

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Latar Belakang Objek

a. Sejarah Singkat Pondok Pesantren Darussalam

Pondok Pesantren Lirboyo Unit Darussalam adalah salah satu unit dari Pondok Pesantren Lirboyo, tepatnya di Jl.HM.Winarto No. 03 Rt. 03 Rw. 01 Kelurahan Lirboyo Kecamatan Mojojoto Kota Kediri. Bila kita masuk ke Pon. Pes. Lirboyo (Induk) melalui pintu selatan, maka kita akan menemukan penggalan ayat Al-Qur'an Surah Yunus ayat 25.



والله يدعوا الى دار السلام

Artinya : Allah menyeru (manusia) ke Darussalam (surga), dan menunjuki orang yang dikehendaki-Nya kepada jalan yang lurus (Islam).

Setelah itu akan menjumpai sederetan bangunan anti peluru yang konon telah berdiri sejak tahun 1993 M. Mula-mula Darussalam hanyalah sebuah nama komplek yang terletak disebelah selatan Pondok Pesantren Lirboyo, sekitar ±500 M dari pondok induk. Awalnya komplek ini berfungsi sebagai tempat tinggal para khodim dan tempat singgah para tamu KH. A. Mahin Thoha. Seiring dengan perputaran waktu, semakin hari banyak santri yang ingin mencari suasana nyaman

dan damai untuk konsentrasi belajar. Kenyamanan yang ada juga ditunjang dengan pemandangan gunung klotoknya yang masih asri. Sesuai dengan keadaan tersebut maka kompleks ini dinamakan dengan Darussalam.



Versi yang lain mengatakan penamaan Darussalam karena sang pengasuh berasal Dari Salaman Magelang sehingga muncul nama Darussalam. Dalam pendirian pondok ini, pengasuh betul-betul memperhatikan dan memahami psikologi penduduk sekitar yang memang masih awam oleh karenanya langkah awal dalam mendirikan pondok ini dengan memelihara hewan yang ditempatkan pada kawasan tersebut bersama santri khodim yang mengurusinya lama kelamaan jumlah santri lebih banyak dari hewan ternak yang dipelihara. Dengan kondisi semacam itu masyarakat setempat tidak kaget dengan kedatangan santri.

Memandang semakin banyaknya santri yang berdatangan, maka didirikan bangunan-bangunan baru baik semi permanen maupun permanen, juga fasilitas-fasilitas meliputi: mushola, kamar huni santri, aula, MCK, toko dan kantin, serta gedung andalus letter L dengan 2 lantai dan tergan 3 lantai disebelah timur pondok pesantren putri tahfidzil Quran dalam barat KH. Ahmad Idris Marzuqi yang kini telah menjadi pondok putri. Menyikapi keadaan semacam itu, maka perlu dibentuk sebuah organisasi yang mengatur jalannya kegiatan agar suasana belajar mengajar dan pembinaan sepiritual para santri betul-betul terpenuhi. Dari situlah mulai ada langkah-langkah untuk dijadikan sebuah unit dari Pondok Pesantren Lirboyo yang pengelolaannya diserahkan sepenuhnya pada pengurus unit tersebut. Untuk sistem



belajar kegiatan ekstra serta aturan-aturan pondok masih mengkiplat dari pondok induk.

Pada tanggal 8 Dzulhijah 1423 H / 20 Februari 2002 M. Komplek ini resmi menjadi salah satu pondok unit dari Pon. Pes. Lirboyo Kota Kediri Jawa Timur dengan nama “Darussalam” dibawah asuhan KH. A. Mahin Thoha. Beliau adalah menantu dari KH. Marzuqi Dahlan (Pengasuh Pon.Pes. Lirboyo generasi ke 2). Pondok pesantren Darussalam terdiri dari santri putra dan putri. Sebagian ada yang khusus hanya mempelajari ilmu agama, adapula yang menempuh pendidikan formal di luar pondok. Bagi santri yang ngrangkep pendidikan formal, dibuatkan wadah tersendiri dengan nama Madrasah Ilya’ Ulumiddin untuk mendidik mereka dalam memahami ilmu agama.

b. Visi dan Misi Pondok Pesantren Darussalam

1) Visi

Mencetak generasi muslimah yang berintelektual dan modern untuk memenuhi kebutuhan agama, bangsa, dan negara.

2) Misi

- a) Membina dan mendidik santri menjadi generasi muslimah berintelektual, intelektual yang muslimah
- b) Memadukan sistem pembelajaran tradisional dan modern



- c) Memenuhi kebutuhan agama dan negara dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan sumber daya insani yang berkualitas dan berkepribadian Qur'ani.

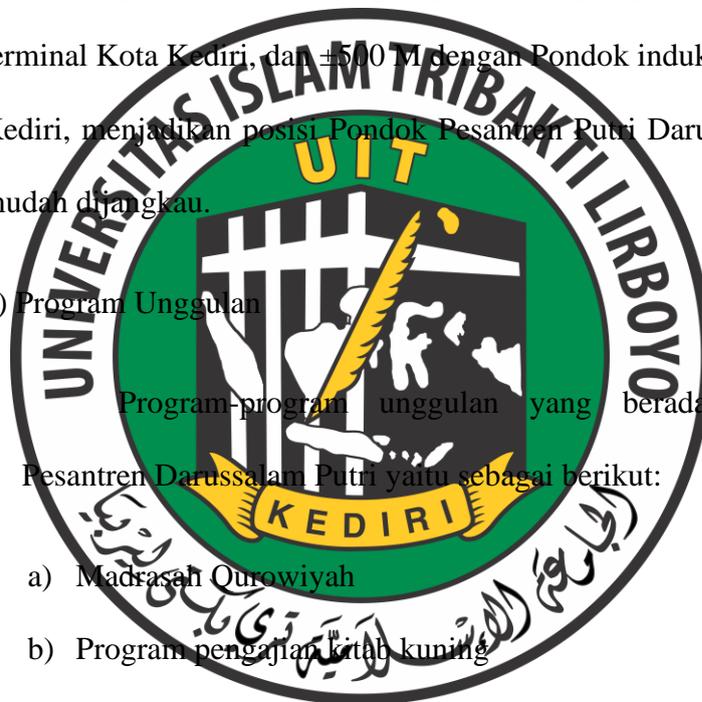
c. Letak Geografis Pondok Pesantren Darussalam

Letak geografis Pondok Pesantren Putri Darussalam sangat strategis dengan pusat pemerintahan, perdagangan dan pendidikan. Hanya berjarak ± 500 M dengan pasar Campurejo, ± 1 KM dengan terminal Kota Kediri, dan ± 500 M dengan Pondok induk Lirboyo Kota Kediri, menjadikan posisi Pondok Pesantren Putri Darussalam sangat mudah dijangkau.

1) Program Unggulan

Program-program unggulan yang berada di Pondok Pesantren Darussalam Putri yaitu sebagai berikut:

- a) Madrasah Qur'owiyah
- b) Program pengajian kitab kuning
- c) Madrasah Al-Qur'an
- d) Ziaroh Wali Songo



d. Madrasah Diniyah Ihya' Ulumiddin Putri

Madrasah Diniyah Ihya' Ulumiddin adalah pendidikan keagamaan dasar yang di program untuk santri yang ingin menuntut ilmu agama mulai dasar. Prioritas pendidikan ini adalah menekankan dalam praktik ibadah, bimbingan baca kitab, ubudiyah, serta penguasaan ilmu Fiqh, Nahwu, Shorof, Akhlaq, Tauhid, Aswaja, dll. Kurikulum yang dipelajari di dalamnya adalah Fiqh, Hadits, Ushul Fiqh, dan lain-lain.

e. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.1
Sarana Prasarana Pondok Pesantren Putri Darussalam
Lifboyo

No.	Uraian	Jumlah	Kondisi			Rusak Berat
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	
1	Gedung	2	√			
2	Ruang Tamu	2	√			
3	Kamar Tidur	34	√			
4	Kamar Mandi	18	√			
5	Toilet	2	√			
6	Dapur	2	√			
7	Mushola	3	√			
8	Aula	2	√			
9	Jemuran	7	√			
10	Parkir Motor	1	√			

f. Struktur Organisasi Pondok Pesantren Putri Darussalam

Pengasuh : K.H Ahmad Mahin Thoha

Penasehat : Ning Ana Mushofatul Hasna

Agus Aminulloh, M.Pd

Ning Dewi Mhrotin Nadha

Ketua I

Irma Ni'matul Wakhidah

S.Psi

Ketua II

Nur Rafitta Suci

Sekretaris I

Siti Nur Hamidah

Sekretaris II

Ika Asmaul

Bendahara I

Siti Nafiatur Rohmah

Bendahara II

Wardatul Mustaghfiroh

Sie Keuangan

Khoirotun Nisa

Sie Pend Jamaah & Sorogan

Intan Inayah (Koord)



Anggota

Sie Pend Jam'iyah : Dwi Astari Jarman (Koord)

Anggota

Sie Pend Ekstra : Wihdah Qubilah (Koord)

Anggota

Sie Keamanan : Rima Andriani (Koord)

Anggota

Sie K3P : Chon Bahiyah (Koord)

Anggota

2. Penyajian Data

a. Analisis Deskriptif

Deskriptif variabel penelitian ditujukan untuk mengetahui gambaran masing-masing variabel penelitian yang akan disajikan dengan statistik deskriptif, adapun jawaban yang diberikan oleh responden akan dideskriptifkan dalam bentuk nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, dan standar deviasi.

1) Analisis Deskriptif Variabel X (*Phubbing*)

Dari variabel *phubbing* diperoleh melalui kuesioner yang terdiri dari 11 butir pertanyaan dengan jumlah 50 responden. Tersedia 4 alternatif jawaban dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Dari 50 responden menunjukkan bahwa variabel *phubbing* diperoleh skor

tertinggi 44 (11 x 4) dan skor terendah 11 (1 x 11). Selanjutnya dilakukan analisis dengan menggunakan program IBM SPSS statistic 26 dan diperoleh skor tertinggi 38, skor terendah 16, nilai mean (M) sebesar 29, nilai median (Me) sebesar 29, nilai modus (Mo) sebesar 29.

Tabel 4.2
Nilai Mean, Median, Modus, Standar Deviasi, Range, Skor Maximum, Skor Minimum Phubbing

N	N Valid	11
	Missing	0
Mean		29
Median		29
Mode		29
Std. Deviation		4
Range		22
Minimum		16
Maximum		38

Peneliti menggolongkan variabel kedalam lima kategori tingkat dukungan sosial yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Penentuan norma penelitian didasarkan pada nilai mean (M) dan nilai standar deviasi (SD). Nilai mean dan standar deviasi pada phubbing adalah sebagai berikut:

Rumus	Hitungan	Skor
$M + (1,5.SD)$	$29 + (1,5.4)$	35
$M + (0,5.SD)$	$29 + (0,5.4)$	31

**Tabel
4.3 Rumus
Distribusi
Variabel
Phubbing**

$M - (0,5$ $.SD)$	$29 - (0,5.4)$	27
$M - (1,5.SD)$	$29 - (1,5.4)$	23

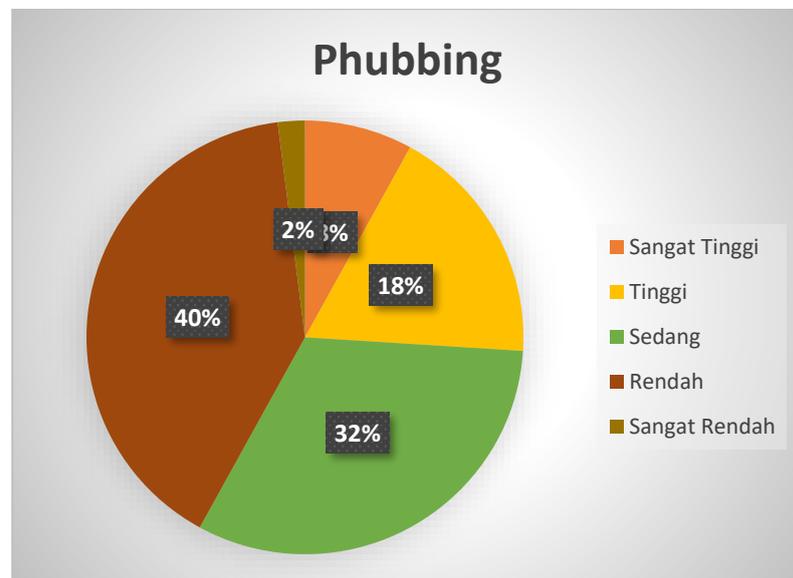
Berdasarkan Tabel 4.3 hasil rumus perhitungan tersebut akan digunakan untuk mengkategorikan perilaku phubbing santri P3DS menjadi lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Tabel 4.4 Distribusi Variabel Phubbing

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat Tinggi	$35 < X < 31$	4	8%
2	Tinggi	$31 < X < 27$	16	18 %
3	Sedang	$27 < X < 23$	20	32 %
4	Rendah	$X < 23$	1	40 %
5	Sangat Rendah			2 %

Berdasarkan Tabel 4.5 hasil perhitungan diatas presentase tertinggi pada kategori yakni Rendah terdapat 20 responden atau sebesar 40%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perilaku phubbing santri P3DS Lirboyo Kota Kediri terdapat

pada kategori Rendah. Hasil tersebut juga dapat digambarkan dengan diagram.berikut ini.



Gambar 4.1 Pie chart Phubbing

2) Analisis Deskriptif Variabel Y (Efektivitas Komunikasi)

Dari variabel Efektivitas Komunikasi diperoleh melalui angket kuesioner yang terdiri dari 4 butir pernyataan dengan 50 responden. Tersedia 4 alternatif jawaban dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Dari 50 responden menunjukkan bahwa skor tertinggi 56 (4 x 14) dan terendah 14 (1 x 14). Selanjutnya dilakukan analisis dengan IBM SPSS statistic 26 dan diperoleh skor tertinggi 51, skor terendah 34, nilai mean (M) sebesar 43, nilai median (Me) 46, nilai modus (Mo) sebesar 42, nilai standart deviasi (SD) sebesar 4.

Tabel 4.5
Nilai Mean, Median, Modus, Standar Deviasi, Range, Skor Maximum, Skor Minimum Efektivitas Komunikasi

N	N Valid	14
	Missing	0
Mean		43
Median		46
Mode		42
Std. Deviation		4
Range		17
Minimum		34
Maximum		51

Peneliti menggolongkan variabel ke dalam lima kategori tingkat dukungan sosial yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Penentuan norma penelitian didasarkan pada nilai mean (M) dan nilai standar deviasi (SD). Nilai mean dan standar deviasi pada phubbing adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Distribusi Variabel Efektivitas Komunikasi

Rumus	Hitungan	Skor
$M + (1,5.SD)$	$43 + (1,5.4)$	49
$M + (0,5.SD)$	$43 + (0,5.4)$	45
$M - (0,5.SD)$	$43 - (0,5.4)$	41
$M - (1,5.SD)$	$43 - (1,5.4)$	37

Berdasarkan Tabel 4.6 hasil rumus perhitungan tersebut akan digunakan untuk mengkategorikan perilaku efektivitas komunikasi

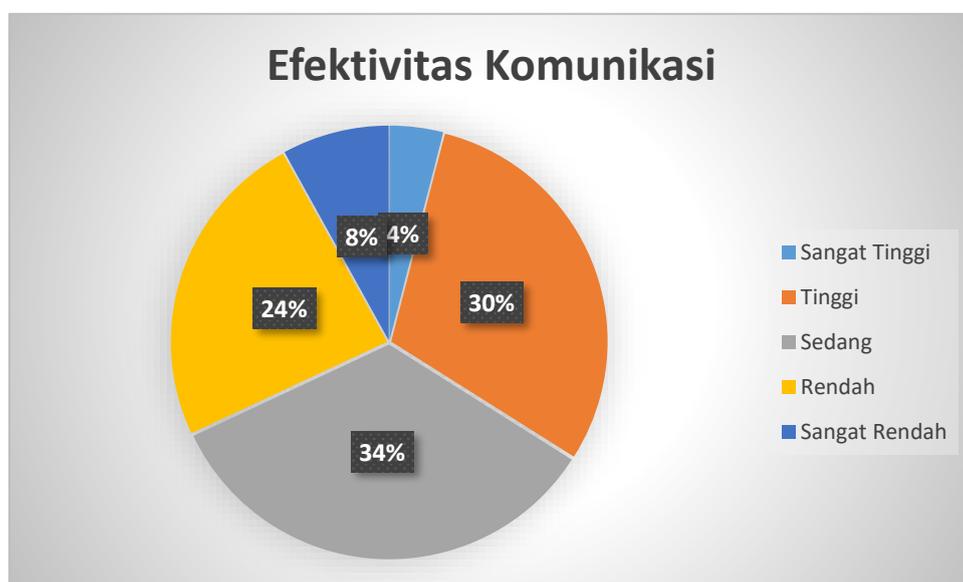
santri P3DS menjadi lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Tabel 4.7 Kategori dan Presentase Efektifitas Komunikasi

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat Tinggi	$X > 49$	2	4%
2	Tinggi	$49 < X \leq 45$	15	30 %
3	Sedang	$45 < X \leq 41$	17	34 %
4	Rendah	$41 < X \leq 37$	12	24 %
5	Sangat Rendah	$X < 37$	4	8%
Jumlah			50	100%



Berdasarkan Tabel 4.5 hasil perhitungan diatas presentase tertinggi pada kategori yakni Sedang terdapat 17 responden atau sebesar 34%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perilaku efektivitas komunikasi santri P3DS Lirboyo Kota Kediri terdapat pada kategori Sedang. Hasil tersebut juga dapat digambarkan dengan diagram.berikut ini:



Gambar 4.2 Pie chart Efektivitas Komunikasi

b. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu sebaran data normal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS versi 26*. Uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan teknik *kolmogorof smirnov*. Data bisa dikatakan normal apabila hasil uji signifikansi diperoleh $\text{sig} > 0,05$ dan dikatakan data tidak normal apabila di peroleh $\text{sig} < 0,05$.

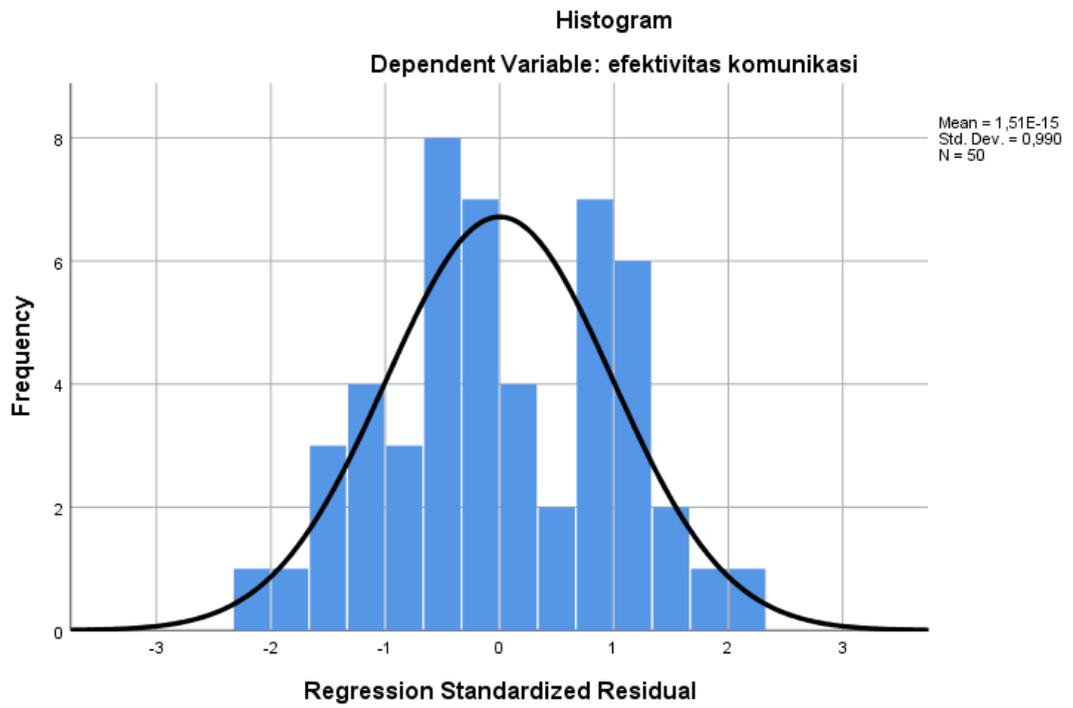
Tabel 4.8 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		50
Normal	Mean	,0000000
Parameters	Std. Deviation	4,12745648
Most Extreme	Absolute	,117
Difference	Positive	,100
	Negative	-,117
Test Statistic		,117
Asymp. Sig. (2-tailed)		,086
a. Test distribution is Normal		
b. Calculated from data		
c. Lilliefors Significance Correction		

Berdasarkan pengolahan data diatas dapat disimpulkan bahwa uji One-Sampel Kolmogorof-Smirnov Test adalah $0,086 > 0,05$ yang memiliki arti nilai tersebut signifikan berdistribusi normal.

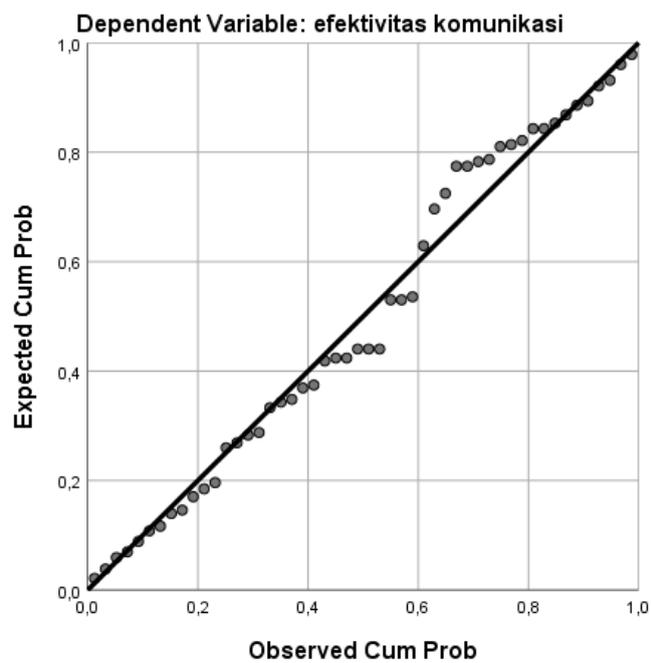
Berikut merupakan P-Plot dan Histogram yang dapat menjelaskan data variabel phubbing berdistribusi normal dan berpengaruh. Dikatakan pengaruh jika P-plot dengan sebaran titik-titik yang sesuai dengan garis diagonal dan dikatakan pengaruh jika histogram berada tidak jauh dari kurva norma :



Gambar 4.3 Histogram Uji Normalitas



Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Gambar 4.4 Plot Normalitas Regresi

2) Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan dengan mencari persamaan garis variabel *phubbing* terhadap variabel efektivitas komunikasi. Berdasarkan garis regresi yang dibuat maka selanjutnya akan diuji keterkaitan koefisien garis tersebut serta linieritas garis regresi.

Tabel 4.9 Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
efektivas komunikasi * <i>phubbing</i>	Between Groups	(Combined)	317,006	14	22,643	1,522	,154
		Linearity	3,021	1	3,021	,203	,655
		Deviation from Linearity	313,985	13	24,153	1,623	,125
	Within Groups		520,774	35	14,879		
	Total		837,780	49			

Variabel dapat dinyatakan linier apabila nilai sig. *Linearity* > 0,05 dan dinyatakan tidak linier apabila nilai sig. *Linearity* < 0,05. Berdasarkan hasil linieritas diketahui nilai pada deviation from linearity sebesar 0,125 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel *phubbing* dengan efektivitas komunikasi.

3) Uji Regresi Linier

Regresi linier alat statistik yang mengukur adanya pengaruh antara satu atau beberapa variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Regresi linier linier digunakan pada skala interval dan rasio. Secara umum regresi linier terbagi menjadi dua yaitu, regresi linier sederhana dan regresi linier berganda.⁷²

Tabel 4.10 Uji Regresi Linier Sederhana

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	91,761	1	91,761	5,904	,019 ^b
	Residual	746,019	48	15,542		
	Total	837,780	49			

a. Dependent Variable: Efektivitas Komunikasi

b. Predictors: (Constant), Phubbing

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai F hitung = 5,904 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,019 < 0,05$. Maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi adanya pengaruh variabel *phubbing* (X) terhadap variabel efektivitas komunikasi (Y).

⁷² Anna Armeini Rangkuti, *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan* (Kencana, t.t.).

Tabel 4.11 Model Summary

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.331 ^a	.110	.091	3,94234

a. Predictors: (Constant), Phubbing

b. Dependent Variable: Efektivitas Komunikasi

Berdasarkan tabel di atas bersama nilai koefisien korelasi (R) adalah 0,331, dari nilai tersebut diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,110 yang memiliki pengertian bahwa pengaruh *phubbing* terhadap efektivitas komunikasi adalah sebesar 11 %.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta	
1 (Constant)	47,964	2,269		21,139 ,000

Phubbin -,247 ,102 -,331 -2,430 ,019
g

a. Dependent Variable: Efektivitas Komunikasi

Tabel 4.12 Uji Coefficients

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai Constant (a) sebesar 47,964 sedang nilai Trust (b/ koefisien regresi) sebesar -,247. Maka Koefisien regresi bernilai negatif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah negatif. Sehingga persamaan regresinya adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$47,964 - 247X$$

4) Hasil Analisis Hipotesis

Uji hipotesis adalah pernyataan mengenai keadaan suatu populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Adapun untuk mengetahui hasil uji hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak dapat melihat nilai signifikasi variabel independen (phubbing). Berdasarkan nilai signifikasi dari tabel Coefficient, diperoleh nilai signifikasi phubbing sebesar $0,19 < 0,05$ yang memiliki arti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan data tersebut dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara phubbing terhadap efektivitas komunikasi di P3DS Lirboyo Kota Kediri.

B. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa hasil yang akan dipaparkan :

1. Tingkat *Phubbing* di Pondok Pesantren Putri Darussalam Lirboyo Kota Kediri

Berdasarkan hasil distribusi variabel *phubbing*, menunjukkan bahwa tingkat *phubbing* pada santri P3DS berada pada kategori rendah yakni 40 %. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian dari santri di P3DS melakukan perilaku *phubbing*.

Pada hasil penelitian ini ada beberapa tingkat *phubbing* pada santri P3DS Lirboyo Kota Kediri yang mengaktifkan *smartphone*, dari 50 responden 4 responden memiliki tingkat *phubbing* tinggi (8%), 9 responden memiliki tingkat *phubbing* tinggi (18%), 16 responden memiliki tingkat *phubbing* sedang (32%), 20 responden memiliki tingkat *phubbing* rendah (40%), 1 responden memiliki tingkat *phubbing* sangat rendah (2%). Begitu pula menurut hasil wawancara dengan subjek LT, subjek mengatakan bahwa ketika ia memainkan *smartphone*/ membuka chat *whatsapp* saat prose komunikasi berlangsung, ia kurang memperhatikan isi dari pesan tersebut karena lebih terfokus kepada *smartphone*-nya. Namun, begitu pula ketika ia menjadi korban perilaku *phubbing* ia juga merasa bahwa apa yang ia sampaikan kepada komunikan tidak dihargai.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chotpitayasonondh yang menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat

perilaku *phubbing* maka kualitas komunikasi interpersonal seseorang semakin rendah.⁷³ Selaras juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Youarti bahwa semakin tinggi perilaku *phubbing* maka semakin rendah kepedulian sosial pada remaja, begitu pula sebaliknya semakin rendah perilaku *phubbing*, maka semakin tinggi kepedulian sosialnya.⁷⁴

Kecenderungan yang kuat untuk menggunakan ponsel dapat menyebabkan perilaku *phubbing*. Kecanduan ponsel, kecanduan internet, kecanduan media sosial, dan kecanduan *game online* merupakan faktor penyebab seseorang melakukan *phubbing*.

Perilaku *phubbing* yang terjadi saat interaksi sosial adalah adanya penarikan kontak mata, penghindaran tatapan adalah bentuk pasif dari pengucilan sosial.⁷⁵ Pengucilan sosial (*phubbing*) mengancam empat kebutuhan esensial dan menyebabkan emosi negatif yaitu kebutuhan untuk disukai atau dihargai, kebutuhan untuk menjunjung tinggi harga diri, kebutuhan untuk hidup yang bermakna, dan kebutuhan untuk melakukan pengendalian diri. Ketika orang diabaikan oleh orang lain sementara masih saling berhadapan, saat itulah pengucilan terjadi.⁷⁶

⁷³ Chotpitayasunondh dan Douglas, "The Effects of 'Phubbing' on Social Interaction."

⁷⁴ Inta Elok Youarti dan Nur Hidayah, "Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z," *Jurnal Fokus Konseling* 4, no. 1 (30 Januari 2018): 143–52, <https://doi.org/10.52657/jfk.v4i1.553>.

⁷⁵ James H. Wirth dkk., "Eye Gaze as Relational Evaluation: Averted Eye Gaze Leads to Feelings of Ostracism and Relational Devaluation," *Personality and Social Psychology Bulletin* 36, no. 7 (Juli 2010): 869–82, <https://doi.org/10.1177/0146167210370032>.

⁷⁶ Kipling D. Williams, "Ostracism: A temporal need-threat model," dalam *Advances in experimental social psychology*, Vol 41, Advances in experimental social psychology (San Diego, CA, US: Elsevier Academic Press, 2009), 275–314, [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)00406-1](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)00406-1).

Hadirnya *smartphone* membuat responden merasa tidak fokus dalam melakukan proses komunikasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Chotpitayasunondh & Douglas bahwa dampak psikologis dari *phubbing* yaitu berkurangnya kualitas hubungan, penurunan mood, makna keberadaan, dan merusak emosional dari interaksi sosial.⁷⁷

Dampak perilaku *phubbing* yang dirasakan oleh responden memiliki kesamaan yaitu merasa ketinggalan informasi, tidak dilibatkan dalam pembicaraan lawan bicara, merasa diabaikan, dan tidak dihargai. Mereka yang melakukan *phubbing* juga merasakan dampak dari perilaku mereka sendiri. Adapun penyebab perilaku mereka dikarenakan tidak adanya kontrol dari penggunaan *smartphone* hingga membuat ketergantungan sehingga spontanitas ketika menghadirkan *smartphone* ditengah proses komunikasi berlangsung.

2. Tingkat Efektivitas Komunikasi di Pondok Pesantren Putri Darussalam Lirboyo Kota Kediri

Pengambilan data untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas komunikasi adalah dengan menggunakan angket yang didapat dari semua aspek efektivitas komunikasi yang telah diuji kevalidannya. Adapun hasil yang diperoleh kemudian diuji kenormalitasan dengan teknik *kolmogorov smirnov* dan didapat signifikasi sebesar $0,086 > ,005$ maka data itu normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak normal.

⁷⁷ Chotpitayasunondh dan Douglas, "The Effects of 'Phubbing' on Social Interaction."

Salah satu faktor efektivitas komunikasi itu rendah adalah kurangnya memahami atau isi pesan atau informasi yang disampaikan oleh komunikator, serta mendengarkan dengan seksama ketika komunikator sedang berbicara. Selaras dengan penelitian Effendy, bahwa kemampuan individu untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan memahami kebutuhan komunikasi orang lain dapat mempengaruhi keefektivan komunikasi.⁷⁸

Berdasarkan hasil dan distribusi variabel efektivitas komunikasi dari 50 responden menunjukkan bahwa tingkat efektivitas komunikasi santri P3DS berada pada kategori sedang yakni 17 responden atau 34%, 2 responden memiliki tingkat efektivitas komunikasi 4%, 15 responden memiliki tingkat efektivitas komunikasi 30%, 12 responden memiliki tingkat efektivitas komunikasi 24 %, 4 responden memiliki tingkat efektivitas komunikasi 8%. Hasil tingkat efektivitas komunikasi selaras dengan penelitian yang dilakukan Ahmad Khairul Nuzuli dengan judul Faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Komunikasi Antar Pemain *Game Online* PUBG dengan hasil uji hipotesis ditemukan adanya pengaruh signifikan antara Intensitas Bermain *Game Online* PUBG (X1) terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal (Y) dengan signifikansi 0,020. Hal ini menunjukkan juga bahwa terdapat pengaruh signifikan antara variabel Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* PUBG (X1) dan Persepsi Interpersonal (X2) secara bersama-sama terhadap variabel

⁷⁸ EFFENDY, *Komunikasi Teori Dan Praktek*.

Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal (Y) karena lebih kecil dari standar angka signifikansi yakni 0,05. Dalam penelitiannya peneliti berpedoman kepada teori atribusi yaitu teori yang dipakai peneliti untuk melihat perilaku seseorang dalam berkomunikasi secara efektif dipengaruhi oleh faktor personal dan faktor impersonal.⁷⁹

2. Pengaruh *Phubbing* terhadap Efektivitas Komunikasi dalam Interaksi

Sosial Di P3DS Lirboyo Kota Kediri

Dalam pembahasan ini, peneliti akan menguraikan fakta-fakta lapangan yang dapat menjawab rumusan masalah yaitu “Apakah ada pengaruh *Phubbing* terhadap Efektivitas Komunikasi di P3DS Lirboyo Kota Kediri”, sebagai berikut:

Untuk mengetahui adanya suatu pengaruh *phubbing* terhadap efektivitas komunikasi dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan analisis regresi sederhana dengan bantuan komputer SPSS 26 yaitu, pertama, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,331. Dari nilai tersebut diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,110 yang memiliki pengertian bahwa pengaruh *phubbing* terhadap efektivitas komunikasi adalah sebesar 11% dan 89% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian yang diteliti seperti yang sudah dijelaskan oleh penelitian-penelitian terdahulu.

⁷⁹ Ahmad Khairul Nuzuli, “Faktor Yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi Antar Pemain Game Online PUBG,” *JKG (Jurnal Komunikasi Global)* 9, no. 1 (1 Juni 2020): 20–41, <https://doi.org/10.24815/jkg.v9i1.15775>.

Adapun besar kecilnya kontribusi variabel *phubbing* masih perlu dianalisa lebih lanjut, yang bertujuan untuk mengetahui apakah hasil dari data tersebut diterima atau ditolak. Oleh karena itu, diperlukan uji hipotesis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak dapat dilihat berdasarkan tabel yang sudah disajikan pada tabel uji *Coefficients* yang disimpulkan dengan membandingkan nilai signifikansi yaitu, diketahui nilai signifikansi sebesar $0,019 < 0,005$. Dengan data tersebut dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *phubbing* terhadap efektifitas komunikasi sarni di P3DS Lirboyo Kota Kediri.

Berdasarkan tabel Anova dalam penelitian ini diketahui nilai $F = 5,904$ dengan nilai sig $0,019$ maka model regresi linier sederhana $Y = a + bX$ dapat digunakan dengan Y adalah variabel *dependent* yaitu efektifitas komunikasi, a adalah konstanta dengan nilai sebesar $47,964$, b adalah koefisien regresi dengan nilai sebesar $-,247$, X adalah variabel *independen* yaitu perilaku *phubbing*. Sehingga hasil perhitungan nilai koefisien regresi sederhana diatas dapat diperoleh persamaan regresinya dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a - bX$$

$$47,964 - 24$$

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fika Hilmi Izzati dengan judul “ *Pengaruh Perilaku Phubbing Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Di*

Pekanbaru” menggunakan sampel dengan jumlah siswa sekitar 248 siswa di kelas X dan XI di SMA Negeri 8 Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh antara perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada siswa SMA Negeri 8 Pekanbaru yang artinya semakin tinggi perilaku *phubbing* maka semakin rendah pula interaksi sosial dan sebaliknya semakin rendah perilaku *phubbing* maka semakin tinggi interaksi sosial yang dihasilkan.⁸⁰

Saat proses komunikasi berlangsung perlu adanya rasa empati yaitu memikirkan perasaan lawan bicara sebelum bertindak.⁸¹ Memiliki rasa empati merupakan salah satu aspek tercapainya efektivitas komunikasi, karena individu dapat lebih mampu menyesuaikan komunikasinya. Hal ini merupakan tindakan yang dianjurkan saat bersosialisasi dan juga menunjukkan rasa hormat dan menghargai terhadap orang lain yang berfungsi dalam meningkatkan interaksi sosial.⁸²

Phubbing yang dapat mengurangi interaksi sosial individu.⁸³

Dampak yang ditimbulkan bagi individu yang melakukan *phubbing* yaitu menyebabkan seseorang merasa terganggu karena lebih terfokus pada *smartphone-nya* saat proses komunikasi berlangsung meskipun

⁸⁰ Fika Hilmi Izzati, “Pengaruh Perilaku Phubbing Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Di Pekanbaru” (other, Universitas Islam Riau, 2019), <https://repository.uir.ac.id/5692/>.

⁸¹ DeVito, *Human Communication*.

⁸² “Validating the distinction between computer addiction and engagement: online game playing and personality: Behaviour & Information Technology: Vol 29, No 6,” diakses 17 Juli 2023, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01449290903401978?journalCode=tbit20>.

⁸³ Chotpitayasunondh dan Douglas, “The Effects of ‘Phubbing’ on Social Interaction.”

seseorang tersebut melakukan hal yang sama.⁸⁴ Artinya, seseorang dapat merasa tersinggung dengan *phubber* yaitu orang yang melakukan perilaku *phubbing*. Hal ini juga sejalan dengan Robert, bahwa masalah dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan yang lebih sederhana dan mudah dijumpai adalah ketika individu yang lebih fokus dengan *smartphone-nya* menyebabkan dirinya mengacuhkan orang disekitarnya.⁸⁵

Diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan pada beberapa santri F3DS Lirboyo Kota Kediri, mereka menyatakan bahwa sebagian dari mereka merasakan bahwa proses komunikasi yang terjadi ketika seseorang lebih terfokus pada *smartphone* mengakibatkan informasi yang diterima tidak sesuai dengan yang dimaksud oleh oleh komunikator. Mereka juga merasa terabaikan atau kurang diperhatikan ketika menyampaikan informasi penting namun, komunikasi lebih terfokus pada *smartphone-nya*.

Menurut teori ketergantungan, seseorang mengandalkan informasi media untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan mencapai tujuan. Seseorang mungkin mengembangkan ketergantungan yang kuat pada media untuk berbagai keperluan, termasuk berbicara di media sosial dan mendapatkan informasi. Selain itu, perilaku *phubbing* atau *phubbing* kini

⁸⁴ “PENGARUH PENGGUNAAN HANDPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA DAYAH MEUNARA KECAMATAN KUTAMAKMUR KABUPATEN ACEH UTARA | Aziz | JURNAL AL-IJTIMAIYYAH,” diakses 18 Juli 2023, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PMI/article/view/4204>.

⁸⁵ David dan Roberts, “Phubbed and Alone.”

resmi menjadi suatu fenomena negative dikarenakan manusia cenderung menyepelekan lawan bicara pada saat proses komunikasi berlangsung dan tidak memberikan apresiasi, sehingga informasi yang diterima tidak semuanya dapat difahami sehingga menimbulkan komunikasi yang tidak efektif.

Meskipun sebagian besar orang menganggap menggunakan *smartphone* saat berkomunikasi dapat diterima, namun mereka akan merasa tersinggung jika orang lain lebih terfokus pada *smartphone*-nya, terutama jika mereka melakukannya selama diskusi. Hal ini tentunya akan sangat ironis mengingat masyarakat Indonesia dikenal santun dalam bertutur kata, menghormati, serta menghargai lawan bicara. Namun, kenyataan yang tampak fenomena ini seakan ingin merekonstruksi bahwa mayoritas masyarakat Indonesia menganggap *smartphone* mereka lebih seperti teman sejati dari pada orang lain.

