

**CONTRIBUTION BETWEEN USE ON SOCIAL MEDIA AND ONLINE
GAME ON PHUBBING IN STUDENT GUIDANCE AND COUNSELING
STUDY PROGRAMS FKIP LAMBUNG MANGKURAT UNIVERSITY**

Jessica Ester Bawimbang

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Universitas Lambung Mangkurat

Kalimantan Selatan

Indonesia

jejesterr@gmail.com

ABSTRACT

Advances in technology have a positive and negative dual effect. The positive impacts of the rises of the internet is use of social media and online gaming that is easy and already become a necessity given, the impact of the negative lead to fenomena phubbing. Phubbing (phone and snubbing) is action ignore the others to use or play smartphone. This researchs is quantitative study using this type of contributions research. The research was conducted in the Lambung Mangkurat University Guidance and Counseling study program. The sample in this study was obtained from a questionnaire using a purposive random sampling technique totaling 100 people. The researchs instruments used was a questionnaires media social, questionnaire online games, and questionnaires phubbing. Based on the test instrument to do is test the validity and reliability. The questionnaire consisted of 41 social media statement items, 49 online game statement items, and 30 phubbing statement items. While the reliability test shows that the instrument used is reliable. The results of the data requirements tests, namely normality test, heteroskedacity test and the multicollinearity test, it was produced that the researchers' data were normal, there was no heteroskedacity and there was no multicollinearity. Based on the results of testing, that the contribution of variable X_1 and Y , then the variable X_2 and Y , which is mainly the contribution of variable X_1, X_2 to Y are together.

Keywords : social media, online game, phubbing

**KONTRIBUSI ANTARA PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DAN GAME
ONLINE TERHADAP PHUBBING PADA MAHASISWA PROGRAM
STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING FKIP
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

ABSTRAK

Kemajuan teknologi membawa pengaruh ganda yang bersifat positif dan negatif. Dampak positifnya munculnya internet adalah penggunaan media sosial dan *game online* yang mudah dan sudah menjadi sebuah kebutuhan memberi dampak negatif yang menimbulkan fenomena *phubbing* (*phone and snubbing*) adalah tindakan mengabaikan orang lain dengan menggunakan atau memainkan *smartphone*. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan jenis penelitian kontribusi. Penelitian dilaksanakan di Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Lambung Mangkurat. Sampel dalam penelitian ini diperoleh dari angket dengan menggunakan teknik *purposive random samplings* yang berjumlah 100 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket media sosial, angket *game online*, dan angket *phubbing*. Berdasarkan pengujian instrument yang dilakukan yaitu uji validitas dan realibilitas. Angket terdiri dari 41 item pernyataan media sosial, 49 item pernyataan *game online*, dan 30 item pernyataan *phubbing*. Sedangkan uji realibilitas menunjukkan instrument yang digunakan reliabel. Berdasarkan hasil uji persyaratan data yaitu uji normalitas, uji heteroskedastisitas dan multikolinearitas, dihasilkan bahwa data peneliti normal, tidak terjadi heteroskedastisitas dan tidak terdapat multikolinearitas. Berdasarkan hasil pengujian, bahwa adanya kontribusi variabel X_1 dan Y , kemudian variabel X_2 dan Y , yang terutama adanya kontribusi X_1 , X_2 terhadap Y secara bersama-sama.

Kata Kunci: Media Sosial, *Game Online*, *Phubbing*

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi dan zaman yang semakin modern, cara berkomunikasi antar individu juga mulai perubahan. Alat komunikasi seperti telepon ataupun *smartphone* menjadi perangkat yang mampu mengantarkan pesan tersebut dalam hitungan detik. Mulai dari bentuknya yang praktis dan fungsi

yang beragam, *smartphone* menjadi perangkat yang membuat hidup menjadi lebih mudah.

Smartphone tidak hanya jadi pelengkap saja, namun sudah menjadi kebutuhan pokok. Kini seseorang merasa gugup jika *smartphonennya* tidak dalam jangkauan. Fungsi dari komputer yang dipindahkan ke *smartphone* yang

sungguh membuat kita dimudahkan. Adanya berbagai aplikasi mulai dari *chat, messenger, browser, game* dan berbagai aplikasi lainnya, tanpa perlu membuat kita berpindah tempat untuk saling menyapa. Hampir setiap individu terbiasa meletakkan *smartphone* di kantong celana untuk mempermudah bila ingin mengecek. Bahkan fenomena yang mulai terlihat belakangan ini adalah mereka tidak lagi melihat *smartphone* dan mengecek pesan yang ditujukan padanya, namun untuk melihat apa yang diunggah oleh orang lain (Youarti, 2018 : 4).

Kemajuan teknologi membawa pengaruh ganda yang bersifat positif dan negatif. Dampak positif lainnya dengan kehadiran internet yaitu: kemudahan dalam surat menyurat (*e-mail*), komunikasi terhubung lebih mudah lewat akses sosial media (seperti *line, whats aplikasi, facebook, twitter, instagram, dst*), penggunaan seperti video call dan aplikasi *skype*, dan sarana mendapatkan hiburan (film, musik, serial drama, pemesanan tiket liburan dan acara hiburan, serta permainan). Salah satu hiburan yang semakin digemari pengguna internet khususnya remaja yaitu *game online*. Bagi mereka para pengguna media sosial dan *game online* kemudahan yang ditawarkan jauh lebih banyak tanpa menyadari kemungkinan dampak negatif yang ditimbulkan seperti fenomena *Phubbing*.

Phubbing adalah tindakan mengabaikan orang lain selama acara sosial dan acara penting

dengan menggunakan *smartphone*, apakah itu memeriksa *Facebook, Instagram* dan membuka aplikasi chatting lainnya. *Phubbing* ter lihat melalui kegiatan sehari-hari manusia, yaitu saat makan, pertemuan, sekolah, kuliah, atau pertemuan sosial dengan teman dan keluarga. *Phubbers* (mereka yang *phub*) sering mengabaikan pentingnya menjaga dan atau mengembangkan hubungan dengan berkomunikasi dengan orang lain (Natsir, 2016 : 40-41).

Adapun sebab yang menimbulkan *Phubbing* yaitu dengan majunya teknologi cara berkomunikasi pun sudah mulai berkembang dan dalam mencari hiburan pun ikut berkembang juga. Dimana seseorang dituntut harus mempunyai *smartphone* dan mempunyai akun Media sosial untuk mempermudah jalannya komunikasi, begitu juga ketika seseorang mencari hiburan dengan bermain *Game online*. Kondisi seperti ini mengakibatkan fenomena *Phubbing* semakin berbahaya dan membuat individu-individu mengacuhkan satu dengan yang lain pada saat melakukan komunikasi secara langsung, dan membuat setiap individu hanya berfokus pada *smartphonenya*.

Dengan fenomena yang ada, peneliti ingin meneliti sejauh mana pengaruh penggunaan Media sosial dan penggunaan *Game online* terhadap *Phubbing*. Apakah pengaruhnya cukup besar atau hanya memiliki pengaruh yang kecil terhadap *Phubbing*. Salah satu contoh pengaruh penggunaan Media sosial terhadap *Phubbing* adalah ketika mahasiswa berkumpul untuk

bertukar informasi tentang perkuliahan, mereka hanya berfokus pada *smartphone* mereka dan mengacuhkan temannya yang sedang membirkan informasi secara langsung. Mahasiswa berfikir bahwa informasi yang ada di Media sosial lebih akurat ketimbang informasi yang diberikan oleh temannya secara langsung.

Kemudian salah satu contoh pengaruh penggunaan *Game online* terhadap *Phubbing* adalah ketika mahasiswa sedang pada situasi istirahat sebelum melanjutkan sesi perkuliahan. Mereka memanfaatkan waktu tersebut untuk bermain *Game online* yang menyebabkan ketika sesi perkuliahan dimulai mereka masih sibuk bermain *Game online*, karena harus menyelesaikan permainan di *Game online* jika tidak diselesaikan mereka akan kalah. Hal ini menyebabkan mereka menjadi *phubbers* dan membuat teman dan dosennya menajdi korban perilaku *Phubbing*.

Harapan peneliti untuk melakukan penelitian pada mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat adalah membantu dan menjelaskan seberapa besar hubungan penggunaan Media sosial dan *Game online* terhadap *Phubbing*. Agar para mahasiswa, dosen dan kampus bisa menyadari tentang fenomena *Phubbing* yang sudah menjadi fenomena pada zaman sekarang.

Berdasarkan latar belakang diatas, selanjutnya peneliti akan mengkaji pengaruh penggunaan Media

sosial dan penggunaan *Game online* terhadap *Phubbing* dengan judul "Kontribusi Antara Penggunaan Media Sosial dan Game Online Terhadap *Phubbing* Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat".

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui gambaran penggunaan Media sosial, *Game online*, dan perilaku *Phubbing* pada mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Penelitian ini juga untuk mengetahui kontribusi antara penggunaan Media sosial dan *Game online* terhadap *Phubbing* pada mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode adalah penelitian kontribusi, suatu penelitian yang dilakukan dengan sejumlah data untuk mengetahui serta ada tidaknya hubungan dua variabel atau lebih untuk mengukur seberapa besar tingkat keterhubungan kedua variabel yang diukur tersebut tingkat yang diperoleh yang disertai antara kedua variabel atau lebih disebut koefisien korelasi. Jika ada hal terhubung dari dua variabel, ini berarti bahwa0suatu kelompok dengan satu ukuran sosiasi dengan nilai-nilai suatu kelompok pada satu ukuran dapat

diasosiasikan dengan nilai-nilai pada ukuran lain (Darmadi, 2013: 205).

Subjek dalam penelitian yang dilaksanakan adalah mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat angkatan 2017 & 2018 yang berjumlah 100 orang yang diperoleh menggunakan teknik *purposive randoms sampling*.

Pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Jenis skala pengukuran yang digunakan adalah dengan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014: 222).

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian memperlihatkan ada kontribusi yang intens antara Media sosial dan *Game online* terhadap *Phubbing* pada sampel. Berdasarkan hasil penelitian dilapangan pada mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat, Media sosial dan *Game online* memberikan pengaruh terhadap *Phubbing*.

Sebab yang menimbulkan *Phubbing* yaitu dengan majunya teknologi cara berkomunikasi pun sudah mulai berkembang dan dalam mencari hiburan pun ikut berkembang juga. Dimana seseorang di tuntut harus mempunyai *smartphone* dan mempunyai akun Media sosial untuk mempermudah jalannya komunikasi,

begitu juga ketika seseorang mencari hiburan dengan bermain *Game online*.

Kondisi seperti ini mengakibatkan *Phubbing* semakin berbahaya dan membuat individu-individu mengacuhkan satu dengan yang lain pada saat melakukan komunikasi secara langsung, dan membuat setiap individu hanya berfokus pada *smartphonenya*. Hal ini memberikan hasil penelitian *Phubbing* ini berklasifikasi tergolong sedang di Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

Phubbing adalah tindakan mengabaikan orang lain selama acara sosial dan acara penting dengan menggunakan *smartphone*, memeriksa *Facebook*, *Instagram* dan *whatsapp* atau membuka aplikasi *chatting* lainnya. *Phubbing* terjadi di mana saja selama kegiatan ada manusia, yaitu sekolah, kuliah, atau pertemuan sosial dengan teman dan keluarga. *Phubbers* (mereka yang *phub*) sering mengabaikan pentingnya menjaga dan atau mengembangkan hubungan dengan berkomunikasi dengan orang lain (Natsir, 2016: 40-41).

Bermain game memiliki tempat signifikan antara bermain telepon, internet dan komputer yang menyebabkan *phubbing*. Meskipun ponsel atau komputer adalah alat untuk bermain game dalam situasi ini, hal semacam ini memiliki hubungan dan interaksi yang saling menguntungkan dan karenanya sulit dipisahkan satu sama lain. Contoh lain dari hubungan timbal balik adalah game online dan

sosial media yang merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi *phubbing*. Bermain game online dan sosial media adalah sumber lainnya sama pentingnya yang dimana hal ini terjadi pada individu yang tidak memiliki keterampilan manajemen waktu, menggunakannya untuk melarikan diri dari masalah, dan sebagai alat relaksasi mental (Karadag, 2015: 62).

Dari hasil pemaparan diatas dapat dilihat bahwa kontribusi Media sosial dan Game online berkontribusi terhadap *Phubbing* pada mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat cukup besar. Majunya teknologi cara berkomunikasi pun sudah mulai berkembang dan dalam mencari hiburan pun ikut berkembang juga. Dimana seseorang dituntut harus mempunyai *smartphone* dan mempunyai akun Media sosial untuk mempermudah jalannya komunikasi, begitu juga ketika seseorang mencari hiburan dengan bermain Game online. Kondisi seperti ini mengakibatkan *Phubbing* dimana individu – individu mengacuhkan satu dengan yang lain pada saat melakukan komunikasi secara langsung, dan membuat setiap individu hanya berfokus pada *smartphonenya*.

KESIMPULAN

Ada kontribusi antara penggunaan Media sosial terhadap *Phubbing* pada mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Ada kontribusi antara penggunaan *Game online* terhadap *Phubbing* pada mahasiswa

Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Ada kontribusi antara penggunaan Media sosial dan *Game online* terhadap *Phubbing* pada mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

DAFTAR RUJUKAN

- Damardi, Hamid. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Karadag, Engin dkk. 2015. *Determinants of Phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model*. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60-74. Dari https://www.researchgate.net/publication/272623941_Determinants_of_Phubbing_Which_is_the_Sum_of_Many_Virtual_Addictions_A_Structural_Equation_Model.
- Natsir, Tehseen. Metin Piskin. 2016. *Phubbing: A Technological Invasion Which Connected the World But Disconnected Humans*. *The International Journal of Indian Psychology*, 3(4), 39-46. Dari https://www.researchgate.net/profile/Dr_Balamurugan_J/publication/309406346_Independence_in_Decision_Making_Considering_the_Distance_between_Parents_and_Their_Children/links/580ee86a08ae7525273d2d94/Independence-in-Decision-Making-Considering-the-Distance-between-Parents-and-Their-Children.pdf.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Youarti, Inta Elok. Nur Hidayah. 2018. *Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z*. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143-152. Dari <https://ejournal.stkipmpringsewulpg.ac.id/index.php/fokus/article/download/553/284>.