

**PENGARUH KEPERIBADIAN TERHADAP PERILAKU
PHUBBING PADA MAHASISWA PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

SKRIPSI

*Ditujukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sastra Satu (S1) Psikologi*



OLEH :

RIKA WULANDARI

NPM. 178110095

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2021

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH KEPERIBADIAN TERHADAP PERILAKU
PHUBBING PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

RIKA WULANDARI
178110095

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Pada Tanggal
16 Juni 2021

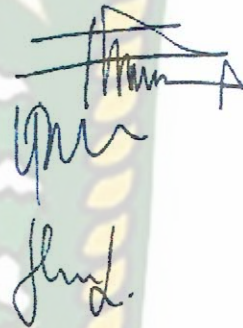
DEWAN PENGUJI

TANDA TANGAN

Dr. Fikri, S.Psi., M.Si

Lisfarika Napitupulu, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Leni Armayati, S.Psi, M.Si



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Psikologi

Pekanbaru, 29 Juli 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi



Yanwar Arief, M.Psi Psikolog

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Rika Wulandari

NPM : 178110095

Judul Skripsi : Pengaruh Kepribadian Terhadap Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

Dengan ini menyatakan bahawa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah di ajukan 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 di sebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia gelar kesarjanaan saya dicabut.

Pekanbaru, 28 April 2021

Yang menyatakan,

Rika Wulandari
178110095

HALAMAN PERSEMBAHAN

Berkat Rahmat Allah SWT dan Izin- Nya, skripsi ini saya persembahkan kepada Keluarga Khususnya kepada Bapak, Almh. Mamak dan saudara kandung yang telah memberikan semangat, inspirasi, motivasi, dukungan baik materil maupun moril kepada saya.



MOTTO

"... boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu padahal itu tidak baik bagi mu.

Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui

(QS Al-Baqara : 216)

"Cintailah diri sendiri dengan tidak menjadi orang lain, jadilah diri anda sendiri, lakukan apa yang anda inginkan, dan selalu berdoa"

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Segala puji dan syukur kehadirat Allah S.W.T yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah- Nya kepada penulis atas izin- Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Kepribadian Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Aktif Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana program studi Strata 1 (S1) pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

Dalam Pelaksanaan penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan kali ini penulis dengan segala kerendahan hati ingin mengucapkan rasa terimakasih 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 Universitas Islam Riau
3. Bapak Dr. Fikri, M. Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau dan Dosen Pembimbing.

4. Ibu Lisfarika Napitupulu, M. Si., Psikolog selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
5. Ibu Yulia Herawaty, S. Psi., MA selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
6. Ibu Juliarni Siregar, M. Psi., Psikolog selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
7. Bapak Didik Widianoro, M. Psi., Psikolog selaku Sekretaris Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
8. Ibu Tengku Nila Fadhliya S.Psi., M.Psi., Psikolog, Ibu Irma Kusuma Salim, M. Psi., Psikolog, bapak Ahmad Hidayat, S. Ti, M. Psi., Psikolog, Ibu dr. Raihanatu Bin Qolbin Ruzain, M. Kes, Ibu Syarifah Farradina, M.A., Ph.D, Ibu Icha Herawati, M. Soc., Sc, Ibu Irfani Rizal, S. Psi., M. Psi, Bapak Sigit Nugroho, M. Psi., Psikolog, Ibu Leni Armayati, S.Psi., M. Si, Bapak Bahril Hidayat M. Psi., Psikolog, dan Ibu Wina Diana Sari S. Psi., MBA. Terimakasih atas ilmu dan dukungan yang diberikan sangat bermanfaat bagi penulis.
9. Kepada Staf Kepengurusan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, Bapak Zulkifli Nur, S.H selaku Kepala Tata Usaha. Ibu Masrifah, S.Ikom, Ibu Hj. Sovia Endang, Bapak Riki Hamdani, S.E selaku Kepala Subbagian. Bapak Wan Rahmad Maulana, S.E, Ibu Liza Farhani, S.Psi, Bapak Ridho Lesmana, S.T, Ibu Kasmiwati, Ibu Dewi Novita Sari, Bapak M. Soif, dan Bapak Bambang Kamajaya Barus, S.P yang telah membantu dalam pengurusan administrasi perkuliahan dari semester awal hingga akhir proses perkuliahan.

Terimakasih atas bantuan dan dukungan yang diberikan sangat bermanfaat bagi penulis.

10. Terimakasih kepada Kedua Orang Tua (Thamrin Hutagaol & Almh. Erna Pasaribu) yang telah melahirkan saya, menjadi motivator selalu mendukung dan mendoakan saya.
11. Terimakasih kepada Saudara saya Annisa Oktavia, Lidya Agustin, Surya Pranata, Sonya Adelina, Hernawan Priyastomo yang selalu mendorong, mengingatkan dan mendukung saya selama pengerjaan skripsi.
12. Terimakasih kepada Keponakan tersayang Danadyaksa SutaWijaya yang selalu menemani dan memberi keceriaan selama pengerjaan skripsi.
13. Terimakasih kepada Tresiya Veronika, Merdawati, Norma Sandra, Mega Apriliani, Ely Ermawati yang menjadi teman seperjuangan dalam skripsi dan membantu dala proses pengerjaan skripsi ini.
14. Terimakasih kepada Natalia Christine, Restu Sulistiah, Delvi Asari yang telah memberi dukungan selama proses pengerjaan skripsi.
15. Terimakasih kepada teman-teman seangkatan dan adik tingkat fakultas psikologi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu dan semua pihak, penulis mengucapkan terimakasih banyak atas bantuannya selama peroses pengerjaan skripsi.
16. Terimakasih kepada Kim Namjoon, Kim Seokjin, MinYoogi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung dan Jeon Jungkook yang selalu memberikan keceriaan dan motivasi.

**PENGARUH KEPERIBADIAN TERHADAP PERILAKU *PHUBBING* PADA
MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

Rika Wulandari
178110095

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

Abstrak

Seiring dengan kemajuan teknologi dengan kemudahan yang ditawarkan, individu sering lupa akan dampak negatif dari penggunaan Smartphone. Salah satunya dengan perilaku mengacuhkan seseorang kepada lawan bicara dengan lebih memilih menggunakan *Smartphone* dibanding berkomunikasi tatap muka dengan lawan bicaranya. Perilaku ini disebut Perilaku *Phubbing*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Kepribadian dan Perilaku *Phubbing* pada mahasiswa Psikologi Universitas Islam Riau. Metode pengumpulan data menggunakan Skala Perilaku *Phubbing* dan Skala Kepribadian. Populasi di dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Riau yang berjumlah 843 mahasiswa dengan Sampel 272 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Probability Sampling* dengan Teknik *Simple Random Sampling*. Hasil metode analisis di dapatkan bahwa data tidak berdistribusi normal dan memiliki pola yang linier, sehingga peneliti menggunakan analisis *Spearman's Rank Correlation*. Hasil analisis statistik menunjukkan korelasi sebesar -0,183 dengan nilai Sig. 0,002 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan adanya Pengaruh yang signifikan dengan arah yang negatif antara Kepribadian dengan Perilaku *Phubbing* pada mahasiswa Psikologi Universitas Islam Riau. Dari 5 jenis kepribadian, kepribadian yang berpengaruh dengan perilaku *Phubbing* adalah Kepribadian *Conscientiousness* (Hati Nurani), Kepribadian *Agreeableness* (Persetujuan), dan Kepribadian *Neuroticism* (Neurotisme). Sumbangan efektif variabel perilaku *Phubbing* terhadap Kepribadian sebesar 2,7 % sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci : Perilaku *Phubbing*, Kepribadian

**THE EFFECT OF PERSONALITY ON PHUBBING BEHAVIOR IN
FACULTY PSYCHOLOGY STUDENT AT ISLAMIC
UNIVERSITY OF RIAU**

Rika Wulandari
178110095

**Faculty Of Psychology
Islamic University Of Riau**

Abstract

Along with technological advances with the convenience offered, individuals often forget the negative impact of using a Smartphone. One of them is the behavior of ignoring someone to the other person by choosing to use a smartphone instead of communicating face-to-face with the other person. This behavior is called Phubbing Behavior. This study aims to determine the effect of Personality on Phubbing Behavior in faculty Psychology students at Islamic University of Riau. The data collection method used the Phubbing Behavior Scale and the Personality Scale. The population in this study were 843 Faculty Psychology students at Islamic University of Riau with a sample of 272 students. The sampling technique used is Probability Sampling with Technique Simple Random Sampling. The results of the analysis method found that data were not normally distributed and had a linear pattern, so the researchers used the analysis Spearman's Rank Correlation. The results of statistical analysis showed a correlation of -0.176 with the Sig. 0.002 ($p < 0.05$). This showed that significant effect with a negative direction between Personality and Phubbing Behavior in Psychology students of Islamic University of Riau. Of the 5 types of personality, the personality that has an effect on phubbing behavior are the Conscientiousness personality, Agreeableness Personality, and Neuroticism Personality. The effective contribution of variable Phubbing to Personality is 2.6%, the rest is influenced by other variables.

Key Word : Phubbing Behavior, Personality

تأثير الشخصية على سلوك *Phubbing* لدى طلاب كلية علم النفس في الجامعة الاسلامية الرياوية

ريكا ولدادي

178110095

كلية علم النفس

الجامعة الاسلامية الرياوية

ملخص

قد تطور التكنولوجي تطورا سريعا، وتطوره يساعد الناس في كل أمورهم بسهولة، ولكن من جهة أخرى له أثر سلبي منه تجاهل الشخص مخاطبه ويفضل استخدام *smartphone* وهذا يسمى بسلوك *phubbing*. يهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير الشخصية على سلوك *phubbing* لدى طلاب كلية علم النفس في الجامعة الاسلامية الرياوية. وتجمع البحتة البيانات بمقياس سلوك *Phubbing* والشخصية. وأما مجموعة البحث هي طلاب كلية علم النفس وعددهم 843 طالبا وعينته 272 طالبا. وتختارهم الباحثة بأسلوب *simple random sampling*. ودلت نتيجة البحث بعدم توزيع البيانات عادة ولها تخطيط خطي، وتستخدم الباحثة *spearman's rank correlation*. وحصل تحليل احصائي على الارتباط بنتيجة 0.182 بنتيجة 0.002 sig ($p < 0.05$). وهذه النتيجة بأن وجود تأثير قوي من جهة سلبي بين الشخصية وسلوك *phubbing* لدى الطلاب في كلية علم النفس بالجامعة الاسلامية الرياوية. إن الشخصيات المؤثرة على سلوك *phubbing* منها شخصية *conscientiousness* و شخصية *agreeableness* و شخصية *neuroticism*. وأما نتيجة تأثير سلوك *phubbing* على الشخصية حصلت على 2.7% ويؤثره العوامل الأخرى.

الكلمات الرئيسية: سلوك *phubbing*، الشخصي

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.4.1 Manfaat Teoritis	11
1.4.2 Manfaat Praktis	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Perilaku <i>Phubbing</i>	12
2.1.1 Pengertian Perilaku <i>Phubbing</i>	12
2.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku <i>Phubbing</i>	14
2.1.3 Karakteristik Perilaku <i>Phubbing</i>	16
2.2 Kepribadian	18
2.2.1 Pengertian Kepribadian	18

2.2.2 Pengertian <i>Big Five Personality</i>	19
2.2.3 Teori <i>Big Five Personality</i>	21
2.2.4 Dimensi-Dimensi Kepribadian	24
2.2.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepribadian	26
2.3 Hubungan Kepribadian Terhadap Perilaku <i>Phubbing</i>	27
2.4 Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Identitas Variabel Penelitian	32
3.2 Defenisi Operasional Variabel Penelitian	33
3.2.1 Defenisi Operasional Perilaku <i>Phubbing</i>	33
3.2.2 Defenisi Operasional Kepribadian	33
3.3 Subjek Penelitian	34
3.3.1 Populasi	34
3.3.2 Sampel	35
3.3.2.1 Jumlah Sampel	35
3.3.2.2 Teknik Pengambilan Sampel	36
3.4 Metode Pengumpulan Data	36
3.4.1 Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	37
3.4.2 Skala Kepribadian	38
3.5 Uji Coba Alat Ukur	38
3.6 Validitas dan Reliabilitas	39
3.6.1 Reliabilitas	39
3.6.2 Validitas	40
3.7 Metode Analisis Data	41
3.7.1 Uji Normalitas	41

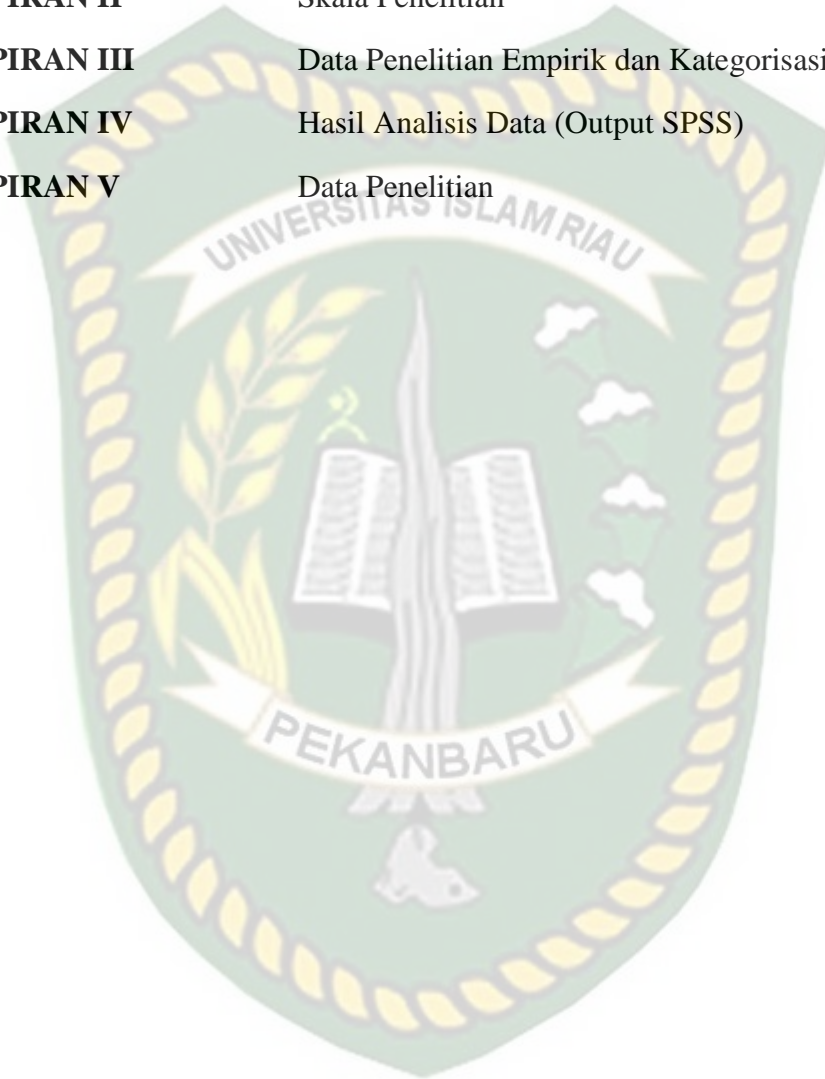
3.7.2. Uji Linieritas	42
3.7.3 Uji Hipotesis	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Persiapan Penelitian	43
4.2 Pelaksanaan Penelitian	43
4.3 Deskripsi Data Penelitian	44
4.3.1 Data Demografi	44
4.3.2 Deskripsi Data	46
4.4 Hasil Analisis Data	49
4.4.1 Uji Asumsi	49
4.4.1.1 Uji Normalitas	49
4.4.1.2 Uji Linieritas	50
4.4.2 Uji Hipotesis	51
4.4.3 Pengujian Korelasi Kepribadian <i>Big Five</i> dengan Perilaku <i>Phubbing</i>	52
4.5 Pembahasan	56
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Mahasiswa Aktif Fakultas Psikologi, Universitas Islam Riau	35
Tabel 3.2 Blueprint Skala Perilaku <i>Phubbing</i> sebelum <i>Try Out</i>	37
Tabel 3.3 Blue Print Model <i>Big Five Personality</i>	38
Tabel 3.4 Blueprint Skala Perilaku <i>Phubbing</i> setelah <i>Try Out</i>	41
Tabel 4.1 Data Demografi	44
Tabel 4.2 Deskripsi Data Penelitian	46
Tabel 4.3 Rumus Kategorisasi	47
Tabel 4.4 Rentang Nilai dan Kategorisasi Subjek Skala Kepribadian	48
Tabel 4.5 Rentang Nilai dan Kategorisasi Subjek Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	48
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	50
Tabel 4.7 Hasil Uji Asumsi Linearitas	51
Tabel 4.8 Analisis Korelasi <i>Sperman's Rank Correlations</i>	51
Tabel 4.9 Analisis Korelasi Kepribadian Keterbukaan (O) dengan Perilaku <i>Phubbing</i>	52
Tabel 4.10 Analisis Korelasi Kepribadian Hati Nurani (C) dengan Perilaku <i>Phubbing</i>	53
Tabel 4.11 Analisis Korelasi Kepribadian Ekstraversi (E) dengan Perilaku <i>Phubbing</i>	53
Tabel 4.12 Analisis Korelasi Kepribadian Persetujuan (A) dengan Perilaku <i>Phubbing</i>	54
Tabel 4.13 Analisis Korelasi Kepribadian Neurotisme (N) dengan Perilaku <i>Phubbing</i>	55
Tabel 4.14 Interpretasi Koefisien Korelasi	56
Tabel 4.15 Hasil Uji Determinasi	5

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Try Out</i>
LAMPIRAN II	Skala Penelitian
LAMPIRAN III	Data Penelitian Empirik dan Kategorisasi
LAMPIRAN IV	Hasil Analisis Data (Output SPSS)
LAMPIRAN V	Data Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat manusia semakin gencar untuk menciptakan sesuatu yang inovatif dan dapat mempermudah pekerjaan. Teknologi memberikan efek baru dan saran bagi manusia untuk berinteraksi pada masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi, tidak dipungkiri bahwa terjadi banyak perubahan dalam interaksi sosial dan komunikasi. Teknologi tersebut telah membuat seseorang hanya mementingkan dirinya sendiri tanpa memperdulikan lingkungan sekitar, sehingga menyebabkan berkurangnya rasa peduli pada lingkungan sosial (Nainggolan, V., dkk, 2018).

Penggunaan *smartphone* saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat di seluruh belahan dunia, salah satunya pengguna di Indonesia. Berdasarkan dari hasil survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik hingga tahun 2019 terdapat 66,53 % individu Pengguna *smartphone* di Indonesia dengan rentan usia 9-65 tahun. Persentase penduduk dengan usia 5 tahun keatas yang pernah mengakses internet juga meningkat di tahun 2019 dengan persentase 43,51 % (BPS- Statistik indonesia, 2019).

Penelitian menyebutkan bahwa Mahasiswa merupakan salah satu *occupation* yang dominan aktif dalam penggunaan *smartphone* (Chiu, 2014). Usia mahasiswa untuk strata 1 (S1) umumnya sekitar 18-24 tahun, dimana

mereka sedang berada di masa remaja akhir dan dewasa awal, atau bahkan berada diantara keduanya, yaitu masa transisi dari masa remaja ke masa dewasa (Hurlock, 1980). Penggunaan media *smartphone* sangat dibutuhkan dalam aktivitas belajar mahasiswa dalam proses belajar, seperti kebutuhan informasi dalam menunjang kualitas akademis dengan mempertimbangkan relevansi dan kredibilitasnya (Novianto,2012). Selain itu, *smartphone* membuat banyak kalangan mahasiswa lebih asik dan sibuk dengan fitur atau aplikasi yang terdapat pada alat tersebut, dimana mereka lebih menyukai interaksi via jejaring sosial.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Afdal, dkk (2018) dalam menggunakan *smartphone* pada saat berkumpul disuatu tempat, berkomunikasi dua arah dengan orang lain, berada didalam sebuah forum diskusi dan sebagainya merupakan sesuatu yang dianggap normal dan dapat di terima oleh masyarakat umum. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi serta segala kemudahan yang ditawarkan, seseorang sering lupa akan dampak negatif dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan seperti apa yang disebut dengan perilaku *phubbing*. Chotpitayasunondh & Douglas (2016), perilaku *phubbing* adalah suatu sikap yang mengacuhkan seseorang kepada lawan bicara dengan lebih memilih menggunakan telepon genggam dibanding berkomunikasi tatap muka dengan lawan bicaranya.

Individu yang terfokus pada *smartphonenya* dapat disebut dengan *phubber* merupakan perilaku *phubbing* yang menyebabkan tindakan menyakiti orang lain dengan berpura-pura memperhatikan pada saat

berkomunikasi, akan tetapi pandangan justru terfokus pada *smartphone* yang sedang digenggamnya. Biasanya penggunaan *smartphone* dilakukan oleh *phubber* sebagai bentuk rasa tidak nyaman di keramaian atau di sebut dengan *awkward silent*. Menurut Griffiths (dalam Youarti, 2018) individu yang mengalami kecanduan dalam penggunaan *smartphone* akan lupa pada waktu dan tidak lagi menghiraukan keadaan di sekitarnya, serta tidak menghargai orang lain yang berada didekatnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Securenvoy (2012), sebuah perusahaan IT di Inggris menemukan bahwa 60% dari 1000 responden yang menjawab *polling* mempunyai rasa cemas atau takut kehilangan saat terpisah dari *smartphone* mereka. Sedangkan hasil survey yang dilakukan oleh Chicago Tribune, US (2013) menemukan bahwa lebih 40 % lebih responden mengatakan lebih memilih tidak sikat gigi selama seminggu daripada pergi tanpa *smartphone*. Hal tersebut dapat mengindikasikan bahwa adanya perilaku *phubbing* terhadap responden.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Karadag, dkk (2015) menyatakan bahwa dari 401 peserta, 70% dari peserta memiliki *smartphone*, 92% menggunakan media sosial, dan 75% menghabiskan waktu 2 jam lebih pada internet. Hal ini menunjukkan bahwa faktor penentu yang paling penting dari perilaku *phubbing* adalah *smartphone*, media sosial, atau bahkan kecanduan internet. Dimana hasil data ditemukan bahwa nilai korelasi yang tertinggi dalam menjelaskan perilaku *phubbing* adalah kecanduan ponsel, dan nilai korelasi lainnya mencerminkan ketergantungan pada ponsel.

Afifiyah (2018) menyatakan bahwa fenomena *phubbing* yang meluas saat ini membuat banyak masyarakat merasa gelisah. Selaras dengan penelitian Sulis (2016) bahwa Baylor University membeberkan bahwa perilaku berlebihan dalam penggunaan telepon genggam (*smartphone*) berpotensi merusak hubungan dengan lingkungan sekitar. Perilaku *phubbing* dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, seperti saat makan bersama keluarga dan teman-teman, saat *meeting*, dan saat seseorang sedang bersama. Secara negatif, dampak dari perilaku *phubbing* tidak hanya mempengaruhi hubungan interpersonal, tetapi juga kurang memiliki keterampilan komunikasi, sehingga seseorang sulit untuk membangun dan mempertahankan kontak mata dengan orang yang berada di depannya (Karadag, dkk. 2016).

Perilaku *Phubbing* muncul karena adanya ketergantungan manusia terhadap *smartphone* sehingga orang lebih bersikap acuh karena lebih memilih fokus pada *gadget* daripada membangun hubungan dengan lingkungan sekitarnya (Farida, 2019). *Phubbing* yang sekarang cukup memprihatinkan karena dilakukan saat proses pembelajaran melalui aplikasi Zoom. Seperti yang kita ketahui, di masa pandemi Covid-19 saat ini, berdasarkan anjuran pemerintah, segala kegiatan terkhususnya pendidikan dilakukan secara online atau tatap muka melalui aplikasi Zoom. Namun, masih banyak mahasiswa yang akhirnya tidak fokus pada mata kuliah yang sedang berlangsung dan lebih memilih menggunakan *smartphone* nya untuk membuka sosial media. Hal tersebut merupakan perilaku *Phubbing* dengan mengacuhkan orang lain dalam hal ini Dosen, dan menggunakan *smartphone*

nya untuk memeriksa jejaring sosial. Sebelum diberlakukannya sistem pembelajaran *online* oleh pemerintah akibat pandemi Covid-19, peneliti juga beberapa kali melihat adanya perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Riau. Biasanya perilaku tersebut sering terjadi di taman, kantin ataupun kursi tunggu kelas.

Dari hasil observasi yang ditemukan peneliti secara langsung pada tanggal 10 Januari 2021 di lingkungan Universitas Islam Riau, masih banyak mahasiswa yang sering melakukan perilaku *phubbing*. Seperti saat beberapa mahasiswa sedang berkumpul di sebuah taman, saat teman lainnya berbicara, masih ada saja setidaknya salah satu dari mereka lebih berfokus pada *smartphone* nya. Bukan hanya itu, ditemukan pula sekumpulan mahasiswa yang memegang *smartphone* berkumpul di satu tempat, namun tidak ada interaksi dan percakapan diantara mereka. Dari beberapa uraian tersebut membuktikan bahwa masih adanya perilaku *phubbing* diantara Mahasiswa Psikologi UIR.

Untuk melihat sejauhmana perilaku *phubbing* pada Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Riau, peneliti melakukan Kajian Pendahuluan pada tanggal 27 Januari 2021 dengan menyebarkan koesioner sementara melalui *Google Form* yang terdiri dari 5 pernyataan berdasarkan indikator perilaku *phubbing* dari 50 mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat indikasi bahwa adanya perilaku *Phubbing* dikalangan Mahasiswa Psikologi UIR. Dapat dilihat dari salah satu pernyataan “Saya merasa harus memeriksa *smartphone* meski sedang

berkumpul dengan keluarga dan teman-teman”, dimana 70% dari 50 mahasiswa menyatakan Ya, artinya mahasiswa sudah memiliki indikasi perilaku *phubbing* dengan memilih memeriksa *smartphone* daripada berinteraksi dengan keluarga dan teman-temannya.

Pada pernyataan “Saya merasa harus membawa *smartphone* saat beraktivitas diluar rumah” terdapat 84% mahasiswa setuju dan merasa harus menggunakan *gadgetnya* saat melakukan kegiatan diluar rumah. Dan pada pernyataan “Saya lebih menyukai berkomunikasi via online daripada tatap muka” 62% mahasiswa menyatakan mereka lebih menyukai tatap muka secara langsung saat berkomunikasi. Namun, pada pernyataan “Saat bangun dipagi hari, hal yang pertama kali saya lakukan adalah memeriksa *smartphone*” 86 % mahasiswa saat bangun pagi langsung mencari *gadgetnya* dahulu sebelum berkativitas. Sedangkan, pada pernyataan “Penggunaan *smartphone* saya semakin meningkat dari hari ke hari” 90% mahasiswa menyataka “YA”, apalagi di saat pandemi saat ini yang mengharuskan mahasiswa memiliki *smartphone* untuk mencari informasi atau melakukan pembelajaran melalui Zoom.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jihan & Rusli (2019) yang meneliti tentang ”Pengaruh Faktor Kepribadian Terhadap *Phubbing* Pada Generasi Milenial Di Sumatera Barat” menyatakan bahwa terdapat pengaruh kepribadian *agreeableness* terhadap perilaku *phubbing*. Namun, tidak ada penngaruh kepribadian *open-mindedness* terhadap perilaku *phubbing*. pengaruh kepribadian *agreeableness* terhadap perilaku *phubbing* dengan

memberikan sumbangan efektif sebesar 11,2 persen. Sehingga sebanyak 88,8 persen dipengaruhi oleh faktor lain.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh T'ng, Ho & Low (2018) dilaporkan bahwa faktor kepribadian memiliki hubungan dengan *phubbing*. Ia menemukan bahwa emosi negatif, *open-mindednes*, *agreeablenes*, dan kecanduan internet memiliki pengaruh terhadap perilaku *phubbing*. Selaras dengan penelitian Fritz (2018) menyatakan bahwa terdapat hubungan kepribadian *agreeablenes* dengan *phubbing*. Maka dapat disimpulkan bahwa individu yang lebih mengutamakan interaksi dengan orang lain akan cenderung untuk menghindari perilaku *phubbing*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Roberts & David (2016) yang menyusun skala *phubbing*, yang berfokus pada *phubber* dengan pasangannya yang diberi nama *partner phubbing*, menyusun skala berdasarkan empat faktor, diantaranya sikap individu terhadap ponsel, keterlibatan dengan ponsel, konflik yang dihasilkan karena menggunakan ponsel dan kecanduan ponsel. Dan selanjutnya di tahun 2017, mereka melanjutkan penelitian terhadap 180 partisipan, ditemukan hasil bahwa *phubber* berawal dari individu yang merasa dikucilkan dalam lingkungan sosial sehingga membuatnya membutuhkan perhatian yang lebih banyak dibandingkan orang lain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mayuni, Gelgel & Pascarani (2017) yang meneliti “Pengaruh *Trait Big Five*, *Self Esteem* dan *Loneliness* terhadap *Nomophobia* Pada Mahasiswa” mendapatkan hasil

bahwa ada dua dimensi yang berpengaruh signifikan terhadap *nomophobia*, yaitu *neuroticism* dan *self-esteem*. Dengan nilai koefisien korelasi *neuroticism* sebesar 0,054 dengan signifikansi 0,002 (Sig < 0,05). Salah satu aspek dari Kepribadian adalah kepribadian *neuroticism*, sedangkan *Nomophobia* adalah adanya perasaan gelisah ketika berpisah atau tidak dekat dengan *smartphone*. Perilaku *nomophobia* merupakan dampak dari *phubbing*. Sehingga dapat dikatakan bahwa *Big Five Personality* dapat mempengaruhi perilaku *phubbing*.

Penelitian serupa oleh Bianchi & Philips (2005) mengatakan bahwa adanya hubungan antara *trait* kepribadian dengan *nomophobia*. Menurutnya salah satu prediktor psikologis *nomophobia* dan penggunaan yang salah pada *smartphone* (perilaku *phubbing*) adalah *extraversion* tinggi. Perasaan cemas yang tinggi dengan ketakutan dan perilaku *phubbing* menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan *smartphone* untuk menelpon dan mengirim pesan teks ke beberapa orang.

Menurut Philips (2006) *agreeableness* berhubungan dengan penggunaan *smartphone* untuk bermain game. Individu yang menggunakan *smartphone* untuk bermain game, sering sekali dijumpai dikalangan mahasiswa. Dimana mereka lebih fokus bermain game walaupun sedang berkumpul dengan teman sebaya. Perilaku tersebut dapat dikatakan sebagai perilaku *phubbing*. Individu dengan *agreeableness* rendah cenderung nyaman dan senang untuk bermain game di *smartphone*. Dalam penelitiannya Costa & McCrae (1992) menambahkan bahwa individu yang rendah *agreeableness*

adalah individu yang mementingkan diri sendiri dan juga lebih anti-sosial serta cenderung menyalahgunakan *smartphone* (perilaku *phubbing*).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christina R., Yuniardi M.S., & Prabowo A., (2019) yang berjudul “Hubungan Tingkat *Neurotisme* dengan *Fear of Missing Out* (FoMO) pada Remaja Pengguna Aktif Media Sosial”, menyatakan terdapat hubungan yang positif antara neurotisme dengan FoMO dengan nilai korelasi sebesar 0,464 berarti bahwa semakin tinggi skor neurotisme pada individu maka semakin tinggi pula skor FoMO pada individu tersebut dan sebaliknya. Dalam penelitiannya mereka mengatakan bahwa individu yang mengalami FoMO adalah mereka yang menggunakan MedSos secara berlebihan, misalnya sesaat setelah bangun tidur, saat makan bahkan saat berkendara. Perilaku yang berlebihan tersebut dapat disebut dengan perilaku *Phubbing*.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya Mylivaskaya, dkk (2018) menyatakan bahwa pelajar berpotensi lebih besar mengalami FoMO pada saat mengerjakan tugas-tugas akademis. Elhai, Jason, Robert & Brian (2016) menguatkan dengan berpendapat bahwa FoMO mengarahkan remaja pada penggunaan *smartphone* yang bermasalah (*problematic smartphone use*) sehingga berujung dengan perilaku *phubbing*. Penggunaan *smartphone* yang dimaksud adalah kondisi ketika remaja terpisah dengan *smartphone*, ia akan merasa cemas yang berlebihan, serta gejala fisik misalnya tekanan darah meningkat dan jantung berdebar yang merupakan ciri dari kepribadian neurotisme (*neuroticism*).

Menurut Landy & Conte (dalam Fatoni, 2013) Kepribadian adalah pengenalan lima komponen yang berbeda yang disajikan secara bersamaan akan memberikan gambaran tipe seseorang dalam memberikan respon pada situasi atau individu lain. *Big Five Personality* atau kepribadian lima faktor memiliki lima dimensi yaitu (1) *Extraversion* yang berhubungan dengan tingkat kenyamanan dalam sebuah hubungan. (2) *Agreeableness* yang mengacu pada kecenderungan untuk tunduk kepada orang lain. (3) *Conscientiousness* yang berhubungan dengan hati nurani dan teliti. (4) *Neuroticism* yang memiliki sikap temperamental, mudah cemas, dan emotional. (5) *Openness to experience* yang terbuka pada pengalaman baru.

Berangkat dari pemikiran yang sudah ada, diketahui perilaku *phubbing* menjadi salah satu masalah yang sering timbul terutama di era teknologi saat ini. Perilaku *phubbing* terkhususnya pada mahasiswa merupakan topik penting dilingkungan akademis. Biasanya penggunaan *smartphone* yang dilakukan oleh *phubber* (pelaku *phubbing*) memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Dapat dilihat dari dimensi-dimensi kepribadian lima faktor.

Oleh karena itu, menjadi penting bagi peneliti untuk melihat keterkaitan Kepribadian terhadap Perilaku *Phubbing*. Adapun penelitian yang serupa pernah dilakukan oleh mahasiswa di Indonesia maupun di luar negeri. Namun, penelitian ini belum pernah dilakukan pada Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Riau. Untuk itulah berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat tema mengenai hubungan antara Kepribadian terhadap Perilaku *Phubbing* Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Riau.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada Pengaruh Kepribadian terhadap Perilaku *Phubbing* Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Riau?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Kepribadian terhadap Perilaku *Phubbing* Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Riau.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi pengembangan dalam khasanah ilmu pengetahuan pada umumnya dan ilmu psikologi khususnya terutama yang berkaitan dengan Pengaruh Kepribadian terhadap Perilaku *Phubbing* Mahasiswa dan diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti berikutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi praktisi. Penelitian ini juga dapat dimanfaatkan oleh peneliti lain untuk mengembangkan lebih dalam mengenai Pengaruh Kepribadian terhadap Perilaku *Phubbing* Mahasiswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Perilaku *Phubbing*

2.1.1 Pengertian Perilaku *Phubbing*

Menurut Haigh (2018) Perilaku *Phubbing* merupakan gabungan dari kata *phone* dan *snubbing*, yang berarti sebuah tindakan individu yang menyakiti orang lain dalam berinteraksi dikarenakan terlalu fokus pada gawai (*smartphone*). Pengertian serupa di kemukakan oleh Karadag (2015) menjelaskan bahwa *phubbing* diinterpretasikan sebagai individu yang melihat *smartphone* saat berkomunikasi dengan orang lain disebabkan sibuk dengan *smartphone* nya dan mengacuhkan komunikasi interpersonalnya. Ia menambahkan bahwa *Phubber* (Pelaku *phubbing*) sering kali mengabaikan pentingnya memelihara dan mengembangkan hubungan atau interaksi dengan lingkungan sekitar dan tidak berkomunikasi dengan orang lain

Menurut David & Roberts (2016) *phubbing* terjadi ketika individu sedang berbicara dengan keluarga, kolega, atau teman sebaya dan individu tersebut tertangkap oleh lawan bicara sedang melirik kearah ponselnya dan menjawab panggilan telepon, mengirim pesan singkat (SMS), atau melihat fitur aplikasi media sosial ketika sedang berkomunikasi dengannya. Perilaku *Phubbing* tersebut menyebabkan Prokrasinasi, prestasi rendah,

gangguan konsentrasi, hilangnya komunikasi interpersonal dan hilangnya pengungkapan sosial (Afdal, 2019).

Dalam penelitiannya Al-Saggaf & Macculloch (2019) mengungkapkan bahwa seseorang cenderung melakukan *phubbing* pada keluarga, pasangan, dan teman sebaya dibandingkan rekan kerja atau orang asing. Sehingga, perilaku *phubbing* juga dapat di kaitkan berdasarkan teori *dependensi media* atau kebutuhan akan media. Hal tersebut tanpa disadari dapat mempengaruhi kehidupannya (Hanika, 2015; Yusnita & Hamnadi, 2017).

Perilaku *Phubbing* dapat diartikan sebagai perilaku yang melibatkan pengguna telepon genggam dalam pengaturan sosial dari dua atau lebih, dan berinteraksi dengan telepon genggam daripada situasi lingkungan sekitarnya (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Dengan kata lain, perilaku *phubbing* merupakan tindakan seseorang dalam penggunaan media sosial dengan melakukan komunikasi atau interaksi sosial dengan orang lain dan disaat bersamaan juga memeriksa media sosial yang ada di *smartphone* nya.

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* adalah sebuah tindakan yang dilakukan *phubber* dengan mengacuhkan orang lain saat sedang berinteraksi dan lebih tertarik pada *smartphone* nya dan cenderung mengabaikan pembicaraan orang lain. Biasanya perilaku *phubbing* dilakukan individu pada keluarga, pasangan, atau bahkan teman sebaya.

2.1.2 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Perilaku *Phubbing*

Karadag (2015) dalam penelitiannya berdasarkan hasil *exploratory factor analysis* (EFA), menyatakan bahwa perilaku *phubbing* terdiri dari :

1. Gangguan Komunikasi (*communication distrurbance*)

Gangguan komunikasi yang terjadi di interpretasikan bahwa akibat hadirnya *smartphone*, membuat individu teganggu dalam hal komunikasi tatap muka di lingkungan sosial.

2. Obesesi terhadap ponsel (*phone obsession*)

Obesesi yang terjadi akibat dorongan akan kebutuhan penggunaan *smartphone* yang tinggi walapun sedang melakukan interaksi dengan orang lain.

Menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2018) dalam penelitiannya, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku Phubbing diantaranya adalah :

- 1) *Nomophobia*

Nomophobia berasal dari kata *No-Mobile Phone Phobia* yaitu suatu fenomena terjadi akibat ketergantungan *smartphone* yang ditandai dengan perasaan gelisah, khawatir dan takut ketika berjauhan dengan *smartphone* nya. Saat kekhawatiran dan kecemasan tersebut terjadi biasanya disebabkan oleh berbagai kondisi, seperti karena tidak ada jangkauan jaringan internet, kehabisan baterai ponsel, kehabisan kuota, dan lain-lain (Muyana, dkk, 2017)

2) *Interpersonal Conflict*

Interpersonal Conflict merupakan suatu permasalahan yang dapat dirasakan antara diri kita sendiri dengan orang lain akibat penggunaan *smartphone*. Masalah yang akan timbul ialah ketika individu berkomunikasi dengan lawan bicara ketika *smartphone* berbunyi. Orang lain akan cenderung merasa diabaikan dan berakibat pada perasaan tidak puas dalam berinteraksi (Robert & David, 2016).

3) *Self Isolation*

Self Isolation akan terjadi jika individu menarik diri dari lingkungan sosialnya dan lebih berfokus pada *smartphone*nya. Perilaku *Self Isolation*, biasanya ditandai dengan tidak adanya kontak mata, terlalu asik dengan diri sendiri dan menggunakan *smartphone* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

4) *Problem Acknowledgement*

Problem Acknowledgement berkaitan dengan seseorang yang merasa memiliki masalah dengan *phubbing*, seperti terlalu lama melihat *smartphone*, mengetahui bahwa orang lain tidak menyukai perbuatannya karena terlalu lama menggunakan *smartphone* dan selalu berfikir untuk terus menggunakan *smartphone* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Chotpitayasunondh & Douglas (2018), faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing*, adalah *Nomophobia*, *Interpersonal Conflict*, *Self Isolation*, dan *Problem Acknowledgement*.

2.1.3 Karakteristik Perilaku *Phubbing*

Menurut Chotpitayasonondh & Karen (2018) karakteristik perilaku *phubbing* yaitu, sebagai berikut :

1) Penarikan Kontak Mata

Penarikan kontak mata membuat *phubber* (pelaku *phubbing*) akan secara langsung menghindari tatapannya pada lawan bicara. Penghindaran tatapan merupakan bentuk pasif dari pengucilan sosial, memiliki sinyal ketidaktertarikan, serta individu yang cenderung mengalami kepuasan yang lebih rendah dari empat dasar kebutuhan manusia dibandingkan individu lain yang bisa menerima kontak mata secara langsung.

Pengasingan yang disebabkan oleh *smartphone* mempunyai efek negatif pada kebutuhan, ancaman, dan suasana hati. Kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan yang gagal terpenuhi cenderung memiliki efek korosif pada hasil resional pada saat yang bersamaan. Misalnya, pelaku *phubbing* yang kehilangan kebutuhan akan kontrol diri cenderung mengakhiri atau bahkan mengubah pola hubungan antara sumber dan pelaku.

2) Emosi Yang Dapat Membatasi Hubungan Interpersonal

Berdasarkan teori Kelekatan, emosi sering kali menjadi fungsi adaptif bagi keberlangsungan hidup manusia. Pengaruh positif yang di dapat bagi kehidupan sehari-hari adalah membawa individu lebih dekat dengan orang lain, membantu individu untuk memastikan, membentuk,

serta memelihara hubungan dengan orang lain. Emosi positif juga memberikan kemungkinan yang lebih besar dalam interaksi sosial yang sukses. Sebaliknya, pengaruh negatif akan mengarahkan pada hubungan yang tidak erat dan tidak memiliki kepuasan hubungan. Efek emosi negatif yang ekstrim (contohnya: Kemarahan), menyebabkan beberapa efek buruk, seperti keberfungsian hubungan yang buruk, menimbulkan konflik antarpribadi.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Chotpitayasunondh & Karen, karakteristik dari perilaku *phubbing* adalah penarikan kontak mata dan Emosi Yang Dapat Membatasi Hubungan Interpersonal.

2.2 Kepribadian

2.2.1 Pengertian Kepribadian

Kepribadian (*Personality*) berasal dari kata bahasa Yunani Kuno yaitu *Persona* atau *Prosopon* yang berarti “Topeng”. Secara harfiah “Topeng” yang di maksud adalah perilaku yang terlihat oleh orang lain agar memberikan kesan diri terhadap lingkungan sosial. Konsep inilah yang menjadi awal munculnya teori kepribadian. Sehingga, menurut Feist & Feist (1998) kepribadian merupakan sebuah pola yang cenderung menetap, karakteristik, disposisi, atau trait di dalam diri individu yang memberikan beberapa ukuran konsisten tentang tingkah laku.

Allport (dalam Rosyidi, 2015) menambahkan bahwa definisi kepribadian adalah sebuah organisasi yang bersifat dinamis yang ada di dalam diri seseorang sebagai satu kesatuan dan tidak bisa dipisahkan dan hal tersebut dapat menjadi tolak ukur dalam menentukan penyesuaian diri seseorang secara berbeda dalam lingkungan sosial.

Menurut Feist & Feist (2008) kepribadian atau *personality* adalah pola sifat yang tidak dapat diubah atau bersifat permanen dan karakter yang dimiliki pada masing-masing individu yang memberikan konsistensi pada perilaku. Watak (*trait*) yang akan dijadikan individu sebagai membeda dirinya sendiri dengan orang lain dalam berperilaku di setiap situasi.

Menurut Wade & Travis (2007) menyebutkan bahwa kepribadian memberikan karakter kepada setiap individu selama hidupnya pada berbagai situasi yang berupa cara berperilaku, tata krama, motif, pemikiran, dan emosi yang khas. Pola-pola tersebut terdiri dari banyak *trait*, yaitu melalui cara-cara, kebiasaan berperilaku, merasakan dan berpikir.

Dari uraian pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Kepribadian adalah *trait* (sifat) yang dimiliki setiap individu yang khas dan tidak dapat diubah atau bersifat permanen dan dapat menjadi tolak ukur dalam penyesuaian diri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2.2.2 Pengertian *Big Five Personality*

Big Five Personality atau kepribadian lima faktor adalah pengenalan lima faktor yang berbeda-beda yang disajikan secara bersamaan akan memberikan gambaran tipe seseorang dalam memberikan respon pada situasi atau individu lain (Landy & Conte, dalam Fatoni 2013). Perkembangan Model Lima Faktor sendiri telah dimulai oleh Allport dan Odbert, yang mencoba mengidentifikasi perbedaan-perbedaan individual yang memungkinkan dan dengan cara mengumpulkan semua istilah yang relevan dari kamus Bahasa Inggris Webster. Allport melakukan segala proses penelitian dengan bertumpu pada “Hipotesis Lexical” (hipotesis yang berhubungan dengan kamus) yang ditemukan oleh Sir Francis Galton, bahwa perbedaan-perbedaan yang di miliki setiap individu akan dikodekan dalam bahasa. Mereka mengumpulkan 17.953 istilah, dimana 4.500 diantaranya mengacu pada sifat-sifat yang stabil dan umum. Diwaktu yang bersamaan Thurstone mengidentifikasi 5 faktor, dan dengan memungkinkan munculnya Model lima faktor (Larsen & Buss,2005).

Big Five Personality adalah kepribadian individual yang tersusun dalam lima dimensi yang dominan kepribadian yang dibentuk dengan menggunakan analisis faktor. Dimana, lima dimensi yang diuraian memiliki hubungan langsung dengan faktor biologis dan faktor lingkungan (McCrae & Costa, dalam Pervin, 2005). Dalam awal penelitiannya tahun 1970-an, McCrae & Costa menggunakan teknik analisis faktor dalam

melahirkan teori tiga faktor yaitu neurotisme, ekstrasversi dan keterbukaan yang disebut NEO-PI.

Dan pada tahun 1985 penelitian mereka berkembang dan menambahkan faktor kepribadian yaitu persetujuan dan hati nurani, sehingga penelitian McCrae & Costa berubah menjadi teori lima faktor atau biasa disebut revised NEO-PI. McCrae & Costa memiliki cara yang sama mendeskripsikan orang-orang yang memiliki skor Tinggi pada neurotisme cenderung penuh kecemasan, temperamental, mengasihani diri sendiri, sangat sadar akan dirinya sendiri, emosional, dan rentan gangguan yang berhubungan dengan stress. Sebaliknya, individu yang memiliki skor N yang rendah biasanya tenang, tidak temperamental, memiliki kepuasan dalam diri dan tidak emosional. Sedangkan individu dengan skor tinggi pada ekstrasversi cenderung penuh kasih sayang, ceria, senang berbicara, senang berkumpul, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kepribadian adalah ciri khas yang dimiliki setiap individu yang digunakan sebagai “Topeng” (Persona) di dalam kehidupan sehari-hari. Kepribadian juga menjadi dasar terbentuknya respon dasar dari sikap individu selama berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

2.2.3 Teori *Big Five Personality*

Perkembangan teori *big five*, awalnya diciptakan oleh Allport dan Odbert dengan menemukan 18.000 karakter yang artinya lebih dari cukup yang dibutuhkan untuk menduduki teori psikologi kepribadian. Dalam

penelitiannya, Allport & Odbert memulainya dengan mengidentifikasi sekitar 4.000 istilah yang paling jelas menggambarkan ciri kepribadian.

Selanjutnya pada tahun 1946, Raymond Catell membuat sebuah kelompok sinonim dari 4.000 kata-kata, yang mereka buat dalam 35 kelompok. Hal tersebut digunakan dalam studi penilaian psikologi kepribadian, dengan 35 sebagai faktor skala dan 12 dimensi yang diidentifikasi. Kemudian ia kombinasikan dengan 4 dimensi tambahan. Dan akhirnya, Catell sudah menemukan penelitiannya ke dalam bentuk kuesioner, inilah yang menjadi dasar Kepribadian Catell, yaitu Kuesioner Kepribadian Enam Belas Faktor, atau 16PF (Catell, Eber, & Tatsuoka, 1970 Dalam McCrae & Costa, 1998).

Dalam penelitiannya pada tahun 1980, Catell memperbaharui penelitiannya dengan menemukan cara yang lebih canggih dan berkualitas, khususnya pada analisis faktor, dimana pada saat itu ada suatu konsensus mengenai jumlah *trait*. Banyak peneliti khususnya generasi muda pada saat itu menyetujui teori *trait* yang mengelompokkan *trait* menjadi *big five* dengan dimensi bipolar (John, 1990, Costa & McCrae, 1992) yang disebut *Big Five* atau Kepribadian Lima Faktor

Model *big five* memiliki pendekatan sederhana dalam *Big Five Factors*, yang dibagi dalam *Big* diartikan menyatakan setiap faktor dengan mengkategorisasikan sejumlah *trait* khusus, sedangkan *Factors* diartikan sebagai *superfactors*. Skala ini adalah bentuk dari taksonomi yang diukur dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu menggunakan Skala yang

berdasar pada *self rating* pada *trait* kata sifat tunggal, (seperti: talkative, warm, moody, dan sebagainya). Sedangkan pada pendekatan lain menggunakan *self rating* yang dilakukan pada setiap item-item kalimat, seperti hidupku, seperti langkah yang cepat (Larsen & Buss, 2020, dalam McCrae & Costa, 2006).

Sementara itu, Paul T. Costa dan Robert R. McCrae atau sering dipanggil dengan sebutan Costa & McCrae melakukan pengujian skala *big five* dengan menggunakan faktor sebagai skala tunggal di dalam sebuah item. Di dalam penelitiannya, pada awalnya Alat ukur yang digunakan diberi sebutan NEO-PI-R atau kepanjangan dari *The Neuroticism-Extraversioan Openess (NEO) Personality Inventory (PI)* (Costa & McCrae, 1989 dalam Larsen & Buss, 2002). Menurut Costa & McCrae, terdapat istilah yang digunakan untuk menggolongkan *trait* (sifat), diantaranya :

Openess (O) individu yang memiliki skor tinggi akan cenderung kreatif, imajinatif, penuh rasa penasaran, lebih memilih variasi dan terbuka. Sebaliknya, individu yang memiliki skor rendah biasanya rendah hati, konvensional, tidak terlalu penasaran dengan sesuatu, dan konservatif.

Conscientousness (C) individu yang memiliki skor tinggi akan bekerja keras , berhati-hati, tepat waktu dan mampu bertahan. Sebaliknya, individu yang memiliki skor rendah cenderung tidak teratur, pemalas, ceroboh, tidak memiliki tujuan dan akan lebih mudah menyerah jika dihadapkan pada suatu kegiatan yang sulit.

Extraversion (E) individu yang memiliki skor tinggi akan cenderung ceria, penuh kasih sayang, senang berbicara, menyenangkan dan suka berkumpul. Sebaliknya, individu yang memiliki skor rendah biasanya tertutup, pendiam, suka menyendiri, pasif dan tidak mempunyai cukup kemampuan dalam mengekspresikan emosi yang kuat.

Agreeableness (A) individu yang memiliki skor tinggi akan cenderung murah hati, suka mengalah, mudah menerima dan memiliki perilaku yang baik. Sebaliknya, individu yang memiliki skor rendah cenderung memiliki sifat penuh curiga, pelit, tidak ramah, mudah kesal, dan penuh kritik terhadap orang lain.

Neuroticism (N) individu yang memiliki skor tinggi akan cenderung tempramen, penuh kecemasan, mengasihani diri sendiri, sangat sadar akan dirinya sendiri, emosional, dan rentan terhadap gangguan yang berhubungan dengan stres. Sebaliknya, individu yang memiliki skor rendah biasanya tenang, bertemperamen lembut, dan puas diri.

2.2.4 Dimensi-Dimensi Kepribadian

Menurut McCrae & Costa; Feist & Feist (dalam Pervin, 2005) kepribadian terbagi menjadi 5 dimensi, diantaranya :

1) *Extraversion* (Ekstraversi)

Dimensi ini berhubungan dengan tingkat kenyamanan dalam sebuah hubungan. Individu yang memiliki kepribadian *ekstrovert*

cenderung suka berteman, tegas dan ramah. Disisi lain, individu yang *introvert* akan cenderung pendiam, pemalu, dan tenang.

2) *Agreeableness* (Persetujuan)

Dimensi ini berhubungan dengan kecenderungan untuk tunduk kepada orang lain. Individu dengan tingkat *Agreeableness* yang tinggi adalah individu yang memiliki sifat kooperatif, hangat dan penuh kepercayaan. Disisi lain, individu yang memiliki tingkat *Agreeableness* yang rendah adalah individu yang dingin, tidak mudah patuh dan antagonistik.

3) *Conscientiousness* (Hati Nurani atau Teliti)

Individu yang memiliki tingkat *Conscientiousness* tinggi cenderung memiliki tipe kepribadian ini digambarkan sebagai individu yang teratur, penuh pengendalian diri, terorganisir, ambisius, peka terhadap suasana hati, tepat waktu dan tekun. Sebaliknya, individu yang memiliki tingkat *Conscientiousness* rendah cenderung tidak terorganisasikan, malas, ceroboh, dan tidak berarah-tujuan, serta mudah menyerah jika suatu proyek menjadi sulit.

4) *Neuroticism* (Neurotisme)

Individu dengan tingkat *neuroticism* tinggi cenderung mudah menjadi cemas, temperamental, mengasihani diri, emosional, dan rapuh terhadap gangguan yang berkaitan dengan stress. Sedangkan, individu dengan tingkat *neuroticism* rendah biasanya tenang, bertemperamen lembut, dan puas diri.

5) *Openness to Experience* (Terbuka Pada Pengalaman Baru)

Individu yang secara konsisten mencari pengalaman-pengalaman berbeda dan beragam akan memperoleh skor tinggi dalam *Openness to experience*. *Openness to experience* berkaitan dengan kreatifitas ilmiah dan artistik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dimensi kepribadian ada 5, diantaranya *Openness of Experience*, *Extroversion*, *Agreeableness*, *Neuroticism*, dan *Conscientiousness*.

2.2.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepribadian

Menurut Evans (2010) faktor yang mempengaruhi Kepribadian atau *Big Five Personality* yaitu beberapa faktor yang sering dijumpai dan sering di pengaruhi kepribadian itu sendiri, faktor tersebut antara lain :

1) Temperamen

Menurut sebagian penelitian, Temperamen merupakan salah satu faktor yang memengaruhi kepribadian, namun sebagian lagi menyebutkan bahwa Temperamen adalah bagian dari kepribadian. Perbedaan pendapat para ahli ini disebabkan karena seseorang yang belum belajar telah memiliki temperamen, sebelum kepribadian orang tersebut terbentuk (Evans, 2002). Namun, faktor temperamen bisa juga menjadi *trait* kepribadian pada seseorang, selama temperamen tersebut berinteraksi pada lingkungannya (Shiner, 2003).

2) Warisan

Penelitian yang dilakukan oleh Bouchard & McGue (2003) menemukan bahwa rata-rata pada tiap kepribadian memiliki pengaruh sari faktor warisan genetik dari orang tua. Diantara kelima faktor, terdapat pengaruh warisan pada kepribadian *openness* 57%, *Extraversion* 54%, *Neuroticism* 48%, *Conscientiousness* 49%, dan *Agreeableness* 42 %.

3) Perkembangan Masa Kecil dan Remaja

Penelitian dari Rothbart (2000), Caspi & Shiner (2003), Markey, dkk (2004) menjelaskan bahwa benih *trait big five* mulai terjadi pada anak-anak dan remaja. Namun, bila kita lihat berdasarkan penelitian faktor *big five* berfokus pada kepribadian seseorang dimasa dewasa.

4) Pengaruh Pada Masa Dewasa

Penelitian yang dilakukan Clark & Schurer (2012) menjelaskan bahwa kepribadian pada masa dewasa akan membuat stabil setelah empat tahun masuk dalam dunia kerja. Sejumlah penelitian lain mengungkapkan bahwa kepribadian dapat berubah pada tiap fase-fase tertentu sepanjang hidup. Secara rata-rata, tingkat *agreeableness*, *conscientiousness* meningkat seiring waktu, namun tingkat *extraversion*, *neuroticism*, dan *openness* cenderung berkurang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kepribadian adalah adanya perilaku tempramen, faktor genetik atau warisan, perkembangan masa kecil dan remaja, serta perkembangan masa dewasa.

2.3 Hubungan Kepribadian terhadap Perilaku *Phubbing*

Dilansir dari penelitian terdahulu, Jihan & Rusli (2019) menjelaskan dalam jurnalnya tentang "Pengaruh Faktor Kepribadian Terhadap *Phubbing* Pada Generasi Milenial Di Sumatera Barat" menyatakan bahwa terdapat pengaruh kepribadian *agreeableness* terhadap perilaku *phubbing*. Namun, tidak ada pengaruh kepribadian *open-mindedness* terhadap perilaku *phubbing*.

Selain itu, Penelitian serupa yang dilakukan oleh T'ng, Ho & Low (2018) menjelaskan bahwa faktor kepribadian memiliki hubungan dengan *phubbing*. Didalam penelitiannya, ia menemukan bahwa emosi negatif, *open-mindednes*, *agreeablenes*, dan kecanduan internet memiliki pengaruh terhadap perilaku *phubbing*. Selaras dengan penelitian Fritz (2018) menyatakan bahwa terdapat hubungan kepribadian *agreeablenes* dengan *phubbing*. Maka dapat disimpulkan bahwa individu yang lebih mengutamakan interaksi dengan orang lain akan cenderung untuk menghindari perilaku *phubbing*.

Didalam penelitiannya (Ansori, 2019) mengungkapkan bahwa *smartphone* memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan sehari-hari. Dengan hadirnya berbagai macam fitur di dalam *smartphone* yang menarik seperti, *game*, jejaring sosial, foto dan video yang semakin meningkat, membuat pengguna akan terus bermain dengan *smartphone* nya tanpa memperhatikan kondisi dilingkungan sekitarnya. Hal tersebut mengindikasikan bahwa adanya perilaku *phubbing*.

Perilaku *Phubbing* adalah perilaku seseorang dengan mengabaikan lingkungan sosial dengan mengalihkan perhatian kepada *smartphone* nya (High, 2013). Faktor yang mempengaruhi Perilaku *Phubbing* adalah gangguan Komunikasi (*communication distrurbance*), dimana akibat hadirnya *smartphone*, membuat individu teganggu dalam hal komunikasi tatap muka di lingkungan sosial. Dan obesesi terhadap ponsel (*phone obsession*), obesesi yang terjadi akibat dorongan akan kebutuhan penggunaan *smartphone* yang tinggi walaupun sedang melakukan interaksi dengan orang lain.

Sedangkan menurut Karadag (2015) menyatakan faktor yang memengaruhi *Phubbing*, diantaranya : Adiksi terhadap *smartphone*, Adiksi terhadap Internet, Adiksi terhadap Sosial Media, dan Adiksi terhadap *Game*. Dari beberapa uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa perilaku *phubbing* dilakukan perilaku yang secara sadar dilakukan oleh individu dengan menghindari interaksi dengan lawan bicara dan memfokuskan perhatian pada *smartphone*. Sehingga, memberikan dampak buruk pada si pengguna *smartphone* dengan dapat membentuk kepribadian yang tidak baik bagi lingkungannya. Dan di beberapa situasi perilaku *phubbing* ini cukup merugikan seseorang. Perilaku *phubbing* sendiri, dapat dilihat berdasarkan kepribadiannya. Dari penelitian ini, peneliti ingin mengungkap kepribadian seperti apa yang berkaitan dengan si pelaku *phubbing*.

Big Five Personality atau kepribadian lima faktor adalah pengenalan lima faktor yang berbeda-beda yang disajikan secara bersamaan akan memberikan gambaran tipe seseorang dalam memeberikan respon pada situasi

atau individu lain (Landy & Conte, dalam Fatoni 2013). Kepribadian memiliki 5 dimensi, di antaranya : *Extraversion* yang berhubungan dengan tingkat kenyamanan dalam sebuah hubungan. seorang yang memiliki kepribadian *ekstrovert* cenderung suka berteman, tegas dan ramah. Disisi lain, seseorang yang *introvert* akan cenderung pendiam, pemalu, dan tenang.

Agreeableness (Persetujuan) ini berhubungan dengan kecenderungan untuk tunduk kepada orang lain. Seseorang dengan tingkat *Agreeableness* yang tinggi memiliki sifat kooperatif, hangat dan penuh kepercayaan. Disisi lain, individu yang memiliki tingkat *Agreeableness* yang rendah adalah individu yang dingin, tidak mudah patuh dan antagonistik. Sedangkan, *Conscientiousness* (Hati Nurani atau Teliti) yang merupakan seseorang dengan tingkat *Conscientiousness* tinggi cenderung memiliki tipe kepribadian ini digambarkan sebagai individu yang teratur, penuh pengendalian diri, terorganisir, ambisius, peka terhadap suasana hati, tepat waktu dan tekun. Sebaliknya, individu yang memiliki tingkat *Conscientiousness* rendah cenderung tidak terorganisasikan, malas, ceroboh, dan tidak berarah-tujuan, serta mudah menyerah jika suatu proyek menjadi sulit.

Neuroticism (Neurotisme) merupakan seseorang dengan tingkat *neuroticism* tinggi cenderung mudah menjadi cemas, temperamental, mengasihani diri, emosional, dan rapuh terhadap gangguan yang berkaitan dengan stress. Sedangkan, seseorang dengan tingkat *neuroticism* rendah biasanya tenang, bertemperamen lembut, dan puas diri. Serta *Openness to Experience* (Terbuka Pada Pengalaman Baru) seseorang yang secara

konsisten mencari pengalaman-pengalaman berbeda dan beragam akan memperoleh skor tinggi dalam *Openness to experience*. *Openness to experience* berkaitan dengan kreatifitas ilmiah dan artistik.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis yang dapat diambil dari permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut :

Hipotesis Mayor : Terdapat pengaruh yang signifikan antara Kepribadian dan Perilaku *Phubbing*.

Hipotesis Minor :

H1 : Terdapat Pengaruh faktor kepribadian *Openness to Experience* (Terbuka Pada Pengalaman Baru) terhadap *Perilaku Phubbing*

H2 : Terdapat Pengaruh faktor kepribadian *Conscientiousness* (Hati Nurani atau Teliti) terhadap *Perilaku Phubbing*

H3 :Terdapat Pengaruh faktor kepribadian *Extraversion* (Ekstraversi) Terhadap *Perilaku Phubbing*.

H4: Terdapat Pengaruh faktor kepribadian *Agreeableness* (Persetujuan) terhadap *Perilaku Phubbing*

H5 : Terdapat Pengaruh faktor kepribadian *Neuroticism* (Neurotisme) terhadap *Perilaku Phubbing*

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian adalah suatu faktor yang penting dan harus diperhatikan di dalam suatu penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian kuantitatif korelasional adalah metode pengumpulan data yang dapat berupa angka, agar dapat mengetahui kekuatan atau bentuk arah dari hubungan yang terdapat di dua variabel dan besarnya hubungan yang disebabkan oleh variabel bebas terhadap variabel terikat (Siregar,2012)

3.1 Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2011), variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat, nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun didalam penelitian ini, terdapat dua variabel, diantaranya variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi perubahan atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat yaitu, variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

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

3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian.

3.2.1 Definisi Operasional Perilaku *Phubbing*

Perilaku *Phubbing* adalah perilaku seseorang dengan mengabaikan lingkungan sosial dengan mengalihkan perhatian kepada *smartphone* nya. Perilaku *Phubbing* merupakan suatu kondisi psikologis berdasarkan tindakan yang dilakukan *phubber* dengan mengacuhkan orang lain saat sedang berinteraksi dan lebih tertarik pada *smartphone* nya dan cenderung mengabaikan pembicaraan orang lain. Skala yang digunakan untuk mengukur Perilaku *Phubbing* adalah Skala Perilaku *Phubbing* oleh Chotpitayasonondh & Douglas (2018) yang telah diadaptasi oleh Jihan (2019) ke dalam Bahasa Indonesia.

Faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku *Phubbing* adalah *Nomophobia*, *Interpersonal Conflict*, *Self Isolation*, *Problem Acknowledgement*. Semakin tinggi skor, maka semakin tinggi pula tingkat perilaku *Phubbing* seseorang. Sebaliknya, semakin rendah skor, maka semakin rendah pula tingkat perilaku *phubbing* seseorang.

3.2.2 Definisi Operasional Kepribadian

Kepribadian adalah suatu ciri khas yang dimiliki setiap individu yang digunakan sebagai “Topeng” (Persona) di dalam kehidupan sehari-hari. Kepribadian juga menjadi dasar terbentuknya respon dasar dari sikap individu selama berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. *Big Five Personality* atau kepribadian lima faktor juga dapat diartikan sebagai

pengenalan lima faktor yang berbeda-beda yang secara bersamaan akan memberikan gambaran bentuk tipe individu dalam memberikan respon pada situasi atau individu lain. Skala Kepribadian menggunakan alat ukur skala penelitian yang sebelumnya dikemukakan oleh McCrae & Costa (1992), kemudian diadaptasi oleh Fikri (2015) ke dalam Bahasa Indonesia`

Dimensi kepribadian adalah keberibadian *Openness to Exprerience*, *Extraversion*, *Neurioticism*, *Conscientiousness*, dan *Agreebleness*. Semakin tinggi skor pada salah satu dimensi *Big Five Personality*, maka semakin tinggi tingkat kepribadiannya. Sebaliknya semakin rendah skor pada salah satu dimensi *Big Five Personality*, maka semakin rendah tingkat kepribadiannya.

3.3 Subjek Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011). Populasi di dalam penelitian ini adalah 843 Mahasiswa Aktif Fakultas Psikologi, Universitas Islam Riau.

Tabel 3.1**Jumlah Mahasiswa Aktif Fakultas Psikologi, Universitas Islam Riau**

Angkatan	Jumlah Mahasiswa
2017	205
2018	214
2019	191
2020	233
Total	843

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang ingin diteliti oleh peneliti (Sugiyono, 2011). Teknik pengambilan sampel yang baik adalah sejauh mana karakteristik sampel sama dengan karakteristik populasi yang didasari oleh waktu, tenaga, dan biaya (sugiyono, 2019).

3.3.2.1 Jumlah Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi (Bungin, 2005). Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Dalam menentukan jumlah sampel dari populasi ditentukan berdasarkan tabel jumlah sampel. Untuk mencari jumlah sampel yang dibutuhkan, peneliti menggunakan rumus Slovin, yaitu :

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N}{1+Ne^2} \\
 &= \frac{843}{1+843 \times 0,05^2} \\
 &= \frac{843}{1+843 \times 0,0025}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{843}{1+2,107}$$

$$= \frac{843}{3,107}$$

$$= 271,61 \text{ atau } 272 \text{ Mahasiswa}$$

3.3.2.2 Teknik Pengambilan Sampel

Metode pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik *Probability Sampling*, yakni teknik pengambilan sampel dengan cara memastikan semua populasi memiliki kesempatan yang sama sesuai penelitian. Sedangkan adaptasi sampel menggunakan teknik *simple random sampling*, yaitu teknik sampling sederhana yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada didalam populasi. Sehingga dengan menggunakan teknik ini akan memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi (Sugiyono, 2002).

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu proses mengumpulkan data dengan menggunakan data primer dan sekunder di dalam suatu penelitian. Alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah Skala Perilaku *Phubbing* dan Skala *Big Five Personality*.

3.4.1 Skala Perilaku *Phubbing*

Penelitian ini menggunakan alat ukur skala GSP (*Generic Scale of Phubbing*) yang diadaptasi dari penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh Jihan (2019) yang disusun berdasarkan terori yang dikemukakan oleh Chotpitayasunondh & Douglas (2018) berdasarkan 4 faktor yang mempengaruhi Perilaku *Phubbing*, yaitu: 1) *Nomophobia*, 2) *Interpersonal Conflict*, 3) *Self Isolation*, 4) *Problem Acknowledgement*. Berdasarkan hasil yang didapat dari uji coba alat ukur skala *Phubbing* menunjukkan bahwa nilai validitas 0,3 dan reabilitas 0,859 alpha cronbach.

Tabel 3.2

Blueprint Skala Perilaku *Phubbing* sebelum *Try Out*

Faktor	Aitem Favorable
Nomophobia	1, 2, 3, 4
Interpersonal Conflict	5, 6, 7, 8
Self Isolation	9,10,11,12
Problem Acknowledgement	13,14,15
Total	15 Aitem

Pada skala ini terdiri dari 15 aitem yang terdiri dari pilihan jawaban berdasarkan model skala *Likert* yang akan dipilih subjek. Skala *phubbing* menggunakan kategorisasi pilihan jawaban antra 1-5.

3.4.1 Skala Kepribadian

Penelitian ini menggunakan alat ukur skala yang diadaptasi dari penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh Fikri (2015) yang disusun berdasarkan teori yang dikemukakan oleh McCrae & Costa (1992) tentang dimensi *Big Five Personality* dengan nilai validitas 0,3 sampai 0,8 dan nilai reliabilitas 0,88 alpha cronbach. Skala *phubbing* menggunakan kategorisasi pilihan jawaban antra 1-5 yang dipisah menjadi pilihan *favorable* dan *unfavorable*.

Tabel 3.3
Blue Print Model *Big Five Personality*

Aspek	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Keterbukaan (O)	5,10,15,20,25,30,40,44	35,41	10
Hati Nurani (C)	3,13,28,33,38	8,18,23,43	9
Ekstraversi (E)	1,11,16,26,36	6,21,31	8
Persetujuan (A)	7,17,22,32,42	2,12,27,37	9
Neurotisme (N)	4,14,19,29,39	9,24,34	8
Total	28	16	44

Tabel diatas terdiri dari 44 aitem *Big Five Personality* yang terdiri dari 10 aitem keterbukaan, 9 aitem hati nurani, 8 aitem ekstraversi, 9 aitem persetujuan, dan 8 aitem neurotisme.

3.5 Uji Coba Alat Ukur

Tujuan uji coba alat ukur dalam suatu penelitian adalah untuk melihat sejauhmana tingkat validitas dan reliabilitas alat ukur tersebut. Alat ukur yang diuji penelitian adalah Skala *Phubbing* yang di ujicobakan pada

Mahasiswa Aktif Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Skala diberikan kepada 45 Mahasiswa angkatan 2017-2020. Uji coba dilakukan pada tanggal 22 Februari 2020 sampai 26 Februari 2020. Uji coba alat ukur yang dilakukan peneliti dilakukan untuk mendapatkan aitem-aitem yang layak digunakan sebagai alat ukur yang sesuai dengan situasi subjek.

Sebuah skala dapat digunakan bila alat ukur tersebut dinyatakan valid dan reliabel berdasarkan uji statistik melalui uji coba alat ukur (*tryout*) terlebih dahulu. Setelah dilakukannya uji coba, maka selanjutnya diberikan skor dan melakukan pengujian validitas dan reliabilitas menggunakan program SPSS 22.0 for windows.

3.6 Validitas dan Reliabilitas

3.6.1 Reliabilitas

Salah satu ciri instrumen ukur yang berkualitas baik adalah reliabel (*reliable*), yaitu mampu menghasilkan skor yang cermat dengan error pengukuran yang kecil. (Azwar, 2012) Dengan kata lain, reliabilitas adalah sejauhmana hasil suatu proses pengukuran dapat di percaya. (Azwar, 2013). Nilai reliabilitas yang baik memiliki nilai 0 sampai dengan 1, dengan kata lain semakin koefisien reliabilitas mendekati angka 1 berarti semakin tinggi reliabilitasnya, begitupun sebaliknya. Untuk mengetahui nilai reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Skala *Alpha Cronbach's* dengan bantuan perangkat lunak program SPSS 22.0 for windows.

Setelah dilakukan uji coba penelitian, didapatkan hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa Skala *Phubbing* memiliki reliabilitas sebesar 0,721. Dari hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa reliabilitas kedua skala dari masing-masing skala cukup tinggi karena mendekati 1,00.

3.6.2 Validitas

Untuk mengetahui apakah skala mampu menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan ukurnya, diperlukan suatu proses pengujian validitas atau validasi. (Azwar, 2012) Dengan kata lain, validitas adalah sejauhmana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya (Azwar, 2013). Validitas yang digunakan adalah validitas isi. Dimana validitas di uji berdasarkan penilaian ahli yang sudah di nilai dan relevan. Azwar (2010) menyatakan bahwa apabila koefisien validitas atau daya beda masing-masing aitem kurang dari 0,3 dianggap sebagai aitem yang tidak memuaskan. Artinya daya beda setiap aitem mempunyai nilai yang rendah. sebuah aitem dapat dikatakan valid dan memberikan kontribusi yang baik, bila nilai aitem berkisar lebih dari 0,3 sampai dengan 0,5. Namun, apabila jumlah aitem tidak mencukupi sebagai jumlah yang diinginkan maka batas kriteria dapat diturunkan menjadi 0,25.

Setelah dilakukan uji coba penelitian pada *Phubbing* dari 15 aitem, terdapat 12 aitem yang valid. Dengan nilai berkisar 0,461 sampai dengan

0,733 dan terdapat 3 aitem yang gugur. Berikut gambaran jumlah aitem yang valid untuk Skala Phubbing dapat dilihat pada tabel 3.4 dibawah ini :

Tabel 3.4
Blueprint Skala Perilaku *Phubbing* setelah *Try Out*

Faktor	Aitem <i>Favorable</i>
Nomophobia	1, 2, 4
Interpersonal Conflict	5, 6, 7, 8
Self Isolation	9,10,11,12
Problem Acknowledgement	13
Total	12 Aitem

3.7 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis Asosiatif yakni analisis data dengan menguji ada tidaknya pengaruh/hubungan dari dua kelompok variabel. Berdasarkan Variabel Terikat (Y) adalah Perilaku *Phubbing* dan Variabel Bebas (X) adalah Kepribadian.

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah skor dari variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan skor signifikan berdasarkan Kolmogorov-spirnov. Apabila normal ($\text{sig} > 0,05$), maka dapat menggunakan uji statistik berjenis parametrik, sedangkan apabila tidak berdistribusi normal ($\text{sig} < 0,05$), maka dapat menggunakan uji statistik berjenis nonparametrik.

3.7.2 Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Uji linieritas menggunakan SPSS *for windows* 20 dilihat dari signifikan *Linierity*. Apabila nilai signifikan (p) Dari nilai F (*linierity*) $< 0,05$, maka pengaruh/hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah linier. Namun, bila nilai signifikan (p) Dari nilai F (*linierity*) $> 0,05$, maka pengaruh/hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah tidak linier.

3.6.3 Uji Hipotesis

Uji asumsi atau Uji prasyarat terdiri dari Uji Normalitas data dan Uji Linieritas kemudian dilakukan Uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh/hubungan Kepribadian dan Perilaku *Phubbing*. Bila data berdistribusi Normal dan Linier maka Teknik analisis yang digunakan adalah Paramtric dengan Teknik Statistik *Person Product* Moment, namun bila salah satu data berdistribusi tidak normal atau tidak linier, maka Teknik analisis yang digunakan adalah Non-Parametric dengan Teknik Statistik *Spearman's Rank Corellation*. Apabila nilai signifikan (p) $< 0,05$, maka terdapat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Namun, bila nilai signifikan (p) $> 0,05$, maka tidak ada hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. (Siregar, 2012).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Persiapan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menacari data dan informasi tentang kepribadian *big five* dan perilaku *Phubbing*. Setelah itu, peneliti mulai menentukan populasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun tahap penelitian yang dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian yaitu memahami kancah atau tempat yang menjadi target penelitian mempersiapkan segala keperluan dalam penelitian, seperti meminta izin menggunakan skala melalui Email dan mempersiapkan skala penelitian yang akan dianalisis. Selanjutnya, peneliti menentukan subjek penelitian yang sesuai dengan karakteristik yang sudah ditentukan terlebih dahulu yakni Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Riau dan subjek yang menggunakan *Smartphone*, hal ini sudah disesuaikan berdasarkan fenomena yang ada.

4.2 Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitaian yang dilakukan oleh peneliti dilaksanakan pada tanggal 06-13 April 2021 dengan sampel sebanyak 290 orang. Dengan karakteristik subjek yaitu mahasiswa aktif Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau yang dimulai dari semester genap yaitu semester 2, 4, 6, dan 8, atau angkatan 2017–2020. Proses pengambilan data penelitian awalnya akan dilakukan secara langsung atau *offline* yaitu dengan menyebarkan langsung

ke lokasi penelitian. Namun, karena adanya sebuah pandemi yang sedang melanda satu dunia yakni Pandemi Covid-19, dan juga pihak fakultas yang membuat peraturan baru untuk melakukan semua proses perkuliahan secara *online*. Oleh sebab itu, pengambilan data penelitian dilakukan secara *online* dengan memakai teknik *Google Form*, yaitu penyebaran skala yang dilakukan dengan membagikan linkweb pada sampel penelitian. Pada *Google Form* disediakan skala *Phubbing* dan skala Kepribadian yang sebelumnya diberikan petunjuk dan tata cara pengisian skala tersebut.

4.3 Deskripsi Data Penelitian

4.3.1 Data Demografi

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka didapatkan jumlah respon identitas subjek seperti yang tertera di dalam tabel 4.1 dibawah ini :

Tabel 4.1
Data Demografi

Identitas Diri	F	Persentase	Jumlah
Jenis Kelamin			
1. laki-laki	44	16,2 %	100 %
2. perempuan	228	83,8 %	
Usia			
1. 18 tahun	18	6,7 %	100 %
2. 19 tahun	56	20,6 %	
3. 20 tahun	73	26,9%	
4. 21 tahun	77	28,3 %	
5. 22 tahun	38	13,9 %	
6. 23 tahun	5	1,8 %	

7. 24 tahun	4	1,4 %	
8. 25 tahun	1	0,4 %	
Angkatan			
1. 2017	71	26,1 %	100 %
2. 2018	94	34,6 %	
3. 2019	39	14,3 %	
4. 2020	68	25 %	
Durasi Penggunaan Smartphoe			
1. < 5 jam perhari	44	16,1 %	100 %
2. 5-8 jam perhari	129	47,5 %	
3. 8-10 jam perhari	54	19,9%	
4. > 10 jam perhari	45	16,5%	

Berdasarkan tabel dari data demografi menunjukkan terdapat 272 subjek, diantaranya 44 laki-laki atau sebesar 16,2 % dan 228 perempuan atau sebesar 83,8 % dengan rentan usia 18-25 tahun. Peneliti mengelompokkan subjek dengan membagi jumlah subjek setiap angkatan, yaitu, Angkatan 2017 dengan jumlah subjek 71 atau sebesar 26,1 %, Angkatan 2018 berjumlah 94 atau sebesar 34,6 %, Angkatan 2019 berjumlah 39 subjek atau sebesar 14,3 %, dan Angkatan 2020 berjumlah 68 atau sebesar 25 %. Kemudian, dalam durasi penggunaan *smartphone*, peneliti mengelompokkan menjadi 4 bagian, diantaranya terdapat 44 atau sebesar 16,1 % menggunakan *smartphone* dengan durasi kurang dari 5 jam perhari, 129 atau sebesar 47,5 % menggunakan *smartphone* dengan durasi 5-8 jam perhari, 54 atau sebesar 19,9 % menggunakan *smartphone* dengan durasi 8-10 jam perhari, dan 45 atau sebesar 16,5 % menggunakan *smartphone* dengan durasi lebih dari 10 jam perhari.

4.3.2 Deskripsi Data

Peneliti membuat deskripsi data penelitian mengenai pengaruh Kepribadian dengan Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Riau. Setelah dilakukannya penelitian tentang Kepribadian dan Perilaku *Phubbing*, serta memasukkan data tersebut ke dalam tabel *Mc. Exel*, peneliti lalu mengolah data tersebut menggunakan program SPSS versi 22.0, sehingga diperoleh gambaran seperti yang dicantumkan dalam tabel 4.2 dibawah ini :

Tabel 4.2
Deskripsi Data Penelitian

Variabel Penelitian	Skor X yang diperoleh (Empirik)				Skor X yang diperoleh (Hipotetik)			
	X Max	X min	Mean	SD	X max	X min	Mean	SD
Kepribadian	192	122	153,23	10,32	220	44	132	29,34
Perilaku <i>Phubbing</i>	54	15	32,01	6,895	60	12	36	8

Berdasarkan dari tabel diatas dapat dilihat bahawa data Hipotetik nilai *Mean* (rata-rata) untuk skala Kepribadian adalah 132 dengan standar deviasi sebesar 29,34. Sedangkan, nilai *Mean* (rata-rata) pada skala Perilaku *Phubbing* adalah 36 dengan standar deviasi sebesar 8. Apabila dilihat dari data Empirik menggunakan program SPSS 22.0 diperoleh nilai *Mean* (rata-rata) untuk skala Kepribadian adalah 153,23 dengan standar

deviasi 10,32. Sedangkan, nilai *Mean* (rata-rata) pada skala Perilaku *Phubbing* adaah 32,01 dengan standar deviasi sebesar 6,895.

Untuk itu, berdasarkan tabel diatas, maka skor Kepribadian dan Perilaku *Phubbing* dibuat dengan cara kategorisasi. Kategorisasi bertujuan untuk mengelompokkan kelompok-kelompok secara berjenjang menggunakan aspek-aspek yang akan di ukur. Pengelompokan dilakukan berdasarkan data Empirik dari tabel 4.2 dengan rumus kategorisasi pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.3
Rumus Kategorisasi

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

Keterangan :

M : *Mean Empirik*

SD : *Standar Deviasi*

Dilihat dari tabel diatas, maka untuk variabel skala Keprbadian dalam penelitian ini terbagi atas 5 bagian yaitu : sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. kategorisasi skor dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini :

Tabel 4.4
Rentang Nilai dan Kategorisasi Subjek Skala Kepribadian

Kategori	Skor	F	%
Sangat tinggi	$X \geq 179$	14	5,1 %
Tinggi	$158 \leq X < 169$	61	22,4 %
Sedang	$148 \leq X < 158$	118	43,4 %
Rendah	$138 \leq X < 148$	64	23,5 %
Sangat rendah	$X < 127$	15	5,5 %
JUMLAH		272	100 %

Berdasarkan kategorisasi variabel Kepribadian pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa sebagian besar subjek penelitian ini memiliki skor pada kategori sedang sebanyak 118 dari 272 mahasiswa yang menjadi responden, dengan persentasi 43,4 %. Selanjutnya, kategorisasi skor Perilaku *Phubbing* dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.5
Rentang Nilai dan Kategorisasi Subjek Skala Perilaku *Phubbing*

Kategori	Skor	F	%
Sangat tinggi	$X \geq 49$	13	4,8 %
Tinggi	$35 \leq X < 42$	76	27,9 %
Sedang	$29 \leq X < 35$	86	31,6 %
Rendah	$22 \leq X < 28$	80	29,4 %
Sangat rendah	$X < 15$	17	6,3 %
JUMLAH		272	100 %

Berdasarkan kategorisasi variabel Perilaku *Phubbing* pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa sebagian besar subjek penelitian ini memiliki skor pada kategori sedang sebanyak 86 dari 272 mahasiswa yang menjadi responden, dengan persentase 31,6 %.

4.4 Hasil Analisis Data

4.4.1 Uji Asumsi

Sebelum dilakukannya uji hipotesis data terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas.

4.4.1.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan bertujuan untuk meneliti apakah data yang telah diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada kedua variabel yakni variabel Kepribadian dan Perilaku *Phubbing* dengan menggunakan program SPSS 22.0. Bila p dari nilai Z (*Kolmogorov-Smirnov*) $> 0,05$, maka variabel berdistribusi normal, sebaliknya jika p dari nilai Z (*Kolmogorov-Smirnov*) $< 0,05$, maka variabel berdistribusi tidak normal (Hadi, 2000). Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka didapatkan hasil seperti pada tabel 4.6 dibawah ini :

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas

Variabel	Signifikansi	Keterangan
Kepribadian	0,04 ($p < 0,05$)	Tidak Normal
Perilaku <i>Phubbing</i>	0,06 ($p < 0,05$)	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa variabel Kepribadian memiliki nilai signifikan sebesar 0,04 ($p < 0,05$) dapat dilihat bahwa variabel memiliki nilai yang tidak berdistribusi normal dan variabel Perilaku *Phubbing* memiliki nilai signifikan sebesar 0,06 ($p < 0,05$), artinya dapat dilihat bahwa variabel memiliki nilai berdistribusi normal. Sehingga uji statistik yang digunakan adalah non-parametric.

4.4.1.2 Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan bertujuan untuk melihat bentuk hubungan antara dua variabel penelitian. Uji linieritas menggunakan signifikansi (p) dari nilai F (*linierity*) $< 0,05$, maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah linier. Sebaliknya, jika signifikansi (p) dari nilai F (*linierity*) $> 0,05$, maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah tidak linier. Kriteria uji linieritas menggunakan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka didapatkan hasil seperti pada tabel 4.7 dibawah ini :

Tabel 4.7
Hasil Uji Asumsi Linearitas

Variabel	Linearity (F)	P	Keterangan
Kepribadian Perilaku <i>Phubbing</i>	8,925	0,003	Linear

Berdasarkan hasil uji linieritas, dapat diketahui hasil uji linieritas yang telah dilakukan bahwa nilai F (*linierity*) sebesar 8,925 dengan nilai $p = 0,003$ ($p < 0,05$). Hasil uji linieritas tersebut membuktikan bahwa hubungan kedua variabel adalah berpola linier.

4.4.2 Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya. (Siregar, 2015). Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Kepribadian terhadap Perilaku *Phubbing*. Analisis yang dilakukan menggunakan teknik *Sperman's Rank Correlations*. Untuk menguji apakah hipotesis diterima atau ditolak, maka dilakukan analisis data, sebagai berikut :

Tabel 4.8
Analisis Korelasi *Sperman's Rank Correlations*

		<i>Phubbing</i>	Kepribadian
Kepribadian	<i>Sperman's rho</i>	1000	-0,183
	Sig (2-tailed)		0,002
	N	272	
<i>Phubbing</i>	<i>Sperman's rho</i>	-0,183	1000
	Sig (2-tailed)	0,002	
	N	272	

Berdasarkan hasil uji korelasi antara Kepribadian dan Perilaku *Phubbing* pada tabel 4.8 dapat dilihat dari dasar pengambilan keputusan antara kedua variabel memiliki korelasi/hubungan dengan nilai 0,002 ($p < 0,005$) dan nilai koefisien korelasi ($r = -0,183$) yang berarti tingkat kekuatan korelasi/pengaruh nya adalah berpengaruh sangat lemah. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kearah negatif yang signifikan antara Kepribadian dengan Perilaku *Phubbing* pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Dengan demikian hasil uji analisis data ini menyatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima.

4.4.3 Pengujian Korelasi Kepribadian *Big Five* dengan Perilaku *Phubbing*

Tabel 4.9
Analisis Korelasi Kepribadian Keterbukaan (O) dengan Perilaku *Phubbing*

		<i>Phubbing</i>	Kepribadian Keterbukaan
Kepribadian Keterbukaan	<i>Sperman's rho</i>	1000	-0,032
	Sig (2-tailed)		0,595
	N	272	
<i>Phubbing</i>	<i>Sperman's rho</i>	-0,032	1000
	Sig (2-tailed)	0,595	
	N	272	

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui bahwa nilai koefisien korelasi negatif sebesar -0,0392 dengan taraf signifikansi (p) sebesar 0,595 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan antara Kepribadian Keterbukaan dengan Perilaku *Phubbing*.

Tabel 4.10
Analisis Korelasi Kepribadian Hati Nurani (C) dengan Perilaku *Phubbing*

		<i>Phubbing</i>	Kepribadian Hati Nurani
Kepribadian Hati Nurani	<i>Sperman's rho</i>	1000	-0,322
	Sig (2-tailed		0,000
	N	272	
<i>Phubbing</i>	<i>Sperman's rho</i>	-0,322	1000
	Sig (2-tailed	0,000	
	N	272	

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui bahwa nilai koefisien korelasi negatif sebesar -0,322 dengan taraf signifikansi (p) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) sehingga hipotesis yang diajukan penulis dapat diterima karena terdapat pengaruh/hubungan kearah negatif yang signifikan antara variabel Kepribadian Hati Nurani dengan Perilaku *Phubbing*. Terlihat dari nilai koefisien korelasi sebesar ($r = -0,322$), hal ini menunjukkan jika korelasi antara Kepribadian Hati Nurani dengan Perilaku *Phubbing* memiliki korelasi yang cukup kuat.

Tabel 4.11
Analisis Korelasi Kepribadian Ekstraversi (E) dengan Perilaku *Phubbing*

		<i>Phubbing</i>	Kepribadian Ekstraversi
Kepribadian Ekstraversi	<i>Sperman's rho</i>	1000	0,030
	Sig (2-tailed		0,621
	N	272	
<i>Phubbing</i>	<i>Sperman's rho</i>	0,030	1000
	Sig (2-tailed	0,621	
	N	272	

Berdasarkan tabel 4.11 diketahui bahwa nilai koefisien korelasi negatif sebesar -0,030 dengan taraf signifikansi (p) sebesar 0,621 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara Kepribadian Ekstraversi dengan Perilaku *Phubbing*.

Tabel 4.12
Analisis Korelasi Kepribadian Persetujuan (A) dengan Perilaku *Phubbing*

		<i>Phubbing</i>	Kepribadian Persetujuan
Kepribadian Persetujuan	<i>Sperman's rho</i>	1000	-0,349
	Sig (2-tailed)		0,000
	N	272	
<i>Phubbing</i>	<i>Sperman's rho</i>	-0,349	1000
	Sig (2-tailed)	0,000	
	N	272	

Berdasarkan tabel 4.12 diketahui bahwa nilai koefisien korelasi negatif sebesar -0,349 dengan taraf signifikansi (p) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) sehingga hipotesis yang diajukan penulis dapat diterima karena terdapat pengaruh/hubungan kearah negatif yang signifikan antara variabel Kepribadian Persetujuan dengan Perilaku *Phubbing*. Terlihat dari nilai koefisien korelasi sebesar ($r = -0,349$), hal ini menunjukkan jika korelasi antara Kepribadian Persetujuan dengan Perilaku *Phubbing* memiliki korelasi yang cukup kuat.

Tabel 4.13
Analisis Korelasi Kepribadian Neurotisme (N) dengan Perilaku *Phubbing*

		<i>Phubbing</i>	Kepribadian Neurotisme
Kepribadian Neurotisme	<i>Sperman's rho</i>	1000	0,177
	Sig (2-tailed)		0,003
	N	272	
<i>Phubbing</i>	<i>Sperman's rho</i>	0,177	1000
	Sig (2-tailed)	0,003	
	N	272	

Berdasarkan tabel 4.13 diketahui bahwa nilai koefisien korelasi positif sebesar 0,177 dengan taraf signifikansi (p) sebesar 0,003 ($p < 0,05$) sehingga hipotesis yang diajukan penulis dapat diterima karena terdapat pengaruh/hubungan kearah negatif yang signifikan antara variabel Kepribadian Persetujuan dengan Perilaku *Phubbing*. Terlihat dari nilai koefisien korelasi sebesar ($r = 0,177$), hal ini menunjukkan jika korelasi antara Kepribadian Neurotisme dengan Perilaku *Phubbing* memiliki korelasi yang sangat lemah.

Tingkat kekuatan hubungan dapat dilihat berdasarkan tabel interpretasi koefisien korelasi (Sugiyono,2013) yang disajikan pada tabel 4.14, sebagai berikut :

Tabel 4.14
Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,190	Sangat lemah
0,20 – 0,399	Cukup kuat
0,40 – 0,599	Kuat
0,60 – 0,799	Sangat kuat
0,80 – 1,00	Sempurna

Tabel 4.15
Hasil Uji Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
Kepribadian * <i>Phubbing</i>	-0,165	0,027	0,563	0,317

Berdasarkan tabel 4.15 dapat dilihat bahwa hasil uji deteminasi memiliki nilai R Square sebesar 0,027 dapat disimpulkan bahwa variabel Kepribadian dan Perilaku *Phubbing* memiliki sumbangsih sebesar 2,7 %,.

4.5 Pembahasan

Berdasarkan tabel data demografi menunjukkan bahwa jumlah subjek adalah 272 mahasiswa, diantaranya 228 atau sebesar 83,8 % perempuan dan 44 atau sebesar 16,2 % laki-laki dengan rentang usia 18 sampai 25 tahun. Terdapat 71 atau sebesar 26,1 % mahasiswa angkatan 2017, 94 atau sebesar 34,6 % mahasiswa angkatan 2018, 39 atau 14,3 % mahasiswa angkatan 2019, dan 68 atau sebesar 25 % mahasiswa angkatan 2020. Kemudian, dalam durasi penggunaan *smartphone*, peneliti mengelompokkan menjadi 4 bagian, diantaranya terdapat 44 atau sebesar

16,1 % menggunakan *smartphone* dengan durasi kurang dari 5 jam perhari, 129 atau sebesar 47,5 % menggunakan *smartphone* dengan durasi 5-8 jam perhari, 54 atau sebesar 19,9 % menggunakan *smartphone* dengan durasi 8-10 jam perhari, dan 45 atau sebesar 16,5 % menggunakan *smartphone* dengan durasi lebih dari 10 jam perhari.

Berdasarkan rentang nilai dan ketegorisasi dari 272 subjek, dapat diketahui bahwa subjek yang memiliki Kepribadian dalam kategori sangat tinggi berjumlah 14 mahasiswa atau sebesar 5,1%, kategori tinggi berjumlah 61 mahasiswa atau sebesar 22,4%, kategori sedang berjumlah 118 mahasiswa atau sebesar 43,4%, kategori rendah berjumlah 64 mahasiswa atau sebesar 23,5%, dan kategori sangat rendah berjumlah 15 mahasiswa atau sebesar 5,5%. Dari semua kategorisasi Kepribadian diatas dapat disimpulkan bahwa kategori “sedang” menjadi kategori dengan jumlah subjek terbanyak dan memiliki persentase tinggi.

Diketahui bahwa subjek yang memiliki Perilaku *Phubbing* dalam kategori sangat tinggi berjumlah 13 mahasiswa atau sebesar 4,8%, kategori tinggi berjumlah 76 mahasiswa atau sebesar 27,9%, kategori sedang berjumlah 86 mahasiswa atau sebesar 31,6%, kategori rendah berjumlah 80 mahasiswa atau sebesar 29,4%, dan kategori sangat rendah berjumlah 17 mahasiswa atau sebesar 6,3%. Dari semua kategorisasi Kepribadian diatas dapat disimpulkan bahwa kategori “sedang” menjadi kategori dengan jumlah subjek terbanyak dan memiliki persentase tinggi.

Pada uji sebaran data variabel Kepribadian berdistribusi Tidak normal dengan nilai $p = 0,04$ ($p < 0,05$). Sementara hasil uji asumsi sebaran data pada variabel Perilaku *Phubbing* berdistribusi normal dengan nilai $p = 0,06$ ($p < 0,05$). Dari penelitian yang telah dilakukan melalui uji linieritas menunjukkan bahwa ada hubungan yang linier antara kedua variabel dengan nilai signifikansi $p = 0,003$ ($p < 0,05$).

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22.0 *for windows*, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh/hubungan negatif yang signifikan antara Kepribadian dengan Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Diterimanya hipotesis ini maka penulis dapat menarik kesimpulan jika Perilaku *Phubbing* juga dapat dipengaruhi oleh Kepribadian. Besarnya hubungan tersebut dapat diketahui melalui analisis korelasi *Spearman's Rank Correlations* yang memperoleh koefisien korelasi ($r = -0,183$) dengan nilai p sebesar $0,002$ ($p < 0,05$).

Pada hasil pengujian korelasi Kepribadian *Big Five* dengan Perilaku *Phubbing* untuk Faktor Kepribadian Keterbukaan (*Openness to Experience*), memperoleh koefisien korelasi (r) sebesar $-0,032$ dengan nilai p sebesar $0,595$ ($p > 0,05$). Sedangkan, untuk Faktor Kepribadian Hati Nurani (*Conscientiousness*), memperoleh koefisien korelasi (r) sebesar $-0,322$ dengan nilai p sebesar $0,000$ ($p < 0,05$). Untuk Faktor Kepribadian Ekstarversi (*Extraversion*), memperoleh koefisien korelasi (r) sebesar $-0,030$ dengan nilai p sebesar $0,621$

($p > 0,05$). Pada Faktor Kepribadian Persetujuan (*Agreeableness*), memperoleh koefisien korelasi (r) sebesar $-0,349$ dengan nilai p sebesar $0,000$ ($p < 0,05$), untuk Faktor Kepribadian Neurotisme (Neuroticism) memperoleh koefisien korelasi (r) sebesar $0,177$ dengan nilai p sebesar $0,003$ ($p < 0,05$).

Terdapat Penelitian yang menyebutkan bahwa Mahasiswa merupakan salah satu *occupation* yang dominan aktif dalam penggunaan *smartphone* (Chiu, 2014). Biasanya, *smartphone* digunakan oleh mahasiswa untuk proses dalam belajar, namun seiring dengan kemajuan teknologi serta segala kemudahan yang ditawarkan, kadang mahasiswa sering lupa akan dampak negatif dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan seperti mengacuhkan seseorang saat sedang melakukan komunikasi secara langsung, hal ini disebut dengan perilaku *phubbing*. Perilaku tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chotpitayasunondh & Douglas (2016), perilaku *phubbing* adalah suatu sikap yang mengacuhkan seseorang kepada lawan bicara dengan lebih memilih menggunakan telepon genggam dibanding berkomunikasi tatap muka dengan lawan bicaranya.

Berangkat dari penelitian oleh Fritz (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat hubungan kepribadian *agreeableness* dengan *phubbing*, dimana individu yang lebih mengutamakan interaksi dengan orang lain akan cenderung untuk menghindari perilaku *phubbing*. Untuk itu, terdapat hubungan Kepribadian dengan Perilaku *Phubbing*. Setelah

dilakukan penelitian pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa 3 dari 5 karakter kepribadian *Big Five* mempengaruhi Perilaku *Phubbing*. Kepribadian Hati Nurani (*Conscientiousness*) merupakan karakter yang diteliti pada subjek yang memiliki Perilaku *Phubbing*, sehingga karakter ini meninjau dari segi pengendalian diri, kepekaan pada suasana hati, ketepatan waktu dan tekunan. Sedangkan, pada Kepribadian Persetujuan (*Agreeableness*) merupakan karakter yang diteliti pada subjek yang memiliki Perilaku *Phubbing*, sehingga karakter ini meninjau dari segi kecenderungan untuk tunduk kepada orang lain. Serta, ada Kepribadian Neurotisme (*Neuroticism*) merupakan karakter yang diteliti pada subjek yang memiliki Perilaku *Phubbing*, sehingga karakter ini meninjau dari segi kecemasan dalam penggunaan *smartphone*, perilaku temperamental, atau gangguan yang berkaitan dengan stress.

Berdasarkan hasil analisis skala yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa pada variabel Perilaku *Phubbing* dengan skor paling tinggi berada pada aspek *Nomophobia* dengan nomor aitem 1 dan 3 yang berbunyi “saya merasa cemas jika ponsel tidak berada di dekat saya” dan “saya khawatir melewatkan sesuatu yang penting jika tidak mengecek ponsel saya”, dapat dilihat bahwa Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau memiliki ketergantungan terhadap *smartphone* yang ditandai dengan perasaan gelisah dan khawatir jika berjauhan dari *smartphonanya*.

Hasil analisis skala Kepribadian ditemukan bahwa skor paling rendah ditemukan pada faktor ekstraversi (*Extarversion*) pada aitem 6 yang berbunyi “memendam perasaan dan tidak banyak berbicara”, hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau memiliki kepribadian yang pendiam, pemalu dan tenang.

Dalam penelitian ini, penulis menyadari terdapat Kelemahan dalam penulisan penelitian ini diantaranya adalah populasi subjek kurang luas, sehingga belum bisa menggambarkan hubungan Kepribadian dan Perilaku *Phubbing* secara keseluruhan pada mahasiswa atau anak remaja yang ada di Indonesia terkhusus Provinsi Riau. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah minimnya literatur yang digunakan peneliti untuk memahami konsep Kepribadian dan Perilaku *Phubbing*. Buku dan jurnal hasil penelitian terkait hubungan kedua variabel tersebut juga sangat terbatas. Meskipun demikian, penelitian ini dianggap penting untuk dapat memahami fenomena Perilaku *Phubbing* yang banyak di temukan pada pengguna *Smartphone* saat ini yang di tinjau dari Kepribadian nya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakuakn, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Kepribadian dengan Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Aktif Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Adapun arah yang ditunjukkan dalam penelitin ini adalah Perilaku *Phubbing* memiliki arah negatif terhadap Kepribadian. Adapun jenis kepribadian yang berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku *phubbing* adalah Kepribadian *Conscientoiusness* (Hati Nurani), Kepribadian *Agreebleness* (Persetujuan), dan Kepribadian *Neuroticism* (Neurotisme). Dengan demikian hasil uji analisis data ini menyatakan H_a diterima dan H_o ditolak sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang diberikan peeneliti, diantaranya:

1. Kepada mahasiswa agar dapat lebih bijak dalam menggunakan *smartphone* saat berada di lingkungan sosial. Pada saat berinteraksi dengan orang lain setidaknya dapat meningkatkan rasa saling menghargai antara satu sama lain.

2. Kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih luas. Juga diharapkan dapat mempertimbangkan variabel lain yang mempengaruhi perilaku *phubbing*.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, H. (2019). Pengaruh Trait Kepribadian Big Five, Self-esteem, dan Loneliness terhadap Nomophobia pada Mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah JAKARTA, 1–115.
- Azwar, S. (2011). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2014). *Reabilitas dan Validitas* (edisi 4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bessma, T. A. (2018). Hubungan antara big five personality dan smartphone addiction pada mahasiswa fakultas psikologi dan ilmu sosial budaya. *Universitas Islam Indonesia*. Retrieved from [https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/11034/skripsi Trinanda AB 14320130 fix bismillah.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/11034/skripsi_Trinanda_AB_14320130_fix_bismillah.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cervone, D., Pervin, L. A. (2012). *Kepribadian: teori dan penelitian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). Measuring phone snubbing behavior: Development and validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP). *Computers in Human Behavior*, 88, 5–17. doi:10.1016/j.chb.2018.06.020
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). Measuring phone snubbing behavior: Development and validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP). *Computers in Human Behavior*, 88(June), 5–17. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.020>
- Christina, R., Yuniardi, M. S., & Prabowo, A. (2019). Hubungan Tingkat Neurotisme dengan Fear of Missing Out (FoMO) pada Remaja Pengguna Aktif Media Sosial. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 105–117. doi:10.23917/indigenous.v4i2.8024
- Çikrikci, Ö., Griffiths, M. D., & Erzen, E. (2019). Testing the Mediating Role of Phubbing in the Relationship Between the Big Five Personality Traits and Satisfaction with Life. *International Journal of Mental Health and Addiction*. doi:10.1007/s11469-019-00115-z
- Diposari, D. (2019). Hubungan Kepribadian 5 Faktor Terhadap *Counterproductive Work Behavior* (CWB). *Skripsi*
- Erzen, E., Odaci, H., & Yeniçeri, İ. (2021). Phubbing: Which Personality Traits Are Prone to Phubbing? *Social Science Computer Review*, 39(1), 56–69. doi:10.1177/0894439319847415

- Feist, J & Feist, G. (2008). *Theories of personality*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fritz, K. (2018). Do touchscreens make us lose touch? The relationship between personality traits and phubbing among emerging adults.
- Hadi, S. (2000). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Jihan, A., & Rusli, D. (2017). Pengaruh faktor kepribadian terhadap phubbing pada generasi milenial di Sumatera Barat. *Jurnal Unp*, 6(1), 2–11.
- Ivany Rachmi. (2019). Hubungan kesantunan pergaulan dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa. *Skripsi*, 10114.
- KOMINFO. (2017). Individu memiliki Smartphone. *Survey Penggunaan TIK 2017*, 18–19.
- Pertemanan, H., Percintaan, D. A. N. H., & Bukittinggi, D. I. K. (2020). Perbedaan Perilaku Phubbing Pada Dewasa Awal Dalam Situasi Hubungan, *15*(2), 141–150.
- Rahardjo, W., & Mulyani, I. (2020). Instagram addiction in teenagers: The role of type D personality, self-esteem, and fear of missing out. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 5(1), 29. doi:10.21580/pjpp.v5i1.4916
- Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan smartphone, prokrastinasi akademik, dan perilaku phubbing Mahasiswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 83. doi:10.25273/counsellia.v10i1.6309
- Syifa, A., Reza, I. F., Pertemanan, H., Percintaan, D. A. N. H., Bukittinggi, D. I. K., Jihan, A., ... Anshori, H. (2018). Hubungan antara big five personality dan smartphone addiction pada mahasiswa fakultas psikologi dan ilmu sosial budaya. *Social Science Computer Review*, 88(1), 105–117. doi:10.1007/s11469-019-00115-z
- Sugiyono. (2014). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- T'ng, S. T., Ho, K. H., & Low, S. K. (2018). Are you “phubbing” me? The Determinants of Phubbing Behavior and Assessment of Measurement Invariance across Sex Differences. *International and Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 7(2), 159.
- <https://doi.org/10.17583/rimcis.2018.3318>