

## **PENGARUH LAYANAN PENGUASAAN KONTEN BERBANTUAN MEDIA VIDEO UNTUK MENGURANGI PERILAKU *PHUBBING* PADA SISWA**

Sandra Pasca Gempita<sup>1</sup>, I Wayan Dharmayana<sup>2</sup>, Arsyadani Mishbahuddin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Bimbingan dan Konseling, Universitas Bengkulu, Bengkulu

Korespondensi E-mail: [sandrapascagempita@gmail.com](mailto:sandrapascagempita@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh layanan penguasaan konten berbantuan media video untuk mengurangi perilaku *phubbing* pada siswa SMPN 3 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *one group pre-test post-test design*. Populasi berjumlah 163 siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIII 4 berjumlah 35 siswa yang memiliki tingkat perilaku *phubbing* tinggi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala Likert. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan *paired sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 2.1. Hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan tingkat perilaku *phubbing* pada siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten berbantuan media video. Terdapat pengaruh layanan penguasaan konten berbantuan media video terhadap perilaku *phubbing* siswa. Perilaku *phubbing* siswa sebelum diberikan treatment tergolong tinggi. Perilaku *phubbing* siswa setelah diberikan treatment mengalami penurunan.

**Kata kunci:** Perilaku *Phubbing*, Media Video, Layanan Penguasaan Konten

## **THE INFLUENCE OF VIDEO MEDIA CONTENT MASTERY SERVICES TO REDUCE PHUBBING BEHAVIOR IN STUDENTS**

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the effect of content mastery services assisted by video media to reduce phubbing behavior in SMPN 3 Bengkulu City. This study used an experimental method with one group pre-test post-test design. The population is 163 students. The research sample was students who had a high level of phubbing behavior. Data collection techniques using a questionnaire with a Likert scale. The research data were analyzed using a paired sample t-test with the help of the SPSS version 2.1 application. The results showed that there was a decrease in the level of phubbing behavior in students after being given content mastery services assisted by video media. There is an influence of content mastery services assisted by video media on students phubbing behavior. The phubbing behavior of students before being given treatment was relatively high. The phubbing behavior of students after being given treatment decreased.*

**Keywords:** *Phubbing Behavior, Video Media, Content Mastery Service*

## PENDAHULUAN

Lahirnya *smartphone* pada abad ke-21 membawa perubahan yang sangat pesat disektor komunikasi dan informasi. Awalnya *smartphone* digunakan sebagai alat komunikasi ketika ingin menyampaikan informasi kepada orang lain, namun terkendala jarak. *Smartphone* tak hanya digunakan untuk berkomunikasi tetapi dapat juga digunakan sebagai hiburan, mencari informasi dan berbelanja online. Begitu juga dengan internet, memanfaatkannya untuk informasi-informasi penting saja. Namun dengan berkembangnya zaman dan teknologi informasi orang-orang dimanjakan oleh fasilitas *smartphone*. (Youarti & Hidayah, 2018). *Smartphone* adalah telepon pintar yang bisa difungsikan mirip dengan komputer, tidak lagi hanya untuk menelpon saja. Dengan dilengkapi akses internet dan bisa dibawakemana-mana, seseorang bahkan merasa menggenggam dunia ketika *smartphone* ada ditangannya.

Menurut (Rosdiana & Hastutiningtyas, 2020) adanya *smartphone* yang segala sesuatunya mempermudah membuat seseorang sering lupa dengan dampak negatifnya. Salah satu dampak negatifnya adalah perilaku *phubbing*. *Phubbing* merupakan gabungan dari kata “*phone*” dan “*snubbing*” yang dapat diartikan dengan kata “*telephone*” dan “menghina”. Menurut Haigh (dalam Arifin 2020:16) *phubbing*. Seseorang lebih cenderung mengacuhkan orang lain dalam sebuah lingkungan karena lebih fokus pada gadget dari pada berintraksi dan berkomunikasi secara tatap muka. Individu yang *phubbing* sering melihat telepon genggamnya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan *smartphone* dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya (B Arifin Nur, 2020:17)

Perilaku *phubbing* yang dilakukan dapat diduga karena lemahnya kontrol diri. (Ihsan et al., 2021) Fenomena *phubbing* itu muncul bersamaan semakin banyaknya *smartphone* yang beredar. Dengan *smartphone* banyak orang di dunia yang dulu terkendala jarak bisa terhubung satu sama lain, namun orang-orang di dunia nyata malah sering kali tidak terhubung dalam percakapan sehari-hari. Berdasarkan pengalaman peneliti waktu magang terkait fenomena perilaku *phubbing* yang terjadi di SMPN 3 Kota Begkulu. Siswa cenderung memperhatikan *smartphone* dari pada berintraksi langsung sesama teman, bahkan terhadap guru. Serta kurang menghargai jika ada seorang guru yang berada di depannya untuk memberikan salam atau bertegur sapa karena sibuk memperhatikan *smartphonena*. Menurut Suhertina (2014:57) jenis-jenis layanan konseling meliputi layanan orientasi, layanan informasi, layanan penempatan dan

penyaluran, layanan penguasaan konten, layanan konseling perorangan, layanan bimbingan kelompok, layanan konseling kelompok, layanan konsultasi, layanan mediasi dan layanan advokasi. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sella Majid (2020) yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku *Phubbing* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Parepare”.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Agustina Mentari (2018) yang berjudul “Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Video terhadap Pengurangan Perilaku Merokok Siswa Di SMP Nurul Islam Indonesia Tahun Pembelajaran 2017/2018”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh signifikan antara layanan penguasaan konten dengan media video terhadap pengurangan perilaku merokok. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti menganggap bahwa permasalahan ini sangat perlu dikaji secara ilmiah, dengan ini melakukan penelitian tentang Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Berbatuan Media Video Untuk Mengurangi Perilaku *Phubbing* Pada Siswa.

## **METODE**

Desain penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Menurut Sugiyono (2013: 72), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perilaku tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Bentuk desain eksperimen penelitian ini yaitu *pre-eksperimental* dengan jenis *pre-test post-test one group design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpakelompok pembandingan.

*Sampling* menurut Sugiyono (2013:85) teknik *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Keriteria penentuan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa yang memiliki tingkat perilaku *phubbing* tinggi dengan melakukan pemberian angket pada siswa.

Pada penelitian ini pengujian validitas menggunakan validitas isi, menurut Sugiyono (2011:129) validitas isi yaitu untuk mengukur sejauh mana alat ukur tersebut mewakili seluruh aspek yang dianggap sebagai konsep yang diukur dengan melibatkan orang ahli (*expert judgment*) untuk diperiksa dan dievaluasi. Hasil uji reliabilitas total item perilaku *Phubbing* menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,725 yang berarti memiliki nilai Cronbach's Alpha > 0,6 yaitu 0,725 maka data kuesioner perilaku *phubbing* baik. Tidak ada item yang gugur sehingga item yang tersisah masih 45 butir item. Pada daya beda item ini jika <0,30 maka dinyatakan item tersebut gugur atau tidak bisa

digunakan dalam kuesioner penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten berbantuan media video, peneliti melaksanakan penyebaran angket sebagai pengukuran pertama (*pre-test*). Penyebaran angket diberikan pada kelas VIII 1, VIII 2, VIII 3, VIII 4, dan VIII 5 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat perilaku *phubbing* pada siswa kelas VIII SMP 3 Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil *pre-test* maka diketahui siswa kelas VIII 4 yang memiliki tingkat perilaku *pubbing* paling tinggi dibandingkan kelas-kelas lainnya. Sesuai dengan hasil *pre-test* dan arahan dari guru bimbingan dan konseling maka kelas VIII 4 yang menjadi sampel penelitian.

Penentuan kategori diperoleh dari skor siswa yang memiliki tingkat perilaku *phubbing* tinggi. Penentuan kategori ini diawali dengan mencari mean dan standar deviasi yang telah dipaparkan dalam tabel 1 berikut:

**Tabel 1**  
**Statistik Deskriptik Variabel Perilaku *Phubbing***

Variabel	N Populasi	N Item	Skor Hipotetik				Skor Empirik			
			Ma x	Min	Mean ( $\mu$ )	SD ( $\sigma$ )	Max	Min	Mean ( $\mu$ )	SD ( $\sigma$ )
<b>Perilaku <i>Phubbing</i></b>	163	45	180	45	112,5	22,5	149	102	130,89	11,7

Tabel 1 menunjukkan bahwa tingkat perilaku *phubbing* pada siswa dengan populasi penelitian sebanyak 163 siswa dan 45 butir pernyataan memperoleh skor hipotetik nilai minimal 45, maksimal 180, mean 112,5 dan standar deviasi 22,5 sedangkan pada skor empirik nilai minimal 102, maksimal 149, mean 130,89, dan standar deviasi 11,7

**Tabel 2**  
**Penentuan Jarak Interval**

Skor	Kategori
>146	Sangat Tinggi
114 – 145	Tinggi
102 -113	Sedang
80 – 101	Rendah
< 79	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 2 ditentukannya rentang skor bertujuan untuk menentukan sampel penelitian berdasarkan kategorisasi. Siswa dengan kategori sangat tinggi memiliki rentang skor > 145, siswa dengan kategori tinggi memiliki rentang skor 114-145, siswa dengan kategori sedang memiliki rentang skor 102-113, siswa dengan kategori rendah memiliki rentang skor 80-101, dan untuk siswa kategori sangat rendah berada pada skor < 79.

Berikut merupakan data hasil *pre-test* siswa yang memiliki jumlah skor yang memenuhi kategori, yaitu :

**Tabel 3**  
**Frekuensi Skor *Pre-test***

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Tinggi	>146	2	6%
2.	Tinggi	114 - 145	29	83%
3.	Sedang	102 -113	4	11%
4.	Rendah	80 - 101	-	0%
5.	Sangat Rendah	< 79	-	0%
Total			35	100 %

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki tingkat perilaku *phubbing* dengan kategori sangat tinggi (> 146) sebanyak 2 siswa dengan persentase 6%, siswa dengan kategori tinggi (114-145) sebanyak 29 siswa dengan persentase 83%, siswa dengan kategori sedang (102-113) sebanyak 4 dengan persentase 11%, siswa dengan kategori rendah (80-101) hanya 0 siswa dengan persentase 0%, dan siswa dengan kategori sangat rendah (<79) berjumlah 0 siswa dengan persentase 0%.

Pada kegiatan *pos-test*, siswa mengisi kembali angket perilaku *phubbing* setelah diberikan *treatment* dengan layanan penguasaan konten berbantuan media video selama 4 kali pertemuan. Angket yang sama pada saat *pre-test* diberikan kembali kepada siswa kelas VIII 4 yang menjadi sampel penelitian ini. Berikut merupakan data hasil *pos-test* pada kelas VIII 4 yang keseluruhan distribusi data dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4**  
**Frekuensi Skor *Post-test***

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Pesentase
1.	Sangat Tinggi	>146	-	0%
2.	Tinggi	114 - 145	4	11%
3.	Sedang	102 -113	23	66%
4.	Rendah	80 - 101	8	23%
5.	Sangat rendah	< 79	-	0%
<b>Total</b>			35	100%

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki tingkat perilaku *phubbing* dengan kategori sangat tinggi (> 146) sebanyak 0 siswa dengan persentase 0 %, siswa dengan kategori tinggi (114-145) sebanyak 4 siswa dengan persentase 11%, siswa dengan kategori sedang (102-113) sebanyak 23 dengan persentase 66%, siswa dengan kategori rendah (80-101) hanya 8 siswa dengan persentase 23%, dan siswa dengan kategori sangat rendah (<79) berjumlah 0 siswa dengan persentase 0%.

Terjadi penurunan skor perilaku *phubbing* siswa kelas VIII 4 SMPN 3 Kota Bengkulu. Penurunan skor di peroleh dari sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten berbantuan media video dengan rata-rata nilai sebelum diberi layanan yaitu 130,9 yang termasuk dalam kategori tinggi, setelah diberikan layanan penguasaan konten berbantuan media video terjadi penurunan dengan rata-rata nilai 106.9 yang termasuk dalam kategori sedang.

Bahwa rata-rata sebelum perlakuan adalah 130,89 dan rata-rata setelah perlakuan adalah 106,94 Standar deviation 11,712 sebelum perlakuan dan setelah perlakuan menjadi 6,530.

**Tabel 5**  
**Hasil Uji Tes**

	t	Sig. (2-tailed)
<i>Pre-Test- Post-Test</i>	15,620	0,000

Berdasarkan Tabel 5 hasil uji t dapat dilihat pada nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis ( $H_0$ ) ditolak dan ( $H_a$ ) diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh layanan penguasaan konten berbantuan media video untuk mengurangi perilaku *phubbing* pada siswa kelas VIII 4

SMPN 3 Kota Bengkulu.

*Phubbing* yaitu gabungan dari “*phone*” dan “*snubbing*”, tindakan yang menyakiti orang lain karena lebih fokus terhadap ponselnya (Haigh, 2015). Perilaku *phubbing* bisa diartikan dengan kondisi dimana seseorang dengan kondisi fisik bersama-sama, namun tidak sepenuhnya fokus dalam pertemuan ataupun percakapan satu sama lain karena hanya sibuk melihat ponselnya. Penurunan perilaku *phubbing* pada siswa dilakukan dengan pemberian layanan penguasaan konten berbantuan media video. David & Roberts (2017) mengungkapkan bahwa individu *phubbing* mengalami rasa pengucilan sosial, yang mengarahkan pada peningkatan kebutuhan akan perhatian dan mengakibatkan individu melekat pada media sosial dengan harapan mendapatkan kembali rasa inklusif. Meskipun tujuan yang dinyatakan dari teknologi *smartphone* adalah untuk membantu kita terhubung dengan orang lain, dalam hal ini tidak. Ironisnya teknologi yang dirancang untuk mendekatkan manusia telah mengisolasi kita dari orang-orang terdekat.

Menurut Prayitno (2004:2) layanan penguasaan konten merupakan bantuan yang diberikan kepada siswa untuk menguasai kompetensi atau kemampuan tertentu melalui kegiatan belajar. (Junita dkk, 2014) menjelaskan bahwa penguasaan konten yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk menambah wawasan dan pemahaman, mengarah penilaian dan sikap, menguasai cara-cara atau kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhannya dan mengatasi masalah-masalahnya. Pemberian layanan penguasaan konten dalam penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa untuk menurunkan tingkat perilaku *phubbing*. Layanan penguasaan konten dalam pelaksanaannya diperlukan suatu konten materi sebagai bahan ajar yang tentunya harus jelas dan mudah dipahami siswa yaitu berupa video. Layanan penguasaan konten berbantuan video, efektif dalam menurunkan perilaku *phubbing* pada siswa, karena penggunaan media video membantu layanan penguasaan konten menjadi lebih inovatif dan menarik sehingga siswa lebih mudah untuk memahami isi materi layanan yang diberikan. Kompetensi dan kemampuan yang diberikan pada siswa melalui layanan penguasaan konten berbantuan media video dilaksanakan dimulai penyampaian materi, hingga pemutaran video yang bertujuan untuk menurunkan perilaku *phubbing* pada siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat Prayitno (2017:100) yang menjelaskan bahwa penyelenggaraan layanan (konselor) secara aktif menyajikan bahan, memberikan contoh, merangsang, mendorong, dan menggerakkan peserta untuk berpartisipasi aktif mengikuti dan menjelaskan materi-materi serta kegiatan layanan sehingga layanan penguasaan

konten berbantuan media video mampu menurunkan perilaku *phubbing* pada siswa. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh layanan penguasaan konten berbantuan media video untuk mengurangi perilaku *phubbing* pada siswa SMPN 3 Kota Bengkulu.

#### **SIMPULAN**

Tingkat perilaku *phubbing* pada siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten berbantuan media video dengan rata-rata skor 130,9 yang berada pada kategori tinggi. Tingkat perilaku *phubbing* pada siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten berbantuan media video dengan rata-rata skor 106,9 yang berada pada kategori sedang. Pengaruh layanan penguasaan konten berbantuan media video untuk mengurangi perilaku *phubbing* pada siswa SMPN 3 Kota Bengkulu menunjukkan perubahan signifikan adanya penurunan skor perilaku *phubbing*. Dapat dilihat dari hasil skor *post-test* siswa yang menurun, serta dilihat dari hipotesis yaitu  $H_a$  diterima. Sekolah diharapkan dapat membantu siswa yang memiliki tingkat perilaku *phubbing* tinggi dengan lebih memperhatikan para siswa dan memfasilitasi guru bimbingan konseling untuk dapat melaksanakan kegiatan layanan penguasaan konten berbantuan video agar siswa dapat berinteraksi dengan baik dalam lingkungan sekolah, keluarga, dan sosial.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustina, M. (2018). *Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan Video Terhadap Pengurangan Perilaku Merokok Siswa Di SMP Nurul Islam Indonesia Tahun Pembelajaran 2017/2018*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
- B, Arifin, N. (2020). *Phubbing di Komunikasi Sosial*. Jawa Timur: UJIKYAI Mojo.
- David, M. E., & Roberts, J. A. (2017). Phubbed and alone: Phone snubbing, social exclusion, and attachment to social media. *Journal of the Association for Consumer Research*, 2(2), 155–163. <https://doi.org/10.1086/690940>
- Ihsan, H. K., Ferdiansyah, D. S., & Yani, M. (2021). Perubahan Sosial Dan Tradisi Phubbing: Telaah Perilaku Komunikasi Masyarakat Digital Di Kelurahan Suryawangi, Lombok Timur. *Komunike*, 13(2), 133–146. <https://doi.org/10.20414/jurkom.v13i2.4419>
- Madjid, Shella. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku *Phubbing* Remaja Akhir Di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Pare- pare: IAIN Pare-pare.
- Prayitno. (2004). *Seri Kegiatan Pendukung L1-L9*. Universitas Negeri Padang



Rosdiana,

Y., & Hastutiningtyas, W. R. (2020). Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Interaksi Sosial Pada Generasi Z Mahasiswa Keperawatan Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang. *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 6(1). <https://doi.org/10.36053/mesencephalon.v6i1.194>

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suhertina. (2014). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Pekanbaru: CV. Mutiara Pesisir Sumatra.

Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1). <https://doi.org/10.26638/jfk.553.209>