



***Phubbing* sebagai Perilaku Menyimpang dalam Pembelajaran Mahasiswa: Perspektif Sosiologi Pendidikan**

Nurjihad,¹ Abdurrohman,¹ M. Zainul Asror,^{1*} Ahmad Tohri¹

¹Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

Email: jihadnur2003@gmail.com, abdurrohman@hamzanwadi.ac.id,
asror@hamzanwadi.ac.id, tohri@hamzanwadi.ac.id

*Korespondensi

Article History: Received: 19-10-2025, Revised: 07-11-2025, Accepted: 13-11-2025, Published: 30-12-2025

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi sosial mahasiswa, termasuk dalam aktivitas pembelajaran di perguruan tinggi. Salah satu fenomena yang semakin sering ditemukan adalah phubbing, yaitu perilaku mengabaikan interaksi tatap muka karena lebih memusatkan perhatian pada smartphone. Penelitian ini bertujuan menganalisis bentuk, faktor penyebab, dan proses normalisasi phubbing sebagai perilaku menyimpang dalam pembelajaran mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Hamzanwadi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif interpretatif. Informan penelitian terdiri atas 23 orang yang dipilih secara purposive, meliputi 20 mahasiswa dan 3 dosen. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu serta member checking. Hasil penelitian menunjukkan bahwa phubbing diwujudkan dalam aktivitas mengakses media sosial, membalas pesan, menonton video, bermain gim, dan memeriksa notifikasi selama perkuliahan. Perilaku tersebut dipengaruhi oleh rendahnya orientasi akademik, kuatnya habitus penggunaan smartphone, pembelajaran yang kurang interaktif, rendahnya motivasi belajar, serta normalisasi penggunaan smartphone di lingkungan kelas. Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa phubbing telah mengalami transformasi dari perilaku individual menjadi norma sosial baru melalui proses habituasi, imitasi, lemahnya kontrol sosial, dan penerimaan kolektif. Penelitian ini berkontribusi dengan menawarkan konsep Academic Phubbing Normalization sebagai perspektif sosiologis untuk menjelaskan transformasi perilaku menyimpang menjadi praktik yang diterima dalam budaya akademik era digital.

Kata Kunci:

budaya digital; phubbing; perilaku menyimpang; pembelajaran; sosiologi pendidikan

Abstract

The rapid development of digital technology has transformed students' patterns of social interaction, including their engagement in classroom learning. One emerging phenomenon is phubbing, a behavior in which individuals ignore face-to-face interactions in favor of using their smartphones. This study aims to analyze the forms, causal factors, and normalization process of phubbing as a deviant behavior in the learning activities of students at the Faculty of Social and Economic Sciences, Hamzanwadi University. A qualitative approach with a descriptive-interpretive design was employed. The study

involved 23 purposively selected informants, consisting of 20 students and 3 lecturers. Data were collected through participant observation, in-depth interviews, and documentation, and analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña, including data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. Data trustworthiness was ensured through source, technique, and time triangulation, as well as member checking. The findings reveal that phubbing is manifested through social media browsing, messaging, video streaming, mobile gaming, and frequent notification checking during lectures. These behaviors are influenced by low academic orientation, entrenched smartphone habits, less interactive teaching methods, low learning motivation, and the normalization of smartphone use in the classroom. The principal finding indicates that phubbing has shifted from an individual deviant behavior into a new social norm through habituation, imitation, weak social control, and collective acceptance. This study contributes to the sociological understanding of digital learning behavior by proposing the concept of Academic Phubbing Normalization, which explains how deviant behavior is socially transformed into an accepted practice within contemporary academic culture.

Keywords:

deviant behavior; digital culture; learning; phubbing; sociology of education



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Pendahuluan

Transformasi digital telah menjadi kekuatan utama yang mengubah lanskap pendidikan tinggi pada abad ke-21. Integrasi internet, komputasi bergerak (mobile computing), kecerdasan buatan (artificial intelligence), dan berbagai platform pembelajaran digital telah merekonstruksi cara mahasiswa memperoleh informasi, berkomunikasi, berkolaborasi, dan membangun pengetahuan. Perguruan tinggi tidak lagi dipandang semata sebagai ruang transfer pengetahuan secara tatap muka, melainkan sebagai ekosistem pembelajaran digital yang mengintegrasikan berbagai teknologi untuk mendukung pembelajaran yang fleksibel, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa (student-centered learning). Transformasi tersebut sejalan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menuntut penguasaan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi sebagai kompetensi utama lulusan pendidikan tinggi (Alruthaya et al., 2021; Büber et al., 2025). Meskipun demikian, perkembangan teknologi digital juga melahirkan berbagai konsekuensi yang tidak diantisipasi, terutama meningkatnya distraksi digital (digital distraction) yang mulai memengaruhi kualitas interaksi akademik, perhatian belajar, dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Percepatan transformasi digital di Indonesia memperlihatkan bahwa teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, khususnya generasi muda yang sedang menempuh pendidikan tinggi. Laporan Digital 2025 Indonesia menunjukkan bahwa Indonesia memiliki sekitar 212 juta pengguna internet dengan tingkat penetrasi mencapai 74,6% dari total populasi. Pada periode yang sama tercatat sekitar 356 juta koneksi seluler aktif serta lebih dari 143 juta identitas pengguna media sosial, yang menunjukkan tingginya intensitas masyarakat Indonesia dalam memanfaatkan perangkat digital dan media sosial sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari. Peningkatan tersebut bukan sekadar menunjukkan keberhasilan pembangunan infrastruktur digital, tetapi juga menandai semakin kuatnya ketergantungan masyarakat terhadap teknologi digital dalam aktivitas

komunikasi, hiburan, pekerjaan, maupun pendidikan. Kondisi tersebut menjadikan mahasiswa sebagai kelompok sosial yang sangat dekat dengan penggunaan *smartphone* karena hampir seluruh aktivitas akademik maupun nonakademik dilakukan melalui perangkat digital.

Konteks pendidikan tinggi, *smartphone* menghadirkan paradoks. Di satu sisi, perangkat tersebut memperluas akses mahasiswa terhadap jurnal ilmiah, perpustakaan digital, learning management system (LMS), kelas daring, serta berbagai aplikasi kolaboratif yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Di sisi lain, *smartphone* juga membuka akses tanpa batas terhadap media sosial, permainan daring, layanan hiburan, dan berbagai bentuk komunikasi personal yang berpotensi mengalihkan perhatian mahasiswa dari aktivitas akademik. Fenomena tersebut dikenal sebagai digital distraction, yaitu kondisi ketika perhatian mahasiswa terfragmentasi akibat penggunaan perangkat digital untuk aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Kajian sistematis Büber et al. (2025) menunjukkan bahwa penyebab utama distraksi digital pada mahasiswa berasal dari penggunaan media sosial, komunikasi melalui aplikasi pesan instan, kebiasaan menggunakan *smartphone*, kebutuhan hiburan, serta desain pembelajaran yang kurang menarik. Distraksi tersebut terbukti berkorelasi dengan menurunnya konsentrasi, kualitas pencatatan, pemahaman materi, hingga performa akademik mahasiswa.

Fenomena distraksi digital semakin mendapat perhatian karena tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik individu, tetapi juga oleh perubahan budaya belajar mahasiswa pada era digital. Mahasiswa generasi digital (*digital natives*) terbiasa hidup dalam lingkungan yang selalu terhubung (*always connected*) sehingga aktivitas memeriksa notifikasi, membuka media sosial, atau membalas pesan berlangsung secara otomatis dan berulang. Kondisi tersebut mendorong munculnya perilaku multitasking selama proses pembelajaran yang menyebabkan perhatian mahasiswa terbagi antara aktivitas akademik dan aktivitas digital. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital di kelas untuk tujuan nonakademik berimplikasi terhadap rendahnya student engagement, meningkatnya cyberloafing, serta melemahnya kemampuan regulasi diri (*self-regulated learning*), sehingga efektivitas pembelajaran menjadi menurun (Pérez-Juárez et al., 2024; Büber et al., 2025).

Salah satu manifestasi nyata dari distraksi digital tersebut adalah berkembangnya fenomena phubbing (*phone snubbing*), yaitu perilaku mengabaikan individu lain dalam interaksi tatap muka karena perhatian lebih terfokus pada *smartphone*. Awalnya phubbing lebih banyak dikaji dalam perspektif komunikasi interpersonal dan psikologi, namun dalam beberapa tahun terakhir fenomena ini semakin banyak diteliti dalam bidang pendidikan karena dinilai berdampak terhadap kualitas interaksi akademik di ruang kelas. Kajian literatur Arini dan Lestari (2025) menunjukkan bahwa phubbing telah berkembang menjadi bagian dari budaya digital mahasiswa yang memengaruhi komunikasi, empati, keterlibatan belajar, dan performa akademik. Penelitian Gunawan dan Hastuti (2024) juga menemukan bahwa tingginya *problematic internet use* berhubungan secara signifikan dengan meningkatnya kecenderungan phubbing pada mahasiswa, sehingga penggunaan *smartphone* yang berlebihan menjadi salah satu determinan penting perubahan perilaku akademik mahasiswa.

Fenomena *phubbing* dalam pendidikan tinggi menjadi semakin penting dikaji karena bertentangan dengan prinsip dasar pembelajaran aktif (*active learning*) yang

menempatkan mahasiswa sebagai subjek utama dalam proses konstruksi pengetahuan. Pembelajaran di perguruan tinggi menuntut adanya perhatian, partisipasi, komunikasi dua arah, kolaborasi, dan keterlibatan mahasiswa selama proses akademik berlangsung. Namun, berbagai penelitian mutakhir memperlihatkan bahwa meningkatnya penggunaan smartphone untuk aktivitas nonakademik menyebabkan mahasiswa lebih mudah kehilangan fokus, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan mengalami penurunan kualitas interaksi dengan dosen maupun sesama mahasiswa. Bahkan, tinjauan sistematis mengenai distraksi digital dalam pendidikan menunjukkan bahwa lebih dari 90% penelitian mengenai distraksi digital dilakukan pada konteks pendidikan tinggi karena perilaku tersebut telah menjadi tantangan global dalam pembelajaran modern. Oleh karena itu, memahami fenomena phubbing tidak cukup hanya dari perspektif penggunaan teknologi, tetapi juga perlu ditempatkan dalam konteks perubahan budaya akademik dan interaksi sosial mahasiswa pada era transformasi digital.

Fenomena phubbing dalam pendidikan tinggi telah berkembang menjadi salah satu isu yang semakin mendapat perhatian dalam kajian pendidikan, psikologi, komunikasi, dan sosiologi. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan smartphone secara berlebihan selama proses pembelajaran tidak hanya mengurangi perhatian mahasiswa terhadap materi perkuliahan, tetapi juga memengaruhi kualitas komunikasi akademik, keterlibatan belajar (*student engagement*), dan hubungan interpersonal di ruang kelas. Phubbing tidak lagi dipahami sekadar sebagai perilaku individu yang menggunakan smartphone ketika berinteraksi dengan orang lain, melainkan sebagai manifestasi perubahan budaya belajar pada era digital yang ditandai dengan meningkatnya ketergantungan terhadap konektivitas, media sosial, dan komunikasi daring (Ansari et al., 2024; Pérez-Juárez et al., 2024; Bergdahl et al., 2024). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa perubahan perilaku digital mahasiswa telah menggeser pola interaksi akademik dari komunikasi tatap muka menuju komunikasi yang semakin dimediasi oleh teknologi.

Kajian-kajian mutakhir memperlihatkan bahwa penelitian mengenai phubbing didominasi oleh perspektif psikologi perilaku dan komunikasi interpersonal. Ansari et al. (2024) melalui *systematic review* dan *meta-analysis* menemukan bahwa perilaku phubbing memiliki hubungan yang kuat dengan *Fear of Missing Out* (FoMO), yang mendorong individu untuk terus memeriksa smartphone meskipun sedang berada dalam interaksi tatap muka. Di sisi lain, penelitian Pérez-Juárez et al. (2024) menunjukkan bahwa smartphone menjadi sumber utama digital distraction di perguruan tinggi karena mahasiswa mengalami kesulitan mengendalikan perhatian akibat notifikasi media sosial, aplikasi pesan instan, maupun berbagai platform hiburan digital. Sementara itu, sintesis penelitian Bergdahl et al. (2024) menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran di perguruan tinggi sangat bergantung pada tingkat *student engagement*, sehingga segala bentuk distraksi digital, termasuk phubbing, berpotensi menurunkan kualitas partisipasi akademik mahasiswa.

Meskipun literatur mengenai phubbing berkembang cukup pesat, hasil telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa fokus kajian masih didominasi oleh pengujian hubungan antara phubbing dengan variabel psikologis, seperti kecanduan smartphone (*smartphone addiction*), *Fear of Missing Out*, kesejahteraan psikologis (*psychological well-being*), kepuasan hubungan interpersonal, maupun prestasi akademik. Sebaliknya, kajian yang menempatkan phubbing sebagai fenomena sosial dalam ruang pembelajaran masih relatif terbatas.

Selain itu, sebagian besar penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional sehingga lebih menekankan hubungan antarvariabel daripada menjelaskan proses sosial yang menyebabkan perilaku tersebut muncul, dipertahankan, dan akhirnya diterima sebagai kebiasaan yang dianggap wajar dalam lingkungan akademik. Dengan demikian, dimensi sosiologis mengenai bagaimana budaya digital membentuk norma baru dalam interaksi pembelajaran masih belum memperoleh perhatian yang memadai (De Bruijn-Smolders & Prinsen, 2024; Wong et al., 2024; Ansari et al., 2024).

Berdasarkan sintesis tersebut, penelitian ini mengidentifikasi tiga research gap yang belum banyak dijelaskan dalam penelitian sebelumnya. Pertama, sebagian besar penelitian masih memosisikan phubbing sebagai persoalan psikologis individual, sedangkan analisis mengenai konstruksi sosial perilaku tersebut dalam lingkungan akademik masih terbatas. Kedua, penelitian terdahulu lebih banyak membahas dampak phubbing terhadap komunikasi atau prestasi belajar, tetapi belum menjelaskan bagaimana perilaku tersebut mengalami proses normalisasi sehingga penggunaan smartphone selama perkuliahan tidak lagi dipersepsikan sebagai bentuk penyimpangan oleh mahasiswa. Ketiga, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan perspektif Determinisme Teknologi, Struktural Fungsional, dan Teori Konflik untuk menjelaskan hubungan antara perkembangan teknologi digital, perubahan budaya akademik, dan munculnya perilaku phubbing dalam pembelajaran. Kekosongan inilah yang menunjukkan bahwa phubbing perlu dipahami bukan hanya sebagai perilaku individual, melainkan sebagai fenomena sosial yang berkembang melalui interaksi, kebiasaan kolektif, dan perubahan norma dalam kehidupan akademik.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, novelty penelitian ini terletak pada upaya merekonstruksi pemahaman mengenai phubbing dari perspektif Sosiologi Pendidikan. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan bentuk-bentuk phubbing dan faktor penyebabnya, tetapi juga menjelaskan bagaimana budaya digital, kebiasaan penggunaan smartphone, orientasi akademik mahasiswa, serta dinamika pembelajaran berkontribusi terhadap normalisasi phubbing sebagai perilaku menyimpang dalam ruang kelas. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung menempatkan smartphone sebagai variabel individual, penelitian ini memandang phubbing sebagai hasil interaksi antara struktur sosial, budaya digital, dan praktik pembelajaran yang berlangsung di perguruan tinggi. Pendekatan tersebut diharapkan mampu memperluas khazanah kajian sosiologi pendidikan mengenai perubahan perilaku mahasiswa pada era transformasi digital sekaligus memberikan kerangka konseptual baru dalam memahami hubungan antara teknologi, budaya akademik, dan interaksi sosial mahasiswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk-bentuk phubbing yang muncul dalam proses pembelajaran, mengidentifikasi faktor-faktor sosial yang melatarbelakanginya, serta menjelaskan proses normalisasi phubbing sebagai perilaku menyimpang dalam pembelajaran mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Hamzanwadi. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya pengembangan kajian Sosiologi Pendidikan mengenai perubahan perilaku akademik pada era digital. Secara praktis, temuan penelitian diharapkan menjadi dasar bagi perguruan tinggi dalam merumuskan kebijakan dan strategi pembelajaran yang mampu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital

tanpa mengurangi kualitas interaksi akademik, keterlibatan mahasiswa, dan efektivitas proses pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif interpretatif untuk memahami secara mendalam fenomena phubbing sebagai perilaku menyimpang dalam aktivitas belajar mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Hamzanwadi. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak bertujuan menguji hubungan antarvariabel sebagaimana penelitian kuantitatif, melainkan mengungkap makna, pengalaman, serta proses sosial yang melatarbelakangi munculnya perilaku phubbing dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang holistik mengenai bagaimana mahasiswa memaknai penggunaan smartphone selama perkuliahan, bagaimana perilaku tersebut terbentuk melalui interaksi sosial, serta faktor-faktor yang mempertahankannya dalam kehidupan akademik. Creswell dan Poth (2018) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Senada dengan itu, Denzin dan Lincoln (2018) menegaskan bahwa penelitian kualitatif berupaya memahami realitas sosial melalui interpretasi terhadap pengalaman, tindakan, dan interaksi manusia dalam konteks alamiahnya.

Desain deskriptif interpretatif dipilih karena penelitian tidak hanya berupaya mendeskripsikan bentuk-bentuk perilaku phubbing, tetapi juga menginterpretasikan pengalaman, persepsi, serta konstruksi makna yang berkembang di kalangan mahasiswa dan dosen mengenai penggunaan smartphone selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak berhenti pada identifikasi gejala empiris, tetapi berusaha menjelaskan mengapa perilaku tersebut muncul, bagaimana perilaku tersebut dipertahankan, serta bagaimana lingkungan akademik membentuk normalisasi terhadap perilaku tersebut. Pendekatan interpretatif dipandang relevan karena perilaku phubbing merupakan fenomena sosial yang dipengaruhi oleh budaya digital, norma kelompok, serta dinamika interaksi antara individu dengan lingkungan akademiknya.

Penelitian dilaksanakan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Hamzanwadi pada bulan Mei–Juni 2026. Lokasi penelitian dipilih secara purposif dengan mempertimbangkan bahwa penggunaan smartphone telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas akademik mahasiswa, baik sebagai media pembelajaran maupun sebagai sarana komunikasi dan hiburan. Berdasarkan observasi awal, penggunaan smartphone untuk aktivitas non-akademik selama proses perkuliahan masih sering dijumpai sehingga lokasi tersebut dinilai representatif untuk mengkaji fenomena phubbing dalam konteks pembelajaran.

Informan penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan tertentu agar mampu memberikan informasi yang kaya (information-rich cases) sesuai dengan fokus penelitian (Patton, 2015). Teknik ini dipilih karena penelitian kualitatif lebih mengutamakan kedalaman informasi daripada jumlah responden. Informan terdiri atas 23 orang, yaitu 20 mahasiswa dan 3 dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Hamzanwadi. Mahasiswa dipilih karena merupakan aktor utama yang mengalami sekaligus melakukan perilaku phubbing selama proses pembelajaran,

sedangkan dosen dipilih karena memiliki pengalaman langsung dalam mengamati dinamika pembelajaran dan perubahan perilaku mahasiswa di kelas.

Data penelitian diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai bentuk-bentuk perilaku phubbing, intensitas penggunaan smartphone, serta situasi pembelajaran yang melatarbelakangi munculnya perilaku tersebut. Wawancara mendalam digunakan untuk menggali pengalaman, pandangan, motivasi, serta alasan mahasiswa menggunakan smartphone selama perkuliahan, sekaligus memperoleh perspektif dosen mengenai dampak perilaku tersebut terhadap proses pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, serta dokumen pendukung lainnya digunakan sebagai sumber data pelengkap yang memperkuat hasil observasi dan wawancara. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh informasi yang komprehensif melalui berbagai sumber sehingga mampu meningkatkan kedalaman analisis (Yin, 2018).

Keabsahan data dijamin melalui penerapan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu sebagaimana direkomendasikan Lincoln dan Guba (1985) serta Creswell dan Poth (2018). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari mahasiswa dan dosen untuk melihat konsistensi temuan mengenai bentuk maupun penyebab perilaku phubbing. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga setiap temuan dapat diverifikasi melalui berbagai teknik pengumpulan data. Sementara itu, triangulasi waktu dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara pada waktu yang berbeda untuk memperoleh gambaran perilaku yang lebih stabil dan mengurangi kemungkinan bias situasional. Selain triangulasi, penelitian ini juga menerapkan member checking, yaitu mengonfirmasi kembali hasil interpretasi kepada beberapa informan agar makna yang ditafsirkan peneliti sesuai dengan pengalaman yang dimaksud oleh partisipan. Untuk meningkatkan dependability, seluruh proses penelitian didokumentasikan dalam bentuk catatan lapangan dan jejak audit (audit trail), sedangkan confirmability dijaga melalui pencatatan reflektif peneliti agar interpretasi yang dihasilkan benar-benar didasarkan pada data empiris, bukan asumsi subjektif peneliti (Lincoln & Guba, 1985).

Analisis data menggunakan Model Analisis Interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang berlangsung secara simultan sejak awal pengumpulan data hingga penelitian selesai. Tahap pertama adalah kondensasi data (data condensation), yaitu proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengelompokkan, dan memberi kode terhadap data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai fokus penelitian. Tahap kedua adalah penyajian data (data display) melalui uraian naratif yang disusun secara sistematis sehingga hubungan antarkategori, pola perilaku, serta faktor penyebab phubbing dapat dipahami secara lebih jelas. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi (drawing and verifying conclusions), yaitu proses menginterpretasikan makna data, mengidentifikasi pola yang muncul, serta melakukan verifikasi secara terus-menerus melalui triangulasi dan pengecekan ulang terhadap seluruh data lapangan. Analisis dilakukan secara iteratif sehingga setiap temuan yang diperoleh senantiasa dibandingkan dengan data baru sampai mencapai kejenuhan informasi (data saturation), yaitu ketika tidak ditemukan lagi kategori atau tema baru yang

signifikan. Prosedur ini menghasilkan interpretasi yang kredibel dan mampu menjelaskan fenomena phubbing sebagai perilaku menyimpang dalam aktivitas pembelajaran mahasiswa secara komprehensif.

Hasil dan Pembahasan

Phubbing sebagai Bentuk Perilaku Menyimpang dalam Aktivitas Pembelajaran Mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku phubbing telah menjadi fenomena yang nyata dalam proses pembelajaran di Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Hamzanwadi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sebagian besar mahasiswa menggunakan smartphone selama perkuliahan untuk aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti membuka media sosial (TikTok, Instagram, Facebook, dan WhatsApp), membalas pesan, menonton video pendek, bermain gim, hingga memeriksa notifikasi secara berulang. Aktivitas tersebut dilakukan ketika dosen menjelaskan materi, diskusi berlangsung, bahkan ketika mahasiswa lain sedang melakukan presentasi. Temuan ini menunjukkan bahwa perhatian mahasiswa tidak lagi sepenuhnya tertuju pada proses pembelajaran, melainkan terbagi antara aktivitas akademik dan aktivitas digital. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone selama perkuliahan telah menggeser fokus perhatian mahasiswa dari aktivitas akademik menuju aktivitas digital non-pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan Aagaard (2015) yang menemukan bahwa penggunaan teknologi digital di kelas tidak selalu mendukung proses belajar, tetapi juga memunculkan off-task behavior berupa pengalihan perhatian mahasiswa ke aktivitas di luar pembelajaran. Distraksi digital tersebut berdampak pada menurunnya keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar dan berpotensi mengurangi kualitas interaksi akademik.

Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa smartphone telah mengalami transformasi fungsi dari sekadar alat komunikasi menjadi pusat perhatian (attention center) yang mengonstruksi perilaku belajar mahasiswa. Dalam perspektif Determinisme Teknologi Marshall McLuhan, media bukan hanya sarana penyampai informasi, tetapi memiliki kemampuan membentuk cara berpikir, bertindak, dan berinteraksi manusia melalui prinsip *the medium is the message* (McLuhan, 1964). Kehadiran smartphone secara terus-menerus menciptakan kebiasaan baru berupa dorongan untuk selalu memeriksa notifikasi dan tetap terhubung dengan ruang digital. Dengan demikian, perilaku phubbing tidak semata-mata merupakan pilihan individual, tetapi merupakan konsekuensi logis dari dominasi teknologi digital yang mengubah pola perhatian mahasiswa.

Temuan ini juga memperkuat argumentasi Castells (2010) bahwa masyarakat kontemporer telah memasuki era *network society*, yaitu kondisi ketika aktivitas sosial, komunikasi, dan pembentukan identitas berlangsung melalui jaringan digital. Dalam konteks pembelajaran, smartphone tidak lagi sekadar menjadi perangkat komunikasi, tetapi telah menjadi bagian dari infrastruktur kehidupan sosial mahasiswa sehingga keberadaannya memengaruhi pola perhatian, interaksi, dan perilaku belajar.

Interpretasi tersebut sejalan dengan penelitian Chotpitayasunondh dan Douglas (2018) yang menunjukkan bahwa phubbing berkembang sebagai konsekuensi meningkatnya ketergantungan individu terhadap smartphone sehingga interaksi tatap muka semakin terabaikan. Temuan serupa juga dilaporkan Karadağ

et al. (2015) yang menemukan bahwa kecanduan smartphone berkontribusi terhadap meningkatnya perilaku phubbing pada kelompok usia muda. Akan tetapi, penelitian ini memperlihatkan dimensi yang berbeda karena menunjukkan bahwa phubbing berlangsung dalam ruang akademik dan secara langsung memengaruhi kualitas proses pembelajaran.

Dalam perspektif Struktural Fungsional Talcott Parsons, pembelajaran merupakan suatu sistem sosial yang terdiri atas berbagai unsur yang saling bergantung, yaitu dosen, mahasiswa, kurikulum, norma akademik, serta interaksi pembelajaran. Agar sistem berjalan secara efektif, setiap unsur harus menjalankan fungsi yang telah ditetapkan. Mahasiswa memiliki fungsi sebagai peserta belajar yang aktif, dosen sebagai fasilitator pembelajaran, sedangkan aturan akademik menjaga keteraturan proses pendidikan. Ketika mahasiswa lebih banyak memusatkan perhatian pada smartphone daripada proses pembelajaran, fungsi tersebut mengalami gangguan (dysfunction), sehingga efektivitas pembelajaran menurun. Hal tersebut tampak dari berkurangnya partisipasi mahasiswa dalam diskusi, keterlambatan merespons pertanyaan dosen, serta menurunnya kualitas komunikasi akademik di kelas.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa dosen berupaya memulihkan keseimbangan sistem melalui berbagai mekanisme pengendalian sosial, seperti memberikan teguran, menunjuk mahasiswa secara langsung, maupun menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif. Upaya tersebut menunjukkan bahwa institusi pendidikan berusaha mempertahankan stabilitas sistem akademik ketika terjadi penyimpangan perilaku. Dengan demikian, phubbing dapat dipahami sebagai bentuk disfungsi sosial yang mengganggu tercapainya tujuan pendidikan tinggi.

Berbeda dengan perspektif struktural fungsional yang menekankan keseimbangan sistem, Teori Konflik Karl Marx memandang fenomena phubbing sebagai manifestasi pertarungan kepentingan antara budaya akademik dengan budaya digital. Ruang kelas tidak lagi hanya menjadi arena transfer pengetahuan, tetapi juga menjadi ruang kontestasi antara tuntutan akademik dan kepentingan industri digital yang terus memproduksi perhatian (attention economy). Perspektif tersebut selaras dengan Couldry dan Hepp (2017) yang menjelaskan bahwa realitas sosial pada era digital semakin dibentuk oleh media (mediated construction of reality). Kehidupan akademik mahasiswa tidak lagi berlangsung secara terpisah dari ruang digital, melainkan terus berinteraksi dengan arus informasi media yang membentuk cara berpikir, pola komunikasi, dan kebiasaan sehari-hari. Smartphone menghadirkan berbagai stimulus berupa notifikasi, media sosial, hiburan, dan komunikasi yang secara terus-menerus bersaing dengan aktivitas belajar. Akibatnya, perhatian mahasiswa lebih mudah diarahkan kepada dunia digital daripada materi pembelajaran. Dalam konteks ini, perilaku phubbing bukan hanya persoalan disiplin individu, tetapi merupakan konsekuensi dari struktur sosial digital yang menggeser orientasi belajar mahasiswa.

Dengan demikian, ketiga perspektif tersebut saling melengkapi dalam menjelaskan fenomena phubbing. Determinisme Teknologi menjelaskan bagaimana smartphone membentuk perilaku baru; Struktural Fungsional menerangkan dampaknya terhadap sistem pembelajaran; sedangkan Teori Konflik menjelaskan adanya pertarungan kepentingan antara budaya akademik dan budaya digital.

Faktor-Faktor Sosial yang Membentuk Perilaku *Phubbing*

Penelitian ini menemukan lima faktor utama yang menyebabkan munculnya perilaku *phubbing*, yaitu rendahnya orientasi akademik mahasiswa, habitus penggunaan *smartphone*, pembelajaran yang monoton, rendahnya motivasi belajar, dan normalisasi penggunaan *smartphone* dalam lingkungan kelas.

Rendahnya orientasi akademik terlihat dari kecenderungan mahasiswa memandang perkuliahan tidak hanya sebagai ruang belajar, tetapi juga sebagai ruang mempertahankan relasi sosial dengan teman maupun pasangan. *Smartphone* menjadi media utama untuk menjaga komunikasi tersebut sehingga penggunaannya tetap berlangsung selama proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa orientasi mahasiswa mengalami pergeseran dari orientasi akademik menuju orientasi sosial digital.

Dalam perspektif McLuhan, kondisi tersebut menunjukkan bahwa teknologi tidak sekadar digunakan oleh manusia, tetapi telah menjadi bagian dari identitas dan pola kehidupan sehari-hari. *Smartphone* berfungsi sebagai *extension of man* yang memperluas kemampuan manusia untuk berkomunikasi sekaligus menciptakan ketergantungan baru terhadap media digital. Temuan ini juga berkaitan dengan penelitian Ahn dan Shin (2013) yang menunjukkan bahwa penggunaan media sosial lebih banyak didorong oleh kebutuhan menjaga keterhubungan sosial (*social connectedness*) dibandingkan kebutuhan memperoleh informasi. Dorongan untuk tetap terhubung tersebut menjelaskan mengapa mahasiswa merasa perlu memeriksa *smartphone* secara terus-menerus meskipun sedang mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan *smartphone* telah berkembang menjadi habitus, yaitu kebiasaan yang dilakukan secara otomatis tanpa pertimbangan rasional. Mahasiswa mengaku sering membuka *smartphone* hanya karena mendengar notifikasi atau sekadar ingin memastikan tidak ada pesan yang terlewat. Perilaku tersebut bahkan dilakukan ketika mereka menyadari bahwa tindakan tersebut dapat mengganggu proses belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa *phubbing* telah menjadi praktik sosial yang direproduksi melalui kebiasaan sehari-hari. Dalam perspektif Pierre Bourdieu, kebiasaan tersebut dapat dipahami sebagai habitus, yaitu disposisi yang terbentuk melalui pengalaman sosial yang terus-menerus direproduksi hingga menjadi tindakan otomatis (Bourdieu, 1977, 1990). Penggunaan *smartphone* yang dilakukan berulang dalam berbagai situasi, termasuk di ruang kelas, membentuk kecenderungan praktis yang tidak lagi membutuhkan pertimbangan rasional setiap kali mahasiswa merespons notifikasi atau membuka media sosial. Dengan demikian, *phubbing* bukan hanya perilaku individual, tetapi merupakan praktik sosial yang dihasilkan oleh habitus digital.

Penelitian juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah mendorong mahasiswa mencari alternatif hiburan melalui *smartphone*. Sebaliknya, ketika dosen menerapkan pembelajaran berbasis diskusi, tanya jawab, atau kerja kelompok, intensitas penggunaan *smartphone* cenderung menurun. Temuan ini mendukung hasil penelitian Junco (2012), Kuznekoff dan Titsworth (2013), serta Ellis et al. (2021) yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif mahasiswa merupakan faktor penting dalam mengurangi distraksi digital selama pembelajaran. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Bergdahl et al. (2024) yang melalui *systematic review* menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa (*student engagement*) merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran di pendidikan tinggi. Pembelajaran yang kurang interaktif cenderung menurunkan

keterlibatan mahasiswa sehingga meningkatkan peluang terjadinya distraksi digital, termasuk penggunaan smartphone di luar kepentingan akademik.

Faktor lain yang cukup kuat adalah normalisasi perilaku. Hampir seluruh informan menyatakan bahwa membuka smartphone ketika kuliah bukan lagi dianggap sebagai pelanggaran karena hampir semua mahasiswa melakukan hal yang sama. Dalam perspektif sosiologi, kondisi ini menunjukkan bahwa perilaku menyimpang telah mengalami proses normalisasi sehingga diterima sebagai bagian dari budaya kelas. Ketika perilaku tersebut memperoleh legitimasi sosial, kontrol sosial terhadap penggunaan smartphone menjadi semakin lemah.

Temuan ini memperluas hasil penelitian terdahulu yang umumnya hanya menjelaskan hubungan antara kecanduan smartphone dengan phubbing. Penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku tersebut diproduksi melalui interaksi antara faktor individu, budaya digital, praktik pembelajaran, dan norma sosial yang berkembang dalam komunitas akademik.

Normalisasi *Phubbing*: Dari Perilaku Menyimpang Menjadi Kebiasaan Kolektif dalam Pembelajaran

Salah satu temuan penting penelitian ini adalah bahwa phubbing tidak lagi dipersepsikan mahasiswa sebagai perilaku yang menyimpang, melainkan telah mengalami proses normalisasi di dalam lingkungan pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menganggap penggunaan smartphone selama perkuliahan sebagai sesuatu yang wajar karena hampir seluruh mahasiswa melakukan perilaku yang sama. Bahkan, sebagian informan menyatakan bahwa membuka media sosial, membalas pesan, ataupun memeriksa notifikasi ketika dosen menjelaskan materi bukan lagi dianggap sebagai tindakan yang melanggar etika akademik, selama aktivitas tersebut tidak menimbulkan gangguan yang mencolok terhadap jalannya perkuliahan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penyimpangan tidak lagi dipahami sebagai tindakan yang bertentangan dengan norma kelas, melainkan telah diterima sebagai praktik sosial sehari-hari (*everyday practice*) dalam kehidupan akademik. Proses perubahan tersebut menunjukkan bahwa penyimpangan tidak selalu dipandang sebagai tindakan yang harus dikoreksi, tetapi dapat berubah menjadi perilaku yang diterima ketika dilakukan secara berulang oleh sebagian besar anggota kelompok. Becker (1963) menjelaskan bahwa penyimpangan merupakan konstruksi sosial yang bergantung pada proses pelabelan (*labeling*) dan penerimaan masyarakat terhadap suatu tindakan. Dalam konteks penelitian ini, phubbing kehilangan statusnya sebagai perilaku menyimpang karena telah memperoleh legitimasi sosial di lingkungan kelas.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa proses normalisasi berlangsung secara bertahap. Pada awalnya penggunaan smartphone dilakukan karena alasan tertentu, seperti membalas pesan yang dianggap penting atau mencari informasi akademik. Akan tetapi, intensitas penggunaan smartphone yang terus berulang membentuk kebiasaan individual (*habit*). Kebiasaan tersebut kemudian ditiru oleh mahasiswa lain melalui interaksi sosial di dalam kelas sehingga berkembang menjadi pola perilaku kolektif. Ketika perilaku tersebut dilakukan oleh sebagian besar anggota kelas tanpa memperoleh sanksi sosial maupun teguran yang konsisten, maka terjadi proses legitimasi sosial yang mengubah perilaku menyimpang menjadi perilaku yang dianggap normal. Dengan kata lain, phubbing tidak lagi dipandang sebagai

pelanggaran terhadap norma akademik, tetapi telah menjadi bagian dari budaya belajar mahasiswa.

Fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui Teori Determinisme Teknologi Marshall McLuhan. McLuhan (1964) menjelaskan bahwa media bukan sekadar alat komunikasi, melainkan kekuatan yang membentuk kebiasaan, pola pikir, dan budaya masyarakat. Smartphone secara perlahan menciptakan budaya *always connected*, yaitu kecenderungan individu untuk selalu terhubung dengan dunia digital tanpa mempertimbangkan konteks sosial yang sedang dihadapi. Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa tetap merasa perlu memeriksa smartphone meskipun sedang mengikuti pembelajaran tatap muka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa teknologi telah mengubah orientasi perhatian mahasiswa sehingga keberadaan ruang digital menjadi lebih dominan dibandingkan interaksi akademik di dalam kelas.

Dari perspektif Struktural Fungsional Talcott Parsons, proses normalisasi tersebut mencerminkan terjadinya perubahan fungsi norma dalam sistem pembelajaran. Pada kondisi ideal, norma akademik mengharuskan mahasiswa memberikan perhatian penuh terhadap proses pembelajaran sebagai bagian dari peran sosialnya. Akan tetapi, ketika sebagian besar mahasiswa menggunakan smartphone selama perkuliahan dan perilaku tersebut tidak lagi memperoleh kontrol sosial yang efektif, maka norma lama secara perlahan kehilangan daya ikatnya. Sebaliknya, muncul norma baru yang menganggap penggunaan smartphone selama pembelajaran sebagai perilaku yang dapat diterima. Dengan demikian, sistem sosial di dalam kelas mengalami perubahan keseimbangan (*equilibrium*) melalui pembentukan pola interaksi baru yang lebih permisif terhadap penggunaan teknologi digital. Kondisi ini memperlihatkan bahwa penyimpangan yang berulang dapat berkembang menjadi norma sosial baru apabila tidak diimbangi oleh mekanisme pengendalian sosial yang memadai.

Sementara itu, Teori Konflik Karl Marx memberikan penjelasan bahwa normalisasi *phubbing* merupakan konsekuensi dari dominasi budaya digital terhadap ruang akademik. Ruang kelas tidak lagi sepenuhnya dikuasai oleh nilai-nilai pendidikan, tetapi juga dipengaruhi oleh logika ekonomi digital yang berupaya mempertahankan perhatian pengguna melalui berbagai fitur seperti notifikasi, media sosial, algoritma konten, dan layanan komunikasi instan. Mahasiswa akhirnya berada dalam situasi konflik antara memenuhi tuntutan akademik dan mempertahankan keterhubungan digital. Dalam kondisi tersebut, perhatian mahasiswa lebih sering dimenangkan oleh dunia digital sehingga perilaku *phubbing* secara perlahan diterima sebagai konsekuensi yang dianggap wajar dalam kehidupan kampus. Selain menghasilkan keterhubungan sosial, penggunaan media digital yang berlebihan juga berpotensi menimbulkan kelelahan media (*social media fatigue*) akibat paparan informasi dan interaksi digital yang berlangsung secara terus-menerus (Dhir et al., 2018). Kondisi tersebut menjelaskan mengapa mahasiswa tetap terdorong untuk memeriksa smartphone secara berulang meskipun aktivitas tersebut mengurangi konsentrasi belajar.

Temuan penelitian ini sekaligus memperluas hasil penelitian Karadağ et al. (2015), Chotpitayasunondh dan Douglas (2018), serta penelitian-penelitian di Indonesia yang umumnya menjelaskan *phubbing* sebagai dampak kecanduan smartphone, rendahnya kontrol diri, atau lemahnya komunikasi interpersonal. Penelitian-penelitian tersebut lebih banyak menempatkan *phubbing* sebagai

persoalan psikologis individu. Sebaliknya, penelitian ini menunjukkan bahwa phubbing merupakan hasil konstruksi sosial yang diproduksi melalui interaksi antara budaya digital, praktik pembelajaran, norma kelompok, dan lemahnya mekanisme kontrol sosial di ruang kelas. Dengan demikian, phubbing berkembang dari tindakan individual menjadi budaya kolektif yang memperoleh legitimasi sosial. Dari perspektif sosiologi pendidikan, temuan ini menunjukkan bahwa transformasi perilaku belajar mahasiswa tidak dapat dilepaskan dari dimensi ideologi pendidikan. Apple (2019) menegaskan bahwa kurikulum dan praktik pembelajaran selalu dipengaruhi oleh dinamika sosial, budaya, dan teknologi yang berkembang dalam masyarakat. Oleh karena itu, penguatan literasi digital dan penyusunan etika penggunaan smartphone perlu diposisikan sebagai bagian dari pengembangan kurikulum pendidikan tinggi agar mampu merespons perubahan budaya belajar pada era digital.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini menawarkan konsep "Normalisasi Phubbing Akademik" (*Academic Phubbing Normalization*), yaitu proses perubahan perilaku menyimpang menjadi praktik sosial yang dianggap wajar karena dilakukan secara berulang oleh sebagian besar anggota kelompok, memperoleh toleransi dari lingkungan akademik, dan tidak lagi dipersepsikan sebagai pelanggaran terhadap norma pembelajaran. Konsep ini memperlihatkan bahwa perilaku menyimpang tidak selalu hilang melalui mekanisme kontrol sosial, tetapi dapat berubah menjadi norma baru ketika memperoleh penerimaan kolektif dalam suatu komunitas akademik.

Kontribusi Teoretis Penelitian

Penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah terhadap kajian sosiologi pendidikan dan studi komunikasi digital melalui tiga aspek penting.

Pertama, penelitian ini memperlihatkan bahwa phubbing tidak dapat dijelaskan hanya melalui pendekatan psikologis seperti kecanduan smartphone atau rendahnya kontrol diri. Perilaku tersebut merupakan fenomena sosial yang terbentuk melalui interaksi antara teknologi digital, budaya akademik, dan norma kelompok.

Kedua, penelitian ini menawarkan model penjelasan integratif dengan mengombinasikan Determinisme Teknologi Marshall McLuhan, Struktural Fungsional Talcott Parsons, dan Teori Konflik Karl Marx. Kombinasi ketiga perspektif tersebut menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana teknologi membentuk perilaku mahasiswa, bagaimana perilaku tersebut mengganggu fungsi sistem pembelajaran, dan bagaimana budaya digital menciptakan konflik terhadap nilai-nilai akademik.

Ketiga, penelitian ini menunjukkan bahwa normalisasi phubbing merupakan proses sosial yang sebelumnya belum banyak dijelaskan dalam penelitian mengenai perilaku digital mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan smartphone selama perkuliahan telah mengalami pergeseran dari perilaku individual menjadi budaya akademik baru yang diterima oleh lingkungan kelas. Oleh karena itu, penanganan phubbing tidak cukup dilakukan melalui pendekatan disiplin individu, tetapi memerlukan rekonstruksi budaya pembelajaran, penguatan literasi digital, penyusunan etika penggunaan smartphone di ruang kelas, serta penerapan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif dan berpusat pada mahasiswa.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa phubbing telah berkembang menjadi fenomena sosial yang memengaruhi dinamika pembelajaran di Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Hamzanwadi. Perilaku tersebut tidak hanya ditunjukkan melalui penggunaan smartphone untuk aktivitas non-akademik selama proses perkuliahan, seperti mengakses media sosial, membalas pesan, menonton video, bermain gim, dan memeriksa notifikasi, tetapi juga telah mengurangi konsentrasi, partisipasi, serta kualitas interaksi akademik antara mahasiswa dan dosen.

Penelitian ini menemukan bahwa munculnya phubbing dipengaruhi oleh rendahnya orientasi akademik mahasiswa, kuatnya habitus penggunaan smartphone, pembelajaran yang kurang interaktif, rendahnya motivasi belajar, serta normalisasi penggunaan smartphone di lingkungan kelas. Temuan yang paling penting adalah bahwa phubbing tidak lagi dipandang sebagai perilaku menyimpang oleh sebagian besar mahasiswa, melainkan telah mengalami proses normalisasi sehingga diterima sebagai praktik yang wajar dalam aktivitas pembelajaran. Proses tersebut berlangsung melalui penggunaan smartphone yang berulang, peniruan perilaku antarmahasiswa, lemahnya kontrol sosial di ruang kelas, dan terbentuknya penerimaan kolektif terhadap penggunaan smartphone selama perkuliahan.

Dari perspektif Determinisme Teknologi, temuan ini menunjukkan bahwa smartphone telah membentuk kebiasaan dan pola interaksi baru mahasiswa; dari perspektif Struktural Fungsional, phubbing merupakan bentuk disfungsi yang mengganggu efektivitas sistem pembelajaran; sedangkan dari perspektif Teori Konflik, fenomena tersebut mencerminkan pertarungan antara nilai-nilai akademik dengan dominasi budaya digital yang memperebutkan perhatian mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis melalui pengembangan konsep Normalisasi Phubbing Akademik (*Academic Phubbing Normalization*) yang menjelaskan bagaimana perilaku menyimpang dapat bertransformasi menjadi norma sosial baru dalam lingkungan pendidikan tinggi.

Temuan ini memperluas kajian sosiologi pendidikan dan budaya digital dengan menunjukkan bahwa phubbing bukan semata-mata persoalan perilaku individual atau kecanduan smartphone, tetapi merupakan konstruksi sosial yang dibentuk melalui interaksi antara teknologi digital, praktik pembelajaran, dan budaya akademik. Oleh karena itu, upaya mengurangi phubbing tidak cukup dilakukan melalui pendekatan disiplin individu, tetapi memerlukan penguatan literasi digital, penyusunan etika penggunaan smartphone di ruang kelas, serta pengembangan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa. Penelitian selanjutnya disarankan menguji model *Academic Phubbing Normalization* pada berbagai disiplin ilmu dan perguruan tinggi yang berbeda dengan menggunakan pendekatan komparatif atau *mixed methods* sehingga proses pembentukan, reproduksi, dan transformasi norma digital dalam pembelajaran dapat dipahami secara lebih komprehensif.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Hamzanwadi, khususnya Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi, atas dukungan akademik selama pelaksanaan penelitian. Apresiasi yang sebesar-besarnya disampaikan kepada para dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan ilmiah selama

proses penelitian. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada seluruh dosen dan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Hamzanwadi yang telah berpartisipasi sebagai informan serta membantu kelancaran pengumpulan data. Semoga hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi pengembangan kajian sosiologi pendidikan dan praktik pembelajaran di perguruan tinggi.

Referensi

- Aagaard, J. (2015). Drawn to distraction: A qualitative study of off-task use of educational technology. *Computers & Education*, 87, 90–97. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.03.010>
- Ahn, D., & Shin, D.-H. (2013). Is the social use of media for seeking connectedness or for avoiding social isolation? *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2453–2462. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.022>
- Alruthaya, A., Nguyen, T.-T., & Lokuge, S. (2021). The application of digital technology and the learning characteristics of Generation Z in higher education. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2111.05991>
- Ansari, S., Azeem, A., Khan, I., & Iqbal, N. (2024). Association of phubbing behavior and fear of missing out: A systematic review and meta-analysis. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 27(7), 467–481. <https://doi.org/10.1089/cyber.2023.0761>
- Arini, I. P., & Lestari, A. D. (2025). Phubbing as a pop culture phenomenon among students in the era of Society 5.0: A systematic literature review. In *Annual Guidance and Counseling Academic Forum (AGCAF) 2024* (pp. 29–36). <https://proceeding.unnes.ac.id/agcaf/article/view/4349>
- Apple, M. W. (2019). *Ideology and curriculum* (4th ed.). Routledge.
- Becker, H. S. (1963). *Outsiders: Studies in the sociology of deviance*. Free Press.
- Bergdahl, N., Bond, M., Sjöberg, J., Dougherty, M., & Oxley, E. (2024). Unpacking student engagement in higher education learning analytics: A systematic review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21, Article 63. <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00493-y>
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of a theory of practice*. Cambridge University Press.
- Bourdieu, P. (1990). *The logic of practice*. Stanford University Press.
- Büber, A., Lu, B., Başay, B. K., & Martin, A. (2025). When smartphones take over: A mixed methods study of phubbing in child and adolescent psychiatry. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 19, Article 91. <https://doi.org/10.1186/s13034-025-00950-0>
- Castells, M. (2010). *The rise of the network society* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- 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>

- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). Measuring phone snubbing behavior: Development and validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP). *Computers in Human Behavior*, 88, 5–17. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.020>
- Couldry, N., & Hepp, A. (2017). *The mediated construction of reality*. Polity Press.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- De Bruijn-Smolers, M., & Prinsen, F. R. (2024). Effective student engagement with blended learning: A systematic review. *Heliyon*, 10(23), e39439. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39439>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). SAGE Publications.
- Dhir, A., Yossatorn, Y., Kaur, P., & Chen, S. (2018). Online social media fatigue and psychological wellbeing—A study of compulsive use, fear of missing out, fatigue, anxiety and depression. *International Journal of Information Management*, 40, 141–152. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.01.012>
- Ellis, D. A., Davidson, B. I., Shaw, H., & Geyer, K. (2019). Do smartphone usage scales predict behavior? *International Journal of Human–Computer Studies*, 130, 86–92. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2019.05.004>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Anchor Books.
- Gunawan, S., & Hastuti, R. (2024). Hubungan problematic internet use dengan phubbing pada mahasiswa Universitas X. *Jurnal Serina Sosial Humaniora*, 2(2). <https://doi.org/10.24912/jssh.v2i2.34258>
- Harahap, F. F., & Dora, N. (2025). Phubbing and learning behaviour of students at Budi Satrya Senior High School Medan. *Journal of Educational Sciences*, 9(5), 4403–4419. <https://doi.org/10.31258/jes.9.5.p.4403-4419>
- Junco, R. (2012). In-class multitasking and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 28(6), 2236–2243. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.031>
- Kahu, E. R. (2013). Framing student engagement in higher education. *Studies in Higher Education*, 38(5), 758–773. <https://doi.org/10.1080/03075079.2011.598505>
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Çulha, İ., & 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>

- Krause, K.-L., & Coates, H. (2008). Students' engagement in first-year university. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 33(5), 493–505. <https://doi.org/10.1080/02602930701698892>
- Kuznekoff, J. H., & Titsworth, S. (2013). The impact of mobile phone usage on student learning. *Communication Education*, 62(3), 233–252. <https://doi.org/10.1080/03634523.2013.767917>
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
- Lupton, D. (2015). *Digital sociology*. Routledge.
- Martono, N. (2018). *Sosiologi perubahan sosial*. Rajawali Pers.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Morissan. (2018). *Teori komunikasi: Individu hingga massa*. Prenadamedia Group.
- Muqsith, M. A. (2022). Determinisme teknologi dan ekstensi manusia. *Buletin Adalah*, 6(1), 21–29.
- Parsons, T. (1951). *The social system*. Free Press.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE Publications.
- Pérez-Juárez, M. Á., González-Ortega, D., & Aguiar-Pérez, J. M. (2024). Digital distractions from the point of view of higher education students. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2402.05249>
- Ritzer, G., & Stepnisky, J. (2022). *Classical sociological theory* (9th ed.). SAGE Publications.
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi suatu pengantar* (Edisi revisi). RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Turkle, S. (2015). *Reclaiming conversation: The power of talk in a digital age*. Penguin Books.
- Van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.
- Wong, Z. Y., Liem, G. A. D., Chan, M., & Datu, J. A. D. (2024). Student engagement and its association with academic achievement and subjective well-being: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Educational Psychology*, 116(1), 48–75. <https://doi.org/10.1037/edu0000833>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.