

Abstrak

Pada zaman yang serba digital ini terdapat fenomena yang dikenal sebagai "*Phubbing*" di mana orang, terutama remaja lebih suka bermain *game* atau *smartphone* sambil berkomunikasi, berdiskusi, atau melakukan percakapan secara langsung. Untuk mahasiswa, ini dapat terjadi di rumah, saat berkumpul dengan rekan satu kelompok, saat belajar di kelas, dan di pertemuan lain yang membutuhkan interaksi sosial lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besar pengaruh *Boredom Proneness* terhadap *Phubbing* pada mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian koresional dengan *purposive sampling*. Subjek penelitian ini berjumlah 379 mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung. *Phubbing* diukur dengan *Phubbing Scale* dan *Boredom Proneness* diukur dengan *Boredom Proneness Short-Form*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh *Boredom Proneness* terhadap *Phubbing* pada mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung sebesar 22.6% sedangkan sisanya sebesar 77.4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci : *Boredom Proneness, Phubbing*



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG