

**HUBUNGAN KESANTUNAN PERGAULAN DENGAN  
PERILAKU *PHUBBING* PADA MAHASISWA UNIVERSITAS  
ISLAM RIAU (UIR)**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Strata Satu Psikologi*



**IVANY RACHMI**  
**158110043**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2019**

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ivany Rachmi

NPM : 158110043

Judul Skripsi : Hubungan Kesantunan Pergaulan Dengan Perilaku *Phubbing*  
Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia gelar kesarjanaan saya dicabut.

Pekanbaru, 12 Maret 2019

Yang menyatakan,

**Ivany Rachmi**  
**158110043**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Berkat rahmat Allah dan izin-Nya, skripsi ini saya persembahkan khususnya kepada **ayah** dan **mama** yang telah memberikan semangat, inspirasi, motivasi, dan dukungan baik materil maupun moril kepada saya.

## MOTTO

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat

(Al-Mujadilah : 11)

“Kesempatan hadir karena adanya usaha yang dilakukan sebelumnya”

“Hasil merupakan jawaban atas doa-doa dan keyakinan”

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum, wr.wb*

Segala puji dan syukur kehadiran Allah S.W.T yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis serta atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Hubungan kesantunan pergaulan dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR)**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana program studi strara 1 (S<sub>1</sub>) pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H Syafrinaldi, SH., MCL selaku Rektor Universitas Islam Riau.
2. Bapak Yanwar Arief, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi
3. Ibu Tengku Nila Fadhlia, M. Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau dan selaku Dosen Penasehat Akademik
4. Ibu Irma Kusuma Salim, M.Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
5. Ibu Lisfarika Napitupulu, M.Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

6. Ibu Yulia Herawati, S.Psi, MA selaku ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau dan selaku Pembimbing II
7. Bapak Ahmad Hidayat, S.Ti, M.Psi., Psikolog selaku Sekretaris Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
8. Ibu Juliarni Siregar, M.Psi., Psikolog selaku Pembimbing I
9. Bapak Sigit Nugroho, M.Psi, Psikolog, bapak Fikri Idris, S.Psi, M.Si, Ibu Syarifah Faradina, S.Psi, M.A, Ibu Leni Armayati, S.Psi, M.Si dan Ibu dr. Raihanatu Bin Qolbi Ruzain, M.Kes. Terima kasih atas ilmu dan dukungan yang diberikan sangat bermanfaat bagi penulis.
10. Ibu Icha Herawati, M.Soc.,Sc dan ibu Irfani Rizal, S.Psi, M.Psi yang telah membantu penulis dalam proses pengerjaan skripsi ini.
11. staff karyawan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas dukungan yang diberikan sangat bermanfaat bagi penulis
12. Terima kasih kepada kedua orangtua (Zulherman Idris & Dewi Elfira) yang telah memberikan dukungan dan selalu mendoakan penulis, serta anggota keluarga lainnya yaitu abang (Miftahur Rachman dan Ivan Fadhillah) dan etek (Fefi Fitria) yang telah memberikan motivasi inspirasi kepada penulis.
13. Terima kasih kepada Dini Aulia, Fika Hilmi Izzati, Wan Nadilla Putri, Cecylia Elga Blandina dan Syarifah Fawani Gea yang menjadi teman seperjuangan dalam skripsi dan membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini.

14. Terima kasih kepada bang Satria Jusar dan kak Nia Ramadhani yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
15. Terima kasih kepada Intan Jamilah Ulfa, Muhammad Zaki Alhan, Muhammad Arief Mulyadi Sukma dan Adithia Arya Akbar yang turut membantu dalam proses pengerjaan skripsi
16. Terima kasih kepada Addina Fitrisya, Bella Putri Khairani, Muhammad Haykal, Wahyu Ari, Mentari dan Syafira Herina yang telah memberikan dukungan selama proses pengerjaan skripsi
17. Kepada teman-teman seangkatan dan adik tingkat Fakultas Psikologi yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu dan semua pihak, penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan, dukungan dan motivasinya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang.

# HUBUNGAN KESANTUNAN PERGAULAN DENGAN PERILAKU *PHUBBING* PADA MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM RIAU (UIR)

Ivany Rachmi  
158110043

FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

## Abstrak

*Smartphone* telah menyebabkan timbulnya beberapa perubahan pola perilaku masyarakat khususnya pada kaum muda. Individu memiliki dunianya sendiri, bahkan interaksi individu lebih banyak dengan *smartphone* dibanding dengan orang sekitarnya. Individu juga terkadang mengabaikan pembicaraan orang lain karena perhatiannya lebih tertuju kepada *smartphone*. Perilaku itu disebut dengan perilaku *phubbing*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kesantunan pergaulan dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR). Metode pengumpulan data menggunakan skala perilaku *phubbing* yang telah diadaptasi dan dialih bahasa ke bahasa Indonesia dengan jumlah 10 aitem dan skala kesantunan pergaulan yang diadaptasi dari Jayanti & Siregar (2018) dengan jumlah aitem 49 aitem. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 394 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *cluster random sampling*. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis korelasi *pearson product moment*. Hasil analisis statistik menunjukkan korelasi sebesar -0,516 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan dengan arah yang negatif antara perilaku *phubbing* dengan kesantunan pergaulan pada mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR). Artinya, semakin tinggi kesantunan pergaulan maka semakin rendah perilaku *phubbing* begitu juga sebaliknya. Sumbangan efektif variabel perilaku *phubbing* terhadap kesantunan pergaulan sebesar 26,7 % sisanya 73,3% dipengaruhi variabel lain.

Kata kunci: *perilaku phubbing, kesantunan pergaulan, mahasiswa*



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>ABSTRAK</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
1. Manfaat Teoritis .....	8
2. Manfaat Praktis .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Perilaku <i>Phubbing</i> .....	10
1. Pengertian Perilaku <i>Phubbing</i> .....	10
2. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku <i>Phubbing</i> .....	12
3. Karakteristik Perilaku <i>Phubbing</i> .....	16
B. Kesantunan Pergaulan .....	18
1. Pengertian Kesantunan Pergaulan .....	18
2. Karakteristik Kesantunan Pergaulan .....	19
3. Nilai-Nilai Asas Dalam Kesantunan Pergaulan .....	26
C. Hubungan Antara Kesantunan Pergaulan Dengan Perilaku <i>Phubbing</i> Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR) .....	29

D. Hipotesis.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Identifikasi Variabel .....	32
B. Definisi Operasional Variabel .....	32
1. Perilaku <i>Phubbing</i> .....	32
2. Kesantunan Pergaulan.....	33
C. Subjek Penelitian.....	33
1. Populasi Penelitian.....	33
2. Sampel Penelitian .....	34
3. Teknik Pengambilan Sampel .....	35
D. Teknik Pengumpulan Data .....	36
1. Skala Perilaku <i>Phubbing</i> .....	37
2. Skala Kesantunan Pergaulan.....	38
E. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur .....	41
1. Validitas .....	41
2. Reliabilitas .....	41
F. Metode Analisis Data .....	43
1. Uji Normalitas .....	43
2. Uji Linieritas .....	43
3. Uji Hipotesis .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Prosedur Penelitian.....	44
1. Orientasi Kancas Penelitian .....	44
2. Pengembangan Alat Ukur.....	45
a. Skala Perilaku <i>Phubbing</i> .....	45
1) Alih Bahasa.....	45
2) Uji Coba ( <i>Try Out</i> ) .....	45
3) Analisis Daya Beda Aitem dan Reliabilitas Skala.....	46
b. Skala Kesantunan Pergaulan .....	46
1) Uji Coba ( <i>Try Out</i> ) .....	47
2) Analisis Daya Beda Aitem dan Reliabilitas Skala.....	47

B. Pelaksanaan Penelitian .....	49
C. Deskripsi Data Penelitian .....	49
D. Hasil Analisis Data .....	52
1. Uji Asumsi .....	52
a. Uji Normalitas .....	52
b. Uji Linieritas .....	53
2. Uji Hipotesis .....	54
E. Pembahasan .....	55
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 <i>Blueprint</i> Skala Perilaku <i>Phubbing</i> Sebelum <i>Try Out</i> .....	38
Tabel 3.2 <i>BluePrint</i> Skala Kesantunan Pergaulan Sebelum <i>Try Out</i> .....	40
Tabel 4.1 Penyebaran Sampel.....	44
Tabel 4.2 <i>BluePrint</i> Skala Perilaku <i>Phubbing</i> Setelah <i>Tryout</i> .....	46
Tabel 4.3 <i>BluePrint</i> Skala Kesantunan Pergaulan Setelah <i>Tryout</i> .....	48
Tabel 4.4 Deskripsi Data Penelitian .....	49
Tabel 4.5 Rumus Kategorisasi .....	50
Tabel 4.6 Rentang Nilai dan Kategorisasi Skor Partisipan Perilaku <i>Phubbing</i> .....	51
Tabel 4.7 Rentang Nilai Dan Kategorisasi Skor Partisipan Kesantunan Pergaulan .....	51
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas .....	53

## DAFTAR LAMPIRAN

**LAMPIRAN I**      *Expert Judgement*

**LAMPIRAN II**    *Skala Try Out*

**LAMPIRAN III**   *Skala Penelitian*

**LAMPIRAN IV**    *Output SPSS*

**LAMPIRAN V**    *Data Penelitian*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan sistem informasi menyebabkan banyaknya transisi yang terjadi, khususnya pada telepon seluler. Telepon seluler di Indonesia telah mengalami perubahan dalam segi bentuk yang tipis dan mudah untuk dibawa dan disimpan, *touchscreen* dan lain sebagainya. Bukan hanya bentuk, telepon seluler juga mengalami peningkatan kualitas dalam kegunaannya. Telepon seluler ini lebih dikenal dengan sebutan *smartphone*.

*Smartphone* adalah telepon seluler yang dilengkapi jaringan internet yang fungsinya dapat memudahkan penggunaannya untuk mencari hal-hal apa saja yang ingin diketahui. *Smartphone* juga menyediakan aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang pendidikan seperti aplikasi *Microsoft Office*, memberikan hiburan dan berkomunikasi dengan media sosial seperti *line*, *instagram*, *facebook*, *twitter*, *whatsapp*, program-program yang lainnya. (Andreassen & Pallesen, 2014). Ditambah lagi, *smartphone* juga menyediakan kamera dengan beragam resolusi yang fungsinya dapat mengabadikan momen dan lain sebagainya. Kemudahan-kemudahan yang terdapat pada *smartphone* ini telah menjadikan *smartphone* suatu kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari individu (Jones, 2014).

Indonesia menjadi salah satu dari negara yang menduduki lima besar dari durasi rata-rata penggunaan internet masyarakat, dimana Indonesia menduduki posisi keempat yaitu dengan menghabiskan waktu selama 8 jam 51 menit perharinya bagi satu orang warga Indonesia. Hal ini dipicu oleh kemungkinan adanya peningkatan jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia, dimana berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Kementerian Perindustrian (Kemenperin) pada tahun 2015 terjadi peningkatan dua kali lipat dari 55 juta menjadi 100 juta pengguna (Ramadhan, 2018; Novalius, 2018).

Ditinjau dari pengguna *smartphone*, ternyata berdasarkan hasil peninjauan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di Indonesia yang paling banyak menggunakan *smartphone* adalah usia 19 sampai dengan 34 tahun yaitu dengan persentase 49,52%. Ini berarti bahwa paling banyak pengguna *smartphone* adalah dari kaum muda yang dimulai dari bangku kuliah sampai ke usia produktif yaitu usia 34 tahun (Bohang, 2018).

Kaum muda dengan gaya hidupnya yang serba *instan*, serba cepat membuat gaya hidup mereka tampak berubah. Pertemuan *face to face* tidak lagi menjadi suatu hal yang penting bagi kaum muda, mereka lebih banyak menggunakan *whatsapp*, *line*, *instagram* dan lain sebagainya dalam berkomunikasi satu sama lain. Gaya hidup tersebut, tampak berbeda pada waktu dimana internet atau *smartphone* belum menjadi populer di kalangan anak muda. Setelah populernya *smartphone* di kalangan anak muda,

tampaklah perubahan gaya hidup. Tidak hanya anak muda, ternyata perubahan komunikasi juga berubah pada generasi yang lain.

Hubungan guru dengan siswa tidak lagi hanya dapat dilakukan melalui *face to face*, bahkan guru dan siswanya dapat membuat grup *chat* untuk berinteraksi satu sama lain. Hubungan orangtua dengan anak, dimana dengan kecanggihan teknologi, orangtua dapat mengawasi anaknya dengan memberikan pengawasan jarak jauh pada anaknya, hubungan relasi dengan lingkungan masyarakat dapat menjadi lebih dekat dengan waktu yang singkat dalam menyampaikan informasi (Kemendikbud, 2001).

Pola komunikasi yang berubah ini membuat informasi menjadi lebih cepat tersebar. Disisi lain, perubahan ini juga dapat memberikan efek yang negatif bagi penggunaannya. Baron dan Campbell (2012) mengatakan bahwa kemungkinan terjadi pada efek kesehatan mental dan fisik serta kualitas interaksi sosial. Dampak kesehatan mental dapat berupa terjadinya perubahan emosi, dan perkembangan intelegensi, bersikap tidak ramah kepada orang lain, antisosial untuk mengurangi komunikasi yang dilakukan dengan tatap muka, tidak mengikuti norma, dan bahkan lebih agresif (Thurlow, 2009).

Ditambah lagi, dampak negatif yang terjadi adalah berkurangnya kualitas interaksi sosial. Individu lebih fokus pada *smartphone* yang dimilikinya saat mengikuti kegiatan sosialiasi atau berbagai kegiatan lainnya. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *siemens mobile lifestyle III*, 60% individu lebih menyukai untuk mengirim dan membaca *Short Message Service* (SMS)



atau lebih fokus pada *smartphone* saat mengikuti acara keluarga (Nurudin, 2005).

Ketergantungan ini menyebabkan manusia berada dalam kehidupannya sendiri. Individu menjadi tidak peduli pada lingkungan sekitarnya dikarenakan terlalu fokus pada apa di genggamnya yaitu *smartphone* (Yusnita & Syam, 2017). Berdasarkan dari penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa dampak globalisasi informasi dan komunikasi itu telah merubah pola perilaku masyarakat.

Fenomena diatas menunjukkan suatu fenomena yang dikenal sebagai perilaku *phubbing* yang diartikan sebagai daya komunikasi yang telah berubah untuk saat ini. Terjadinya perubahan gaya komunikasi seperti mengacuhkan seseorang dalam lingkungan sosial dan hanya memperhatikan ponselnya bukan berbicara dengan orang lain secara *face to face* (Youarti & Nur, 2018; Karadag, dkk 2015).

Fenomena perilaku *phubbing* merupakan suatu hal yang negatif karena seseorang mengabaikan pembicaraan lawan bicara, intinya bahwa penggunaan *smartphone* dapat memisahkan orang dari satu sama lain. Perilaku *phubbing* dapat digambarkan dengan kondisi seseorang dengan orang sekitarnya yang secara fisik bersama, tetapi tidak sepenuhnya hadir untuk satu sama lain (Hanika, 2015; Roberts & Meredith, 2016).

Habuchi (2005) menjelaskan bahwa *smartphone* dapat menghasilkan efek *tele-cocooning*, kualitas hubungan yang dirasakan dan empati yang dirasakan seseorang terhadap lawan bicaranya menjadi rendah ketika lawan bicaranya

melakukan perilaku *phubbing* (Przybylski & Weinstein, 2013). Tidak hanya itu, hasil riset yang dilakukan Roberts dan Meredith (2016) menemukan bahwa seseorang yang melakukan perilaku *phubbing* pada pasangannya akan mengakibatkan rendahnya tingkat kepuasan dalam hubungan pada pasangan.

Tidak hanya di Eropa, perilaku *phubbing* telah terjadi di Indonesia, namun belum ada data data yang pasti mengenai berapa jumlah warga Indonesia yang melakukan perilaku *phubbing*. Di Universitas Islam Riau sendiri yang terletak Pekanbaru, dimana kaum muda menjadi mayoritas dikalangan mahasiswa Universitas Islam Riau dan hampir seluruh mahasiswa menggunakan *smartphone*. Untuk mengetahui fenomena perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR), peneliti melakukan studi pendahuluan pada 143 mahasiswa. Dari hasil survey ditemukan bahwa 90% mahasiswa pernah mengabaikan lawan bicara dengan melihat *smartphone*. Sebanyak 35,1 % mahasiswa mengakui bahwa mereka pernah mengabaikan lawan bicara dengan memainkan *smartphone*, 25,7 % mahasiswa pernah mengabaikan dosen yang sedang memberi materi perkuliahan di kelas dengan memainkan *smartphone* dan 48,1 % mahasiswa memainkan *smartphone* saat melakukan aktivitas lainnya.

Beberapa peneliti lain menyebutkan, ada beberapa faktor yang menyebabkan orang melakukan perilaku *phubbing* yang diantaranya adalah adanya kecanduan pada *smartphone*, SMS, sosial media dan internet, dan besarnya ketergantungan individu terhadap *smartphone* dan internet dan adanya anggapan bahwa perilaku *phubbing* merupakan suatu hal yang

normatif (Karadag, dkk, 2015; Ting t'ng, dkk, 2018; Chopitayasunondh & Karen, 2016). Salah satu indikasi adanya perilaku *phubbing* adalah adanya anggapan bahwa perilaku *phubbing* merupakan suatu hal yang biasa atau wajar.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, maka tampak jelas bahwa fenomena perilaku *phubbing* tersebut sangat bertentangan dengan nilai-nilai Melayu. Dalam budaya Melayu, nilai-nilai yang menjadi suatu norma pada masyarakat dijadikan sebagai suatu aturan yang mengatur tingkah laku masyarakat (Isjoni, 2012). Nilai-nilai Melayu dapat dilihat dalam Tunjuk Ajar Melayu. Dalam tunjuk ajar melayu, terdapat nasihat-nasihat tentang pergaulan yang baik dan benar (Effendy, 2006). Hal ini mengungkapkan bahwa nilai menjadi dapat mencegah seseorang melakukan suatu hal yang tidak sesuai atau yang melanggar.

Perilaku *phubbing* sendiri adalah suatu hal yang dipandang sebagai suatu tindakan menyepelkan atau mengabaikan lawan bicara. Individu yang memiliki nilai-nilai menghargai orang lain dalam berbicara, bergaul, mampu menempatkan diri dalam pergaulannya, sikap tidak mengabaikan orang lain dalam budaya Melayu merupakan sikap yang tidak boleh ditinggalkan. Hal ini disebut sebagai kesantunan.

Lebih daripada itu, nilai-nilai dalam kesantunan pergaulan lebih luas daripada yang telah dijelaskan diatas, tidak hanya mengabaikan, tetapi juga santun berarti bertenggang rasa. Manusia dalam kehidupan sehari-hari, hendaklah mengutamakan tenggang rasa, yaitu menimbang perasaan orang

lain, memikirkan nasib dan penderitaan orang, menjaga tingkah laku sendiri dengan tujuan agar tidak menyinggung perasaan dan tidak mementingkan diri sendiri (Effendy, 2012). Orang-orang tua mengingatkan bahwa:

*“Apabila hidup bermasyarakat  
perasaan orang hendaklah diingat”*

Dalam pergaulan, sikap kearifan sangat diperlukan untuk menimbang perasaan seseorang, menenggang hati orang, serta memahami perasaan orang lain. Pergaulan akan berlangsung baik bila kita dapat memelihara perasaan dan hati orang lain agar tidak tersinggung, atau membuat sedih apalagi kemarahan orang (Effendy, 2012)

*“Adat bergaul yang kita pegang  
Arif menimbang bijak menenggang  
jangan berbuat sewenang-wenang”*

Berdasarkan dari penjelasan diatas, dapat dilihat bahwa perilaku *phubbing* yang dilakukan seseorang tanpa menimbang dan menenggang hati orang lain. Hal ini sejatinya dapat menyinggung perasaan lawan bicaranya merupakan sikap yang salah pada orang Melayu. Pergeseran norma, individu sudah tidak lagi menggunakan norma-norma Melayu sebagai acuan dalam diri, sedangkan kesantunan itu sendiri merupakan nilai yang diinternalisasikan di dalam diri seseorang. Munculnya fenomena perilaku *phubbing* tersebut kemungkinan besar menunjukkan bahwa nilai-nilai didalam pergaulan Melayu tidak terinternalisasi dengan baik oleh generasi muda di kalangan mahasiswa Universitas Islam Riau. Melalui penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah ada hubungan antara kesantunan pergaulan yang dilakukan oleh mahasiswa dengan kecendrungan mahasiswa melakukan perilaku *phubbing*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada kaitannya antara kesantunan pergaulan dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR) ?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah melihat ada atau tidaknya hubungan kesantunan pergaulan dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR)

### **2. Manfaat Penelitian**

Pada dasarnya suatu penelitian dilaksanakan oleh seseorang untuk mendapatkan manfaat. Begitu pula dengan penelitian ini diharapkan mendapatkan manfaat antara lain:

#### **a. Manfaat Teoritis**

1. Memberikan sumbangsih pemikiran dan informasi serta ilmu pengetahuan khususnya dibidang psikologi sosial dan budaya melayu
2. Sebagai bahan referensi bagi para peneliti lain yang tertarik untuk meneliti hubungan kesantunan pergaulan dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR)

#### **b. Manfaat Praktis**

### 1. Bagi Peneliti

Penelitian ini mampu memberikan referensi yang dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya terutama tentang hubungan kesantunan pergaulan dan perilaku *phubbing*

### 2. Bagi Instansi Terkait

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam mengembangkan konsep perilaku *phubbing* dengan menggunakan variabel psikologi lainnya. Ditambah lagi, agar instansi yang terkait mengajarkan tunjuk ajar melayu di seluruh fakultas yang ada di Universitas Islam Riau agar mengimbangi perkembangan teknologi dan dengan tujuan agar tidak merenggut nilai-nilai Melayu dari mahasiswa yang ada di Universitas Islam Riau.

### 3. Bagi Masyarakat Umum

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi masyarakat mengenai indikasi terjadinya perilaku *phubbing* dan kaitannya dengan kesantunan pergaulan.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Perilaku *Phubbing*

##### 1. Definisi Perilaku *Phubbing*

Perilaku *phubbing* berasal dari gabungan kata *phone* dan *snubbing*. Menurut Haigh (2015) perilaku *phubbing* dapat diartikan sebagai tindakan yang dapat menyinggung orang lain karena lebih fokus pada *smartphone*. Istilah *phubber* untuk seseorang yang terfokus pada ponselnya dan istilah *phubbed* untuk seseorang yang diacuhkan atau korban dari perilaku *phubbing*.

Menurut Karadag dkk. (2015) menginterpretasikan bahwa perilaku *phubbing* adalah individu yang melihat telepon genggamnya saat melakukan pembicaraan dengan orang lain, sibuk dengan *smartphonenya* dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya. Dengan kata lain, perilaku *phubbing* melibatkan penggunaan *smartphone* dalam pengaturan sosial dari dua orang atau lebih, dan berinteraksi dengan *smartphone* daripada orang yang ada disekitarnya (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Jaidee (dalam Chasombat, 2014) menemukan bahwa perilaku *phubbing* merupakan perilaku yang mengecek *smartphone* berkali-kali. Istilah lain dari *phubbing* adalah penggunaan ponsel secara individual di hadapan orang lain (Cizmeci, 2017)

Perilaku *phubbing* (kata kerja) adalah tindakan mengacuhkan seseorang dalam lingkungan sosial dengan melihat telepon, alih-alih memberi perhatian. Dengan kata lain, perilaku *phubbing* adalah tindakan mengabaikan orang lain apakah itu memeriksa *Facebook*, menggunakan *Whatsapp* atau menggunakan aplikasi *chatting* lainnya. Perilaku *phubbing* bisa dilihat di mana saja selama kegiatan sehari-hari manusia, yaitu saat makan, pertemuan, kuliah, atau pertemuan sosial dengan teman dan keluarga. *Phubbers* (mereka yang *phub*) sering mengabaikan dan mengabaikan pentingnya memelihara dan mengembangkan hubungan dengan tidak berkomunikasi dengan orang lain (Karadag, 2015).

Definisi perilaku *phubbing* juga dapat diartikan berdasarkan teori depedensi media yaitu kebutuhan akan media. Hal ini tanpa disadari juga akan mempengaruhi kehidupannya (Hanika, 2015; Yusnita & Hamdani, 2017). Penggunaan media juga memiliki peran penting dalam menentukan kehidupan individu.

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku *phubbing* merupakan seseorang yang hanya terfokus pada *smartphone*, lebih mendahulukan telepon genggamnya dan cenderung mengabaikan pembicaraan saat sedang melakukan interaksi dengan orang yang ada disekitarnya.



## 2. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku *Phubbing*

Menurut Karadag dkk. (2015) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* antara lain :

### a. Gangguan komunikasi

Mengindikasikan bahwa seseorang yang sering mengalami gangguan dalam berkomunikasi dengan menggunakan ponsel mereka dalam lingkungan interaksi sosial

### b. Memiliki obsesi pada telepon

Terindikasikan bahwa seseorang yang selalu membutuhkan ponsel di dalam lingkungan sosial mereka

Karadag dkk. (2015) juga menambahkan beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing*, yaitu:

### a. Kecanduan *Smartphone*

Teknologi yang memfasilitasi kehidupan manusia juga dapat memberikan dampak negatif bagi penggunanya. Di dunia industri, kehidupan manusia membutuhkan akses yang lebih cepat ke berbagai jenis data, berinteraksi dan komunikasi yang lebih cepat. Dengan demikian, banyak konsep seperti waktu, persepsi kebutuhan, dan rasa senang yang dapat berubah. Kecanduan teknologi memiliki konsekuensi seperti penggunaan teknologi yang berlebihan. Kecanduan ini sebagian besar tergantung pada faktor-faktor yang sebagian besar mempengaruhi kehidupan manusia. *Smartphone* yang dilengkapi dengan fitur-fitur menarik memiliki efek yang signifikan

b. Kecanduan internet

*Smartphone* juga menyebabkan efek negatif pada manusia dengan menawarkan variasi dan kenyamanan menjelajah internet dan bermain *game*. Perilaku individu yang berlebihan terhadap penggunaan *smartphone* telah mengarahkan para peneliti untuk menyelidiki konsep. Studi-studi ini menunjukkan bahwa *smartphone* saja tidak masalah, tetapi penyebab masalah karena aplikasi di dalamnya. Bermain *game* dan tetap *online* untuk waktu yang lama. Dalam dekade terakhir, durasi dan frekuensi penggunaan Internet telah meningkat. Dikombinasikan dengan fakta bahwa durasi waktu yang dihabiskan di internet memicu penggunaan internet yang patologis.

c. Kecanduan Sosial Media

Media sosial, yang mencakup banyak elemen seperti permainan, komunikasi, pertukaran informasi, dan berbagi multimedia, dan yang mendorong orang untuk tetap *online*, dari komputer ke *smartphone*. Media sosial di komputer membutuhkan meja. Namun, beda halnya dengan *smartphone* yang dapat dibawa kemana-mana setiap saat. Itu menjadi salah satu alasan mengapa individu cenderung kecanduan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* kini meningkat dibandingkan dengan ponsel lain.

d. Kecanduan Permainan

Di antara faktor-faktor yang dapat meningkatkan *phubbing* yakni kecanduan permainan adalah sumber kecanduan lain yang sama

pentingnya dengan kecanduan ponsel. Individu yang tidak memiliki keterampilan manajemen waktu menggunakannya untuk menghindari masalah dan sebagai alat relaksasi mental. Kecanduan *game* yang mengacu pada *game online*, *video game* dan *game mobile* (yang semuanya memiliki asal-usul yang sama, mengacu pada bermain *game* sejauh hal itu mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan dianggap sebagai perilaku adiktif.

Chotpitayasunondh dan Douglas (2016) juga menambahkan beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku *phubbing*, yaitu:

a. *Kecanduan Smartphone*

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dikaitkan dengan penarikan, intoleransi, perilaku kompulsif dan gangguan fungsional. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan perilaku memeriksa *smartphone* secara berulang-ulang juga terkait dengan masalah hubungan interpersonal seperti penghambatan kedekatan interpersonal dan pengembangan kepercayaan, gangguan aktivitas sosial lainnya dan ketidakamanan dalam hubungan romantis dengan pasangan

b. *Fear of missing out*

Yang digambarkan sebagai "ketakutan, kekhawatiran, dan kegelisahan yang mungkin dimiliki individu sehubungan dengan berada di (atau di luar) adanya peristiwa, pengalaman, dan percakapan. Terjadi di lingkungan sosialnya. FoMO menyatakan bahwa individu yang memiliki rasa tidak aman terkait dengan penggunaan ponsel yang

terus-menerus. Kecemasan ini tentang ketertinggalan dari informasi yang juga memainkan peran penting dalam layanan jejaring sosial, kepuasan kebutuhan, kepuasan hidup, dan suasana hati, yang semuanya telah terhubung ke tingkat kecanduan *smartphone*

c. Kontrol Diri

Kontrol diri terkait erat dengan perilaku adiktif (kecanduan) dan juga telah dikaitkan dengan penggunaan *smartphone* yang bermasalah. Tingkat kesulitan yang tinggi dalam mengendalikan impuls mungkin juga tidak dapat mengontrol dalam penggunaan ponsel. Oleh karena itu masuk akal bahwa kontrol diri dapat memprediksi kecanduan *smartphone*. Dan akhirnya dapat memprediksi penggunaan *smartphone* bermasalah menjadi perilaku *phubbing*.

Berdasarkan dari penjabaran diatas, peneliti menggunakan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* yang dikemukakan oleh Karadag, dkk, (2015) yang diantaranya adalah a) Gangguan komunikasi dan b) Memiliki obsesi pada telepon yang dijadikan sebagai alat ukur dalam penelitian.

### 3. Karakteristik Perilaku *Phubbing*

Menurut Chotpitayasonondh dan Karen (2018) karakteristik perilaku *phubbing* antara lain:

a. Penarikan Kontak Mata

Dapat ditafsirkan (atau disalahtafsirkan) seolah diberikan "Silent Treatment", atau ditolak secara sosial. Penghindaran tatapan adalah bentuk pasif dari pengucilan sosial, dan sinyal ketidaktertarikan, dan individu di sisi penerima cenderung mengalami kepuasan yang lebih rendah dari empat dasar kebutuhan manusia dibandingkan dengan mereka yang menerima kontak mata langsung. Oleh karena itu *Phubbing* menampilkan banyak dampak yang paling umum dari pengucilan sosial dan oleh karena itu masuk akal untuk menyarankan bahwa *phubbing* dapat memiliki efek merugikan yang serupa pada pemenuhan kebutuhan sosial, dan terhadap perasaan seseorang.

Sementara pengasingan yang dipicu oleh telepon seluler memiliki efek negatif pada kebutuhan, ancaman dan suasana hati, kebutuhan yang gagal dipenuhi dan pengaruh negatif cenderung memiliki efek korosif terhadap hasil relasional pada saat yang sama. Misalnya, target yang kehilangan kebutuhan akan kontrol cenderung mengakhiri atau mengubah pola hubungan antara sumber dan target. Kehilangan rasa memiliki juga bisa menjadi simbol akan kehilangan hubungan atau keterikatan dengan individu atau kelompok lain. Namun, dalam beberapa kasus, target dengan kebutuhan yang terancam dapat

mencoba untuk mendapatkan kembali mereka dengan memperkuat ikatan mereka dan hubungan dengan orang lain

b. Emosi yang dapat Membatasi Hubungan Interpersonal

Menurut teori kelekatan, banyak emosi menjadi fungsi adaptif dalam kelangsungan hidup manusia. Pengaruh positif membawa orang lebih dekat, yang pada gilirannya membantu individu untuk membentuk, memastikan, dan memelihara hubungan mereka dengan orang lain. Selain itu, emosi positif menginduksi kemungkinan yang lebih besar dari interaksi sosial yang sukses. Sebaliknya, penelitian telah mengungkapkan bahwa pengaruh negatif tidak mengarah pada hubungan yang erat dan kepuasan hubungan. Apalagi emosi negatif ekstrem (mis. kemarahan) dapat menyebabkan efek buruk seperti fungsi hubungan yang buruk dan konflik yang tinggi antarpribadi. Selain memiliki dampak negatif pada kebutuhan dan pengaruh mendasar, kami juga melanjutkan usulan mengikuti penelitian sebelumnya - bahwa perilaku *phubbing* akan dikaitkan dengan persepsi negatif kualitas interaksi dan kepuasan hubungan negatif

Berdasarkan dari penjabaran diatas, dapat dilihat bahwa ada 2 karakteristik perilaku *phubbing*, yaitu: a) penarikan kontak mata, b) emosi yang dapat membatasi hubungan interpersonal

## **B. Kesantunan Pergaulan**

### **1. Definisi Kesantunan Pergaulan**

Santun secara bahasa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2008) diartikan sebagai halus dan baik dalam budi bahasanya dan pada tingkah laku. Watts (2003) juga menambahkan bahwa pemahaman tentang kesantunan bukan sebagai struktur yang dibuat hanya berdasarkan kata-kata dan frasa linguistik yang santun, tetapi merupakan struktur yang dapat dilihat pada masing-masing individu dalam interaksi sosialnya.

Ardhiarta (2014) mengatakan bahwa nilai-nilai budaya mengharapkan agar individu bersikap santun saat berinteraksi dengan orang lain. Kesantunan perlu diterapkan baik dalam suasana formal atau nonformal. Artinya dalam keadaan apapun, seseorang diharuskan untuk bersikap santun saat berinteraksi.

Hal ini disepakati oleh Effendy (2012) yang menyebutkan bahwa kehidupan itu memerlukan pergaulan, baik dalam ruang lingkup terbatas maupun terbuka dan luas. Oleh karena itu, dalam kehidupan sehari-hari, mahasiswa memerlukan adanya interaksi sosial agar saling berkomunikasi dan bergaul satu sama lain. Karenanya, budaya Melayu memberikan tunjuk ajar tentang pergaulan itu.

Berdasarkan penjabaran pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kesantunan pergaulan merupakan suatu sikap yang baik dalam budi bahasa dan pada tingkah laku baik dalam berkomunikasi dan bergaul ataupun saat berinteraksi dengan orang lain.

## **2. Karakteristik Kesantunan Pergaulan**

Berdasarkan penjelasan mengenai kesantunan dalam bergaul oleh Effendy (2012), maka peneliti membuat karakteristik kesantunan pergaulan sebagai berikut ini.

### **a. Berniat dan Berperilaku Baik dalam Pergaulan**

- 1) Aturan dalam bergaul adalah seseorang dalam pergaulannya harus dilandasi niat yang lurus maksudnya bukan karena ingin mengharap manfaat yang menguntungkan diri sendiri. Niat lurus juga ditunjukkan dengan cara berpikir yang baik, seperti tidak menipu teman atau tidak merugikan teman.
- 2) Pergaulan seseorang hendaknya menghindari berbagai penyakit hati, seperti iri, dengki, sombong, dan lain sebagainya. Hati yang bersih adalah sebagai cerminan baiknya iman seseorang kepada Allah. Dalam pergaulan, seseorang harus mampu menempatkan diri dengan siapa ia bergaul sehingga ia senantiasa menjaga adab kesopanan dalam berbicara dan berperilaku, hingga pada akhirnya seseorang dapat memiliki banyak teman karena perilakunya yang santun.



- 3) Pergaulan dalam budaya Melayu menganjurkan seseorang untuk berbicara sesuai kapasitas ilmu yang dimiliki, contohnya tidak berperilaku seolah tahu segalanya dan tidak menggurui orang lain secara tidak santun. Selain itu, dalam berbicara seseorang seharusnya tidak suka membuka atau membicarakan aib sendiri maupun aib orang lain dan selalu menjaga malu yaitu tidak bicara berlebih-lebihan yang akan merendahkan diri sendiri. Apabila seseorang menjaga bicara, dan menjaga aib diri sendiri maupun orang lain maka akan terciptalah hidup rukun dan damai diantara masyarakat.
- 4) Mencapai pergaulan yang santun dalam budaya Melayu adalah dengan membersihkan hati dari penyakit-penyakit hati dan melakukan setiap perbuatan sesuai norma agama dan adat yang berlaku di wilayah setempat, maka jika bergaul dengan masyarakat dengan hati yang bersih kemudian berperilaku sesuai norma agama dan adat, hidup menjadi tenang dan akan memiliki banyak sahabat. Apapun yang seseorang inginkan mudah untuk diperoleh, dan apapun pekerjaan yang dilakukan akan menghasilkan manfaat.
- 5) Menjernihkan pikiran dan melapangkan dada juga menjadi bagian dari kesantunan dalam pergaulan. Seseorang harusnya selalu berpikir yang positif dalam menghadapi ucapan atau perbuatan orang lain terhadap dirinya dan selalu melapangkan dada seluas-

luasnya terhadap ucapan dan perbuatan tidak menyenangkan dari orang lain sehingga seseorang tidak mudah membalas dengan perbuatan yang sama. Sebelum seseorang berbicara kepada orang lain mestilah berhati-hati dengan segala ucapannya agar tidak menyinggung perasaan orang lain dan perlu berbicara sesuai norma dan nasehat orang tua. Apabila hal-hal tersebut dilakukan, maka seseorang akan disenangi oleh orang lain.

b. Menempatkan Diri dalam Kedudukan yang Sesuai

- 1) Pergaulan melibatkan orang-orang yang sudah kita kenali ataupun orang-orang yang belum kita kenal. Oleh karena itu, seseorang haruslah bisa menyesuaikan diri dengan lawan bicaranya misalnya berkomunikasi dengan orang yang lebih tua, orang yang sebaya bahkan yang lebih muda. Berbicara juga tidak sembarangan, melainkan sesuai norma agama dan adat dan berbicara sesuai kapasitas masing-masing. Budaya Melayu juga mengajarkan bahwa seseorang tidak boleh berbicara bila tidak mengetahui ilmunya, atau tidak dalam kapasitas pengetahuan seseorang. Hal ini bertujuan agar seseorang tampak sebagai orang yang baik perilakunya.
- 2) Seseorang mestinya mampu memahami situasi atau keadaan sehingga jika berbicara ataupun bersikap tidak sembarangan kata yang dikeluarkan atau tidak berperilaku buruk. Seseorang juga harus mampu melihat keadaan di lingkungannya dengan tidak

memaksakan kehendak atau semaunya saja. Hal ini tujuannya adalah agar setiap langkah dan usaha kita selalu lancar dan memperoleh manfaat untuk diri sendiri dan orang lain.

c. Menyesuaikan Diri dengan Lingkungan

- 1) Memahami bagaimana menyesuaikan diri dengan keadaan di sekitar, seseorang harusnya senantiasa memperbaiki budi pekerti bila merasa melakukan suatu kesalahan, serta berlemah lembut kepada sesama dengan merendahkan hati. Nasihat orang tua harus selalu diingat untuk menciptakan pergaulan yang baik. Seseorang juga dianjurkan untuk menyambung kembali tali persaudaraan atau tali persahabatan yang sudah renggang, selalu menjaga hubungan yang baik dengan keluarga dekat dan tetangga, menyegani orang yang lebih tua, mengasihi yang lebih muda, memberikan nasihat kepada orang lain yang membuat kesalahan dengan cara yang baik, serta menjauhkan diri dari sifat iri dan dengki agar terjalin hubungan persaudaraan atau persahabatan yang awet.
- 2) Kesadaran untuk memiliki pergaulan yang baik haruslah dimulai dari diri sendiri. Apabila seseorang dalam bergaul mampu menghargai orang lain maka orang lain pun akan menghargainya sehingga segala kesempitan dan kesusahan yang dialami seseorang akan mudah dilapangkan. Seorang dengan kesantunan pergaulan yang baik akan selalu dibutuhkan oleh orang lain dan

memberi manfaat kepada semua orang. Sehingga, seseorang akan mudah memperoleh kebutuhan dan keinginannya karena masyarakat atau temannya menyukai perilaku orang tersebut.

- 3) Apabila seseorang pandai menyesuaikan diri dengan masyarakat sekitar maka orang lain akan menghargainya, tetapi apabila tidak pandai menyesuaikan diri dengan masyarakat, maka akan muncul sifat dengki, sehingga saudara dan sahabat pun akan membenci perilaku seseorang dan enggan untuk berkumpul bersama.

d. Memahami dan Mempertimbangkan Perasaan Orang Lain

Pergaulan memerlukan kearifan untuk menimbang perasaan orang, meneggang hati orang, serta memahami isi hatinya. Berbicara tidak sembarangan dan tidak boleh menyinggung orang lain. Dalam pergaulan, janganlah melanggar aturan dengan tidak berbuat sesuka hati, tidak membicarakan aib sendiri dan orang lain yang akan mempermalukan diri. Jangan berbicara dengan sombong dan meremehkan orang agar disukai orang lain dan hidup bermasyarakat menjadi tentram.

e. Peka Terhadap Keadaan

- 1) Budaya Melayu mengajarkan tidak boleh bergaul dengan sembarang orang dan bertemanlah dengan orang yang baik. Oleh karena itu seseorang harus mengenali temannya, supaya tidak terlanjur berteman dengan orang jahat yang nantinya akan berpengaruh terhadap perilaku orang tersebut. Seseorang juga

harus mengetahui baik dan buruknya suatu ucapan agar tidak salah dalam berucap, dan ucapkanlah perkataan-perkataan yang baik saja.

- 2) Pada dasarnya tidak boleh memilih dengan siapa seseorang akan bergaul, akan tetapi perlu memilih teman dengan melihat criteria tertentu. Adapun kriterianya adalah yang bagus dan elok perangai serta perbuatannya, yang bisa dijadikan teladan, yang bisa meneguhkan iman dan tidak menyesatkan, yang sesuai cara pandang dan visinya dengan seseorang, berteman dengan orang yang bisa menambah ilmu pengetahuan, dan teman yang bertaqwa kepada Allah.

f. Mau Mengorbankan Diri Untuk Orang Lain

- 1) Apabila berteman dengan orang lain, maka seseorang harus rela berkorban, jika pernah berkorban lebih untuk teman tidak perlu diingingat, supaya orang lain senang berteman dan hubungan yang renggang bisa kembali diperbaiki. Apabila sikap rela berkorban ini diterapkan pastilah dalam bermasyarakat selalu ada manfaat yang diperoleh, salah satunya keberkahan dari Allah berupa orang-orang yang menyayangi diri kita.
- 2) Dalam bergaul haruslah pandai mengalah, melapangkan dada dan menjauhi masalah, kemudian serahkan segala masalah kepada Allah supaya pergaulan itu diberkahi Allah

3) Pengorbanan dalam bergaul sebenarnya merupakan berbuat kebaikan kepada orang lain yang orang lain dianjurkan untuk membalas kebaikan tersebut, namun sebagai orang yang berkorban mestilah membantu dengan setulus hati tidak mengharapkan balasan dari orang lain, kecuali hanya mengharapkan balasan dari Allah saja. Budaya Melayu juga mengajarkan bahwa apabila seseorang pada posisi yang pernah dibantu oleh orang lain, maka ingatlah kebaikan itu selamanya dan berniatlah untuk membalasnya jika tidak mampu untuk membalasnya maka do'akanlah kebaikan untuk dirinya.

g. Rendah Hati

- 1) Pergaulan yang baik itu adalah saling merendahkan hati, tidak membangga-banggakan diri atau tidak sombong yaitu tidak meremehkan orang lain dan selalu menerima kebenaran, sehingga pergaulan tidak terjerumus kedalam perbuatan tercela.
- 2) Manfaat dari rendah hati dalam pergaulan, yaitu akan dihormati orang lain, disukai saudara dan sahabat, semakin solid dalam bermasyarakat, sehingga mendapatkan manfaat bukan hanya didunia tetapi juga di akhirat berupa pahala.
- 3) Manfaat lain dari rendah hati, yaitu bisa menghapuskan sifat sombong, menghilangkan sifat pamer, dan menghaluskan perangai, dan bisa menutup aib dan kekurangan kita dihadapan orang lain.

- 4) Rendah hati akan mengikis sifat buruk secara perlahan yaitu menjauhkan sifat sombong, mengurangi ketegangan dalam konflik, sehingga hidup damai dan akur dan manfaat paling penting adalah rendah hati merupakan kebaikan yang akan kita nikmati hasilnya sampai kita di dalam kubur.

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat ditarik kesimpulan menurut Effendy (2012) terdapat enam karakteristik kesantunan pergaulan yang diantaranya: a) Berniat dan berperilaku baik dalam pergaulan b) Menempatkan diri dalam kedudukan yang sesuai, c) Menyesuaikan diri dengan lingkungan, d) Memahami dan mempertimbangkan perasaan orang lain, e) Peka terhadap keadaan, f) Mau mengorbankan diri untuk orang lain, g) Rendah hati

### 3. Nilai-nilai Asas dalam Kesantunan Pergaulan

Nilai-nilai asas dalam kesantunan pergaulan antara lain (Jayanti & Siregar, 2018):

- a. “Luruskan Niat, Elokkan Sifat”

Pergaulan yang baik dan membawa kepada kebaikan ialah pergaulan yang dilakukan berdasarkan niat serta diwujudkan dengan sifat serta perilaku.

- b. “Tempatkan Diri pada Serasi”

Pergaulan memerlukan kesadaran diri agar dapat menempatkan dirinya pada kedudukan yang sesuai dan serasi dengan dirinya. Sifat

dapat disebut sebagai “sifat tahu diri”. Sifat kearifan menempatkan diri pada yang serasi ini, hakikatnya mengacu kepada kearifan menempatkan dirinya dalam lingkungan pergaulan.

c. Pandai-pandai Membawa Diri”

Sifat yang disebut “pandai-pandai membawa diri” ini hakikatnya hamper sama dengan sifat “Tempatkan Diri Pada Yang Serasi”. Namun, sifat “Pandai-pandai Membawa Diri” ini lebih ditekankan pada sikap dan perilakunya dalam pergaulan.

d. Arif Menimbang Bijak Menenggang”

Pergaulan memerlukan kearifan untuk menimbang perasaan orang, menenggang hati orang, serta memahami isi hatinya. Pergaulan akan berjalan dengan baik, bila kita dapat menjaga pelihara perasaan dan ahti orang agar tidak tersinggung, atau menimbulkan aib malu, atau membangkitkan ketidak senangan apalagi kemarahan orang.

e. “Tajamkan Mata Nyaringkan Telinga”

Bergaul memerlukan pemahaman tentang sifat, perilaku dan nilai-nilai budaya, adat dan tradisi masyarakat yang digaulinya. Pemahaman inilah yang dapat membantunya untuk melakukan hubungan secara baik dan benar, dan diterima orang yang digaulinya. Pemahaman ini pula yang dapat membantu kita dalam memilih teman bergaul dan sebagainya, sehingga tidak terjebak kedalam pergaulan yang merusak diri sendiri.



f. “Rela Berkorban Mahu Mengalah”

Pergaulan memerlukan pengorbanan, baik kebendaan maupun perasaan. Pengorbanan itu antara lain melalui kesabaran dan sifat “mengalah untuk menang”.

g. “Rendahkan Hati”

Salah satu jati diri kemelayuan ialah bersikap “Rendah Hati” (bukan “rendah diri”) yang bersikap sopan santun, tidak membesar-besarkan dirinya, tidak sombong dan bongkak, atau membangga-banggakan harta dan kedudukannya. Rendah hati juga makna memiliki kesabaran, berlapang dada, berfikir panjang, santun dan ramah tamah, dan tidak merendahkan orang lain.

Berdasarkan dari penjabaran diatas, disimpulkan menurut Jayanti dan Siregar (2018) terdapat tujuh nilai-nilai asas dalam kesantunan pergaulan yang diantaranya adalah: a) Luruskan niat, elokkan sifat, b) Tempatkan diri pada serasi, c) Pandai-pandai membawa diri, d) Arif menimbang bijak menenggang, e) Tajamkan mata nyaringkan telinga, f) Rela berkorban mahu mengalah, g) Rendahkan hati

### C. Hubungan Kesantunan Pergaulan dengan Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR)

Dalam melakukan aktifitas sehari-hari, mahasiswa yang seharusnya berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik agar tercapainya tujuan dalam memenuhi tuntutan sosialnya, namun tidak sedikit mahasiswa yang lebih memilih menyibukkan dirinya dengan melakukan aktifitas sendiri dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan, seperti mahasiswa lebih memilih bermain *smartphone* dibandingkan berkomunikasi dengan orang yang ada dilingkungannya.

Kehadiran *smartphone* berdampak pada perilaku dan tindakan seseorang yang menginternalisasi norma-norma persepsi Amerika, seperti pola hidup individual (Fong, 1965). Seseorang yang individual dapat digambarkan seperti seseorang yang lebih memilih fokus kepada *smartphonenya* daripada orang sekitarnya, kondisi demikian disebut dengan *phubbing*. Perilaku *phubbing* adalah tindakan yang dapat menyakiti orang lain karena dalam interaksi sosialnya lebih berfokus pada *smartphone* (Haigh, 2015).

Perilaku *phubbing* sendiri adalah suatu hal yang dipandang sebagai suatu perilaku yang normatif, suatu hal yang tampak biasa (Chopitayasunondh & Karen, 2016). Fenomena perilaku *phubbing* tersebut sangat bertentangan dengan nilai-nilai Melayu. Dalam budaya Melayu, nilai-nilai yang menjadi suatu norma pada masyarakat dijadikan sebagai suatu aturan yang mengatur tingkah laku masyarakat (Isjoni, 2012). Nilai-nilai Melayu dapat dilihat dalam Tunjuk Ajar Melayu. Dalam tunjuk ajar melayu, terdapat nasihat-nasihat

tentang pergaulan yang baik dan benar (Effendy, 2006). Dapat dilihat bahwa nilai dapat mencegah seseorang melakukan suatu hal yang tidak sesuai atau yang melanggar.

Perilaku *phubbing* sendiri adalah suatu hal yang dipandang sebagai suatu tindakan menyepelkan atau mengabaikan lawan bicara. Individu yang memiliki nilai-nilai menghargai orang lain dalam berbicara, bergaul, mampu menempatkan diri dalam pergaulannya, sikap yang tidak mengabaikan orang lain, dalam budaya Melayu menjadi sikap yang penting dalam berinteraksi. Hal ini disebut sebagai kesantunan pergaulan

Lebih daripada itu, nilai-nilai dalam kesantunan pergaulan, lebih luas daripada yang telah dijelaskan diatas, tidak hanya mengabaikan, tetapi juga santun beramai bertenggang rasa. Manusia dalam kehidupan sehari-hari, hendaklah mengutamakan tenggang rasa, yaitu menimbang perasaan orang lain, memikirkan nasib dan penderitaan orang, menjaga tingkah laku sendiri dengan tujuan agar tidak menyinggung perasaan dan tidak mementingkan diri sendiri (Effendy, 2012).

Dalam pergaulan, sikap kearifan sangat diperlukan untuk menimbang perasaan seseorang, menenggang hati orang, serta memahami perasaan orang lain. Pergaulan akan berlangsung baik bila individu menjaga perasaan dan hati orang lain, tidak menimbulkan kesedihan bahkan kemarahan orang lain (Effendy, 2012).

Berdasarkan dari penjabaran diatas, dapat dilihat bahwa perilaku *phubbing* yang dilakukan seseorang tanpa menimbang dan menenggang hati orang lain. Hal ini sejatinya dapat menyinggung perasaan lawan bicaranya merupakan sikap yang salah pada orang Melayu. Pergeseran norma, orang-orang sudah tidak lagi menggunakan norma-norma Melayu sebagai acuan dalam diri. Sedangkan kesantunan itu sendiri merupakan nilai yang diinternalisasikan di dalam diri seseorang.

Individu yang memiliki nilai-nilai menghargai orang lain dalam berbicara, bergaul, mampu menempatkan diri dalam pergaulannya dan juga sikap yang tidak mengabaikan orang lain, dalam budaya Melayu menjadi salah satu hal yang penting.

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah adanya hubungan antara kesantunan pergaulan dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR). Semakin tinggi nilai kesantunan pergaulan, menunjukkan semakin rendah tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah nilai kesantunan pergaulan, maka semakin tinggi tingkat perilaku *phubbing* pada mahasiswa.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel adalah segala sesuatu ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari ataupun diteliti sehingga diperoleh hasil dan informasi tentang hal tersebut lalu ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Mengacu pada jenis penelitian ini tentang hubungan kesantunan dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa UIR, maka identifikasi menggunakan dua variabel yaitu:

1. Variabel Bebas (X) : Kesantunan Pergaulan
2. Variabel Terikat (Y) : Perilaku *Phubbing*

#### **B. Definisi Operasional Variabel**

##### **1. Perilaku *Phubbing***

Perilaku *phubbing* adalah seseorang yang hanya terfokus pada *smartphone*, lebih mendahulukan telepon genggamnya dan cenderung mengabaikan pembicaraan saat sedang melakukan interaksi dengan orang yang ada disekitarnya. Perilaku *phubbing* diukur dengan menggunakan skala *phubbing* yang disusun oleh Karadag dkk. (2015) dari bahasa Inggris menjadi bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *forward translation*. Semakin tinggi nilai yang didapatkan, maka akan semakin tinggi juga perilaku *phubbing* yang dilakukan, begitupun sebaliknya

semakin rendah nilai yang didapatkan maka semakin rendah pula perilaku *phubbing* yang dilakukan.

## **2. Kesantunan Pergaulan**

Kesantunan pergaulan merupakan suatu sikap yang baik dalam budi bahasa dan pada tingkah laku baik dalam berkomunikasi dan bergaul ataupun saat berinteraksi dengan orang lain. Kesantunan pergaulan diukur menggunakan skala kesantunan pergaulan yang disusun oleh Jayanti dan Siregar (2018). Semakin tinggi nilai yang diperoleh, maka akan semakin tinggi nilai kesantunan pergaulan seseorang, begitupun sebaliknya semakin rendah nilai yang diperoleh maka semakin rendah pula nilai kesantunan pergaulan seseorang .

## **C. Subjek Penelitian**

### **1. Populasi Penelitian**

Populasi dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Populasi bukan hanya orang, tetapi juga suatu objek atau benda-benda alam yang lain. Artinya populasi meliputi semua karakteristik atau sifat Kararakteristik atau ciri yang ada pada subjek atau objek itu.

Populasi juga dapat didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dilakukan penelitian. Populasi harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik-karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian dan

bersifat berbeda dari kelompok subjek yang lainnya. Populasi juga bersifat tidak terbatas, artinya terdiri dari karakteristik-karakteristik individu yang akan dipelajari (Azwar, 2001). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas Islam Riau yang berjumlah 28.708 orang (Biro Administrasi dan Kemahasiswaan, 2018)

## 2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi (Bungin, 2005). Sampel diambil dari sebagian jumlah populasi yang sesuai dengan karakteristik. Sampel juga dianggap sebagai sumber data yang paling penting dalam penelitian (Sugiyono, 2017).

### a. Jumlah Sampel

Berdasarkan tabel penentuan jumlah sampel dalam Sugiyono (2017) dengan populasi 28.708. Sampel yang didapat berjumlah 394 orang. Jumlah didapatkan dari rumus Slovin dengan taraf kesalahan yang telah ditetapkan sebesar 5 % sehingga ketepatan sampel sebesar 95 %, dengan rumus berikut ini :

$$n = \frac{N}{(1 + N \cdot (e)^2)}$$

#### Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Batas toleransi eror

## b. Teknik Pengambilan Sampel

Peneliti menentukan subjek penelitian dengan menggunakan teknik *cluster sampling* tiga tahap yaitu teknik pengambilan sampel jika jumlah subjek yang ingin diteliti atau datanya sangat luas dengan menggunakan tiga tahap. Maka dari itu pengambilan sampel dilakukan secara bertahap dari wilayah yang luas sampai wilayah terkecil (Sugiyono, 2017). Adapun cara pengambilan sampel yaitu:

1. Pada tahap pertama peneliti merandom pengambilan wilayah sampel pada 9 fakultas yang ada di Universitas Islam Riau, kemudian wilayah yang terpilih adalah Fakultas Agama Islam (FAI), Fakultas Hukum, Fakultas Psikologi, dan Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
2. Pada tahap kedua peneliti merandom semester pada masing-masing fakultas yang telah terpilih. Prodi yang terpilih diantaranya yang sedang menjalani semester 2, 4 dan 6
3. Pada tahap ketiga, peneliti juga merandom kelas per semester. Kemudian terpilih pada prodi PIAUD semester 2 kelas A, semester 4 kelas A, dan semester 6 kelas A. Ilmu Hukum semester 2 kelas D, semester 4 kelas E, dan semester 6 kelas C. Ilmu psikologi semester 2 kelas P, semester 4 kelas B dan semester 6 kelas D Bahasa Indonesia semester 2 kelas C, semester 4 kelas A dan semester 6 kelas B.



Pengambilan sampel juga berdasarkan karakteristik yaitu:

1. Merupakan mahasiswa Universitas Islam Riau
2. Memiliki *smartphone*.

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Riduwan, 2010). Mengumpulkan data merupakan pekerjaan yang penting dalam meneliti (Arikunto 2002). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yaitu skala. Menurut Sugiyono (2017) skala pengukuran dapat diartikan sebagai suatu kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval alat ukur dan akan menghasilkan data yang kuantitatif.

Bentuk skala yang digunakan adalah skala *likert* untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang pada fenomena yang terjadi (Sugiyono, 2017). Skala *Likert* terdiri dari aitem pernyataan yang harus dijawab oleh partisipan dengan memilih salah satu dari beberapa pernyataan yang telah disediakan. Skala penelitian ini terdiri atas dua macam pernyataan sikap yaitu, pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Menurut Azwar (2001) pernyataan *favorable* merupakan pernyataan yang sesuai dengan objek sikap yang akan diukur dan pernyataan yang tidak *favorable* atau *unfavorable* adalah pernyataan yang tidak sesuai dengan objek maupun sikap yang akan diukur. Penilaian atas setiap pernyataan memiliki nilai atau skor yang berbeda.

## 1. Skala Perilaku *Phubbing*

Skala yang digunakan oleh peneliti adalah skala adaptasi yang disusun oleh Karadag dkk. (2015) berdasarkan 2 faktor yaitu : 1) gangguan dalam komunikasi, 2) memiliki obsesi pada *smartphone*. Faktor-faktor perilaku *phubbing* tersebut diuraikan menjadi aitem-aitem yang terdiri dari pernyataan. Pada skala ini terdiri dari 10 aitem yang terdiri dari alternatif jawaban disusun berdasarkan model skala *likert* yang nantinya akan dipilih subjek. Aitem-aitem tersebut adalah aitem *favorable* sebanyak 10 aitem.

Skala perilaku *phubbing*, skor yang digunakan diawali dari skor 1 sampai 5. Skor untuk respon pernyataan atau pernyataan *favorable* adalah sangat sering = 5, sering = 4, kadang-kadang = 3, kurang = 2 dan tidak pernah = 1. Sebaliknya, untuk respon pernyataan *unfavorable* tidak pernah = 5, kurang = 4, kadang-kadang = 3, sering = 2 dan sangat sering = 1. Deskripsi penyebaran aitem dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1  
*Blueprint skala Perilaku Phubbing sebelum Try Out*

<b>Faktor</b>	<b>Aitem <i>Favorable</i></b>
<b>Gangguan dalam berkomunikasi</b>	3, 4, 10, 2, 1
<b>Memiliki obesesi dalam telepon</b>	8, 7, 6, 9, 5
<b>Total</b>	10 Aitem

## 2. Skala Kesantunan Pergaulan

Skala yang digunakan peneliti merupakan skala adaptasi yang disusun oleh Jayanti dan Siregar (2018). Penulis telah meminta izin untuk menggunakan skala ini. Skala ini mengukur kesantunan pergaulan berdasarkan 7 aspek oleh Effendy (2012) yaitu: 1) Berniat baik dalam pergaulan, 2) Menempatkan diri dalam kedudukan yang sesuai, 3) Menyesuaikan diri dengan keadaan, 4) Memahami dan mempertimbangkan perasaan orang lain, 5) Peka terhadap diri sendiri dan lingkungan, 6) Mau mengorbankan diri untuk orang lain, 7) Rendah hati

Faktor-faktor kesantunan pergaulan tersebut diuraikan menjadi aitem-aitem yang berupa pernyataan. Pada skala ini terdiri dari 70 aitem yang terdiri dari alternatif jawaban disusun berdasarkan model skala *likert* yang nantinya akan dipilih subjek. Aitem-aitem tersebut adalah aitem *favorable* sebanyak 70 aitem. Jumlah aitem tersebut dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu : aitem *favorable* sebanyak aitem dan pernyataan *unfavorable*. Pada skala kesantunan pergaulan, skor yang digunakan diawali dari skor 5 sampai 1. Skor untuk respon pernyataan atau pernyataan *favorable* adalah sangat setuju = 5, setuju = 4, antara setuju dan tidak setuju / netral = 3, tidak setuju = 2 dan sangat tidak setuju = 1. Sebaliknya, untuk respon pernyataan *unfavorable* sangat tidak setuju = 5, tidak setuju = 4, antara setuju dan tidak setuju / netral

(N) = 3 setuju = 2, dan sangat setuju = 1. Deskripsi penyebaran aitem terdapat pada tabel 3.2

*Tabel 3.2*  
*Blueprint skala Kesantunan Pergaulan sebelum Try Out*

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Aitem Favorable</b>	<b>Aitem Unfavorable</b>
<b>Berniat baik dalam pergaulan</b>	Mencerminkan ketulusan dalam bergaul	1, 22	7, 50
	Menyadari nilai-nilai moral dalam pergaulan	63, 36	16, 23
	Membersihkan hati dari perasaan iri, dengki, dan sombong	18, 47	52, 9
	Mengutarakan sesuatu sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki	67	40
	Menjaga aib diri sendiri dan orang lain	70, 4	14, 8
	Berlapang dada	68, 10	24, 29
	<b>Menempatkan diri dalam kedudukan yang sesuai</b> <b>Menyesuaikan diri dengan keadaan</b>	Menyesuaikan cara bicara dengan lawan bicara	57, 48
Memahami keadaan disekitar		33	61
Mengintrospeksi diri		32	42
Mengingat nasehat orang tua dalam pergaulan		6, 46	60, 44
Menjalin dan menjaga silaturahmi dengan orang lain		37, 53	11, 13
<b>Memahami dan mempertimbangkan perasaan orang lain</b>	Memedulikan dan menghormati orang lain	64	43, 27
	Mengikuti aturan dalam bermasyarakat	12	5
	<b>Peka terhadap diri sendiri dan lingkungan</b>	Mengenali teman dalam pergaulan	66, 26
Mengucapkan perkataan yang baik pada teman		3, 56	35
Memilih teman yang sesuai untuk bergaul		59, 49	54, 21
<b>Mau mengorbankan diri untuk orang lain</b>	Membantu orang lain tanpa mengharap balasan darinya	20, 55	51, 41
	Membalas kebaikan orang lain	58, 38	31, 65
<b>Rendah Hati</b>	Menghormati orang lain dengan tidak membanggakan diri	34, 45	62, 25
	Menghormati orang lain dengan tidak meremehkannya	39, 17	19, 2
<b>Total</b>		70 aitem	

## E. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

Tujuan validitas dilakukan untuk melihat ketepatan dan kecermatan pada alat ukur yang akan digunakan (Azwar, 2001). Suatu tes akan mendapatkan nilai validitas yang tinggi apabila tes tersebut mendapatkan hasil yang tepat dan akurat. Jika suatu tes memiliki validitas yang rendah, maka data yang dihasilkan adalah data yang tidak relevan dalam penelitian.

### 1. Validitas

Asal mula kata validitas yaitu *validity* yang diartikan sebagai ketepatan atau kecermatan alat ukur yang sesuai dengan tujuan dan fungsi pada penelitian (Azwar, 2014). Pada validitas skala perilaku *phubbing*, validasi telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan validitas skala kesantunan pergaulan mendapatkan nilai Aiken's  $V \leq 0,667$  oleh peneliti sebelumnya.

### 2. Reliabilitas

Asal mula kata reliabilitas adalah *reliability*. Reliabilitas memiliki bermacam-macam makna seperti keterpercayaan, keandalan, keajegan, kestabilan, konsistensi dan sebagainya, namun inti dan fungsi reliabilitas dilakukan untuk melihat sejauh mana pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2014).

Tujuan awal dilakukannya uji reliabilitas adalah untuk melihat sejauh mana alat ukur mempunyai konsistensi yang tetap meskipun dilakukan dengan subjek yang berbeda dengan syarat aspek-aspek yang diukur dalam diri subjek tidak berubah. Akan tetap ada toleransi terhadap

hasil pengukuran walaupun ada perbedaan-perbedaan kecil yang terlihat. Bila perbedaan itu sangat besar, maka hasil pengukuran tidak reliabel atau tidak dapat dipercaya (Azwar, 2014). Ukuran tinggi rendahnya reliabilitas dapat dilihat secara empirik oleh nilai reliabilitas. Semakin tinggi nilai berarti menunjukkan tingkat reliabilitas yang semakin baik (Azwar 2014). Jika nilai reliabilitas yang dihasilkan mendekati 1,0 maka semakin tinggi reliabilitasnya, sebaliknya jika reliabilitasnya yang dihasilkan mendekati angka 0, maka semakin rendah tingkat reliabilitasnya

Cara yang dilakukan untuk meningkatkan nilai reliabilitas skala adalah dengan melakukan seleksi butir. Hal yang dilakukan adalah dengan menghitung koefisien korelasi antar skor subjek pada butir skala yang bersangkutan dengan skor total skala (indeks daya beda aitem). Teknik ini disebut sebagai teknik konsistensi internal, yaitu menghitung koefisien relasi pada jumlah skor yang didapatkan pada setiap butir dengan skor total skala (Azwar, 2014)

## **F. Metode Analisis Data**

### **1. Uji Normalitas**

Tujuan dilakukan uji normalitas adalah untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal (Ghozali, 2018). Menurut Hadi (2000), ada anggapan bahwa skor variabel yang dianalisis mengikuti hukum sebaran normal baku (*kurva*) dari Gauss. Jika sebaran normal, artinya tidak ada

perbedaan signifikan antara frekuensi yang diamati dengan frekuensi teoritis kurva. Kaidah yang dipakai, bila  $p$  dari nilai  $Z$  (*kilmogrov-Smirnov*)  $> 0,05$  maka sebaran normal, sebaliknya jika  $p < 0,05$  maka sebaran tidak normal.

## 2. Uji Linearitas

Dilakukannya uji linearitas dengan tujuan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Uji linearitas pengaruh yang dilakukan terhadap variabel kesantunan pergaulan dengan *phubbing* pada mahasiswa untuk melihat linear atau tidak, digunakan uji linearitas. Dengan melihat nilai  $p$  dari nilai  $F$  (*Deviation from linearity*). Jika  $p > 0,05$  maka hubungan linear, tetapi jika  $p < 0,05$  maka hubungan tidak linear.

## 3. Uji Hipotesis

Uji asumsi atau uji prasyarat terdiri dari uji normalitas data dan uji linieritas kemudian dilakukan uji hipotesis. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengetahui adanya hubungan kesantunan pergaulan dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa. Teknik statistik yang digunakan adalah uji analisis korelasi *pearson product moment* yang bertujuan untuk menguji hipotesis asosiatif (uji hubungan) dua variabel antara satu variabel bebas dengan satu variabel terikat. Penyelesaian analisis dilakukan dengan bantu program komputer *SPSS 17.0 for Windows*.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Persiapan Penelitian

##### 1. Orientasi Kancan Penelitian

Tahapan pertama yang dilakukan adalah menentukan tempat dimana penelitian akan dilakukan dan juga mempersiapkan segala keperluan dalam penelitian. Peneliti menentukan subjek penelitian berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan peneliti sebelumnya yaitu merupakan mahasiswa Universitas Islam Riau. Peneliti mengundi fakultas mana yang akan dijadikan sebagai wilayah penelitian di Universitas Islam Riau. Cara pemilihan dimulai dari wilayah terbesar hingga terkecil, sehingga terpilih jumlah sampel sesuai tabel 4.1 dibawah ini.

**Tabel 4.1**  
**Penyebaran Sampel**

<b>Fakultas</b>	<b>Prodi</b>	<b>Semester</b>	<b>Sampel</b>	<b>Total</b>
<b>Psikologi</b>	Ilmu Psikologi	2	30	112
		4	40	
		6	42	
<b>Agama Islam</b>	PIAUD	2	21	47
		4	11	
		6	15	
<b>Hukum</b>	Ilmu Hukum	2	46	134
		4	40	
		6	48	
<b>Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan</b>	Bahasa Indonesia	2	33	101
		4	33	
		6	35	
<b>Jumlah</b>				<b>394</b>



## 2. Pengembangan Alat Ukur Penelitian

Tahapan yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian adalah mempersiapkan alat ukur digunakan dalam penelitian.

### a. Skala Perilaku *Phubbing*

Ada beberapa tahapan yang peneliti lakukan dalam mempersiapkan alat ukur perilaku *phubbing* yaitu: alih bahasa, uji coba skala (*try out*), analisis daya beda aitem dan reliabilitas skala

#### 1) Alih Bahasa

Untuk skala perilaku *phubbing*, peneliti mengadaptasi skala dengan cara meminta para ahli bahasa inggris untuk menerjemahkan skala dari bahasa inggris ke bahasa indonesia. Ahli yang menerjemahkan skala *phubbing* adalah ahli penerjemah dari pusat bahasa Universitas Islam Riau dan balai bahasa Universitas Riau. Setelah mendapatkan hasil terjemahan dari masing-masing ahli, peneliti meminta *judgement* dari 1 orang *professional* pada bidang psikologi untuk menilai kesesuaian hasil terjemahan dengan konsep psikologi yang diukur.

#### 2) Uji Coba (*Try Out*)

Uji coba penelitian ini dilakukan pada hari Jumat tanggal 21 Desember 2018. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah mahasiswa teknik program studi perminyakan dengan total jumlah subjek sebanyak 86 orang. Penyebaran skala uji coba dengan cara

menemui dan memberikan skala secara langsung kepada subjek dan diambil pada hari yang sama.

### 3) Analisis Daya Beda Aitem dan Reliabilitas Skala

Analisis daya beda aitem bertujuan untuk melihat kemampuan aitem yang membedakan subjek dengan *trait* tinggi dan rendah . Menurut Azwar (2014) aitem yang baik memiliki koefisien daya beda  $\geq 0,25$ . Daya beda aitem dan reliabilitas alat ukur diketahui dengan menggunakan rumus *alpha cronbach's* dengan bantuan perangkat lunak *SPSS 17.0 for windows*

Reliabilitas skala *phubbing* adalah 0,801. Peneliti tidak menggugurkan aitem skala, karena tiap aitem skala perilaku *phubbing* memiliki nilai daya beda aitem  $\geq 0,25$ .

**Tabel 4.2**  
***Blueprint Skala Perilaku Phubbing Setelah Try Out***

<b>Faktor</b>	<b>Aitem</b> <b><i>Favorable</i></b>
<b>Gangguan dalam berkomunikasi</b>	3, 4, 10, 2, 1
<b>Memiliki obesesi dalam telepon</b>	8, 7, 6, 9, 5
<b>Total</b>	10 Aitem

#### **b. Skala Kesantunan Pergaulan**

Tahapan yang peneliti lakukan dalam mempersiapkan alat ukur kesantunan pergaulan yaitu: uji coba skala (*try out*), analisis daya beda aitem dan reliabilitas skala:

### 1) Uji Coba (*Try Out*)

Uji coba penelitian ini dilakukan pada hari Jumat tanggal 21 Desember 2018. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah mahasiswa teknik program studi perminyakan dengan total jumlah subjek sebanyak 86 orang. Penyebaran skala uji coba dilakukan dengan cara menemui dan memberikan skala secara langsung kepada subjek pada hari yang sama

### 2) Analisis Daya Beda Aitem dan Reliabilitas Skala

Analisis daya beda aitem bertujuan untuk melihat kemampuan aitem yang membedakan subjek dengan *trait* tinggi dan rendah . Menurut Azwar (2014) aitem yang baik memiliki koefisien daya beda  $\geq 0,25$ . Daya beda aitem dan reliabilitas alat ukur diketahui dengan menggunakan rumus *alpha cronbach's* dengan bantuan perangkat lunak *SPSS 17.0 for windows*

Hasil analisa skala kesantunan pergaulan, sebelum dilakukan analisis daya beda, reliabilitas skala kesantunan pergaulan adalah 0,910. Setelah dilakukan analisis daya beda, terdapat sebanyak 21 butir aitem yang dibuang dari 70 butir aitem. Aitem yang dibuang yaitu aitem 1,2,5,6,7,8,9,10,11,15,23,27,32,35,40,45,50,63,65,68,70. Setelah peneliti membuang aitem tersebut, indeks koefisien reabilitas naik menjadi 0,923 sehingga aitem yang digunakan dalam penelitian

adalah sebanyak 49 butir aitem. Distribusi penyebaran item dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini:

**Tabel 4.3**  
**Blueprint Skala Kesantunan Pergaulan Setelah Try Out**

Aspek	Indikator	Aitem	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
<b>Berniat baik dalam pergaulan</b>	Mencerminkan ketulusan dalam bergaul	<u>1</u> , 22	<u>7</u> , <u>50</u>
	Menyadari nilai-nilai moral dalam pergaulan	<u>63</u> , 36	16, <u>23</u>
	Membersihkan hati dari perasaan iri, dengki, dan sombong	18, 47	52, <u>9</u>
	Mengutarakan sesuatu sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki	67	<u>40</u>
	Menjaga aib diri sendiri dan orang lain	<u>70</u> , 4	14, <u>8</u>
	Berlapang dada	<u>68</u> , <u>10</u>	24, 29
<b>Menempatkan diri dalam kedudukan yang sesuai</b>	Menyesuaikan cara bicara dengan lawan bicara	57, 48	<u>15</u>
	Memahami keadaan disekitar	33	61
<b>Menyesuaikan diri dengan keadaan</b>	Mengintrospeksi diri	<u>32</u>	42
	Mengingat nasehat orang tua dalam pergaulan	<u>6</u> , 46	60, 44
	Menjalin dan menjaga silaturahmi dengan orang lain	37, 53	<u>11</u> , 13
<b>Memahami dan mempertimbangkan perasaan orang lain</b>	Memedulikan dan menghormati orang lain	64	43, <u>27</u>
	Mengikuti aturan dalam bermasyarakat	12	<u>15</u>
<b>Peka terhadap diri sendiri dan lingkungan</b>	Mengenali teman dalam pergaulan	66, 26	30, 69
	Mengucapkan perkataan yang baik pada teman	3, 56	<u>35</u>
<b>Mau mengorbankan diri untuk orang lain</b>	Memilih teman yang sesuai untuk bergaul	59, 49	54, 21
	Membantu orang lain tanpa mengharap balasan darinya	20, 55	51, 41
	Membalas kebaikan orang lain	58, 38	31, <u>65</u>
<b>Rendah Hati</b>	Menghormati orang lain dengan tidak membanggakan diri	34, <u>45</u>	62, 25
	Menghormati orang lain dengan tidak meremehkannya	39, 17	19, <u>2</u>
<b>Total</b>		49 aitem	

*Keterangan: tanda yang digaris bawah adalah aitem yang gugur*

## B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilakukan pada tanggal 25 Januari 2019 sampai 05 Februari 2019 dengan jumlah sampel 394 mahasiswa di Universitas Islam Riau yang tersebar di berbagai fakultas. Sebelum membagikan skala, peneliti terlebih dahulu menjelaskan maksud dan tujuan peneliti memberikan skala tersebut dan memberikan penjelasan tentang bagaimana tata cara pengisian skala kepada subjek. Skala diberikan kepada mahasiswa kemudian diambil kembali pada hari yang sama.

## C. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian yang peneliti buat adalah mengenai hubungan kesantunan pergaulan dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau. Hasil data penelitian lapangan tentang sabar kesantunan pergaulan dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau setelah memasukkan data ke tabel *excel*, peneliti mengolah data tersebut menggunakan program SPSS versi 17.0, diperoleh gambaran seperti yang dicantumkan dalam tabel 4.4 dibawah ini:

**Tabel 4.4**  
**Deskripsi Data Penelitian**

Variabel Penelitian	Skor x yang diperoleh (empirik)				Skor x yang dimungkinkan (hipotetik)			
	XMin	XMax	Mean	SD	XMin	XMax	Mean	SD
Perilaku								
<i>Phubbing</i>	14	49	28.96	7.696	10	50	250	6.67
Kesantunan								
Pergaulan	121	211	161.23	18.106	49	245	6002	32.66

Berdasarkan dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai *mean* (rata-rata) untuk perilaku *phubbing* adalah 250 dengan standar deviasi sebesar 6,67, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh variabel kesantunan pergaulan adalah 6002, dengan standar deviasi sebesar 32,66. Jika dilihat dari data empirik yang diperoleh dengan bantuan SPSS 17.0 nilai rata-rata yang didapatkan pada perilaku *phubbing* adalah 28,96 dengan standar deviasi 7,696, sedangkan variabel kesantunan pergaulan rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 161,23 dengan standar deviasi sebesar 18,106.

Berdasarkan dari tabel diatas, skor perilaku *phubbing* dengan kesantunan pergaulan dibuat kategorisasi. Kategorisasi dilakukan dengan tujuan untuk mengelompokkan kelompok-kelompok terpisah secara berjenjang menggunakan aspek yang akan diukur. Pengelompokan dilakukan berdasarkan pada data empirik dari tabel 4.3. Rumus kategorisasi pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel 4.5 dibawah ini.

**Tabel 4.5**  
**Rumus Kategorisasi**

<b>Kategori</b>	<b>Rumus</b>
<b>Sangat tinggi</b>	$X \geq M + 1,5 SD$
<b>Tinggi</b>	$M + 0,5SD \leq X < M + 1,5 SD$
<b>Sedang</b>	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$
<b>Rendah</b>	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$
<b>Sangat rendah</b>	$X < M - 1,5 SD$

*Keterangan :*

*M : Mean Empirik*

*SD : Standar Deviasi*

Dilihat dari tabel diatas, maka untuk variabel perilaku *phubbing* dalam penelitian ini terbagi atas 5 bagian yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Kategori skor kesantunan pergaulan dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini:

**Tabel 4.6**  
**Rentang Nilai dan Kategorisasi Subjek Skala Perilaku *Phubbing***

Kategorisasi	Rentang nilai	<i>f</i>	%
<b>Sangat Tinggi</b>	$X \geq 40$	50	13
<b>Tinggi</b>	$33 \leq X < 40$	86	22
<b>Sedang</b>	$25 \leq X < 33$	133	34
<b>Rendah</b>	$17 \leq X < 25$	80	20
<b>Sangat rendah</b>	$X < 17$	44	11
<b>Jumlah</b>		394	100

Berdasarkan kategorisasi variabel perilaku *phubbing* pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa sebagian besar subjek penelitian ini memiliki skor perilaku *phubbing* pada kategori sedang sebanyak 133 dari 394 orang yang menjadi subjek, dengan persentase sebesar 34 persen. Selanjutnya, kategorisasi skor kesantunan pergaulan pada tabel 4.7 dibawah ini:

**Tabel 4.7**  
**Rentang Nilai dan Kategorisasi Skor Subjek Skala Kesantunan Pergaulan**

Kategorisasi	Rentang nilai	<i>f</i>	%
<b>Sangat Tinggi</b>	$X \geq 188$	51	13
<b>Tinggi</b>	$170 \leq X < 188$	82	21
<b>Sedang</b>	$152 \leq X < 170$	122	31
<b>Rendah</b>	$134 \leq X < 152$	84	21
<b>Sangat rendah</b>	$X < 134$	55	14
<b>Jumlah</b>		394	100

Berdasarkan tabel kategorisasi variabel kesantunan pergaulan pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa sebagian besar subjek penelitian ini, memiliki skor kesantunan pergaulan pada kategori sedang sebanyak 122 dari 394 orang yang menjadi subjek, dengan persentase sebesar 31 %.

Berdasarkan dari hasil yang telah didapatkan, dapat diambil kesimpulan bahwa mahasiswa Universitas Islam Riau secara keseluruhan memiliki skor sedang pada variabel perilaku *phubbing* dan memiliki skor yang sedang pada variabel kesantunan pergaulan

#### **D. Hasil Analisis Data**

##### **1. Uji Asumsi**

Sebelum dilakukan uji hipotesis telah dilakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas.

##### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan apakah data yang diteliti telah mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada kedua variabel yaitu variabel perilaku *phubbing* dan kesantunan pergaulan dianalisa dengan bantuan program SPSS versi 17.0. Jika data yang didapatkan normal, artinya tidak ada perbedaan signifikan antara jumlah subjek yang diamati dengan jumlah subjek menggunakan teoritis kurva. Seharunya, bila  $\rho$  dari nilai  $Z$  (*kilmogrov-Smirnov*)  $> 0,05$  maka sebaran normal, sebaliknya jika  $\rho < 0,05$  maka sebaran dapat dikatakan tidak normal (Hadi, 2000). Berdasarkan analisis data yang dilakukan



dengan menggunakan *one sampel kolgomorov-smirnov test* maka didapatkan hasil seperti di tabel 4.8

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Normalitas Skala Perilaku *Phubbing* dan Kesantunan Pergaulan**

Variabel	Signifikansi	Keterangan
<b>PerilakuPhubbing</b>	0,056 ( $\rho > 0,05$ )	Normal
<b>KesantunanPergaulan</b>	0,063 ( $\rho > 0,05$ )	Normal

Hasil uji normalitas diatas menunjukkan bahwa variabel perilaku *phubbing* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,056 ( $\rho > 0,05$ ) dan variabel kesantunan pergaulan sebesar 0,063 ( $\rho > 0,05$ ). Artinya, dapat dilihat bahwa kedua data dari kedua variabel yaitu perilaku *phubbing* dan kesantunan pergaulan berdistribusi normal.

#### **b. Uji Linieritas**

Uji linieritas dilakukan dengan tujuan untuk melihat bentuk hubungan antara kedua variabel penelitian. Variabel bebas akan cenderung diikuti oleh variabel terikat apabila memiliki nilai  $\rho > 0,05$  maka kedua variabel dikatakan linier, sebaliknya jika  $\rho < 0,05$  maka kedua variabel dikatakan tidak linier (Hadi, 2000). Berdasarkan hasil uji linieritas yang telah dilakukan, nilai perhitungan *deviation from linierity* untuk perilaku *phubbing* dan kesantunan pergaulan menghasilkan  $F(\text{deviation}) = 1,271$  dengan  $\rho = 0,084$  ( $\rho > 0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* dan kesantunan pergaulan adalah linier.

## 2. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diberikan dalam penelitian ini adalah adanya hubungan yang negatif antara perilaku *phubbing* dengan kesantunan pergaulan pada mahasiswa. Analisis yang dilakukan menggunakan teknik korelasi *Pearson product moment*. Berdasarkan dari hasil uji korelasi antara perilaku *phubbing* dengan kesantunan pergaulan, maka diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r$ ) = -0,516 dan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi negatif yang signifikan antara perilaku *phubbing* dengan kesantunan pergaulan pada mahasiswa Universitas Islam Riau. Semakin tinggi perilaku *phubbing* yang dilakukan mahasiswa maka semakin rendah kesantunan pergaulan pada mahasiswa dan juga sebaliknya semakin rendah perilaku *phubbing* yang dilakukan mahasiswa maka akan semakin tinggi kesantunan pergaulan pada mahasiswa. Dengan demikian hasil uji analisis data ini menyatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Berdasarkan hasil uji determinan nilai koefisien (*r-squared*) dalam penelitian ini sebesar 2,67. Artinya, kesantunan pergaulan memberikan sumbangan efektif sebesar 26,7 % terhadap perilaku *phubbing*, sedangkan sisanya yang sebesar 73,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## E. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson product moment* diketahui terdapat hubungan negatif antara perilaku *phubbing* dengan kesantunan pergaulan pada mahasiswa Universitas Islam Riau. Hal ini ditunjukkan dengan nilai korelasi ( $r$ ) = -0,516 dan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Artinya semakin tinggi perilaku *phubbing* mahasiswa maka semakin rendah kesantunan pergaulan mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR).

Mengabaikan pembicaraan dan lebih fokus pada *smartphone* merupakan perilaku yang bertolak belakang dengan nilai-nilai kesantunan yang terdapat dalam budaya Melayu. Pernyataan ini didukung dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan oleh Abeele dkk. (2015) ditemukan bahwa perilaku *phubbing* memiliki hubungan negatif terhadap kesantunan, perhatian dan popularitas. Ini menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* dipengaruhi oleh kesantunan.

Perilaku *phubbing* juga menyebabkan seseorang merasa terganggu karena terlalu fokus menggunakan *smartphonanya* saat percakapan sedang berlangsung meskipun seseorang tersebut melakukan hal yang sama (Yusnita, 2017; Hanika 2015). Artinya, seseorang dapat merasa tersinggung dengan *phubber* yaitu orang yang melakukan perilaku *phubbing*.

Hal tersebut berbeda dengan nilai-nilai kesantunan pergaulan yang mengajarkan bagaimana menghargai orang lain dalam berbicara, bergaul, mampu menempatkan diri dalam pergaulannya (Effendy, 2012). Sikap yang tidak mengabaikan orang lain, dalam budaya Melayu juga menjadi salah satu

hal yang penting. Nilai-nilai kesantunan pergaulan, tidak hanya mengabaikan tetapi juga santun berarti bertenggang rasa. Manusia dalam kehidupan sehari-hari, hendaklah mengutamakan tenggang rasa, yaitu menimbang perasaan orang lain, memikirkan nasib dan penderitaan orang, menjaga tingkah laku sendiri dengan tujuan agar tidak menyinggung perasaan dan tidak mementingkan diri sendiri (Effendy, 2012).

Perilaku *phubbing* sendiri merupakan perilaku yang mengabaikan pembicaraan (Karadag, dkk. 2015) dan perilaku yang dilakukan secara sengaja atau terjadi secara spontan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hanika (2015) ditemukan bahwasanya sebesar 64 % individu yang sedang melakukan pembicaraan juga melihat *smartphonena* secara spontan tanpa meminta izin terlebih dahulu kepada lawan bicaranya karena menganggap hal tersebut tidak begitu penting. Tidak adanya permintaan izin terlebih dahulu dan menganggap hal tersebut merupakan hal yang tidak penting merupakan salah tindakan yang salah dalam budaya Melayu. Tidak memikirkan perasaan lawan bicara sebelum bertindak, menenggang hati orang lain merupakan tindakan yang dianjurkan saat bergaul dan juga rasa hormat, rasa menghargai orang lain merupakan bagian dari kesantunan yang berfungsi dalam meningkatkan interaksi sosial (Haugh, 2010). Perilaku *phubbing* sendiri merupakan perilaku yang dapat mengurangi interaksi sosial individu (Chopitayasunondh & Karen, 2016).

Penelitian lainnya menunjukkan bahwa orang yang melakukan perilaku *phubbing* karena menganggap bahwa perilaku tersebut adalah hal yang wajar atau normatif (Chopitayasunondh & Karen, 2016). Hal ini sangat bertentangan dengan nilai-nilai Melayu. Perubahan persepsi norma merupakan suatu tanda telah terjadinya pergeseran norma, individu sudah tidak lagi menggunakan norma-norma Melayu sebagai acuan dalam diri, sedangkan kesantunan pergaulan itu sendiri merupakan nilai yang diinternalisasikan di dalam diri seseorang (Effendy, 2012). Dalam pergaulan, sikap kearifan sangat diperlukan untuk menimbang perasaan seseorang, menenggang hati orang, memahami isi hatinya dan tidak adanya sikap paksa memaksa. Hal ini dapat dilihat dalam ungkapan:

*“Adat bergaul rasa merasa  
Jangan sekali paksa memaksa”*

Pergaulan akan berjalan baik dengan menjaga perasaan dan hati orang lain agar tidak tersinggung, atau menimbulkan aib malu atau membangkitkan ketidaksenangan apalagi kemarahan orang serta jangan memaksa keinginan kita sendiri, kita juga harus memikirkan perasaan orang lain dalam bergaul (Effendy, 2012).

Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Brown and Levinson (dalam Gunarwan, 2007) kesantunan harus mempertimbangkan perasaan orang lain dan bersikap santun berarti juga harus membuat orang lain merasa nyaman. Bersikap santun berarti bertindak dengan pertimbangan norma yang diterapkan di masyarakat.

Individu yang memiliki nilai-nilai menghargai orang lain dalam berbicara, bergaul, mampu menempatkan diri dalam pergaulannya dan juga sikap yang tidak mengabaikan orang lain, dalam budaya Melayu menjadi salah satu hal yang penting. Untuk itu, pentingnya menganut nilai-nilai Budaya Melayu juga tercantum dalam Tunjuk Ajar Melayu:

*“Bergaul bertunjuk ajar  
Pantangnya kurang ajar  
Supaya dapat menjadi orang  
Tunjuk ajar jangan dibuang  
Petuah amanah jangan disilang  
Tahu menyukat pandai menimbang”*

Berdasarkan dari nasihat-nasihat yang tercantum diatas, dapat dilihat bahwa betapa pentingnya tunjuk ajar melayu dalam bergaul dengan tujuan agar terhindar dari sikap tidak baik, harus mengingat mana yang baik dan mana yang buruk.

Sisi lain pihak yang non-Melayu harus mengerti dan menghayati nilai-nilai Melayu secara benar pula dan bukan sekedar basa-basi saja. Ungkapan *“dimana bumi di pijak, disitu langit dijunjung, dimana ranting dipatah, disitu air disauk”* hendaknya tetap dipelihara. Penerapan nilai-nilai Melayu di sini maksudnya adalah upaya melaksanakan nilai, ukuran tentang baik atau buruk, pokok pikiran dan dengan gagasan dasar Melayu agar terhindar dari sikap yang salah (Isjoni, 2012).

Kelemahan penelitian ini adalah populasi dengan suku yang beragam, sehingga tidak dapat menggambarkan suku Melayu secara pasti. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah minimnya literatur yang dapat digunakan peneliti

untuk memahami konsep kesantunan pergaulan dan perilaku *phubbing*. Jurnal-jurnal hasil penelitian terkait dengan kedua variabel tersebut juga sangat terbatas. Meskipun demikian, penelitian ini dianggap penting untuk dapat memahami fenomena perilaku *phubbing* yang banyak dilakukan pengguna *smartphone* saat ini ditinjau dari kesantunan dalam perspektif budaya Melayu.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara perilaku *phubbing* dengan kesantunan pergaulan pada mahasiswa di Universitas Islam Riau. Adapun arah yang ditunjukkan dalam penelitian ini adalah perilaku *phubbing* memiliki arah negatif terhadap kesantunan pergaulan. Semakin tinggi perilaku *phubbing* mahasiswa, maka semakin rendah kesantunan pergaulan pada mahasiswa

#### **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang berikan, yaitu :

##### 1. Kepada Mahasiswa

Mahasiswa saat bergaul hendaknya dapat meningkatkan rasa saling menghargai dan tenggang rasa dalam dirinya serta senantiasa mempelajari dan menganut nilai-nilai melayu dalam kehidupan sehari-hari seperti mendengarkan dosen yang sedang memberikan perkuliahan di depan kelas, meminta izin kepada lawan bicara sebelum melihat *smartphone* dan menjaga etika baik dengan dosen maupun teman.



## 2. Instansi terkait

Instansi terkait agar memberikan psikoedukasi atau pendidikan karakter mengenai nilai-nilai kesantunan pergaulan yang bertujuan untuk mengimbangi perkembangan teknologi sehingga tidak merenggut nilai-nilai Melayu dari mahasiswa yang ada di Universitas Islam Riau.

## 3. Kepada peneliti selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mempertimbangkan variabel lain yang mempengaruhi perilaku *phubbing* atau dapat melakukan penelitian dengan subjek penelitian yang berbeda seperti pada remaja karena remaja yang masih cenderung labil dan mudah dipengaruhi oleh lingkungannya. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian pada subjek yang bersuku Melayu dengan tujuan agar data yang didapatkan bersifat homogen

## DAFTAR PUSTAKA

- Abeele, M. M. P. Vanden, Schouten, A. P., & Antheunis, M. L. (2015). The Effect of Mobile Phone Use in Co-present Situations on Impression Formation and Relationship Quality. In *Annual Conference of the International Communication Association, San Juan, Puerto Rico*. Diunduh dari: <https://research.tilburguniversity.edu/en/publications/the-effect-of-mobile-phone-use-in-co-present-situations-on-impres-2>
- Andreassen, C. S., & Pallesen, S. (2014). Social network site addiction an overview. *Current Pharmaceutical Design*, 20(25), 4053–4061. DOI: 10.2174/13816128113199990616
- Ardhiarta, Alfian Alif. (2014) Kesantunan berbahasa dalam interaksi sosial di pondok pesantren darul ulum jombang: Suatu kajian pragmatik . *Skriptorium*, 2(1), 1-15. Diunduh dari <http://www.journal.unair.ac.id/filerPDF/skriptorium800832e737full.pdf>
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Azwar, S. (2001). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, S. (2014). *Reliabilitas dan validitas* (edisi 4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, N. S., & Campbell, E. M. (2012). Gender and mobile phones in cross-national context. *Language Sciences*, 34(1), 13–27. DOI: 10.1016/j.langsci.2011.06.018
- Bohang, Fatimah Kartini. (2018) Berapa jumlah pengguna internet Indonesia? Diunduh dari <https://tekno.kompas.com/read/2018/02/22/16453177/berapa-jumlah-pengguna-internet-indonesia> (26 Oktober 2018)
- Bungin, B. (2005). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Chasombat, P. (2014). Social networking sites impacts on interpersonal communication skills and relationships. (Tesis diterbitkan), master of arts (communication arts and innovation) school of international college national institute of development administration, Thailand. Diunduh dari: <http://libdcms.nida.ac.th/thesis6/2014/b185644.pdf>

- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior*, 63, 9-18. DOI: 10.1016/j.chb.2016.05.018
- Chotpitayasunondh, Varoth & Douglas. K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Computers in Human Behavior*, 48(6). DOI: 10.1111/jasp.12506
- Cizmecici, Esra (2017). Disconnected, though satisfied: Partner phubbing behavior and relationship satisfaction. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 7(2), 364-375. DOI: 10.7456/10702100/018
- Effendy. Tenas (2006). *Butir-butir tunjuk ajar. Sopan santun budaya melayu*. Pekanbaru: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pemerintah Provinsi Riau
- Effendy. Tenas (2012). *Kesantunan dan semangat melayu*. Pekanbaru: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pemerintah Provinsi Riau
- Ghozali. (2018). *Aplikasi statistik analisis multivariate (edisi 9)*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gunarwan, Asim (2007). *Pragmatik. Teori dan kajian Nusantara*. Jakarta: Universitas Atma Jaya
- Habuchi, I dkk. (2005). Ordinary usage of new media: Internet usage via mobile phone in Japan. *International Journal of Japanese Sociology*, 14(1), 94-107. DOI: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1475-6781.2005.00071.x>
- Hadi, S. (2000). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Haigh, A. (2015). Stop Phubbing. diunduh dari <http://stopphubbing.com>. (25 Oktober 2018)
- Hanika, Ita Musfirowati. (2015). Fenomena *phubbing* era milenial (ketergantungan seseorang pada *smartphone* terhadap lingkungannya). *Jurnal Interaksi*, 4(1), 42-51. DOI: <https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.42-51>
- Isjoni. (2012). *Orang Melayu di Zaman yang Berubah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jayanti, W. dan Siregar, J. (2018). Well mannered interaction in melayu riau culture: development concept and instrument. Muammar Ghaddafi Hanifah dkk, editor. The 7<sup>th</sup> International Conference on social sciences and humanities (ICOSH-UKM 2018); 12 – 15 November 2018: Selangor. Malaysia.

- Jones, T. (2014). Cell phone use while walking across campus: an observation and survey. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 5(1). Diunduh dari: <http://www.inquiriesjournal.com/articles/975/cell-phone-use-while-walking-across-campus-an-observation-and-survey>
- Karadag, dkk. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2). 60-74. DOI: 10.1556/2006.4.2015.005
- Kemendikbud (2001). *Dampak Globalisasi Informasi Terhadap Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Kemendikbud
- Muslimin & Frida Kusumastutu. (2010). *Teknologi Industri Media dan Perubahan Sosial*. Yogyakarta: Mata Padi Pressindo
- Novalius, Feby. (2018) . Indonesia Pengguna *Smartphone* Ke-4 Dunia, Begini Tekad Menperin Dongkrak Industri Telematik. Diunduh dari <https://economy.okezone.com/read/2018/02/17/320/1860752/indonesia-pengguna-smartphone-ke-4-dunia-begini-tekad-menperin-dongkrak-industri-telematika> (25 Oktober 2018)
- Nurudin. (2005) *Sistem Komunikasi di Indonesia*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2013). Can you connect with me now? how the presence of mobile communication technology influences face-to-face conversation quality. *Journal of Social and Personal Relationships*, 30(3), 237-246. DOI: <https://doi.org/10.1177/0265407512453827>
- Ramadhan, Bagus. (2018). Inilah Perkembangan Digital Indonesia Tahun 2018. Diunduh dari <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/06/inilah-perkembangan-digital-indonesia-tahun-2018> (25 Oktober 2018)
- Riduwan. (2010). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Roberts, James dan Meredith. (2016). My life has become a major distraction from my cell phone: partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners. *Journal of Applied Social Psychology*. 54, 134-141. DOI: 10.1016/j.chb.2015.07.058
- Sugiyono (2014). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta

Ting, T., Ho, K. & Kim, L. (2018). Are you “phubbing” me? the determinants of phubbing behavior and assessment of measurement invariance across sex differences. *RIMCIS*, 7(2). 161-190. DOI: 10.17583/rimcis.2018.3318

Thurlow, dkk (2009). *Computer mediated communication*. London : Sage Publications

Watts, Richard J. (2003). *Politeness*. Cambridge: Cambridge University Press

Youarti, Ina Elok & Nur Hidayah. (2018). Perilaku *phubbing* sebagai karakter remaja generasi z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143-152. DOI: <https://doi.org/10.26638/jfk.553.2099>

Yusnita, Yuna & Hamdani M. Syam (2017). Pengaruh perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan terhadap interaksi sosial mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 2(3). Diunduh dari: <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/viewFile/3662/2115>

