

**PENGARUH PERILAKU *PHUBBING* (*PHONE SNUBBING*)
TERHADAP KEPUASAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL
PADA MAHASISWA**

SKRIPSI



oleh

Adinda Istawa
NIM. 200401110040

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

2024

**PENGARUH PERILAKU *PHUBBING (PHONE SNUBBING)* TERHADAP
KEPUASAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA MAHASISWA**

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

Adinda Istawa
NIM. 200401110040

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2024**

**PENGARUH PERILAKU *PHUBBING (PHONE SNUBBING)* TERHADAP
KEPUASAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA MAHASISWA**

SKRIPSI

oleh

Adinda Istawa
NIM. 200401110040

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan Persetujuan	Tanggal Persetujuan
Dosen Pembimbing 1 Nurul Hikmah, M.Pd NIP. 19880808201802012217		01/04/2024
Dosen Pembimbing 2 Aprilia Mega Rosdiana, M.Si NIP. 19900410201802012202		25/04/2024

Malang, 1 April 2024

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Yusuf Ratu Agung, M.A

NIP. 1980102015031002

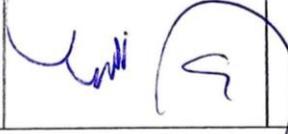
**PENGARUH PERILAKU *PHUBBING* (*PHONE SNUBBING*) TERHADAP
KEPUASAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA MAHASISWA
SKRIPSI**

oleh

Adinda Istawa
NIM. 200401110040

Telah diujikan dan dinyatakan LULUS oleh Dewan Penguji Skripsi dalam Majelis
Sidang Skripsi pada tanggal 27 September 2024

DEWAN PENGUJI SKRIPSI

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan Persetujuan	Tanggal Persetujuan
Sekretaris Ujian <u>Nurul Hikmah, M.Pd</u> NIP. 19880808201802012217		8/10/24
Ketua Penguji <u>Aprilia Mega Rosdiana, M.Si</u> NIP. 19900410201802012202		8/10/24
Penguji Utama <u>Dr. Mohammad Mahpur, M.Si</u> NIP. 197605052005011003		9/10/2024

Disahkan oleh,

Dekan,



Prof. Dr. Rifa Hidayah, M.Si
NIP. 1976112820022122001

NOTA DINAS 1

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* (*PHONE SNUBBING*) TERHADAP
KEPUASAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA MAHASISWA**

Yang ditulis oleh :

Nama : Adinda Istawa

NIM : 200401110040

Program : S1 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, 23 Oktober 2024
Dosen Pembimbing I



Nurul Hikmah, M.Pd
NIP. 19880808201802012217

NOTA DINAS 2

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 (PHONE SNUBBING)* TERHADAP
KEPUASAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA MAHASISWA**

Yang ditulis oleh :

Nama : Adinda Istawa

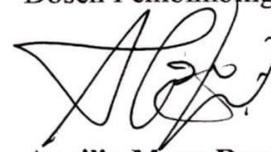
NIM : 200401110040

Program : S1 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, 23 Oktober 2024
Dosen Pembimbing II



Aprilia Mega Rosdiana, M.Si
NIP. 19900410201802012202

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adinda Istawa

NIM : 200401110040

Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul "**PENGARUH PERILAKU *PHUBBING (PHONE SNUBBING)* TERHADAP KEPUASAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA MAHASISWA**" 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, 1 April 2024

Penulis



Adinda Istawa

NIM. 200401110040

MOTTO

“Kedalaman makna hidup manusia ditentukan oleh kemampuan mereka untuk peduli kepada sesama.”

-Pablo Casals

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam dan penuh penghargaan, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT. dengan segala rahmat dan hidayah-Nya telah melimpahkan kekuatan dan kemudahan kepada saya selama perjalanan penulisan skripsi ini.
2. Almarhum Ayahanda tercinta, Supriadi. Dengan penuh kedukaan dan rasa cinta yang tak terukur, semoga hasil karya ini dapat menjadi bentuk penghormatan kepada beliau yang telah memberikan kasih sayang, dukungan tanpa batas, serta inspirasi yang abadi dalam setiap langkah hidup saya. Semoga beliau senantiasa mendapat tempat yang layak di sisi-Nya, Al-Fatihah.
3. Kedua Orang Tua tercinta, Ibunda Teni Meilinda dan Ayahanda Umbu Aliwaskita. Dengan penuh cinta dan rasa hormat, persembahan ini saya abdikan untuk kalian berdua atas doa tanpa henti, dukungan tanpa batas, serta kasih sayang yang selalu mengalir dalam setiap detik perjalanan penulisan skripsi ini.
4. Saudara-saudari terkasih, Gauss, Fadhil, Luluh dan Amr. Terima kasih karena telah menjadi pendukung dan penghangat dalam perjalanan ini dan menjadi bagian tak terpisahkan dalam pencapaian saya.
5. Salah satu mahasiswa psikologi, Arief Rahman Hafizh, yang selalu ada bersama saya disetiap proses penulisan skripsi ini. Terima kasih atas dukungan materil maupun non-materil yang telah diberikan, serta keperdulian dan kesabaran yang tak pernah luntur selama perjalanan panjang penulisan skripsi ini.
6. Dengan penuh rasa syukur dan kebanggaan, saya dengan rendah hati menyampaikan persembahan ini untuk diri saya sendiri. Terima kasih kepada diri sendiri atas ketabahan, kegigihan, dan keyakinan yang telah membawa saya melangkah hingga tahap ini.
7. Semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penulisan dan penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Dengan tulus, peneliti ingin menyampaikan rasa syukur dan penghargaan kepada Allah SWT. yang selalu memberikan berkah dan petunjuk-Nya, sehingga memungkinkan peneliti menyelesaikan tugas akademis ini. Peneliti juga senantiasa mengucapkan sholawat dan mengirim salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW. dengan harapan agar bisa mendapatkan pertolongan dan syafaat beliau di akhirat nanti.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan ketulusan hati, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya 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 Fakultas Psikologi 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. Nurul Hikmah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah dengan sukarela memberikan bantuan, panduan, saran, semangat dan berbagi pengalaman berharga kepada peneliti.
5. Aprilia Mega Rosdiana, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah dengan sukarela memberikan bantuan, panduan, saran, semangat dan berbagi pengalaman berharga kepada peneliti.
6. Semua pihak yang telah turut serta dalam membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik moril maupun materil.

Malang, 1 April 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS 1.....	iv
NOTA DINAS 2.....	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
المخلص البحث	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian.....	12
1. Manfaat Teoritis	12
2. Manfaat Praktis.....	12
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. <i>Phubbing (Phone Snubbing)</i>.....	13
1. Definisi <i>Phubbing</i>	13
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Phubbing</i>	14
3. Karakteristik <i>Phubbing</i>	18

4. Aspek-Aspek <i>Phubbing</i>	19
5. <i>Phubbing</i> dalam Pandangan Islam	21
B. Kepuasan Komunikasi Interpersonal.....	23
1. Definisi Kepuasan Komunikasi Interpersonal.....	23
2. Faktor-Faktor yang Mendorong Kepuasan Komunikasi Interpersonal ..	24
3. Karakteristik Kepuasan Komunikasi Interpersonal.....	26
4. Aspek-Aspek Kepuasan Komunikasi Interpersonal.....	28
5. Kepuasan Komunikasi Interpersonal dalam Pandangan Islam	30
C. Mahasiswa	31
D. Pengaruh <i>Phubbing</i> terhadap Kepuasan Komunikasi Interpersonal ..	34
E. Kerangka Konseptual.....	36
F. Hipotesis	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis dan Desain Penelitian	38
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	38
1. Variabel Bebas atau <i>Independent Variable</i> (X).....	38
2. Variabel Terikat atau <i>Dependent Variable</i> (Y)	39
C. Definisi Operasional	39
1. <i>Phubbing</i> (<i>Phone Snubbing</i>).....	39
2. Kepuasan Komunikasi Interpersonal.....	39
D. Subjek Penelitian	40
1. Populasi	40
2. Sampel.....	40
E. Waktu dan Tempat Penelitian.....	42
F. Teknik Pengumpulan Data	42
1. Angket	42
G. Instrumen Penelitian	43
1. Skala <i>Phubbing</i>	44

2. Skala Kepuasan Komunikasi Interpersonal.....	45
H. Validitas dan Reliabilitas	46
1. Validitas Alat Ukur	46
2. Reliabilitas Alat Ukur.....	46
I. Teknik Analisis Data	46
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	46
2. Uji Asumsi Dasar	47
3. Uji Hipotesis.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Deskripsi Umum Objek Penelitian	50
1. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.....	50
2. Waktu dan Tempat Penelitian	52
3. Jumlah Subjek Penelitian	52
B. Hasil Penelitian	53
1. Uji Validitas	53
2. Uji Reliabilitas.....	55
3. Analisis Statistik Deskriptif.....	56
4. Kategorisasi Data	57
5. Uji Asumsi Dasar	60
6. Uji Hipotesis.....	61
C. Pembahasan	68
1. Tingkat Kepuasan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa.....	68
2. Tingkat Perilaku <i>Phubbing</i> pada Mahasiswa	72
3. Pengaruh Perilaku <i>Phubbing</i> terhadap Kepuasan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa.....	77
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan.....	83

B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Hasil Survei <i>Phubbing</i> pada Mahasiswa.....	8
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	36
Gambar 4.1 Diagram Tingkat Korelasi Per Aspek Tiap Variabel	63
Gambar 4.2 Diagram Tingkat Kepuasan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa.....	68
Gambar 4.3 Diagram Tingkat Perilaku <i>Phubbing</i> pada Mahasiswa	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	42
Tabel 3.2 Alternatif Jawaban	43
Tabel 3.3 Blue Print Skala <i>Phubbing</i>	44
Tabel 3.4 Blue Print Skala Kepuasan Komunikasi Interpersonal.....	45
Tabel 3.5 Kriteria Korelasi <i>Product Moment Pearson</i>	48
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Skala Kepuasan Komunikasi Interpersonal	53
Tabel 4.2 Blueprint Terbaru Skala Kepuasan Komunikasi Interpersonal.....	54
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Skala <i>Phubbing</i>	54
Tabel 4.4 Blueprint Terbaru Skala <i>Phubbing</i>	55
Tabel 4.5 Kategori Tingkat Reliabilitas	56
Tabel 4.6 Tabel Hasil Uji Reliabilitas.....	56
Tabel 4.7 Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	57
Tabel 4.8 Dasar Kategori Variabel <i>Phubbing</i>	57
Tabel 4.9 Dasar Kategori Variabel Kepuasan Komunikasi Interpersonal	58
Tabel 4.10 Kategorisasi <i>Phubbing</i>	58
Tabel 4.11 Kategorisasi Kepuasan Komunikasi Interpersonal	59
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas	60
Tabel 4.13 Hasil Uji Linearitas	61
Tabel 4.14 Hasil Analisis Korelasi	62
Tabel 4.15 Kriteria <i>Korelasi Product Moment Pearson</i>	62
Tabel 4.18 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	66
Tabel 4.19 Hasil Uji Sumbangsih Variabel <i>Phubbing</i>	67
Tabel 4.20 Hasil Uji T.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Kepuasan Komunikasi Interpersonal.....	93
Lampiran 2 Skala <i>Phubbing</i>	94
Lampiran 3 Uji Validitas Skala Kepuasan Komunikasi Interpersonal	95
Lampiran 4 Uji Validitas Skala <i>Phubbing</i>	96
Lampiran 5 Uji Reliabilitas Variabel Kepuasan Komunikasi Interpersonal.....	96
Lampiran 6 Uji Reliabilitas Variabel <i>Phubbing</i>	97
Lampiran 7 Uji Statistik Deskriptif.....	97
Lampiran 8 Uji Normalitas	97
Lampiran 9 Uji Linearitas	98
Lampiran 10 Uji Korelasi	98
Lampiran 11 Uji Regresi Linier Sederhana	98
Lampiran 12 Uji T.....	99

ABSTRAK

Istawa, Adinda. 2024. Pengaruh Perilaku Phubbing terhadap Kepuasan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa.

Pembimbing: Nurul Hikmah, M.Pd, Aprilia Mega Rosdiana, M.Si

Salah satu fenomena yang muncul akibat meningkatnya penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari adalah aktivitas *phubbing*. Perilaku *phubbing* memicu seseorang untuk mengabaikan orang di sekitarnya, sehingga memutus komunikasi interpersonal. Dengan berjalannya komunikasi secara efektif, akan menghasilkan kepuasan tersendiri dalam diri individu. Adanya rasa puas terhadap komunikasi interpersonal akan memberikan dampak yang positif bagi pihak yang terlibat. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh perilaku *phubbing* terhadap kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan analisis regresi linier sederhana untuk menilai pengaruh variabel X (*Phubbing*) terhadap variabel Y (Kepuasan Komunikasi Interpersonal). Tingkat *phubbing* dalam penelitian ini diukur menggunakan skala yang disusun sendiri oleh peneliti berlandaskan pada teori aspek perilaku *phubbing* milik Karadağ et al. (2015). Tingkat kepuasan komunikasi interpersonal diukur menggunakan skala yang disusun sendiri oleh peneliti berlandaskan pada teori faktor yang mendorong komunikasi interpersonal milik Panuju (2018). Populasi yang diteliti ialah mahasiswa aktif S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020-2023 berjumlah 15.501 orang. Sampel penelitian yang digunakan sebanyak 266 orang menggunakan rumus *Isaac* dan *Michael*.

Hasil analisis regresi linier menunjukkan signifikansi antar variabel senilai 0,000 yang menandakan terdapat pengaruh yang signifikan dari *phubbing* terhadap kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa. Koefisien regresi (B) sebesar -0,495 yang menunjukkan jika *phubbing* mempunyai pengaruh negatif terhadap kepuasan komunikasi interpersonal. Manfaat penelitian ini yaitu membantu memahami pengaruh *phubbing* terhadap kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa, serta berkontribusi untuk menggali lebih dalam fenomena sosial baru yang muncul seiring semakin berkembangnya teknologi digital.

Kata Kunci: Phubbing, Kepuasan Komunikasi Interpersonal

ABSTRACT

Istawa, Adinda. 2024. Pengaruh Perilaku Phubbing terhadap Kepuasan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa

Supervisor: Nurul Hikmah, M.Pd, Aprilia Mega Rosdiana, M.Si

One phenomenon that has emerged due to the increasing use of smartphones in everyday life is phubbing activities. Phubbing behavior triggers a person to ignore the people around him, thereby breaking off interpersonal communication. By carrying out effective communication, it will produce satisfaction within the individual. A sense of satisfaction with interpersonal communication will have a positive impact on the parties involved. The aim of this research is to determine the effect of phubbing behavior on interpersonal communication satisfaction in students.

This research applies a quantitative approach by applying simple linear regression analysis to assess the influence of variable X (Phubbing) on variable Y (Interpersonal Communication Satisfaction). The level of phubbing in this study was measured using a scale prepared by the researchers themselves based on Karadağ et al.'s theory of phubbing behavior aspects. (2015). The level of interpersonal communication satisfaction was measured using a scale compiled by the researcher himself based on Panuju's (2018) theory of factors that encourage interpersonal communication. The population studied was active undergraduate students at UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, class 2020-2023, totaling 15,501 people. The research sample used was 266 people using the Isaac and Michael formula.

The results of linear regression analysis show a significance between variables of 0.000, which indicates that there is a significant influence of phubbing on interpersonal communication satisfaction among students. The regression coefficient (B) is -0.495, which shows that phubbing has a negative influence on interpersonal communication satisfaction. The benefit of this research is that it helps understand the influence of phubbing on interpersonal communication satisfaction in students, as well as contributing to digging deeper into new social phenomena that emerge as digital technology continues to develop.

Keywords: Phubbing, Interpersonal Communication Satisfaction

المخلص البحث

إستوا ، أديندا . 2024. تأثير سلوك Phubbing على رضا التواصل بين الأشخاص لدى طلاب الكلية.

المشرف: نور الحكمة، المشرف الرراس ، أيريليا ميجا روزديانا، الماجستير

واحدة من الظواهر التي تنشأ بسبب الاستخدام المتزايد للهواتف الذكية في الحياة اليومية هي أنشطة *phubbing*. يؤدي سلوك *Phubbing* إلى تجاهل الشخص لمن حوله ، وبالتالي قطع التواصل بين الأشخاص. مع التواصل الفعال ، سوف تنتج رضاها الخاص في الأفراد. سيكون للرضا عن التواصل بين الأشخاص تأثير إيجابي على الأطراف المعنية. كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد تأثير سلوك *phubbing* على رضا التواصل بين الأشخاص لدى الطلاب.

تطبق هذه الدراسة نهجا كمي من خلال تطبيق تحليل الانحدار الخطي البسيط لتقييم تأثير المتغير X (بوبيينغ) إلى المتغير Y (رضا التواصل بين الأشخاص). مستوى فوبيينغ في هذه الدراسة تم قياسه باستخدام مقياس جمعها الباحث نفسه بناء على نظرية الجوانب السلوكية فوبيينغ مَلَك كاراداج وآخرون (2015). يتم قياس مستوى الرضا عن التواصل بين الأشخاص باستخدام مقياس جمعها الباحث نفسه بناء على نظرية العوامل التي تدفع التواصل بين الأشخاص تنتمي إلى بانوجو (2018). السكان الذين تمت دراستهم هم طلاب S1 النشطون من UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Class 2020-2023 بإجمالي 15,501 شخصا. استخدمت عينة البحث ما يصل إلى 266 شخصا باستخدام الصيغة إسحاق و مايكل.

أظهرت نتائج تحليل الانحدار الخطي وجود دلالة بين المتغيرات بقيمة 0.000 مما يشير إلى وجود تأثير معنوي ل *phubbing* على الرضا عن التواصل بين الأشخاص لدى الطلاب. يشير معامل الانحدار (B) البالغ -0.495 إلى أن *phubbing* له تأثير سلبي على الرضا عن التواصل بين الأشخاص. تتمثل فائدة هذا البحث في المساعدة في فهم تأثير *phubbing* على رضا التواصل بين الأشخاص لدى الطلاب ، وكذلك المساهمة في التعمق في الظواهر الاجتماعية الجديدة التي تنشأ جنبا إلى جنب مع تطور التكنولوجيا الرقمية.

الكلمات الأساسية: Phubbing, الرضا عن التواصل بين الأشخاص

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Umat manusia dengan alamiah sejak awal kehidupannya merupakan makhluk sosial. Sejak dilahirkan, seorang bayi akan membutuhkan manusia lain yakni sosok ibu untuk membantu memenuhi kebutuhannya seperti makan, minum, dan buang air. Seiring bertambahnya usia, manusia sebagai makhluk sosial akan selalu butuh untuk terhubung dan terlibat satu sama lain agar kebutuhan sosialnya terpenuhi. Pemenuhan diri untuk selalu terhubung dan terlibat satu sama lain dapat dicapai dengan membangun interaksi atau komunikasi dengan individu lainnya. Hubungan ini dalam psikologi sosial disebut juga sebagai komunikasi interpersonal.

Dalam kamus psikologi sosial, komunikasi interpersonal merupakan proses interaksi atau kontak yang dilakukan antarindividu sebagai bentuk penyampaian pesan, mengungkapkan gagasan, dan bertukar emosi (Xie et al., 2023). Devito (dalam Hafizah et al., 2021) mengartikan komunikasi interpersonal seperti mekanisme yang terjadi ketika dua individu atau sekelompok kecil individu mengirim dan menerima pesan yang menghasilkan efek tertentu dan umpan balik secara langsung baik berupa pernyataan, tindakan, maupun sikap. Pada dasarnya komunikasi interpersonal dikatakan terbentuk ketika timbulnya hubungan timbal balik yang memberikan pengaruh untuk tiap anggota yang terlibat. Menurut Muhammad (dalam Sholihah & Pudjijuniarto, 2021) bentuk komunikasi interpersonal dapat berupa interaksi informal, percakapan secara sosial, penyelidikan, serta wawancara.

Menurut Lestari et al. (2022) individu yang berhasil membangun komunikasi interpersonal dengan baik, akan ditunjukkan dengan kemampuannya dalam mengatasi berbagai permasalahan di lingkungan sosialnya, mudah untuk memelihara hubungan dengan orang baru, serta mampu berkomunikasi secara efektif dengan individu lainnya. Sedangkan individu yang tidak berhasil membangun komunikasi interpersonal dengan baik biasanya ditunjukkan dengan jarang terlibat secara aktif di lingkungan keluarga maupun pergaulannya, lebih senang menyendiri untuk melakukan hobinya, dan sering mengabaikan orang lain.

Oleh sebab itu, kemampuan berkomunikasi antarpribadi atau interpersonal yang baik perlu dimiliki, karena dapat membantu seseorang dalam mengaktualisasi diri dengan membangun hubungan yang lebih akrab dan hangat dengan individu lainnya.

Komunikasi interpersonal yang baik umumnya ditandai dengan adanya kepuasan yang dihasilkan dari keefektifan dalam berkomunikasi. Menurut Suranto (dalam Sholihah & Pudjijuniarto, 2021) komunikasi dikatakan efektif ketika pihak yang berpartisipasi dapat memahami inti pembicaraan sesuai dengan yang diharapkan informan dan dapat memberi umpan balik yang sesuai dengan konteks pembicaraan. Menciptakan komunikasi interpersonal yang efektif membutuhkan kemampuan seseorang dalam mengirim dan menerima pesan dengan baik (Sari, 2016). Sehingga selama apa pun komunikasi interpersonal dijalani, jika individu yang terlibat tidak memiliki kemampuan dalam mengirim dan menerima pesan dengan baik, maka komunikasi dapat menjadi tidak efektif dan merusak kepuasan individu yang terlibat.

Dengan berjalannya komunikasi secara efektif, akan menghasilkan kepuasan tersendiri dalam diri individu. Hal ini searah dengan teori Komunikasi Interpersonal yang menerangkan bahwa keterampilan komunikasi yang efektif berupa mendengarkan secara aktif dan penuh empati akan menghasilkan kepuasan pada diri individu yang berkomunikasi. Selain keterampilan komunikasi yang efektif, untuk menghasilkan kepuasan komunikasi interpersonal perlu adanya pemenuhan ekspektasi ketika komunikasi berlangsung. Konsep kepuasan komunikasi interpersonal tersebut dicetuskan oleh Hect, Rucker, dan Davis Showell (Roem & Sarmiati, 2019).

Menurut Alsayed, Motaghi, & Osman (dalam Azizah & Rahmatika, 2019) kepuasan komunikasi interpersonal adalah tingkat kepuasan yang dirasakan oleh individu terhadap hubungan dan aliran pesan yang berlangsung selama komunikasi dengan orang lain dalam lingkup hubungan interpersonal. Sedangkan Down & Hazen (dalam Yantara, 2015) mendefinisikan kepuasan komunikasi sebagai perasaan puas seseorang terhadap berbagai aspek komunikasi yang ada di lingkungannya. Dapat disimpulkan, kepuasan komunikasi interpersonal mengarah

pada tingkat kepuasan yang dirasakan oleh individu ketika terlibat dalam interaksi atau komunikasi dengan orang lain terhadap berbagai aspek yang mendukung komunikasi tersebut.

Seseorang perlu merasa puas dengan komunikasi interpersonalnya, karena hal tersebut akan menimbulkan sensasi kepuasan dalam diri yang berpengaruh pada peningkatan motivasi dalam diri yang berguna untuk mengembangkan dirinya. Dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan Rahayu (2017) terkait pengaruh komunikasi interpersonal dan dampaknya terhadap motivasi kerja, ditemukan bahwa komunikasi interpersonal yang terjalin pada suatu organisasi meninggalkan pengaruh yang positif terhadap motivasi kerja seseorang. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin efektif dan berkualitas komunikasi interpersonal yang dibangun, maka semakin meningkat pula motivasi yang dihasilkan dalam diri seseorang.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Sholihah & Pudjijuniarto (2021) mengenai komunikasi interpersonal antar pelatih dan atlet. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal yang dibangun dengan pikiran terbuka dan tepat antara pelatih dan atlet dapat meningkatkan motivasi atlet dalam meraih target prestasi yang akan dicapai. Dapat disimpulkan bahwa rasa puas terhadap komunikasi interpersonal perlu untuk diciptakan, karena memberikan dampak yang baik pada diri seseorang.

Adanya rasa puas terhadap komunikasi interpersonal akan memberikan dampak yang positif bagi pihak yang terlibat. Selain peningkatan motivasi, kepuasan komunikasi akan memberikan peningkatan kinerja dan produktivitas seseorang (Yantara, 2015). Hal tersebut membantu seseorang dalam mencapai tujuan atau hasil yang lebih baik dalam berbagai aspek di kehidupannya. Selain itu, kepuasan yang dirasakan terhadap komunikasi yang dibangun, dapat mengurangi perasaan kesepian dan tertekan yang berujung pada rasa stres. Dalam kata lain, membangun komunikasi interpersonal berperan besar dalam menjaga kesehatan mental seseorang (Sulistyowati, 2023). Dengan begitu, adanya perasaan puas atas komunikasi interpersonal yang dibangun dapat membantu seseorang dalam meningkatkan kualitas kehidupannya.

Ketika seseorang berusaha membangun komunikasi interpersonal yang baik dan efektif agar menghasilkan rasa puas, tentu memiliki kemungkinan untuk mengalami kegagalan akibat berbagai faktor. Bersumber pada hasil wawancara pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap 2 orang mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, menurut jawaban ARH permasalahan yang dialami ketika beberapa kali berusaha membangun komunikasi yang baik dan memuaskan adalah sebagai berikut:

“Aku pernah beberapa kali ngejalanin komunikasi yang kurang greget. Salah satunya pas aku lagi ngomong sama dia, tapi dia malah tiba-tiba buka HP-nya. Jadi aku rasanya kayak ngomong sendirian, gak ada yang dengerin. Terus aku juga pernah banget ngobrol sama temen yang suka ngalihin topik pembicaraan. Misalnya, lagi serius-serius ngobrolin hal penting, eh dia malah tiba-tiba nge-joke atau ngomongin hal yang sama sekali gak nyambung. Bikin bingung aja. Jujur, aku orangnya bener-bener menghargai orang lain, apalagi kalau lagi ngobrol, jadi pas ngehadepin orang-orang yang sama sekali gak ngehargain aku pas komunikasi ya aku ngerasa nyesel aja udah luangin waktu buat mereka, aku sama sekali gak puas” (ARH, komunikasi pribadi, 20 September 2023).

Berdasarkan jawaban ARH, permasalahan yang dialami ketika berusaha membangun komunikasi interpersonal yang baik dan memuaskan yaitu lawan bicara tidak dapat memusatkan perhatian dan fokusnya pada informasi atau pesan yang disampaikan karena terlalu sibuk mengecek *smartphone*, kurangnya kontak mata, serta mengalihkan pembicaraan secara mendadak. Bagi ARH, komunikasi yang berlangsung perlu sikap saling menghargai sesama dan menjaga perhatian pada topik komunikasi agar dapat menghasilkan komunikasi yang efektif dan memuaskan partisipan. Selanjutnya AP turut memaparkan permasalahannya ketika sedang melakukan komunikasi interpersonal dengan temannya, sebagai berikut:

“Ya misalnya pas lagi diskusi tentang sesuatu, sering banget ada teman yang mulai perhatiin hal lain kayak HP mereka, kalau gak ya terdistraksi sama lingkungan sekitarnya. Menurut saya ini ngebuat komunikasi kita jadi gak efektif dan ngehilangin rasa puas sih. Selain itu, lawan bicara yang bisanya cuma ngedengerin tanpa ngasi umpan balik yang konstruktif atau ngejawab singkat juga bisa jadi masalah sih. Di lingkungan kampus ini, saya masih sering dihadapin sama situasi begitu dan menurut saya ini menyebalkan. Ini ngebuat saya kayak paling semangat berbicara sendiri” (AP, komunikasi pribadi, 21 September 2023).

Berdasarkan jawaban AP, membuktikan bahwa pengalihan perhatian terhadap *smartphone* ketika komunikasi berlangsung dapat merusak keefektifan komunikasi dan mempengaruhi sensasi kepuasan yang dihasilkan. AP juga mengungkapkan sering mendapati lawan bicara yang kurang berpartisipasi secara aktif dalam perbincangan, seperti mendengarkan tanpa memberi umpan balik atau hanya menjawab singkat. Bagi AP, kesadaran dalam memberi perhatian penuh saat berbicara dengan orang lain dapat membantu meningkatkan kualitas komunikasi interpersonal.

Melalui hasil wawancara terhadap kedua informan, dapat diasumsikan bahwa komunikasi dapat menjadi tidak efektif dan mempengaruhi rasa kepuasan berkomunikasi, ketika pihak yang terlibat tidak dapat menjaga perhatian dan fokusnya terhadap isi pesan dalam komunikasi serta kurang melibatkan dirinya secara aktif. Hasil ini relevan dengan hasil dalam penelitian Hati (2020) terkait interaksi sosial pada mahasiswa, disimpulkan bahwa kegagalan individu dalam membangun komunikasi yang efektif dan berkualitas salah satunya disebabkan oleh hilangnya fokus komunikasi dalam menangkap informasi yang disampaikan oleh komunikator.

Hilangnya fokus dan kurangnya keterlibatan individu secara aktif dalam komunikasi interpersonal disebabkan oleh beragam situasi. Salah satunya yaitu penggunaan *smartphone* yang berlebihan ketika sedang berinteraksi. Sependapat dengan hasil penelitian Arifin (2016) terkait gambaran perilaku remaja pengguna gadget, ditemukan bahwa remaja yang menggunakan gadgetnya secara berlebihan akan menyebabkan penurunan fokus dan kurang terlibat dengan interaksi di dunia nyata. Ketika seseorang telah kehilangan fokus dan keterlibatannya secara aktif, komunikasi yang dibangun akan mengarah pada ketidakefektifan.

Selain menyebabkan komunikasi menjadi tidak efektif, perilaku penggunaan *smartphone* secara berlebihan ketika melakukan komunikasi interpersonal dapat menyebabkan seseorang merasa diabaikan atau tidak dihargai ketika sedang memberi informasi atau pesan. Sepaham dengan hasil penelitian Ilham & Rinaldi (2019) terkait kualitas persahabatan, ditemukan sebanyak 91,3% mahasiswa merasa diabaikan atau tidak dihargai ketika lawan bicara atau

komunikasikan kehilangan fokus karena terlalu sibuk dengan *smartphone*-nya. Jumlah persentase yang tinggi tersebut menunjukkan pentingnya untuk mengurangi penggunaan *smartphone* dalam berkomunikasi karena dapat merusak perhatian yang berujung pada perasaan tidak dihargai.

Menurut Abraham Maslow (dalam Roem & Sarmiati, 2019) dalam teori Hierarki Kebutuhan miliknya, manusia memiliki lima dorongan pokok yang perlu dipenuhi demi kelangsungan hidupnya sebagai makhluk sosial. Salah satu kebutuhan manusia yakni kebutuhan akan harga diri. Kebutuhan tersebut menunjukkan manusia butuh untuk merasa dihargai oleh orang lain dan mendapat pengakuan dari orang lain. Dengan timbulnya perasaan tidak dihargai akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan ketika komunikasi berlangsung, kebutuhan manusia akan harga diri menjadi tidak terpenuhi. Oleh karena itu, penggunaan *smartphone* yang tinggi menyodorkan efek yang buruk pada hubungan interpersonal seseorang.

Adanya kemajuan perkembangan teknologi komunikasi yang semakin pesat, menyebabkan perangkat *mobile* atau *smartphone* menjadi komponen yang melekat pada kehidupan manusia di setiap harinya. Kecanggihan dan kemudahan yang didapatkan memungkinkan tiap individu untuk mengakses dunia luar dengan lebih cepat. Hal ini mengakibatkan penggunaan *smartphone* semakin melonjak. Berdasarkan hasil survei oleh Yonatan (2023) terkait negara pengguna *smartphone* terlama di dunia pada tahun 2023, tercatat bahwa Indonesia menduduki kursi pertama sebagai negara dengan durasi terlama di dunia dalam penggunaan *smartphone*. Rakyat Indonesia pada umumnya menghabiskan waktunya sepanjang 5 jam 39 menit per hari untuk menggunakan *smartphone*-nya.

Statista (2023) melaporkan bahwa jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2023 diperkirakan mencapai lebih dari 233 juta dan akan terus bertambah hingga tahun 2028. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Howarth (2023) terkait pengguna *smartphone*, ditemukan bahwa individu dengan rentang usia 18-29 tahun berada pada tingkat tertinggi sebagai pengguna *smartphone*, yaitu mencapai 94%. Dalam survei yang dilakukannya juga disebutkan bahwa tingkat pendidikan menunjukkan hubungan yang positif terhadap kepemilikan *smartphone*.

Hal ini menunjukkan bahwa individu pada fase remaja akhir menuju dewasa awal serta tingkat pendidikan yang tinggi seperti mahasiswa memiliki proporsi pengguna *smartphone* tertinggi.

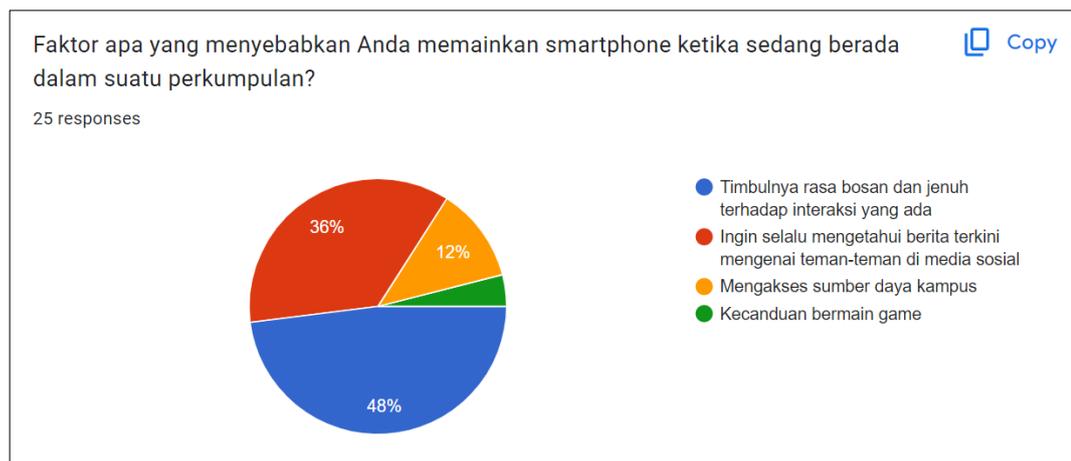
Salah satu fenomena yang muncul akibat meningkatnya penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari adalah aktivitas *phubbing*. Karadag et al. (dalam Chi et al., 2022) mendefinisikan *phubbing* atau *phone snubbing* sebagai aksi yang mengacu pada penggunaan ponsel secara obsesif atau berlebihan ketika berkomunikasi dengan orang lain dalam lingkungan sosial. Dalam definisi lain oleh Suprayitno & Wahyudi (dalam Pranoto & Walisyah, 2023) perilaku *phubbing* merupakan bentuk sikap ketidakpedulian seseorang terhadap keadaan sekitarnya karena lebih memfokuskan perhatiannya terhadap gadget daripada percakapan yang ada. Dapat terlihat bahwa perilaku *phubbing* membuat seseorang mengabaikan orang di sekitarnya, sehingga memutus komunikasi interpersonal. Perilaku ini dapat berupa membaca pesan teks, menjawab panggilan, memainkan media sosial, bermain game hingga melakukan aktivitas lain pada *smartphone*.

Selain akibat perkembangan teknologi yang semakin pesat, munculnya perilaku *phubbing* dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Al-Saggaf et al. (2019) dalam penelitiannya mengenai faktor yang dapat menimbulkan perilaku *phubbing*, ditemukan bahwa rasa kebosanan dapat memicu seseorang melakukan *phubbing*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Aljasir (2022) terkait bentuk *phubbing* pada pasangan yang sudah menikah, ditemukan bahwa kecanduan penggunaan internet, media sosial dan bermain game dapat menyebabkan terjadinya *phubbing*. Selain itu, hasil penelitian Kurnia et al. (2020) terkait *phubbing* pada remaja di Jakarta, ditemukan bahwa *self-control* atau kontrol diri berhubungan negatif dengan perilaku *phubbing*. Dalam kata lain, kontrol diri yang rendah dapat menyebabkan seseorang tidak dapat mengontrol perilakunya dalam bermain *smartphone* ketika berinteraksi.

Mahasiswa sebagai individu yang melewati fase remaja akhir menuju dewasa awal, menjadi kelompok yang lebih rentan untuk mengalami *phubbing*. Sesuai dengan penelitian Karadag et al (dalam Li et al., 2023), ditemukan bahwa perilaku *phubbing* lebih banyak dialami oleh generasi muda dibandingkan

kelompok umur lainnya. Di era digital ini, mahasiswa sering kali menjadi kelompok yang sangat terhubung dengan teknologi dan sering menggunakan *smartphone* untuk berbagai keperluan, termasuk kegiatan akademik dan sosialnya. Pada umumnya mereka menggunakan *smartphone* untuk mengakses materi kuliah, jadwal dan sumber daya pendidikan lainnya. Namun, penggunaan yang berlebihan pada *smartphone* juga dapat memicu kecenderungan untuk mengabaikan interaksi sosial di kehidupan sehari-hari. Penggunaan *smartphone* yang tinggi ini memiliki keterkaitan yang erat dengan fenomena *phubbing*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat menjadi kelompok yang rentan untuk mengalami fenomena *phubbing*.

Peneliti sendiri telah melakukan observasi pra-penelitian pada sebuah kantin di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, ditemukan bahwa 3 dari 4 kelompok mahasiswa yang sedang berkumpul untuk berinteraksi dan makan bersama, beberapa anggota di dalamnya menggunakan *smartphone* dalam waktu yang cukup lama ketika pihak lain sedang mencoba berkomunikasi. Hal ini menunjukkan, ketiga kelompok yang ada pada kantin UIN Maulana Malik Ibrahim Malang telah melakukan tindakan *phubbing*.



Gambar 1.1 Diagram Hasil Survei Phubbing pada Mahasiswa

Berdasarkan hasil survei pra-penelitian terhadap 25 mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang terkait faktor yang menyebabkan mereka memakai *smartphone* ketika berinteraksi, didapatkan hasil tertinggi sebanyak 48% mahasiswa menggunakan *smartphone*-nya ketika berada di perkumpulan

diasumsikan karena adanya rasa bosan dan jenuh dengan interaksi yang sedang dibangun. Lalu, sebanyak 36% mahasiswa menggunakan *smartphone* ketika berada di perkumpulan diasumsikan karena rasa keinginan yang tinggi untuk selalu *update* dengan berita terkini dari teman-temannya di media sosial. Sedangkan sisanya, diasumsikan karena kebutuhan mereka untuk mengakses sumber daya kampus dan kecanduan bermain game.

Penggunaan *smartphone* berlebihan ketika interaksi berlangsung memberikan dampak yang negatif selain perasaan diabaikan dan tidak dihargai. Lv & Wang (2023) dalam penelitiannya terkait perilaku *phubbing* pada mahasiswa, didapatkan hasil bahwa *phubbing* membawa efek negatif pada perkembangan fisik dan psikis mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh Gao et al. (2023) turut menyampaikan bahwa perilaku *phubbing* berpotensi menyebabkan gejala depresi di kalangan mahasiswa, karena fungsi sosial yang terganggu. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk mengontrol perilakunya dalam menggunakan *smartphone* ketika berinteraksi.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	<i>Disconnected, Though Satisfied: Pphubbing Behavior and Relationship Satisfaction</i> (2017)	Esra Cizmeci Umit	Pendekatan Kuantitatif, Survei <i>Online</i>	Penelitian ini menemukan bahwa perilaku <i>pphubbing</i> secara positif memengaruhi kepuasan dalam hubungan pasangan dan dampaknya relatif kecil. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa partisipan dalam penelitian ini terlibat dalam <i>pphubbing</i> sebagai penerima dan pelaku, sehingga mereka mengalami fenomena tersebut secara bersamaan. Akibatnya, <i>pphubbing</i> menjadi hal yang lazim dalam interaksi pasangan di Turki dan tidak dianggap merusak komunikasi mereka.
2.	Hubungan Perilaku <i>Phubbing</i> dengan Interaksi Sosial pada Generasi Z	Yanti Rosdiana & Wahidyanti Rahayu H.	Desain Observasi Analitik & <i>Cross-Sectional</i>	Penelitian ini menemukan bahwa adanya hubungan antara <i>phubbing</i> dengan interaksi sosial. Dalam kata lain, semakin tinggi perilaku <i>phubbing</i> maka interaksi sosialnya akan semakin memburuk.

	Mahasiswa Keperawatan Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang (2020)			
3.	<i>Present but Absent in The Digital Age: Testing a Conceptual Model of Phubbing and Relationship Satisfaction among Married Couples</i> (2022)	Shuaa Aljasir	Desain <i>Cross-Sectional</i> , Survei <i>Online</i>	Penelitian ini menemukan bahwa kepuasan hubungan pasangan menikah meningkat seiring meningkatnya perilaku <i>phubbing</i> . Secara keseluruhan, perilaku <i>phubbing</i> tidak berdampak negatif terhadap kepuasan hubungan baik bagi pelaku <i>phubber</i> maupun orang yang di- <i>phubbing</i> . Dalam penelitian ini, diyakini bahwa <i>phubbing</i> mungkin tidak menimbulkan masalah dan masih memerlukan penelitian lebih lanjut.
4.	Hubungan Empati dengan Perilaku <i>Phubbing</i> pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie (2023)	Mita Rizkina	Pendekatan Kuantitatif Korelasional, Kuesioner	Penelitian ini menemukan bahwa terdapat hubungan yang negatif signifikan antara empati dengan perilaku <i>phubbing</i> pada mahasiswa. Yang diartikan semakin tinggi empati yang dimiliki, maka semakin rendah perilaku <i>phubbing</i> yang dihasilkan pada diri mahasiswa.
5.	Pengaruh Intensitas <i>Phubbing</i> terhadap Kualitas Komunikasi Interpersonal Santri di PPTQ Al Hidayah (2024)	Ainun Nurhabibah & Sukma Ari Ragil P.	Pendekatan Kuantitatif, Survei <i>Online</i>	Penelitian ini menemukan bahwa intensitas perilaku <i>phubbing</i> yang tinggi memiliki pengaruh signifikan negatif terhadap kualitas komunikasi interpersonal seseorang. Yang dimana pengaruh intensitas <i>phubbing</i> berkontribusi sebesar 41% terhadap kualitas komunikasi interpersonal.

Dengan melihat penelitian-penelitian terdahulu yang sudah ada terkait *phubbing* dan komunikasi interpersonal, peneliti tertarik melakukan penelitian terhadap kepuasan komunikasi interpersonal pada kalangan mahasiswa. Kepuasan komunikasi interpersonal yang dirasakan mahasiswa penting untuk diperhatikan, karena memberikan dampak yang baik dalam peningkatan kualitas hidupnya, baik

secara fisik maupun psikis. Disamping itu, pada era digital ini mahasiswa dianggap sebagai kelompok yang lebih banyak mengalami *phubbing*. Hal ini disebabkan oleh posisi mereka yang sangat terhubung dengan teknologi dan sering menggunakan *smartphone* untuk berbagai keperluannya. Perlu diketahui bahwa perilaku *phubbing* dapat mengubah pola interaksi seseorang.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teori Dependensi Media yang dikembangkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin DeFleur sebagai landasan utama untuk memahami dan menganalisis pengaruh *phubbing* terhadap kepuasan komunikasi interpersonal. Teori ini menekankan bahwa semakin seseorang bergantung dengan penggunaan media dalam pemenuhan kebutuhannya, maka media tersebut akan memberi pengaruh yang besar terhadap orang tersebut (Musfialdy & Anggraini, 2020). Peneliti memilih teori ini dikarenakan teori Dependensi Media memiliki keterkaitan yang erat dengan fenomena *phubbing*. Selain itu, teori ini juga memungkinkan peneliti untuk menganalisis sejauh mana individu bergantung pada *smartphone* dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi kepuasan komunikasi interpersonalnya. Penggunaan teori ini diharapkan akan memberikan kerangka teoritis yang kuat untuk mempelajari pengaruh melakukan *phubbing* terhadap kepuasan komunikasi interpersonal seseorang.

Berdasarkan latar belakang dan hasil pra-penelitian di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan studi mendalam yang didorong oleh kekhawatiran peneliti atas timbulnya fenomena *phubbing* pada kalangan mahasiswa yang dapat berdampak pada komunikasi interpersonalnya, terutama pada era teknologi modern saat ini. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul **“Pengaruh Perilaku *Phubbing (Phone Snubbing)* terhadap Kepuasan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa”**.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat dipaparkan yaitu:

1. Bagaimana tingkat kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa?
2. Bagaimana tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa?
3. Bagaimana pengaruh perilaku *phubbing* terhadap kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui tingkat kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa.
2. Mengetahui tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa.
3. Mengetahui pengaruh perilaku *phubbing* terhadap kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penyusunan penelitian ini ditujukan sebagai dedikasi dan keikutsertaan peneliti dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan wawasan yang mendalam dibidang psikologi sosial terutama mengenai pengaruh *phubbing* terhadap kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa, serta sebagai kontribusi yang penting untuk menggali lebih dalam fenomena sosial baru yang muncul seiring semakin berkembangnya teknologi digital.

2. Manfaat Praktis

Hasil penyusunan penelitian ini diharapkan dapat menarik masyarakat khususnya mahasiswa untuk menyadari pengaruh dari perilaku *phubbing* terhadap kepuasan komunikasi interpersonal sehingga dapat memahami penggunaan teknologi secara bijak yang menghargai interaksi dengan orang lain di sekitarnya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. *Phubbing (Phone Snubbing)*

1. Definisi *Phubbing*

Phubbing berasal dari gabungan kata “*phone snubbing*” yang bermakna penghinaan telepon. Makna penghinaan telepon ini terjadi ketika seseorang secara mendadak memindahkan pandangannya ke bawah untuk memainkan *smartphone* di tengah proses interaksi. Menurut Chotpitayasunondh dan Douglas (dalam Aagaard, 2020) perilaku *phubbing* merujuk pada perilaku menghina yang dilakukan seseorang dalam lingkungan sosialnya karena lebih memilih menggunakan *smartphone* daripada berkomunikasi secara langsung dengan orang di sekitarnya. Istilah ini muncul sebagai respons terhadap peningkatan penggunaan *smartphone* dan berdampak terhadap komunikasi interpersonal.

Penggunaan kata *phubbing* pada awalnya dicetuskan oleh Macquarie Dictionary sebagai penyebutan suatu masalah atas adanya penyalahgunaan *smartphone* yang semakin berkembang dalam lingkungan sosial (Aditia, 2021). Fenomena *phubbing* ini hadir sebagai fenomena yang semakin lazim seiring meningkatnya penggunaan *smartphone*. Karadağ et al. (2015) dalam penelitiannya terkait *phubbing*, mengartikan *phubbing* sebagai suatu konsep perilaku seseorang ketika sedang berinteraksi dengan orang lain, kemudian mengalihkan dirinya terhadap *smartphone* dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya. Hal ini terjadi ketika seseorang terlalu terpaku dengan kehidupan virtualnya di *smartphone* daripada kehidupan di dunia nyata.

Bersandar pada penelitian yang dilakukan oleh Hanika (2015), perilaku *phubbing* merupakan istilah yang digunakan ketika seseorang menampakkan tindakan menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* secara berkesinambungan. Tindakan menggunakan *smartphone* secara berlebihan ini dapat menyebabkan seseorang menghiraukan lawan bicaranya karena terlalu hanyut dengan dunia virtual. Pengabaian yang dilakukannya tersebut akan menimbulkan sakit hati pada lawan bicara. Fenomena *phubbing* pada akhirnya

dianggap sebagai hal yang membawa dampak buruk karena seseorang cenderung mengabaikan lawan bicara dan tidak memberikan penghargaan.

Berdasarkan pemaparan definisi di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa *phubbing* adalah suatu perilaku mengabaikan dan tidak menghargai lawan bicara karena menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Tindakan pengabaian tersebut dapat mengarahkan lawan bicara kepada perasaan sakit hati dan merusak pola interaksi yang dibangun. Fenomena dalam perilaku sosial ini mencerminkan perubahan dalam dinamika antarindividu karena penggunaan teknologi yang modern.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Phubbing*

Menurut Saloom & Veriantari (2022) timbulnya fenomena *phubbing* dalam lingkungan sosial dapat disebabkan oleh beragam faktor, sebagai berikut:

a. Ketergantungan terhadap Media Sosial

Ketergantungan atau kecanduan media sosial didefinisikan oleh C. Andreassen dan Pallesen (dalam Saloom & Veriantari, 2022) sebagai tindakan seseorang ketika merasa khawatir berlebihan dalam penggunaan situs media sosial, diprovokasikan oleh impuls yang kuat untuk menggunakan situs media sosial tersebut. Akibatnya, seseorang akan menghabiskan waktu dan energinya hanya untuk menggunakan situs jejaring sosial hingga merusak kegiatan sehari-hari. Ketergantungan terhadap media sosial memainkan peranan yang penting dalam menyebabkan seseorang melakukan tindakan *phubbing*. Ketika seseorang ketergantungan terhadap media sosialnya, maka ia akan kesulitan untuk mengontrol penggunaan *smartphone*-nya dalam berbagai situasi, salah satunya komunikasi interpersonal. Tindakannya tersebut akan mengarah pada perilaku *phubbing*.

b. Kecenderungan Kebosanan

Faktor lain yang dapat menyebabkan *phubbing* adalah kecenderungan kebosanan atau bisa disebut *boredom proneness*. Menurut Mikulas dan Vodanovich (dalam Saloom & Veriantari, 2022) kecenderungan kebosanan adalah sebuah kondisi dimana minat dan rasa

ketidakpuasan yang relatif rendah terhadap lingkungan yang kurang menstimulasi. Fahlman (Saloom & Veriantari, 2022) menuturkan bahwa *boredom proneness* mengacu pada rasa kebosanan yang dibatasi oleh karakteristik internal seseorang. Kecenderungan kebosanan ini dapat menjadi faktor penyebab seseorang melakukan *phubbing*. Saat seseorang merasa bosan dengan situasi komunikasi interpersonalnya, ia akan mencari atau melakukan sesuatu untuk menjadi hiburan atau stimulasinya, salah satunya memainkan *smartphone*. Ketika penggunaan *smartphone* menjadi berlebihan ketika berkomunikasi inilah yang menimbulkan perilaku *phubbing*.

c. Kontrol Diri yang Rendah

Kontrol diri diartikan oleh Averill (dalam Saloom & Veriantari, 2022) sebagai kompetensi seseorang dalam menyusun, mengarahkan dan mengelola perilakunya menuju arah yang positif, sehingga tindakannya searah dengan aturan dan norma sosial di lingkungannya. Salah satu ciri utama kontrol diri yaitu kemampuan untuk membendung diri dari perilaku yang tidak diharapkan. Ketika dihadapkan dengan situasi komunikasi interpersonal, seseorang dengan kontrol diri yang rendah akan merasa sulit untuk mengatur prioritas antara memperhatikan lawan bicaranya atau memeriksa *smartphone*-nya. Dapat dikatakan bahwa kontrol diri yang rendah akan menimbulkan perilaku *phubbing*.

d. Konformitas

Menurut Myers (dalam Saloom & Veriantari, 2022) konformitas dimaknai sebagai perubahan perilaku atau keyakinan seseorang untuk menyelaraskan dirinya dengan orang lain. Dalam konteks *phubbing*, konformitas memainkan peranan penting sebagai salah satu faktor penyebab *phubbing*. Ketika seseorang melihat anggota lain dalam kelompoknya melakukan *phubbing*, ia cenderung merasa sulit untuk berbeda dari yang lainnya. Ia mengkhawatirkan adanya konsekuensi sosial atau penolakan apabila ia tidak mengikuti norma perilaku yang ada dalam kelompoknya

tersebut. Dalam situasi seperti inilah konformitas dapat menyebabkan maraknya perilaku *phubbing*.

e. Demografis

Faktor demografis meliputi usia, jenis kelamin, asal daerah seseorang, tingkat pendidikan, pekerjaan, status sosial-ekonomi, gaya hidup, serta perbedaan budaya. Faktor demografis dapat mempengaruhi timbulnya *phubbing*, karena adanya perbedaan pola pada tiap aspeknya, adanya nilai-nilai budaya yang berbeda, serta perbedaan aksesibilitas teknologi tiap kalangan.

Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Karadağ et al. (2015) disebutkan bahwa perilaku *phubbing* dapat disebabkan oleh 4 faktor, sebagai berikut:

a. Ketergantungan terhadap Telepon Seluler

Timbulnya ketergantungan pada diri seseorang terhadap penggunaan telepon seluler dapat disebabkan oleh penggunaan teknologi yang berkelanjutan dan tingginya tingkat keterlibatan terhadap teknologi. Ketergantungan terhadap telepon seluler dapat mengarah pada perilaku *phubbing* melalui berbagai mekanisme psikologis dan perilaku. Dengan memiliki rasa ketergantungan ini, dapat mempengaruhi kemampuan seseorang dalam mempertahankan fokus hingga secara tidak sadar ia melakukan *phubbing* dan mengganggu interaksi sosial.

b. Ketergantungan terhadap Internet

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nalwa dan Anand (dalam Karadağ et al., 2015) didapatkan kebenaran bahwa durasi waktu yang dihabiskan untuk menggunakan internet dapat mendatangkan penggunaan internet yang patologis. Dalam kata lain, peningkatan waktu yang dihabiskan untuk mengakses internet dapat menjadi sebuah masalah, salah satunya yaitu *phubbing*. Berdasarkan penelitian Xie et al. (2023) disebutkan jika pengguna internet yang tidak memiliki kemampuan untuk menciptakan penilaian yang benar, maka mereka akan terjerumus ke dalam dilema *online*. Ketidakmampuan tersebut akan mengarahkan seseorang

terhadap keterasingan yang bertahap, yang membuat ia tidak dapat beradaptasi terhadap komunikasi interpersonal di dunia nyata dan memberikan dampak yang negatif pada komunikasi interpersonalnya di kehidupan nyata.

c. Ketergantungan terhadap Media Sosial

Seseorang yang mengalami ketergantungan pada media sosialnya akan menjadikan media sosialnya sebagai bagian dari *real-time* dalam kehidupannya. Dalam kata lain, seseorang akan berusaha untuk terus mempertahankan kehadirannya di media sosial seiring berjalannya kehidupan mereka di kehidupan nyata. Ketika hal ini terjadi, maka akan menurunkan tingkat kegiatan mereka dalam kehidupan nyata. Kasus ini dengan jelas menggambarkan posisi *phubbing*.

d. Ketergantungan terhadap *Game*

Ketika seseorang kurang memiliki kemampuan dalam mengelola waktunya, ia akan memanfaatkan waktunya untuk melarikan diri dari masalah dan merelaksasi mentalnya. Ketergantungan atau kecanduan untuk bermain *game* memiliki posisi yang signifikan di antara interaksi telepon, internet dan komputer yang mengarah pada perilaku *phubbing*. Ketergantungan dalam bermain *game* dapat menyebabkan *phubbing*, karena aktivitas ini seringkali mengalihkan perhatian dan fokus seseorang dari interaksi sosial di dunia nyata.

Berdasarkan pemaparan faktor-faktor di atas, bisa disimpulkan bahwa timbulnya perilaku *phubbing* dapat disebabkan oleh beragam faktor. Diantaranya yaitu, kecanduan menggunakan media sosial, kebosanan terhadap situasi komunikasi interpersonal, kontrol diri yang rendah, konformitas dalam kelompok sosial, serta faktor demografis. Faktor lainnya yaitu ketergantungan terhadap telepon seluler, internet dan *game*. Dengan memahami faktor-faktor ini, dapat dijadikan pedoman untuk mengatasi dan mengurangi perilaku *phubbing* di lingkungan masyarakat.

3. Karakteristik *Phubbing*

Karakteristik atau ciri-ciri perilaku *phubbing* disebutkan oleh Chotpitayasunondh dan Douglas (dalam Silmi, 2022), sebagai berikut:

a. Menyingkirkan Kontak Mata

Tindakan menyingkirkan kontak mata dianggap sebagai isolasi sosial yang pasif dan mengisyaratkan kurangnya minat pada lawan bicara. Dibandingkan dengan orang yang menerima kontak mata secara langsung, orang yang menerima perlakuan seperti ini cenderung merasa kurang puas. Dengan demikian, perilaku *phubbing* dapat mewakili perilaku isolasi sosial secara global dan memberikan dampak merugikan yang sama terhadap pemuasan kebutuhan sosial dan emosional lawan bicara.

b. Adanya Emosi yang Membatasi Hubungan Interpersonal

Adanya emosi yang membatasi hubungan antarpribadi dapat menjadi salah satu indikasi timbulnya perilaku *phubbing*. Ketika seseorang memiliki emosi negatif seperti stres, kecemasan, atau marah kemudian tidak terlatih dalam mengelola emosi, kemungkinan ia akan menghindari interaksi secara langsung dengan orang lain. Penggunaan *smartphone* menjadi bentuk pengalihan baginya untuk menghindari mengatasi emosi dengan cara yang sehat.

Menurut Aditia (2021) salah satu ciri seseorang melakukan *phubbing* yaitu adanya pengalihan kontak mata ketika berinteraksi. Kontak mata yang semestinya menghadap lawan bicara, namun teralihkan kepada *smartphone* digenggamannya. Ketika seseorang mengalihkan pandangannya secara berulang, dapat mengindikasikan bahwa perhatiannya terpecah dan tidak sepenuhnya fokus pada komunikasi yang dibangun. Tindakan seperti itu dapat diartikan sebagai penolakan secara sosial atau *silent treatment*.

Karakteristik *phubbing* lainnya dirumuskan oleh Ridho (dalam Hamdiyah, 2021) ada 3, sebagai berikut:

a. Ketika seseorang berada dalam kontak sosial primer secara langsung tanpa perantara, ia kurang aktif berkomunikasi.

- b. Ketika seseorang terus memperhatikan *smartphone* tanpa menghiraukan apa yang dibicarakan oleh lawan bicaranya.
- c. Ketika seseorang menghina atau menyakiti seseorang dalam lingkungan sosial karena terlalu memperhatikan *smartphone*-nya.

Berdasarkan pemaparan karakteristik di atas, bisa disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* memiliki karakteristik beragam. Diantaranya yaitu pengalihan kontak mata selama berkomunikasi, adanya emosi yang membatasi hubungan interpersonal, kurang terlibat secara aktif dalam komunikasi, penggunaan *smartphone* secara berlebihan, serta menyakiti orang lain karena mengabaikannya.

4. Aspek-Aspek *Phubbing*

Perilaku *phubbing* memiliki berbagai aspek, salah satunya dalam penelitian Chotpitayasunondh dan Douglas (dalam Susanti, 2022) dipaparkan 4 aspek perilaku *phubbing*, sebagai berikut:

a. *Nomophobia*

Nomophobia merupakan gabungan dari kata “*no-mobile-phone-phobia*”, kata tersebut mengindikasikan kekhawatiran yang berlebih ketika seseorang tidak memiliki akses terhadap *smartphone* mereka. Istilah ini juga mencakup suatu kondisi di mana kecemasan muncul karena alasan lain seperti hilangnya sinyal internet, baterai yang hampir habis, kuota yang mulai menipis, dan sejenisnya, bukan hanya karena kehilangan fisik dari *smartphone* itu sendiri.

b. *Interpersonal Conflict*

Interpersonal conflict atau konflik interpersonal merupakan kondisi yang timbul antarindividu karena penggunaan *smartphone*. Konflik interpersonal muncul ketika *smartphone* berdering selama komunikasi interpersonal berlangsung. Hal ini membuat lawan bicara merasa diabaikan dan sakit hati.

c. *Self-Isolation*

Isolasi diri dapat terjadi ketika seseorang memilih untuk menjauh dari lingkungan sosialnya dan lebih memusatkan perhatian pada

smartphone-nya. Pada awalnya, isolasi ini dimulai dengan menghindari interaksi sosial, yang dapat dikenali dari kurangnya kontak mata selama berkomunikasi, serta keterlibatan yang berlebihan dengan *smartphone*-nya.

d. *Problem Acknowledgement*

Problem acknowledgement atau pengakuan masalah melibatkan individu yang menyadari bahwa dirinya sedang mengalami masalah *phubbing*, seperti menghabiskan terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *smartphone*, menyadari bahwa orang lain tidak menyukai kebiasaan *phubbing*, dan selalu berniat untuk menggunakan *smartphone* secara berkelanjutan.

Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Karadağ et al. (2015) disebutkan bahwa *phubbing* memiliki 2 aspek, sebagai berikut:

a. Gangguan Komunikasi (*Communication Disturbance*)

Penggunaan ponsel merupakan salah satu faktor yang mengganggu interaksi, baik secara langsung maupun tidak sehingga menimbulkan hambatan dalam berkomunikasi. Menjawab panggilan, merespons pesan teks, atau terlibat dalam obrolan sambil menggunakan ponsel adalah tiga elemen yang menyebabkan gangguan dalam komunikasi. Pribadi yang kerap tersambung dengan ponsel mereka dalam situasi komunikasi, cenderung sering memperoleh hambatan dalam berkomunikasi.

b. Obsesi terhadap Ponsel (*Phone Obsession*)

Antusiasme atau keinginan untuk menggunakan telepon genggam secara berulang dan intensif bermula dari kebutuhan untuk menggunakan telepon genggam dengan frekuensi yang tinggi, bahkan pada situasi komunikasi tatap muka.

Berdasarkan pemaparan aspek-aspek di atas, bisa disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* terdiri dari beragam aspek. Di antaranya yaitu *nomophobia*, konflik interpersonal, isolasi diri, *problem acknowledgement*, gangguan dalam berkomunikasi, serta obsesi terhadap telepon genggam. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 2 aspek yang dipresentasikan oleh Karadağ et al. (2015) sebagai acuan dalam pengembangan skala perilaku *phubbing*, karena dirasa

lebih sesuai untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas terkait perilaku *phubbing* seseorang.

5. *Phubbing* dalam Pandangan Islam

Perilaku *phubbing* memiliki arti mengabaikan orang lain di sekitarnya karena terlalu berpusat pada *smartphone*. Hal ini merupakan sesuatu yang tidak dianjurkan dalam ajaran Islam. Agama Islam sangat mengutamakan pemberian perhatian dan menghormati sesama manusia. Hal ini sejalan dengan surat yang terkandung dalam Al-Qur'an yaitu QS. Al-Hujurat ayat 11, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَنْ يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ
عَسَىٰ أَنْ يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْإِسْمُ
الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَنْ لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ ١١

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah suatu kaum merendahkan kaum yang lain, boleh jadi mereka (yang direndahkan) lebih baik dari mereka (yang merendahkan), dan jangan pula perempuan-perempuan merendahkan perempuan-perempuan lain, boleh jadi mereka (yang direndahkan) lebih baik. Dan janganlah kamu membanggakan diri dan jangan saling memanggil dengan gelar-gelar yang mengandung ejekan. Seburuk-buruk panggilan ialah (panggilan) yang buruk sesudah beriman, dan barang siapa yang tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang dzalim.”

Berdasarkan ayat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa agama Islam mengajarkan untuk tidak mengabaikan dan merendahkan satu sama lain. Selain itu, Islam mengajarkan pentingnya membangun interaksi dan komunikasi yang baik dalam hubungan sosial. Nabi Muhammad SAW. terkenal sebagai sosok yang selalu memperhatikan orang-orang di sekitarnya dan selalu menghargai lawan bicaranya. Beliau juga mengajarkan untuk senantiasa memenuhi hak-hak sesama manusia, salah satunya hak untuk didengar dan dihargai.

Dalam ajaran agama Islam, adab berinteraksi dengan sesama memiliki landasan yang kuat dalam ajaran moral dan etika yang dicerminkan oleh Nabi Muhammad SAW. Salah satu prinsip utama adalah konsep "adab" yang mencakup sikap hormat, kesopanan dan perhatian terhadap orang lain. Dalam

Al-Qur'an, Allah SWT. menyebutkan pentingnya berlaku baik terhadap sesama dalam berbagai konteks kehidupan, termasuk dalam interaksi sehari-hari.

Selain itu, ajaran Islam juga menekankan pentingnya kesetiaan, kejujuran, dan empati dalam berinteraksi dengan sesama. Nabi Muhammad SAW memberikan contoh teladan yang luar biasa dalam hubungannya dengan orang lain, baik Muslim maupun non-Muslim. Beliau mengajarkan untuk memperlakukan semua orang dengan keadilan dan kasih sayang, tanpa memandang perbedaan status, suku, atau agama. Hadist Nabi juga menyatakan bahwa seseorang tidak sempurna dalam keimanan jika ia tidak mencintai sesama Muslim seperti ia cintai dirinya sendiri.

Selain itu, ajaran Islam mendorong untuk menghindari perilaku yang merugikan atau menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Nabi Muhammad SAW. mengingatkan umatnya untuk menjaga perkataan dan tindakan mereka agar selalu membawa kebaikan serta keselamatan bagi orang lain. Dengan demikian, adab berinteraksi dalam Islam mencakup sikap hormat, kejujuran, empati, dan menjaga kebaikan dalam setiap interaksi dengan sesama.

Selain ayat di atas, Susanti (2022) dalam penelitiannya turut memaparkan ayat Al-Qur'an lain untuk menjelaskan perilaku *phubbing*, yaitu QS. An-Nisa' ayat 86 yang berbunyi:

وَإِذَا حُيِّتُمْ بِتَحِيَّةٍ فَحَيُّوا بِأَحْسَنَ مِنْهَا أَوْ رُدُّوهَا إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ حَسِيبًا ٨٦

Artinya: “Dan jika kamu diberi penghormatan dengan suatu tindakan penghormatan, maka balaslah penghormatan itu dengan yang lebih baik daripadanya, atau sambutlah dengan cara yang serupa. Sesungguhnya Allah memperhitungkan segala sesuatu.”

Berdasarkan ayat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa ketika seseorang mendapat penghormatan, maka ia seharusnya membalas dengan tindakan yang lebih baik atau setara. Hal ini berlawanan dengan perilaku *phubbing* yang menjadi fenomena di lingkungan masyarakat saat berkomunikasi. Para pelaku *phubbing* seolah-olah memperhatikan lawan bicarannya, namun sebenarnya mereka tenggelam dalam dunia virtual mereka di

smartphone. Oleh karena itu, ketika berada di lingkungan yang sama, seseorang perlu membangun komunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Ayat ini dapat dijadikan sebagai dasar bagi orang-orang Muslim ketika menghadapi situasi *phubbing*.

B. Kepuasan Komunikasi Interpersonal

1. Definisi Kepuasan Komunikasi Interpersonal

Kepuasan didefinisikan oleh Kotler (dalam Fauzan et al., 2020) sebagai perasaan bahagia atau sedih yang dirasakan oleh seseorang akibat membandingkan kinerja yang dihasilkan dengan ekspektasinya. Selain itu, kepuasan juga dijelaskan sebagai ukuran yang dapat diterapkan untuk memprediksi perkembangan hasil yang konsisten. Hasil yang diukur dapat berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan, seperti hubungan interpersonal, pekerjaan, hingga pencapaian pribadi. Menurut Azizah & Rahmatika (2019) kata kepuasan diartikan sebagai suatu keadaan di mana seseorang merasakan kelegaan, kesenangan, serta merasa cukup karena telah terpenuhinya hasrat tertentu.

Sahabuddin (2019) dalam penelitiannya menyimpulkan definisi kepuasan sebagai suatu respons emosional yang muncul pada diri seseorang setelah melakukan pertimbangan terkait kesesuaian antara hasil dengan harapannya. Fecikoya (dalam Sahabuddin, 2019) turut memberikan definisinya terkait kepuasan yakni suatu perasaan yang muncul ketika seseorang sedang menilai hasil yang didapat berbanding dengan harapannya, begitu juga dengan kebutuhannya terhadap suatu objek yang diinginkan.

Salah satu aspek yang memungkinkan seseorang merasakan kepuasan yaitu pada komunikasi interpersonal. Menurut Roem & Sarmiati (2019) komunikasi interpersonal diartikan sebagai suatu jenis komunikasi yang terjalin secara langsung atau *face-to-face* antarmanusia. Dalam bentuk komunikasi ini, setiap individu yang terlibat mempunyai kemampuan secara langsung untuk menangkap respons dari apa yang disampaikan oleh lawan bicara, baik melalui kata-kata maupun ekspresi wajah.

Berlandaskan dari pemaparan Suranto (dalam Hafizah et al., 2021) dijelaskan bahwa komunikasi interpersonal ialah suatu bentuk komunikasi yang dilakukan secara *face-to-face* oleh antarmanusia, yang memungkinkan tiap manusia yang terlibat dapat menangkap secara langsung *feedback* atau respon dari lawan bicara secara verbal dan nonverbal. Dalam jenis interaksi ini, komunikator memiliki kemampuan untuk menerangkan pesan secara *face-to-face* dan komunikan memiliki kemampuan untuk menerima dan memberikan *feedback* secara langsung juga.

Alsayed, Motaghi, & Osman (dalam Azizah & Rahmatika, 2019) mendefinisikan kepuasan komunikasi interpersonal sebagai tingkat kepuasan yang dirasakan oleh individu terhadap hubungan dan aliran pesan yang berlangsung selama komunikasi dengan orang lain dalam lingkup hubungan interpersonal. Sedangkan Down & Hazen (dalam Yantara, 2015) mendefinisikan kepuasan komunikasi sebagai perasaan puas seseorang terhadap berbagai aspek komunikasi yang ada di lingkungannya. Dalam penelitian lain oleh Masmuh (dalam Azizah & Rahmatika, 2019) kepuasan komunikasi interpersonal merupakan suatu keadaan yang dialami seseorang ketika memperoleh informasi dan perasaan yang selaras dengan yang diharapkan.

Berdasarkan pemaparan definisi di atas, bisa ditetapkan bahwa kepuasan komunikasi interpersonal adalah sejauh mana tingkat rasa puas yang dirasakan oleh seseorang terhadap berbagai aspek dalam komunikasi interpersonal di lingkungannya. Dalam kata lain, kepuasan dalam konteks ini mencerminkan sejauh mana seseorang merasa puas dengan penyampaian dan penerimaan informasi yang jelas dan efektif ketika berinteraksi dengan orang lain.

2. Faktor-Faktor yang Mendorong Kepuasan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal dalam pelaksanaannya dapat mengarah pada perasaan puas dan tidak puas bagi individu yang terlibat. Perasaan puas atau tidak puas terhadap komunikasi interpersonal dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mendorong komunikasi antarindividu. Sejalan dengan itu, Panuju (2018) dalam bukunya terkait komunikasi sebagai ilmu, memaparkan terdapat beberapa faktor yang mendorong komunikasi antarindividu, sebagai berikut:

a. Bahasa

Bahasa dalam penggunaannya merupakan aspek yang krusial dalam mendukung komunikasi antarindividu yang efektif. Dengan penggunaan bahasa yang tepat, orang dapat menyampaikan emosi, maksud, serta kebutuhannya dengan lebih akurat, yang menghasilkan kualitas dan kepuasan dalam komunikasi. Selain itu, semakin serupa bahasa yang digunakan antarindividu dalam berkomunikasi, semakin mudah pula terbentuknya pemahaman dan pengertian antarindividu (*mutual of understanding*).

b. Fisik

Selain bahasa, aspek fisik juga berperan dalam memfasilitasi komunikasi antarindividu yang efektif. Bahasa tubuh seperti kontak mata, postur tubuh, gerakan tangan, serta ekspresi wajah berfungsi untuk menyampaikan sikap dan niat seseorang secara tidak langsung. Selain itu, volume suara, kecepatan berbicara dan intonasi dapat menambah nilai pesan dengan menunjukkan kebutuhan tertentu. Jarak fisik antara individu memiliki efek pada bagaimana mereka berkomunikasi satu sama lain. Jika jarak fisik sesuai dengan preferensi dan norma budaya, komunikasi dapat berjalan lebih lancar. Keadaan tubuh perlu diperhatikan harus dalam keadaan sehat, sehingga lawan bicara merasa nyaman selama proses komunikasi berlangsung.

c. Psikis

Dalam berkomunikasi, antarindividu harus dalam keadaan yang positif. Tidak boleh terdapat kecurigaan, kebencian, dendam, serta mematahkan secara langsung komunikasi yang sedang dijalani. Ketika seseorang memiliki stabilitas emosional dan mental, mereka dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan cara yang positif. Seseorang dengan psikologis yang lebih baik mampu mengelola emosi dengan bijak, lebih memahami dirinya sendiri dan orang lain, sehingga memungkinkan mereka berkomunikasi secara lebih efektif tanpa terpengaruh oleh tekanan emosional dan memahami perspektif orang lain dengan baik.

d. Lingkungan

Faktor lingkungan turut memegang peranan yang penting dalam mendorong komunikasi antarindividu yang efektif dan memuaskan. Komunikasi akan berjalan lancar jika berlangsung pada lingkungan yang mendukung proses komunikasi tersebut. Faktor fisik lingkungan, seperti tempat di mana komunikasi berlangsung yang memberikan kenyamanan, bebas dari kebisingan, serta dikelola dengan baik cenderung menghasilkan lingkungan yang mendukung komunikasi yang terbuka dan produktif. Selain itu, faktor sosial seperti budaya komunitas yang mendorong dan menghargai komunikasi terbuka dan saling mendukung, akan membantu memfasilitasi komunikasi antarindividu yang positif. Diperlukan tempat yang menumbuhkan rasa percaya diri dan empati untuk membantu individu merasa lebih bebas untuk berkomunikasi tanpa takut dinilai.

Berdasarkan pemaparan faktor-faktor di atas, bisa ditetapkan bahwa untuk menciptakan kepuasan dalam komunikasi interpersonal perlu untuk memperhatikan faktor-faktor yang mendorong komunikasi interpersonal. Menurut Panuju (2018) terdapat 4 faktor yang mendorong komunikasi interpersonal, yaitu faktor bahasa, faktor fisik, faktor psikis dan faktor lingkungan.

3. Karakteristik Kepuasan Komunikasi Interpersonal

Kepuasan dalam komunikasi interpersonal mencakup beragam ciri yang penting untuk diketahui. Berdasarkan pemaparan Devito (dalam Ida, 2013), ditemukan 3 karakteristik komunikasi interpersonal, sebagai berikut:

a. Keterbukaan

Keterbukaan dalam komunikasi merujuk pada sikap empati, mendukung dan kualitas dalam menciptakan proses interaksi yang mempunyai makna. Kejujuran dan sikap positif harus dipenuhi dalam proses komunikasi agar tercipta keterbukaan atau transparansi antarindividu.

b. Manajemen interaksi

Manajemen interaksi merujuk pada pengelolaan dan kualitas suatu interaksi, biasanya meliputi atribut-atribut yang mempengaruhi pada capaian tujuan khusus interaksi. Dimulai dari menumbuhkan keyakinan pada diri sendiri, kesatuan topik obrolan, pengelolaan interaksi, ekspresi dan orientasi antarindividu.

c. Kesetaraan

Kesetaraan dalam kepuasan komunikasi interpersonal merujuk pada prinsip bahwa semua pihak yang terlibat dalam interaksi tersebut memiliki hak yang sama untuk merasakan kepuasan dan kesejahteraan dari komunikasi tersebut. Ini mencakup menghargai dan memperlakukan manusia lain dengan setara atau adil, tanpa memandang faktor-faktor seperti status sosial, gender, usia, atau latar belakang lainnya.

Menurut Amalia (2022) dalam penelitiannya diuraikan beberapa ciri-ciri seseorang merasa puas atas komunikasi interpersonal yang dijalin. *Pertama*, antarindividu merasa saling terbuka dalam berkomunikasi sehingga menumbuhkan rasa kepuasan karena sikap terbuka merupakan cara mempererat interaksi antarindividu, *Kedua*, antarindividu merasa memahami dan mengerti perasaan dan perbedaan pandangan satu sama lain sehingga bisa menumbuhkan rasa peduli antarindividu. *Ketiga*, sikap saling *support* atau memberikan dukungan satu sama lain bisa menciptakan kepuasan dalam interaksi antarindividu. *Keempat*, antarindividu merasa memiliki jalinan komunikasi yang baik sehingga dapat membuat suasana semakin hangat dalam berkomunikasi. *Kelima*, antarindividu merasa setara dalam berkomunikasi yang artinya saling menurunkan ego atau menunjukkan diri masing-masing.

Berdasarkan pemaparan karakteristik di atas, bisa disimpulkan bahwa kepuasan komunikasi interpersonal memiliki karakteristik atau ciri seperti perasaan saling terbuka, saling memahami perasaan dan perbedaan pandangan yang ada, adanya sikap saling mendukung, adanya jalinan komunikasi yang baik, serta adanya perasaan kesetaraan dalam komunikasi.

4. Aspek-Aspek Kepuasan Komunikasi Interpersonal

Bersandar pada definisi kepuasan komunikasi interpersonal yang diberikan oleh Down dan Hazen (dalam Yantara, 2015), yakni perasaan puas seseorang terhadap berbagai aspek komunikasi yang ada dalam lingkungannya, maka diperlukan penjabaran terkait aspek komunikasi interpersonal. Devito (dalam Setiawan, 2014) memberikan pemaparan terkait 4 aspek dalam komunikasi antarpribadi, sebagai berikut:

a. Keterbukaan (*Openness*)

Transparansi atau sikap saling terbuka sangat berperan penting dalam membuat komunikasi interpersonal berjalan lancar dan efektif. Sikap keterbukaan merupakan respon atau tanggapan seseorang pada keadaan yang sedang berlangsung dan dialami serta terdapat informasi terkait kehidupan masa lalunya untuk memberikan tanggapan di masa sekarang. Menurut Supratiknya (dalam Setiawan, 2014) mendefinisikan keterbukaan diri sebagai perasaan berbagi pada orang lain terhadap suatu keadaan yang sudah terjadi atau dilakukan, serta ada kejadian-kejadian yang baru dilihat. Dalam konteks psikologis, orang lain akan merasa nyaman dan aman ketika lawan bicaranya memiliki sikap terbuka saat berinteraksi serta akan menumbuhkan transparansi dalam berkomunikasi.

b. Empati (*Empathy*)

Komunikasi interpersonal yang baik akan berlangsung nyaman saat komunikator mengekspresikan atau menyampaikan rasa peduli atau empati kepada komunikan sehingga diperlukan adanya hubungan yang positif, hangat dan penuh kasih sayang antarindividu. Empati diartikan sebagai perasaan yang mampu secara keseluruhan mengerti dan memikul apa yang sedang dialami orang lain, sehingga seperti menurunkan ego agar menyatu dengan lawan bicara. Menurut Kathryn Geldard dan David (dalam Setiawan, 2014) empati diartikan sebagai rasa kesediaan menerima dan memahami orang lain secara positif meliputi perasaan, pikiran dan juga keinginan. Individu dapat memposisikan dirinya dalam keadaan dimana bisa memahami perasaan, pikiran dan keinginan sehingga timbul sikap

empati. Dengan sikap empati yang terus ada dalam komunikasi interpersonal, maka akan terjalin atau menumbuhkan rasa saling memahami dan mudah dalam menerima.

c. Perasaan Positif (*Positiveness*)

Berdasarkan buku "*Communication Interpersonal*" milik Devito (dalam Setiawan, 2014), sikap positif dalam berkomunikasi interpersonal didefinisikan sebagai respons dalam memberikan tanggapan yang positif untuk seseorang dan respons yang positif terhadap komunikasi umum. Rasa positif yang dimiliki ketika komunikasi memiliki artian sebagai kecenderungan seseorang untuk berperilaku dengan penilaian yang positif tanpa merasa bersalah secara berlebihan. Mereka menerima dirinya sebagai individu yang bernilai dan penting bagi orang lain, yakin terhadap kemampuannya dalam mengatasi masalah, peka terhadap kebutuhan orang lain, serta patuh pada norma-norma sosial yang berlaku. Mereka dapat memberikan dan menerima pujian tanpa kepura-puraan dan menerima penghargaan tanpa rasa bersalah. Berdasarkan penuturan Rahmat (dalam Setiawan, 2014) diketahui bahwa keberhasilan komunikasi antarindividu cenderung bergantung pada kualitas pandangan dan perasaan dalam diri, yaitu positif atau negatif. Menurutnya, pandangan dan perasaan diri yang positif akan menghasilkan pola perilaku komunikasi interpersonal yang positif.

d. Kesamaan (*Equality*)

Aspek kesamaan dalam membangun komunikasi interpersonal melibatkan sejumlah elemen penting. Di antaranya yaitu kesamaan dalam nilai-nilai dan keyakinan dasar yang membentuk fondasi yang kokoh untuk hubungan yang memuaskan, kesamaan dalam minat dan hobi, serta kesamaan dalam tingkat keterbukaan dan kemampuan berempati. Bersandar pada pernyataan Rahmat (dalam Setiawan, 2014) terkait aspek kesamaan, disebutkan bahwa persamaan atau kesetaraan merupakan pendekatan yang memperlakukan individu dengan cara yang sejajar dan adil, tanpa menunjukkan keunggulan dalam faktor status, kekuasaan, kecerdasan,

kekayaan, atau tampilan fisik. Komunikasi yang dijalin berada pada tingkat yang sama, di mana komunikasi bersifat menghargai dan dipenuhi rasa hormat terhadap keragaman pendapat. Aspek ini menciptakan suasana yang nyaman, yang pada akhirnya memungkinkan komunikasi berjalan dengan baik dan lancar.

e. Dukungan (*Supportiveness*)

Aspek dukungan memegang peranan penting dalam menciptakan komunikasi interpersonal yang memuaskan. Ketika seseorang merasa didukung dalam percakapannya dengan orang lain, hal ini akan menciptakan rasa nyaman dan kepercayaan. Melalui respons yang bersifat memberi dukungan, komunikasi berusaha untuk menunjukkan simpati, menguatkan, serta membantu mengurangi beban komunikator. Keberadaan dukungan dalam konteks komunikasi membantu mempertahankan komunikasi interpersonal karena menciptakan lingkungan yang mendukung. Menurut Jack R. Gibb (dalam Setiawan, 2014) mengidentifikasi beberapa perilaku yang menghasilkan dukungan, seperti menyampaikan perasaan dan persepsi kepada orang lain tanpa memberikan penilaian atau mengkritik, sehingga orang tersebut merasa dihargai oleh kita.

Berdasarkan pemaparan aspek-aspek di atas, bisa disimpulkan bahwa perasaan kepuasan seseorang terhadap komunikasi interpersonal membutuhkan pemenuhan seluruh aspek dalam komunikasi interpersonal. Devito (dalam Setiawan, 2014) menyimpulkan terdapat 4 aspek dalam komunikasi interpersonal, yaitu aspek keterbukaan, empati, perasaan positif, kesamaan dan dukungan.

5. Kepuasan Komunikasi Interpersonal dalam Pandangan Islam

Kepuasan terhadap komunikasi interpersonal berdasarkan pandangan Islam memiliki landasan yang mendalam dalam ajaran agama. Dalam Islam, komunikasi dicermati sebagai batu loncatan untuk meraih pemahaman, kasih sayang, serta keadilan antarmanusia. Berdasarkan pemaparan Rahmiana (2019), Al-Quran dan As-Sunnah merupakan pedoman bagi manusia untuk menjalin

komunikasi yang baik sehingga dapat menciptakan hubungan dengan diri sendiri, dengan Allah SWT. serta dengan antarindividu, sehingga melahirkan kedamaian dan ketentraman dalam kehidupan.

Agama Islam dalam pelaksanaannya mengajarkan umatnya untuk berkomunikasi dengan penuh kesabaran dan hormat, menghindari penggunaan kata-kata yang kasar atau penuh penghinaan. Hal ini selaras dengan pemaparan Dahlan (2014) yang menjelaskan etika berkomunikasi berdasarkan Al-Qur'an dan Hadits, yang menyebutkan salah satu firman Allah SWT. sebagai acuan dalam etika berkomunikasi yakni pada QS. Al-Ahzaab ayat 70, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ۗ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah SWT. dan katakanlah perkataan yang benar.”

Berdasarkan ayat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa Allah SWT. menegaskan kepada manusia pentingnya untuk selalu hidup dalam ketakwaan, yang harus diwujudkan melalui perkataan yang baik. Kemudian, Allah SWT. akan membalas seluruh amal perbuatan yang baik serta mengampuni dosa-dosa hambanya yang bertakwa. Seseorang yang mematuhi perintah Allah dan Rasul-Nya, niscaya akan memperoleh keberuntungan yang besar. Salah satu bentuk mematuhi perintah-Nya yaitu mengucapkan perkataan yang benar dengan penuh kesabaran dan hormat serta menghindari penggunaan kata-kata yang buruk. Selain itu, manusia akan memperoleh kepuasan atas komunikasi yang ia bangun dengan orang lain apabila ajaran agama tersebut dipatuhi.

C. Mahasiswa

Mahasiswa merupakan individu yang sedang menghadapi pendidikan di institusi perguruan tinggi seperti universitas, institut, atau akademi. Budiman (dalam Saputra, 2015) mengartikan mahasiswa sebagai individu yang sedang menjejak pendidikan di tingkat perguruan tinggi untuk merancang dirinya dalam suatu keahlian tingkat sarjana. Menurut Yusuf (dalam Hafizhuddin, 2019) dijelaskan bahwa mahasiswa berada pada fase remaja akhir menuju fase dewasa awal yang usianya 18 hingga 25 tahun. Ditinjau dari perspektif perkembangannya,

tugas perkembangan pada tahap ini adalah penguatan keyakinan hidup. Berdasarkan definisi tersebut, bisa disimpulkan bahwa mahasiswa adalah individu berusia 18-25 tahun yang sedang menjalani pendidikan di tingkat perguruan tinggi, dengan tujuan untuk menghasilkan suatu keahlian pada disiplin tertentu di tingkat sarjana.

Mahasiswa sebagai salah satu anggota di lingkungan masyarakat, memiliki ciri-ciri tertentu untuk membedakannya dengan anggota kelompok sosial yang lain. Berdasarkan penelitian Gunarso (dalam Hafizhuddin, 2019) dipaparkan ciri-ciri mahasiswa, sebagai berikut:

1. Menerima kondisi fisiknya sebagaimana adanya tanpa perasaan terganggu.
2. Mencapai kebebasan emosional, sehingga sikap dan tindakannya lebih stabil dan terkendali.
3. Memiliki kemampuan bersosialisasi yang baik sesuai dengan norma di lingkungannya.
4. Mendapatkan model yang akan dijadikan pedoman dalam bertingkah laku yang baik.
5. Memahami dan menerima kemampuan yang dimiliki, sehingga tidak mengganggu fungsi kepribadian dan prestasi yang akan dicapai.
6. Adanya peningkatan dalam penguasaan diri yang berhubungan dengan nilai sosial dan moral.
7. Meninggalkan ketergantungan secara psikis pada masa kanak-kanak.

Mahasiswa sebagai anggota dalam lingkungan masyarakat diharapkan dapat menjadi panutan untuk masyarakat berlandas pada pengetahuan yang dimiliki, tingkat pendidikan yang sudah dijalani, nilai dan norma yang berlaku di lingkungannya, serta pola pemikirannya. Berdasarkan pemaparan Siallagan (dalam Saputra, 2015) terkait tugas utama mahasiswa, diantaranya yaitu menyelesaikan tugas, membaca artikel dan buku, menulis makalah, melakukan presentasi, menghadiri seminar dan diskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan kampus yang lainnya. Di samping itu, terdapat tanggung jawab tambahan yang lebih signifikan dalam membentuk identitas mahasiswa. Berdasarkan penelitian Cahyono (2019)

terkait peran mahasiswa di lingkungan bermasyarakat, terdapat 4 peran mahasiswa, sebagai berikut:

1. Agen dalam Perubahan (*Agent of Change*)

Peran mahasiswa sebagai agen perubahan tidak hanya sebagai inisiator perubahan, tetapi juga sebagai pelaku dalam proses perubahan itu sendiri. Mahasiswa memiliki kewajiban untuk memikirkan cara mengatasi dan mengubah hal-hal buruk di negerinya. Transformasi yang dilakukan menuju arah yang positif, dengan tetap mempertahankan identitas mahasiswa dan jati diri sebagai warga negara. Namun, untuk mengubah sesuatu yang besar, langkah awal yang perlu dilakukan yaitu melakukan transformasi pada diri sendiri.

2. Pengontrol Sosial (*Social of Control*)

Peran mahasiswa sebagai pengontrol sosial dibutuhkan ketika munculnya situasi yang terasa tidak benar atau aneh dalam masyarakat. Mahasiswa perlu menampilkan sikap tegas terhadap praktik-praktik yang buruk dalam sistem birokrasi yang selama ini dianggap sebagai hal yang biasa. Sebagai salah satu anggota masyarakat, mahasiswa perlu meningkatkan rasa peduli sosial dengan memperhatikan kebutuhan masyarakat. Bentuk rasa peduli seorang mahasiswa dapat berupa pemberian ide-ide cemerlang, berdiskusi, serta memberikan bantuan moral dan materi kepada masyarakat.

3. Generasi Penerus yang Tangguh (*Iron Stock*)

Mahasiswa memiliki potensi menjadi stok besi atau individu yang kuat dan memiliki kapasitas serta moralitas yang tinggi, yang kelak dapat mengemban peran generasi sebelumnya. Sejarah telah menunjukkan bahwa perubahan besar-besaran terjadi di tangan generasi muda. Sebagai *iron stock*, mahasiswa adalah calon pemimpin bangsa di masa mendatang yang akan menggantikan generasi sebelumnya. Oleh karena itu, kewajiban mahasiswa tidak hanya sebatas mempelajari berbagai teori, melainkan juga pengalaman kepemimpinan harus dimiliki. Sehingga ketika lulus, seorang mahasiswa dapat memposisikan dirinya dengan baik dalam masyarakat.

4. Suri Tauladan (*Moral Force*)

Dalam peran ini, mahasiswa diharapkan memiliki moralitas yang baik, karena mereka berperan sebagai contoh yang diikuti oleh masyarakat. Tindakan dan perilaku mahasiswa akan diperhatikan dan dievaluasi oleh masyarakat. Oleh karena itu, mahasiswa perlu terampil dalam memposisikan diri dan mampu menjalani kehidupan bersama dengan masyarakat sekitarnya.

Berdasarkan pemaparan terkait mahasiswa di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa adalah individu yang sedang menjalani pendidikan di tingkat perguruan tinggi untuk mendapatkan keahlian tertentu. Mahasiswa memiliki beragam ciri-ciri yang membedakannya dengan anggota masyarakat yang lain. Selama menjadi anggota masyarakat, mahasiswa memiliki peran yang besar diantaranya yakni sebagai agen perubahan, pengontrol sosial, generasi penerus yang kuat, serta *role model* masyarakat.

D. Pengaruh *Phubbing* terhadap Kepuasan Komunikasi Interpersonal

Salah satu fenomena yang muncul akibat tingginya penggunaan *smartphone* pada kehidupan sehari-hari yaitu fenomena *phubbing*. Adanya kemajuan perkembangan teknologi komunikasi yang semakin pesat, menyebabkan perangkat *mobile* atau *smartphone* menjadi komponen yang melekat pada kehidupan manusia di setiap harinya. *Phubbing* yang diartikan oleh Karadağ et al. (2015) sebagai perilaku menggunakan *smartphone* secara obsesif saat berkomunikasi dengan orang lain menyebabkan seseorang melakukan pengabaian dengan orang di sekitarnya, sehingga memutus komunikasi interpersonal. Adanya tindakan pengabaian ini dalam komunikasi, menyebabkan tidak terpenuhinya salah satu aspek komunikasi interpersonal, yaitu empati.

Empati dalam komunikasi memegang peranan penting untuk menciptakan komunikasi yang efektif. Dengan berjalannya komunikasi secara efektif, maka akan menciptakan kepuasan dalam diri seseorang. Hal ini sesuai dengan teori Komunikasi Interpersonal yang menerangkan bahwa keterampilan komunikasi yang efektif seperti mendengarkan dengan penuh perhatian dan empati akan menghasilkan kepuasan pada diri individu yang berkomunikasi. Sedangkan dalam

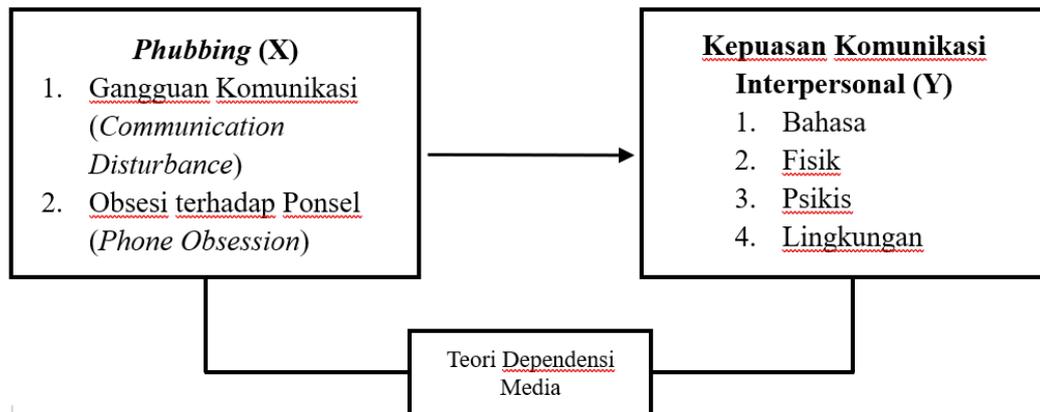
fenomena *phubbing* pelakunya tidak menunjukkan empati. Menurut Down & Hazen (dalam Yantara, 2015), kepuasan komunikasi dianggap sempurna apabila perasaan puas seseorang terhadap berbagai aspek komunikasi yang ada di lingkungannya terpenuhi.

Bersandar pada teori Hierarki Kebutuhan milik Maslow, manusia memiliki lima dorongan pokok yang perlu dipenuhi demi kelangsungan hidupnya sebagai makhluk sosial. Salah satu kebutuhan manusia yakni kebutuhan untuk dihargai. Dalam fenomena *phubbing*, kebutuhan manusia untuk dihargai menjadi tidak terpenuhi. Oleh karena itu, *phubbing* menyebabkan tidak terpenuhinya salah satu kebutuhan dasar manusia terkait harga diri dan aspek komunikasi yang efektif, yang pada akhirnya mempengaruhi kepuasan seseorang atas komunikasi interpersonal yang dijalani.

Mailin et al. (2021) melaporkan dalam penelitiannya bahwa berkembangnya digitalisasi pada saat ini mengarahkan pada menurunnya frekuensi atau jumlah aktivitas komunikasi interpersonal yang berujung pada gangguan kepuasan hubungan interpersonal. Sejalan dengan itu, Aiyuda et al. (2023) menuturkan bahwa dengan meningkatnya perilaku *phubbing* menyebabkan menurunnya kualitas suatu hubungan. Kualitas dalam hubungan tersebut mencakup perasaan puas terhadap komunikasi interpersonal yang dibangun. Selain itu dalam penelitian Parus et al. (2021) didapatkan hasil bahwa perilaku *phubbing* menyebabkan konflik terkait etika menghargai ketika berinteraksi dengan orang lain, yang pada akhirnya mengurangi kepuasan komunikasi interpersonalnya.

Kepuasan dalam berkomunikasi penting untuk diciptakan, karena memiliki manfaat yang signifikan pada kehidupan seseorang. Di antaranya yaitu membangkitkan motivasi (Rahayu, 2017; Sholihah & Pudjjuniarto, 2021), peningkatan kinerja dan produktivitas (Yantara, 2015), menjaga kesehatan mental serta meningkatkan kualitas hidup (Sulistyowati, 2023). Dengan itu, penting bagi seseorang untuk memperhatikan pemenuhan segala aspek yang mendorong komunikasi yang efektif dan berkualitas, salah satunya dengan mengontrol perilakunya dalam menggunakan *smartphone* ketika berinteraksi.

E. Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Teori Dependensi Media dicetuskan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin DeFleur pada tahun 1976. Teori ini melanjutkan konsep teori *Uses and Gratifications Theory* yang mengkaji pengaruh sumber media dan dampak pesan terhadap penggunaan konten media oleh publik. Pada teori Dependensi Media, gagasannya didasarkan pada pemikiran bahwa semakin seseorang bergantung pada media massa untuk memenuhi kebutuhannya, maka semakin penting peran media massa dalam kehidupan seseorang. Oleh karena itu, media massa akan mempunyai pengaruh yang besar terhadap hal tersebut. Tingkat kecanduan media dipengaruhi oleh kapabilitas media, stabilitas sosial, kebutuhan pribadi, serta karakteristik psikologis individu. Dapat dikatakan, teori ini mengajukan bahwa seseorang cenderung mengandalkan media dalam kehidupan sehari-hari mereka, baik untuk mendapatkan informasi, hiburan, atau interaksi sosial. Teori Dependensi Media dapat menjadi acuan berpikir bahwa seseorang yang terlalu bergantung pada media termasuk ponsel akan lebih cenderung melakukan *phubbing* karena mereka merasa ketergantungan tersebut memberikan manfaat tertentu. Perilaku *phubbing* ini kemudian memberikan dampak pada kepuasan komunikasi interpersonal seseorang (Musfialdy & Anggraini, 2020).

F. Hipotesis

Rogers (dalam Yam & Taufik, 2021) mengartikan hipotesis sebagai dugaan tunggal yang bersifat tentatif atau sementara yang digunakan seseorang dalam penyusunan eksperimen atau teori kemudian diuji. Sedangkan Abdullah (2015)

dalam bukunya mengartikan hipotesis sebagai jawaban sementara yang akan dibuktikan validitasnya melalui penelitian.

Pertanyaan dalam penelitian ini ditujukan untuk mengeksplorasi apakah perilaku *phubbing* mempengaruhi kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa. Bersandar pada teori dan kerangka konseptual di atas, maka dugaan sementara yang diajukan untuk penelitian ini adalah “perilaku *phubbing* memiliki pengaruh yang signifikan dan negatif terhadap kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa”. Dengan kata lain, perilaku *phubbing* berpengaruh nyata terhadap kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa dan jika perilaku *phubbing* (variabel X) mengalami peningkatan maka kepuasan komunikasi interpersonal (variabel Y) akan mengalami penurunan, sedangkan jika perilaku *phubbing* (variabel X) mengalami penurunan maka kepuasan komunikasi interpersonal (variabel Y) akan mengalami peningkatan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengadopsi pendekatan kuantitatif untuk menyelidiki pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang berfokus pada pengujian teori-teori melalui pengukuran variabel penelitian menggunakan angka atau bilangan dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik (Ridha, 2017). Penelitian ini melibatkan proses pengumpulan data dengan tujuan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh antara dua variabel serta untuk menilai sejauh mana tingkat pengaruh tersebut. Desain penelitian ini dipilih untuk memberikan gambaran yang lebih terukur dan analitis terhadap besar pengaruh antara kedua variabel dengan melibatkan penggunaan angka. Penelitian ini juga difokuskan pada analisis deskriptif untuk menggambarkan dengan jelas dan ringkas tentang karakteristik suatu variabel atau kelompok data serta hubungan antarvariabel yang digunakan. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan metode survei melalui angket atau kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan terstruktur.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu karakteristik, atribut, atau sifat khusus dari objek, individu, atau kegiatan yang memiliki variasi yang dapat diidentifikasi dan telah dipilih oleh peneliti untuk diselidiki, dijelajahi, dan dianalisis untuk mendapatkan informasi yang relevan serta merumuskan kesimpulan (Ridha, 2017). Dalam konteks penelitian ilmiah, variabel penelitian digunakan untuk mengidentifikasi hubungan, pengaruh, atau perbedaan antara berbagai kondisi atau kelompok. Ada dua jenis utama variabel penelitian, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas atau *Independent Variable* (X)

Variabel bebas dapat disebut juga sebagai variabel stimulus atau variabel prediktor. Dalam kata lain, variabel ini berupa variabel yang memberikan pengaruh atau bertindak sebagai penyebab bagi variasi dalam

variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “perilaku *phubbing*”.

2. Variabel Terikat atau *Dependent Variable* (Y)

Variabel terikat memiliki istilah lain variabel output atau variabel kriteria. Dalam kata lain, variabel ini berupa variabel yang dipengaruhi atau timbul sebagai akibat dari variasi dalam variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “kepuasan komunikasi interpersonal”.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan yang mengubah variabel-variabel yang sedang dianalisis menjadi sesuatu yang dapat diukur dalam konteks pengukuran variabel tersebut. Definisi operasional memungkinkan konsep yang awalnya bersifat abstrak menjadi sesuatu yang dapat dioperasikan sehingga memberi kemudahan kepada peneliti untuk melakukan pengukuran (Ridha, 2017). Dalam kata lain, definisi operasional merinci cara suatu variabel abstrak dapat diukur dalam konteks penelitian tertentu. Definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. *Phubbing (Phone Snubbing)*

Phubbing dalam penelitian ini mengacu pada perilaku mengabaikan dan tidak menghargai lawan bicara karena menggunakan *smartphone* secara saat berinteraksi dengan orang lain. Perilaku *phubbing* pada penelitian ini diukur melalui skala *phubbing* yang disusun sendiri oleh peneliti berlandaskan pada teori aspek perilaku *phubbing* milik Karadağ et al. (2015) yaitu gangguan komunikasi dan obsesi terhadap ponsel. Jika skor yang diperoleh tinggi, maka tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa bernilai tinggi. Sedangkan jika semakin rendah skor yang diperoleh, maka semakin rendah pula tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa.

2. Kepuasan Komunikasi Interpersonal

Kepuasan komunikasi interpersonal dalam penelitian ini mengacu pada keadaan yang dialami seseorang sebagai perasaan puas terhadap berbagai aspek komunikasi yang ada di lingkungannya. Dalam kata lain, kepuasan komunikasi interpersonal dalam penelitian ini mencerminkan sejauh mana seseorang

merasa puas dengan penyampaian dan penerimaan informasi ketika berinteraksi dengan orang lain. Kepuasan komunikasi interpersonal dalam penelitian ini diukur melalui skala kepuasan komunikasi interpersonal yang disusun sendiri oleh peneliti berlandaskan pada teori faktor yang mendorong komunikasi interpersonal milik Panuju (2018) yaitu bahasa, fisik, psikis dan lingkungan. Jika skor yang diperoleh tinggi, maka tinggi pula tingkat kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa. Sedangkan jika semakin rendah skor yang diperoleh, maka semakin rendah pula tingkat kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi ialah sekelompok objek atau subjek dalam suatu wilayah generasi yang memiliki jumlah dan ciri khusus yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diinvestigasi, dengan tujuan untuk mengambil kesimpulan (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah mahasiswa aktif S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020 hingga 2023 sebanyak 15.501 orang yang tersebar dalam 7 fakultas.

Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian Karadağ et al. (2015), ditemukan bahwa perilaku *phubbing* lebih banyak dilakukan oleh generasi muda seperti mahasiswa dibandingkan kelompok umur lainnya. Hal ini disebabkan oleh perkembangan era digital yang sering kali mengarahkan mahasiswa menjadi kelompok yang sangat terhubung dengan teknologi dan sering menggunakan *smartphone* untuk berbagai keperluan, termasuk kegiatan akademik dan sosialnya. Selain itu, berlandaskan hasil observasi pra-penelitian yang telah dilangsungkan oleh peneliti, tampak bahwa pada lingkungan kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beberapa kelompok mahasiswa telah melakukan tindakan *phubbing* baik ketika berinteraksi, berkumpul, maupun makan bersama.

2. Sampel

Sampel ialah sebagian kecil dari jumlah dan ciri yang ada pada populasi penelitian (Sugiyono, 2019). Sampel dipilih secara representatif untuk

diobservasi atau diuji dalam suatu penelitian. Sampel ini dipilih dengan tujuan mewakili karakteristik atau variabel yang ada di dalam populasi, sehingga hasil penelitian pada sampel dapat digeneralisasi ke seluruh populasi tersebut. Adapun jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus *Isaac* dan *Michael* dengan penetapan taraf kesalahan sebesar 10%, sehingga ketepatan pada sampel bernilai 90%, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

- s = Jumlah Sampel
- λ^2 = Chi Kuadrat memiliki harga yang bervariasi berdasarkan derajat kebebasan dan tingkat kesalahan. Untuk derajat kebebasan 1 dan tingkat kesalahan sebesar 10%, nilai Chi Kuadrat adalah 2,706.
- N = Jumlah Populasi
- P = Peluang Benar (0,5)
- Q = Peluang Salah (0,5)
- d = 0,05

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus *Isaac* dan *Michael*, didapatkan jumlah sampel untuk penelitian ini yaitu:

$$s = \frac{2,706 \cdot 15.501 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{(0,05)^2(15.501-1) + 2,706 \cdot 0,5 \cdot 0,5} = \frac{10.486,426}{39,426} = 266 \text{ orang}$$

Adapun teknik pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian yaitu teknik *purposive sampling*, yaitu salah satu metode pengambilan sampel dalam penelitian, yang secara khusus peneliti telah memiliki target sampel berdasarkan karakteristik atau kriteria tertentu yang selaras dengan tujuan penelitian (Turner, 2020). Adapun kriteria subjek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa aktif S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020-2023 dengan rentang usia 18-24 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, serta memiliki *smartphone* dan aktif dalam penggunaannya.

E. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di 7 fakultas yang ada pada UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, dimulai dari September 2023 hingga Maret 2024. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Sep '23	Okt '23	Nov '23	Des '23	Jan '24	Feb '24	Mar '24
1	Pra-Penelitian Skripsi							
2	Pengajuan Judul Skripsi							
3	Penulisan Proposal Skripsi							
4	Penyusunan Instrumen Penelitian							
5	Uji Coba Instrumen Penelitian							
6	Pengumpulan Data Penelitian							
7	Analisis Data Penelitian							
8	Penyusunan Laporan Skripsi							

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data ialah langkah-langkah sistematis untuk mewarisi informasi yang diperlukan. Dalam penelitian ini, perlu upaya untuk menganalisis data yang dikumpulkan di lapangan, sehingga dapat membuktikan relevansi antara konsep dan teori yang ada. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui:

1. Angket

Angket atau kuesioner ialah metode untuk menghimpun informasi dengan cara memberikan daftar pertanyaan kepada responden penelitian. Tujuannya adalah agar responden penelitian membagikan tanggapan atau jawaban terhadap pernyataan tersebut. Penggunaan angket cocok digunakan ketika jumlah responden penelitian cukup banyak dan tersebar di wilayah yang luas.

Dalam penelitian ini, angket atau kuesioner disebarkan kepada mahasiswa aktif UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang terbagi dalam 7 fakultas, yaitu Fakultas Kedokteran & Ilmu-Ilmu Kedokteran, Fakultas Sains & Teknologi, Fakultas Ekonomi, Fakultas Psikologi, Fakultas Humaniora, Fakultas Syariah dan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan angket tertutup di mana setiap

jawaban untuk tiap item pernyataan telah di sediakan. Angket pada penelitian ini berisi item-item pernyataan yang berkaitan dengan penelitian untuk memahami jawaban dari tiap responden. Skala pengukuran yang digunakan adalah Skala Likert dengan berbagai pilihan skor yang memungkinkan responden untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pandangan atau pendapat mereka (Sugiyono, 2019). Berikut alternatif jawaban yang dapat diberikan responden terhadap item-item pernyataan:

Tabel 3.2 Alternatif Jawaban

Pilihan Jawaban	Item Favorable	Item Unfavorable
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

Penelitian ini menggunakan skala dengan 4 opsi jawaban. Hal ini didasarkan pada penelitian Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa skala dengan 4 pilihan jawaban akan memudahkan pengumpulan data yang lebih fokus dan spesifik serta memberikan fleksibilitas yang cukup bagi responden dalam menyatakan pilihan mereka tanpa merasa bingung atau terbebani. Sehingga dapat meningkatkan validitas dan reliabilitas pengukuran.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah suatu alat atau sarana yang dimanfaatkan oleh peneliti untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen ini dirancang untuk membantu peneliti mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis yang diajukan. Instrumen yang dimanfaatkan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner yang berisi skala-skala penelitian. Skala merujuk pada teknik pengukuran yang telah disetujui dan diadopsi sebagai acuan untuk menetapkan rentang atau interval pada alat ukur. Oleh karena itu, saat alat ukur dipakai dalam suatu pengukuran, data yang dihasilkan akan berupa informasi kuantitatif (Sugiyono, 2019). Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Skala *Phubbing*

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *phubbing* yang disusun sendiri oleh peneliti berlandaskan pada teori aspek perilaku *phubbing* milik Karadağ et al. (2015) yaitu gangguan komunikasi dan obsesi terhadap ponsel. Skala *phubbing* dalam penelitian ini terdiri dari 25 item pernyataan yang bertujuan untuk menilai tingkat *phubbing* pada mahasiswa.

Tabel 3.3 Blue Print Skala *Phubbing*

No	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			F	UF	
1.	Gangguan Komunikasi (<i>Communication Disturbance</i>)	Menjawab atau melakukan panggilan ketika berkomunikasi	1, 4	2, 3, 5	5
		Membalas atau mengirim pesan singkat selama komunikasi	7, 8, 9, 10	6	5
		Memeriksa notifikasi media sosial saat berkomunikasi	11, 14	12, 13	4
2.	Obsesi terhadap Ponsel (<i>Phone Obsession</i>)	Kerekatan dengan ponsel	15, 16, 17, 18		4
		Merasa cemas ketika berada jauh dari ponsel	19, 20	21	3
		Sulit mengatur penggunaan ponsel	22, 23, 24	25	4
Total					25

Responden dalam penelitian akan diminta menilai sejauh mana perasaan atau pendapat mereka sesuai dengan pernyataan pada skala *phubbing*. Pengukuran ini akan dilakukan dengan menggunakan skala Likert, yang memiliki rentang dari “Sangat Sesuai” hingga “Sangat Tidak Sesuai”.

2. Skala Kepuasan Komunikasi Interpersonal

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kepuasan komunikasi interpersonal yang disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan pada teori faktor yang mendorong komunikasi interpersonal milik Panuju (2018) yaitu bahasa, fisik, psikis dan lingkungan. Skala kepuasan komunikasi interpersonal dalam penelitian ini terdiri dari 25 item pernyataan yang bertujuan untuk menilai tingkat kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa.

Tabel 3.4 Blue Print Skala Kepuasan Komunikasi Interpersonal

No	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			F	UF	
1.	Bahasa	Keterbukaan dalam berkomunikasi	1, 7		2
		Keterampilan mendengarkan dan menyampaikan pesan dengan efektif dan jelas	2, 4, 5	3, 6	5
2.	Fisik	Jarak fisik dan kontak mata yang mendukung kenyamanan	8, 9, 11	10	4
		Gestur tubuh dan postur yang mendukung pesan	12, 13		2
3.	Psikis	Adanya kesadaran emosional dan empati terhadap orang lain	14, 18	15, 19	4
		Penerimaan terhadap pendapat orang lain	16, 17		2
4.	Lingkungan	Suasana komunikasi yang nyaman dan memadai	20, 24	25	3
		Minimnya gangguan dalam berkomunikasi	21, 23	22	3
Total					25

Responden dalam penelitian akan diminta menilai sejauh mana perasaan atau pendapat mereka sesuai dengan pernyataan pada skala kepuasan komunikasi interpersonal. Pengukuran ini akan diselenggarakan dengan mengandalkan bentuk skala Likert, yang memiliki rentang dari “Sangat Sesuai” hingga “Sangat Tidak Sesuai”.

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas Alat Ukur

Validitas alat ukur merujuk pada sejauh mana suatu alat atau instrumen pengukuran dapat mengukur secara akurat dan tepat sesuai dengan konstruk atau variabel yang ingin diukur. Validitas alat ukur tercapai ketika pernyataan di dalamnya dapat dengan tepat mencerminkan apa yang hendak diukur. Semakin tinggi tingkat validitas, maka semakin valid atau sah suatu alat ukur. Sebaliknya, jika memiliki tingkat validitas yang rendah, maka alat ukur tersebut kurang valid (Arikunto, 2010). Validitas alat ukur dapat dinilai dengan 2 cara, sebagai berikut:

- i. Jika nilai Sig. $< 0,05$ maka item pernyataan dapat dinyatakan valid.
- ii. Jika nilai Sig. $> 0,05$ maka item pernyataan dapat dinyatakan tidak valid.

2. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas alat ukur merujuk pada sejauh mana suatu alat atau instrumen pengukuran dapat mengungkapkan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan ketika digunakan secara berulang. Dalam kata lain, reliabilitas dapat menjadi indikator kestabilan atau kekonsistenan suatu instrumen dalam mengukur suatu konsep atau variabel (Arikunto, 2010). Reliabilitas alat ukur tercapai ketika pernyataan di dalamnya mampu menghasilkan data atau skor yang seragam atau konsisten. Reliabilitas dapat dinilai melalui metode statistik *Cronbach's Alpha*. Jika suatu konstruk atau variabel menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* (α) $> 0,60$ maka konstruk tersebut dapat dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik.

I. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif menurut Sugiyono (2019) ialah suatu metode statistik yang berfokus pada penyajian dan penggambaran data tanpa adanya membuat kesimpulan umum atau generalisasi. Analisis statistik deskriptif memiliki peran dalam memberikan gambaran komprehensif mengenai data, dengan memperhatikan nilai-nilai seperti rata-rata (*mean*), standar deviasi, varian, minimum, maksimum, jumlah (*sum*), rentang (*range*), dan sejenisnya

(Ghozali, 2018). Hasil dari analisis ini akan menciptakan suatu pemahaman yang mendalam terhadap karakteristik variabel yang diteliti, tanpa membuat kesimpulan yang bersifat umum.

2. Uji Asumsi Dasar

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menurut Ghozali (2018) ialah uji yang digunakan untuk menilai apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi yang mendekati normal atau tidak. Dengan cara lain, uji ini menilai sejauh mana distribusi suatu variabel acak mengikuti distribusi normal. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 26, yang berusaha membandingkan distribusi data dengan distribusi normal berdasarkan kriteria berikut:

- i. Jika nilai $\text{Sig.} < \alpha (0,05)$, maka dapat disimpulkan bahwa data tidak mengikuti distribusi normal.
- ii. Jika nilai $\text{Sig.} > \alpha (0,05)$, maka dapat disimpulkan bahwa data mengikuti distribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas ditujukan untuk menentukan apakah keterkaitan antara variabel terikat dengan variabel bebas bersifat linear secara signifikan atau tidak (Sugiyono & Susanto, 2012). Uji ini dapat dilakukan dengan menggunakan *Test of Linearity*, dengan kriteria yang berlaku yaitu jika nilai Sig. pada *Deviation from Linearity* $\geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat.

3. Uji Hipotesis

a. Analisis Korelasi

Analisis korelasi ialah suatu teknik statistik yang digunakan untuk menilai arah keterkaitan antara dua variabel serta sejauh mana kekuatan keterkaitan tersebut (Sugiyono, 2019). Arah diungkapkan melalui hubungan positif atau negatif, sementara kekuatan hubungan diungkapkan melalui

nilai koefisien korelasi. Koefisien korelasi memiliki rentang antara -1 hingga 1, dengan nilai terbesar adalah 1 dan nilai terkecil adalah -1. Tanda positif mengisyaratkan bahwa jika nilai salah satu variabel ditingkatkan, maka nilai variabel lainnya juga akan meningkat, dan sebaliknya. Di sisi lain, tanda negatif mengindikasikan bahwa jika nilai salah satu variabel ditingkatkan, nilai variabel lainnya akan menurun, dan sebaliknya. Intensitas atau kekuatan hubungan antar variabel tercermin dalam besarnya koefisien korelasi.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk menguji korelasi antara dua variabel yaitu *Pearson Correlation* atau disebut juga *Korelasi Product Moment*, yang di mana data yang digunakan berskala interval atau rasio (statistik parametrik). Untuk melakukan analisis korelasi menggunakan korelasi *Pearson*, data yang digunakan harus memenuhi persyaratan distribusi normal. Adapun kategori validitas yang dapat digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Korelasi Product Moment Pearson

Koefisien Korelasi	Kategori
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah

b. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linier sederhana melibatkan keterkaitan secara linier antara satu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Tujuannya ialah untuk memperhitungkan nilai dari variabel terikat ketika variabel bebas mengalami perubahan, serta untuk menentukan arah keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat, apakah bersifat positif atau negatif (Sugiyono, 2019).

c. Uji T

Uji T merupakan suatu metode penelitian yang diandalkan untuk mengevaluasi dugaan sementara atau hipotesis yang melibatkan hubungan antara dua variabel atau lebih. Melalui uji T, akan teridentifikasi apakah variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat atau tidak (Ghozali, 2018). Kriteria yang digunakan dalam penggunaan Uji T sebagai berikut:

- i. Jika $\text{Sig.} < \alpha$, maka H_a diterima atau variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.
- ii. Jika $\text{Sig.} > \alpha$, maka H_a ditolak atau variabel bebas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Objek Penelitian

1. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang didirikan berdasarkan Surat Keputusan Presiden No. 50 yang dikeluarkan pada 21 Juni 2004. Berlokasi di Jalan Gajayana 50 Dinoyo Malang, kampus ini memiliki luas tanah sebesar 14 hektar. Saat ini, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang memiliki tujuh fakultas yang meliputi Fakultas Sya'riah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Humaniora, Fakultas Ekonomi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Fakultas Sains dan Teknologi, serta Fakultas Psikologi.

Universitas ini menonjol dengan kebijakan yang mewajibkan semua anggotanya memiliki keterampilan dalam bahasa Arab dan Bahasa Inggris. Bahasa Arab diperlukan khususnya untuk studi Islam karena sumber-sumber utamanya, yakni Al-Quran dan Al-Hadis, sementara Bahasa Inggris digunakan untuk belajar ilmu-ilmu modern dan sebagai alat komunikasi global. Inilah sebabnya universitas ini dikenal sebagai Bilingual University karena kebijakan yang diterapkannya.

Universitas ini telah mencapai tujuannya melalui pendirian ma'had atau pesantren kampus, di mana semua mahasiswa tahun pertama perkuliahan diharuskan untuk menetap. Sistem pendidikan di universitas ini merupakan hasil dari integrasi antara tradisi universitas dan ma'had atau pesantren, yang menciptakan sebuah lingkungan pendidikan yang unik dan komprehensif. Berikut visi dan misi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang:

a. Visi

Menjadi sebuah institusi internal yang unggul dan proaktif dalam mengelola serta memajukan budaya kualitas untuk mencapai Visi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

b. Misi

Menyelidiki dan melaksanakan pengembangan sistem manajemen kualitas pada usaha yang menghasilkan produk berintelektual di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang didasarkan pada prinsip-prinsip Ulul Albab, keindonesiaan, dan kerakyatan. Menjamin penerapan Sistem Penjaminan Kualitas Internal secara berkesinambungan. Mendorong pengelolaan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk menjadi organisasi pembelajar sehingga selalu sedia menghadapi perubahan dan perkembangan yang berkelanjutan menuju universitas yang diakui dan dihormati secara internasional. Memberi dukungan anggota civitas Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dalam menginternalisasi nilai-nilai Ulul Albab, nilai-nilai ke-Indonesiaan, dan kerakyatan untuk menciptakan budaya yang terus berkembang secara berkelanjutan.

Objek penelitian ini ialah mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang terlibat dalam perilaku interaksi interpersonal di lingkungan kampus dengan fokus pada fenomena phubbing. Phubbing merujuk pada kecenderungan individu untuk mengabaikan kehadiran orang lain dalam situasi sosial demi memperhatikan perangkat ponsel mereka. Dalam konteks lingkungan kampus, di mana interaksi sosial menjadi bagian penting dari pengalaman mahasiswa, fenomena ini mungkin memiliki implikasi yang signifikan terhadap dinamika interpersonal dan kesejahteraan psikologis. Pengidentifikasian subjek berdasarkan kelompok usia, jenis kelamin, dan tingkat aktivitas penggunaan perangkat ponsel dengan tujuan untuk memastikan bahwa sampel yang diambil mencerminkan keragaman populasi mahasiswa kampus, sehingga hasil penelitian dapat lebih representatif dan dapat diaplikasikan secara luas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika interaksi sosial di kalangan mahasiswa dan memberikan dasar bagi upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas dan kepuasan terhadap interaksi interpersonal di lingkungan kampus.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang memanfaatkan penyebaran kuesioner atau angket melalui Google Form yang disebarakan kepada responden mahasiswa aktif S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020 hingga 2023. Penelitian dilangsungkan sejak 29 Februari hingga 18 Maret 2024.

3. Jumlah Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan seluruh mahasiswa aktif S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020-2023 dengan jumlah 15.501 orang yang tersebar dalam 7 fakultas. Kemudian dipilih sebanyak 266 subjek atau sampel dari populasi berdasarkan rumus *Isaac* dan *Michael*. Dengan jumlah sampel tersebut, diharapkan sampel yang terpilih dapat mewakili variasi yang memadai dari populasi, sehingga hasil penelitian dapat dianggap mewakili dengan baik.

Berdasarkan data dari 266 responden yang telah diperoleh, ditemukan bahwa jumlah individu yang berusia 18 tahun sebanyak 31 orang (11,7%), individu berusia 19 tahun sebanyak 60 orang (22,6%), individu berusia 20 tahun sebanyak 56 orang (21,1%), individu berusia 21 tahun sebanyak 56 orang (21,1%), individu berusia 22 tahun sebanyak 51 orang (19,2%), individu berusia 23 tahun sebanyak 11 orang (4,1%), serta individu berusia 24 tahun sebanyak 1 orang (0,4%). Kemudian berdasarkan data jenis kelamin, ditemukan bahwa jumlah responden laki-laki berjumlah 122 orang dengan persentase 45,9% dan responden wanita berjumlah 144 orang dengan persentase 54,1%. Selain itu, diperoleh data bahwa mayoritas subjek penelitian yakni sebanyak 122 orang (45,9%) menggunakan *smartphone* selama 5-6 jam/hari, sebanyak 84 orang (31,6%) menggunakan *smartphone* > 7 jam/hari, sebanyak 50 orang (18,3%) menggunakan *smartphone* selama 3-4 jam/hari, dan sisanya sebanyak 10 orang (3,8%) menggunakan *smartphone* hanya selama 1-2 jam/hari.

B. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Penelitian ini melakukan dua jenis uji validitas, yaitu validitas isi dan konstruk. Validitas isi dievaluasi oleh reviewer ahli seperti dosen pembimbing dan dosen pengampu mata kuliah wajib, didapatkan pada skala kepuasan komunikasi interpersonal bahwa 25 item keseluruhannya merupakan item yang valid atau relevan. Selanjutnya, validitas konstruk dilakukan dengan melibatkan 45 responden dari luar populasi penelitian. Uji validitas konstruk menggunakan SPSS yang dievaluasi berdasarkan nilai signifikansi, di mana nilai signifikansi kurang dari 0,05 menandakan valid, sedangkan nilai yang lebih tinggi menandakan ketidaktervalidan.

Berdasarkan hasil uji validitas isi, sebanyak 25 item pada skala kepuasan komunikasi interpersonal selanjutnya dilakukan pengujian validitas konstruk kepada 45 responden. Hasil pengujian menunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Skala Kepuasan Komunikasi Interpersonal

Aspek	Favorabel	Unfavorabel	Gugur	Jumlah Item Valid
Bahasa	1, 2, 4, 5, 7	3, 6	3, 6	5
Fisik	8, 9, 11, 12, 13	10	10	5
Psikis	14, 16, 17, 18	15, 19	15, 19	4
Lingkungan	20, 21, 23, 24	22, 25	25	5
Total	18	7	6	19

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 6 item yang dinyatakan gugur dan harus di-eliminasi, sehingga total keseluruhan item valid pada skala kepuasan komunikasi interpersonal sebanyak 19 item. Berikut *blueprint* skala kepuasan komunikasi interpersonal setelah dilakukan uji coba:

Tabel 4.2 Blueprint Terbaru Skala Kepuasan Komunikasi Interpersonal

Aspek	Indikator	Favorabel	Unfavorabel
Bahasa	Keterbukaan dalam berkomunikasi	1, 7	
	Keterampilan mendengarkan dan menyampaikan pesan dengan efektif dan jelas	2, 4, 5	
Fisik	Jarak fisik dan kontak mata yang mendukung kenyamanan	8, 9, 11	
	Gestur tubuh dan postur yang mendukung pesan	12, 13	
Psikis	Adanya kesadaran emosional dan empati terhadap orang lain	14, 18	
	Penerimaan terhadap pendapat orang lain	16, 17	
Lingkungan	Suasana komunikasi yang nyaman dan memadai	20, 24	
	Minimnya gangguan dalam berkomunikasi	21, 23	22
Total		19	

Uji validitas isi juga dilakukan oleh reviewer ahli terhadap skala *phubbing*, ditemukan bahwa 5 dari 25 item (item 4, 9, 10, 13, dan 14) dinyatakan tidak relevan. Kemudian, 20 item yang relevan tersebut dilakukan pengujian validitas konstruk kepada 45 responden. Hasil pengujian menunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Skala *Phubbing*

Aspek	Favorabel	Unfavorabel	Gugur	Jumlah Item Valid
Gangguan Komunikasi (<i>Communication Disturbance</i>)	1, 7, 8, 11	2, 3, 5, 6, 12	1, 2, 3, 5, 6, 12	3
Obsesi terhadap Ponsel (<i>Phone Obsession</i>)	15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24	21, 25	21, 25	9
Total	13	7	8	12

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 8 item yang dinyatakan gugur dan harus di-eliminasi, sehingga total keseluruhan item valid pada skala *phubbing* sebanyak 12 item. Berikut *blueprint* skala *phubbing* setelah dilakukan uji coba:

Tabel 4.4 *Blueprint Terbaru Skala Phubbing*

Aspek	Indikator	Favorabel	Unfavorabel
Gangguan Komunikasi (<i>Communication Disturbance</i>)	Membalas dan mengirim pesan singkat selama komunikasi	7, 8	
	Memeriksa notifikasi media sosial saat berkomunikasi	11	
Obsesi terhadap Ponsel (<i>Phone Obsession</i>)	Kerekatan dengan ponsel	15, 16, 17, 18	
	Merasa cemas ketika berada jauh dari ponsel	19, 20	
	Sulit mengatur penggunaan ponsel	22, 23, 24	
Total			12

Berdasarkan hasil uji validitas secara menyeluruh, diperoleh kesimpulan bahwa sebanyak 31 item telah terbukti valid dan memenuhi syarat untuk diandalkan sebagai instrumen penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Koefisien *Cronbach's Alpha* (α) adalah ukuran umum yang dimanfaatkan untuk menilai reliabilitas suatu alat penelitian. Suatu alat penelitian dianggap memiliki reliabilitas yang memadai jika nilai koefisien *Cronbach's Alpha* (α) mencapai atau melebihi 0,60 (Arikunto, 2010). Teknik ini digunakan untuk mengevaluasi keandalan suatu skala atau alat pengukuran. Contohnya, hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa koefisien *Cronbach's Alpha* (α) untuk skala kepuasan komunikasi interpersonal yang memiliki 19 item adalah 0,887, sedangkan untuk skala *phubbing* dengan 12 item adalah 0,882. Artinya, nilai-nilai koefisien alpha tersebut menunjukkan tingkat konsistensi atau keandalan yang tinggi dalam mengukur variabel yang bersangkutan.

Tabel 4.5 Kategori Tingkat Reliabilitas

Cronbach's Alpha (α)	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 0,20	Kurang Reliabel
0,20 – 0,40	Agak Reliabel
0,40 – 0,60	Cukup Reliabel
0,60 – 0,80	Reliabel
0,80 – 1,00	Sangat Reliabel

Tabel 4.6 Tabel Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha (α)
Kepuasan Komunikasi Interpersonal	0,887
Phubbing	0,882

Dari hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa kedua skala yang digunakan dalam penelitian, yaitu skala kepuasan komunikasi interpersonal dan skala *phubbing*, menunjukkan tingkat keandalan yang sangat baik. Kedua skala dikatakan sangat reliabel. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua skala tersebut dapat dipercaya dalam mengukur konsep atau variabel yang sedang diteliti.

3. Analisis Statistik Deskriptif

Pada dasarnya, analisis deskriptif ialah metode yang bertujuan untuk mengatur, menggambarkan, dan menjelaskan data yang telah dikumpulkan, sehingga kita dapat memahami pola dan karakteristiknya secara lebih baik. Pendekatan ini memusatkan perhatian pada memberikan deskripsi tentang masing-masing variabel yang terkait dengan atribut yang dinilai, dan juga melibatkan penggolongan data untuk menempatkan individu ke dalam kategori-kategori sesuai dengan skala yang selaras terhadap atribut yang dinilai. Dalam proses analisis, berbagai statistik seperti rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum dihitung dari data yang tersedia. Hasil dari perhitungan ini memungkinkan untuk mengelompokkan data menjadi tiga kategori yang berbeda, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Dari hasil analisis statistik deskriptif dalam penelitian yang dilakukan, dapat dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Phubbing	266	18	48	35.09	6.617
Kepuasan Komunikasi Interpersonal	266	33	74	57.41	9.026
Valid N (listwise)	266				

Berdasarkan data yang telah tersedia dalam tabel, analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan terhadap 266 responden dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Dalam skala *phubbing*, skor terendah yang dicapai oleh responden adalah 18, sementara skor tertingginya mencapai 48. Rata-rata skor yang teramati dalam penelitian adalah 35,09 dengan standar deviasi sebesar 6,617.
- b. Dalam skala kepuasan komunikasi interpersonal, skor terendah yang dicapai oleh responden adalah 33, sementara skor tertingginya mencapai 74. Rata-rata skor yang teramati dalam penelitian adalah 57,41 dengan standar deviasi sebesar 9,026.

4. Kategorisasi Data

Pengelompokan digunakan untuk menentukan kategori subjek penelitian, yang mencakup kategori skor rendah, menengah, dan tinggi berdasarkan skala yang digunakan. Oleh karena itu, peneliti mengacu pada pengklasifikasian yang diajukan oleh Azwar dalam karyanya tentang pembentukan skala psikologi (Azwar, 2012), berikut dipaparkan tabel dasar penggolongan data pada variabel penelitian:

Tabel 4.8 Dasar Kategori Variabel Phubbing

Kategori	Dasar
Rendah	$X < 28$
Sedang	$28 < X < 42$
Tinggi	$42 < X$

Tabel 4.9 Dasar Kategori Variabel Kepuasan Komunikasi Interpersonal

Kategori	Dasar
Rendah	$X < 48$
Sedang	$48 < X < 66$
Tinggi	$66 < X$

Peneliti melakukan pengelompokan untuk memperoleh pemahaman tentang tingkat kategori pada variabel *phubbing* dan kepuasan komunikasi interpersonal. Dalam proses ini, peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 sebagai alat bantu. Hasil yang didapatkan sebagai berikut:

a. Tingkat *Phubbing*

Hasil dari perhitungan kategorisasi variabel *phubbing* sebagai berikut:

Tabel 4.10 Kategorisasi *Phubbing*

Kategori		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	32	12.0	12.0	12.0
	Sedang	181	68.0	68.0	80.1
	Tinggi	53	19.9	19.9	100.0
	Total	266	100.0	100.0	

Dari jumlah keseluruhan 266 responden, sebanyak 32 mahasiswa atau setara dengan 12% responden ditempatkan dalam kategori rendah. Sementara itu, sebanyak 181 mahasiswa atau mencapai 68% responden masuk ke dalam kategori sedang, dan 53 mahasiswa yang berjumlah 19,9% dari total responden termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa aktif S1 di UIN Malang memiliki tingkat *phubbing* yang dapat diklasifikasikan sebagai ‘sedang’, karena jumlah responden yang tergolong dalam kategori ini adalah yang paling besar, yaitu sebanyak 181 orang.

Seseorang yang memiliki tingkat perilaku *phubbing* yang sedang ini dapat diindikasikan dengan ketergantungan mereka terhadap *smartphone* sebagai prioritas utama dalam rutinitas harian mereka. Meskipun masih berinteraksi dengan baik secara sosial, mereka sering kali tidak dapat

sepenuhnya melepaskan diri dari godaan *smartphone*-nya, bahkan dalam waktu pribadi. Munculnya tindakan kembali ke rumah untuk mengambil *smartphone* yang tertinggal juga mencerminkan tingkat perilaku *phubbing* yang ‘sedang’ dalam penelitian ini. Selain itu, individu yang memiliki tingkat *phubbing* yang ‘sedang’ akan menunjukkan rasa nyaman ketika menempatkan *smartphone* di dekatnya dalam berbagai aktivitas, yang dapat mengalihkan perhatian mereka dari interaksi langsung. Tindakan mereka menunjukkan bahwa meskipun ada upaya untuk menyeimbangkan dunia digital dan interaksi sosial, *smartphone* telah menjadi bagian signifikan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

b. Tingkat Kepuasan Komunikasi Interpersonal

Hasil dari perhitungan kategorisasi variabel kepuasan komunikasi interpersonal sebagai berikut:

Tabel 4.11 Kategorisasi Kepuasan Komunikasi Interpersonal

Kategori		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	36	13.5	13.5	13.5
	Sedang	182	68.4	68.4	82.0
	Tinggi	48	18.0	18.0	100.0
Total		266	100.0	100.0	

Dari jumlah keseluruhan 266 responden, sebanyak 36 mahasiswa atau setara dengan 13,5% responden ditempatkan dalam kategori rendah. Sementara itu, sebanyak 182 mahasiswa atau mencapai 68,4% responden masuk ke dalam kategori sedang, dan 48 mahasiswa yang berjumlah 18% dari total responden termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa aktif S1 di UIN Malang memiliki tingkat kepuasan komunikasi interpersonal yang dapat diklasifikasikan sebagai ‘sedang’, karena jumlah responden yang tergolong dalam kategori ini adalah yang paling besar, yaitu sebanyak 182 orang.

Seseorang yang memiliki tingkat kepuasan komunikasi interpersonal yang ‘sedang’ ini dapat diindikasikan dengan adanya kesadaran yang dimiliki akan pentingnya menjaga keterampilan

mendengarkan yang baik, yang diyakini hal tersebut dapat meningkatkan pengalaman berkomunikasi mereka menjadi lebih memuaskan dan bermakna. Mereka merasakan kepuasan ketika dapat memahami sudut pandang orang lain, meskipun tidak selalu konsisten dalam menerapkannya serta mengakui bahwa dengan melihat perspektif orang lain akan memperkaya komunikasi interpersonalnya. Selain itu, mereka memahami bahwa komunikasi akan terasa lebih terhubung dan efektif saat tidak ada gangguan dari *smartphone* atau perangkat lain, meskipun seringkali mereka masih tergoda untuk memeriksanya. Kesadaran ini menunjukkan bahwa meski mereka menghargai interaksi yang mendalam, ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut dalam keterampilan mendengarkan dan fokus, yang dapat meningkatkan kepuasan mereka dalam komunikasi interpersonal.

5. Uji Asumsi Dasar

a. Uji Normalitas

Normalitas dalam penelitian ini diuji melalui perangkat lunak SPSS versi 26 dengan menerapkan metode *One Sampel Kolmogorov-Smirnov Test*. Jika nilai signifikansi yang diperoleh $> 0,05$ (5%), data dianggap memiliki distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$ (5%), maka distribusi data dianggap tidak normal. Berikut adalah hasil uji normalitas yang telah dilakukan dalam penelitian ini:

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Unstandardized Residual
N	266
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}

Berlandaskan hasil uji normalitas pada tabel, dengan nilai signifikansi sebesar 0,200 yang melewati batas ambang 0,05 dapat ditetapkan bahwa kedua variabel yaitu *phubbing* dan kepuasan komunikasi interpersonal, memiliki distribusi normal dalam konteks penelitian ini.

b. Uji Linearitas

Uji linieritas digunakan untuk menilai apakah terdapat hubungan linier antara variabel independen dan variabel dependen dengan memeriksa kesesuaian data dengan model garis lurus. Dalam penelitian ini, uji linieritas dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26. Hubungan dianggap linier apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Berikut adalah hasil uji linieritas yang diperoleh dalam penelitian ini:

Tabel 4.13 Hasil Uji Linearitas

Variabel	Signifikansi	Keterangan
<i>Phubbing</i> Kepuasan Komunikasi Interpersonal	0,121	Linier

Berlandaskan hasil uji linearitas pada tabel yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi untuk variabel *phubbing* terhadap kepuasan komunikasi interpersonal adalah 0,121. Nilai tersebut menunjukkan bahwa signifikansi pada variabel yang terkait melebihi nilai 0,05. Oleh dari itu, keterkaitan antara kedua variabel tersebut dapat dianggap sebagai hubungan yang bersifat linear, karena nilai signifikansinya melebihi batas 0,05. Dengan demikian, syarat untuk melakukan uji korelasi telah terpenuhi.

6. Uji Hipotesis

a. Analisis Korelasi

Analisis korelasi ialah suatu teknik statistik yang dimanfaatkan untuk menilai arah keterkaitan antara dua variabel serta sejauh mana kekuatan keterkaitan tersebut (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, analisis korelasi digunakan untuk menilai sejauh mana hubungan atau keterkaitan antara variabel *phubbing* (X) dengan variabel kepuasan komunikasi interpersonal (Y), serta mengukur seberapa jauh kekuatan keterkaitan kedua variabel tersebut. Berikut adalah hasil analisis korelasi untuk kedua variabel penelitian:

Tabel 4.14 Hasil Analisis Korelasi

Correlations			
		Phubbing	Kepuasan Komunikasi Interpersonal
Phubbing	Pearson Correlation	1	-.363**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	266	266
Kepuasan Komunikasi Interpersonal	Pearson Correlation	-.363**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	266	266

Berdasarkan data dalam tabel, tampak bahwa nilai koefisien korelasi adalah -0,363 dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Adanya tanda negatif dan nilai signifikansi tersebut, mengindikasikan terdapat korelasi negatif yang signifikan antara perilaku phubbing dan kepuasan komunikasi interpersonal. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi perilaku phubbing yang dilakukan, semakin rendah tingkat kepuasan dalam interaksi komunikasi interpersonal. Dalam kata lain, semakin sering seseorang melakukan phubbing, semakin berkurangnya kepuasan komunikasi interpersonal yang dirasakan oleh individu tersebut. Untuk menentukan seberapa kuat keterkaitan antar variabel, berikut tabel acuan koefisien korelasi:

Tabel 4.15 Kriteria Korelasi Product Moment Pearson

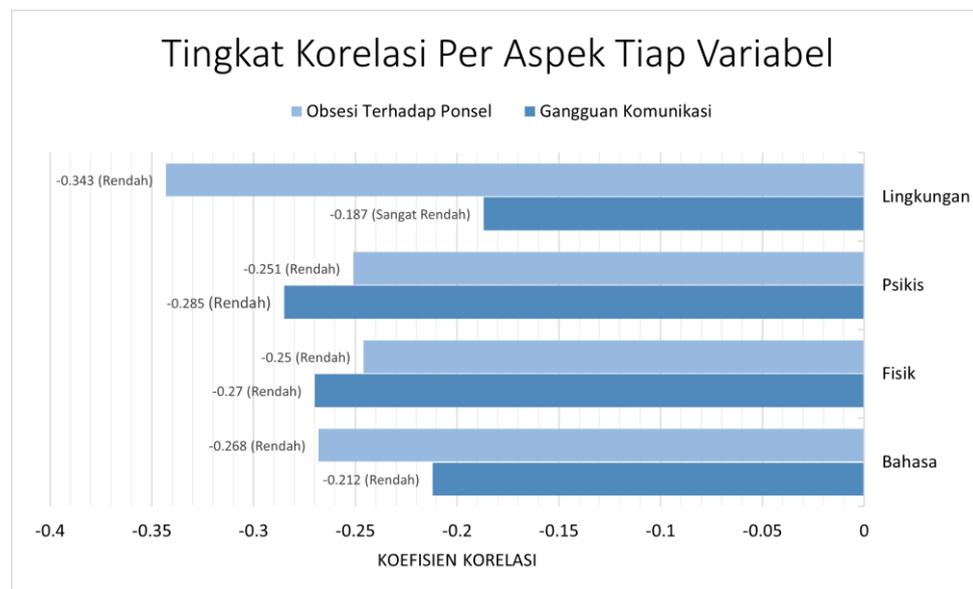
Koefisien Korelasi	Kategori
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Dalam penelitian ini, nilai koefisien korelasi berada di range 0,20 – 0,40. Artinya, keeratan hubungan antara variabel *phubbing* dan variabel kepuasan komunikasi interpersonal tergolong rendah. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa variabel *phubbing* dan variabel kepuasan komunikasi interpersonal memiliki korelasi yang lemah, negatif dan signifikan.

b. Analisis Korelasi Per Aspek Tiap Variabel

Sebuah penambahan pengujian hipotesis dilakukan untuk menilai keterkaitan antara aspek-aspek dalam variabel *phubbing* (seperti gangguan komunikasi dan obsesi terhadap ponsel) dengan aspek-aspek dalam variabel kepuasan komunikasi interpersonal (seperti bahasa, fisik, psikis dan lingkungan). Metode yang digunakan dalam pengujian hipotesis tambahan ini adalah korelasi *Pearson*, dan hasilnya dipresentasikan dalam diagram berikut:



Gambar 4.1 Diagram Tingkat Korelasi Per Aspek Tiap Variabel

Berdasarkan informasi yang tercantum dalam diagram, terlihat bahwa hasil uji korelasi setiap aspek dalam tabel memiliki koefisien korelasi negatif serta menunjukkan adanya hubungan yang rendah hingga sangat rendah antara aspek variabel-variabel tersebut. Baik aspek gangguan komunikasi maupun obsesi terhadap ponsel terhadap aspek bahasa, fisik, psikis, dan lingkungan, menunjukkan korelasi negatif dengan nilai koefisien berkisar antara -0,187 hingga -0,343. Hal ini menandakan hubungan yang rendah hingga sangat rendah. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa

semakin tinggi tingkat gangguan komunikasi dan obsesi terhadap ponsel, semakin rendah pula korelasi antara aspek tersebut.

Aspek dengan korelasi tertinggi diperoleh pada aspek obsesi terhadap ponsel dengan aspek lingkungan, nilai korelasinya sebesar -0,343 dengan tingkat hubungan yang dikategorikan rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa obsesi terhadap ponsel yang seringkali mengakibatkan seseorang lebih memilih untuk fokus pada perangkatnya ketimbang berkomunikasi dengan orang di sekitarnya, dapat memengaruhi bagaimana individu merasakan dan mengevaluasi kepuasan komunikasi yang dihasilkan dari lingkungan sosial mereka. Misalnya, lingkungan yang mendukung komunikasi interpersonal yang berkualitas seperti suasana yang nyaman dan bebas gangguan dapat meningkatkan kepuasan komunikasi interpersonal.

Namun, jika seseorang terobsesi dengan ponsel, mereka mungkin kurang memperhatikan interaksi dengan orang lain, yang dapat mengurangi pengalaman positif dalam komunikasi tersebut. Oleh karena itu, skor korelasi tertinggi yang diperoleh ini mengindikasikan bahwa penggunaan ponsel yang berlebihan tidak hanya memengaruhi interaksi secara langsung, tetapi juga dapat menurunkan kepuasan individu dalam berkomunikasi terhadap elemen lingkungan, yang pada akhirnya menciptakan hubungan yang saling memengaruhi antara obsesi terhadap ponsel dan kepuasan komunikasi interpersonal dalam konteks lingkungan. Meskipun hubungan ini dinyatakan rendah, nilai negatif tersebut menunjukkan bahwa obsesi terhadap ponsel tetap dapat berkontribusi terhadap elemen-elemen lingkungan yang bisa mendukung kepuasan komunikasi yang lebih baik.

Selain itu, korelasi tertinggi kedua diperoleh pada aspek gangguan komunikasi dengan aspek psikis, nilai korelasinya sebesar -0,285 dengan tingkat hubungan yang dikategorikan rendah. Meskipun nilai korelasi tergolong rendah, ini menunjukkan adanya pengaruh yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa individu yang sering memberi gangguan dalam komunikasi akan berhubungan pada kondisi

psikologis mereka, seperti adanya rasa frustrasi, kecemasan, atau ketidakpuasan saat berinteraksi dengan orang lain.

Ketika pelaku *phubbing* menimbulkan gangguan dalam komunikasi, mereka mungkin merasa kurang terhubung secara emosional dengan orang lain yang berpotensi menurunkan kepuasan mereka dalam komunikasi interpersonal. Keterkaitan ini menunjukkan bahwa fenomena *phubbing* tidak hanya mempengaruhi cara individu berkomunikasi secara fisik, tetapi juga mengganggu pengalaman emosional dan psikologis dalam berinteraksi dengan orang lain, yang pada gilirannya mempengaruhi kepuasan komunikasi interpersonal.

Sementara itu, aspek dengan korelasi terendah diperoleh pada aspek gangguan komunikasi dengan aspek lingkungan, nilai korelasinya sebesar -0,187 dengan tingkat hubungan yang dikategorikan sangat rendah. Hal ini mengindikasikan tindakan yang menyebabkan gangguan dalam komunikasi tidak berkaitan secara signifikan dengan konteks lingkungan yang membangun kepuasan terhadap komunikasi interpersonal seseorang. Korelasi yang sangat rendah tersebut menunjukkan bahwa faktor lingkungan, seperti kebisingan, kenyamanan ruang, atau dukungan sosial dari orang lain, mungkin tidak berkaitan secara langsung dengan gangguan komunikasi yang ditimbulkan oleh penggunaan ponsel.

Kemudian, korelasi terendah kedua diperoleh pada aspek gangguan komunikasi dengan aspek bahasa, nilai korelasinya sebesar -0,212 dengan tingkat hubungan yang dikategorikan rendah. Hubungan yang rendah ini menunjukkan bahwa individu yang mengalami gangguan komunikasi akibat *phubbing* mungkin tidak selalu mengalami kesulitan dalam menyampaikan atau memahami bahasa saat berkomunikasi. Dengan kata lain, meskipun *phubbing* dapat mengganggu komunikasi interpersonal secara keseluruhan, hal itu tidak secara langsung berhubungan dengan kemampuan berbahasa atau kualitas penggunaan bahasa dalam komunikasi yang buruk. Fenomena ini bisa diartikan bahwa keterampilan berkomunikasi individu tetap memungkinkan mereka untuk berkomunikasi

secara verbal yang memuaskan meskipun mereka terjebak dalam tindakan yang mengganggu komunikasi, seperti penggunaan *smartphone* untuk berbagai hal ketika komunikasi berlangsung.

Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang kompleks antara aspek pada variabel *phubbing* dengan aspek pada variabel kepuasan komunikasi interpersonal. Secara keseluruhan, fenomena *phubbing* memperlihatkan keterkaitan yang luas dan beragam terhadap dinamika komunikasi interpersonal, baik dari segi emosional, psikologis, maupun sosial.

c. Analisis Regresi Linier Sederhana

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Sugiyono (2017) analisis regresi linear sederhana berguna dalam mengevaluasi hubungan linier antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Dalam konteks penelitian ini, persamaan regresi linear sederhana digunakan untuk menentukan apakah ada pengaruh antara *phubbing* (X) dan kepuasan komunikasi interpersonal (Y), serta seberapa kuat pengaruhnya. Berikut adalah hasil analisis regresi linear sederhana untuk kedua variabel penelitian:

Tabel 4.16 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2838.100	1	2838.100	39.955	.000 ^b
	Residual	18752.411	264	71.032		
	Total	21590.511	265			

Dari informasi dalam tabel yang tersedia, terlihat bahwa nilai F hitung sebesar 39,955 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 yang terhitung lebih rendah dari 0,05. Hal ini menampilkan bahwa model regresi dapat diandalkan dalam memperkirakan variabel *phubbing* atau dengan kata lain variabel *phubbing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel kepuasan komunikasi interpersonal. Selanjutnya, peneliti melakukan uji untuk menentukan seberapa kuat pengaruh variabel *phubbing* terhadap kepuasan komunikasi interpersonal, dan hasilnya adalah:

Tabel 4.17 Hasil Uji Sumbangsih Variabel Phubbing

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.363 ^a	.131	.128	8.428

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel, dijelaskan bahwa nilai pengaruh (R) adalah 0,363. Dari informasi tabel yang tersedia, koefisien determinasi (R Square) adalah 0,131 yang menunjukkan bahwa variabel *phubbing* berpengaruh sebesar 13% terhadap variabel kepuasan komunikasi interpersonal.

d. Uji T

Uji T bertujuan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh parsial dari variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Pengaruh dianggap signifikan apabila nilai signifikansi $< 0,05$, yang menunjukkan bahwa variabel X memiliki dampak pada variabel Y. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka variabel X dianggap tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Berikut adalah hasil dari uji T yang telah dilakukan oleh peneliti:

Tabel 4.18 Hasil Uji T

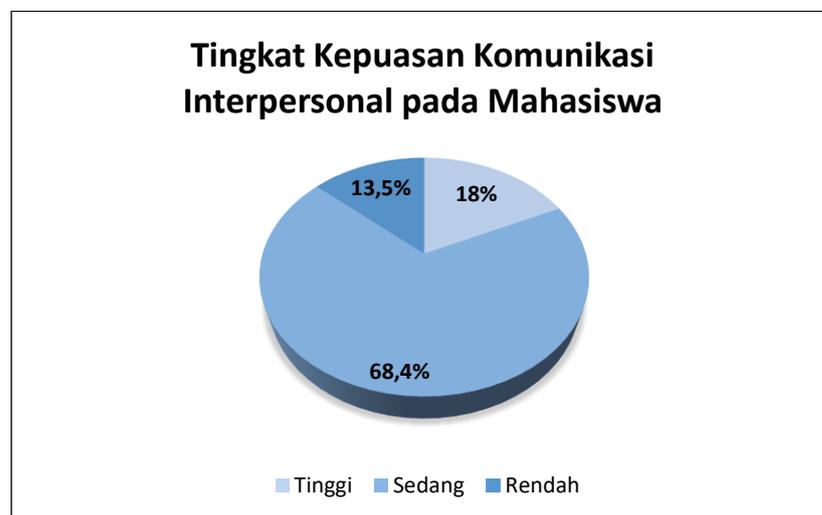
Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	74.766	2.793		26.765	.000
	Phubbing	-.495	.078	-.363	-6.321	.000

Berdasarkan tabel yang tersedia, terlihat bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh (parsial) X terhadap Y ialah 0,000 ($< 0,05$) dan nilai B adalah -0,495. Dengan cara ini, dapat ditetapkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima, yang mengartikan bahwa perilaku *phubbing* memiliki pengaruh signifikan negatif terhadap kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa. Ini berarti bahwa jika nilai variabel (X) meningkat, maka nilai variabel (Y) akan menurun, dan sebaliknya.

C. Pembahasan

1. Tingkat Kepuasan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa dan mahasiswi aktif S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020 hingga 2023 secara umum berada pada kategori sedang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada sampel penelitian, sesuai dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Hasilnya menunjukkan bahwa kepuasan komunikasi interpersonal tersebut terbagi menjadi tiga tingkat, yaitu rendah, sedang dan tinggi. Dari hasil data, ditemukan bahwa 36 mahasiswa atau 13,5% dari total sampel berada pada kategori rendah, 182 mahasiswa atau 68,4% berada pada kategori sedang, dan 48 mahasiswa atau 18% berada pada kategori tinggi. Ini mengindikasikan adanya variasi dalam tingkat kepuasan komunikasi interpersonal di antara mahasiswa dan mahasiswi tersebut. Berikut ditampilkan diagram terkait tingkat kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa:



Gambar 4.2 Diagram Tingkat Kepuasan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa

Secara keseluruhan, kepuasan komunikasi interpersonal merupakan hasil atas interaksi yang membangun, memuaskan, dan memperkuat hubungan antarindividu. Hal ini mencerminkan perasaan positif individu terhadap hubungan interpersonal mereka, serta keberhasilan dalam mencapai tujuan

komunikasi dan penyelesaian konflik yang muncul. Mahasiswa yang memiliki tingkat kepuasan komunikasi interpersonal yang ‘sedang’ ini dapat diindikasikan dengan tindakan yang cenderung menyadari pentingnya keterampilan mendengarkan yang baik dalam komunikasi interpersonal. Mereka memahami bahwa kemampuan tersebut dapat meningkatkan pengalaman berkomunikasi, menjadikannya lebih memuaskan dan bermakna. Meskipun mereka mungkin tidak selalu menerapkan keterampilan mendengarkan secara optimal, mereka tetap memiliki keyakinan bahwa jika dilakukan dengan baik, keterampilan tersebut dapat memperkaya hubungan dan interaksi yang mereka jalani. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mungkin masih dalam proses belajar dalam mengembangkan keterampilan interpersonal mereka dan ada potensi untuk meningkatkannya lebih lanjut seiring dengan pengalaman dan latihan yang lebih banyak.

Selain itu, indikasi lainnya yakni ketika mahasiswa mampu memahami sudut pandang orang lain, meskipun tidak selalu secara konsisten. Mereka mengakui bahwa kemampuan untuk melihat dari perspektif orang lain memberikan kontribusi penting bagi efektivitas komunikasi dan meningkatkan kepuasan berkomunikasi. Meskipun terkadang mereka mungkin mengalami kesulitan dalam memahami pandangan yang berbeda, mereka menyadari bahwa hal ini bisa memperkaya pengalaman komunikasi. Rasa puas ini mencerminkan keinginan mereka untuk terlibat dalam dialog yang lebih mendalam dan menghargai keragaman pemikiran, namun masih ada ruang untuk meningkatkan keterampilan dalam mendengarkan dan berempati.

Indikasi selanjutnya yakni ketika mahasiswa menyadari bahwa bahwa komunikasi menjadi lebih bermakna dan terhubung ketika mereka dapat menghindari gangguan dari ponsel atau perangkat lain namun seringkali mereka masih tergoda untuk memeriksa *smartphone* mereka, yang dapat mengalihkan perhatian dan mengurangi kualitas komunikasi. Kesadaran ini menunjukkan bahwa mereka menghargai momen tanpa gangguan dan memahami pentingnya kehadiran secara penuh dalam setiap percakapan. Namun, meskipun mereka menyadari dampak negatif dari gangguan tersebut, tingkat kepuasan yang

'sedang' mencerminkan bahwa mereka belum sepenuhnya berhasil menciptakan lingkungan komunikasi yang ideal.

Faktor yang dapat membantu timbulnya sensasi kepuasan terhadap komunikasi interpersonal yang dibangun yakni proses komunikasi yang berlangsung dengan efektif. Ini konsisten dengan prinsip-prinsip dalam teori Komunikasi Interpersonal yang menyatakan bahwa keterampilan komunikasi yang efektif, seperti kemampuan mendengarkan dengan penuh perhatian dan empatik, akan membawa kepuasan bagi individu yang terlibat dalam komunikasi. Selain keterampilan komunikasi yang efektif, memenuhi harapan-harapan saat berkomunikasi juga diperlukan untuk mencapai kepuasan dalam komunikasi interpersonal. Konsep kepuasan komunikasi interpersonal tersebut dicetuskan oleh Hect, Rucker, dan Davis Showell (Roem & Sarmiati, 2019).

Selain komunikasi yang efektif, faktor yang dapat mendorong timbulnya sensasi kepuasan adalah penggunaan bahasa yang jelas, lugas dan tepat dapat meningkatkan pemahaman antara komunikator dan komunikan, sehingga memperkuat interaksi komunikasi. Selain itu, ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan kontak mata dapat menambah dimensi dalam komunikasi interpersonal, memperkaya pengalaman komunikasi, dan memperkuat ikatan antarindividu. Selanjutnya, kesadaran akan perasaan dan emosi diri sendiri serta orang lain memungkinkan terciptanya hubungan yang lebih dalam dan empati dalam berkomunikasi, yang pada gilirannya meningkatkan kepuasan dalam interaksi. Terakhir, faktor dari lingkungan juga memegang peran penting, di mana suasana yang nyaman, aman dan mendukung akan membantu individu merasa lebih rileks dan terbuka dalam berkomunikasi, sehingga meningkatkan kemungkinan terciptanya hubungan yang memuaskan (Panuju, 2018). Keseluruhan, faktor-faktor ini saling terkait dan berkontribusi untuk menciptakan pengalaman komunikasi interpersonal yang memuaskan bagi individu.

Tingkat kepuasan dalam komunikasi interpersonal pada mahasiswa merupakan hal yang penting dalam konteks pembangunan hubungan sosial dan akademis mereka. Hal ini selaras dengan penelitian yang diselenggarakan oleh

Yantara (2015) bahwasanya kepuasan dalam komunikasi memiliki dampak positif terhadap kinerja dan produktivitas individu. Ini dapat membantu individu mencapai hasil yang lebih memuaskan dalam berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk prestasi sosial dan akademik mahasiswa. Selain itu, merasa puas dengan kualitas komunikasi interpersonal juga dapat mengurangi tingkat kesepian dan tekanan yang berpotensi menyebabkan stres. Dengan demikian, memperkuat komunikasi interpersonal dapat berperan penting dalam menjaga kesehatan mental individu (Sulistiyowati, 2023). Dalam konteks ini, kepuasan yang dirasakan terhadap interaksi antarindividu dapat menjadi kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas hidup seseorang.

Penilaian kepuasan dalam hubungan atau komunikasi interpersonal mahasiswa mencakup seberapa baik mereka merasa didengar, dipahami, dan terhubung dengan teman sekelas, dosen, serta pihak lain dalam lingkungan akademik. Mahasiswa yang memiliki tingkat kepuasan yang tinggi dalam komunikasi interpersonal cenderung memiliki hubungan yang lebih positif dengan rekan-rekan mereka, lebih mampu membangun kolaborasi dalam proyek akademik, dan lebih mudah menyelesaikan konflik yang mungkin timbul. Hal ini selaras dengan penelitian yang diselenggarakan oleh Lestari et al. (2022) bahwa individu yang berhasil membangun komunikasi interpersonal dengan baik, akan ditunjukkan dengan kemampuannya dalam mengatasi berbagai permasalahan di lingkungan sosialnya, mudah untuk menjalin hubungan dengan orang baru, serta mampu berkomunikasi secara efektif dengan individu lainnya.

Pada penelitian yang telah ada, ditemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan positif antara intimasi pertemanan dengan keterbukaan diri pada mahasiswa. Dengan kata lain, ketika intimasi dalam suatu pertemanan meningkat, maka tingkat keterbukaan diri antara individu yang terlibat juga cenderung meningkat (Miranda, 2021). Keterbukaan diri ini merupakan salah satu aspek komunikasi interpersonal yang apabila terpenuhi maka akan menimbulkan sensasi kepuasan dalam diri seseorang. Ketika seseorang merasa nyaman dan memiliki hubungan yang intim dengan temannya, mereka lebih

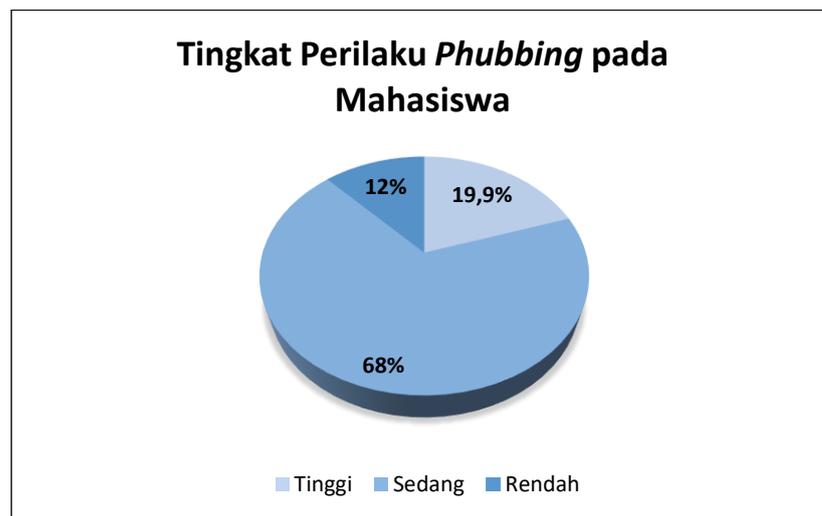
cenderung untuk berbagi informasi pribadi dan terbuka tentang diri mereka. Dalam konteks ini, keterkaitan positif berarti bahwa semakin dekat hubungan pertemanan, semakin besar kemungkinan individu untuk saling berbagi dan mendukung satu sama lain, yang pada akhirnya memperkuat ikatan emosional dan memperdalam hubungan tersebut hingga menghasilkan sensasi kepuasan. Selanjutnya, pada penelitian Ilhamsyah & Borualoga (2020) terkait kepuasan dalam hubungan pertemanan, ditemukan bahwa kepuasan hubungan pertemanan ini berpengaruh terhadap *Subjective Well-Being*, yang dimana *Subjective Well-Being* ini merupakan penilaian individu mengenai emosi dan mood yang sering dirasakan dalam hidup. Kepuasan dalam hubungan ini menjadi salah satu indikator penting dari kesejahteraan subjektif seseorang.

Dengan memperhatikan pemaparan-pemaparan di atas, dapat diindikasikan bahwa meskipun komunikasi antar mahasiswa berlangsung, kepuasan yang dihasilkan dari komunikasi interpersonal tersebut belum optimal. Kepuasan komunikasi interpersonal yang tergolong ‘sedang’ ini dapat mempengaruhi hubungan interpersonal mereka, baik di lingkungan akademik maupun sosial. Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan untuk memperhatikan dan memfasilitasi upaya untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal mahasiswa, sehingga mereka dapat mengembangkan hubungan yang lebih kuat dan memuaskan dalam lingkungan akademik.

2. Tingkat Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa

Berdasarkan temuan dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa dan mahasiswi aktif S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020 hingga 2023 umumnya berada pada kategori sedang. Metode penelitian ini melibatkan penggunaan kuesioner yang disebarkan kepada sampel penelitian, sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Hasilnya menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* ini terbagi menjadi tiga tingkat, yakni rendah, sedang dan tinggi. Berdasarkan data, ditemukan bahwa 32 mahasiswa atau sekitar 12% dari keseluruhan sampel berada pada kategori rendah, 181 mahasiswa atau sekitar 68% berada pada kategori sedang, dan 53 mahasiswa atau sekitar 19,9% berada pada kategori

tinggi. Hal ini menunjukkan variasi dalam tingkat perilaku *phubbing* di antara mahasiswa dan mahasiswi tersebut. Dibawah ini akan ditampilkan diagram yang menggambarkan tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa:



Gambar 4.3 Diagram Tingkat Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa

Mahasiswa yang memiliki tingkat perilaku *phubbing* yang 'sedang' biasanya ditandai dengan tindakan yang cenderung menjadikan *smartphone* sebagai prioritas utama dalam rutinitas harian mereka, terutama di pagi hari. Ketika terbangun, tindakan pertama yang mereka lakukan adalah mencari *smartphone*-nya, yang mencerminkan ketergantungan pada perangkat tersebut baik untuk mendapatkan informasi, memperbarui status media sosial, atau sekadar berkomunikasi dengan teman. Kebiasaan ini menunjukkan bahwa meskipun mereka masih memiliki interaksi sosial yang baik di dunia nyata, mereka tidak dapat sepenuhnya melepaskan diri dari godaan *smartphone*, bahkan saat seharusnya menikmati waktu pribadi atau mempersiapkan diri untuk aktivitas hari itu. Hal ini juga dapat memengaruhi kualitas perhatian mereka terhadap lingkungan sekitar, termasuk interaksi dengan orang-orang terdekat, yang mungkin merasa diabaikan ketika perhatian lebih terfokus pada layar *smartphone*. Dalam konteks ini, meskipun perilaku *phubbing* belum mencapai tingkat yang ekstrem, tetap ada indikasi bahwa ponsel telah mengambil peran yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Selain itu, indikasi lainnya yakni ketika mahasiswa menunjukkan kecenderungan yang kuat terhadap ketergantungan pada *smartphone*, terutama yang terlihat dalam sikap mereka ketika kehilangan perangkat tersebut. Ketika mereka meninggalkan rumah tanpa *smartphone*, tindakan kembali untuk mengambilnya mencerminkan rasa cemas atau tidak nyaman yang muncul akibat merasa terputus dari dunia digital. Meskipun mereka mungkin masih mampu berinteraksi dengan lingkungan fisik dan orang-orang di sekitarnya, kebutuhan untuk selalu terhubung melalui *smartphone* menunjukkan bahwa mereka menjadikan teknologi sebagai bagian yang tak terpisahkan dari rutinitas mereka. Kembali ke rumah hanya untuk mengambil *smartphone* menggambarkan prioritas tinggi yang mereka berikan pada akses informasi dan komunikasi, yang bisa mengganggu pengalaman mereka di luar rumah dan menciptakan kecenderungan untuk mengabaikan interaksi langsung.

Indikasi selanjutnya yakni ketika mahasiswa merasa nyaman menempatkan *smartphone* mereka di dekatnya, baik saat belajar, bersosialisasi, atau beristirahat. Kebiasaan ini menunjukkan bahwa *smartphone* telah menjadi bagian penting dari keseharian mereka, berfungsi sebagai sumber informasi, hiburan, dan komunikasi yang selalu siap diakses. Meskipun mereka mungkin masih dapat berinteraksi dengan teman-teman atau lingkungan di sekitar mereka, keberadaan *smartphone* yang dekat sering kali mengalihkan perhatian dan menciptakan dorongan untuk memeriksa notifikasi atau pesan. Hal ini menciptakan situasi di mana interaksi tatap muka bisa terganggu, meskipun tidak dalam skala yang ekstrem. Dengan demikian, mahasiswa tersebut menunjukkan bahwa meskipun mereka berusaha untuk menjaga keseimbangan antara dunia digital dan interaksi sosial, tetap ada indikasi bahwa *smartphone* telah mengambil peran yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Salah satu faktor yang bisa memicu munculnya perilaku phubbing di kalangan mahasiswa adalah perkembangan teknologi komunikasi yang semakin pesat yang menyebabkan *smartphone* menjadi komponen yang melekat pada kehidupan mahasiswa di setiap harinya. Kecanggihan dan kemudahan yang didapatkan memungkinkan mahasiswa untuk terhubung dengan dunia luar

dengan lebih cepat. Frekuensi yang tinggi dalam penggunaan teknologi terutama *smartphone* untuk berbagai keperluan mahasiswa, baik dalam konteks akademik maupun sosial mengakibatkan penggunaan *smartphone* semakin melonjak. Secara umum, mahasiswa sering mengandalkan *smartphone* mereka untuk mengakses materi kuliah, mengecek jadwal, dan memanfaatkan sumber daya pendidikan lainnya. Namun, kecenderungan untuk menggunakan *smartphone* secara berlebihan juga dapat menyebabkan mereka mengabaikan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Tingginya tingkat penggunaan *smartphone* ini berhubungan langsung dengan fenomena *phubbing*.

Selaras dengan survei yang diselenggarakan oleh Howarth (2023) terkait pengguna *smartphone*, ditemukan bahwa kelompok usia 18-29 tahun memiliki persentase tertinggi sebagai pengguna *smartphone*, mencapai 94%. Survei tersebut juga mengungkapkan bahwa ditemukan korelasi positif antara tingkat pendidikan dan kepemilikan *smartphone*. Temuan ini menunjukkan bahwa individu yang berada pada tahap akhir remaja menuju awal dewasa, serta mereka yang memiliki tingkat pendidikan yang lebih tinggi seperti mahasiswa, cenderung memiliki proporsi kepemilikan *smartphone* yang lebih tinggi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Damayanti & Arviani (2023) terkait fenomena *phubbing*, disebutkan bahwa hadirnya fenomena *phubbing* menyodorkan dampak yang negatif terhadap kehidupan manusia sehari-harinya, terutama pada aspek sosial. Fenomena ini semakin mengganggu ketika menjadi kebiasaan, karena dapat menciptakan jarak emosional dan membuat orang lain merasa diabaikan atau tidak dihargai. Selain itu, munculnya *phubbing* juga telah memunculkan norma sosial baru yang tanpa disadari mulai diterima dalam banyak lingkungan sosial. Misalnya, di banyak situasi sosial, penggunaan *smartphone* saat berkumpul dengan teman atau keluarga sering kali dianggap wajar, meskipun hal ini sebenarnya mengganggu kualitas interaksi.

Norma baru ini menciptakan toleransi terhadap perilaku yang sebelumnya dianggap tidak sopan, seperti memeriksa *smartphone* di tengah percakapan atau saat makan bersama. Dampak jangka panjang dari *phubbing* meliputi terganggunya keterampilan sosial, menurunnya kualitas hubungan,

serta potensi meningkatkan kesalahpahaman atau konflik dalam interaksi sehari-hari. Norma sosial yang terbentuk dari penggunaan teknologi ini juga dapat memperburuk keadaan, karena semakin banyak orang yang mengadopsi perilaku tersebut, semakin sulit pula mengembalikan pola interaksi sosial yang lebih sehat. Oleh karena itu, *phubbing* menjadi tantangan dalam menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial yang sehat.

Hasil penelitian Lv & Wang (2023) terkait *phubbing* pada mahasiswa menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* membawa pengaruh buruk terhadap kesehatan fisik dan mental mahasiswa. Penelitian ini menggarisbawahi bahwa *phubbing* bukan hanya masalah sepele, tetapi dapat berdampak serius pada kesejahteraan fisik dan psikologis mahasiswa. Misalnya, penggunaan smartphone yang berlebihan saat berinteraksi dapat mengganggu komunikasi interpersonal, mengurangi kualitas hubungan sosial, dan menyebabkan perasaan kesepian serta isolasi. Selain itu, temuan dari penelitian Gao et al. (2023) juga mengindikasikan bahwa *phubbing* dapat menjadi penyebab munculnya gejala depresi di kalangan mahasiswa karena adanya gangguan terhadap fungsi sosial. Dampak tersebut dapat menghambat kemampuan akademik dan kesejahteraan umum mahasiswa.

Pernyataan di atas mengindikasikan bahwa fenomena *phubbing* berperan dalam mempengaruhi kesehatan mental seseorang. Young (dalam Damayanti & Arviani, 2023) melakukan penelitian tentang kecanduan dengan mengadopsi model *pathological gambling* dari DSM IV dan hasilnya menunjukkan bahwa kecanduan internet dapat dianggap sebagai gangguan kontrol impuls yang tidak melibatkan penggunaan zat adiktif. Menurut Young, seseorang yang mengalami kecanduan internet juga berpotensi mengalami gangguan lainnya, seperti dalam bidang akademis, hubungan dengan keluarga dan teman, serta interaksi di tempat kerja.

Dengan memperhatikan temuan dalam penelitian ini, dapat diindikasikan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam perilaku *phubbing* dengan intensitas sedang mungkin tidak sepenuhnya sadar akan dampak jangka panjang dari tindakan ini, baik dalam hal prestasi akademik maupun hubungan

interpersonal. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk memahami resiko *phubbing* dan mengadopsi praktik yang lebih sehat dan bijak dalam penggunaan teknologi, seperti membatasi *screentime*, memberikan perhatian penuh saat berinteraksi dengan orang lain, serta menciptakan batasan yang jelas antara waktu untuk menggunakan *smartphone* dan waktu untuk terlibat dalam interaksi sosial yang bermakna.

3. Pengaruh Perilaku *Phubbing* terhadap Kepuasan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa

Berdasarkan temuan dalam penelitian, ditarik kesimpulan bahwa *phubbing* berdampak negatif secara signifikan pada kepuasan komunikasi interpersonal mahasiswa. Hal ini diperkuat oleh nilai signifikansi variabel *phubbing* yang berada di bawah ambang batas. Temuan ini juga disokong oleh koefisien regresi variabel *phubbing* yang menegaskan hubungan yang signifikan antara *phubbing* (X) dan kepuasan komunikasi interpersonal (Y). Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis penelitian dapat dikonfirmasi, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara *phubbing* dan kepuasan komunikasi interpersonal di kalangan mahasiswa aktif S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020 hingga 2023. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa semakin meningkatnya perilaku *phubbing*, semakin rendah kepuasan dalam komunikasi interpersonal, dan sebaliknya.

Lebih terperinci, mahasiswa yang memiliki kekuatan atau intensitas penggunaan *smartphone* yang tinggi ketika berada dalam situasi komunikasi interpersonal, umumnya memiliki tingkat kepuasan komunikasi interpersonal yang rendah. Sementara itu, mahasiswa yang lebih mampu mengontrol penggunaan *smartphone*-nya ketika interaksi akan merasakan sensasi kepuasan yang lebih tinggi dalam komunikasi interpersonalnya. Berdasarkan temuan ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa pentingnya mengembangkan kemampuan dalam mengelola penggunaan *smartphone* secara bijak dan sehat ketika berkomunikasi serta pentingnya mengembangkan empati terhadap orang lain guna meningkatkan kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa.

Dalam penelitian ini, besar pengaruh atau kontribusi dari variabel *phubbing* terhadap variabel kepuasan komunikasi interpersonal hanya mencapai 13%, sedangkan 87% sisanya disebabkan oleh variabel lain yang tidak digunakan dalam penelitian ini. Ini menunjukkan bahwa masih ada variabel-variabel lain yang mungkin memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan komunikasi interpersonal, namun tidak terdapat dalam kerangka penelitian yang digunakan. Sebagai contoh, variabel lain yang dapat mempengaruhi kepuasan komunikasi interpersonal mungkin meliputi tingkat keterbukaan, tingkat kepercayaan, gaya komunikasi, atau bahkan faktor lingkungan seperti suasana tempat bertemu. Oleh karena itu, meskipun *phubbing* mungkin memiliki dampak yang signifikan, penelitian ini menunjukkan bahwa masih ada banyak faktor lain yang perlu dipertimbangkan dalam memahami kepuasan komunikasi interpersonal secara menyeluruh.

Analisis data tambahan juga dilakukan untuk mengeksplorasi keterkaitan antara berbagai aspek perilaku *phubbing* seperti gangguan komunikasi dan obsesi terhadap ponsel dengan berbagai aspek kepuasan komunikasi interpersonal seperti bahasa, fisik, psikis dan lingkungan. Dari hasil analisis, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji korelasi peraspek memiliki koefisien korelasi negatif dan menunjukkan adanya hubungan yang rendah hingga sangat rendah antara aspek variabel-variabel tersebut.

Berdasarkan hasil analisis data tambahan, aspek gangguan komunikasi pada variabel *phubbing* memiliki nilai koefisien korelasi paling tinggi dengan aspek psikis pada variabel kepuasan komunikasi interpersonal, dibandingkan dengan aspek variabel kepuasan komunikasi interpersonal lainnya. Dalam konteks penelitian ini, korelasi antara aspek gangguan komunikasi pada perilaku *phubbing* dan aspek psikis pada kepuasan komunikasi interpersonal dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana penggunaan teknologi dapat memengaruhi kesejahteraan psikologis mahasiswa dalam interaksi sosial.

Gangguan komunikasi yang disebabkan oleh *phubbing*, seperti mengalihkan fokus pada *smartphone* sehingga tidak peduli dengan lawan

bicara, dapat menyebabkan perasaan diabaikan, kurang dihargai, atau bahkan kesepian pada pihak yang tidak terlibat dalam interaksi tersebut. Hal ini dapat berdampak negatif pada aspek psikis, seperti rasa kepuasan diri, kesejahteraan emosional, dan kepercayaan diri dalam berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, korelasi negatif antara gangguan komunikasi *phubbing* dan aspek psikis kepuasan komunikasi interpersonal dapat menyoroiti pentingnya memperhatikan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial dalam upaya untuk mempromosikan kesejahteraan mental dan kepuasan dalam hubungan interpersonal pada kalangan mahasiswa.

Kemudian, aspek obsesi terhadap ponsel pada variabel *phubbing* memiliki nilai koefisien korelasi paling tinggi dengan aspek lingkungan pada variabel kepuasan komunikasi interpersonal, dibandingkan dengan aspek variabel kepuasan komunikasi interpersonal lainnya. Dalam konteks penelitian ini, terdapat korelasi yang menarik antara obsesi terhadap ponsel pada perilaku *phubbing* dengan aspek lingkungan pada kepuasan komunikasi interpersonal. Obsesi terhadap ponsel mencerminkan tingkat ketergantungan mahasiswa terhadap perangkat tersebut, yang sering kali mengarah pada perilaku mengabaikan orang lain di sekitarnya.

Ketika mahasiswa cenderung terobsesi dengan ponsel, mereka mungkin kurang memperhatikan atau menghargai lingkungan fisik dan sosial di sekitar mereka. Ini dapat menciptakan perasaan ketidaknyamanan atau bahkan ketegangan dalam interaksi interpersonal, terutama dalam situasi di mana kehadiran fisik dan interaksi langsung sangat penting, seperti dalam percakapan tatap muka. Oleh karena itu, semakin tinggi tingkat obsesi terhadap ponsel, semakin rendah kemungkinan individu merasa puas dengan lingkungan komunikasi interpersonal mereka. Ini menegaskan pentingnya kesadaran dalam pengelolaan penggunaan ponsel agar tidak mengganggu interaksi sosial dan lingkungan sekitar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kepuasan dalam komunikasi interpersonal mahasiswa.

Selain itu, pada data analisis tambahan tersebut juga ditemukan bahwa aspek gangguan komunikasi milik variabel *phubbing* memiliki korelasi

terendah dengan aspek lingkungan dari variabel kepuasan komunikasi interpersonal. Hal ini menunjukkan bahwa gangguan komunikasi yang terjadi akibat *phubbing*, seperti ketidakmampuan seseorang untuk fokus berkomunikasi secara langsung karena penggunaan *smartphone*, tidak terlalu berhubungan dengan aspek lingkungan dalam membangun kepuasan berkomunikasi interpersonal. Aspek lingkungan di sini bisa mencakup situasi fisik lingkungan seperti lingkungan yang tidak bising, situasi yang kondusif, atau kondisi eksternal lainnya yang dapat membangun kepuasan komunikasi interpersonal. Korelasi yang sangat rendah ini mengindikasikan bahwa meskipun lingkungan bisa memengaruhi komunikasi interpersonal, namun hubungannya terhadap timbulnya gangguan komunikasi yang disebabkan oleh *phubbing* sangat minim.

Selanjutnya, aspek obsesi terhadap ponsel milik variabel *phubbing* juga memiliki korelasi terendah dengan aspek fisik pada variabel kepuasan komunikasi interpersonal. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun seseorang mungkin sangat obsesif terhadap ponselnya, hubungannya dengan aspek fisik dari kepuasan komunikasi interpersonal seperti kontak mata, ekspresi wajah, atau bahasa tubuh tidak begitu signifikan. Secara fisik, seseorang yang terobsesi dengan ponsel mungkin mengurangi interaksi tatap muka, tetapi tidak secara langsung atau dominan memengaruhi kualitas faktor fisik dalam membangun komunikasi interpersonal itu sendiri. Aspek-aspek fisik dalam komunikasi cenderung tetap terjaga meskipun ada penggunaan ponsel, sehingga obsesi terhadap ponsel dalam perilaku *phubbing* tidak memberikan kontribusi besar pada penurunan kepuasan komunikasi dari segi fisik.

Menurut Down & Hazen (dalam Yantara, 2015) kepuasan komunikasi dianggap optimal ketika individu merasa puas dengan berbagai aspek komunikasi dalam lingkungan mereka. Namun, fenomena *phubbing* mengganggu keseimbangan ini dengan mengalihkan perhatian individu dari komunikasi langsung ke perangkat digitalnya, sehingga merusak esensi kepuasan komunikasi tersebut. Dalam proses komunikasi yang optimal, keterlibatan penuh diperlukan, baik secara verbal melalui dialog yang efektif

maupun non-verbal melalui kontak mata, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh. Namun, *phubbing* mengganggu semua aspek ini. Misalnya, ketika seseorang terlalu fokus pada ponsel selama percakapan, elemen-elemen penting seperti kejelasan bahasa, kontak mata yang memadai, keterlibatan emosional, dan situasi sosial yang ideal menjadi menurun. Akibatnya, lingkungan komunikasi yang seharusnya memberikan rasa keterhubungan dan kepuasan bagi semua pihak justru menjadi sumber ketidaknyamanan dan keterasingan. *Phubbing* juga menghambat timbulnya perasaan dihargai dalam interaksi, yang merupakan kunci untuk mencapai kepuasan komunikasi optimal. Dengan demikian, *phubbing* secara langsung bertentangan dengan prinsip-prinsip komunikasi yang memadai dan memuaskan.

Selain itu, perilaku *phubbing* juga mencerminkan kurangnya penghargaan dan perhatian terhadap orang lain, yang dapat menciptakan konflik interpersonal dan merusak hubungan antarindividu. Hal ini selaras dengan penelitian Parus et al. (2021), didapatkan hasil bahwa perilaku *phubbing* menyebabkan konflik terkait etika menghargai ketika berinteraksi dengan orang lain, yang pada akhirnya mengurangi kepuasan komunikasi interpersonalnya. Dengan demikian, *phubbing* tidak hanya merusak aliran komunikasi interpersonal, tetapi juga dapat menghambat tercapainya tingkat kepuasan yang optimal dalam hubungan sosial mahasiswa. Oleh karena itu, kesadaran akan dampak negatif *phubbing* dan upaya untuk membatasi penggunaan *smartphone* serta meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal menjadi penting dalam mempromosikan hubungan yang lebih sehat dan memuaskan di antara mahasiswa.

Dalam konteks penelitian mengenai pengaruh perilaku *phubbing* terhadap kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa, teori dependensi media memberikan landasan yang relevan. Teori ini menyatakan bahwa individu cenderung menjadi lebih bergantung pada media ketika mereka mengalami kekurangan informasi atau dukungan sosial dari sumber-sumber lain (Musfialdy & Anggraini, 2020). Dalam hal ini, perilaku *phubbing*, yang mencakup penggunaan berlebihan *smartphone* dan pengabaian terhadap

interaksi sosial langsung, dapat dianggap sebagai salah satu bentuk ketergantungan pada media. Mahasiswa sebagai kelompok yang aktif dalam penggunaan teknologi, termasuk *smartphone*, mungkin cenderung menggunakan *smartphone* mereka sebagai sarana utama untuk mendapatkan informasi dan koneksi sosial. Namun, keberadaan perilaku *phubbing* dapat mengganggu kualitas interaksi interpersonal mereka, menyebabkan penurunan kepuasan dalam komunikasi langsung dengan teman, keluarga, dan rekan sejawat. Dengan menerapkan teori dependensi media, dapat dieksplorasi sejauh mana mahasiswa bergantung pada *smartphone* mereka untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan bagaimana perilaku *phubbing* yang ditimbulkan dapat memengaruhi kepuasan mereka dalam interaksi interpersonal.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berlandaskan hasil penelitian yang dilangsungkan mengenai pengaruh perilaku *phubbing* terhadap kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa aktif S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020-2023, dapat dirangkum bahwa:

1. Berdasarkan hasil penelitian, ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa aktif S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020-2023 memiliki tingkat kepuasan dalam komunikasi interpersonal yang tergolong sedang. Ini ditunjukkan oleh 68,4% dari jumlah sampel, menunjukkan bahwa mereka merasa cukup puas dengan interaksi dan hubungan mereka dengan orang lain dalam konteks komunikasi.
2. Berdasarkan hasil penelitian, ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa aktif S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020-2023 memiliki tingkat perilaku *phubbing* yang masuk dalam kategori sedang. Ini terlihat dari persentase 68% dari total sampel. Artinya, mahasiswa dalam kategori ini cenderung mengabaikan interaksi sosial dengan orang lain karena terlalu fokus pada penggunaan *smartphone*.
3. Berlandaskan hasil analisis data penelitian, ditarik kesimpulan bahwa dari analisis korelasi yang dilaksanakan terdapat korelasi negatif signifikan antara perilaku *phubbing* dan kepuasan komunikasi interpersonal (koefisien korelasi -0,363, signifikansi 0,000). Hubungan antara keduanya tergolong rendah, dengan rentang 0,20 - 0,40, menandakan korelasi yang lemah, negatif, dan signifikan. Uji peraspek menunjukkan bahwa obsesi terhadap ponsel memiliki korelasi tertinggi dengan lingkungan (koefisien korelasi -0,343), sementara gangguan komunikasi memiliki korelasi terendah dengan lingkungan (koefisien korelasi -0,187). Analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa variabel *phubbing* mempengaruhi kepuasan komunikasi interpersonal sebesar 13%, dengan uji T menegaskan pengaruh negatif yang signifikan pada perilaku

phubbing terhadap kepuasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa (nilai B -0,495, signifikansi 0,000).

B. Saran

Berkenaan dengan hasil temuan yang telah disampaikan sebelumnya, beberapa saran telah dirumuskan untuk memberikan kontribusi dan arahan bagi perkembangan selanjutnya dalam bidang ini, sebagai berikut:

1. Bagi Subjek Penelitian

Berlandaskan hasil penelitian, diharapkan bahwa mahasiswa mampu memahami efek penggunaan *smartphone* secara berkelanjutan terhadap kepuasan dalam berkomunikasi interpersonal. Penelitian ini menunjukkan perlunya pemahaman yang lebih baik pada mahasiswa mengenai faktor-faktor yang dapat membantu mereka mengendalikan perilaku *phubbing* untuk membangun relasi sosial yang solid. Untuk mengurangi perilaku *phubbing*, disarankan kepada mahasiswa untuk mengenali penyebabnya dan mengambil langkah-langkah pencegahan guna menghindari penggunaan berlebihan pada *smartphone*. Langkah-langkah pencegahan ini bisa mencakup menemukan minat baru di luar media sosial, menggunakan teknologi dengan bijak, menyeimbangkan waktu pribadi dengan interaksi sosial, serta mencari bantuan profesional jika diperlukan. Dengan demikian, diharapkan mahasiswa dapat mengurangi kecenderungan perilaku *phubbing* yang berpotensi merusak kualitas serta kepuasan dalam berkomunikasi interpersonal.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kelemahan penelitian ini berada pada keterbatasan alat pengukuran variabel *phubbing* dan kepuasan komunikasi interpersonal, hanya menggunakan 2 variabel, serta belum mempertimbangkan faktor-faktor situasional yang mungkin mempengaruhi keterkaitan antarvariabel. Maka dari itu, peneliti selanjutnya diharapkan mampu memperluas alat pengukuran variabel *phubbing* dan kepuasan komunikasi interpersonal dengan menambahkan lebih banyak item yang relevan dan representatif. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan tinjauan pustaka yang lebih luas dan konsultasi dengan ahli di bidang tersebut. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat

menambahkan dimensi atau variabel lain yang dapat memperkaya analisis serta memperhitungkan faktor-faktor situasional yang mungkin mempengaruhi keterkaitan antara perilaku *phubbing* dan kepuasan komunikasi interpersonal, seperti jenis hubungan interpersonal, durasi penggunaan smartphone, dan preferensi komunikasi individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aagaard, J. (2020). Digital akrasia: a qualitative study of phubbing. *AI and Society*, 35(1), 237–244. <https://doi.org/10.1007/s00146-019-00876-0>
- Abdullah, M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Aswaja Pressindo. [https://idr.uin-antasari.ac.id/5014/1/Metodologi Penelitian Kuantitatif.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/5014/1/Metodologi%20Penelitian%20Kuantitatif.pdf)
- Aditia, R. (2021). Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial. *KELUWIH: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.24123/soshum.v2i1.4034>
- Aiyuda, N., Heriandy, T., & Putra, A. A. (2023). Perilaku Phubbing Dengan Kualitas Persahabatan Remaja Di Pekanbaru. *Mediapsi*, 9(1), 4–13. <https://doi.org/10.21776/ub.mps.2023.009.01.907>
- Al-Saggaf, Y., MacCulloch, R., & Wiener, K. (2019). Trait Boredom Is a Predictor of Phubbing Frequency. *Journal of Technology in Behavioral Science*, 4(3), 245–252. <https://doi.org/10.1007/s41347-018-0080-4>
- Aljasir, S. (2022). Present but Absent in the Digital Age: Testing a Conceptual Model of Phubbing and Relationship Satisfaction among Married Couples. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2022, 1–11. <https://doi.org/10.1155/2022/1402751>
- Amalia, S. (2022). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bekerja dan Anak Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 268–279. <https://doi.org/10.35326/medialog.v5i1.1384>
- Arifin, Z. (2016). PERILAKU REMAJA PENGGUNA GADGET; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26(2), 287–316. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v26i2.219>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Azizah, N., & Rahmatika, A. (2019). Korelasi Penggunaan Gadget Terhadap Kepuasan Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa Disabilitas. *Al-Balagh : Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 3(2), 211–234. <https://doi.org/10.22515/balagh.v3i2.1436>

- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi* (2nd ed.). Pustaka Belajar.
- Cahyono, H. (2019). Peran Mahasiswa di Masyarakat. *De Banten-Bode: Jurnal Pengabdian Masyarakat Setiabudhi*, 1(1), 32–43.
<https://doi.org/10.4000/adlfi.2398>
- Chi, L. C., Tang, T. C., & Tang, E. (2022). The phubbing phenomenon: a cross-sectional study on the relationships among social media addiction, fear of missing out, personality traits, and phubbing behavior. *Current Psychology*, 41(2), 1112–1123. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02468-y>
- CİZMECİ, E. (2017). Disconnected, Though Satisfied: Pphubbing Behavior and Relationship Satisfaction. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 7(2), 364–375. <https://doi.org/10.7456/10702100/018>
- Dahlan, M. S. (2014). Etika Komunikasi Dalam Al- Quran Dan Hadis. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 15(1), 115–123.
<https://media.neliti.com/media/publications/76696-ID-etika-komunikasi-dalam-al-quran-dan-hadi.pdf>
- Damayanti, N. L., & Arviani, H. (2023). Fenomena Phubbing Remaja Kota Surabaya dan Jakarta. *Da 'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3(4), 1350–1363.
<https://doi.org/10.47467/dawatuna.v3i4.3139>
- Fauzan, R., Kamela, I., & Lindawati, L. (2020). *Pengaruh Kepuasan Sebagai Pemeditasi Hubungan antara Citra Perusahaan dan Nilai Nasabah terhadap Loyalitas (pada Nasabah BRI Unit Surian)* (Vol. 17, Issue 2) [Universitas Bung Hatta]. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:228855356>
- Gao, B., Shen, Q., Luo, G., & Xu, Y. (2023). Why mobile social media-related fear of missing out promotes depressive symptoms? the roles of phubbing and social exclusion. *BMC Psychology*, 11(1), 1–10.
<https://doi.org/10.1186/s40359-023-01231-1>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program IBM SPSS 23* (Edisi Semb). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
http://digilib.usm.ac.id/pusat/index.php?p=show_detail&id=8833
- Hafizah, N., Adriansyah, M. A., & Permatasari, R. F. (2021). Kontrol Diri dan

- Komunikasi Interpersonal Terhadap Perilaku Phubbing. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(3), 630. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i3.6504>
- Hafizhuddin, M. I. (2019). *Hubungan Antara Self Disclosure Melalui Status Wa Dan Kualitas Hidup Pada Mahasiswa Di Universitas Muhammadiyah Surabaya* [Universitas Muhammadiyah Surabaya]. <http://repository.um-surabaya.ac.id/id/eprint/3715>
- Hamdiyah. (2021). The Effect of Phubbing Behavior and the Intensity of Social Media Using Against the Social Interaction of the University Students in Education Science Major of Ulm. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 46. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jpbk/article/download/2888/2300>
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing di Era Milenial (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). *Jurnal Interaksi*, 4(1), 42–51. <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/54%0Ahttps://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.42-51>
- Hati, S. K. (2020). Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa/i. *Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2(1), 1–12. <http://clik.dva.gov.au/rehabilitation-library/1-introduction-rehabilitation%0Ahttp://www.scirp.org/journal/doi.aspx?DOI=10.4236/as.2017.81005%0Ahttp://www.scirp.org/journal/PaperDownload.aspx?DOI=10.4236/as.2012.34066%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.201>
- Howarth, J. (2023). *How Many People Own Smartphones (2023-2028)*. Exploding Topics. <https://explodingtopics.com/blog/smartphone-stats>
- Ida, S. W. (2013). Komunikasi Interpersonal Dan Iklim Komunikasi Dalam Organisasi. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 14(1), 115–126. <https://doi.org/10.24252/jdt.v14i1.318>
- Ilham, D. J., & Rinaldi. (2019). Pengaruh Phubbing Terhadap Kualitas Persahabatan pada Mahasiswa Psikologi UNP. *Universitas Negeri Padang*, 4, 1–12. <https://doi.org/10.24036/jrp.v2019i4.7607>
- Ilhamsyah, D. Y., & Borualoga, I. S. (2020). Pengaruh Kepuasan Pertemanan

- terhadap Subjective Well-Being Remaja Panti Asuhan Destuwiny Yustica Ilhamsyah, Ihsana Sabriani Borualogo. *Prosiding Psikologi*, 6(August 2020), 230–238. <https://doi.org/10.29313/.v6i2.22387>
- 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>
- Kurnia, S., Sitasari, N. W., & M, S. (2020). Kontrol Diri Dan Perilaku Phubbing Pada Remaja Di Jakarta. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 18(1), 58–67. <https://jpsikologi.esaunggul.ac.id/index.php/JPSI/article/view/81/61>
- Lestari, D. A., Thuba, A., & Priyanggasari, S. (2022). Hubungan Perilaku Phubbing dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa di Kota Malang. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 6(1), 3634–3644. <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/445>
- Li, Y. X., Zhang, Y. H., Yang, R., Lian, S. L., Yan, L., & Zhu, X. M. (2023). Relationship Between Perceived Social Norms and Phubbing: Individual Control and Fear of Missing Out as Mediators. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 21(3), 1898–1913. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00696-8>
- 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>
- Mailin, Nasution, M. Y. H., Ardiansyah, & Nst, A. N. A. (2021). Dampak Digitalisasi Pendidikan terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Madrasah Aliyah Negeri Karo. *Jurnal Guru Kita*, 6(1), 126–133. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i1.31991>
- Miranda, E. (2021). *Hubungan Intimasi Pertemanan Dengan Keterbukaan Diri (Self-Disclosure) Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*. <http://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/18389/>
- Musfialdy, & Anggraini, I. (2020). Kajian Sejarah Dan Perkembangan Teori Efek Media. *Jurnal Komunikasi Dan Bisnis*, 8(1), 30–42.

- <https://doi.org/10.46806/jkb.v8i1.639>
- Nurhabibah, A., & Putri, S. A. R. (2024). *Pengaruh Intensitas Phubbing terhadap Kualitas Komunikasi Interpersonal Santri di PPTQ Al Hidayah*. 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.21154/qaulan.v5i1.7778>
- Panuju, R. (2018). *Pengantar Studi (Ilmu) Komunikasi: Komunikasi sebagai Kegiatan Komunikasi sebagai Ilmu*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=fDa2DwAAQBAJ>
- Parus, M. S., Adu, A., & Keraf, M. K. P. A. (2021). Phubbing Behavior and Quality of Friendship in Faculty of Public Health, Nusa Cendana University. *Journal of Health and Behavioral Science*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v3i1.3031>
- Pranoto, B., & Walisyah, T. (2023). Analisis Fenomena Perilaku Phubbing terhadap Rendahnya Kualitas Pergaulan Remaja di Kecamatan Hinai. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5077–5084. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2212>
- Rahayu, S. (2017). Komunikasi Interpersonal Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Budaya Kerja Organisasi Terhadap Motivasi Kerja dan Dampaknya pada Kepuasan Kerja Guru Sekolah Menengah Pertama. *Manajemen Pendidikan*, 12(1), 73–84. <https://doi.org/10.23917/jmp.v12i1.2977>
- Rahmiana. (2019). Komunikasi Intrapersonal dalam Komunikasi Islam. *Jurnal Peurawi*, 2(1), 77–90. <https://doi.org/10.22373/jp.v2i1.5072>
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 62–70. <https://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/18/15>
- Rizkina, M. (2023). *Hubungan Empati dengan Perilaku Phubbing pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie* [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/31805>
- Roem, E. R., & Sarmiati. (2019). *Komunikasi Interpersonal*. CV IRDH. <http://repo.unand.ac.id/id/eprint/33793>
- Rosdiana, Y., & Hastutiningtyas, W. R. (2020). Hubungan Perilaku Phubbing

- Dengan Interaksi Sosial Pada Generasi Z Mahasiswa Keperawatan Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang. *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 6(1). <https://doi.org/10.36053/mesencephalon.v6i1.194>
- Sahabuddin, R. (2019). *Manajemen Pemasaran Jasa: Upaya Untuk Meningkatkan Kepuasan Nasabah Pada Industri Perbankan* (1st ed.). Pustaka Taman Ilmu. <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/154335/>
- Saloom, G., & Veriantari, G. (2022). Faktor-Faktor Psikologis Perilaku Phubbing. *Jurnal Studia Insania*, 9(2), 152. <https://doi.org/10.18592/jsi.v9i2.4517>
- Saputra, F. (2015). *Hubungan Harga Diri dengan Perilaku Menyontek pada Mahasiswa* [Universitas Medan Area]. <http://hdl.handle.net/123456789/306>
- Sari, A. W. (2016). Pentingnya Keterampilan Mendengar Dalam Menciptakan Komunikasi Yang Efektif. *Jurnal EduTech*, 2(1), 1–10. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/572>
- Setiawan, N. (2014). *Layanan Bimbingan Kelompok dengan Tehnik Diskusi Kelompok dalam Konteks Persahabatan Dapat Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Remaja di Panti Asuhan AL-ITTIHAD Semowo* [Universitas Kristen Satya Wacana]. <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/4835>
- Sholihah, I., & Pudjjuniarto. (2021). Komunikasi Interpersonal Pelatih Terhadap Motivasi Berprestasi Atlet. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 09, 95–104. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/36580>
- Silmi, A. (2022). *Dampak Psikologis Perilaku Phubbing dalam Berinteraksi Sosial pada Mahasiswa* [Universitas Medan Area]. <http://repository.uma.ac.id/handle/123456789/17020>
- Statista. (2023). *Number of Smartphone Users in Indonesia from 2018 to 2028*. Statista Research Department. <https://www.statista.com/statistics/266729/smartphone-users-in-indonesia/>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, & Susanto, A. (2012). *Cara Mudah Belajar SPSS dan LISREL: Teori*

dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian. Alfabeta.

- Sulistiyowati, F. (2023). Komunikasi Interpersonal Antar Mahasiswa Di Asrama Sebagai Upaya Menjaga Kesehatan Mental. *Jurnal Komunikasi Pemberdayaan*, 2(1), 1–10.
<https://jurnal.apmd.ac.id/index.php/JKP/article/view/267>
- Susanti, S. (2022). *Hubungan antara Komunikasi Interpersonal dan Fear Of Missing Out dengan Perilaku Phubbing pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung* [UIN Raden Intan Lampung].
<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/21468>
- Turner, D. P. (2020). Sampling Methods in Research Design. *Headache*, 60(1), 8–12. <https://doi.org/10.1111/head.13707>
- Xie, L. J., Chen, S. P., Shang, Y., & Song, D. (2023). The effect of internet use behaviors on loneliness: the mediating role of real-life interpersonal communication. *Current Psychology*, 0123456789.
<https://doi.org/10.1007/s12144-023-04861-1>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102.
<https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>
- Yantara, J. L. (2015). Analisis faktor kepuasan komunikasi organisasi di Apartemen Metropolis Surabaya. *Jurnal E-Komunikasi*, 3(1), 1–8.
<https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/3820/3551>
- Yonatan, A. Z. (2023). *Indonesia Jadi Negara Pemakai Handphone Terlama di Dunia 2023*. GoodStats.
<https://data.goodstats.id/statistic/agneszezanyayonatan/indonesia-jadi-negara-pemakai-handphone-terlama-di-dunia-2023-IUeoC>

LAMPIRAN

Lampiran 1: Skala Penelitian

Lampiran 1 Skala Kepuasan Komunikasi Interpersonal

No	Indikator	No	Pernyataan	F/UF
1	Keterbukaan dalam berkomunikasi	1	Saya merasa berkomunikasi dengan terbuka mengenai ide dan pandangan pribadi adalah hal yang penting	F
		5	Saya percaya bahwa keterbukaan dalam berkomunikasi telah meningkatkan kualitas hubungan interpersonal saya	F
2	Keterampilan mendengarkan dan menyampaikan pesan dengan efektif dan jelas	2	Saya merasa puas ketika dapat mendengarkan dengan penuh apa yang teman saya bicarakan	F
		3	Saya percaya keterampilan mendengarkan yang baik akan memberikan saya pengalaman yang memuaskan dan bermakna	F
		4	Ketika berkomunikasi, saya memberikan penjelasan yang lengkap dan mendalam, sehingga memudahkan pemahaman	F
3	Jarak fisik dan kontak mata yang mendukung kenyamanan	6	Saya memahami pentingnya mengatur jarak fisik yang nyaman dalam komunikasi agar interaksi lebih terhubung	F
		7	Saya mampu menjaga kontak mata dengan baik, sehingga komunikasi terasa lebih nyaman dan hangat	F
		8	Saya merasa bahwa tingkat kenyamanan dalam komunikasi dipengaruhi oleh terpeliharanya kontak mata yang baik	F
4	Gestur tubuh dan postur yang mendukung pesan	9	Saya selalu menunjukkan postur tubuh yang terbuka dan santai untuk menunjukkan kenyamanan dalam berkomunikasi	F
		10	Saya merasa puas ketika saya dapat menggunakan gerakan tubuh untuk memperjelas pesan dalam pembicaraan	F
5	Adanya kesadaran emosional dan empati terhadap orang lain	11	Saya mampu mengeskpresikan emosi saya dengan jelas	F
		14	Saya mampu menunjukkan perhatian terhadap perasaan lawan bicara	F
6	Penerimaan terhadap pendapat orang lain	12	Saya merasa puas dalam berkomunikasi ketika saya mampu memahami sudut pandang orang lain	F

		13	Saya dapat dengan mudah untuk mendengar dan menerima perspektif orang lain ketika berkomunikasi	F
7	Suasana komunikasi yang nyaman dan memadai	15	Proses komunikasi yang saya lakukan sehari-hari berlangsung dalam suasana yang menyenangkan	F
		19	Saya selalu menyediakan waktu dan ruang yang memadai untuk berkomunikasi secara efektif	F
8	Minimnya gangguan dalam berkomunikasi	16	Jika ada gangguan dalam komunikasi, saya tetap fokus dan merespons dengan baik pada lawan bicara	F
		17	Saya percaya bahwa terlalu sering menggunakan ponsel selama percakapan akan mengurangi kualitas komunikasi	UF
		18	Komunikasi terasa lebih terhubung jika tidak ada gangguan dari ponsel atau perangkat lain	F

Lampiran 2 Skala Phubbing

No	Indikator	No	Pernyataan	F/UF
1	Membalas dan mengirim pesan singkat selama komunikasi	1	Saya akan merespons pesan singkat dari orang terdekat meskipun sedang dalam percakapan dengan teman	F
		2	Menurut pendapat saya, merespons pesan singkat saat sedang berkomunikasi dengan teman adalah hal yang normal	F
2	Memeriksa notifikasi media sosial saat berkomunikasi	3	Saya sering memeriksa ponsel saat berkumpul dengan teman, hanya untuk memeriksa apakah ada pemberitahuan yang masuk	F
3	Kerekatan dengan ponsel	4	Saat saya terbangun dari tidur, hal pertama yang saya cari adalah ponsel saya	F
		5	Apabila saya meninggalkan rumah tanpa membawa ponsel, saya akan kembali ke rumah untuk mengambilnya	F
		6	Saya menempatkan ponsel saya di dekat saya	F
		7	Saya merasa kesulitan untuk menjauhkan diri dari ponsel saya	F
4	Merasa cemas ketika berada jauh dari ponsel	8	Saat saya meninggalkan rumah tanpa membawa ponsel, saya merasa cemas	F
		9	Saya menjadi gelisah saat berada jauh dari ponsel	F

5	Sulit mengatur penggunaan ponsel	10	Frekuensi penggunaan ponsel saya semakin meningkat setiap harinya	F
		11	Waktu yang saya sisihkan untuk aktivitas sosial, pribadi, dan tugas-tugas lain berkurang akibat penggunaan ponsel	F
		12	Saya kesulitan dalam mengelola penggunaan ponsel saya	F

Lampiran 2: Uji Validitas

Lampiran 3 Uji Validitas Skala Kepuasan Komunikasi Interpersonal

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	57.5333	47.482	.650	.878
Y02	57.2667	46.245	.678	.876
Y04	57.1556	48.316	.594	.880
Y05	57.3556	48.689	.427	.885
Y07	57.1778	48.331	.638	.879
Y08	57.4889	47.937	.510	.882
Y09	57.5556	46.434	.747	.874
Y11	57.5556	48.025	.430	.885
Y12	57.3778	46.831	.665	.877
Y13	57.4667	46.618	.720	.875
Y14	57.7556	48.189	.393	.887
Y16	57.2000	49.482	.441	.884
Y17	57.5111	46.892	.668	.877
Y18	57.5556	46.753	.709	.875
Y20	57.6667	47.818	.663	.878
Y21	57.6889	46.356	.689	.876
Y22	59.1556	60.271	-.652	.918
Y23	57.2222	49.586	.464	.883
Y24	57.5111	47.301	.660	.877

Lampiran 4 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
X06	31.3778	40.104	.412	.882
X07	31.6222	41.059	.415	.881
X08	31.2889	39.028	.545	.874
X10	31.1556	38.043	.645	.869
X11	31.2667	38.518	.544	.875
X12	31.0000	41.591	.445	.880
X13	31.5778	36.159	.758	.861
X14	31.5556	37.207	.616	.870
X15	31.8667	35.664	.721	.863
X17	31.6222	37.377	.669	.867
X18	31.6444	39.007	.542	.875
X19	31.9333	36.791	.619	.870

Lampiran 3: Uji Reliabilitas

Lampiran 5 Uji Reliabilitas Variabel Kepuasan Komunikasi Interpersonal

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	45	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	45	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.887	19

Lampiran 6 Uji Reliabilitas Variabel Phubbing

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	45	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	45	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.882	12

Lampiran 4: Uji Statistik Deskriptif

Lampiran 7 Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Phubbing	266	18	48	35.09	6.617
Kepuasan Komunikasi Interpersonal	266	33	74	57.41	9.026
Valid N (listwise)	266				

Lampiran 5: Uji Asumsi

Lampiran 8 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		266
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.41212306
Most Extreme Differences	Absolute	.041
	Positive	.041
	Negative	-.036
Test Statistic		.041
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Lampiran 9 Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kepuasan Komunikasi Interpersonal	Between Groups	(Combined) Linearity	5505.610	30	183.520	2.681	.000
		Deviation from Linearity	2838.100	1	2838.100	41.465	.000
			2667.509	29	91.983	1.344	.121
* Phubbing	Within Groups		16084.902	235	68.446		
	Total		21590.511	265			

Lampiran 7: Uji Hipotesis

Lampiran 10 Uji Korelasi

Correlations

		Phubbing	Kepuasan Komunikasi Interpersonal
Phubbing	Pearson Correlation	1	-.363**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	266	266
Kepuasan Komunikasi Interpersonal	Pearson Correlation	-.363**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	266	266

Lampiran 11 Uji Regresi Linier Sederhana

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Phubbing ^b	.	Enter

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.363 ^a	.131	.128	8.428

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2838.100	1	2838.100	39.955	.000 ^b
	Residual	18752.411	264	71.032		
	Total	21590.511	265			

*Lampiran 12 Uji T***Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	74.766	2.793		26.765	.000
	Phubbing	-.495	.078	-.363	-6.321	.000

Kuesioner Tugas Akhir

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Perkenalkan saya Adinda Istawa mahasiswi Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2020. Saat ini, saya sedang melakukan penelitian untuk memenuhi tugas akhir mengenai "Pengaruh Perilaku Phubbing (Phone Snubbing) pada Kepuasan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa".

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

1. Mahasiswa aktif S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020-2023
2. Berjenis kelamin laki-laki/ perempuan
3. Berusia 18-24 tahun
4. Mahasiswa yang memiliki smartphone dan aktif dalam penggunaannya

Saya mengharapkan 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, masing-masing akan menerima saldo Dana/ Shopeepay sebesar Rp50.000.

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

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

* Indicates required question

1. Nama *

2. Jenis Kelamin *

Mark only one oval.

Laki-laki

Perempuan

3. Usia *

Mark only one oval.

- 18 Tahun
- 19 Tahun
- 20 Tahun
- 21 Tahun
- 22 Tahun
- 23 Tahun
- 24 Tahun

4. Angkatan *

Mark only one oval.

- 2020 (Semester 8)
- 2021 (Semester 6)
- 2022 (Semester 4)
- 2023 (Semester 2)

5. Fakultas *

Mark only one oval.

- Kedokteran & Ilmu Kesehatan
- Psikologi
- Sains & Teknologi
- Ekonomi
- Humaniora
- Syari'ah
- Ilmu Tarbiyah & Keguruan

6. Memiliki Smartphone *

Mark only one oval.

- Ya
 Tidak

7. Durasi Penggunaan Smartphone *

Mark only one oval.

- 1-2 jam
 3-4 jam
 5-6 jam lebih
 > 7 jam

8. No. Dana/ Shopeepay *

Phubbing (Phone Snubbing)

Terdapat empat opsi jawaban yaitu sebagai berikut:

Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Pilihlah jawaban yang sangat sesuai dengan diri Anda!

1. Saya akan merespons pesan singkat dari orang terdekat meskipun sedang

* dalam percakapan dengan teman

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

2. Menurut pendapat saya, merespons pesan singkat saat sedang berkomunikasi * dengan teman adalah hal yang normal

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

3. Saya sering memeriksa ponsel saat berkumpul dengan teman, hanya untuk

* memeriksa apakah ada pemberitahuan yang masuk

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

4. Saat saya terbangun dari tidur, hal pertama yang saya cari adalah ponsel saya *

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

5. Apabila saya meninggalkan rumah tanpa membawa ponsel, saya akan

* kembali ke rumah untuk mengambilnya

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

6. Saya menempatkan ponsel saya di dekat saya *

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

7. Saya merasa kesulitan untuk menjauhkan diri dari ponsel saya *

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

8. Saat saya meninggalkan rumah tanpa membawa ponsel, saya merasa cemas *

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

9. Saya menjadi gelisah saat berada jauh dari ponsel *

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

10. Frekuensi penggunaan ponsel saya semakin meningkat setiap harinya *

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

11. Waktu yang saya sisihkan untuk aktivitas sosial, pribadi, dan tugas-tugas lain * berkurang akibat penggunaan ponsel

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

12. Saya kesulitan dalam mengelola penggunaan ponsel saya *

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

Kepuasan Komunikasi Interpersonal

Terdapat empat opsi jawaban yaitu sebagai berikut:

Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS) :	1

Pilihlah jawaban yang sangat sesuai dengan diri Anda!

1. Saya merasa berkomunikasi dengan terbuka mengenai ide dan pandangan

* pribadi adalah hal yang penting

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

2. Saya merasa puas ketika dapat mendengarkan dengan penuh apa yang teman * saya bicarakan

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

3. Saya percaya keterampilan mendengarkan yang baik akan memberikan saya

* pengalaman yang memuaskan dan bermakna

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

4. Ketika berkomunikasi, saya memberikan penjelasan yang lengkap dan

* mendalam, sehingga memudahkan pemahaman

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

5. Saya percaya bahwa keterbukaan dalam berkomunikasi telah meningkatkan

* kualitas hubungan interpersonal saya

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

6. Saya memahami pentingnya mengatur jarak fisik yang nyaman dalam

* komunikasi agar interaksi lebih terhubung

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

7. Saya mampu menjaga kontak mata dengan baik, sehingga komunikasi terasa

* lebih nyaman dan hangat

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

8. Saya merasa bahwa tingkat kenyamanan dalam komunikasi dipengaruhi oleh

* terpeliharanya kontak mata yang baik

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

9. Saya selalu menunjukkan postur tubuh yang terbuka dan santai untuk

* menunjukkan kenyamanan dalam berkomunikasi

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

10. Saya merasa puas ketika saya dapat menggunakan gerakan tubuh untuk

* memperjelas pesan dalam pembicaraan

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

11. Saya mampu mengeskpresikan emosi saya dengan jelas *

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

12. Saya merasa puas dalam berkomunikasi ketika saya mampu memahami

* sudut pandang orang lain

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

13. Saya dapat dengan mudah untuk mendengar dan menerima perspektif orang * lain ketika berkomunikasi

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

14. Saya mampu menunjukkan perhatian terhadap perasaan lawan bicara *

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

15. Proses komunikasi yang saya lakukan sehari-hari berlangsung dalam

* suasana yang menyenangkan

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

16. Jika ada gangguan dalam komunikasi, saya tetap fokus dan merespons

* dengan baik pada lawan bicara

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

17. Saya percaya bahwa terlalu sering menggunakan ponsel selama percakapan * akan mengurangi kualitas komunikasi

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

18. Komunikasi terasa lebih terhubung jika tidak ada gangguan dari ponsel atau

* perangkat lain

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

19. Saya selalu menyediakan waktu dan ruang yang memadai untuk

* berkomunikasi secara efektif

Mark only one oval.

1 2 3 4

STS SS

Finish.

Terima kasih atas partisipasinya, semoga Allah SWT. membalas kebajikannya.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms