terkait *phubbing* peneliti memilih menggunakan teori yang diungkapkan oleh Karadag (2015) *phubbing* adalah sebuah perilaku yang mana seorang individu hanya fokus

dengan *smartphone* ketika sedang berkomunikasi dengan orang lain dan menghindari dari komunikasi interpersonal.

2. Perspektif Psikologi Perilaku Phubbing

Sudut pandang psikologi, perilaku *phone snubbing* (*phubbing*) adalah perilaku mengabaikan lawan bicaranya dengan tertuju pada *hanphone* baik dalam komunikasi interpersonal dan *small group*. Perilaku *phubbing* merujuk pada penggunaan *hanphone* dalam mengalihkan lawan bicaranya dengan dipengaruhi obsesi terhadap ponsel dan gangguan komunikasi. *Phubbing* sering kali diartikan sebagai bentuk penolakan atau ketidakpedulian oleh orang yang terkena dampaknya, perasaan diabaikan ini dapat menurunkan harga diri dan meningkatkan perasaan tidak dihargai (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016, h10). *Phubber* sebutan bagi pelaku *phubbing* berdampak kepada *phubbe* korban perilaku *phubbing* sehingga dapat berdampak kepada kondisi mental seseorang, perasaan tidak dihargai, dan berdampak pada hilangnya kepercayaan diri seseorang terhadap *phubber*.

Interaksi sosial dan komunikasi mahasiswa merupakan proses yang didalamnya meliputi dinamika kelompok, identitas sosial dan pengembangan ketrampilan komunikasi. Interaksi dan interpendensi pada anggota kelompok secara keseluruhan disebut sebagai dinamika dikarenakan tingkah laku individu baik secara langsung atau tidak langsung bisa berdampak pada pembentukan tingkah laku orang lain arifin dalam (Yunita & Sutansyah, 2024, h338). Perilaku *phubbing* dengan intensitas penggunaan secara berulang tanpa ada *punishment* akan mengganggu interaksi sosial dan komunikasi antara mahasiswa dengan peneri ataupun sebaliknya.

Selain itu perlunya kontrol diri ketika berkomunikasi dan menggunakan *hanphone*, menurut Averill kontrol diri adalah kemampuan seseorang dalam membentuk, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku individu sehingga bisa terarah pada hal positif sehingga perilaku individu

sesuai dengan aturan atau norma yang berlaku (Saloom & Veriantari, 2022, h155). Averill menggambarkan pentingnya memiliki kontrol diri pada individu mahasiswa ketika proses pembelajaran di dalam kelas sedang berlangsung tanpa mengabaikan pembelajaran dengan bermain *hanphone*. Menurut Bandura pada setiap individu memiliki kemampuan dalam mengontrol cara belajarnya dengan mengembangkan langkah mengobservasi diri, menilai diri, dan memberikan respon bagi dirinya sendiri terdapat tiga langkah dalam pengaturan diri pertama pengamatan diri, penilain, dan respon diri (Widyaningrum R & Susilarini T, 2021, h36).

3. Teori Psikologi Perilaku Phubbing

a. Teori Behavioristik

Teori behavioristik merupakan teori terkait tingkah laku, behavioris menekankan pada pola perilaku baru yang diulang sampai menjadi sebuah perilaku baru. Teori behavioristik pertama kali dikembangkan oleh psikolog Ivan Pavlov dengan teorinya yang terkenal *classical conditioning* yang kemudian dikembangkan oleh psikolog barat lainnya. Pada teori behavioristik Ivan Pavlov menekankan pada tingkah laku manusia, bukan terkait pemahaman berpikir manusia kognitif (Faturrohman, 2017, h1). Pengalaman yang diperoleh individu akan membentuk sebuah perilaku pada diri mereka dikarenakan manusia sebagai makhluk reaktif yang memberi respon terhadap lingkungan sekitar. Menurut Pavlov terdapat ciri dalam teori behavioristik adalah mengutamakan unsur bagian kecil, mekanistik, peran lingkungan, pembentukan respon, dan mekanisme hasil belajar sehingga meunculnya perilaku yang diinginkan.

Sedangkan menurut Skinner menekankan perubahan perilaku yang bisa diamati dengan mengabaikan kemungkinan yang terjadi dalam proses berpikir (Kiki Melita Andriani et al., 2022, h79). Terdapat dua macam respon menurut Skinner :

1). *Respondent Conditioning*

Respon yang diperoleh individu dari beberapa stimulus yang terindikasi sehingga menimbulkan respon yang secara tetap. Perubahan perilaku dapat bekerja efektif bila suatu respon timbul karena adanya kehadiran stimulus tertentu.

2). *Operant Conditioning*

Respon terhadap lingkungan sekitar yang ditimbulkan oleh stimulus-stimulus tertentu. Stimulus memperkuat respon yang telah dilakukan oleh individu untuk mendorong sehingga memberikan respon berupa tingkah laku.

Konsep teori behavioristik yang dikembangkan oleh Pavlov dan Skinner menjadikan fokus utama dalam perilaku *phubbing*, perilaku *phubbing* sebuah perilaku baru dimana *phubber* melakukan pengabaian terhadap lawan bicaranya dan terfokus pada *smartphone*. Stimulus yang diberikan pada lingkungan mahasiswa, mahasiswa merasa bosan dengan stimulus yang kuat dapat mendorong individu untuk berperilaku *phubbing*. Pada teori *Operant Conditioning* Skinner mahasiswa terfokus dengan bermain *hadphone* sehingga mengabaikan komunikator yang memberikan presentasi sehingga prestasi akademik yang diperoleh mahasiswa dapat dipengaruhi.

b. Teori Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara satu orang, antar kelompok, maupun perorangan dengan kelompok. Interaksi sosial merupakan sebuah kunci dari semua kehidupan sosial tidak adanya interaksi sosial tidak akan terciptanya kehidupan. Menurut H. Bonner interaksi sosial adalah hubungan dua orang atau lebih, dimana kelakuan salah satu individu mempengaruhi, mengubah, ataupun memperbaiki kelakuan individu yang lain (Nugraheni & Mentari, 2021, h73). Interaksi sosial dalam sudut pandang psikologi menurut Newcomb merupakan peristiwa kompleks, rangsangan terhadap tingkah laku dan kedua

individu satu sama lain reaksi. Individu melakukan interaksi sosial dengan individu lain semata-mata tidak hanya sebagai makhluk sosial yang membutuhkan orang lain, melainkan interaksi sosial sudah menjadi suatu kebutuhan dasar.

Sedangkan menurut Hurlock ciri-ciri seseorang memiliki interaksi sosial yang tinggi mampu dan bersedia mengemban tanggung jawab, ikut berpartisipasi, menyelesaikan permasalahan, singkatnya seorang individu yang memiliki interaksi sosial yang tinggi adalah individu yang mampu dalam menyeimbangkan dengan perilaku yang dilakukannya dengan tuntutan yang sedang berlaku dilingkungannya (Meilia Wati, 2018, h17).

Teori interaksi sosial berkaitan dengan perilaku *phubbing* dalam gangguan komunikasi, dikarenakan penurunan kualitas komunikasi yang dilakukan *phubber* sering kali mengurangi kualitas interaksi tatap muka. Ketika mahasiswa lebih fokus pada ponsel mereka cenderung memberikan respon yang terbatas pada interaksi sosial didalam kelas ketika proses belajar berlangsung. Kurangnya perhatian dan empati *phubber* terhadap lawan bicaranya dapat menyebabkan perasaan diabaikan dan tidak dihargai sehingga dapat meningkatkan konflik dalam hubungan merasa diabaikan.

c. Teori Afektif

Teori afektif yang dirumuskan oleh David Kratwohl mengacu kepada domain dari proses pembelajaran dan memberatkan pada perasaan emosi, tingkat penolakan terhadap suatu objek (Papatung et al., 2022, h89). Teori afektif menjadi bagian dalam pembelajaran yang berbentuk pendidikan humanis, pengembangan moral. Aktualisasi diri, dan pendidikan nilai. Seseorang yang tidak mempunyai kemampuan afektif yang baik akan sulit dalam mencapai dalam keberhasilan studi yang optimal (Sukanti, 2011, h75). Menurut Kratwohl terdapat lima domain dalam afektif yaitu penerimaan,, tanggapan, penghargaan, pengorganisasian, dan karakterisasi

berdasarkan internalisasi nilai. Berdasarkan teori afektif Kratwohl dalam konteks perilaku *phubbing* mencapai keberhasilan proses belajar terdapat beberapa domain yang perlu diperhatikan sehingga dapat membentuk sebuah sikap yang baik dalam mencegah perilaku *phubbing*.

d. Teori Psikomotorik

Teori psikomotorik menjelaskan hubungan antara fungsi kognitif dan afektif sehingga menghasilkan kemampuan seseorang terhadap pengalaman belajar. Menurut Sudjana dalam menguraikan hasil belajar psikomotorik yang berkaitan dengan kemampuan untuk bertindak diperoleh dari pengalaman belajar tertentu (Hutapea, 2019, 152). Dalam konteks perilaku *phubbing* individu memperoleh hasil kemampuan atau skill berdasarkan dari pengamatan atau pengalaman belajar mereka. Perilaku *phubbing* tindakan mengabaikan orang yang sedang bersama sehingga pembelajaran keterampilan motorik yang seringkali membutuhkan perhatian penuh dan latihan berulang menjadi terdampak.

4. Dimensi Perilaku Phubbing

Faktor penentu *phubbing* merupakan gabungan dari banyaknya kecanduan virtual dengan model persamaan struktural terdapat dua dimensi perilaku *phubbing* sebagai berikut:

a. Gangguan Komunikasi (*communication disturbance*)

Gangguan komunikasi merupakan sebuah gangguan yang diakibatkan oleh adanya *smartphone* sebagai faktor pendorong sehingga dapat mengganggu ketika terjadinya komunikasi secara langsung atau interaksi sosial.

b. Obsesi Terhadap Ponsel (*phone obsession*)

Ketergantungan terhadap ponsel terjadi diakibatkan oleh dorongan akan kebutuhan dalam penggunaan *smartphone* yang intensitasnya tinggi dan secara terus-menerus meskipun sedang melakukan komunikasi secara langsung (Karadag 2015, h15).

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Phubbing

Menurut (Nazir & Bulut 2019, h 821) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku *phubbing*. Faktor-faktor ini dapat dikelompokkan kedalam empat jenis yang berbeda sebagai berikut :

a. Kecanduan Internet (*nomophobia*)

Kecanduan internet atau *nomophobia* merupakan sebuah faktor penyebab terjadinya perilaku *phubbing* dimana individu merasa takut dalam sehari-hari tidak menggunakan ponsel atau tidak bisa berjauhan yang diakibatkan oleh penggunaan internet yang berlebihan.

b. Kecanduan Media Sosial

Media sosial dalam awal dikembangkan untuk memudahkan individu dalam berkomunikasi, akan tetapi dalam faktanya yang berada dilapangan penggunaan media sosial dapat membuat individu kecanduan untuk terus menerus dan menjelajahi *platform* media sosial yang ada. Media sosial yang sering dipergunakan seperti *whatsapp, twitter, facebook, tiktok, instagram* dan lainnya. Semua aplikasi tersebut dapat diakses melalui *smartphone* dengan mudah sewaktu-waktu sehingga dari mudahnya seseorang dalam mengakses media sosial dapat memungkinkan seseorang untuk lebih aktif bermain dimedia sosial dan mengabaikan interaksi sosial di dunia nyata.

c. Kecanduan Game

Bermain game banyak sekali digunakan oleh semua orang sejak usia anak-anak hingga orang tua masih suka bermain dengan game. Kebanyakan orang ketika bermain game di *smartphone* untuk merelaksasi pikiran dari permasalahan yang sedang dialami. Kecanduan game online baik pada *smartphone* atau komputer memiliki pengaruh dikarenakan individu yang bermain game online tidak sedikit dalam menggunakan waktunya dalam bermain game online dan pelaku pengguna game tidak dapat mengatur waktunya

dengan efektif. Para developer game mereka sebisa mungkin dalam menarik antusias serta membuat mereka akan sibuk dan online untuk waktu yang lebih lama dikarenakan kecanggihan teknologi sekarang para developer game akan membuat game serealistis dan *gamers* akan merasakan kecanggihina game.

d. Faktor Pribadi dan Situasional

Faktor pribadi menjadi salah satu faktor yang dapat berdampak terjadinya perilaku *phubbing* kepada individu yang memiliki kepribadian *introvert*. Mengabaikan orang lain dengan sengaja dan kurang berminat dalam bersosial adalah salah satu contoh faktor pribadi. Sementara itu ada berbagai faktor situasional yang dapat mempengaruhi perilaku *phubbing* seperti ketika individu sedang menunggu berita penting dari orang lain, yang kemungiinan besar akan mendorong mereka untuk lebih sering membuka atau memeriksa *smarphone* mereka.

B. Prestasi Akademik

1. Pengertian Prestasi Akademik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), prestasi akademik adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan dalam mata pelajaran, yang ditunjukkan melalui nilai atau angka yang diberikan oleh guru atau dosen.

Menurut Winkel dalam (Nainggolan 2017, h83) prestasi akademik adalah bukti keberhasilan seseorang dalam proses belajar atau kemampuan belajar seorang mahasiswa dalam melaksanakan proses kegiatan belajar sesuai dengan bobot yang ingin dicapai. Prestasi akademik dalam bangku perkuliahan dipengaruhi oleh nilai mata kuliah yang diperoleh mahasiswa dinyatakan dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). IPK merupakan Prestasi akademik atau lebih sering disebut sebagai prestasi belajar merupakan salah satu bagian dari prestasi akademik. Dalam Permendikbud nomer 3 (2020) terkait standar nasional pendidikan tinggi pada pasal 26 ayat 3 menjelaskan hasil penilaian diumumkan kepada mahasiswa selesai satu tahap pembelajaran yang sudah direncanakan dan pada ayat 5 Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) menyatakan sebagai capaian pembelajaran mahasiswa di akhir program studi perkuliahan.

(Retnowati *et al.* 2018, h522), prestasi akademik dan prestasi belajar merupakan sebuah proses belajar peserta didik dan memperoleh hasil berupa perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, berpikir kritis, sintesis, dan evaluasi. Menurut Bloom dalam (Retnowati *et al.* 2018, h523), prestasi akademik mahasiswa adalah proses belajar yang dilakukan oleh mahasiswa dalam mencapai tujuan yang diinginkan dalam hal ini yaitu nilai akademik yang diperoleh mahasiswa selama masa perkuliahan di bangku perkuliahan. Belajar merupakan bagian termasuk kebutuhan dasar manusia dalam puncak kematangan dan kedewasaan diri seseorang Maslow dalam (Poldma, 2017, h150).

(Manurung 2017, h17) Prestasi akademik merupakan sebuah pencapaian dalam menunjukkan tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan

sebagai hasil dari usaha belajar yang telah dilakukan pelajar secara optimal. Menurut Sobur dalam (Umamah *et al.* 2018, h109), prestasi akademik merupakan perwujudan hasil proses belajar dapat berupa pemecahan lisan ataupun tulisan, dan memiliki keterampilan dalam menyelesaikan masalah yang dapat diukur atau dinilai dengan menggunakan tes yang berstandar. Keterampilan dalam memperoleh prestasi akademik merupakan faktor pendukung mahasiswa dalam mempersiapkan dirinya untuk menjadi seorang pendidik (Yulianto & Khafid, 2016, h101).

Prestasi akademik menurut Siti Imaslihhah dalam (Mutijah, 2017, h48) prestasi belajar merupakan hasil perubahan pada diri seorang pelajar yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang menjadikan bukti suatu usaha dapat diperoleh dalam proses belajar. Prestasi akademik mahasiswa mencerminkan sejauh mana mereka berhasil dalam memahami materi kuliah setelah melewati proses belajar. Prestasi akademik mahasiswa dapat diperoleh melalui proses evaluasi. Evaluasi merupakan cara untuk menilai prestasi akademik mahasiswa yang dapat mengungkapkan sejauh mana mereka dalam proses belajar. Penilaian prestasi akademik mahasiswa sering dinyatakan dalam bentuk Indeks Prestasi (IP) atau Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dengan hasil skala maksimal 4.

Beberapa defnisi yang telah disampaikan diatas peneliti menggunakan teori yang diungkapkan oleh Bloom dalam (Retnowati *et al.* 2018, h523), prestasi akademik dan prestasi belajar merupakan sebuah proses belajar peserta didik dan memperoleh hasil berupa perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, berpikir kritis, sintesis, dan evaluasi. Menurut Bloom prestasi akademik mahasiswa adalah proses belajar yang dilakukan oleh mahasiswa dalam mencapai tujuan yang diinginkan dalam hal ini yaitu nilai akademik yang diperoleh mahasiswa selama masa perkuliahan di bangku perkuliahan.

2. Perspektif Psikologi Prestasi Akademik

Prestasi akademik merupakan hasil dari perolehan selama proses pembelajaran yang melibatkan pemateri dan siswa dalam interaksi komunikasi. Menurut Alex Sobur prestasi akademik merupakan istilah untuk menunjukkan terhadap pencapaian dalam tingkat keberhasilan seseorang terkait tujuan dengan usaha yang dilakukan secara optimal (Jeklin et al., 2016, h21). Prestasi akademik melibatkan tujuan dan usaha individu dalam proses belajarnya dengan melibatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Fungsi utama penilaian adalah untuk mengetahui terhadap tingkat keberhasilan pelajar selama berlangsungnya proses pembelajaran, mengetahui efektifitas pembelajaran dan perkembangan prestasi belajar peserta didik (Fitriana & Kurniasih, 2021, h45). Bloom dalam (Retnowati *et al.* 2018, h524), prestasi akademik dan prestasi belajar merupakan proses belajar peserta didik dan memperoleh hasil berupa perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, berpikir kritis, sintesis, dan evaluasi.

Semakin jelas penentuan target pembelajaran akan semakin mengarah pada hasil pembelajaran yang diinginkan. Hal ini dapat digunakan sebagai target perencanaan kegiatan pembelajaran. Akan tetapi dalam penerapannya proses belajar ditemukan beberapa faktor yang mempengaruhi. Menurut (Fitriana & Kurniasih, 2021, h46) secara umum terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi prestasi akademik, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam individu sendiri meliputi minat, bakat, intelegensi, emosi, kelelahan, kesehatan, dan cara belajarnya. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan alam.

Teori hirarki kebutuhan manusia menurut Abraham Maslow mengemukakan lima kebutuhan manusia berdasarkan tingkat kepentingannya mulai dari yang terendah kebutuhan fisiologis, kebutuhan

rasa aman, kebutuhan sosial, kebutuhan ego, dan terakhir yang paling tinggi kebutuhan akan aktualisasi diri (Bari & Hidayat, 2022, h9). Dalam hirarki kebutuhan yang dikembangkan menempatkan kebutuhan akan penghargaan di tingkat empat. Menurut Maslow setiap individu memiliki kebutuhan untuk dihargai dan diakui oleh orang lain. Kebutuhan ini termasuk harga diri, penghargaan dari orang lain, dan rasa prestasi. Ketika kebutuhan ini tidak terpenuhi, mahasiswa mungkin mengalami perasaan rendah diri dan tidak dihargai.

3. Teori Psikologi Prestasi Akademik

a. Teori Belajar Behavioristik

Merupakan sebuah proses yang didalamnya terjadi proses interaksi antara stimulus terhadap respon sehingga mengakibatkan peserta didik memperoleh pengalaman baru. Proses belajar merupakan masa peralihan yang dialami peserta didik terkait kemampuannya dalam mengelola tingkah laku sebagai hasil adanya dorongan stimulus dan respon, seperti stimulus dorongan yang diberikan pengajar terhadap peserta didik dalam memberikan respon. Menurut Thorndike stimulus merupakan suatu dorongan perubahan yang diperoleh dari faktor lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan untuk berbuat sedangkan, respon merupakan tingkah laku yang dimunculkan karena adanya rangsangan (Purnomo, 2019, h49).

Implikasi teori belajar behavioristik dalam kegiatan pembelajaran bergantung pada tujuan pembelajaran, materi pelajaran, karakter peserta didik, fasilitas pembelajaran. Pembelajaran yang terjadi dalam lingkungan kampus sudah dirandang sedmikian rupa dengan mempertimbangkan seluruh aspek. Akan tetapi dalam proses pembelajaran terdapat beberapa kendala sehingga proses pembelajaran yang terjadi tidak berjalan dengan lancar. Terdapat beberapa peserta didik tidak mengikuti pembelajaran dengan tertuju pada ponsel mereka sehingga mengabaikan proses pembelajaran.

b. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky menyatakan bahwa dasar pembentukan pengetahuan dan perkembangan kognitif terjadi melalui internalisasi atau penguasaan proses sosial. Teori konstruktivisme ini menjadi dasar bagi pembelajaran kolaboratif yang berfokus pada pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran kontekstual. Dalam pembelajaran kontekstual, pengetahuan dibangun secara bertahap oleh individu. Teori konstruktivisme menekankan pentingnya proses pembelajaran, dengan pandangan bahwa belajar adalah sebuah proses, bukan sekedar hasil akhir (Purnomo, 2019, h60).

4. Dimensi Prestasi Akademik

Prestasi akademik dapat digunakan sebagai indikator untuk mengukur kemampuan daya serap atau kecerdasan peserta didik. Dalam proses pendidikan, masalah utama dan pertama adalah bagaimana mendidik anak agar dapat menerima seluruh proses pembelajaran yang telah diatur dalam kalender akademik. Bloom dalam Syah (2017) terdapat tiga aspek yang dapat dilihat dalam meningkatkan keberhasilan yang dapat dicapai siswa, yaitu:

a. Aspek Kognitif

Aspek kognitif bertujuan dalam mengukur sejauh mana perkembangan penalaran siswa (*knowledge, comprehension, application, analysis, synthesis, dan evaluation*). pengukuran ini dapat dilakukan setiap saat dengan cara tes tulis, tes lisan, atau tes perbuatan

b. Aspek Afektif

Aspek afektif menurut Krathwohl et al, (1964) dalam (Nafiati, 2021, h155) dimensi afektif merupakan dimensi yang meliputi (penerimaan, merespon, pendalaman, dan penghayatan). Kemampuan afektif khususnya sikap pada diri mahasiswa menurut

Krathwohl, tingkat menerima, tingkat menanggapi, tingkat menghargai, tingkat menghayati, dan tingkat mengamalkan.

c. Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik melibatkan hasil-hasil belajar berupa keterampilan bergerak, bertindak, serta kecakapan dalam ekspresi verbal atau non-verbal. Untuk mengevaluasi keberhasilan belajar psikomotorik, dilakukan melalui observasi yang dalam konteks ini bisa diartikan sebagai jenis tes berkaitan dengan pengamatan terhadap sebuah peristiwa dan perilaku yang sedang berlangsung.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik

Menentukan keberhasilan proses belajar terdapat penyebab yang bisa mempengaruhi berlangsungnya proses belajar itu sendiri. Faktor yang mendorong proses belajar dapat berupa penghambat ataupun pendorong dalam mencapai prestasi akademik. Menurut (Suryabrata, 2015, h348) terdapat dua faktor yang mempengaruhi prestasi akademik yaitu:

a. Faktor Eksternal

1). Faktor Non Sosial

Faktor yang meliputi keadaan sekitar meliputi, cuaca, suhu udara, tempat, peralatan belajar, dan waktu. Faktor non sosial ini secara langsung dapat berpengaruh pada kondisi psikologis seorang yang berakibat pada hasil prestasi yang akan diperoleh mahasiswa.

2). Faktor Sosial

Faktor sosial merupakan faktor yang berasal dari sesama manusia, baik manusia itu hadir atau tidak langsung hadir.

b. Faktor Internal

1). Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis meliputi keadaan kondisi jasmani yang dapat melatar belakangi dalam aktivitas belajar, keadaan jasmani yang sehat akan memberikan pengaruh positif dalam proses belajar dan memberikan hasil yang optimal

2). Faktor Psikologis

Faktor Psikologis yang berasal dari individu setelah mendapat stimulus dari faktor eksternal meliputi minat, bakat, kepribadian, motivasi, dan intelegensi.

6. Indikator Pretasi Akdemik

Menurut (Syah, 2017, h235) prestasi akademik dapat diukur dengan menggunakan beberapa indikator, indikator prestasi akademik menurut sebagai berikut:

a. Kognitif

- 1). Pengetahuan (*knowledge*) indikator, dapat menyebutkan, bisa menunjukkan kembali.
- 2). Pemahaman (*comprehension*) indikator, dapat menyelesaikan, mendefinisikan dengan bahasa sendiri.
- 3). Penerapan (*application*) indikator, dapat memberikan contoh, menggunakan secara tepat.
- 4). Analisis (*analysis*) indikator dapat menguraikan, mengklasifikasikan/ memilah.
- 5). Menciptakan/membangun (*synthesis*) indikator dapat menghubungkan materi, menyimpulkan, membuat prinsip.
- 6). Evaluasi (*evaluation*) indikator dapat menilai, menjelaskan, dan menyimpulkan

b. Afektif

- 1). Penerimaan (*receiving*) indikator menunjukkan sikap menerima, sikap menolak.
- 2). Merespon indikator berpartisipasi, memanfaatkan.
- 3). Sikap menghargai (*apresiasi*) indikator menganggap penting dan bermanfaat, indah dan harmonis, mengagumi.
- 4). Pendalaman (internalisasi) indikator mengakui dan menyakini, mengikari.
- 5). Penhayatan (karakterisasi) indikator mendiadakan, merasakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.

c. Psikomotorik

- 1). Keterampilan bergerak dan bertindak indikator kecakapan mengkoordinasikan gerak anggota tubuh
- 2). Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal indikator kefasihan mengucapkan, kecakapan membuat mimik dan gerakan

C. Pengaruh Perilaku Phubbing Terhadap Prestasi Akademik

Seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwa perilaku *phubbing* merupakan tindakan atau sikap untuk mengabaikan seseorang yang sedang berbicara dengan mementingkan atau tertuju pada *smartphone* sehingga menimbulkan suatu dampak yang kurang baik dari orang lain atau dianggap tidak sopan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Murni & Ahmadin, 2023, h96) terkait “dampak *phubbing* bagi para remaja khususnya pelajar” dengan subjek mahasiswa Universitas Negeri Makasar memperoleh hasil terkait munculnya *phubbing* dikarenakan, terlalu fokus menggunakan *handphone* sehingga tatapan sering tertuju pada *handphone*, sehingga mengabaikan orang lain ketika diajak untuk komunikasi, sering mengabaikan pembicaraan orang lain sehingga kurang dihargai, kecanduan *smartphone*, melakukan sedikit tatap muka dan interaksi sosial. Menurut Murni dan Ahmadin faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* kebiasaan membuka aplikasi di *smartphone*, kecanduan media sosial, dan kebiasaan bermain *game online*.

Dasar peneliti dalam menggunakan subjek penelitian mahasiswa berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Cahayadewi et al, (2022) perilaku *phubbing* memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa dalam penelitian yang dilakukan peran *phubbing* terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa generasi Z memiliki pengaruh sebesar 30.5% terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa generasi Z yang dilakukan di Jabodetabek yang melibatkan 394 mahasiswa. Oleh sebab itu peneliti menduga bahwa perilaku *phubbing* dapat mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa.

Pengaruh notifikasi distraksi dan gangguan fokus yang sering muncul ketika pembelajaran berlangsung dapat mengganggu konsentrasi mahasiswa saat belajar. Gangguan singkat yang diakibatkan dari notifikasi dapat menyebabkan penurunan signifikan dalam pemahaman dan retensi informasi yang terjadi dalam sebuah forum (Mubassira & Das, 2019). Dalam penelitian Syifa, (2020) terkait intensitas penggunaan *smartphone*, prokrastinasi akademik, dan perilaku *phubbing* mahasiswa, dari dua hipotesis yang diajukan terkait intensitas penggunaan *smartphone* terhadap prokrastinasi akademik dan perilaku *phubbing* mahasiswa secara simultan (hipotesis mayor) diterima. Memperoleh nilai ($0.026 < 0.5$) intensitas penggunaan *smartphone* tinggi. Hipotesis minor pengaruh prokrastinasi akademik mahasiswa yang signifikan ditinjau dari intensitas penggunaan *smartphone* diterima. Gultom et al, (2018) dalam penelitiannya terkait hubungan adiksi internet dengan prokrastinasi akademik memperoleh hasil bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan individu mengakibatkan tidak bisa dalam mengontrol penggunaan dan dapat mempengaruhi prokrastinasi akademik mahasiswa.

Keterkaitan antara aspek *communication disturbance* pada perilaku *phubbing* dengan faktor eksternal non sosial dapat mengarahkan perilaku seseorang pada prestasi akademik. Ketika seseorang mengalami *communication disturbance* yang tinggi, mengartikan bahwa terdapat penurunan konsentrasi, ketidakjelasan instruksi, partisipasi yang rendah, kehilangan informasi, dan stress dalam menjalankan proses pembelajaran. Dalam konteks prestasi akademik mahasiswa, dari hal yang telah disebutkan, mahasiswa ketika berlangsungnya proses belajar di dalam kelas dapat berarti mahasiswa lebih rentan terhadap gangguan aktivitas yang menyebabkan tidak produktif. Dalam prestasi akademik faktor eksternal non sosial meliputi keadaan pendukung dalam berlangsungnya proses belajar seperti kenyamanan, keadaan kelas, suhu ruangan dan alat penunjang lainnya sehingga dapat mempengaruhi prestasi individu. Faktor eksternal non sosial dalam prestasi akademik sehingga dapat memicu

perilaku *phubbing* yang terjadi dalam ruang lingkup mahasiswa ketika proses belajar, individu bisa leluasa dalam bermain ponsel, bermain *game*, dan bermain media sosial sehingga mengganggu proses belajar produktivitas mahasiswa.

Keterkaitan antara aspek *communication disturbance* pada perilaku *phubbing* dengan faktor eksternal sosial dapat mengarahkan perilaku seseorang terhadap prestasi akademik. *Phubbing* yang merupakan tindakan mengabaikan individu disekitarnya untuk fokus pada perangkat seluler sering kali dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal sosial seperti tekanan dari teman sebaya, kebutuhan untuk selalu terhubung secara online, dan norma sosial yang mendorong penggunaan media sosial secara berlebihan. Ketika mahasiswa terlibat dalam perilaku *phubbing*, interaksi tatap muka dengan dosen dan teman kelas menjadi terganggu mengakibatkan komunikasi yang tidak efektif dan hilangnya kesempatan untuk memahami materi pelajaran secara mendalam.

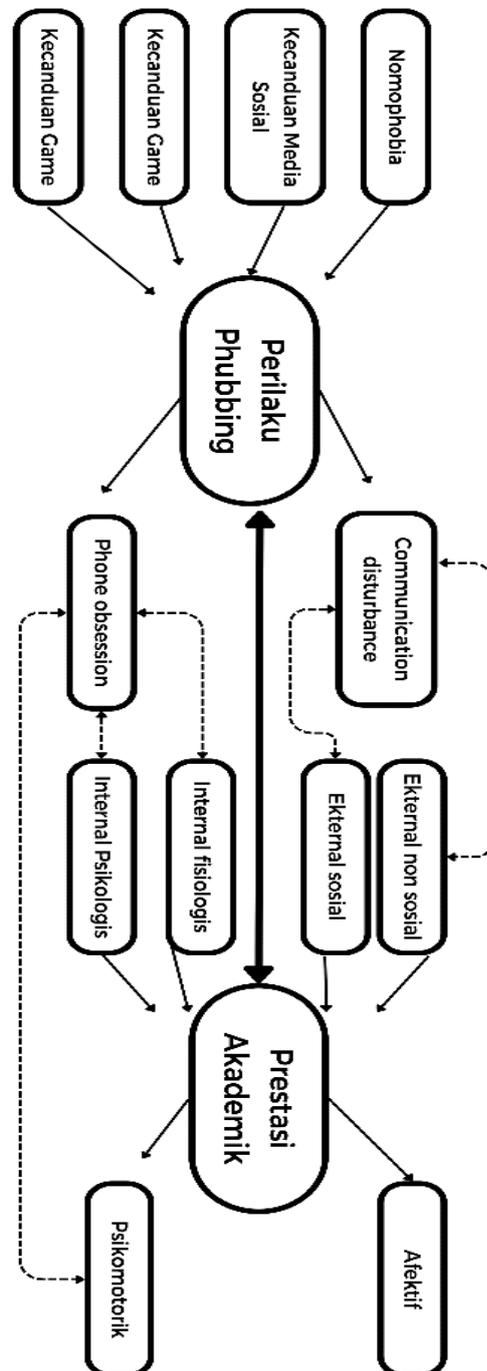
Selanjutnya keterkaitan antara aspek *phone obsession* pada perilaku *phubbing* dengan faktor internal fisiologis dapat mengarahkan perilaku seseorang terhadap prestasi akademik. *Phone obsession* seringkali dipengaruhi oleh faktor internal fisiologis seperti dorongan dopamin yang dihasilkan dari interaksi penggunaan media sosial. Sensasi kesenangan dan penghargaan yang diterima dari penggunaan ponsel dapat memicu kecanduan, sehingga membuat seseorang sulit untuk melepaskan diri dari penggunaan *smartphone*. Ketika mahasiswa mengalami *phone obsession*, mereka cenderung lebih sering melakukan perilaku *phubbing*, mengabaikan lingkungan sekitar dan interaksi langsung demi fokus menggunakan ponsel. Sehingga apabila mahasiswa kurang dalam faktor internal fisiologis akan mengakibatkan kelelahan, penurunan konsentrasi pada kemampuan kognitif individu kesulitan dalam mengikuti diskusi dikelas sehingga dapat berdampak pada prestasi akademik.

Keterkaitan antara aspek *phone obsession* pada perilaku *phubbing* dengan faktor internal psikologis dapat mengarahkan perilaku seseorang

terhadap prestasi akademik. Ketika mahasiswa merasa cemas atau tertekan mungkin menggunakan ponsel sebagai alat untuk mengalihkan perhatian dari masalah mereka untuk memperoleh kenyamanan melalui interaksi bermain ponsel. Aspek psikologis seperti kebutuhan akan validasi sosial juga memiliki peran penting. Mahasiswa yang sangat bergantung pada media sosial untuk mendapatkan pengakuan dan dukungan dari teman-teman sehingga akan berdampak pada perilaku *phubbing*. Dengan demikian akan mengganggu interaksi langsung dengan dosen dan teman sekelas, mengurangi keterlibatan mereka dalam diskusi kelas, dan menghalangi pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran. Secara keseluruhan *phone obsession* yang dipengaruhi oleh faktor internal psikologis dapat menciptakan lingkungan belajar yang tidak optimal.

Atensi atau perhatian dalam proses pembelajaran menjadikan sangat krusial ketika berlangsungnya proses belajar. Atensi merupakan salah satu faktor pembentuk belajar, dengan adanya atensi peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru Sugiharto dalam (Setyani & Mulawarman, 2020, h153). Atensi merupakan salah satu aspek dalam menentukan keberhasilan proses belajar (Salehah et al., 2016, h6). Proses belajar yang terjadi dalam kelas mahasiswa yang kurang memiliki atensi akan sulit fokus terhadap sesuatu dan merasa bosan dengan segala sesuatu dalam waktu yang singkat. Karena mahasiswa merasa bosan akan mengalihkan dengan bermain ponsel atau mengobrol dengan teman sebangkunya sehingga munculnya perilaku *phubbing*. Peneliti menyajikan gambar kerangka berfikir supaya mempermudah dalam memahami permasalahan yang diambil dalam penelitian ini dalam bentuk bagan sebagai berikut :

Gambar 2 1Bagan Kerangka Konseptual



D. Hipotesis Penelitian

H_0 : Tidak adanya pengaruh perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik

H_a : Adanya Pengaruh Perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, yang umumnya menekankan pada interpretasi data dalam bentuk angka dan statistik untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis yang telah diajukan. Menurut (Sugiyono, 2019), metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/artistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Identifikasi Variabel Penelitian

a. Variabel Terikat

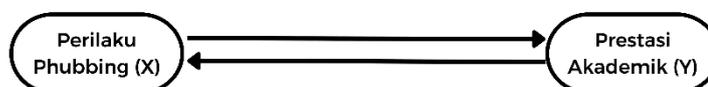
Variabel terikat bisa disebut dengan *dependent variable* atau sering disebut sebagai variabel output, konsekuen, dan kriteria. Menurut Sugiyono (2019) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dikarenakan adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Prestasi Akademik.

b. Variabel Bebas

Variabel bebas atau biasa disebut variabel independen atau variabel stimulus. Menurut Sugiyono (2019) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab berubahnya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel dalam penelitian ini yang digunakan yaitu Perilaku *Phubbing*.

Berdasarkan hubungan antar variabel penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 3 1Skema Penelitian



2. Definisi Operasional

Menurut Nurdin et al. (2019) definisi operasional menjelaskan variabel berdasarkan karakteristik yang diamati, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengukur suatu objek fenomena. Mendefinisikan variabel secara operasional berarti menjelaskan dengan spesifik dan terukur. Selanjutnya peneliti menyusun definisi operasional yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut :

1). Perilaku *Phubbing*

Perilaku *phubbing* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu perilaku yang dilakukan oleh seseorang (*Phubber*) ketika sedang melakukan percakapan atau terjadinya diskusi dalam sekitarnya dengan berfokus pada *smartphone* atau telepon genggam dan menghiraukan komunikasi disekitarnya (Karadag et al., 2015). Terdapat dua aspek perilaku *phubbing* yang akan diukur, yakni:

- a. Aspek Gangguan Komunikasi (*communication distrubance*)
- b. Obsesi Terhadap Ponsel (*phone obsesion*)

2). Prestasi Akademik

Prestasi akademik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses belajar terkait pemahaman atau penguasaan pengetahuan terhadap mata pelajaran dengan ditunjukkan melalui nilai (Indeks Prestasi Kumulatif) sehingga seseorang dapat mengetahui sejauh mana penguasaanya terhadap mata pelajaran. Terdapat tiga aspek prestasi akademik yang akan diukur, yakni:

- a. Aspek Afektif
- b. Aspek Psikomotorik

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2019) adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan

karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Silaen (2018) berpendapat populasi merupakan keseluruhan dari objek atau individu yang memiliki karakteristik (sifat-sifat) tertentu yang akan diteliti.

Populasi dalam penelitian ini menggunakan mahasiswa dan mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020 dengan jumlah total mahasiswa 3.402. Kriteria populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini menggunakan mahasiswa dan mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020 menggunakan rumus Isaac dan Michael cara menentukan pengambilan sampel dalam penelitian peneliti mencari jumlah populasi yang akan diteliti dengan menggunakan rumus perhitungan atau mencocokkan dengan melihat pada tabel sebagai berikut :

a. Rumus Isac dan Michael

$$s = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N - 1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

Keterangan :

λ^2 dengan dk = 1, taraf kesalahan bisa 1%, 5%, 10%.

P = Q = 0,5

d = 0,05

s = jumlah sampel

λ^2 = Chi Kuadrat yang harganya tergantung derajat kebebasan dan tingkat kesalahan. Untuk Derajat Kebebasan 1 dan kesalahan 5% harga chi kuadrat = 3,841, Chi kuadrat 1% = 6,634, dan Chi kuadrat 10% = 2,706

N = Jumlah populasi

P = Peluang benar (0,5)

Q = Peluang salah (0,5)

d = 0,05

b. Tabel penentuan jumlah sampel dari populasi dengan taraf kesalah 1%-10%

Gambar 3 2Tabel Populasi Isaac dan Michael

N	S			N	S			N	S		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	115	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	19	19	300	207	161	143	3500	558	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	29	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	255
35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	326	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	598	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	606	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	173	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	642	342	267
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	563	345	269
90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	399	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1050	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1100	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1200	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1300	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1400	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1500	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1600	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1700	485	292	235	750000	663	348	271
230	171	139	125	1800	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	1900	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2000	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2200	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	664	349	272

Maka dapat ditentukan jumlah sampel penelitian sebagai berikut :

$$s = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N-1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

$$S = \frac{2,706 \times 3.402 \times 0,5 \times 0,5}{0,0025 \times (3.402 - 1) + 2,706 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$S = \frac{2.301,4}{9,184}$$

$$S = 250$$

Pengambilan sampel pada penelitian ini dari penjelasan diatas adalah dari populasi jumlah mahasiswa sebanyak 3.402, jadi pada tabel Isaac dan Michael peneliti mengambil jumlah sampel penelitian sebanyak 250,5 dibulatkan menjadi 250 mahasiswa dengan tingkat taraf kesalahan sebesar 10%.

Alasan peneliti mengambil sampel sebagai berikut :

- 1). Angkatan 2020 sebagai mahasiswa yang mengalami pembelajaran daring 4-5 semester pada 6 fakultas
 - 2). Penentuan jumlah sampel memudahkan peneliti terpusat pada angkatan 2020
 - 3). Dari beberapa literatur bahwasanya remaja, generasi Z, Mahasiswa memiliki intensitas penggunaan *smartphone* yang tinggi
 - 4). Kemampuan terkait waktu
3. Teknik Pengambilan Sampel

Tabel 3. 1 Jumlah Mahasiswa Angkatan 2020

No	Fakultas	Jumlah Mahasiswa	LK	PR	Jumlah sampel
1	Psikologi	260	89	177	41
2	Syari'ah	536	245	291	41
3	Ekonomi	472	198	274	41
4	Sains dan Teknologi	775	267	508	41
5	Humaniora	420	169	251	41
6	Tarbiyah	939	308	631	45
Jumlah		3.402	1.276	2.132	250

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* menurut Sugiyono (2019) *probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan memberi peluang atau kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi saat akan dipilih sebagai sampel. Sehingga responden yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020 yang pernah mengalami proses pembelajaran daring atau *online*. Dengan menggunakan teknik *statified random sampling* adalah teknik yang digunakan untuk

menentukan jumlah sampel, bila populasi berstrata akan tetapi kurang proporsional dikarenakan keterbatasan waktu, dana, dan tenaga. Teknik ini mengklasifikasikan populasi kedalam beberapa subpopulasi sehingga nantinya memberikan kuota tertentu terhadap subpopulasi.

Cara melakukan pengambilan sampel adalah dengan mengetahui seluruh jumlah mahasiswa angkatan 2020 berjumlah 3.402 kemudian bisa dilakukan menghitung secara manual dengan rumus dari Isaac dan Michael atau bisa melihat tabel kemudian bisa menentukan tingkat taraf kesalahan 1%, 5% dan 10% peneliti mengambil tingkat taraf kesalahan 10% dengan jumlah sampel 250 mahasiswa. Dengan menggunakan teknik *stratified random sampling* artinya ketika jumlah responden sudah tercukupi sesuai dengan target pengambilan data dihentikan. Penentuan jumlah sampel dengan mengelompokkan populasi yang ada kedalam sub grup (fakultas), selanjutnya menentukan jatah masing-masing tiap sub grup sebagai perwakilan populasi (41 orang pada tiap Sub dan 45 pada fakultas Tarbiyah), berdasarkan dengan kemampuan dan kebutuhan peneliti atas pertimbangan waktu dan sampel yang diperlukan oleh peneliti.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah proses dalam mengumpulkan informasi, data, keterangan yang dibutuhkan dalam penelitian. Informasi dan keterangan tersebut dapat diperoleh menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan topik permasalahan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan *questionnaire*. Arikunto (2014) angket atau kuesioner merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden yang sesuai dengan pengalaman pribadi terhadap topik yang diangkat oleh peneliti. Dalam penelitian ini kuesioner digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh perilaku *phubbing* terhadap prestasi

akademik mahasiswa UIN Malang pasca pandemi. Kuesioner dalam penelitian dalam bentuk pernyataan, responden diminta untuk memilih skala 1-4 yang paling sesuai atau mendekati keadaan responden dengan mencontreng pada kolom-kolom kategori yang telah tersedia.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model skala likert, Sugiyono (2019) skala likert merupakan skala yang dipakai untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok terkait fenomena sosial skala likert terdiri dari 5 opsi jawaban sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju kebanyakan sehingga untuk menghindari pemilihan opsi jawaban netral agar tidak terjadi bias/kenetralan dalam memberikan jawaban maka opsi jawaban netral dihilangkan. Dalam skala likert variabel perilaku *phubbing* dan prestasi akademik yang akan diukur dijelaskan menjadi indikator variabel. Indikator variabel digunakan sebagai tolak ukur dalam menyusun aitem-aitem instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Dalam mengukur variabel diatas digunakan skala likert sebanyak empat tingkat sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Skala Likert

Skala Likert	Skor	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju	4	4
Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	2
Sangat Tidak Setuju	1	1

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang dirancang untuk mengukur atau mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menguji hipotesis. Penelitian menggunakan kuesioner yang terdiri dari skala perilaku *phubbing*

dan skala prestasi akademik. Dalam kuesioner memuat pernyataan atau pertanyaan yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan kondisinya.

1. Alat Ukur Perilaku *Phubbing*

Alat ukur perilaku *phubbing* pada penelitian ini menggunakan dimensi yang dikemukakan oleh Karadag et al. (2015) terdiri dari dua dimensi yaitu gangguan komunikasi dan obsesi terhadap ponsel yang dikembangkan menjadi 25 aitem.

Tabel 3. 3 Bluprint perilaku *phubbing*

Variabel	Dimensi	Indikator	No Aitem		Jumlah
			F	UF	
<i>Phubbing</i>	Gangguan Komunikasi	Menerima atau melakukan panggilan telepon ketika sedang berkomunikasi	1,4	2,3,5	5
		Membalas pesan singkat ketika sedang berkomunikasi	7,8	6	3
		Mengirim pesan singkat ketika sedang berkomunikasi	9,10		2
		Mengecek notifikasi media sosial ketika sedang berkomunikasi	11,14	12,13	4
	Obsesi terhadap ponsel	Kelekatan terhadap ponsel	15,16,17,18		4
		Cemas ketika jauh dari ponsel	19,20	21	3
		Kesulitan dalam mengatur penggunaan ponsel	22,23,24	25	4
Jumlah total					25

2. Alat Ukur Prestasi Akademik

Peneliti menggunakan dimensi yang dikemukakan oleh Krathwohl dan Bloom dalam Syah (2017) terdapat dua dimensi yaitu afektif, dan psikomotorik dikembangkan menjadi 16 aitem.

Tabel 3. 4 Bluprint Prestasi Akademik

Variabel	Dimensi	Indikator	No Aitem		Jumlah
			F	UF	
Prestasi Akademik	Afektif A. Penerimaan (receiving)	1.1 Menunjukkan sikap menerima 1.2 menunjukkan sikap menolak	15,16		2
	B. Merespon	2.1 kesediaan berpartisipasi/terlibat 2.2 kesediaan manfaat	17,18		2
	C. Sikap menghargai (apresiasi)	3.1 Menganggap penting dan bermanfaat	19,20,21		3
	D. Pendalaman (internalisasi)	4.1 mengakui dan menyakini 4.2 mengingkari	22	23	2
	E. penghayatan (karakterisasi)	5.1 Melembagakan atau meniadakan 5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari	25	24	2
	Psikomotorik A. Keterampilan bergerak dan bertindak	1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya	26,27,28		3
	B. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	2.1 Kefasihan melafalkan/ mengucapkan 2.2 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani	29,30		2
	Jumlah total				

F. Validitas dan Reliabilitas

1). Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang memiliki arti sejauh mana ketepatan dan pengukuran dapat mengukur dengan benar. Menurut Azwar (2019) validitas merupakan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya.

Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*), penelitian ini menggunakan *product moment* untuk mengukur validitas instrumen dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum KF - (\sum K)(\sum F)}{\sqrt{(N \sum K^2 - (\sum K)^2)(N \sum F^2 - (\sum F)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi *product moment*

N : Jumlah responden

$\sum X$: Jumlah nilai aitem

$\sum Y$: Jumlah nilai aitem

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat nilai tiap aitem

Meskipun rumus uji validitas telah dijelaskan diatas peneliti menggunakan aplikasi SPSS 26 *for windows* untuk menguji validitas suatu aitem, validitas aitem dapat dikatakan valid apabila r_{xy} aitem tersebut adalah jika skor Sig.(2-tailed) < 0,05 maka dapat dikatakan valid.

2). Reliabilitas

Menurut Azwar (2019) reliabilitas merupakan sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya hanya dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama. uji reliabilitas digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana instrumen atau alat ukur memberikan hasil yang konsisten. Setelah melakukan uji validitas maka langkah selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha chronbach* untuk menghasilkn estimasi

reliabilitas yang cermat. Semakin besar nilai koefisien reliabilitas berarti semakin kecil kesalahan pengukuran, sehingga semakin reliabel alat ukur yang digunakan. Reliabilitas *alpha chronbach* dimulai dengan koefisien angka 0 sampai 1,00. Apabila suatu aitem memperoleh angka koefisiennya semakin mendekati 1,00 maka semakin tinggi reliabilitasnya. Peneliti dalam melakukan uji validitas menggunakan alat bantu SPSS 26 for windows untuk uji reliabilitas.

G. Metode Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui persebaran data berdistribusi normal. Uji normalitas memiliki peran dalam memperoleh hasil data yang normalitas dengan membandingkan data yang dimiliki dengan data berdistribusi normal yang memiliki mean dan standar deviasi yang dengan data yang ada (Purnomo, 2016). Dalam penelitian ini uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data yang akan didistribusikan normal atau tidak. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dilakukan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan *software SPSS 26 for windows*. Data dapat dianggap distribusi normal jika nilai signifikansi $p > 0,05$ dan jika $< 0,05$ maka distribusi tidak normal.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui setiap perubahan yang terjadi pada suatu variabel akan diikuti oleh variabel yang lain memiliki hubungan yang linier atau tidak secara signifikan (Sugiyono, 2019). Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan bantuan *software SPSS 26 for windows* dengan taraf signifikansi 0,05. Jika hasil yang diperoleh dari dua variabel $< 0,05$ maka variabel tersebut memiliki hubungan dan jika $> 0,05$ maka variabel tidak memiliki hubungan.

3. Analisis Statistik Deskriptif

Ghozali, (2018) Analisis statistik deskriptif memberikan gambaran suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), standar deviasi, varian,

maksimum, sum, range, kurtosis, dan skewness. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data sampel sebelum melakukan uji hipotesis. Statistik deskriptif dapat menjelaskan variabel yang ada dalam penelitian ini. Analisis statistik deskriptif menyajikan hasil numerik yang menunjang hasil data sampel yang diperoleh. Dalam hal ini peneliti dibantu menggunakan *software* SPSS 26 *for windows*. Hasil perhitungan analisis statistik deskriptif memungkinkan dalam mengklasifikasikan data kedalam tiga kategorisasi yang berbeda rendah, sedang, dan tinggi.

4. Uji Kategorisasi

Kategorisasi atau pengukuran adalah interpretasi atau penjelasan terhadap skor skala yang bersangkutan. Kategorisasi skala dilakukan dengan bantuan statistik deskriptif dari distribusi data skor kelompok yang mencakup banyak subjek dalam kelompok, mean skor skala, standar deviasi skor skala dan varian, skor minimum dan maksimum Azwar (2019). Dari deskripsi data inilah yang akan memberikan gambaran mengenai keadaan distribusi skor skala pada kelompok subjek yang dikenai pengukuran dan memiliki fungsi sebagai sumber informasi terhadap keadaan subjek pada aspek atau variabel yang diteliti. Azwar (2019) perhitungan kategorisasi dengan dua atau tiga jenjang diperoleh dengan rumus sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Rumus Uji Kategorisasi Tiga Jenjang

Rumus	Kategori
$X \leq (\mu - 1\sigma)$	Rendah
$(\mu - 1\sigma) < X \leq (\mu + 1\sigma)$	Sedang
$X > (\mu + 1\sigma)$	Tinggi

5. Uji Hipotesis

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini dengan uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linier sederhana. Menurut Sugiyono (2019) uji regresi linier sederhana analisis yang didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal maksudnya untuk mengetahui adanya perubahan nilai variabel dependen dan nilai variabel independen jika terjadi. Secara umum persamaan regresi linier sederhana dirumuskan sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y : Prestasi Akademik (variabel dependen)

X : Perilaku *Phubbing*

a : Konstanta

b : Koefisien arah regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

Untuk mempermudah peneliti dalam penghitungan, peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS 26 *windows* dalam menganalisis data. Jika P (*probabilitas*) $< 0,05$ maka dianggap mempunyai pengaruh yang signifikan dan kemudian dapat dijelaskan atau diinterpretasikan.

6. Uji Parsial (Uji-t)

Menurut Ghozali (2018), uji t merupakan pengukuran yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel independent dengan variabel dependen. Jika t hitung $> t$ tabel atau nilai signifikansi uji $t < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa secara individual variabel independent memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependend. Langkah untuk uji t adalah sebagai berikut :

1. Menetapkan hipotesis yang akan diuji yaitu H_0 : artinya variabel bebas tidak memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial

terhadap variabel terikat H_a : artinya variabel bebas berpengaruh signifikan secara parsial terhadap variabel terikat.

2. Menentukan nilai signifikan sebesar $= 0,05$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang adalah lembaga pendidikan yang berada dibawah naungan departemen agama dan dalam pengawasan departemen pendidikan nasional secara akademik. UIN Malang berdiri resmi pada tanggal 21 Juni 2004 berdasarkan surat keputusan Presiden. Bermula dari gagasan para tokoh jawa timur untuk mendirikan lembaga pendidikan tinggi islam dibawah departemen agama, dibentuklah panitia pendirian IAIN Cabang Surabaya berdasarkan surat keputusan menteri agama No. 17 Tahun 1961 memiliki tugas dalam mendirikan fakultas Syari'ah yang bertempat di Surabaya dan Fakultas Tarbiyah yang berkedudukan di Malang. Kedua fakultas tersebut merupakan fakultas cabang dari IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan diresmikan pada tahun 1961.

Dalam perkembangannya, ketiga fakultas cabang tersebut digabung dan secara struktural berada dibawah naungan IAIN Sunan Ampel. Pada pertengahan tahun 1997 Fakultas Tarbiyah Malang IAIN Sunan Ampel beralih status menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN). Sejak saat itu STAIN Malang merupakan lembaga pendidikan tinggi islam otonom yang lepas dari IAIN Sunan Ampel. Dalam perkembangannya STAIN mencanangkan mengubah status kelembagaanya menjadi Universitas. Pada tanggal 21 Juni 2004 Presiden mengeluarkan surat keputusan dan diresmikan oleh menko Kesra Prof. H. A. Malik Fadjar M.Sc dengan nama Universitas Islam Negeri (UIN) Malang. Program utamanya menyelenggarakan pendidikan tinggi bidang ilmu agama islam dan bidang ilmu umum.

Dalam bidang akademik hingga saat ini Universitas Islam Negeri (UIN) Malang memiliki 6 (enam) fakultas, yaitu: (1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, (2) Fakultas Syari'ah, (3) Fakultas Humaniora, (4) Fakultas Ekonomi, (5) Fakultas Psikologi, dan (6) Fakultas Sains dan

Teknologi. Ciri khas pendidikan yang dimiliki UIN Malang pada program Ma'had dimana mahasiswa yang baru masuk akan tinggal selama 2 semester di asrama baik mahasiswa ataupun mahasiswi. Dalam program Ma'had mahasiswa akan memiliki beberapa program seperti Ta'lim, Tashih Al-Quran dan program lainnya. Ciri khusus lain UIN Malang seluruh anggota sivitas akademika untuk bisa menguasai bahasa Arab dan bahasa Inggris. Dengan menguasai bahasa Arab diharapkan mampu melakukan kajian islam melalui sumber aslinya Al-Quran dan Hadits, dan melalui bahasa Inggris sivitas akademika diharapkan mampu mengkaji Ilmu-ilmu umum dan modern.

Dengan melalui pendidikan seperti itu, diharapkan mencetak lulusan yang berpredikat ulama yang intelektual profesional atau intelek profesional yang ulama. Ciri utama yang dimiliki mahasiswa/mahasiswi UIN Malang tidak hanya memiliki kemampuan menguasai disiplin ilmu yang dipilih, akan tetapi juga menguasai Al-qur'an dan hadis sebagai sumber utama rujukan ajaran islam. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terletak di Jalan Gajayan Nomor 50, dan berdiri di atas lahan seluas 14 hektar.

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilakukan secara *online* dengan menggunakan bantuan *google form* pada mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang pada angkatan 2020 dan menyebar ke 6 (enam) Fakultas UIN Malang melalui platform whatsapp (Personal chat dan Broadcast pesan WA).

3. Prosedur

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji *Content Validity Ratio CVR* kepada *profesional judgment* yang telah dipilih sebelumnya. Setelah melakukan uji CVR peneliti melakukan perbaikan aitem yang dilanjutkan untuk pengambilan data *field testing* kepada selain mahasiswa UIN Malang. Penyebaran *field testing* dilakukan secara *online* dengan menggunakan bantuan *google form*. Pada nantinya memperoleh final skala

aitem dan melakukan penyebaran skala yang dilakukan personal dengan mengirimkan *google form* pada *group* angkatan mahasiswa UIN Malang angkatan 2020.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Hasil Uji Validitas

Uji validitas merupakan salah satu uji yang dilakukan untuk melihat apakah suatu aitem valid atau tidak apabila skor Sig.(2-tailed) < 0,05 maka dapat dikatakan valid dan sebaliknya. Berikut hasil validitas dari kedua varibael penelitian :

Tabel 4. 1 Hasil Perhitungan Nilai Validitas Perilaku Phubbing

Aspek	Indikator	Item		Jumlah item
		F	UF	
Gangguan Komunikasi	Menerima atau melakukan panggilan telepon ketika sedang berkomunikasi	1	3,5	3
	Membalas pesan singkat ketika sedang berkomunikasi	7	6	2
	Mengirim pesan singkat ketika sedang berkomunikasi	9,10		4
	Mengecek notifikasi media sosial ketika sedang berkomunikasi	11	12,13	3
Obsesi terhadap Ponsel	Kelekatan terhadap ponsel	15,16,17,18		2
	Cemas ketika jauh dari ponsel	19,20	21	3
	Kesulitan dalam	22,23	25	3
	Jumlah	13	7	20

Berdasarkan pada tabel 4.1 diketahui bahwa pada skala perilaku *phubbing* terdiri dari 25 aitem. Dari hasil uji validitas instrument menunjukkan terdapat aitem yang gugur pada nomor aitem 2,4,8,14, dan 24 sehingga jumlah aitem yang valid adalah 20 aitem.

Tabel 4. 2 Hasil Perhitungan Nilai Validitas Prestasi Akademik

Aspek	Indikator	Item		Jumlah item
		F	UF	
Afektif A. Penerimaan (receiving)	1.1 Menunjukkan sikap menerima	1, 2		2
	1.2 menunjukkan sikap menolak			
B. Merespon	2.1 kesediaan berpartisipasi/terlibat	3, 4		2
	2.2 kesediaan manfaat			
C. Sikap menghargai (apresiasi)	3.1 Menganggap penting dan bermanfaat	5, 6, 7		3
	4.1 mengakui dan menyakini		8, 9	2
D. Pendalaman (internalisasi)	4.2 mengingkari			
	5.1 Melembagakan atau meniadakan	11	10	2
E. penghayatan (karakterisasi)	5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari			
	Psikomotorik			
A. Keterampilan bergerak dan bertindak	1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya	13,14		2
	2.1 Kefasihan melafalkan/ mengucapkan	15,16		2
B. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	2.2 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani			
	Jumlah	12	3	15

Berdasarkan pada tabel 4.1 diketahui bahwa pada skala Prestasi Akademik terdiri dari 16 aitem. Dari hasil uji validitas instrument

menunjukkan terdapat aitem yang gugur pada nomor aitem 12 sehingga jumlah aitem yang valid adalah 15 aitem.

b. Hasil Uji Reliabilitas

Skala bisa dikatakan valid apabila suatu *questionnaire* dapat dijawab dengan konsisten oleh subjek penelitian. Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan *software* SPSS 26 for windows. Suatu instrumen dapat dikatakan reliable memiliki *alpha chronbach* dimulai dengan koefisien angka 0 sampai 1,00. Apabila suatu aitem memperoleh angka koefisienya semakin mendekati 1,00 maka semakin tinggi reliabilitasnya. Berikut hasil uji kedua variabel:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>alpha chronbach</i>	Keterangan
Perilaku Phubbing	0,796	Reliabel
Prestasi Akademik	0,714	Reliabel

Berdasarkan dari perolehan data pada tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa pada skala perilaku *phubbing* memperoleh nilai *alpha chornbach* 0,796. Sehingga skala perilaku *phubbing* dinyatakan reliabel karena koefisien *alpha chornbach* lebih dari 0,06. Pada skala Prestasi Akademik memperoleh nilai *alpha chornbach* sebesar 0,714. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,06.

2. Hasil Analisis Data

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak pada suatu data. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode *kolmogorov-smirnov* menggunakan bantuan *software* SPSS 26 for Windows memperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas

Unstandarized Residual	
N	250
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c d}

Berdasarkan pada tabel 4.4, diperoleh hasil dengan nilai Sig. sebesar 0,200 menunjukkan $> 0,05$ dan data tersebut berarti berdistribusi normal.

b. Hasil Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui variabel yang telah ditentukan sebelumnya memiliki hubungan yang linier atau tidak. Berdasarkan hasil analisis uji linieritas pada “perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik UIN Malang” diperoleh nilai *Sign.Linearity* sebesar $0,204 > 0,05$, Hal tersebut dapat dikatakan bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang linier antara variabel *Phubbing* (x) dengan Prestasi Akademik (Y).

Tabel 4. 5 Hasil Uji Linieritas

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi Akademik* Phubbing	Between Groups	(Combined)	2419.351	32	73.314	4.503	.000
		Linearity	1783.223	1	1783.223	109.526	.000
		Deviation from Linearity	636.128	32	19.879	1.221	.204
	Within Groups		3516.749	216	16.281		
Total			5936.100	249			

c. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 4. 6 Hasil Analisis Uji Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Perilaku <i>Phubbing</i>	250	42	79	60.29	7.550
Prestasi Akademik	250	37	60	48.46	4.883
Valid N (listwise)	250				

Analisis statistik deskriptif data digunakan untuk menggambarkan bagaimana persebaran data pada mahasiswa UIN Malang. Berdasarkan

tabel 4.6 diatas dapat kita peroleh hasil distribusi data yang didapat sebagai berikut.

- 1). Variabel Perilaku *Phubbing* memiliki nilai minimum 42 sedangkan nilai maksimum sebesar 79, nilai rata-rata variabel perilaku *phubbing* sebesar 60.29 dan standar deviasi variabel perilaku *phubbing* sebesar 7.550.
- 2). Variabel Prestasi Akademik memiliki nilai minimum 37 sedangkan nilai maksimum sebesar 60, nilai rata-rata variabel prestasi akademik sebesar 48.46 dan standar deviasi variabel prestasi akademik sebesar 4.883.

d. Uji Kategorisasi

Uji kategorisasi digunakan untuk menginterpretasikan terhadap penyebaran skor skala yang bersangkutan, dengan bantuan statistik deskriptif data skor mencakup rendah, sedang, dan tinggi subjek dalam kelompok, seperti yang diperoleh pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Rumus Uji Kategorisasi

Rumus Mencari 3 Kategorisasi	
Rendah	$X < M - 1SD$
Tinggi	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Sedang	$M + 1SD \leq X$

1). Tingkat Perilaku *Phubbing*

Tabel 4. 8 Kategorisasi Skala Perilaku *Phubbing*

Interval	Nilai	Kategori	F	%
$X < M - 1SD$	< 52	Rendah	25	10
$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	52 – 67	Sedang	176	70
$M + 1SD \leq X$	> 67	Tinggi	49	20

Berdasarkan dari total 250 responden diperoleh tabel hasil kategorisasi diatas, dapat dikatakan bahwa sebagian besar subjek penelitian memiliki perilaku *phubbing* yang sedang dengan frekuensi sebanyak 176 orang atau sebesar 70%, 25 responden berada pada kategori rendah 10%, dan kategori tinggi 49 mahasiswa berada pada

kategori tinggi 20%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa UIN Malang mempunyai perilaku *phubbing* tergolong sedang, dengan jumlah mahasiswa 176 berada pada ketagori sedang.

Selanjutnya peneliti melakukan uji kategorisasi tambahan terhadap tiap aspek pada variabel perilaku *phubbing*, berikut hasil yang diperoleh:

Tabel 4. 9 Hasil Uji Tiap aspek Phubbing

Aspek	Kategori	F	%
<i>Communication disturbance</i>	Rendah	23	9
	Sedang	185	74
	Tinggi	42	17
<i>Phone Obsession</i>	Rendah	30	12
	Sedang	174	67
	Tinggi	46	21

Berdasarkan hasil uji pada tiap-tiap aspek variabel perilaku *phubbing* aspek *communication disturbance* diperoleh hasil 185 mahasiswa dengan kategori sedang 75%, dan aspek *phone obsession* diperoleh hasil 174 responden berada pada kategori sedang 67%. Maka dapat disimpulkan bahwa aspek *communication disturbance* dan *phone obsession* dalam mempengaruhi perilaku mahasiswa uin malang berada kategori sedang.

2). Tingkat Prestasi akademik

Tabel 4. 10 Kategorisasi Skala Prestasi Akademik

Interval	Nilai	Kategori	F	%
$X < M - 1 SD$	< 43	Rendah	23	10
$M - 1 SD \leq X < M + 1 SD$	43 – 53	Sedang	187	73
$B \quad M + 1 SD \leq X$	> 53	Tinggi	40	17

berdasarkan dari total 250 responden, tabel hasil kategorisasi diatas diperoleh 23 responden berada pada kategori rendah 10%, 187 responden berada pada kategori sedang 73%, dan 40 responden berada pada kategori tinggi 17%. Maka dapat dikatakan bahwa sebagian besar subjek penelitian memiliki prestasi akademik yang sedang dengan frekuensi

sebanyak 187 orang atau sebesar 73%. Selanjutnya peneliti melakukan uji kategorisasi tambahan terhadap tiap aspek pada variabel perilaku *phubbing*, berikut hasil yang diperoleh:

Tabel 4. 11 Hasil Uji Tiap Aspek Prestasi Akademik

Aspek	Kategori	F	%
Afektif	Rendah	20	8
	Sedang	182	73
	Tinggi	48	19
Psikomotorik	Rendah	21	8
	Sedang	174	70
	Tinggi	55	22

Berdasarkan hasil uji pada tiap-tiap aspek variabel prestasi akademik aspek afektif diperoleh hasil 182 mahasiswa dengan kategori sedang 73%, dan aspek psikomotorik diperoleh hasil 174 responden berada pada kategori sedang 70%. Maka dapat disimpulkan bahwa aspek afektif dan psikomotorik dalam mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa uin malang berada di kategori sedang.

e. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan pada Sugiyono (2019) uji hipotesis analisis regresi linier sederhana Dari persebaran data, didapatkan hasil perhitungan korelasi signifikan dampak dari variabel independen dengan variabel dependen. Pada penelitian kali ini analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menilai apakah terdapat seberapa pengaruh perilaku *phubbing* (X) terhadap prestasi akademik (Y). Hasil analisis regresi linier sederhana pada kedua variabel penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Anova^a					
Model	Sum If Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1Regression	1783.223	1	1783.223	106.490	.000 ^b
Residual	4152.877	248	16.745		
Total	5936.100	249			

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui jika nilai F hitung sebesar 106.490 dengan tingkat signifikansi sejumlah 0,000, nilai signifikansi lebih rendah dari 0,05 atau $< 0,05$. Berdasarkan hasil data regresi linier sederhana pada variabel perilaku *phubbing* memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel prestasi akademik. Sehingga H_a : diterima (Adanya pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Prestasi Akademik) dan H_0 : ditolak (Tidak Adanya Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Prestasi Akademik). Selanjutnya peneliti menguji seberapa kuat pengaruh variabel perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik sebagai berikut :

Tabel 4. 13 Hasil Uji Sumbangsih Pengaruh Variabel Perilaku Phubbing

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.548 ^a	.300	.298	4.092

Berdasarkan tabel 4.11 menjelaskan bahwa besarnya nilai pengaruh (R) yakni 0,548. Berdasarkan tabel 4.11 didapatkan koefisien determinasi (R Square) sejumlah 0,300, merupakan besarnya pengaruh variabel perilaku *phubbing* terhadap variabel prestasi akademik sebesar 30%. Dan sisanya 70% prestasi akademik dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian. Diketahui bahwa nilai R (korelasi) diperoleh 0,298, berdasarkan Sugiyono (2019) hasil nilai olah data pada R (korelasi) termasuk dalam kategori sedang (nilai 0,04 – 0,599) sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y sedang.

f. Hasil Uji Parsial (Uji-t)

Uji parsial atau Uji t merupakan sebuah cara dalam menetapkan terhadap variabel independen (X) terhadap Variabel dependen (Y). Hasil data dianggap memiliki pengaruh jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y. Hasil uji T sebagai berikut :

Tabel 4. 14 Hasil Uji T

Coefficient ^a					
Model	Unstandar dized B	Coefficie nts Std. Error	Standardizd Coefficients Beta	T	Sig.
1 (Constant)	27.091	2.087		12.981	.000
Perilaku <i>Phubbing</i>	.354	.034	.548	10.319	.000

Berdasarkan pada tabel 4.11 memperoleh nilai signifikansi untuk pengaruh parsial X terhadap Y ialah sejumlah $0,000 < 0,05$ dan nilai B sejumlah 0,354 sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yang berarti perilaku *phubbing* memiliki pengaruh signifikan positif terhadap prestasi akademik mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

g. Analisis Tambahan Uji Korelasi

1). Analisis Korelasi

Analisis Korelasi merupakan teknik statistik yang digunakan untuk mengevaluasi hubungan variabel X dengan Variabel Y seberapa kuat hubungan tersebut Sugiyono (2019). Dalam penelitian ini analisis korelasi digunakan untuk menilai seberapa erat hubungan atau keterkaitan antara variabel perilaku *phubbing* (X) dan variabel prestasi akademik (Y), serta untuk mengukur seberapa kuat keterkaitan kedua variabel tersebut. Berikut hasil analisis korelasi kedua variabel penelitian:

Tabel 4. 15 Hasil Analisis Uji korelasi

Correlations			
		Perilaku Phubbing	Prestasi Akademik
Perilaku Phubbing	Pearson Correlation	1	.548**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	250	250
Prestasi Akademik	Pearson Correlation	.548**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	250	250

Berdasarkan hasil data pada tabel diatas, diperoleh bahwa koefisien korelasi adalah 0,548 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil korelasi bernilai positif dan nilai signifikansi yang rendah kurang dari 0,05 menunjukkan adanya korelasi positif yang signifikan antara perilaku *phubbing* dan prestasi akademik mahasiswa. Hal ini berarti semakin tinggi perilaku *phubbing* semakin tinggi prestasi akademik atau semakin rendah perilaku *phubbing* maka semakin rendah prestasi akademik. Dengan kata lain semakin mahasiswa melakukan perilaku *phubbing*, semakin rendah prestasi akademik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* dan prestasi akademik memiliki korelasi yang kuat bernilai positif dan signifikan.

2). Analisis Korelasi Peraspek Tiap Variabel

Dilakukan uji hipotesis tambahan untuk mengevaluasi hubungan antara aspek pada variabel perilaku *phubbing* (*communication disturbance* dan *phone obsession*) dengan aspek pada variabel prestasi akademik (afektif dan psikomotorik). Uji hipotesis tambahan ini menggunakan korelasi person dengan hasil analisis korelasi tiap aspek sebagai berikut:

Tabel 4. 16 Hasil Uji peraspek tiap variabel

Aspek	<i>Communication disturbance</i>	<i>Phone obsession</i>
Afektif	0,482	0,435
Psikomotorik	0,368	0,273

Tabel 4. 17 Hasil Kategori Uji Korelasi

Koefisien Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah

0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Pada analisis aspek seperti *communication disturbance* dan *phone obsession* terdapat korelasi yang beragam dengan tingkat afektif dan psikomotorik. Untuk hasil analisis hubungan yang paling tinggi adalah aspek *Communication disturbance* dengan Afektif (0,482) dan *phone obsession* dengan aspek psikomotorik (0,273) yang paling rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat variasi dalam tingkatan hubungan antara aspek tiap variabel yang diukur dengan, dengan beberapa aspek menunjukkan korelasi sedang tinggi di tingkat sedang Sedangkan aspek yg lain memiliki korelasi rendah.

C. Pembahasan

1. Tingkat Perilaku *Phubbing* Mahasiswa Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pada variabel perilaku *phubbing* dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil data pada deskripsi kategorisasi perilaku *phubbing* diperoleh hasil 25 responden mahasiswa berada pada kategorisasi rendah atau 10%, 176 responden atau 70% berada pada kategori sedang, dan 49 responden atau 20% berada pada kategorisasi tinggi. Sehingga berdasarkan hasil data dapat disimpulkan perilaku *phubbing* pada mahasiswa UIN Malang pasca pandemi berada pada tingkat sedang dengan hasil 70%.

Menurut Karadag (2015) *Phubbing* sebuah perilaku dimana seorang individu hanya berfokus pada *smartphone* dalam suatu lingkungan sedang terjadi komunikasi satu sama lain melibatkan dua orang atau lebih. *Phubber* atau orang yang melakukan tindakan perilaku *phubbing* lebih memilih berinteraksi dengan *smartphone* dari pada

memilih interaksi dengan orang disekitarnya. Menurut Rois & Purwani (2022) generasi Z rentan rentan terjadi perilaku *phubbing*, *phubbing* juga mempengaruhi nilai pesan yang disampaikan oleh komunikator sehingga komunikator harus mengulang sebuah ucapan ketika ada yang melakukan *phubbing*. Generasi Z merupakan generasi yang lahir pada saat teknologi sedang berkembang pesat, generasi z lahir pada tahun 1995 – 2010 (Seemiller & Grace, 2017).

Berdasarkan hasil survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada kurun waktu dari tahun 2019-2020 ketika pandemi terjadi dan pasca pandemi penggunaan internet di Indonesia mengalami kenaikan menjadi 73,7% berbanding pada tahun sebelumnya pada tahun 2018 sebanyak 64,8%, berdasarkan hasil survei terbaru mayoritas pengguna internet di Indonesia urutan pertama pada pendidikan tamat sarjana (S1) atau Diploma diikuti dengan tingkat pendidikan SMA/SMK sederajat. Sejalan dengan penelitian Arisna (2022) mahasiswa generasi z rentang mengalami perilaku *phubbing* dikarenakan sangat terobsesi dengan *smartphone*. Perilaku *phubbing* di Indonesia pada tahun 2018 mencapai 66% pada tahun 2021 perilaku *phubbing* masuk dalam kategori tinggi dengan persentase 81,7%, hal ini menunjukkan perilaku *phubbing* mengalami peningkatan terlebih setelah terjadinya pandemi covid-19 (Frans & Nugrahawati, 2024).

Berdasarkan uji tambahan terkait pada masing-masing aspek tiap variabel, pada variabel perilaku *phubbing* terdapat dua aspek communication disturbance dan *phone obsession* dalam uji tambahan diperoleh hasil skor total. Diperoleh hasil skor total sedang yang berarti menunjukkan bahwa responden dalam penelitian memiliki tingkat mengabaikan lawan bicaranya meskipun tidak diperoleh hasil tinggi akan tetapi membawa dampak yang signifikan dalam perilaku individu mahasiswa.

Pada aspek, *communication disturbance* memperoleh hasil yang cukup tinggi, menunjukkan bahwa mahasiswa UIN Malang memiliki kecenderungan mengalihkan komunikasi dengan bermain ponsel. Gangguan komunikasi di kalangan mahasiswa seringkali terjadi akibat berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas pertukaran informasi dan kualitas interaksi sosial mahasiswa. Aktivitas seperti penggunaan teknologi terutama pada ponsel mereka saat terjadinya interaksi dengan teman dan dosen, cenderung mengabaikan komunikasi tatap muka yang mengurangi respon nonverbal yang penting dalam komunikasi efektif sehingga memicu munculnya perilaku *phubbing* pada beberapa mahasiswa UIN Malang.

Aspek *phone obsession* pada mahasiswa UIN Malang dengan kategori cukup tinggi, permasalahan obsesi terhadap ponsel di kalangan mahasiswa menjadi semakin mengkhawatirkan seiring dengan perkembangan teknologi dan aksesibilitas yang semakin mudah. Mahasiswa seringkali menunjukkan perilaku terus-menerus mengecek notifikasi pada ponsel, menghabiskan waktu berjam-jam di media sosial, dan merasa cemas atau gelisah ketikas jauh dari ponsel. Dengan demikian hal tersebut tidak hanya mengganggu proses belajar mahasiswa dan konsentrasi di kelas. Obsesi penggunaan ponsel menyebabkan mahasiswa semakin jauh dari interaksi sosial di dalam kelas, mengurangi kemampuan mereka untuk membangun dan menjaga hubungan interpersonal dengan individu lain atau *small group*. Oleh karena itu penting bagi mahasiswa untuk mengembangkan kebiasaan penggunaan ponsel yang lebih seimbang dan sadar, serta memprioritaskan aktivitas yang mendukung terkait pengetahuan mereka.

Berdasarkan pemaparan diatas, perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang cenderung pada kategori sedang, sehingga dapat diartikan bahwa

mahasiswa tersebut cenderung melakukan perilaku *phubbing* terhadap lawan bicaranya dengan mengalihkan ke *smartphone*.

2. Tingkat Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terkait pengaruh perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, hasil uji dari data pada uji kategorisasi variabel prestasi akademik diperoleh sebanyak 23 responden mahasiswa atau 10% berada pada kategori rendah, 187 responden atau 73% berada pada kategori sedang dan 40 responden atau 17% berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data variabel prestasi akademik dapat disimpulkan berada pada kategori sedang dengan presentase 73% bahwa prestasi akademik mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang tergolong sedang.

Subjek responden dalam hasil penelitian pada tabel kategorisasi tidak dalam artian bahwa mereka mempunyai tingkat prestasi akademik yang sedang, akan tetapi mereka kurang bisa dalam manajemen perilaku *phubbing* dalam lingkungan Universitas. Bisa saja responden memiliki tingkat kecerdasan intelektual yang tinggi akan tetapi responden malas untuk melakukan banyak hal dalam meningkatkan prestasi akademiknya.

Menurut Bloom dalam Retnowati et al., (2018) prestasi akademik merupakan hasil dari proses belajar dalam bangku perkuliahan mahasiswa bukan hanya sekedar memperoleh IP/IPK akan tetapi mendapatkan hasil berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal tersebut membentuk pengetahuan mahasiswa sehingga dari proses belajar memperoleh hasil akhir berupa nilai atau Indeks Prestasi (Ip) dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK).

Menurut Suryabrata (2015) prestasi akademik adalah hasil dari selama proses belajar terakhir yang diraih oleh siswa (mahasiswa) dalam kurun waktu tertentu. Dalam bangku perkuliahan atau sarjana biasanya

dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, IP, dan IPK. Sehingga orang lain dapat mengetahui sebuah perolehan prestasi akademik dalam kurun waktu tertentu yang telah dicapai selama proses belajar.

Hasil uji tambahan pada variabel prestasi akademik pada masing-masing aspek, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi akademik mahasiswa UIN Malang dalam mengontrol dampak perilaku *phubbing*. Misalnya skor yang diperoleh mahasiswa dalam aspek afektif dan psikomotorik menunjukkan bahwa mahasiswa UIN Malang memiliki kemampuan dalam sikap dan nilai terhadap pelajaran, aspek psikomotorik mahasiswa menunjukkan memiliki kemampuan dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Dengan demikian apabila mahasiswa mampu memperhatikan terhadap dua aspek tersebut maka dapat membantu mahasiswa untuk tidak terpengaruh dengan ponsel ketika pembelajaran menjadi lebih fokus.

Diperoleh hasil data dalam penelitian prestasi akademik mahasiswa UIN Malang menunjukkan kategori sedang dengan presentase 73% dan pada hasil data uji per aspek pada variabel prestasi akademik afektif berada pada kategori sedang dengan Presentase 73% dan aspek psikomotorik berada pada kategori sedang dengan presentase 70% yang berarti subjek dalam penelitian memiliki kemampuan dalam proses belajar dan hasil akhir prestasi akademik mahasiswa tergolong sedang. Tidak menutup kemungkinan subjek memiliki tingkat prestasi akademik yang lebih tinggi.

3. Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Prestasi Akademik

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang

Dalam hasil penelitian yang telah dilakukan terkait pengaruh perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada hasil uji regresi linier sederhana diketahui nilai F hitung sebesar 106.490 dengan taraf signifikansi sejumlah 0,000, hasil nilai Sig. lebih rendah atau kurang dari 0,05 (<0,05) dengan

hasil tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh pada variabel X (perilaku *phubbing*) terhadap variabel Y (prestasi akademik). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. H_a : adanya pengaruh perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik (diterima) dan H_0 : tidak adanya pengaruh perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik (ditolak).

Diketahui bahwa nilai R (korelasi) diperoleh 0,417, berdasarkan Sugiyono (2019) hasil nilai olah data pada R (korelasi) termasuk dalam kategori sedang (nilai 0,04 – 0,599) sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y sedang.

Berdasarkan hasil uji hubungan variabel perilaku *phubbing* dengan prestasi akademik pada masing-masing aspek diperoleh hasil hubungan aspek *communication disturbance* dengan aspek afektif memiliki hubungan sedang dengan hasil 0,482 artinya gangguan komunikasi bisa mempengaruhi terhadap aspek afektif, selanjutnya hubungan *communication disturbance* dengan aspek psikomotorik memiliki hubungan rendah dengan hasil 0,368, hubungan aspek *phone obsession* dengan afektif memperoleh hasil 0,435 berada pada kategori sedang yang artinya obsesi terhadap ponsel memiliki pengaruh atau hubungan terhadap aspek afektif, dan yang terakhir aspek *phone obsession* terhadap psikomotorik memiliki hubungan rendah dengan hasil skor 0,273 yang berarti obsesi terhadap ponsel tidak memiliki hubungan terhadap dalam membentuk keterampilan skill dan kemampuan mahasiswa.

Aktifnya penggunaan *smartphone* pada generasi muda telah mengubah pola interaksi baik secara online dan offline pada kalangan mahasiswa terhadap hasil akademik adanya pengaruh *phubbing* yang cukup tinggi dikalangan pelajar dan membenarkan adanya dampak negatif yang ditimbulkan *phubbing* terhadap kinerja pelajar (Baranova et al., 2023, h856). Dalam penelitiannya terhadap 394 sampel mahasiswa, memperoleh hasil bahwa perilaku *phubbing* memiliki pengaruh yang signifikan sebesar

30,5% terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa generasi Z, sisanya 69,5% dipengaruhi oleh variabel lain (Cahayadewi et al., 2022). Dalam penelitian (Syifa, 2020) terhadap 103 responden memiliki pengaruh terhadap intensitas penggunaan handphone terhadap prokrastinasi akademik dan perilaku *phubbing* mahasiswa.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Yusnita & Syam, (2017) dari 100 responden sebanyak 66% atau 66 responden menyatakan bahwa dalam sehari dilakukan cukup lama. Sejalan dari perolehan hasil penelitian bahwasanya 38,7% sangat setuju intensitas penggunaan handphone setiap waktu dan 40,6% setuju menggunakan handphone setiap waktu. Terkait pernyataan yang diajukan “setelah terjadinya pandemi covid-19 penggunaan handphone saya meningkat” dari 250 responden 50,8% sangat setuju, 41% setuju. Terkait pernyataan “ penggunaan *handphone* waktu yang saya berikan untuk belajar, berdiskusi, bersosial dan menyelesaikan tugas menjadi berkurang” 25,8% sangat setuju, dan 43,8% setuju. Intensitas penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa Cania, (2023). Hasil dalam penelitian ini bahwa nilai koefisien determinasi (R^2) sejumlah 0,174, merupakan besarnya pengaruh variabel perilaku *phubbing* terhadap variabel prestasi akademik sebesar 30%. Dan sisanya 70% prestasi akademik dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil olah data penelitian dan analisa data terkait Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Prestasi Akademik mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang berada pada kategorisasi sedang. Hasil yang diperoleh sebesar 70% sebanyak 176 responden dari 250 subjek mahasiswa. Oleh sebab itu dapat diartikan bahwa perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang tidak dapat menghindari diri dari penggunaan *smartphone* ketika berkomunikasi dengan orang lain.
2. Tingkat prestasi akademik mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang dalam kategorisasi sedang dengan presentasi 73% yang berjumlah 185 responden dan hasil prestasi akademik (IPK) dalam kategorisasi sedang 86% 214 dari 250 total subjek mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang kurang dalam mengoptimalkan dan mengatur waktu dengan baik bahwasanya subjek memiliki potensi namun kurang maksimal dalam melakukannya.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil uji regresi dengan hasil signifikansi 0,000, apabila nilai signifikansi lebih rendah atau kurang dari $< 0,05$. Maka hipotesis H_a : Adanya Pengaruh Perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik (diterima) dan H_0 : Tidak adanya pengaruh perilaku *phubbing* terhadap prestasi akademik (ditolak).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data pada penelitian diatas, terdapat beberapa hal yang disarankan pada beberapa pihak antara lain :

1. Bagi Subjek Penelitian

Diharapkan mahasiswa Universitas Islam Negeri Mualana Malik Ibrahim Malang mampu mengatur intensitas penggunaan *smartphone* baik ketika berkomunikasi dengan lawan bicara dan penggunaan didalam kelas saat perkuliahan berlangsung. Mahasiswa perlu mengetahui penyebab *phubbing* untuk menghargai lawan bicara dan bijak dalam penggunaan *smartphone*. Selain itu diharapkan kepada pihak kampus lebih untuk mengatur kebijakan penggunaan *smartphone* saat berada didalam kelas agar diharapkan dapat meningkatnya kualitas prestasi akademik mahasiswa dan menurunnya perilaku *phubbing* dalam lingkungan kampus.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan disarankan untuk dapat mengukur aspek kognitif pada variabel prestasi akademik, memperluas subjek yang berbeda, menggunakan metode yang berbeda seperti kualitatif atau metode eksperimen, dan menambahkan variabel lain sehingga penelitian ini menjadi sempurna, baik, dan bermanfaat bagi para pembaca skripsi ini.

Daftar Pustaka

- Alien Aulia, S. (2016). Pengaruh Pengendalian Diri, Motivasi, Dan Perilaku Belajar Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi Mahasiswa. *Economic Education Analysis Journal*, 2(1), 18–23.
- Andiana, Y. T., & Barida, M. (2021). Mengenal Fenomenal Perilaku Phubbing dikalangan Remaja. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Islami*, 1485–1493.
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/7902%0Ahttp://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/download/7902/1725>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (revisi). Rineka Cipta.
- Arisna, R. A. (2022). *Fenomena Phubbing Sebagai Hambatan Komunikasi Bagi Mahasiswa Generasi Z di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. <http://repository.uin-suska.ac.id/64505/>
- Armadani, G., & Supriyanto, A. (2020). Pengaruh Belajar Mahasiswa Secara Internal Maupun Eksternal Dan Metode Pembelajaran Yang Efektif Dan Efisien. *Seminar Nasional*, 51–61.
- Azwar. (2019). *penyusunan skala psikologi* (II). Pustaka Pelajar.
- Bandura, A., Freeman, W. H., & Lightsey, R. V. O.-13. (n.d.). Self-Efficacy: The Exercise of Control. *J Cogn Psychother*, 2, 158–1999.
<https://doi.org/10.1891/0889-8391.13.2.158>
- Baranova, T., Kobicheva, A., & Tokareva, E. (2023). Effect of Phubbing on Students' Performance. In A. Guda (Ed.), *Networked Control Systems for Connected and Automated Vehicles* (pp. 849–856). Springer International Publishing.
- Bari, Andriansyah, Hidayat, R. (2022). Teori Hirarki Kebutuhan Maslow Terhadap Keputusan Pembelian Gadget. *Jurnal Psikologi Sosial*, 20(2), iii–iv. <https://doi.org/10.7454/jps.2022.11>
- Cendekia, M. S., Dr. Drs. Ismail Nurdin, M. S., Dra. Sri Hartati, M. S., & 228/JTI/2019, A. I. (2019). *METODOLOGI PENELITIAN SOSIAL. MEDIA SAHABAT* CENDEKIA.
<https://books.google.co.id/books?id=tretDwAAQBAJ>
- 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.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.018>
- Faturrohman, M. (2017). Teori Belajar Skinner. *Belajar Dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi, Dan Teori Pembelajaran*, 89–108. www.penerbitgarudhawaca.com

- Fitriana, A., & Kurniasih, N. (2021). Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Mahasiswa PAI yang Aktif Berorganisasi Di IAIIG Cilacap). *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 44–58.
- Frans, L. A., & Eni Nuraeni Nugrahawati. (2024). Pengaruh Fear of Missing Out terhadap Perilaku Phubbing Gen Z Pengguna TikTok di Kota Bandung. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 4(1), 578–583. <https://proceedings.unisba.ac.id/index.php/BCSPS/article/view/10142>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25 edisi ke-9* (9th ed.). Universitas Diponegoro.
- Gultom, S. A., Wardani, N. D., Fitrikasari, A., & Dewi Wardani, N. (2018). Hubungan Adiksi Internet dengan Prokrastinasi Akademik. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 7(1), 330–347. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/medico/article/view/19392>
- Herdiana, D., Rudiana, R., & Supriatna, S. (2021). Kejenuhan Mahasiswa dalam Mengikuti Perkuliahan Daring dan Strategi Penanggulangannya. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 293–307. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.128>
- Huey, M., & Giguere, D. (2022). The Impact of Smartphone Use on Course Comprehension and Psychological Well-Being in the College Classroom. *Innovative Higher Education*, 48(3), 527–537. <https://doi.org/10.1007/s10755-022-09638-1>
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165. <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>
- Indonesia, A. P. J. I. (2020). Pengguna Internet Indonesia Hampir Tembus 200 Juta di 2019 – Q2 2020. *Buletin APJII*. <https://blog.apjii.or.id/index.php/2020/11/09/siaran-pers-pengguna-internet-indonesia-hampir-tembus-200-juta-di-2019-q2-2020/>
- Jeklin, A., Bustamante Farías, Ó., Saludables, P., Para, E., Menores, P. D. E., Violencia, V. D. E., Desde, I., Enfoque, E. L., En, C., Que, T., Obtenor, P., Maestra, G. D. E., & Desarrollo, E. N. (2016). prestasi akademik mahasiswa. *Correspondencias & Análisis*, 15018, 1–23. <https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/557940-prestasi-akademik-mahasiswa-e022bf57.pdf>
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Çulha, I., & Babadağ, B. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60–74. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.005>
- Khairani, M. K., Irmayana, I., Mawarpury, M., & Nisa, H. (2022). Nomophobia pada Generasi X, Y, Dan Z. *Psychopolytan : Jurnal Psikologi*, 6(1), 20–31.

<https://doi.org/10.36341/psi.v6i1.2565>

- Kiki Melita Andriani, Maemonah, & Rz. Ricky Satria Wiranata. (2022). Penerapan Teori Belajar Behavioristik B. F. Skinner dalam Pembelajaran: Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014 - 2020. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 5(1), 78–91. <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.263>
- Krathwohl, D., Bloom, B., & Masia, B. (1964). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals - Handbook II: Affective Domain. *Studies in Philosophy and Education*, 164–170.
- Lv, S., & Wang, H. (2023). Cross-lagged analysis of problematic social media use and phubbing among college students. *BMC Psychology*, 11(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01062-0>
- Manurung, T. M. S. (2017). Pengaruh Motivasi dan Perilaku Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa. *JAS-PT Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi*, 1(1), 17. <https://doi.org/10.36339/jaspt.v1i1.36>
- Meilia Wati, D. (2018). *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Unila*. 12–44.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*.
- Mubassira, M., & Das, A. K. (2019). The Impact of University Students' Smartphone Use and Academic Performance in Bangladesh: A Quantitative Study. In S. Lee, R. Ismail, & H. Choo (Eds.), *Proceedings of the 13th International Conference on Ubiquitous Information Management and Communication (IMCOM) 2019* (pp. 734–748). Springer International Publishing.
- Murni, M. G., & Ahmadin. (2023). The Impact of Phubbing on Teenagers, Especially Students. *Pinisi-Journal of Art, Humanity, & Social Studies*, 3(1), 95–98.
- Mutiara Adha, C. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. *Universitas Jambi*. <https://repository.unja.ac.id/53839/4/Bab V.pdf>
- Mutijah, M. (2017). Analisis Regresi Logistik Biner Terhadap Faktor Pengaruh Prestasi Akademik Mahasiswa Tadris Matematika Iain Purwokerto. *Jurnal Penelitian Agama*, 18(1), 46–65. <https://doi.org/10.24090/jpa.v18i1.2017.pp46-65>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nainggolan, R. (2017). Pengaruh Pengeluaran Mahasiswa, Motivasi Belajar Dan

- Tingkat Kecerdasan Spiritual Terhadap Prestasi Akademik. *Jurnal Muara Ilmu Ekonomi Dan Bisnis*, 1(1), 80. <https://doi.org/10.24912/jmieb.v1i1.409>
- Nazir, T., & Bulut, S. (2019). Phubbing and What Could Be Its Determinants: A Dugout of Literature. *Psychology*, 10(06), 819–829. <https://doi.org/10.4236/psych.2019.106053>
- Nugraheni, I. L., & Mentari, A. (2021). *Analisis interaksi sosial terhadap perilaku masyarakat pasca konflik antar etnik*. 6, 71–78.
- Paputungan, F., Pendidikan, T., Pendidikan, F. I., Mandiri, U. B., & Gorontalo, K. (2022). *TEORI Perkembangan Afektif pendidikan formal . Pendidikan afeksi justru harus diberikan kepada anak sedini dalam kehidupan sehari-hari . Kesibukan dan kebutuhan hidup keluarga yang sering*. 2, 87–95.
- Poldma, T. (2017). Hierarchy of Needs (Maslow). *The Bloomsbury Encyclopedia of Design*, 150–150. <https://doi.org/10.5040/9781472596161-bed-h038>
- Purnomo, H. (2019). *Psikologi Pendidikan*. LP3M Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Retnowati, D. R., Fatchan, A., & Astina, K. (2018). Prestasi Akademik Dan Motivasi Berprestasi Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(3), 521–525. <file:///C:/Users/acer/Downloads/6181-6203-1-SM.pdf>
- Roberts, J. A., & David, M. E. (2016). My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners. *Computers in Human Behavior*, 54, 134–141. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.058>
- Rochmat Aldy Purnomo, S. E. M. S., & S, P. C. A. (2016). *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS*. CV. WADE GROUP bekerjasama dengan UNMUH Ponorogo Press. <https://books.google.co.id/books?id=MQCGDwAAQBAJ>
- Rois, Aulia nur, Purwani, D. ajeng. (2022). *Tourism Challenges and Solutions during the Covid-19 Pandemic at Balkondes Tuksono Magelang: A Communication Perspective* (Issue January 2021). <https://doi.org/10.5220/0010805400003348>
- Salehah, A., Anward, H. H., & Rachmah, D. N. (2016). Perbedaan Intensitas Atensi Siswa Pada Suhu Dingin, Ideal, Dan Panas Di Smk Telkom Sandhy Putra Banjarbaru. *Jurnal Ecopsy*, 3(1). <https://doi.org/10.20527/ecopsy.v3i1.1939>
- Saloom, G., & Veriantari, G. (2022). Faktor-Faktor Psikologis Perilaku Phubbing. *Jurnal Studia Insania*, 9(2), 152. <https://doi.org/10.18592/jsi.v9i2.4517>
- Seemiller, C., & Grace, M. (2017). Generation Z: Educating and Engaging the Next Generation of Students. *About Campus: Enriching the Student Learning*

- Experience*, 22(3), 21–26. <https://doi.org/10.1002/abc.21293>
- Setyani, A., & Mulawarman, M. (2020). Keefektifan Pendekatan Behavior Menggunakan Teknik Token Economy Untuk Meningkatkan Atensi Belajar Siswa Kelas Viii Di Smp N 29 Semarang. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 152. <https://doi.org/10.22373/je.v6i2.6573>
- Silaen, S. (2018). *Metodologi Penelitian Sosial Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis* (edisi revi). In Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Sukanti, S. (2011). Penilaian Afektif Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 9(1), 74–82. <https://doi.org/10.21831/jpai.v9i1.960>
- Suryabrata, S. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Syah, M. (2017). *Psikologi belajar* (15th ed.). Rajawali Pers.
- Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan smartphone, prokrastinasi akademik, dan perilaku phubbing Mahasiswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 83. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v10i1.6309>
- Tehseen Nazir, & Dr. Metin Pişkin. (2016). Phubbing: A Technological Invasion Which Connected the World But Disconnected Humans. *International Journal of Indian Psychology*, 3(4). <https://doi.org/10.25215/0304.195>
- Udiyono. (2011). *Pengaruh Motivasi Orang tua, Kondisi Lingkungan dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Wodya Dhrma Klaten Semester Gasal Tahun Akademik 2010/2011*. 75, 93–99.
- Ugur, N. G., & Koc, T. (2015). Time for Digital Detox: Misuse of Mobile Technology and Phubbing. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195(July), 1022–1031. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.491>
- Umamah, K. N., Anggraini, M. P., Edyta, N., & Faradiba, A. T. (2018). Prestasi Akademik Ditinjau Dari Keterlibatan Remaja Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 2(1), 108. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v2i1.1688>
- Widyaningrum R, & Susilarini T. (2021). Hubungan Antara Kontrol Diri dan Efikasi Diri Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Kelas XI SMAIT Raflesia Depok. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(2), 34–39.
- Yasinta Cahayadewi, M., Tasdin, W., Studi Psikologi, P., Tarumanagara, U., Letjen Parman Jakarta Barat, J. S., & Jakarta, D. (2022). Peran Phubbing terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Generasi Z di Jabodetabek. *Journal on Education*, 05(01), 627–638.

- 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>
- Yulianto, A., & Khafid, M. (2016). Pengaruh Praktik Pengalaman Lapangan (Ppl), Minat Menjadi Guru, Dan Prestasi Belajar Terhadap Kesiapan Mahasiswa Menjadi Guru Yang Profesional. *Economic Education Analysis Journal*, 5(1), 100–114. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/9989>
- Yunita, R., & Sutansyah, L. (2024). Dinamika Kelompok (The Group Dynamics): Makna dan Urgensi. *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 1(3), 337–341. <https://doi.org/10.59996/cendib.v1i3.357>
- Yusnita, Y., & Syam, H. (2017). Pengaruh Perilaku Phubbing Akibat penggunaan Smartphone Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Manusia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 2, 1–13.

LAMPIRAN

LAMPIRAN I : Skala Penelitian

Lampiran 1 skala perilaku phubbing

No	Aspek	Indikator	No	Pernyataan	F/UF	
1	Gangguan Komunikasi	Menerima atau melakukan panggilan telepon ketika sedang berkomunikasi	1	Saya akan menjawab panggilan masuk ketika telepon berdering walaupun sedang berbicara dengan teman		
			2	Ketika ada panggilan telepon masuk, saya akan menjawabnya dengan suara pelan dikarenakan hal tersebut penting menurut saya, meskipun perkuliahan berlangsung		
			3	Saya akan meminta izin terlebih dahulu untuk menerima panggilan telepon ketika sedang berada dikelas		
			Membalas pesan singkat ketika sedang berkomunikasi	4	Saya tidak akan membalas pesan masuk yang ada di handphone saya selama perkuliahan berlangsung	
		5		Ketika saya sedang berbicara dengan teman, saya akan membalas pesan masuk di hanphone saya		
			Mengirim pesan singkat ketika sedang berkomunikasi	6	Ketika saya sedang berbicara dengan teman, saya suka mengirim pesan	
		7		Mengirim pesan ketika sedang berkomunikasi dengan teman adalah hal yang wajar menurut saya		
			Mengecek notifikasi media sosial ketika sedang berkomunikasi	8	Ketika pembelajaran berlangsung merasa bosan, mata saya tertuju pada handphone hanya sekedar untuk melihat notifikasi yang masuk	
		9		Memperhatikan penjelasan dosen/mahasiswa ketika		

				melakukan presentasi adalah hal yang penting daripada melihat handphone	
			10	Saya akan menghiraukan notifikasi yang masuk di handphone ketika sedang berdiskusi di kelas	
Obsesi terhadap ponsel	Kelekatan terhadap ponsel	11		Yang selalu saya cari pertama kali ketika bangun tidur adalah handphone	
		12		Saya akan kembali ketika saya lupa membawa ponsel saat saya mau pergi	
		13		Saya menggunakan handphone setiap waktu	
		14		Saya meletakkan handphone dekat dengan saya	
	Cemas ketika jauh dari ponsel	15		Sulit bagi saya untuk jauh dari handphone	
		16		Saya merasa cemas ketika lupa membawa handphone saat menuju kampus	
		17		Ketika saya tidak membawa dompet, saya akan merasa cemas daripada tidak membawa handphone	
	Kesulitan dalam mengatur penggunaan ponsel	18		Setelah terjadinya pandemi covid-19 penggunaan handphone saya meningkat	
		19		Dikarenakan penggunaan handphone waktu yang saya berikan untuk belajar, berdiskusi, bersosial dan menyelesaikan tugas menjadi berkurang	
		20		Ketika saya sedang belajar saya akan meninggalkan handphone saya	

Lampiran 2 skala prestasi akademik

No	Aspek	Indikator	No	Pernyataan	F/UF
1	Afektif	Penerimaan (Receiving)	1	Saya akan menerima apapun hasil dari proses pembelajaran	
			2	Saya akan mempertanyakan dimana letak kekurangan saya dalam pembelajaran	
		Partisipasi	3	Saya senang terlibat terhadap suatu hal yang berhubungan menambah wawasan	
			4	Berani memberikan argumen salah satu cara untuk menyampaikan ilmu yang saya peroleh	
		Sikap menghargai	5	Ketika dapat meraih pencapaian saya akan memberikan self reward pada diri saya sendiri	
			6	Saya mudah bergaul dengan teman	
			7	Melihat teman saya lebih unggul dalam pengetahuan menjadikan saya lebih giat dalam belajar	
		Internalisasi	8	Saya senang ketika teman paham akan apa yang sudah saya jelaskan	
			9	Terpenting saya sudah menjelaskan materi, perihal paham apa engga bukan urusan saya	
		Karakterisasi	10	Saya tidak akan mengambil ilmu pengetahuan yang baru dipelajari, meskipun hal tersebut baik	
			11	Saya akan mempraktikan apa yang sudah dipelajari	
		2	Psikomotorik	Keterampilan bergerak dan bertindak	12

			13	Saya berani tampil didepan ketika memberikan materi akan tetapi tiba-tiba kurang percaya diri	
		Kecakapan ekspresi	14	Saya dapat mengatur nada suara ketika presentasi	
			15	Saya merasa kesulitan untuk mengekspresikan gerakan dan muka ketika sedang presentasi	

LAMPIRAN II : Tabulasi Data

Lampiran 3 Tabulasi Data Perilaku Phubbing

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	total
3	3	3	2	3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	2	3	4	2	63
3	4	4	2	3	3	1	3	4	3	4	3	4	4	3	4	1	4	2	3	62
2	2	4	3	3	2	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	2	2	3	2	4	2	3	55
4	1	1	4	2	1	1	3	4	4	2	4	2	1	1	4	4	4	2	4	53
4	2	2	2	2	2	1	4	4	4	4	3	3	2	2	1	2	4	3	2	53
3	3	3	2	4	2	2	3	3	4	2	2	4	3	3	2	2	3	2	2	54
3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	55
3	2	2	2	2	2	2	4	3	4	2	4	3	3	3	3	2	3	2	2	53
4	3	3	1	4	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	66
3	2	2	2	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	55
3	1	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	4	3	3	51
3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	51
3	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	54
3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	52
2	2	4	2	2	2	2	4	3	3	3	2	2	2	1	2	2	3	3	2	48
3	2	2	4	1	1	1	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	45
3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	51
4	3	4	2	2	1	2	3	4	2	4	1	4	4	3	1	2	4	3	3	56
3	2	4	3	2	2	2	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	60
3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	4	3	3	58
2	1	4	2	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	2	3	1	4	4	3	61
3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	4	2	4	4	4	1	3	4	2	2	55

2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	58
3	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	4	2	3	3	4	2	3	3	2	52
3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	69
3	4	4	3	2	1	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	62
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	78
2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	55
4	2	4	2	2	2	2	3	4	2	4	4	3	3	1	3	2	3	2	4	56
4	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	67
2	1	2	1	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	1	4	2	4	4	4	60
2	4	4	2	2	1	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	3	4	2	2	58
4	2	4	2	2	1	2	3	3	4	2	1	2	2	2	1	4	4	3	2	50
4	1	3	2	3	2	3	1	3	1	3	2	3	1	3	1	2	1	3	1	43
2	2	2	3	2	2	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	62
3	3	4	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	56
1	1	4	4	1	1	1	1	4	4	2	2	3	3	2	2	4	2	3	3	48
4	4	4	2	1	1	1	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	62
4	2	2	2	2	2	2	4	3	3	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	57
4	2	1	3	1	2	1	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	62
4	2	4	3	3	1	2	3	4	2	4	4	3	3	2	3	1	3	2	3	56
3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	1	3	2	2	1	3	4	2	2	2	48
1	1	1	4	1	1	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	2	4	56
3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	52
3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	52
3	1	1	3	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	3	1	4	4	1	59
3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	61
3	2	3	3	2	2	1	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	56
2	1	1	4	3	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	63
3	3	3	2	2	2	2	4	3	2	4	4	3	4	3	3	1	4	3	3	58
3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	1	2	2	2	3	3	2	1	1	3	42
3	3	4	1	3	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	64
3	2	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	53
4	1	3	2	3	2	2	4	4	3	3	2	3	3	2	1	2	4	4	1	53
2	2	4	2	2	2	1	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	61
2	1	4	4	2	2	2	2	4	4	2	4	1	2	2	3	1	4	3	3	52
3	3	4	2	3	2	1	3	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	52
3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	2	3	66
2	1	1	1	1	1	1	3	3	4	3	4	4	4	4	3	2	4	3	3	52
3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	1	3	2	2	2	3	49
3	2	4	4	1	2	1	3	4	3	4	3	4	4	3	4	2	3	3	4	61

3	4	4	2	2	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	56	
2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	3	4	3	3	2	3	2	4	2	3	49
3	4	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	1	3	3	3	61
3	1	3	3	2	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	63
1	1	1	4	2	2	3	3	3	4	3	3	4	4	2	2	4	4	4	2	56
4	4	4	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	70
3	1	4	2	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	3	60
4	1	4	3	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	65
3	2	4	4	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	50
2	2	2	2	3	3	2	4	2	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	57
3	1	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
4	3	4	2	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	64
2	2	4	3	2	1	1	3	4	4	1	3	3	3	2	2	3	3	3	4	53
3	2	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	58
4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	73
4	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	62
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	59
2	2	4	4	2	2	2	1	4	4	2	3	2	2	2	2	2	3	3	4	52
3	2	4	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	56
3	3	4	2	1	2	1	3	4	3	2	4	4	4	3	3	3	4	2	2	57
3	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3	2	3	3	4	4	2	56
2	1	4	3	2	2	1	1	4	4	4	4	2	3	3	4	3	4	2	3	56
3	2	4	4	3	2	4	3	3	2	1	4	4	3	2	4	1	4	4	3	60
3	1	1	2	3	2	2	3	3	2	3	4	3	4	4	3	2	3	2	2	52
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	78
3	3	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	53
1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	4	2	3	3	2	3	3	3	3	2	53
2	4	4	2	1	1	1	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	2	4	61
3	1	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	3	4	64
1	1	3	2	1	1	2	4	3	2	3	2	4	4	2	3	2	4	3	4	51
2	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	64
2	2	2	1	2	2	1	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	56
3	1	1	2	2	2	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	58
3	4	4	3	2	1	1	3	4	1	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	63
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	79
3	1	3	3	2	1	1	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	57
3	3	4	3	1	1	2	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	2	2	2	55
3	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	2	49
4	3	3	1	3	2	2	4	3	2	4	3	4	4	3	4	2	4	2	2	59

3	1	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	
3	2	3	2	2	1	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	4	55
3	4	4	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	57
3	4	4	3	2	2	2	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	65
3	2	4	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	53
3	3	4	3	2	2	2	4	4	4	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	61
2	3	4	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	58
3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	2	53
3	3	4	2	2	2	2	3	4	4	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4	63
2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	3	3	2	51
2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	50
1	1	4	2	2	2	1	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	2	3	53
2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	51
2	1	3	2	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	3	4	2	61
3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	67
4	4	4	2	2	2	1	3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	62
2	1	4	3	2	2	2	2	4	3	2	4	2	2	2	3	3	3	2	2	50
4	1	3	4	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	2	4	64
3	2	3	2	3	3	2	4	3	2	4	4	4	4	2	4	2	4	3	2	60
2	1	4	3	2	2	2	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	4	3	3	61
3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	2	4	4	68
4	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	2	3	3	3	66
2	1	3	2	1	2	1	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	1	2	55
3	1	4	3	2	2	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	52
2	2	4	4	4	2	2	2	4	4	2	4	2	2	2	2	4	2	2	4	56
3	1	3	2	2	2	1	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	4	2	2	54
3	1	1	1	1	1	1	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	1	54
3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	4	3	3	58
3	4	4	3	2	1	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	62
2	4	4	2	2	1	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	3	4	2	2	58
3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	1	3	2	2	1	3	4	2	2	2	48
3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	52
2	1	1	4	3	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	63
2	2	4	2	2	2	1	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	61
3	2	4	4	1	2	1	3	4	3	4	3	4	4	3	4	2	3	3	4	61
3	4	4	2	2	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56
3	4	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	1	3	3	3	61
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	59
3	2	4	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	56

4	3	4	2	2	1	2	3	4	2	4	1	4	4	3	1	2	4	3	3	56
3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	1	3	2	2	2	3	49
4	2	3	2	3	1	1	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	62
2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	1	2	3	4	4	3	51
3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	2	60
2	3	4	2	2	2	2	1	3	3	2	2	3	3	2	2	4	4	4	3	53
1	1	4	3	1	1	1	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	57
4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	71
4	2	2	2	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69
3	1	1	3	2	2	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	63
3	1	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	56
3	3	4	1	3	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	64
2	2	4	3	3	2	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
3	2	4	3	2	2	2	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	60
2	2	2	2	3	3	2	4	2	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	57
2	4	4	2	1	1	1	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	2	4	61
3	3	3	3	2	3	4	1	3	3	4	1	4	3	3	3	2	3	2	3	56
2	3	4	2	2	2	3	3	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	1	62
3	4	4	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	57
2	1	1	4	3	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	63
3	1	4	2	1	1	1	3	4	4	3	4	2	2	2	2	2	4	4	2	51
4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	70
4	4	3	3	3	4	4	4	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	69
4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	71
4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	1	3	66
4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	2	4	4	4	3	69
4	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	68
4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	71
4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	73
4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	74
4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	70
4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	73
4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	70
4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	77
4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	1	4	70
4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	73
4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	74
4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	74

4	3	4	4	1	1	2	4	4	1	1	3	3	2	3	3	2	4	4	4	57
4	2	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	72
4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	73
4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	74
4	4	3	3	2	4	4	2	4	4	3	2	4	4	4	1	4	4	3	4	67
4	3	3	2	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	70
4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	74
4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	70
4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	1	2	4	3	1	2	2	2	4	4	61
4	3	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	1	4	67
4	3	4	4	2	1	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	71
4	1	4	2	4	3	4	3	2	4	4	3	1	3	4	4	3	4	4	4	65
4	3	4	3	2	4	3	4	4	4	3	3	4	2	4	2	4	4	2	1	64
3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	72
3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	48
3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	73
4	4	3	3	4	2	2	2	4	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	68
4	3	3	2	2	2	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	2	4	4	63
4	4	3	2	2	1	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	67
4	3	4	3	3	1	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	65
4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	74
3	3	1	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	2	4	2	4	3	4	61
4	3	3	3	2	4	2	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	64
3	4	4	2	3	1	1	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	66
4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	71
4	3	4	3	2	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	70
4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	75
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	74
4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	2	3	4	3	3	4	4	3	4	67
3	3	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	70
4	3	3	3	3	1	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	69
4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	71

Lampiran 4 Tabulasi data Prestasi Akademik

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	54
3	4	3	4	4	4	2	3	3	2	3	2	2	2	4	45
4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	48
4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	52
4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	2	4	3	53
3	3	2	3	3	4	3	4	4	2	3	4	1	4	2	45
4	3	2	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	3	51
3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	42
4	4	4	4	3	3	3	2	4	2	2	3	4	3	2	47
4	4	2	3	4	3	1	4	3	3	3	2	4	3	4	47
3	3	3	4	3	4	2	2	3	2	3	2	3	2	4	43
4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	50
3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	43
4	2	3	4	3	4	2	2	1	3	2	3	2	4	4	43
3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	4	2	40
4	3	3	2	4	2	4	2	2	4	3	2	4	3	3	45
3	4	4	4	2	3	3	1	4	1	3	2	4	4	4	46
4	3	3	4	3	4	2	2	2	4	3	3	3	4	3	47
4	3	3	4	2	4	2	4	2	1	3	3	4	4	4	47
3	4	3	4	3	3	2	3	1	3	3	2	3	4	3	44
4	4	3	4	4	4	3	4	3	2	3	2	4	3	4	51
3	3	3	4	4	3	3	4	2	1	3	4	4	3	2	46
3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	2	4	52
4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	46
3	2	3	4	4	4	2	1	2	4	3	3	4	3	4	46
4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	53
4	3	4	4	3	4	4	1	2	4	3	3	4	4	4	51
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	59
3	3	3	4	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	42
4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	47
4	2	4	4	4	4	4	1	4	2	3	4	4	4	2	50
4	3	4	4	2	4	2	3	1	3	3	4	3	3	3	46
2	4	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	2	4	2	42
3	2	3	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4	4	3	48
4	2	4	3	4	3	4	4	3	2	2	3	3	4	4	49
2	3	3	3	2	4	2	2	2	2	3	4	4	3	4	43
3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	46

3	3	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	44
4	2	4	4	4	4	3	4	1	1	4	4	4	4	1	48
4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	1	4	2	53
4	4	3	2	3	3	2	4	2	1	3	4	4	3	4	46
3	3	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	49
3	3	3	4	4	2	3	3	2	2	3	3	4	3	3	45
4	3	4	4	4	4	4	3	3	1	4	4	1	4	1	48
3	2	3	3	3	4	3	2	2	4	3	3	4	3	3	45
4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	44
3	2	3	2	3	4	2	3	4	3	3	3	2	4	2	43
3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	46
3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	2	45
4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	1	3	3	3	3	46
4	3	3	4	4	4	3	1	3	3	3	4	4	3	2	48
4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	48
4	4	4	4	4	4	4	2	4	1	3	3	4	4	4	53
3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	44
4	4	4	4	3	2	3	1	1	2	3	4	4	4	3	46
4	3	4	3	4	3	4	4	2	2	3	3	3	3	2	47
4	4	4	4	4	4	2	3	3	1	3	3	4	4	4	51
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	44
3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	50
4	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	44
4	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	39
4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	3	3	4	4	4	53
2	3	2	3	4	2	2	3	4	2	3	3	3	2	2	40
4	3	3	4	3	4	2	3	3	2	3	4	2	3	2	45
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
3	3	3	3	3	4	3	4	3	1	3	4	4	4	2	47
4	3	4	4	4	4	3	4	4	1	3	2	4	1	4	49
4	2	3	3	4	2	3	4	4	2	4	4	4	4	4	51
3	3	3	4	3	3	3	4	2	1	4	3	3	2	4	45
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	58
4	3	4	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	45
4	2	2	4	4	3	1	2	4	2	2	2	2	2	2	38
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	51
4	3	4	4	4	4	3	4	2	2	3	4	3	4	2	50
3	2	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	2	3	2	44

3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	2	4	3	4	51
4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	53
3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
4	4	4	3	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	1	52
3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	46
4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	56
3	2	2	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	2	2	37
4	2	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	45
4	2	4	3	4	4	4	4	4	1	4	2	4	2	4	50
4	2	3	2	2	4	3	4	2	2	3	3	3	3	2	42
3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	37
3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	48
4	3	2	3	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	37
3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	52
4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	1	52
4	2	2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	48
3	3	3	3	4	3	4	4	4	1	3	3	3	3	3	47
4	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	1	49
4	3	3	3	4	4	2	4	2	2	2	2	4	3	3	45
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	55
4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	57
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
3	3	3	3	2	4	4	4	2	4	2	3	3	2	3	45
3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	45
2	3	4	4	4	4	4	4	2	1	3	3	4	4	4	50
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	2	55
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	46
4	2	3	3	4	4	2	4	2	3	3	3	4	3	3	47
3	2	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	48
4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	2	53
4	3	4	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	3	4	50
3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	45
3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	46
4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	2	3	2	51
3	2	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	45
4	2	2	2	3	4	3	4	3	4	3	3	2	2	4	45
3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	50
4	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	46
4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	57

3	4	3	2	3	2	3	3	2	2	3	4	4	4	3	45
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	57
4	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	50
4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	56
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	57
4	4	4	4	2	4	4	4	2	2	2	4	2	4	3	49
4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	3	3	53
3	3	4	4	3	3	3	4	2	1	3	4	4	3	3	47
4	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	44
2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	2	4	2	49
4	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	4	41
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	2	3	52
3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	2	46
4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	2	4	2	2	47
3	3	3	3	4	3	3	3	4	1	3	4	3	3	2	45
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	44
4	4	4	3	2	2	3	3	3	4	3	4	2	3	2	46
4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	41
3	4	3	3	3	4	3	4	1	4	3	4	3	2	3	47
4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	47
4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	45
4	3	3	3	4	3	3	4	2	2	4	3	3	3	3	47
3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	50
3	2	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	42
4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	48
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	43
3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	49
4	3	3	4	2	4	4	4	2	1	4	3	3	4	2	47
2	2	3	3	2	2	3	3	2	4	2	3	2	3	3	39
3	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	4	2	4	2	48
4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	47
3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	2	43
4	3	4	4	3	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	52
4	2	3	2	2	4	2	3	2	3	2	3	4	3	4	43
4	3	4	3	4	2	4	3	3	3	4	2	4	3	3	49
3	2	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	4	2	43
3	2	3	2	3	2	3	4	1	3	3	3	3	3	3	41
4	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	4	3	46

3	3	4	4	4	3	4	4	2	2	4	3	2	3	2	47
3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	49
4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	4	3	3	3	46
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	55
3	2	3	3	4	3	4	4	2	2	3	3	3	4	4	47
4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	4	4	3	3	53
4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	53
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	4	4	3	49
4	3	3	3	3	2	3	4	2	4	3	3	3	3	3	46
4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	4	4	4	3	48
3	3	2	2	3	2	3	4	2	1	3	2	4	3	2	39
4	3	3	2	2	4	3	4	1	4	2	3	4	4	3	46
2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	43
4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	3	3	2	4	2	48
2	2	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	2	3	2	42
4	3	3	4	4	2	3	4	2	2	3	3	4	3	3	47
3	2	3	3	3	4	3	2	2	4	3	3	3	4	3	45
4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	44
4	3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	3	3	4	2	50
4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	3	3	4	4	4	53
2	3	2	3	4	2	2	3	4	4	3	3	3	4	2	44
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	47
4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	48
4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	48
4	2	3	3	2	2	2	4	2	4	3	3	4	4	4	46
4	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	40
4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	4	4	4	53
4	3	2	4	2	2	3	3	4	3	2	2	2	2	3	41
3	2	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	3	3	4	42
4	4	3	4	3	4	3	4	1	2	3	4	3	4	3	49
4	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	44
4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	56
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	55
4	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	4	4	44
4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	46
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	56
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	45
3	3	3	3	3	4	2	4	1	4	3	2	3	3	3	44

3	2	2	2	4	3	1	2	4	4	2	2	2	2	2	37
3	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	50
3	2	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	47
4	3	4	2	3	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	49
3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	49
3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	43
2	4	4	3	3	2	4	4	2	1	3	4	3	1	2	42
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	56
3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	50
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	49
4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	50
3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	1	51
4	2	3	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	3	3	51
4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	54
4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	54
3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	53
4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	53
3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	55
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	55
3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	56
3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	55
4	3	4	3	4	4	4	3	2	2	2	4	4	4	4	51
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	54
4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	57
4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	52
4	4	4	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	4	51
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	57
4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	53
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	57
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	57
3	4	4	3	2	4	4	3	3	3	3	2	3	1	4	46
4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	4	53
4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	55
3	4	4	4	4	3	4	3	2	2	3	4	3	2	1	46
3	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	52
4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	1	1	4	3	48
4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	52

3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	54
3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	2	3	4	3	50
3	4	3	3	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	53
4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	56
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	57
4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	54
3	4	3	4	3	2	3	4	2	3	4	2	4	3	4	48
3	3	2	3	3	4	2	4	3	4	4	3	3	4	3	48
4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	49
3	4	4	3	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	52
4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	2	3	4	52
3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	48
3	3	2	2	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	46
4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	56
4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	2	2	2	50
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	55
3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	50

Lampiran 5 Tabulas Data Prestasi Akademik (IPK)j

Angka IPK	Kategori								
3,65	Sedang	3,78	Sedang	3,47	Sedang	3,34	Rendah	3,96	Tinggi
3,72	Sedang	3,64	Sedang	3,54	Sedang	3,64	Sedang	3,78	Sedang
3,58	Sedang	3,75	Sedang	3,73	Sedang	3,92	Tinggi	3,74	Sedang
3,72	Sedang	3,65	Sedang	3,67	Sedang	3,76	Sedang	3,68	Sedang
3,69	Sedang	3,73	Sedang	3,57	Sedang	3,9	Tinggi	3,54	Sedang
3,67	Sedang	3,74	Sedang	3,67	Sedang	3,76	Sedang	3,74	Sedang
3,62	Sedang	3,3	Rendah	2,89	Rendah	3,74	Sedang	3,76	Sedang
3,54	Sedang	3,67	Sedang	3,61	Sedang	3,54	Sedang	3,65	Sedang
3,76	Sedang	3,63	Sedang	3,68	Sedang	3,45	Sedang	3,78	Sedang
3,52	Sedang	3,79	Sedang	3,75	Sedang	3,59	Sedang	3,83	Sedang
3,53	Sedang	3,83	Sedang	4	Tinggi	3,32	Rendah	3,54	Sedang
3,65	Sedang	3,72	Sedang	3,83	Sedang	3,7	Sedang	3,77	Sedang
3,67	Sedang	3,65	Sedang	3,64	Sedang	3,76	Sedang	3,63	Sedang
3,65	Sedang	3,68	Sedang	3,78	Sedang	3,8	Sedang	3,72	Sedang
3,63	Sedang	3,68	Sedang	3,46	Sedang	3,25	Rendah	3,76	Sedang
3,56	Sedang	3,81	Sedang	3,63	Sedang	3,54	Sedang	3,65	Sedang
3,68	Sedang	2,8	Rendah	3,54	Sedang	3,5	Sedang	3,66	Sedang
3,7	Sedang	3,76	Sedang	3,46	Sedang	3,82	Sedang	3,64	Sedang
3,65	Sedang	3,97	Tinggi	3,83	Sedang	3,78	Sedang	3,66	Sedang
3,41	Rendah	3,7	Sedang	3,76	Sedang	3,75	Sedang	3,74	Sedang
3,78	Sedang	3,76	Sedang	3,78	Sedang	3,86	Tinggi	3,74	Sedang
3,73	Sedang	3,64	Sedang	3,73	Sedang	3,65	Sedang	3,63	Sedang
3,59	Sedang	3,56	Sedang	3,56	Sedang	3,82	Sedang	3,67	Sedang
3,43	Rendah	3,63	Sedang	3,65	Sedang	3,79	Sedang	3,64	Sedang
3,85	Tinggi	3,77	Sedang	3,45	Sedang	3,82	Sedang	3,67	Sedang
3,6	Sedang	3,76	Sedang	3,73	Sedang	3,74	Sedang	3,64	Sedang
3,75	Sedang	3,87	Tinggi	3,77	Sedang	3,71	Sedang	3,67	Sedang
3,65	Sedang	3,58	Sedang	3,6	Sedang	3,68	Sedang	3,78	Sedang
2,83	Rendah	3,5	Sedang	3,84	Sedang	3,5	Sedang	3,64	Sedang
3,65	Sedang	3,64	Sedang	3,74	Sedang	3,67	Sedang	3,64	Sedang
3,6	Sedang	3,67	Sedang	3,67	Sedang	3,65	Sedang	3,76	Sedang
2,3	Rendah	3,86	Tinggi	3,7	Sedang	3,64	Sedang	3,54	Sedang
3,77	Sedang	3,83	Sedang	3,65	Sedang	3,56	Sedang	3,75	Sedang
3,81	Sedang	3,67	Sedang	3,74	Sedang	3,63	Sedang	3,78	Sedang
3,67	Sedang	3,82	Sedang	3,47	Sedang	3,45	Sedang	3,68	Sedang
3,87	Tinggi	3,9	Tinggi	3,58	Sedang	3,45	Sedang	3,86	Tinggi
3,8	Sedang	3,63	Sedang	3,76	Sedang	3,33	Rendah	3,72	Sedang
3,8	Sedang	3,64	Sedang	3,55	Sedang	3,68	Sedang	3,71	Sedang

3,65	Sedang	3,64	Sedang	3,73	Sedang	3,63	Sedang	3,68	Sedang
3,66	Sedang	3,68	Sedang	3,81	Sedang	3,6	Sedang	3,67	Sedang
3,52	Sedang	3,56	Sedang	3,47	Sedang	3,9	Tinggi	3,72	Sedang
3,79	Sedang	3,7	Sedang	3,62	Sedang	3,46	Sedang	3,58	Sedang
3,65	Sedang	3,78	Sedang	3,74	Sedang	3,58	Sedang	3,41	Rendah
3,75	Sedang	3,83	Sedang	3,67	Sedang	3,41	Rendah	3,59	Sedang
3,82	Sedang	2,94	Rendah	3,53	Sedang	3,64	Sedang	3,43	Rendah
3,74	Sedang	3,46	Sedang	3,73	Sedang	3,68	Sedang	2,8	Rendah
3,57	Sedang	3,36	Rendah	3,8	Sedang	2,89	Rendah	3,76	Sedang
3,68	Sedang	3,43	Rendah	3,67	Sedang	3,73	Sedang	3,63	Sedang
3,75	Sedang	3,85	Tinggi	3,79	Sedang	3,67	Sedang	3,86	Tinggi
3,78	Sedang	3,57	Sedang	3,67	Sedang	3,78	Sedang	2,94	Rendah

LAMPIRAN III : Uji Validitas

Lampiran 6 Uji Validitas Skala Phubbing

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	57.2160	51.286	.424	.783
X02	57.7760	50.311	.375	.787
X03	57.0480	54.215	.143	.801
X04	57.5800	52.992	.282	.792
X05	57.7640	51.715	.370	.787
X06	57.9920	50.361	.447	.781
X07	57.8280	49.364	.473	.779
X08	57.1320	52.067	.395	.785
X09	56.8400	54.047	.271	.792
X10	57.1960	53.467	.255	.793
X11	56.9800	51.578	.397	.785
X12	56.9520	52.271	.371	.787
X13	57.0000	51.815	.434	.783
X14	56.9720	51.248	.506	.780
X15	57.2640	50.725	.456	.781
X16	57.1280	51.702	.383	.786
X17	57.4680	52.668	.250	.795
X18	56.8000	53.663	.311	.790
X19	57.2160	51.921	.377	.786
X20	57.3200	52.516	.315	.790

Lampiran 7 Uji Validitas Skala Prestasi Akademik

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	44.9240	22.079	.260	.705
X02	45.2800	20.660	.421	.688
X03	45.1240	20.310	.542	.677

X04	45.1200	21.271	.342	.697
X05	45.0960	20.874	.401	.691
X06	45.0680	21.935	.229	.709
X07	45.2800	20.299	.487	.681
X08	45.1000	21.841	.195	.714
X09	45.5880	20.701	.310	.701
X10	45.5240	20.909	.220	.717
X11	45.3520	21.185	.381	.693
X12	45.2240	21.452	.322	.699
X13	45.2160	21.712	.218	.711
X14	45.1240	21.089	.348	.696
X15	45.4200	21.554	.216	.712

LAMPIRAN IV : Uji Reliabilitas

Lampiran 8 Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Phubbing

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	250	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	250	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	N of Items
Alpha	
.796	20

Lampiran 9 Uji Reliabilitas Variabel Pretasi Akademik

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	250	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	250	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.714	15

LAMPIRAN V : Uji Asumsi

Lampiran 10 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		250
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.08389780
Most Extreme Differences	Absolute	.035
	Positive	.035
	Negative	-.026
Test Statistic		.035
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Lampiran 11 Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
pretasi akademik * phubbing	Between	(Combined)	2419.351	33	73.314	4.503	.000
	Groups	Linearity	1783.223	1	1783.223	109.52	.000
		Deviation from Linearity	636.128	32	19.879	1.221	.204
	Within Groups		3516.749	216	16.281		
Total		5936.100	249				

LAMPIRAN VI : Uji Statistik Deskriptif

Lampiran 12 Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Phubbing	250	37	42	79	60.29	7.550	57.001
Prestasi	250	23	37	60	48.46	4.883	23.840
Valid N (listwise)	250						

LAMPIRAN VII : Uji Regresi Linier Sederhana

Lampiran 13 Uji Regresi Linier Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1783.223	1	1783.223	106.490	.000 ^b
	Residual	4152.877	248	16.745		
	Total	5936.100	249			

a. Dependent Variable: prestasi aka

b. Predictors: (Constant), phubbing

LAMPIRAN VIII : Uji Sumbangsih

Lampiran 14 Uji Sumbangsih

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.548 ^a	.300	.298	4.092

a. Predictors: (Constant), phubbing

LAMPIRAN IX : Uji T

Lampiran 15 Uji T

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	27.091	2.087		12.981	.000
	phubbing	.354	.034	.548	10.319	.000

a. Dependent Variable: prestasi aka

Kuesioner

Pertanyaan
Jawaban

Bagian 1 dari 4

Kuesioner Tugas Akhir

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Perkenalkan saya Muhammad Charismawan mahasiswa Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2020. Saat ini, saya sedang melakukan penelitian untuk memenuhi tugas akhir mengenai "Pengaruh Perilaku *Phubbing Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*".

Adapun kriteria responden yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa aktif UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Mahasiswa/mahasiswi Angkatan 2020

Saya mengundang partisipasi teman-teman untuk mengisi formulir ini. Saya memberikan jaminan kerahasiaan dan anonimitas penuh terkait informasi yang diberikan, karena data yang disumbangkan oleh teman-teman hanya akan digunakan untuk kemajuan pengetahuan.

Bagi 3 responden yang beruntung, akan menerima saldo sebesar Rp 50.000 untuk masing-masing responden.

Terima kasih atas keterlibatan teman-teman, semoga Allah SWT membalas kebaikan teman-teman dengan sebaik-baiknya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Email*

Alamat email valid

Formulir ini mengumpulkan alamat email. [Ubah setelah](#)

Nama

*

Teks jawaban singkat

Usia

*

21 Tahun

22 Tahun

23 Tahun

24 Tahun

Fakultas

*

Psikologi

Syari'ah

Ekonomi

Humanior

Sains dan

Ilmu Tarbi

FKIK

Semester

*

Semester

Semester

Semester

No. Hp

*

Teks jawaban singkat

Saya siap dan bersedia untuk mengisi kuisisioner ini

*

Iya
Tidak

Setelah bagian 1

Lanjutkan ke bagian berikut

Bagian 2 dari 4

Phubbing

Terdapat empat opsi jawaban yaitu sebagai berikut :

Sangat Setuju : 4
 Setuju : 3
 Tidak Setuju : 2
 Sangat Tidak Setuju : 1

Pilihlah jawaban yang sangat sesuai dengan diri Anda!

Saya akan menjawab panggilan masuk ketika telepon berdering walaupun sedang berbicara dengan teman

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Ketika ada panggilan telepon masuk, saya akan menjawabnya dengan suara pelan dikarenakan hal tersebut penting menurut saya, meskipun perkuliahan berlangsung

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya akan meminta izin terlebih dahulu untuk menerima panggilan telepon ketika sedang berada dikelas

*

Sangat Setuju

4
3
2

1

Saya tidak akan membalas pesan masuk yang ada di *handphone* saya selama perkuliahan berlangsung

*

Sangat Setuju

4

3

2

1

Ketika saya sedang berbicara dengan teman, saya akan membalas pesan masuk di *hanphone* saya

*

Sangat Setuju

4

3

2

1

Ketika saya sedang berbicara dengan teman, saya suka mengirim pesan

*

Sangat Setuju

4

3

2

1

Mengirim pesan ketika sedang berkomunikasi dengan teman adalah hal yang wajar menurut saya

*

Sangat Setuju

4

3

2

1

Ketika pembelajaran berlangsung merasa bosan, mata saya tertuju pada *handphone* hanya sekedar untuk melihat notifikasi yang masuk

*

Sangat Setuju

4

3
2
1

Memperhatikan penjelasan dosen/mahasiswa ketika melakukan presentasi adalah hal yang penting daripada melihat *handphone*

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya akan menghiraukan notifikasi yang masuk di *handphone* ketika sedang berdiskusi di kelas

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Yang selalu saya cari pertama kali ketika bangun tidur adalah *handphone*

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya akan kembali ketika saya lupa membawa ponsel saat saya mau pergi

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya menggunakan *handphone* setiap waktu

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya meletakkan *handphone* dekat dengan saya

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Sulit bagi saya untuk jauh dari *handphone*

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya merasa cemas ketika lupa membawa *handphone* saat menuju kampus

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Ketika saya tidak membawa dompet, saya akan merasa cemas daripada tidak membawa *handphone*

*

Sangat Setuju

4

3
2
1

Setelah terjadinya pandemi covid-19 penggunaan *handphone* saya meningkat

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Dikarenakan penggunaan *handphone* waktu yang saya berikan untuk belajar, berdiskusi, bersosial dan menyelesaikan tugas menjadi berkurang

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Ketika saya sedang belajar saya akan meninggalkan *handphone* saya

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Setelah bagian 2

Lanjutkan ke bagian berikut

Bagian 3 dari 4

Prestasi Akademik

Terdapat empat opsi jawaban yaitu sebagai berikut :

Sangat Setuju : 4

Setuju : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat Tidak Setuju : 1

Pilihlah jawaban yang sangat sesuai dengan diri Anda!
Ketika perkuliahan berlangsung, saya aktif dalam memberikan pendapat ketika diskusi

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya dapat menjelaskan secara langsung dari apa yang barusan saya dapat

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya dapat memahami apa yang disampaikan oleh pemateri baik dari dosen atau teman saya

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya bisa menjelaskan ulang dengan bahasa yang mudah dipahami

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya dapat mempraktikan dari ilmu yang baru saya dapat

*

Sangat Setuju

4

3
2
1

Dengan menganalisis, saya mendapatkan berbagai sumber informasi dalam mengembangkan kemampuan pengetahuan

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Dengan mengelompokan maka saya akan lebih mudah memahami

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Ketika diskusi berlangsung saya akan memberikan penjelasan atau jawaban yang sudah dipelajari sebelumnya.

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Ketika pembelajaran berlangsung saya dapat menangkap penjelasan tersebut

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya berpegang teguh terkait pendapat saya dengan segala resiko kedepanya

*

Sangat Setuju

4

3
2
1

Saya selalu meningkatkan dalam mempelajari hal baru terkait ilmu pengetahuan

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Apa yang akan saya jelaskan sudah saya pikirkan akan tetapi berbeda ketika sudah di ucapkan

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Ketika pembelajaran berlangsung saya akan menyimpulkan dari penjelasan pemateri

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya akan menerima apapun hasil dari proses pembelajaran

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya akan mempertanyakan dimana letak kekurangan saya dalam pembelajaran

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya senang terlibat terhadap suatu hal yang berhubungan menambah wawasan

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Berani memberikan argumen salah satu cara untuk menyampaikan ilmu yang saya peroleh

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Ketika dapat meraih pencapaian saya akan memberikan *self reward* pada diri saya sendiri

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya mudah bergaul dengan teman

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Melihat teman saya lebih unggul dalam pengetahuan menjadikan saya lebih giat dalam belajar

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya senang ketika teman paham akan apa yang sudah saya jelaskan

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Terpenting saya sudah menjelaskan materi, perihal paham apa engga bukan urusan saya

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya tidak akan mengambil ilmu pengetahuan yang baru dipelajari, meskipun hal tersebut baik

*

Sangat Setuju

4
3
2
1

Saya akan mempraktikan apa yang sudah dipelajari

*

Sangat Setuju

4
3
2

1

Dalam menyampaikan materi didepan, saya akan melihat ke arah *audience*

*

Sangat Setuju

4

3

2

1

Saya berani tampil didepan ketika memberikan materi akan tetapi tiba-tiba kurang percaya diri

*

Sangat Setuju

4

3

2

1

Saya dapat mengatur nada suara ketika presentasi

*

Sangat Setuju

4

3

2

1

Saya merasa kesulitan untuk mengekspresikan gerakan dan muka ketika sedang presentasi

*

Sangat Setuju

4

3

2

1

Setelah bagian 3

Lanjutkan ke bagian berikut

Bagian 4 dari 4

Bagian Tanpa Judul

Kirim

