

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU  
*PHUBBING* REMAJA AKHIR DI KELURAHAN BUKIT INDAH  
KECAMATAN SOREANG KOTA PAREPARE**



**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2020**

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU  
*PHUBBING* REMAJA AKHIR DI KELURAHAN BUKIT INDAH  
KECAMATAN SOREANG KOTA PAREPARE**



**Oleh :**

**SHELLA MADJID  
NIM: 15.3100.011**

Skripsi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Pada Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam  
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2020**

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU  
*PHUBBING* REMAJA AKHIR DI KELURAHAN BUKIT INDAH  
KECAMATAN SOREANG KOTA PAREPARE**



**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

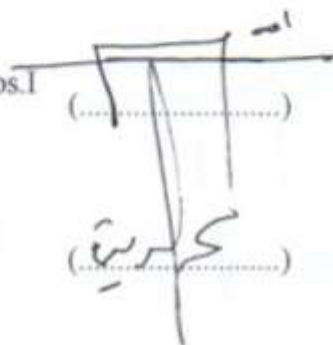
2020

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Shella Madjid  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku  
*Phubbing* Remaja Akhir di Kelurahan Bukit  
Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare  
Nomor Induk Mahasiswa : 15.3100.001  
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Dasar Penetapan Pembimbing : SK Rektor IAIN Parepare  
Nomor: B-84/In.39/FUAD/01/2019

Disetujui Oleh

Pembimbing Utama : Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I  
NIP : 19830116 200912 1 005  
Pembimbing Pendamping : Dr.H.Muhiddin Bakry, Lc.,M.Fil.I  
NIP : 197607132009121002



Mengetahui:  
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah



  
Dr. H. Abd. Halim K, M.A.  
NIP. 19590624 199803 1 001

**SKRIPSI**  
**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU**  
***PHUBBING* REMAJA AKHIR DI KELURAHAN BUKIT INDAH**  
**KECAMATAN SOREANG KOTA PAREPARE**

Disusun dan diajukan oleh

**SHELLA MADJID**  
**NIM. 15.3100.011**

Telah dipertahankan didepan panitia ujian munaqasyah  
pada tanggal 25 Agustus 2020 dan  
dinyatakan telah memenuhi syarat

Mengesahkan  
Dosen Pembimbing

Pembimbing Utama	: Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I	(.....)
NIP	: 19830116 200912 1 005	(.....)
Pembimbing Pendamping	: Dr.H.MuhiddinBakry, Lc.,M.Fil.I	(.....)
NIP	: 197607132009121002	(.....)

Rektor IAIN Parepare



Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si  
NIP. 19640427 198703 1 002

Dekan Fakultas  
Ushuluddin, Adab dan Dakwah



Dr. H. Abd. Halim K., M.A.  
NIP. 19590624 199803 1 001

### PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku  
*Phubbing* Remaja Akhir di Kelurahan Bukit  
Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare

Nama Mahasiswa : Shella Madjid

Nomor Induk Mahasiswa : 15.3100.011

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Dasar Penetapan : SK Rektor IAIN Parepare

Pembimbing : Nomor: B-84/In.39/FUAD/01/2019

Tanggal Kelulusan : 25 Agustus 2020

Disahkan Oleh Komisi Penguji

Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I	(Ketua)	
Dr. H. Muhiddin Bakri, M.Fil.I	(Sekertaris)	
Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag	(Anggota)	
Dr. A. Nurkidam, M.Hum	(Anggota)	

Mengetahui;  
Rektor IAIN Parepare



Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si  
NIP. 19640427 198703 1 002

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ  
أَخْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena rahmat dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku *Phubbing* Remaja Akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare” ini dengan baik. Tak lupa penulis kirimkan salawat serta salam kepada baginda Rasulullah Saw, dengan perjuangannya lah sehingga Islam sampai pada kita saat ini. Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik untuk meraih gelar S1 pada program studi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah (IAIN) Parepare.

Rasa syukur dan terima kasih penulis haturkan yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua yang saya hormati dan saya cintai Ayahanda Abdul Majid dan Ibunda tercinta Yustianingsih, saudariku yang saya cintai Intan Febrianingsih dan pihak keluarga lainnya yang selama ini tidak henti-hentinya memberikan motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Selain itu penulis ingin mengucapkan terima kasih terkhusus kepada Bapak Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I, selaku pembimbing I dan Bapak Dr.H.Muhiddin Bakry, Lc.,M.Fil.I selaku pembimbing II yang tiada hentinya-hentinya memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada saya agar dapat

menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Untuk itu perkenankan saya mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-sebarnya kepada Bapak Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare sekaligus sebagai penasehat akademik yang telah memberikan nasehat dan bimbingan selama menjalankan perkuliahan serta bekerja keras mengelola lembaga pendidikan ini demi kemajuan IAIN Parepare. Penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Abdul Halim K, M.A. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi Mahasiswa.
2. Ibu Nurhakki, S.Sos., M.Si. Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam untuk semua ilmu serta motivasi berprestasi yang telah diberikan kepada penulis.
3. Bapak/Ibu Dosen dan jajaran staf administrasi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah serta staf akademik yang begitu banyak membantu mulai dari proses menjadi mahasiswa sampai pengurusan berkas ujian penyelesaian studi.
4. Kepala perpustakaan dan jajaran pegawai perpustakaan IAIN Parepare yang telah membantu dalam pencarian referensi pada skripsi ini.
5. Semua orang yang menjadi objek dalam penelitian ini, penulis ucapkan terima kasih sudah membantu dalam memberikan informasi terhadap hasil penelitian dan bersedia menjadi objek dalam penelitian ini.
6. Rekan-rekan seperjuangan KPI angkatan 2015 yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu-persatu yang selalu menjadi teman belajar dan diskusi dalam kelas selama penulis menuntut ilmu di IAIN Parepare.



Penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap semoga skripsi ini bernilai ibadah disisi-Nya dapat bermanfaat sebagai referensi bacaan bagi orang yang lain, khususnya bagi Mahasiswa IAIN Parepare. *Aamin ya rabbal'alamin.*

Parepare, 27 Ramadhan 1441 H  
20 Mei 2020 M

Penulis,



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Shella Madjid  
Nomor Induk Mahasiswa : 15.3100.011  
Tempat/Tgl. Lahir : Parepare, 21 Maret 1997  
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku *Phubbing*  
Remaja Akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan  
Soreang Kota Parepare

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri dan jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikasi, tiruan, plagiat atas keseluruhan skripsi kecuali tulisan yang sebagai bentuk acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 27 Ramadhan 1441 H  
20 Mei 2020 M  
Penulis,

  
SHELLA MADJID  
15.3100/011

## ABSTRAK

**Shella Madjid**, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Phubbing Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare* (dibimbing oleh Bapak Muhammad Qadaruddin dan Bapak Muhiddin Bakry).

Skripsi ini membahas mengenai “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku *Phubbing* Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat, menjelaskan dan menggambarkan apakah ada pengaruh *game online* terhadap perilaku *phubbing*. *Phubbing* merupakan singkatan dari kata *phone* dan *snubbing* yang digunakan untuk menunjukkan sikap mengabaikan lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* yang berlebihan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang datanya berupa angka-angka yang diolah menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik dengan regresi linear sederhana. Dengan menggunakan rumus Slovin presisi 5% yaitu dengan sampel 70 remaja yang dianggap bisa mewakili populasi. Teori *dependency media* merupakan teori yang digunakan, menurut teori ini seseorang yang semakin menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, maka semakin penting peran media dalam hidup dan memiliki pengaruh kepada orang tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai  $t$  hitung adalah sebesar 7,633 dan nilai  $t$  tabel 0,235, maka  $H_a$  diterima. Dari hasil perhitungan regresi linier diperoleh  $b = 0,468$  (46%) dengan taraf signifikansi 0,000 artinya penggunaan *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku *phubbing* remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare.

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

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGAJUAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PEMBIMBING.....	v
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	x
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Kegunaan Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Deskripsi Teori.....	9
2.2 Tinjauan Hasil Penelitian Relevan.....	18
2.3 Kerangka Pikir.....	22
2.4 Hipotesis Penelitian.....	23
2.5 Defenisi Operasional Variabel.....	23

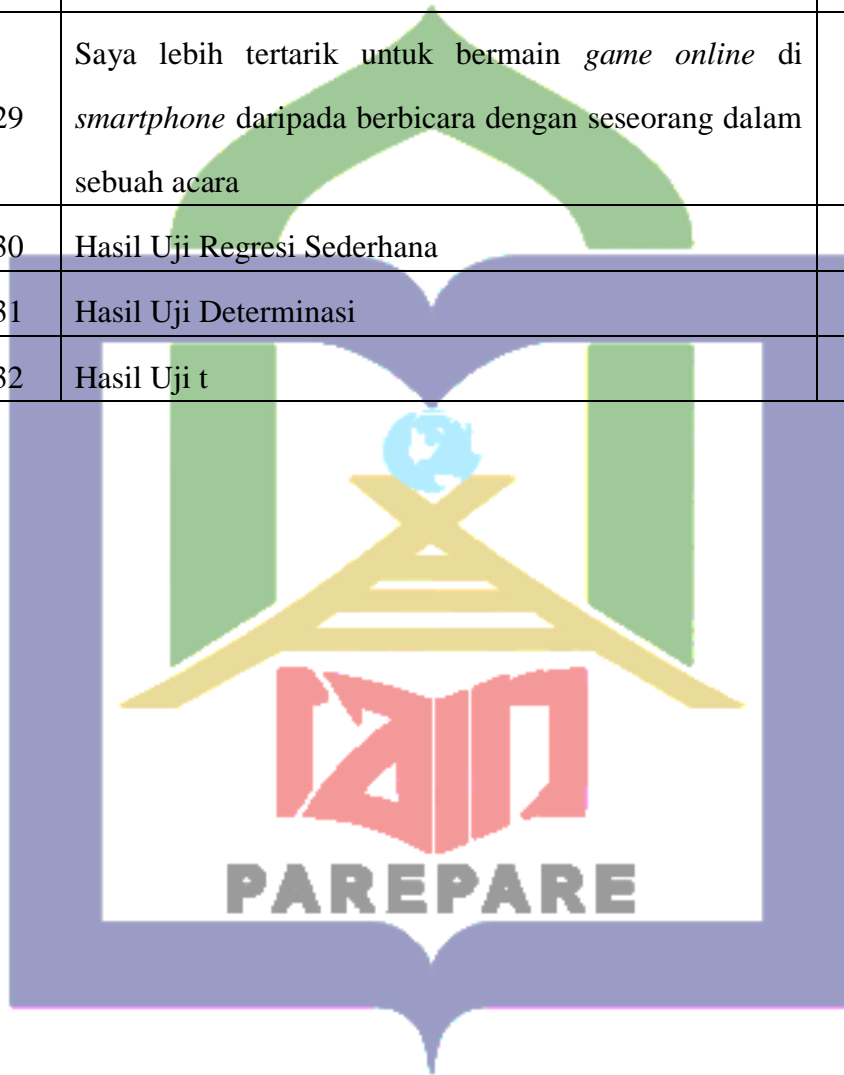
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1	Jenis dan Desain Penelitian..... 25
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian ..... 26
3.3	Teknik Pengumpulan Data..... 26
3.4	Populasi dan Sampel ..... 28
3.5	Teknik Analisis Data..... 30
3.6	Uji Instrumen Angket..... 32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1	Hasil Penelitian ..... 37
4.1.1	Data Penggunaan <i>Game Online</i> ..... 37
4.1.2	Data Perilaku <i>Phubbing</i> ..... 46
4.1.3	Uji Regresi Sederhana..... 52
4.1.4	Uji Determinasi ..... 53
4.1.5	Uji t..... 54
4.2	Pembahasan ..... 55
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1	Kesimpulan ..... 60
5.2	Saran..... 61
DAFTAR PUSTAKA ..... 62	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
3.1	Tabel Indikator penelitian	26
3.2	Uji Validitas Variabel X	32
3.3	Uji Validitas Variabel Y	33
3.4	Uji Reabilitas Variabel X	34
3.5	Uji Reabilitas Variabel Y	34
3.6	Uji Normalitas Kolmogorof Smirnov	35
3.7	Uji Linearitas	36
4.1	Data Frekuensi Keseluruhan Variabel X	37
4.2	Statistik Deskriptif Variabel X	38
4.3	Saya memainkan <i>game online</i> jenis petualangan	38
4.4	Saya memainkan <i>game online</i> jenis pertempuran/tembak-tembakan/peperangan	39
4.5	Saya memainkan <i>game online</i> jenis <i>racing</i> /balapan	39
4.6	Saya memainkan <i>game online</i> jenis strategi	40
4.7	Saya memainkan <i>game online</i> 2D (Dimensi)	40
4.8	Saya memainkan <i>game online</i> 3D (Dimensi)	41
4.9	Saya bermain <i>game online</i> 1-2 jam sehari	41
4.10	Saya bermain <i>game online</i> 4-6 jam sehari	42
4.11	Saya bermain <i>game online</i> 8-12 jam sehari	42
4.12	Saya memainkan <i>game online</i> di <i>game center</i>	43

4.13	Saya memainkan <i>game online</i> menggunakan konsol/PS4	43
4.14	Saya memainkan <i>game online</i> di PC ( <i>Personal Computer</i> )	44
4.15	Saya memainkan <i>game online</i> di <i>mobile phone/gadget/smartphone</i>	44
4.16	Saya memainkan <i>game online</i> menggunakan jaringan internet (wifi)	45
4.17	Saya memainkan <i>game online</i> menggunakan data seluler (kouta)	45
4.18	Data Frekuensi Keseluruhan Variabel Y	46
4.19	Statistik Deskriptif Variabel Y	47
4.20	Saya bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> sepanjang hari	47
4.21	Saya bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> sampai larut malam	48
4.22	Saya bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> saat makan	48
4.23	Saya bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> saat berkumpul dengan teman-teman	49
4.24	Saya bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> meskipun sedang berbicara dengan seseorang	49
4.25	Saya bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> dan tidak merespon panggilan orang tua	50
4.26	Saya bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> dan tidak menghiraukan orang disekitar	50
4.27	Saya lebih tertarik untuk bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> daripada berbicara dengan seseorang yang	51

	baru saya temui	
4.28	Saya lebih tertarik untuk bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> karena saya merasa tidak nyaman dengan lawan bicara	51
4.29	Saya lebih tertarik untuk bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> daripada berbicara dengan seseorang dalam sebuah acara	52
4.30	Hasil Uji Regresi Sederhana	53
4.31	Hasil Uji Determinasi	54
4.32	Hasil Uji t	54





## DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran
1	Angket Penelitian
2	Pedoman t Tabel dan r Tabel
3	Data Tabulasi Variabel X
4	Data Tabulasi Variabel Y
5	Dokumentasi
6	Surat Izin Penelitian Dari Fakultas
7	Surat Izin Penelitian dari Pemkot Parepare
8	Surat Keterangan Telah Meneliti dari Kelurahan
9	Biografi Penulis



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer. *Game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kali pada tahun 1969, komputer hanya dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Kemudian muncul komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*multiplayer games*). Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dikomersialkan. *Game* ini kemudian menginspirasi *game* yang lain muncul dan berkembang. Aradhana Gupta, dalam artikelnya telah menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (*National Science Foundation Network*) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelum industri *game*. Setelah pembatalan ini, ketercapaian para pemain dalam *online gaming* dan perkembangan *online game* berkembang pesat.<sup>1</sup>

*Game online* merupakan suatu fenomena baru di Asia Tenggara. Namun, memiliki banyak peminat, termasuk Indonesia di berbagai kota-kota besar. Bahkan

---

<sup>1</sup>Andri Arif Kustiawan, Andry Widhiya Utomo, “*Jangan Suka Game online Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*”, (Cet.I; Magetan, 2019) h. 7

saat ini sudah sampai menjamur di pedesaan. Dalam memainkan *game online* perlu keterampilan lebih kompleks, kecekatan lebih tinggi, serta menampilkan masalah yang lebih relevan secara sosial dan gambar yang lebih realistis. Maka tergambar jelas bahwa seseorang yang gemar bermain *game online* akan mendapatkan kepuasan psikologis dimana manusia terdorong untuk menuntaskan dan memenangkan permainan yang ada di *game online* tersebut. Selain itu, bermain *game online* dilakukan oleh remaja dengan motif yang bervariasi, mulai sebagai media hiburan hingga menjadi pekerjaan.

Permainan elektronik atau yang kita sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi, bukan hanya *game center* yang populer. Akan tetapi, *gadget* atau *smartphone* juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan *game*, baik *game offline* maupun yang *online*. Peminat *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Seseorang yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Semakin berkembangnya zaman, berkembang pula teknologi dan informasi. Tawaran modernitas tidak lagi dapat dihindari. Awalnya, seseorang menggunakan alat komunikasi seperti telephone adalah ketika dirinya ingin menyampaikan sebuah informasi kepada orang lain, namun terkendala jarak. Begitu juga dengan internet, seseorang memanfaatkannya hanya untuk mengakses informasi-informasi penting saja. Namun dengan berkembangnya zaman dan teknologi informasi, orang-orang dimanjakan oleh fasilitas *smartphone*.

*Smartphone* adalah telepon pintar yang bisa difungsikan mirip dengan komputer. Menu-menu yang umumnya ada di *smartphone*, tidak lagi hanya untuk menelfon saja. Dengan dilengkapi akses internet dan bisa dibawa kemana-mana, seseorang bahkan merasa menggenggam dunia ketika *smartphone* ada di tangannya. Dengan *smartphone*, berkiriman pesan kepada orang lain tidak hanya bisa dilakukan personal saja. Dengan sekali *update* status di salah satu media sosial, seseorang bisa mengirimkan pesan kepada jutaan orang di seluruh penjuru dunia. Tidak hanya itu, dua orang yang berjauhan juga bisa dimudahkan bertatap muka tanpa harus bertemu langsung dengan layanan *video call*. Bahkan media rekreasi dan *refreshing*, juga bisa dipindahkan ke dalam genggamannya dengan jutaan jenis *games* yang tersedia.<sup>2</sup>

Dengan segala kemudahan yang ditawarkan, seseorang sering lupa akan dampak negatifnya. Contohnya adalah perilaku *phubbing*. *Phubbing* merupakan singkatan dari *Phone Snubbing*. *Phubbing* adalah sebuah istilah tindakan acuh tak acuh seseorang di dalam sebuah lingkungan karena lebih fokus pada *gadget* daripada membangun sebuah percakapan<sup>3</sup>. *Phubbing* banyak dilakukan di lingkungan

---

<sup>2</sup> Didik Dwi Prasetya, "*membuat aplikasi smartphone multiplatform*", (Cet. I; Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013) h.1

<sup>3</sup>Nurdianita Fonna, "*Pengembangan Revolusi Industri 4.0 Dalam Berbagai Bidang*" , Guepedia Publisher, 2019

masyarakat, keluarga, pelajar dan mahasiswa. Tidak hanya dilakukan oleh anak-anak saja tetapi juga dilakukan oleh orang dewasa.

Fenomena *phubbing* merupakan suatu hal yang negatif karena seseorang mengabaikan pembicaraan lawan bicara, intinya bahwa penggunaan *smartphone* dapat memisahkan orang dari satu sama lain. Perilaku *phubbing* digambarkan dengan kondisi seseorang dengan orang sekitarnya yang secara fisik bersama, tetapi tidak sepenuhnya hadir untuk satu sama lain.<sup>4</sup>

*Phubbing* yang saat ini sedang melanda masyarakat perlahan-lahan akan mengikis rasa kepedulian terhadap orang yang ada di sekitar kita. Dalam kehidupan sehari-hari banyak kita lihat anak-anak yang sedang berkumpul masing-masing memegang *smartphone* dan sibuk sendiri tanpa ada percakapan di antara mereka. Mereka berkumpul main bersama tapi tanpa komunikasi, dekat tapi jauh, raga mereka dekat tapi pikiran saling berjauhan. Hal semacam ini banyak kita temui di mana pun, bukan hanya di kota besar, di kota kecil bahkan di pedesaan, *phubbing* sedang melanda. Kejadian semacam ini banyak kita temukan di lingkungan tempat tinggal dan tempat bekerja. Bahkan ketika ada di rumah tanpa sadar kita pun melakukan *phubbing*. Ketika anak ingin berbicara dan ingin ditanggapi apa yang dia dicarakan terkadang orang tua asyik dengan *smartphone* tanpa peduli apa yang ingin dibicarakan. Secara tidak langsung ini mengajarkan pada anak tentang ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitar. Atau hal ini dilakukan sebaliknya oleh seorang anak terhadap orang tuanya karena orang tua tidak mengerti tentang *smartphone*. Saat ini *smartphone* merupakan sesuatu yang tak bisa dipisahkan dari kehidupan kita. Sehingga kita lupa bagaimana cara berkomunikasi langsung dengan

---

<sup>4</sup>Lilis Juwita, *Stop Phubbing!* (Cet;I : Jakarta Selatan: NUBAR, 2019) h. 127-128.

orang lain. Bahkan balita zaman sekarang sudah mengenal dan mampu menggunakan *smartphone*. Ketika balita menangis biasanya orang tua memberikan *smartphone* agar tangisnya reda. Dan akhirnya karena seringnya balita tersebut memegang *smartphone* maka hal itu akan menjadi sebuah kebiasaan. Balita tersebut akan fokus dengan *smartphone* ditangannya dan tidak bisa diganggu. Bahkan ketika diajak bicara pun dia tidak akan merespon apa yang kita bicarakan. Hal ini sangat memprihatinkan. Ternyata *phubbing* melanda semua orang tanpa melihat usia, jenis kelamin, sosial ekonomi. *Phubbing* berpengaruh sangat besar terhadap perilaku sosial seseorang di lingkungannya.

Pada hakekatnya, manusia merupakan makhluk sosial disamping sifat-sifat lainnya yang secara pribadi dimiliki oleh manusia. Secara alami keberadaan manusia membutuhkan hubungan dengan orang lain. Manusia mempunyai dorongan untuk berhubungan dengan lingkungan sosial dan sekitarnya. Untuk itu perlu dilihat juga makna sosial itu sendiri, secara etimologi, istilah “sosial” berasal dari bahasa latin yaitu “*socius*” yang berarti teman, jadi secara etimologi manusia sebagai makhluk sosial adalah makhluk yang berteman dan memiliki keterkaitan antara yang satu dengan yang lain. Istilah sosial ini menekankan antara relasi individu dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok.<sup>5</sup>

Hakikat manusia sebagai makhluk sosial telah dicantumkan dalam Alqur’an surat Al-Hujurat ayat 13 :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ  
 إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

<sup>5</sup>Sujarwa, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar* (Cet;I: Pustaka Pelajar, 2011) h.288-289

“Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu.Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.”<sup>6</sup>

Semakin kuat pengenalan individu kepada individu lainnya, semakin terbuka peluang untuk saling memberi manfaat. Karena itu, ayat diatas menekankan perlunya saling mengenal. Perkenalan itu dibutuhkan untuk saling menarik pelajaran dan pengalaman individu lain untuk meningkatkan ketaqwaan kepada Allah SWT. Dengan kondisi yang terjadi sekarang dalam hubungan dengan ayat di atas rasanya sudah terjadi kondisi mengabaikan sesama dalam lingkungan dan keluarga saat bertemu.

Berdasarkan pengamatan sekilas, peneliti menemukan salah satu remaja yang juga masih ada hubungan keluarga, kesehariannya tidak pernah lepas dari *smartphonenya*, ia selalu mengaksesnya ketika makan, berjalan, sampai-sampai ia mendapat teguran dari orang tua karena perilakunya yang tidak bisa lepas dari *smartphonenya*. Perilakunya bukan hanya karna terlalu fokus, namun juga karena ia sering mengabaikan orang-orang disekitarnya. Dan banyak remaja yang terlihat sedang berkumpul dan masing-masing memegang *smartphone* dan sibuk sendiri tanpa ada percakapan di antara mereka.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik suatu rumusan masalah yang meliputi:

- 1.2.1 Bagaimana penggunaan *game online* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare ?

---

<sup>6</sup>Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung; Syaamil Quran, 2009) h.518

- 1.2.2 Bagaimana perilaku *phubbing* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare ?
- 1.2.3 Apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap perilaku *phubbing* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare ?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

- 1.3.1 Untuk mengetahui penggunaan *game online* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare.
- 1.3.2 Untuk mengetahui perilaku *phubbing* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare.
- 1.3.3 Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku *phubbing* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare.

### 1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Manfaat Teoritik
- 1.4.1.1 Untuk menambah referensi terhadap kajian sosiologi terkait pengaruh *game online* terhadap perilaku *phubbing* remaja.
- 1.4.1.2 Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.
- 1.4.2 Manfaat Praktis
- 1.4.2.1 Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan sosial agar meningkatkan mutu pendidikan masyarakat dengan perkembangan teknologi.
- 1.4.2.2 Memberikan pemahaman akan pengaruh *game online* terhadap perilaku *phubbing*.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Deskripsi Teori

##### 2.1.1 Pengertian *game online*

Sebuah *game online* adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol *video game*. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi *game* selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini: modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan *game online* telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. *Game online* dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis *game* menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komunitas online, membuat *game online* suatu bentuk kegiatan sosial diluar permainan pemain tunggal. *Game online* adalah teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu *gameplay*. *Game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan *multiplayer*, meskipun *single-player game online* yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari *game online* adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain *game*. Pertama-permainan penembak orang. Selama 1990-an, *game online* mulai bergerak dari berbagai LAN protokol (seperti IPX ) dan ke Internet menggunakan

TCP / IP protokol. Doom mempopulerkan konsep *deathmatch*, dimana beberapa pemain pertempuran satu sama lain *head-to-head*, sebagai bentuk baru dari *game online*. Sejak Doom, banyak orang pertama *game shooter* mengandung komponen *online* untuk memungkinkan *deathmatch* atau arena bermain gaya. Berdasarkan popularitas, permainan orang pertama *shooter* menjadi lebih dan lebih luas di seluruh dunia. Dan *FPS (First Person Shooter) game* sekarang menjadi lebih dari sebuah bentuk seni karena membutuhkan banyak keterampilan dan strategi dengan rekan tim. Kompetisi orang yang lebih jujur pertama yang dibentuk untuk memberikan pemain kesempatan untuk menampilkan bakat mereka secara individu atau tim. Jenis permainan yang dimainkan di kompetisi yang lebih populer adalah *Halo, Borderlands, Modern Warfare 3* dan *Unreal Tournament*. Kompetisi memiliki berbagai kemenangan dari uang untuk hardware.<sup>7</sup>

#### 2.1.1.1 Jenis-jenis *game online*

##### a. *Cross Platform Online*

Merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda, misalnya saja *need for speed undercover* dan *GTA V* yang dapat dimainkan secara *online* dari PC, *mobile phone/gadget/ smartphone*, konsol PS4 maupun Xbox 360 (PS4 dan Xbox 360 merupakan *hardware console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*. Contohnya adalah *Grand Theft Auto V (GTAV)*.

##### b. *First Person Shooter (FPS)*

*Game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya*. Sehingga, seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini

---

<sup>7</sup>Krista Surbakti, "Pengaruh *Game online Terhadap Remaja*", (Jurnal Curere, Vol 01, no 01, April 2017) h. 15

mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan). Contohnya adalah *Counter-Strike. Real Time Strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanyasatu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya *game* DOTA merupakan singkatan dari *Defense of the Ancient*.

c. *Game* 2 Dimensi (2D)

*Game* yang mengadopsi teknologi ini rata-rata *game* yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi, *game* dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan *game* 3D sehingga rata-rata *game* *onlinesekarang* mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.

d. *Game* 3 Dimensi (3D)

Merupakan *game* dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan *game* ini memiliki perpindahan kamera hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia *games* tersebut. Akan tetapi, *game* 3D meminta spesifikasi komputer atau *gadget/smartphone* yang lumayan tinggi agar tampilan 3 dimensi *game* tersebut ditampilkan secara sempurna.<sup>8</sup>

### 2.1.2 Pengertian *Phubbing*

*Phubbing* merupakan kependekan dari *Phone Snubbing*. *Phubbing* adalah sebuah istilah tindakan acuh tak acuh seseorang di dalam sebuah lingkungan karena lebih fokus pada *gadget* daripada membangun sebuah percakapan. Istilah ini awalnya dikampanyekan oleh Macquarie Dictionary untuk mewakili masalah penyalahgunaan

---

<sup>8</sup>Agung Salim, “ *Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*” (Skripsi Sarjana; Jurusan Pendidikan Agama Islam: Makassar, 2016) h. 80

ponsel cerdas yang terus berkembang dalam situasi sosial. Dalam interaksi sosial, *phubber* dapat didefinisikan sebagai seseorang yang memulai *phubbing*, dan *phubbee* dapat didefinisikan sebagai orang yang menerima perilaku *phubbing*.<sup>9</sup> Konsep *phubbing* didefinisikan sebagai perilaku pengabaian orang lain pada interaksi sosial dan berfokus pada sebuah *smartphone*. *Phubbing* terjadi ketika anda sedang berbicara dengan teman atau keluarga dan anda melihat lawan bicara sedang melirik ke arah ponselnya, menjawab panggilan telpon, mengirim pesan singkat (SMS) atau mengecek pemberitahuan yang muncul pada sosial media ketika sedang berkomunikasi.

Teknologi diciptakan untuk mempermudah seseorang berkomunikasi satu dengan yang lainnya, bukan malah sebagai pemutus hubungan antar manusia. Namun kenyataannya karena keasyikan dengan *smartphonenya* seorang sering tidak memperhatikan orang lain bahkan menyakitinya dengan menjadi *phubber*. Disamping itu, *phubber* menggunakan *smartphone* sebagai bentuk pelarian untuk menghindari ketidaknyamanan di keramaian, seperti di *lift* atau bepergian sendiri dengan naik bus atau bosan di pesta. Namun sekarang ini perilaku *phubbing* sudah semakin parah, seseorang melakukannya setiap saat, kepada siapapun. Jintarin Jaidee seorang psikiatri dari Bangkok menyebutkan bahwa perilaku *phubbing* dengan berkali-kali mengecek *smartphone* dapat mengakibatkan kecanduan yang lainnya seperti kecanduan *game online*, *mobile application* atau media sosial. Menurut Ivan Goldberg seorang ahli jiwa, gejala-gejala kecanduan internet adalah sebagai berikut :

- a. Sering lupa waktu. Mengabaikan hal-hal yang mendasar saat mengakses internet terlalu lama.

---

<sup>9</sup>Dina Julia Ilham, Rinaldi Rinaldi, “Pengaruh *Phubbing* Terhadap Kualitas Persahabatan Pada Mahasiswa Psikologi Unp” Jurnal *Phubbing* ; Vol 2019

- b. Gejala menarik diri. Seperti merasa marah, tegang atau depresi ketika internet tidak bisa diakses. Mereka akan kesal jika tidak ada signal atau *handphonenya* tertinggal secara tidak sengaja.
- c. Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan. Semakin lama jumlah waktu yang dibutuhkan untuk mengakses internet terus bertambah.
- d. Kebutuhan akan peralatan komputer yang lebih baik dan aplikasi yang lebih banyak untuk dimiliki. Mereka akan mengganti komputer atau *gadget* untuk mengakses internet dengan yang lebih baik dan aplikasi terbaru.
- e. Sering berkomentar, berbohong, rendahnya prestasi, menutup diri secara sosial dan kelelahan. Ini merupakan dampak negatif dari penggunaan internet yang berkepanjangan.<sup>10</sup>

#### 2.1.2.1 Faktor-faktor penyebab *phubbing*

##### 1. Adiksi terhadap *smartphone*

Teknologi yang memfasilitasi kehidupan manusia menyebabkan masalah dalam kehidupan manusia juga. Di dunia industri, kehidupan manusia membutuhkan akses lebih cepat ke berbagai jenis data, interaksi dan komunikasi yang lebih cepat dan dengan demikian banyak konsep seperti waktu, persepsi kebutuhan dan rasa asyik dapat berubah sewaktu-waktu.

Kebutuhan terhadap teknologi lebih banyak memiliki konsekuensi seperti penggunaan teknologi yang berlebihan, tingkat keterlibatan yang tinggi dalam teknologi dan akhirnya kecanduan teknologi. Kecanduan ini sebagian besar

---

<sup>10</sup>Devia Anggi Maharani, *Mengujikan Internet Addiction Test (IAT) Ke Responden Indonesia*, jurnal: Institut Teknologi Bnadung, Surabaya. 2018

tergantung pada faktor-faktor yang sebagian besar memasuki kehidupan manusia dengan komputer. Ponsel pintar yang dilengkapi dengan fitur komputer memiliki efek signifikan diantara faktor-faktor ini sebagai objek kecanduan.

#### 2. Adiksi terhadap internet

Selain menawarkan banyak kemudahan yang ditawarkan untuk kehidupan sehari-hari, komputer menimbulkan efek negatif pada manusia dengan menawarkan beragam kenyamanan di internet dan bermain *game*. Perilaku individu yang berlebihan terhadap penggunaan komputer membuat kecanduan. Namun, komputer saja tidak menjadi masalah tetapi menimbulkan masalah karena adanya aplikasi didalamnya.

#### 3. Adiksi terhadap sosial media

Sosial media yang biasa digunakan adalah saluran komunikasi dimana interaksi yang sangat kompleks terjalin yang dapat memberi dampak besar pada orang. Media sosial yang mencakup banyak elemen seperti permainan, komunikasi, pertukaran informasi dan sharing multimedia yang mendorong orang untuk tetap *online*, membawa pengikutnya dari komputer ke *smartphone* juga.

Aplikasi yang paling sering digunakan adalah aplikasi *game* bersama dengan aplikasi situs media seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *whatsapp*. Dengan kata lain, media sosial memiliki tempat yang signifikan diantara objek kecanduan ponsel pintar. Terlepas dari kenyataan bahwa orang mengakses media sosial melalui telepon mereka yang hanyalah salah satu objek kecanduan didalam telepon seluler dan kecanduan akan tetap bertahan meski media sosial tidak ada.

#### 4. Adiksi terhadap *games*

Diantara faktor-faktor yang mempengaruhi *phubbing*, kecanduan *game* merupakan sumber kecanduan lainnya yang sama pentingnya dengan kecanduan

ponsel. Individu yang tidak memiliki keterampilan manajemen waktu menggunakan *game* untuk melepaskan diri dari masalah dan sebagai alat relaksasi mental.

*Game addiction* mengacu kepada *game online*, *video game* dan *game* komputer yang semuanya memiliki asal-usul yang sama. Mengacu pada bermain *game* komputer sejauh hal itu mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan dianggap sebagai perilaku adiktif.

#### 2.1.2.2 Dampak *Phubbing*

Dampak dari perilaku *phubbing* adalah lawan bicara ataupun orang yang berada didepannya merasa terabaikan. Akibatnya kualitas dari hubungan pun menurun. Penelitian yang dilakukan oleh Wang et al di China memaparkan bahwa ada hubungan yang negatif antara *partner phubbing (phubbing)* dengan *relationship satisfaction*. Artinya semakin tinggi perilaku *phubbing* maka akan semakin rendah *relationship satisfaction* pada pasangan dewasa yang telah menikah di Negara China. Pada penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa *phubbing* memiliki hubungan positif dengan depresi. Artinya, *phubbing* adalah salah satu faktor penyebab dari depresi. Dari hipotesis yang dibuktikan melalui penelitian tersebut bahwa *phubbing* merupakan faktor penting yang dapat mengurangi *relationship satisfaction* dan meningkatkan resiko depresi melalui *relationship satisfaction*.<sup>11</sup>

#### 2.1.2.3 Aspek-aspek *phubbing*

##### a. Gangguan komunikasi (*Communication Disturbance*)

Gangguan komunikasi yang terjadi dalam hal ini adalah gangguan komunikasi yang disebabkan karena hadirnya ponsel sebagai faktor yang mengganggu komunikasi *face-to-face* di lingkungan.

---

<sup>11</sup> Achmad Afrizal Fauzan, “Analisis Psikometrik Instrumen *Phubbing* dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya” (Skripsi Sarjana; Fakultas Psikologi: Jakarta, 2018), h.19

b. Obsesi terhadap *smartphone* (*Phone Obsession*)

Obsesi terhadap *smartphone* terjadi karena dorongan akan kebutuhan menggunakan ponsel yang tinggi walaupun sedang melakukan komunikasi *face-to-face* di lingkungan dan merasa cemas ketika jauh dari ponsel.<sup>12</sup>

### 2.1.3 Teori Ketergantungan Media (*Dependency Theory*)

Pendekatan ini memberikan lebih banyak kendali pada individu atas bagaimana mereka menggunakan media di dalam kehidupan mereka. Teori ini pertama kali dikemukakan oleh Sandra Rokeach dan Melvin Defleur. Dalam teori ini mereka mengusulkan suatu relasi yang bersifat integral antara pendengar dan media. Sejalan dengan teori *Uses and Gratifications*, teori ini memprediksikan bahwa khalayak tergantung kepada informasi yang berasal dari media massa dalam rangka memenuhi kebutuhan khalayak bersangkutan serta mencapai tujuan tertentu dari proses konsumsi media massa. Namun perlu dipertegas bahwa khalayak tidak memiliki ketergantungan yang sama terhadap semua media. Sumber ketergantungan yang kedua adalah kondisi sosial. Model ini menunjukkan sistem media dan institusi sosial itu saling berhubungan dengan khalayak dalam menciptakan kebutuhan minat. Pada gilirannya hal ini akan mempengaruhi khalayak untuk memilih berbagai media, sehingga bukan sumber media massa yang menciptakan ketergantungan, melainkan kondisi sosial.<sup>13</sup>

Pemikiran terpenting dari teori ini adalah bahwa dalam masyarakat modern, *audience* menjadi tergantung pada media massa sebagai sumber informasi bagi pengetahuan tentang dan orientasi kepada apa yang terjadi dalam masyarakatnya.

<sup>12</sup>Muhammad Ali Ridho, “*Interkasi Sosial Pelaku Phubbing* “ (Skripsi Sarjana; Fakultas Psikologi dan Kesehatan: Surabaya, 2019), h.18

<sup>13</sup>Yetty Oktarina, Yudi Abdullah, *Komunikasi dalam Perspektif Teori dan Praktik* (Cet.I; Yogyakarta: Deepublish, 2017) h. 90-91



Jenis dan tingkat ketergantungan akan dipengaruhi oleh sejumlah kondisi struktural, meskipun kondisi terpenting terutama berkaitan dengan tingkat perubahan, konflik atau tidak stabilnya masyarakat tersebut. Berkaitan dengan apa yang dilakukan media yang pada dasarnya melayani berbagai fungsi informasi. Sesuai dengan teori-teori sebelumnya yang menekankan pada pengguna sebagai penentu media, teori ini memperlihatkan bahwa individu bergantung pada media untuk pemenuhan kebutuhan atau untuk mencapai tujuannya, tetapi mereka tidak bergantung pada banyak media dengan porsi yang sama besar. Mereka tetap dapat memilih media mana yang akan mereka gunakan untuk memenuhi keinginannya.

Menurut De Fleur dan Rokeach derajat ketergantungan terhadap media merupakan kunci dalam memahami kapan dan mengapa pesan media massa dapat mengubah kepercayaan, perasaan dan perilaku audiensi. Dalam masyarakat industri modern, orang semakin bergantung pada media untuk:

- a. Memahami dunia sosial mereka
- b. Bertindak secara bermakna dan efektif dalam masyarakat
- c. Untuk menemukan fantasi dan pelarian

Derajat ketergantungan khalayak terhadap media ditentukan oleh :

- a. Tingkat kepentingan informasi yang disampaikan media
- b. Derajat perubahan dan konflik yang terjadi dalam masyarakat

Kedua ahli ini setuju dengan gagasan awal teori penggunaan dan kepuasan bahwa orang bergantung pada informasi yang diberikan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu atau untuk mencapai tujuan tertentu, tetapi orang tidak bergantung pada semua media secara sama dan merata.<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Melvin L Defleur, *Dependency theory ketergantungan terhadap media*, Vol, 01 2017

Rokeach dan De Fleur mengemukakan dua faktor yang menentukan ketergantungan seseorang terhadap media :

a. Seseorang akan lebih bergantung pada media yang dapat memenuhi sejumlah kebutuhannya sekaligus dibandingkan dengan media yang hanya mampu memenuhi beberapa kebutuhan saja

b. Perubahan sosial dan konflik yang terjadi di masyarakat dapat menyebabkan perubahan pada institusi, kepercayaan dan kegiatan yang sudah mapan. Situasi sosial yang berkejolak (perang, bencana dan kerusuhan) dapat menimbulkan perubahan pada konsumsi media. Misalnya, orang jadi lebih sering bergantung pada media untuk mendapatkan informasi atau berita. Pada situasi sosial yang stabil kebutuhan media juga akan berubah dimana orang lebih menyukai program hiburan. Dengan demikian, ketergantungan pada media merupakan hasil dari 2 faktor penting yaitu motif audiensi untuk mendapatkan kepuasan dan ketersediaan alternative tontonan. Masing-masing faktor dipengaruhi oleh sejumlah karakteristik. Misalnya, seseorang yang memiliki gangguan kesehatan dan karenanya tidak bisa pergi kemana-mana akan bergantung pada media seperti televisi untuk mendapatkan hiburan.<sup>15</sup>

## 2.2 Tinjauan Hasil Penelitian Relevan

Tinjauan hasil penelitian pada intinya dilakukan untuk mengkaji analisis dan uraian sistematis tentang teori dan hasil penelitian yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti dalam rangka memperoleh pemikiran konseptual terhadap fokus penelitian.<sup>16</sup> Dan mendapatkan gambaran tentang hubungan topik yang akan

---

<sup>15</sup> Inta Elok Yonarti, Nur Hidayah, “Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z”, Jurnal Fokus Konseling, Vol 4, no 1, 2018), h. 20

<sup>16</sup>STAIN Parepare, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, h. 33.

diteliti dengan penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya sehingga tidak ada pengulangan dalam penelitian kali ini. Adapun penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian saat ini adalah sebagai berikut:

2.2.1 Yeny Nabila Akmarina Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Mulawarman tahun 2016 dengan judul Pengaruh Bermain *Game online* Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Angatta Kab.Kutai Timur. Dampak psikis bagi anak yang suka bermain *game online* adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Karena terus-menerus keasyikan main *game online* bahkan kecanduan. Tak jarang mereka pun tidak banyak bicara dengan orang tua, bicara hanya seperlunya, hanya untuk urusan minta uang dan makan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh bermain *game online* terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga di kelurahan swarga bara kota sangatta kab. Kutai timur. Teori yang digunakan yaitu teori analisis transaksional (AT) dengan metode kuantitatif. Hasil penelitian bermain *game online* berpengaruh terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga dengan pengaruhnya sebesar 0,7%. Persamaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang *game online* dan metode yang digunakan adalah kuantitatif. Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu berfokus terhadap efektifitas komunikasi dan perbedaan teori yang digunakan penelitian terdahulu.<sup>17</sup>

2.2.2 Krista surbakti dosen FKIP Universitas Quality dengan judul pengaruh *game online* terhadap remaja tahun 2017. *Game online* adalah jenis permainan

---

<sup>17</sup>Yeny Nabila Akmarina, *Pengaruh Bermain Game online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Dikelurahan Swarga Bara Kota Sangatta*, (Universitas Mulawarman, 2016), Vol, 4

komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. *Game* dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreking. Tetapi *game online* juga membawa dampak yang besar yang akan menyebabkan ketagihan dan ketergantungan pada aktivitas *game online*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap remaja. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian yaitu *game online* mempunyai dampak positif dan negatif bagi remaja. Persamaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang *game online*. Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu berfokus terhadap dampak *game online* terhadap remaja dan perbedaan metode yang digunakan penelitian terdahulu.<sup>18</sup>

- 2.2.3 Yuna Yusnitadengan judul Pengaruh Perilaku *Phubbing* Akibat Penggunaan *Smartphone* berlebihan terhadap interaksi sosial mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat, menjelaskan dan menggambarkan apakah ada pengaruh perilaku *phubbing* akibat penggunaan *Smartphone* berlebihan terhadap interaksi sosial mahasiswa.<sup>19</sup>Pada penelitian ini, digunakan pendekatan kuantitatif analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini yaitu perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan berpengaruh positif dan signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah membahas perilaku

---

<sup>18</sup>Krista Surbakti, *Pengaruh Game online Terhadap Remaja*, (journal ; Vol. 01 FKIP Universitas Quality), 2017

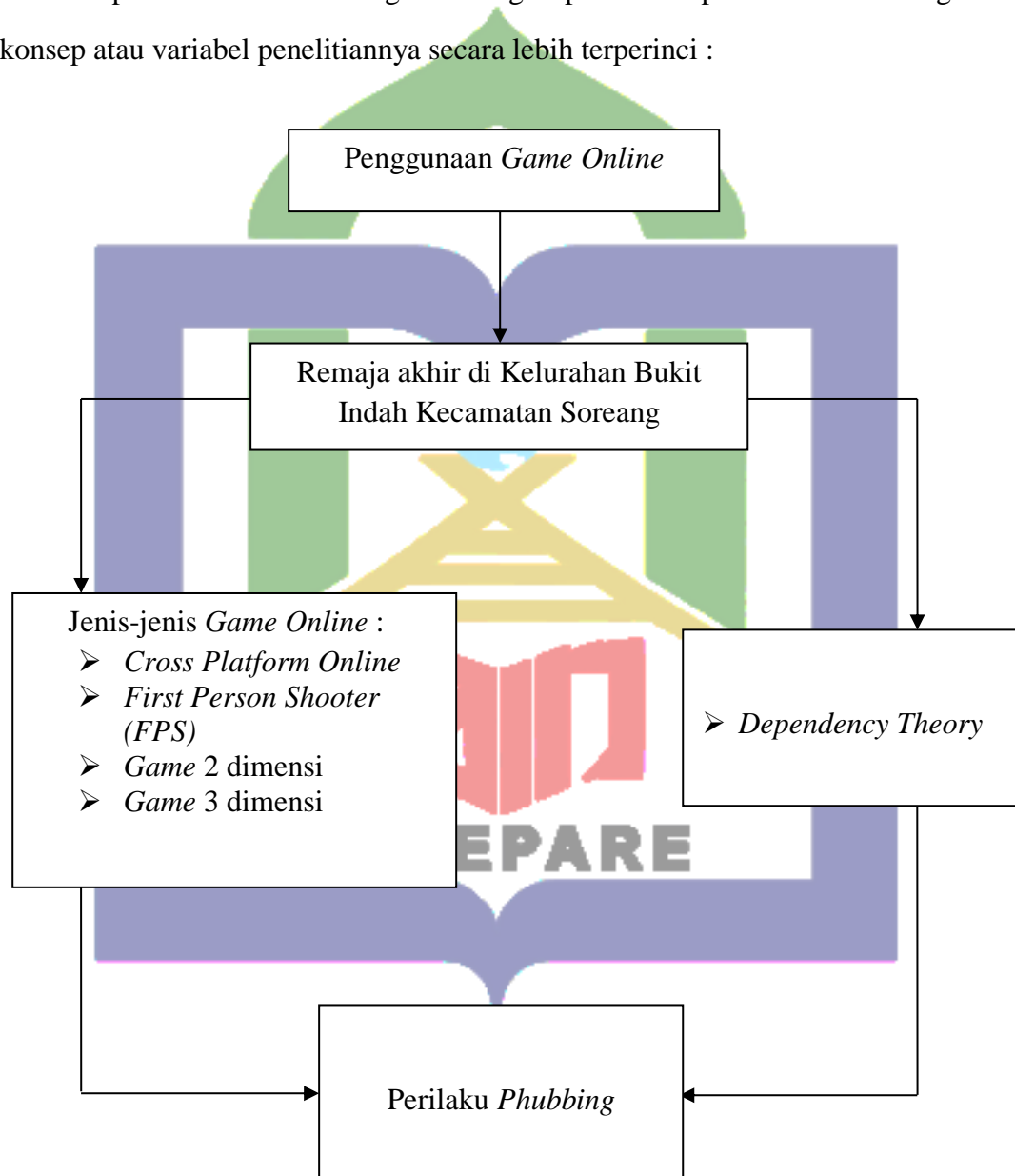
<sup>19</sup>Yuna Yusnita, *Pengaruh Perilaku Phubbing Akibat Penggunaan Smartphone Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa*, (Vol 2, ; Journal Ilmiah FISIP Unsyiah ), 2017

*phubbing*, sama-sama menggunakan teori depedensi media dan metode penelitian kuantitatif sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu fokus meneliti pengaruh perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan.



### 2.3 Kerangka Pikir

Kerangka berpikir adalah konseptual mengenai bagaimana satu teori berhubungan diantara berbagai faktor yang telah diidentifikasi penting terhadap masalah penelitian. Dalam rangka kerangka pemikiran peneliti harus menguraikan konsep atau variabel penelitiannya secara lebih terperinci :



## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya. Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah sehingga perlu diuji secara empiris. Hipotesis berasal dari kata *Hypo* yang berarti di bawah dan *thesa* berarti kebenaran. Pernyataan atau dugaan disebut proporsi.<sup>20</sup>

Berdasarkan judul penelitian yang peneliti angkat maka hipotesis yang diasukan adalah :

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara *game online* (X) terhadap perilaku *phubbing* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare (Y)

Ha : Terdapat pengaruh antara *game online* (X) terhadap perilaku *phubbing* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare (Y)

## 2.5 Defenisi Operasional Variabel

Penelitian ini berjudul Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku *Phubbing* Remaja Akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare dan untuk lebih memahami maksud dari penelitian tersebut maka peneliti akan memberikan definisi dari masing-masing kata yang terdapat dalam judul penelitian tersebut, yakni:

### 2.5.1 Pengaruh

Pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan yang jika seseorang yang dipengaruhi agar bertindak dengan cara tertentu, dapat dikatakan terdorong untuk bertindak

---

<sup>20</sup>Misbahuddin Ikbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik* (Cet.I;Jakarta:PT Bumi Aksara,2013) h.34.

demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorongnya.

### 2.5.2 *Game online*

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, *gadget/smartphone*. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. *Game online* tersebut dapat dimainkan menggunakan *gadget/smartphone*, konsol/PS4, PC (*Personal Computer*) maupun di *game center*.

### 2.5.3 *Phubbing*

*Phubbing* merupakan kependekan dari *Phone Snubbing*. *Phubbing* adalah istilah untuk menjelaskan tindakan acuh tak acuh seseorang di dalam sebuah lingkungan karena lebih fokus pada *gadget* daripada membangun sebuah percakapan.

### 2.5.4 Remaja

*Adolesen* (remaja) merupakan masa transisi dari anak-anak menjadi dewasa. Pada periode ini berbagai perubahan terjadi baik perubahan hormonal, fisik, psikologis atau sosial. Perubahan fisik adalah perkembangan tanda seks sekunder, terjadinya paku tumbuh, serta perubahan perilaku dan hubungan sosial dengan lingkungannya. Masa remaja awal 12-15 tahun, masa remaja pertengahan 15-18 tahun dan masa remaja akhir 18-21 tahun.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup>Abrori dan Mawar Qurbaniah, *Infeksi Menular Seksual* (Cet.I:UM Pontianak pers, 2017). h. 35.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis dan Desain Penelitian

##### 3.1.1 Jenis Penelitian

Karena ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) maka dalam pengumpulan data untuk penelitian ini penulis mengambil data dari lokasi penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif.

##### 3.1.2 Desain Penelitian

Penulis menggunakan desain penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah defenisi pengukuran data kuantitatif dan statistik objektif melalui perhitungan ilmiah berasal dari sampel orang-orang atau penduduk yang diminta menjawab atas sejumlah pertanyaan tentang survei untuk menentukan frekuensi dan persentase tanggapan mereka. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian bertujuan untuk memperoleh data yang kongkrit tentang pengaruh *game online* terhadap perilaku *phubbing*. Dengan dasar tersebut penulis menggunakan variabel :

*Game online* merupakan variabel bebas/ independen (X) dan perilaku *phubbing* merupakan variabel terikat/ dependen (Y)

Adapun desain penelitian tersebut sebagai berikut :



Ket :

X = *Game online*

Y = *Phubbing*

Adapun penjelasan variabel independen dan variabel dependen dalam tabel berikut :

Tabel 3.1

## Indikator penelitian

Variabel	Indikator	Aspek-Aspek
<i>Game online</i> (variabel independen)	Permainan <i>game online</i> yang digemari	1. Jenis-jenis permainan yang digemari 2. Perangkat yang digunakan
	Frekuensi bermain <i>game online</i>	1. Tinggi rendahnya intensitas bermain game
<i>Phubbing</i> (variabel dependen)	Ketergantungan <i>Gadget</i>	1. Kesulitan dalam mengatur penggunaan ponsel
	Mengabaikan orang lain	1. Kurangnya interksi dengan lawan bicara
	Keterputusan Sosial	1. Tidak mampu menyesuaikan diri dalam lingkungan

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare. Adapun waktu pelaksanaan penelitian direncanakan berlangsung selama satu bulan.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.3.1 Observasi

Observasi merupakan kegiatan dengan menggunakan panca indera, bisa pengelihatatan, penciuman, pendengaran untuk memperoleh informasi yang diperlukan

untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu dan perasaan emosi seseorang. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk melihat bagaimana penggunaan *game online* mempengaruhi perilaku *phubbing* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare.

### 3.3.2 Kuesioner (Angket)

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>22</sup> Kuesioner akan digunakan untuk mengukur dan mengetahui penggunaan *game online* yang digemari remaja. Responden dalam penelitian ini dapat mengisi angket ini dengan memilih pernyataan yang sesuai dengan kondisi keaktifan mereka. Angket perilaku *phubbing* digunakan untuk melihat perilaku remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang dalam aktivitas kesehariannya. Kuesioner tersebut berisi pernyataan perilaku *phubbing*. Penyusunan angket ini menggunakan *skala likert* sehingga responden hanya perlu memilih pernyataan antara selalu, sering, jarang dan tidak pernah.<sup>23</sup>

### 3.3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam kamus bahasa Indonesia dikatakan bahwa instrumen adalah sarana penelitian (berupa seperangkat alat tes dan sebagainya) untuk mengumpulkan data sebagai bahan pengolahan.<sup>24</sup>

Menurut Suryabrata, bahwa instrumen adalah alat yang digunakan untuk

---

<sup>22</sup>Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika* (Cet. III; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 52-53

<sup>23</sup>Agus Riyanto, *Statistik Deskriptif untuk Kesehatan* (Cet. I; Yogyakarta: Nuha Medika, 2013), h.67.

<sup>24</sup>Departemen pendidikan dan kebudayaan RI, kamus besar bahasa Indonesia (cet. II; Jakarta: balai pustaka, 1989) h. 334

merekam. Pada umumnya secara kuantitatif keadaan dan aktivitas atribut-atribut psikologis. Atribut-atribut psikologis itu secara teknis biasanya digolongkan menjadi atribut kognitif dan non kognitif.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mempermudah dalam mengumpulkan atau mendapatkan informasi kuantitatif secara objektif dan sistematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan daftar pertanyaan/ Pernyataan.

### 3.4 Populasi dan Sampel

#### 3.4.1 Populasi

Untuk memperoleh sejumlah data yang diperlukan di dalam penelitian ini, maka diperlukan sumber dari objek penelitian yang disebut populasi. Populasi adalah keseluruhan aspek tertentu dari ciri, fenomena atau konsep yang menjadi pusat perhatian.<sup>25</sup>

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>26</sup> Adapun populasi dalam penelitian ini adalah remaja yg bermain *game online* di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare sebanyak 85 orang dengan rentang waktu usia remaja akhir 18-21 tahun.

#### 3.4.2 Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto, sampel adalah sebagian atau wakil populasi

---

<sup>25</sup> Muhammad Arif Tiro, Dasar-Dasar Statistika (Cet. II; Makassar : UNM,2004),h. 3

<sup>26</sup> Sugiyono, metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D (Cet. IV; Bandung: Alfabeta, 2008) h,297

yang diteliti.<sup>27</sup> Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>28</sup> Dalam penelitian pengambilan sampel yang tepat merupakan langkah awal dari keberhasilan penelitian, karena dengan pemilihan sampel yang dilakukan dengan tidak benar akan menghasilkan temuan-temuan yang kurang memenuhi sasarnya.<sup>29</sup>

Untuk lebih memudahkan dalam meneliti untuk memilih sampel, apabila subjeknya kurang dari <100, lebih bagus jika semuanya diambil sehingga penelitiannya adalah penelitian populasi. Namun, jika jumlah subjeknya besar, maka dapat diambil separuh dari populasi sekitar 10-15%, atau 20-25% atau lebih. Tetapi, semuanya harus disesuaikan dengan kemampuan peneliti, waktu, tenaga, dan danayang dimiliki.<sup>30</sup> Dalam hal ini penulis memutuskan bahwa penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*.

Untuk menentukan jumlah sampel, peneliti menggunakan rumus Slovin, yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

N = Jumlah populasi

n = Jumlah sampel

<sup>27</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), h. 174.

<sup>28</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. XXII; Bandung: Alfabeta, 2015), h. 118.

<sup>29</sup>Joko Subagyo, *Metode Penelitian* (Jakarta:Rineka Cipta, 2004), h. 29

<sup>30</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Pendekatan Praktek*(Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 120.

$e$  = *Error level* (tingkat kesalahan) (catatan: umumnya digunakan 1% atau 0,01, 5% atau 0,05 dan 10% atau 0,1) (catatan : dapat dipilih oleh peneliti).<sup>31</sup>

Berdasarkan rumus yang telah ditetapkan dengan jumlah populasi ( $N$ ) = 85 orang, *error level* yang ditetapkan peneliti 5%. Maka jumlah sampelnya dapat diketahui sebagai berikut:

$$n = \frac{85}{1 + (85 \times (5\%)^2)}$$

$$n = \frac{85}{1 + (85 \times (0,05)^2)}$$

$$n = \frac{85}{1 + 85 \times 0,0025}$$

$$n = \frac{85}{1 + 0,21}$$

$$n = \frac{85}{1,21}$$

$$n = 70,24 \text{ dibulatkan menjadi } 70$$

Jadi, berdasarkan perhitungan maka jumlah sampel yang dibutuhkan yaitu sebanyak 70 remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam menganalisa data penelitian adalah analisis statistik kuantitatif berupa tabel distribusi frekuensi dan mean untuk mengukur

<sup>31</sup>Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 158.

pengaruh *game online* dan perilaku *phubbing*. Adapun rumus mengetahui presentase nilai rata-rata sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Jawaban

$f$  = Frekuensi

$n$  = Sampel

Berdasarkan dari rumusan diatas, penulis menganalisis data dengan cara menjumlahkan tiap alternatif jawaban dalam hal ini frekuensi yang sedang dicari presentasinya ( $f$ ) dari sampel, kemudian jumlah tersebut dibagi dengan jumlah objek penelitian ( $n$ ) setelah mendapatkan hasil pembagian dari alternatif jawaban ( $f$ ) dengan jumlah responden ( $n$ ) tersebut kemudian dikalikan dengan seratus persen (100%).

Data kemudian dianalisis dengan regresi sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh. Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Membuat tabel penolong untuk mencari nilai konstanta  $a$  dan  $b$
2. Analisa regresi sederhana
3. Uji signifikan (uji  $t$ )
4. Pengujian hipotesis

$$H_0 = 0$$

$$H_a \neq 0$$

Taraf nyata ( $\alpha$ ) dan nilai  $t$  tabel

$$\alpha = 0,05$$

$$dk = n-2$$

## 5. Kriteria pengujian

Hipotesis  $H_0$  diterima jika :

$$t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$$

Hipotesis  $H_a$  ditolak jika :

$$t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$$

## 6. Menarik kesimpulan.

### 3.6 Uji Instrumen Angket

Uji instrumen angket merupakan syarat sebuah data untuk dapat dianalisis lebih lanjut. Agar dapat diterima, pernyataan-pernyataan dalam instrumen harus teruji valid, reliabel dan normal.

#### 3.6.1 Uji Validitas

Tujuan dari uji validitas adalah untuk mengetahui kevalidan angket/kuesioner. Berikut dasar pengambilan keputusan uji validitas :

$r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}} = \text{valid}$

$r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}} = \text{tidak valid}$

diketahui  $r_{\text{tabel}} = 0,235$

Tabel 3.2 Uji Validitas Variabel X

No. Item	$R_{xy}(r_{\text{hitung}})$	r tabel	Keterangan
1	0,452	0,235	VALID
2	0,393	0,235	VALID
3	0,385	0,235	VALID
4	0,638	0,235	VALID
5	0,758	0,235	VALID
6	0,519	0,235	VALID
7	0,341	0,235	VALID



<b>8</b>	0,640	0,235	VALID
<b>9</b>	0,609	0,235	VALID
<b>10</b>	0,724	0,235	VALID
<b>11</b>	0,393	0,235	VALID
<b>12</b>	0,745	0,235	VALID
<b>13</b>	0,531	0,235	VALID
<b>14</b>	0,645	0,235	VALID
<b>15</b>	0,596	0,235	VALID

*Sumber: Data diolah dengan SPSS*

Berdasarkan tabel diatas, item yang tidak valid akan dihapuskan. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa item pernyataan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah terbukti valid meliputi semua item.

Tabel 3.3 Uji Validitas Variabel Y

<b>No. Item</b>	<b><math>R_{xy}</math>(r hitung)</b>	<b>r tabel</b>	<b>Keterangan</b>
<b>1</b>	0,244	0,235	VALID
<b>2</b>	0,285	0,235	VALID
<b>3</b>	0,750	0,235	VALID
<b>4</b>	0,292	0,235	VALID
<b>5</b>	0,676	0,235	VALID
<b>6</b>	0,598	0,235	VALID
<b>7</b>	0,502	0,235	VALID
<b>8</b>	0,571	0,235	VALID
<b>9</b>	0,616	0,235	VALID
<b>10</b>	0,531	0,235	VALID

*Sumber: Data diolah dengan SPSS*

Berdasarkan tabel diatas, item yang tidak valid akan dihapuskan. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa item pernyataan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah semua item.

### 3.6.2 Uji Reabilitas

Uji reabilitas bertujuan untuk mengetahui konsisten dalam angket. Uji reabilitas dilakukan dengan menggunakan alpha. Dasar pengambilan keputusan reabilitas, yaitu :

Alpha > r tabel = konsisten

Alpha < r tabel = tidak konsisten

Tabel 3.4 Uji Reabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.842	15

Sumber: Data diolah dengan SPSS

Hasil uji reabilitas diatas menunjukkan nilai Alpha sebesar 0,842 > dari 0,235. Maka dapat dinyatakan bahwa data reliabel/konsisten.

Tabel 3.5 Uji Reabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.665	10

Sumber: Data diolah dengan SPSS

Hasil uji reabilitas diatas menunjukkan nilai Alpha sebesar 0,665 > dari 0,235. Maka dapat dinyatakan bahwa data reliabel/konsisten.

### 3.6.3 Uji Normalitas

Uji normalitas Kolmogorov Smirnov merupakan bagian dari uji asumsi klasik (persyaratan statistik yang harus terpenuhi untuk menguji regresi). Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual yang berdistribusi normal. Pada uji normalitas bukan pada masing-masing variabel tapi pada nilai residualnya. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas, yaitu :

Nilai signifikansi  $> 0,05$  = normal

Nilai signifikansi  $< 0,05$  = tidak normal

Tabel 3.6 Uji Normalitas Kolmogorof Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Predicted Value
N			70
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean		.0000000
	Std. Deviation		2.14457263
Most Extreme Differences	Absolute		.098
	Positive		.098
	Negative		-.088
Kolmogorov-Smirnov Z			.822
Asymp. Sig. (2-tailed)			.508
a. Test distribution is Normal.			

Sumber: Data diolah dengan SPSS

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi  $0,508 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bernilai residual berdistribusi normal dan menandakan bahwa data penelitian dapat dianalisis lebih lanjut.

### 3.6.4 Uji Linearitas

Uji linearitas adalah salah satu syarat dalam melakukan analisis regresi sederhana dengan tujuan untuk mengetahui adanya hubungan yang linear antara variabel X dan variabel Y. Pengambilan keputusan uji linearitas didasarkan pada :

Nilai signifikan  $> 0,05$  = linear

Nilai signifikan  $< 0,05$  = tidak linear

Tabel 3.7 Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
y * x	Between Groups	(Combined)	343.155	17	20.186	4.265	.000
		Linearity	271.927	1	271.927	57.453	.000
		Deviation from Linearity	71.228	16	4.452	.941	.531
	Within Groups		246.117	52	4.733		
	Total		589.271	69			

Sumber: Data diolah dengan SPSS

Tabel uji normalitas menunjukkan adanya bentuk linear sebagaimana ketentuannya nilai signifikansi sebesar  $0,531 > 0,05$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dapat diolah dalam analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara penggunaan *game online* terhadap perilaku *phubbing* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang akan dibahas pada bab ini meliputi data masing-masing variabel dan uji analisis data sebagai penentu ada tidaknya pengaruh antara *game online* (X) terhadap perilaku *phubbing* (Y).

##### 4.1.1 Data penggunaan *Game online*

Data penggunaan *game online* merupakan hasil dari pengumpulan data dengan instrumen angket menggunakan *skala likert* berisi pertanyaan-pertanyaan terkait *game online* dan diisi oleh 70 remaja akhir yang ada di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare.

##### 4.1.1.1 Data penggunaan *game online* keseluruhan

Data penggunaan *game online* keseluruhan mendeskripsikan tentang hasil pengumpulan data terkait penggunaan *game online*

Tabel 4.1 Data Frekuensi Keseluruhan Variabel X

Interval	Kategori	F	Persentase
46 – 60	Tinggi	26	37%
31 – 45	Sedang	44	63%
15 – 30	Rendah	0	0%
Jumlah		70	100%

Tabel diatas menunjukkan sebanyak 6 responden termasuk dalam kategori tinggi, 56 responden termasuk dalam kategori rendah dan 8 lainnya dikategorikan rendah.

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Variabel X

No	Keterangan	Nilai	Kategori
1	Mean	44,41	Sedang
2	Median	45	Sedang
3	Modus	44	Sedang
4	Nilai minimum	33	Sedang
5	Nilai maximum	58	Tinggi

Tabel diatas menunjukkan Mean (M) atau nilai rata-rata sebesar 44,41 dan dikategorikan sedang, median (Me) atau nilai tengah dari data sebesar 45 dan berada dalam kategori sedang, modus (mode) atau nilai yang sering muncul adalah 44 yang termasuk kategori sedang, nilai minimum atau nilai terendah adalah 33 dan termasuk kategori rendah dan nilai maksimum sebesar 58 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan *game online* pada remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare dalam kategori sedang.

#### 4.1.1.2 Data penggunaan *game online* per item

Berikut ini data tabel item masing-masing pernyataan dalam angket :

Tabel 4.3 Saya memainkan *game online* jenis petualangan

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	6	8,6%
Sering	62	88,6%
Jarang	2	2,9%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi X item 1

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.3 terkait pernyataan “saya memainkan *game online* jenis petualangan”, 6 (8,6%) remaja yang menjawab selalu, 62 (88,6%) remaja menjawab sering, 2 (2,9%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.4 Saya memainkan *game online* jenis pertempuran/tembak-tembakan/peperangan

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	11	15,7%
Sering	52	74,3%
Jarang	7	10%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi X item 2

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.4 terkait pernyataan “Saya memainkan *game online* jenis pertempuran/tembak-tembakan/peperangan”, 11 (15,7%) remaja yang menjawab selalu, 52 (74,3%) remaja menjawab sering, 7 (10%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.5 Saya memainkan *game online* jenis racing/balapan

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	4	5,7%
Sering	47	67,1%
Jarang	19	27,1%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi X item 3

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.5 terkait pernyataan “Saya memainkan *game online* jenis racing/balapan”, 4 (5,7%) remaja yang menjawab selalu, 47 (67,1%) remaja menjawab sering, 19 (27,1%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.6 Saya memainkan *game online* jenis strategi

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	9	12,9%
Sering	53	75,7%
Jarang	8	11,4%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi X item 4

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.6 terkait pernyataan “Saya memainkan *game online* jenis strategi”, 9 (12,9%) remaja yang menjawab selalu, 53 (75,7%) remaja menjawab sering, 8 (11,4%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.7 Saya memainkan *game online* 2D (Dimensi)

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	5	7,1%
Sering	51	72,9%
Jarang	14	20%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi X item 5



Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.7 terkait pernyataan “saya memainkan *game online* 2D (Dimensi)”, 5 (7,1%) remaja yang menjawab selalu, 51 (72,9%) remaja menjawab sering, 14 (20%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.8 Saya memainkan *game online* 3D (Dimensi)

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	6	8,6%
Sering	39	55,7%
Jarang	25	35,7%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi X item 6

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.8 terkait pernyataan “saya memainkan *game online* 3D (Dimensi)”, 6 (8,6%) remaja yang menjawab selalu, 39 (55,7%) remaja menjawab sering, 25 (35,7%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.9 Saya bermain *game online* 1-2 jam sehari

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	0	0%
Sering	55	78,6%
Jarang	15	21,4%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi X item 7

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.9 terkait pernyataan “saya bermain *game online* 1-2 jam sehari”, tidak ada remaja yang menjawab selalu (0%), 55 (78,6%) remaja menjawab sering, 15 (21,4%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.10 Saya bermain *game online* 4-6 jam sehari

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	11	15,7%
Sering	53	75,7%
Jarang	6	8,6%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi X item 8

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.10 terkait pernyataan “Saya bermain *game online* 4-6 jam sehari”, 11 (15,7%) remaja yang menjawab selalu, 53 (75,7%) remaja menjawab sering, 6 (8,6%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.11 Saya bermain *game online* 8-12 jam sehari

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	5	7,1%
Sering	55	78,6%
Jarang	10	14,3%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi X item 9

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.11 terkait pernyataan “saya bermain *game online* 8-12 jam sehari”, 5 (7,1%) remaja yang menjawab selalu, 55 (78,6%) remaja menjawab sering, 10 (14,3%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.12 Saya memainkan *game online* di *game center*

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	12	17,1%
Sering	45	64,3%
Jarang	13	18,6%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi X item 10

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.12 terkait pernyataan “saya memainkan *game online* di *game center*”, 12 (17,1%) remaja yang menjawab selalu, 45 (64,3%) remaja menjawab sering, 13 (18,6%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.13 Saya memainkan *game online* menggunakan konsol/PS4

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	11	15,7%
Sering	52	74,3%
Jarang	7	10%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi X item 11

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.13 terkait pernyataan “saya memainkan *game online* menggunakan konsol/PS4”, 11 (15,7%) remaja yang menjawab selalu, 52 (74,3%) remaja menjawab sering, 7 (10%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.14 Saya memainkan *game online* di PC (Personal Computer)

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	11	15,7%
Sering	48	68,6%
Jarang	11	15,7%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi X item 12

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.14 terkait pernyataan “saya memainkan *game online* di PC (Personal Computer)”, 11 (15,7%) remaja yang menjawab selalu, 48 (68%) remaja menjawab sering, 11 (15,7%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.15 Saya memainkan *game online* di *mobile phone/gadget/smartphone*

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	11	15,7%
Sering	57	81,4%
Jarang	2	2,9%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi X item 13

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.15 terkait pernyataan “saya memainkan *game online* di *mobile phone/gadget/smartphone*”, 11 (15,7%) remaja yang menjawab selalu, 57 (81,4%) remaja menjawab sering, 2 (2,9%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.16 Saya memainkan *game online* menggunakan jaringan internet (*wifi*)

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	7	10%
Sering	52	74,3%
Jarang	11	15,7%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi X item 14

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.16 terkait pernyataan “saya memainkan *game online* menggunakan jaringan internet (*wifi*)”, 7 (10%) remaja yang menjawab selalu, 52 (74,3%) remaja menjawab sering, 11 (15,7%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.17 Saya memainkan *game online* menggunakan data seluler (*kouta*)

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	11	15,7%
Sering	48	68,6%
Jarang	11	15,7%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi X item 15

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.17 terkait pernyataan “saya memainkan *game online* menggunakan data seluler (kouta)”, 11 (15,7%) remaja yang menjawab selalu, 48 (68,6%) remaja menjawab sering, 11 (15,7%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

#### 4.1.2 Data perilaku *phubbing*

Data perilaku *phubbing* merupakan hasil dari pengumpulan data dengan instrumen angket menggunakan *skala likert* berisi pertanyaan terkait perilaku *phubbing* dan diisi oleh 70 remaja akhir yang ada di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare

##### 4.1.2.1 Data perilaku *phubbing* keseluruhan

Data perilaku *phubbing* secara keseluruhan mendeskripsikan tentang hasil pengumpulan data terkait perilaku *phubbing*

Tabel 4.18 Data Frekuensi Keseluruhan Variabel Y

Interval	Kategori	F	Persentase
31 - 40	Tinggi	25	36%
21 - 30	Sedang	45	64%
10 - 20	Rendah	0	0%
Jumlah		70	100%

Tabel diatas menunjukkan sebanyak 25 responden yang termasuk dalam kategori tinggi, dan 45 responden dalam kategori sedang.

Tabel 4.19 Statistik Deskriptif Variabel Y

No	Keterangan	Nilai	Kategori
1	Mean	29,16	Sedang
2	Median	29	Sedang
3	Modus	31	Sedang
4	Nilai minimum	21	Sedang
5	Nilai maximum	37	Tinggi

Tabel diatas menunjukkan Mean (M) atau nilai rata-rata sebesar 29,16 dan dikategorikan sedang, median (Me) atau nilai tengah dari data sebesar 29 dan berada dalam kategori sedang, modus (mode) atau nilai yang sering muncul adalah 31 yang termasuk kategori sedang, nilai minimum atau nilai terendah adalah 21 dan termasuk kategori sedang dan nilai maksimum sebesar 37 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa perilaku *phubbing* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare dalam kategori sedang.

#### 4.1.2.2 Data perilaku *phubbing* per item

Tabel 4.20 Saya bermain *game online* di *smartphone* sepanjang hari

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	19	27,1%
Sering	37	52,9%
Jarang	13	18,6%
Tidak pernah	1	1,4%
Jumlah	70	100%

Sumber: Frekuensi Y item 1

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.20 terkait pernyataan “Saya bermain *game online* di *smartphone*”, 19 (27,1%) remaja yang menjawab selalu, 37 (52,9%)

remaja menjawab sering, 13 (18,6%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.21 Saya bermain *game online* di *smartphone* sampai larut malam

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	5	7,1%
Sering	40	57,1%
Jarang	25	35,7%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi Y item 2

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.21 terkait pernyataan “Saya bermain *game online* di *smartphone* sampai larut malam”, 5 (7,1%) remaja yang menjawab selalu, 40 (57,1%) remaja menjawab sering, 25 (35,7%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.22 Saya bermain *game online* di *smartphone* saat makan

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	10	14,3%
Sering	44	62,9%
Jarang	16	22,9%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi Y item 3

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.22 terkait pernyataan “Saya bermain *game online* di *smartphone* saat makan”, 10 (14,3%) remaja yang menjawab selalu, 44 (62,9%) remaja menjawab sering, 16 (22,9%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).



Tabel 4.23 Saya bermain *game online* di *smartphone* saat berkumpul dengan teman-teman

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	9	12,9%
Sering	58	82,9%
Jarang	3	4,3%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi Y item 4

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.23 terkait pernyataan “Saya bermain *game online* di *smartphone* saat berkumpul dengan teman-teman”, 9 (12,9%) remaja yang menjawab selalu, 58 (82,9%) remaja menjawab sering, 3 (4,3%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.24 Saya bermain *game online* di *smartphone* meskipun sedang berbicara dengan seseorang

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	7	10%
Sering	41	58,6%
Jarang	22	31,4%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi Y item 5

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.24 terkait pernyataan “Saya bermain *game online* di *smartphone* meskipun sedang berbicara dengan seseorang”, 7 (10%) remaja yang menjawab selalu, 41 (58,6%) remaja menjawab sering, 22 (31,4%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.25 Saya bermain *game online* di *smartphone* dan tidak merespon panggilan orang tua

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	6	8,6%
Sering	54	77,1%
Jarang	10	14,3%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi Y item 6

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.25 terkait pernyataan “Saya bermain *game online* di *smartphone* dan tidak merespon panggilan orang tua”, 6 (8,6%) remaja yang menjawab selalu, 54 (77,1%) remaja menjawab sering, 10 (14,3%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.26 Saya bermain *game online* di *smartphone* dan tidak menghiraukan orang disekitar

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	21	30%
Sering	38	54,3%
Jarang	11	15,7%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi Y item 7

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.26 terkait pernyataan “Saya bermain *game online* di *smartphone* dan tidak menghiraukan orang disekitar”, 21 (30%)

remaja yang menjawab selalu, 38 (54,3%) remaja menjawab sering, 11 (15,7%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.27 Saya lebih tertarik untuk bermain *game online* di *smartphone* daripada berbicara dengan seseorang yang baru saya temui

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	6	8,6%
Sering	40	57,1%
Jarang	24	34,3%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi Y item 8

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.27 terkait pernyataan “Saya lebih tertarik untuk bermain *game online* di *smartphone* daripada berbicara dengan seseorang yang baru saya temui”, 6 (8,6%) remaja yang menjawab selalu, 40 (57,1%) remaja menjawab sering, 24 (34,3%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.28 Saya lebih tertarik untuk bermain *game online* di *smartphone* karena saya merasa tidak nyaman dengan lawan bicara

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	10	14,3%
Sering	54	77,1%
Jarang	6	8,6%
Tidak pernah	0	0%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi Y item 9

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.28 terkait pernyataan “Saya lebih tertarik untuk bermain *game online* di *smartphone* karena saya merasa tidak nyaman dengan lawan bicara”, 10(14,3%) remaja yang menjawab selalu, 54 (77,1%) remaja menjawab sering, 6 (8,6%) remaja menjawab jarang dan tidak ada remaja tidak pernah (0%).

Tabel 4.29 Saya lebih tertarik untuk bermain *game online* di *smartphone* daripada berbicara dengan seseorang dalam sebuah acara

Kategori	Frekuensi	Persentasi
Selalu	4	5,7%
Sering	44	62,9%
Jarang	20	28,6%
Tidak pernah	2	2,9%
Jumlah	70	100%

Sumber : Frekuensi Y item 10

Hasil yang digambarkan dalam tabel 4.29 terkait pernyataan “Saya lebih tertarik untuk bermain *game online* di *smartphone* daripada berbicara dengan seseorang dalam sebuah acara”, 4 (5,7%) remaja yang menjawab selalu, 44 (62,9%) remaja menjawab sering, 20 (28,6%) remaja menjawab jarang dan 2 (2,9) remaja menjawab tidak pernah.

#### 4.1.3 Uji Regresi Sederhana

Regresi linear sederhana dilakukan berdasarkan pada data yang diperoleh dalam penelitian ini dan bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Adapun persamaan regresi sederhana yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = variabel terikat

a = konstanta regresi

bX = nilai turunan regresi

Tabel 4.30 Hasil Uji Regresi Sederhana

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized		Standardized	t	Sig.
		Coefficients		Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.350	2.738		3.050	.003
	X	.468	.061	.679	7.633	.000
a. Dependent Variable: <i>Phubbing</i>						

Sumber: Data diolah dengan SPSS

Output uji regresi linear sederhana diatas menghasilkan nilai konstanta regresi (a) sebesar 8,350 yang menunjukkan bahwa jika *game online* (variabel X) bernilai nol maka akan meningkatkan perilaku *phubbing* (variabel Y) sebesar 8,350. Sementara itu, koefisien regresi X sebesar 0,468 sehingga dinyatakan bahwa setiap penambahan 1 nilai variabel X, maka akan meningkatkan variabel Y sebesar 0,468. Oleh karena itu, persamaan regresinya dapat dituliskan sebagai berikut :

$$Y = 8,350 + 0,468X$$

#### 4.1.4 Uji Determinasi (R square)

Uji determinasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar variabel *game online* mampu mempengaruhi perilaku *phubbing* remaja.

Tabel 4.31 Hasil Uji Determinasi

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.679 <sup>a</sup>	.461	.454	2.160
a. Predictors: (Constant), <i>Game online</i>				
b. Dependent Variable: <i>Phubbing</i>				

Sumber: Data diolah dengan SPSS

Tabel output diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,679 (68%) yang artinya hubungan variabel *game online* (X) terhadap perilaku *phubbing* (Y) sangat kuat dan koefisien determinasi (*R square*) sebesar 0,461 atau dapat diartikan bahwa pengaruh variabel *game online*(X) terhadap variabel *phubbing* (Y) sebesar 4,6%.

#### 4.1.5 Uji Hipotesis (Uji t)

Pengujian hipotesis secara parsial atau uji t bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel *game online* terhadap perilaku *phubbing*. Berikut hasil pengujian dalam penelitian ini :

Tabel 3.32 Hasil Uji t

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
		1	(Constant)	8.350		
	X	.468	.061	.679	7.633	.000
a. Dependent Variable: <i>Phubbing</i>						

Sumber: Data diolah dengan SPSS

Berdasarkan tabel hasil uji t, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima dan secara statistik adalah signifikan. Hasil uji memperlihatkan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  yang menandakan terdapat pengaruh signifikan antara *game online* dengan perilaku *phubbing*.
2. Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil uji diatas menunjukkan  $t_{hitung}$  variabel X adalah 7,633. Jika derajat bebas (df) =  $N-2 = 70-2 = 68$ , maka  $t_{tabel}$  sebesar 0,235. Sehingga, dapat disimpulkan  $7,633 > 0,235$  dan dapat diketahui bahwa *game online* berpengaruh terhadap perilaku *phubbing*.
3. Berdasarkan kriteria diatas, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan dinyatakan bahwa *game online* berpengaruh signifikan terhadap perilaku *phubbing* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare.

#### 4.2 Pembahasan

Hasil skor presentasi variabel X tentang penggunaan *game online* pada remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare menunjukkan sebanyak 26 (37%) responden termasuk dalam kategori tinggi, 44 (63%) lainnya termasuk kategori sedang dan tidak satupun yang termasuk rendah. Sedangkan skor presentasi variabel Y tentang perilaku *phubbing* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare menunjukkan sebanyak 25 (36%) responden termasuk dalam kategori tinggi, 45 (64%) lainnya termasuk kategori sedang dan tidak satupun yang termasuk rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan *game online*, maka cukup berpengaruh terhadap perilaku *phubbing* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare.

### 1.2.1 Penggunaan *Game online*

Teori *game online* yang dikemukakan oleh Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) sebuah komunitas pecinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* (via internet) bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya. Sedangkan dari jenis-jenis *game online* yaitu, *Cross Platform Online* (balapan/petualangan), *First Person Shooter/FPS* (tembak-tembakan), *Real Time Strategy* (strategi), *game* 2D (dimensi) dan 3D (dimensi). Seperti halnya jenis *game online*, dari segi alat yang digunakan juga memiliki tingkatan yang berbeda yaitu, dapat dimainkan menggunakan *gadget/smartphone*, konsol/PS4, PC (*Personal Computer*) atau di *game center*. Selain itu, untuk bermain *game online* biasanya menggunakan jaringan internet (*wifi*) dan data seluler (kouta). Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan mendeskripsikan penggunaan *game online* pada remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare.

*Game online* jenis petualangan menduduki peringkat pertama, *game* yang paling digemari remaja karena berada pada persentase 97,1%. *Game online* jenis pertempuran/tembak-tembakan/peperangan menduduki peringkat kedua yang digemari remaja karena berada pada persentasi 90%. *Game online* jenis strategi menduduki peringkat ketiga dengan persentasi 88,6%. *Game online* jenis 2D (dimensi) menduduki peringkat keempat dengan persentasi 80%. Sedangkan *game online* jenis 3D (dimensi) tidak terlalu populer dibanding *game* jenis racing/balapan, dimana racing/balapan berada pada persentasi 72,9% dan *game online* 3D hanya pada persentasi 64,3%.

Remaja memainkan *game online* dengan durasi waktu yang berbeda dalam sehari, peringkat pertama 4-6 jam sehari dengan persentasi 91,4%. Peringkat kedua



8-12 jam sehari dengan persentasi 85,7%. Yang terakhir, remaja bermain *game* 1-2 jam sehari dengan persentasi 78,6%.

Dari segi alat yang digunakan juga memiliki tingkatan yang berbeda, yaitu remaja memainkan *game online* di *mobile phone/gadget/smartphone* menduduki peringkat pertama dengan persentasi 97,1%, menggunakan konsol/PS4 menduduki peringkat kedua dengan persentasi 90%. Remaja memainkan *game online* di PC (*Personal Computer*) berada pada peringkat ketiga dengan persentasi 84,3%. Sedangkan remaja memainkan *game online* di *game center* berada di peringkat keempat dengan persentase 81,4%.

Selain itu, remaja bermain *game online* menggunakan jaringan internet (wifi) dan data seluler (kouta) pada *smartphone* dengan persentasi yang sama, yaitu 84,3%.

### 1.2.2 Perilaku *Phubbing* Remaja

Pada penelitian ini dapat dilihat bagaimana remaja dapat dikatakan memiliki ketergantungan terhadap suatu media, yaitu disini adalah *smartphone*. Terbukti sebanyak 80% remaja menggunakan *smartphone* sepanjang hari. Ketergantungan ini pada akhirnya menjadikan remaja berada dalam bingkai kehidupan sendiri. *Phubbing* muncul atas ketergantungan terhadap *smartphone*, sehingga seseorang menjadi tidak memperdulikan lingkungannya karena terlalu fokus pada apa yang ada didalam genggamannya. *Phubbing* memilki tiga dimensi yang pertama yaitu ketergantungan pada *gadget*, mengabaikan orang lain dan keterputusan sosial. Dengan demikian seseorang yang memilki perilaku *phubbing* karena mereka telah memilki diantara ketiga tersebut.

Seseorang cenderung tidak bisa untuk tidak memainkan *gadget* sehingga sering kali mengecek *gadgetnya* yang membuat ia menjadi ketergantungan. Sebanyak 95,2% remaja tetap memainkan *game online* di *smartphone* meskipun

berkumpul bersama teman-temannya, bahkan saat makan 77,2% remaja memainkan *game online* di *smartphone* dan bermain sampai larut malam dengan persentasi 64,2%.

Berbagai alasan pun menjadi latar belakang seseorang harus melakukan *phubbing*. Pada akhirnya, komunikasi yang seharusnya berasal dari hati menjadi dari jari, mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat. Seseorang cenderung mengabaikan orang lain apabila berada dalam kondisi yang sedang melakukan interaksi atau komunikasi. Sebanyak 85,7% remaja bermain *game online* di *smartphone* dan tidak merespon panggilan orang tua. Bahkan 84,3% remaja tidak menghiraukan orang disekitarnya dan 68,6% bermain *game online* di *smartphone* meskipun sedang berbicara dengan seseorang.

Seseorang cenderung kurang mampu dalam menyesuaikan dirinya sehingga seseorang lebih memilih untuk diam dan memainkan *gadget*, oleh karena itu menjadikan dirinya hanya terpaku pada *gadget* saja tanpa melakukan interaksi dengan orang sekitarnya. 91,4% remaja lebih tertarik untuk bermain *game online* di *smartphone* karena merasa tidak nyaman dengan lawan bicara. 68,6% remaja lebih tertarik untuk bermain *game online* di *smartphone* daripada berbicara dengan seseorang dalam sebuah acara dan 65,7% lebih tertarik untuk bermain *game online* di *smartphone* daripada berbicara dengan seseorang yang baru mereka temui.

### 1.2.3 Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku *Phubbing* Remaja

Dari keseluruhan tanggapan responden, peneliti mendapatkan hasil yang diperoleh dari teknik analisis regresi linear sederhana yang menyatakan bahwa *game online* berpengaruh signifikan terhadap perilaku *phubbing*. Dapat dilihat pada hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 16 yang menunjukkan angka b atau koefisien regresi sebesar 0,468 dan taraf signifikansi 0,000. Angka 0,468

menunjukkan hasil yang positif untuk pengaruh *game online* terhadap perilaku *phubbing* remaja.

Selain itu hasil uji regresi juga diperoleh angka R sebesar 0,679 (67%) menunjukkan bahwa korelasi atau hubungan antara *game online* dan perilaku *phubbing* remaja memiliki hubungan yang sangat kuat. Hal tersebut berdasarkan skala Guilford dengan hasil berkisar 0,5 - 0,75 menandakan hubungan yang kuat.

Hasil uji hipotesis diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah 7,633 dengan tingkat signifikansi 0,000. Sedangkan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 0,235 pada  $\alpha = 5\%$ . Berdasarkan kriteria uji hipotesis yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7,633 > 0,235$ ) dengan nilai signifikansi 5% (kurang dari 0,05) maka  $H_a$  dapat diterima. Dengan demikian *game online* berpengaruh positif dan signifikansi terhadap perilaku *phubbing* remaja.

Teori ketergantungan memperkirakan bahwa individu juga bergantung pada informasi media untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan mencapai tujuan. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 56 responden menggunakan *smartphone* sepanjang hari. Bahkan mereka lebih memilih berinteraksi dengan orang lain menggunakan *smartphone* daripada orang di sekelilingnya ataupun bermain *game*. Berdasarkan teori tersebut kita dapat melihat bagaimana orang menjadi sangat bergantung pada media untuk mendapatkan berbagai kebutuhan, salah satunya adalah mendapat informasi dan hiburan, berkomunikasi di sosial media. Selain itu, fenomena *phubbing* akhirnya dianggap sesuatu yang negatif karena cenderung mengabaikan lawan bicara. Meskipun penggunaan *smartphone* ditengah interaksi sosial dianggap hal yang wajar bagi sebagian besar orang, tetapi mereka akan merasa terganggu jika lawan bicaranya terlalu fokus menggunakan *smartphone* sepanjang percakapan berlangsung.

## BAB V

### PENUTUP

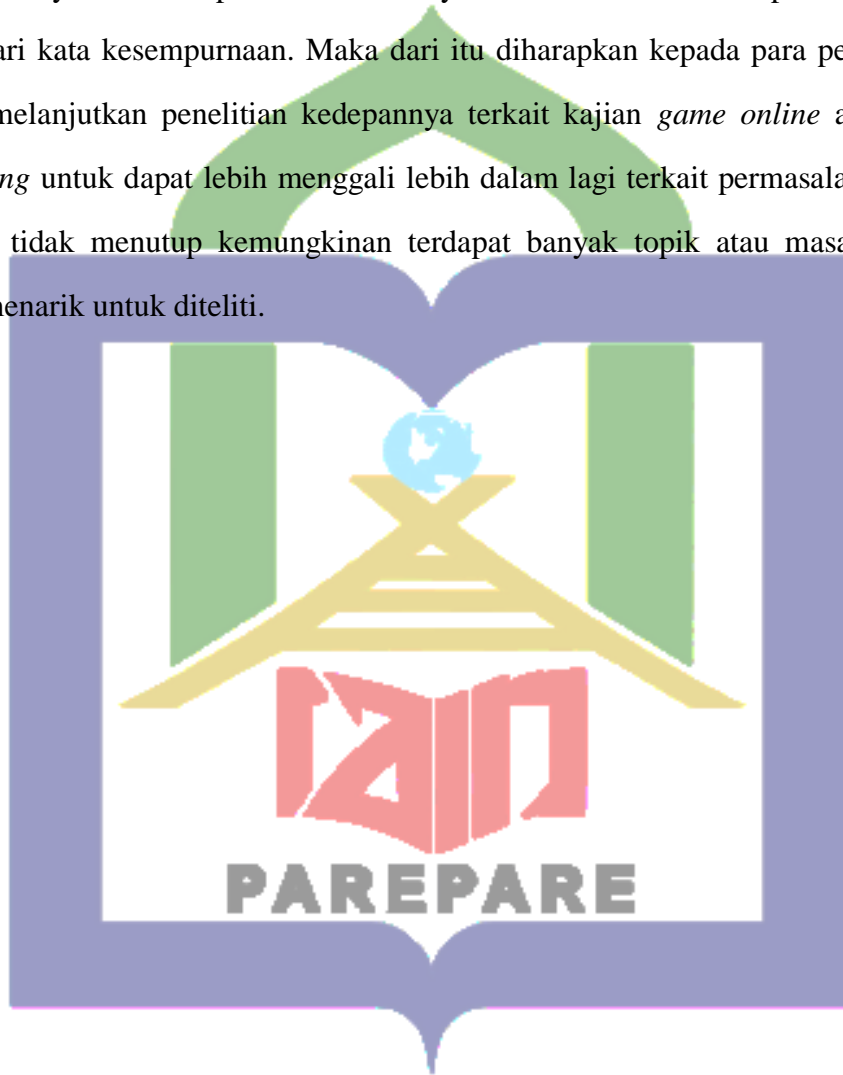
#### 5.1 Kesimpulan

- a. Penggunaan *game online* pada remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare, hasil skor menunjukkan sebanyak 26 (37%) responden termasuk dalam kategori tinggi, 44 (63%) lainnya termasuk kategori sedang dan tidak satupun yang termasuk rendah. Bentuk *game online* yang paling digemari yaitu *game* jenis petualangan, pertempuran/tembak-tembakan/ peperangan, dan strategi.
- b. Perilaku *phubbing* remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare, hasil skor menunjukkan sebanyak 25 (36%) responden termasuk dalam kategori tinggi, 45 (64%) lainnya termasuk kategori sedang dan tidak satupun yang termasuk rendah. Remaja menjadi *phubber* saat berkumpul dengan teman-temannya dan saat merasa tidak nyaman dengan lawan bicara.
- c. Berdasarkan data-data dari hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa dari hasil perhitungan regresi linier diperoleh nilai  $b$  atau koefisien regresi sebesar 0,468. Angka 0,468 menunjukkan hasil yang positif untuk pengaruh *game online* terhadap perilaku *phubbing* remaja. Artinya *game online* berpengaruh positif terhadap perilaku *phubbing* remaja, setiap satu perubahan dalam variabel *game online* akan mempengaruhi perilaku *phubbing* remaja sebesar 4,6%. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung}$  adalah sebesar 7,633 dengan nilai  $t_{tabel}$  0,235. Berdasarkan kriteria yaitu jika  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$

maka  $H_a$  diterima. Artinya hipotesis diterima bahwa *game online* berpengaruh positif dan signifikansi terhadap perilaku *phubbing* remaja.

## 5.2 Saran

Penyusunan skripsi ini masih banyak kesalahan-kesalahan penulis dan masih jauh dari kata kesempurnaan. Maka dari itu diharapkan kepada para pembaca yang ingin melanjutkan penelitian kedepannya terkait kajian *game online* atau perilaku *phubbing* untuk dapat lebih menggali lebih dalam lagi terkait permasalahan tersebut karena tidak menutup kemungkinan terdapat banyak topik atau masalah-masalah yang menarik untuk diteliti.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amiruddin, Zen. 2010. *Statistik Pendidikan*. Cet. I; Yogyakarta: Teras.
- Agung, Salim. 2016 “ *Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*” (Skripsi Sarjana; Jurusan Pendidikan Agama Islam: Makassar).
- Anggi, Devia, Maharani. 2018. “*Mengujian Internet Addiction Test (IAT) Ke Responden Indonesia,*” jurnal: Institut Teknologi Bnadung, Surabaya.
- Afrizal, Achmad, Fauzan . 2018. “*Analisis Psikometrik Instrumen Phubbing dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*” Skripsi Sarjana; Fakultas Psikologi: Jakarta.
- Agussalim, 2016. *Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiwa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*. UIN Alauddin Makassar.
- Arikunto, Suharsimi, 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta)
- Augusta, Gardenia.2018. *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar*. Universitas Dharma Yogyakarta.
- Badri, Sutrisno. 2012. *Metode Statistika Untuk Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Didik, Dwi, Prasetya. 2013. “*membuat aplikasi smartphone multiplatform*”. Cet. I; Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Departemen pendidikan dan kebudayaan RI. 1989. kamus besar bahasa indonesia (cet. II; Jakarta: balai pustaka).
- Ali, Muhammad, Ridho, 2019 “*Interkasi Sosial Pelaku Phubbing* “ (Skripsi Sarjana; Fakultas Psikologi dan Kesehatan: Surabaya,
- Hasan, Ikbal Misbahuddin. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik* Cet.I;Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Juwita, Lilis, dkk. 2019. *Stop Phubbing!*.Cet I; Jakarta Selatan: NUBAR

- Joko Subagyo, *Metode Penelitian* (Jakarta:Rineka Cipta)
- Kustiawan, Andri Arif, Andry Widhiya Utomo. 219. “*Jangan Suka Game online Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*”. Cet.I; Magetan.
- Mustamin Muh. Khalifah, dkk, 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Makassar: Alauddin Press.
- Mania, Sitti. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Makassar: Alauddin University Press.
- Muhammad Arif Tiro, 2004. “*Dasar-Dasar Statistika*”. Cet. II; Makassar : UNM
- Noor Juliansyah. 2014. *Metodologi Pendidikan Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah* Cet.IV; Jakarta: Kencana.
- Nurdianita Fonna. 2019 “*Pengembangan Revolusi Industri 4.0 Dalam Berbagai Bidang*”. Guepedia Publisher.
- Qurbaniah Mawar dan Abrori 2017. *Infeksi Menular Seksual*. Cet.I:UM Pontianak pers.
- Rachmi, Ivany. 2019. “*Hubungan Kesantunan Pergaulan dengan Perilaku Phubbing pada mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR)*” skripsi sarjana; Fakultas Psikologi: Pekanbaru
- Rahadi Moersetyo dan Subana, 2005. *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Riduwan, 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Cet. III; Bandung: Alfabeta
- Ridho, Muhammad Ali. 2019. “*Interaksi Sosial Pelaku Phubbing*” Skripsi Sarjana; Fakultas Psikologi dan Kesehatan: Surabaya.
- Rinaldi, Dina Julia Ilham, 2019 “*Pengaruh Phubbing Terhadap Kualitas Persahabatan Pada Mahasiswa Psikologi Unp*” Jurnal Phubbing
- Riyanto Agus, 2013 *Statistik Deskriptif untuk Kesehatan*. Cet. I; Yogyakarta: Nuha Medika.
- Salim, Agung. 2016. “*Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*” Skripsi Sarjana; Jurusan Pendidikan Agama Islam: Makassar.
- Surbakti, Krista. 2017. “*Pengaruh Game online Terhadap Remaja*”. Jurnal Curere, Vol 01, no 01.
- Sudijono Anas, 1987. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Subagyo, Joko. 2004. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sujarwa. 2011. *“Ilmu Sosial dan Budaya Dasar”*. (Cet;I: Pustaka Pelajar)
- Suryabrata Sumadi, 2008.*Metodologi Penelitian*.Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2008.*Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet. IV; Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono, 2015.*Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. XXII; Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. XXIII; Bandung: Alfabeta.
- Surbakti , Krista. 2017 *“Pengaruh Game online Terhadap Remaja”* , (Jurnal Curere, Vol 01, no 01).
- Tim Penyusun. 2013. *“Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (Makalah dan Skripsi)”*. Edisi Revisi, Parepare: STAIN Parepare.
- Utsman, Fathtor Rachman. 2013. *“Panduan Statistika Pendidikan”*. Cet. I; Yogyakarta: Diva Press
- Wilantika, Firman Cancan. 2016. *“Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kesehatan dan Perilaku Remaja”*. Akademi Kebidanan La Tansa Mashiro Rangkasbelitun.
- Yonarti, Inta Elok, Nur Hidayah. 2018. *“Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z”*, (Jurnal Fokus Konseling, Vol 4, no 1).







## ANGKET PENELITIAN

### Identitas Responden

Nama :

Umur :

Di bawah ini telah disediakan angket dengan beberapa alternatif pilihan jawaban. Pilihlah salah satu jawaban yang paling cocok dengan keadaan/perasaan saudara dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

### Variabel *Game online* (X)

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
1	Saya memainkan <i>game online</i> jenis petualangan				
2	Saya memainkan <i>game online</i> jenis pertempuran/tembak-tembakan/peperangan				
3	Saya memainkan <i>game online</i> jenis <i>racing</i> /balapan				
4	Saya memainkan <i>game online</i> jenis strategi				
5	Saya memainkan <i>game online</i> 2D (Dimensi)				
6	Saya memainkan <i>game online</i> 3D (Dimensi)				
7	Saya bermain <i>game online</i> 1-2 jam sehari				
8	Saya bermain <i>game online</i> 4-6 jam sehari				
9	Saya bermain <i>game online</i> 8-12 jam sehari				
10	Saya memainkan <i>game online</i> di <i>game center</i>				
11	Saya memainkan <i>game online</i> menggunakan konsol/PS4				
12	Saya memainkan <i>game online</i> di PC (Personal Computer)				
13	Saya memainkan <i>game online</i> di mobile phone/gadget/ <i>smartphone</i>				
14	Saya memainkan <i>game online</i> menggunakan jaringan internet (wifi)				
15	Saya memainkan <i>game online</i> menggunakan data seluler (kouta)				

**Variabel Phubbing (Y)**

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
1	Saya bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> sepanjang hari				
2	Saya bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> sampai larut malam				
3	Saya bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> saat makan				
4	Saya bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> saat berkumpul dengan teman-teman				
5	Saya bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> meskipun sedang berbicara dengan seseorang				
6	Saya bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> dan tidak merespon panggilan orang tua				
7	Saya bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> dan tidak menghiraukan orang disekitar				
8	Saya lebih tertarik untuk bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> daripada berbicara dengan seseorang yang baru saya temui				
9	Saya lebih tertarik untuk bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> karena saya merasa tidak nyaman dengan lawan bicara				
10	Saya lebih tertarik untuk bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> daripada berbicara dengan seseorang dalam sebuah acara				

## PEDOMAN t TABEL dan r TABEL

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322

34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903
67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.2718	0.2997	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.2700	0.2977	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.2682	0.2957	0.3724

74	0.1901	0.2257	0.2664	0.2938	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.2647	0.2919	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.2630	0.2900	0.3655
77	0.1864	0.2213	0.2613	0.2882	0.3633
78	0.1852	0.2199	0.2597	0.2864	0.3611
79	0.1841	0.2185	0.2581	0.2847	0.3589
80	0.1829	0.2172	0.2565	0.2830	0.3568
81	0.1818	0.2159	0.2550	0.2813	0.3547
82	0.1807	0.2146	0.2535	0.2796	0.3527
83	0.1796	0.2133	0.2520	0.2780	0.3507
84	0.1786	0.2120	0.2505	0.2764	0.3487
85	0.1775	0.2108	0.2491	0.2748	0.3468
86	0.1765	0.2096	0.2477	0.2732	0.3449
87	0.1755	0.2084	0.2463	0.2717	0.3430
88	0.1745	0.2072	0.2449	0.2702	0.3412
89	0.1735	0.2061	0.2435	0.2687	0.3393
90	0.1726	0.2050	0.2422	0.2673	0.3375
91	0.1716	0.2039	0.2409	0.2659	0.3358
92	0.1707	0.2028	0.2396	0.2645	0.3341
93	0.1698	0.2017	0.2384	0.2631	0.3323
94	0.1689	0.2006	0.2371	0.2617	0.3307
95	0.1680	0.1996	0.2359	0.2604	0.3290
96	0.1671	0.1986	0.2347	0.2591	0.3274
97	0.1663	0.1975	0.2335	0.2578	0.3258
98	0.1654	0.1966	0.2324	0.2565	0.3242
99	0.1646	0.1956	0.2312	0.2552	0.3226
100	0.1638	0.1946	0.2301	0.2540	0.3211

**PAREPARE**

## DATA TABULASI VARIABEL X

No	Game Online															$\Sigma X$	$\bar{X}$	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	35	2	Sedang
2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	39	3	Sedang
3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	41	3	Sedang
4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	38	3	Sedang
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	Sedang
6	3	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	49	3	Tinggi
7	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	3	Sedang
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	Sedang
9	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	48	3	Tinggi
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	Sedang
11	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	55	4	Tinggi
12	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	3	Sedang
13	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	42	3	Sedang
14	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	46	3	Tinggi
15	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	45	3	Sedang
16	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	42	3	Sedang
17	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	3	Tinggi
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	Sedang
19	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	3	Tinggi
20	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	3	47	3	Tinggi
21	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	49	3	Tinggi
22	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	55	4	Tinggi
23	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	41	3	Sedang
24	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	39	3	Sedang
25	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	47	3	Tinggi
26	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58	4	Tinggi
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	47	3	Tinggi
28	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	44	3	Sedang
29	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	46	3	Tinggi
30	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	45	3	Sedang
31	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	42	3	Sedang
32	3	4	2	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	47	3	Tinggi
33	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	3	Sedang
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	Sedang
35	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	36	2	Sedang
36	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	43	3	Sedang

37	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	43	3	Sedang
38	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	47	3	Tinggi
39	3	4	3	2	2	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	42	3	Sedang
40	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	37	2	Sedang
41	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	2	3	3	3	44	3	Sedang
42	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	44	3	Sedang
43	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	43	3	Sedang
44	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	41	3	Sedang
45	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	46	3	Tinggi
46	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	33	2	Sedang
47	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	48	3	Tinggi
48	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	48	3	Tinggi
49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	44	3	Sedang
33	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	42	3	Sedang
34	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	43	3	Sedang
35	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	42	3	Sedang
36	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	46	3	Tinggi
37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	Sedang
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	Sedang
39	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	4	48	3	Tinggi
50	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	37	2	Sedang
51	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	3	Sedang
52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	46	3	Tinggi
53	3	3	2	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	47	3	Tinggi
54	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	49	3	Tinggi
55	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	44	3	Sedang
56	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	48	3	Tinggi
57	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	40	3	Sedang
58	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	3	Sedang
59	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	Sedang
60	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	41	3	Sedang
61	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	48	3	Tinggi
62	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	48	3	Tinggi
63	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	2	3	3	42	3	Sedang
64	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	35	2	Sedang
65	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	39	3	Sedang
66	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	41	3	Sedang
67	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	38	3	Sedang
68	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	Sedang
69	3	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	49	3	Tinggi
70	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	3	Sedang



**DATA TABULASI VARIABEL Y**

No	PERILAKU PHUBBING										$\Sigma X$	$\bar{X}$	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	21	2	Sedang
2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	24	2	Sedang
3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	31	3	Tinggi
4	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	26	3	Sedang
5	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	29	3	Sedang
6	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	3	Sedang
7	2	3	3	3	4	3	3	2	3	2	28	3	Sedang
8	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	29	3	Sedang
9	1	2	3	4	3	3	4	3	4	3	30	3	Sedang
10	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	30	3	Sedang
11	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	35	4	Tinggi
12	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	29	3	Sedang
13	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	3	Tinggi
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	Sedang
15	4	3	2	3	2	3	2	2	3	2	26	3	Sedang
16	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	28	3	Sedang
17	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	32	3	Tinggi
18	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	3	Tinggi
19	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31	3	Tinggi
20	2	3	4	3	3	3	3	3	4	2	30	3	Sedang
21	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	31	3	Tinggi
22	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	32	3	Tinggi
23	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	27	3	Sedang
24	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	26	3	Sedang
25	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	37	4	Tinggi
26	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	36	4	Tinggi
27	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	32	3	Tinggi
28	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	29	3	Sedang
29	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	3	Sedang
30	4	2	2	3	2	3	2	2	3	2	25	3	Sedang
31	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	28	3	Sedang
32	2	2	3	4	3	2	3	2	3	2	26	3	Sedang
33	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	27	3	Sedang
34	4	2	2	3	2	3	3	2	3	3	27	3	Sedang
35	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	25	3	Sedang
36	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	25	3	Sedang

37	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	30	3	Sedang
38	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	29	3	Sedang
39	4	3	2	3	2	2	2	3	3	3	27	3	Sedang
40	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	23	2	Sedang
41	4	2	3	3	3	3	2	2	3	3	28	3	Sedang
42	3	2	2	4	2	3	3	2	3	3	27	3	Sedang
43	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	30	3	Sedang
44	4	2	2	3	2	3	3	2	3	3	27	3	Sedang
45	4	2	4	3	4	3	2	3	3	3	31	3	Tinggi
46	4	3	2	3	2	2	3	3	3	2	27	3	Sedang
47	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	31	3	Tinggi
48	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	29	3	Sedang
49	3	3	3	3	2	3	4	2	3	2	28	3	Sedang
33	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	26	3	Sedang
34	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	28	3	Sedang
35	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	31	3	Tinggi
36	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	31	3	Tinggi
37	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	31	3	Tinggi
38	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	3	Sedang
39	4	3	4	4	4	4	4	3	3	1	34	3	Tinggi
50	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	25	3	Sedang
51	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31	3	Tinggi
52	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	29	3	Sedang
53	3	3	4	3	3	3	4	2	4	3	32	3	Tinggi
54	2	2	3	3	3	2	3	3	4	3	28	3	Sedang
55	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	28	3	Sedang
56	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	31	3	Tinggi
57	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28	3	Sedang
58	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	33	3	Tinggi
59	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31	3	Tinggi
60	4	4	3	2	2	3	3	3	3	2	29	3	Sedang
61	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	33	3	Tinggi
62	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	31	3	Tinggi
63	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	33	3	Tinggi
64	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	21	2	Sedang
65	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	24	2	Sedang
66	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	31	3	Tinggi
67	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	26	3	Sedang
68	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	29	3	Sedang
69	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	3	Sedang
70	2	3	3	3	4	3	3	2	3	2	28	3	Sedang



## BIOGRAFI PENULIS

**Shella Madjid**, lahir di kota Parepare, pada tanggal 21 Maret 1997. Anak bungsu dari dua bersaudara dari pasangan Abdul Majid dan Yustianingsih. Penulis memulai pendidikannya di SD Negeri 52 Kota Parepare dan lulus pada tahun 2009, lalu melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Kota Parepare dan lulus pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 3 Parepare jurusan Broadcasting dan lulus pada tahun 2015. Selanjutnya di tahun 2015 juga, penulis melanjutkan pendidikan program S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dengan mengambil Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI). Pada semester akhir, penulis melaksanakan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) di Desa Lainungan Kecamatan Watang Pulu Sidrap Sulawesi Selatan dan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di RRI Sulsel, hingga tugas akhirnya menyusun skripsi dengan judul “**Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Phubbing Remaja Akhir Di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare**”.

**IAIN**  
**PAREPARE**