

**HUBUNGAN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU *PHUBBING (PHONE SNUBBING)*
PADA MAHASISWA FIS UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA**



*Menecerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Herlina Putri

1407620007

Skripsi yang Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024

ABSTRAK

Herlina Putri, Hubungan *Game Online* dengan Perilaku *Phubbing (Phone Snubbing)* pada Mahasiswa FIS Universitas Negeri Jakarta. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan IPS. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Jakarta. 2024.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara *game online* dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa FIS Universitas Negeri Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil penelitian ini menunjukkan koefisien korelasi *Pearson Product Moment* diperoleh sebesar $r_{xy} = 0,0690$ dengan nilai $p = 0,00$ ($p < 0,05$) artinya menunjukkan arah hubungan yang signifikan antar variabel X (*Game online*) dan Variabel Y (Perilaku *phubbing*) yang artinya semakin tinggi memainkan *game online* maka akan semakin tinggi juga perilaku *phubbing* yang terjadi pada mahasiswa di FIS Universitas Negeri Jakarta. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima.

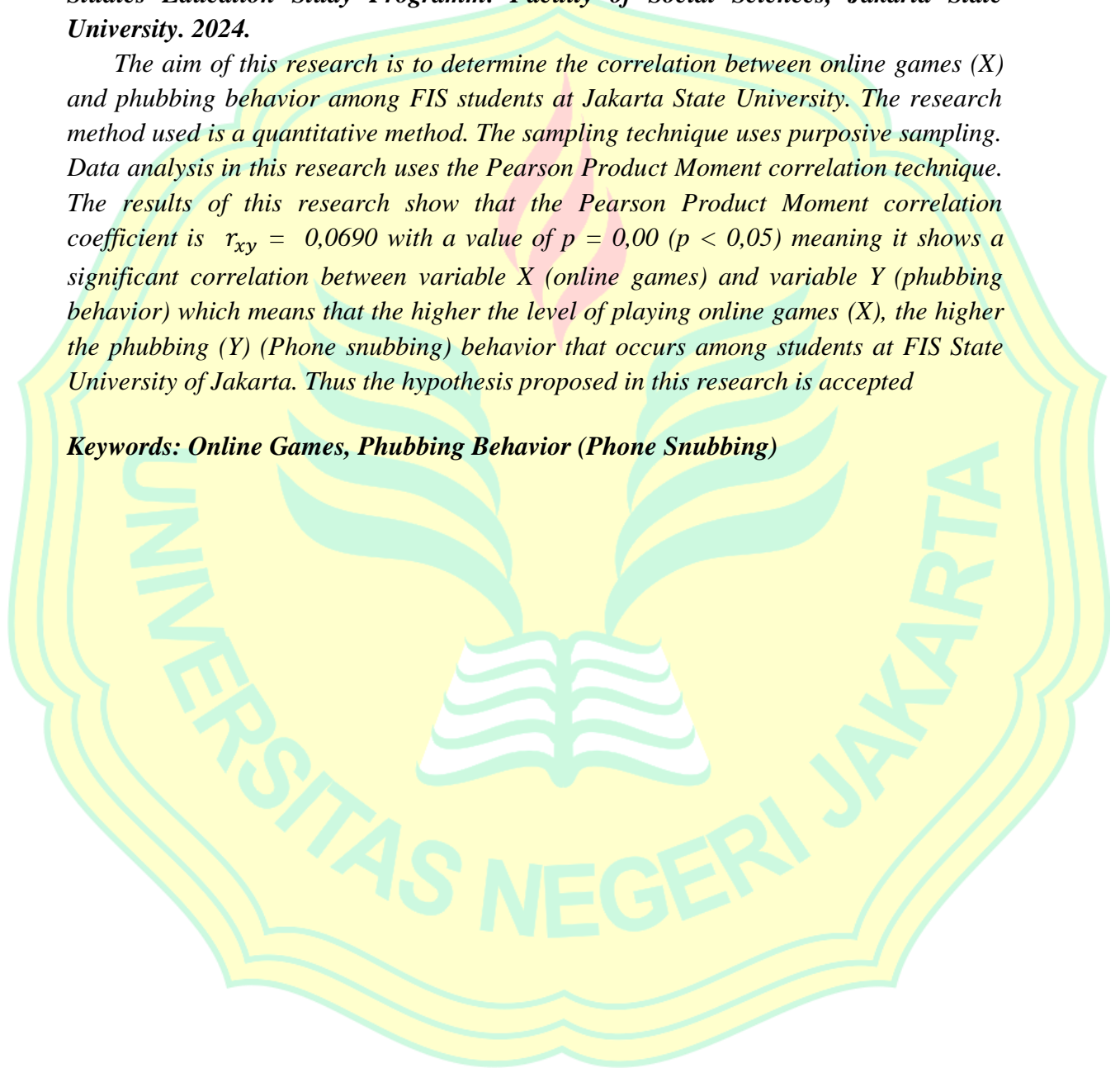
Kata Kunci: *Game Online, Perilaku Phubbing (Phone Snubbing)*

ABSTRACT

Herlina Putri, Correlation between Online Games and Phubbing Behavior (Phone Snubbing) in FIS Students at Jakarta State University. Thesis. Jakarta: Social Studies Education Study Programm. Faculty of Social Sciences, Jakarta State University. 2024.

The aim of this research is to determine the correlation between online games (X) and phubbing behavior among FIS students at Jakarta State University. The research method used is a quantitative method. The sampling technique uses purposive sampling. Data analysis in this research uses the Pearson Product Moment correlation technique. The results of this research show that the Pearson Product Moment correlation coefficient is $r_{xy} = 0,0690$ with a value of $p = 0,00$ ($p < 0,05$) meaning it shows a significant correlation between variable X (online games) and variable Y (phubbing behavior) which means that the higher the level of playing online games (X), the higher the phubbing (Y) (Phone snubbing) behavior that occurs among students at FIS State University of Jakarta. Thus the hypothesis proposed in this research is accepted

Keywords: Online Games, Phubbing Behavior (Phone Snubbing)








LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab / Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas

Negeri Jakarta



No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Sujarwo, M.Pd NIP. 198608012014041001 Ketua		10-07-2024
2.	Nova Scorviana Herminasari, M.A., M.Si NIP. 198411132015042001 Sekretaris		16-07-2024
3.	Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si NIP. 196912042008012016 Penguji Ahli		11-07-2024
4.	Dr. Abdul Haris Fatgehipon, M.Si NIP. 197307281998031002 Dosen Pembimbing I		11-07-2024
5.	Saipiatuddin, M.Si NIP. 198904102024212001 Dosen Pembimbing II		12-07-2024

Tanggal Kelulusan: 27 JUNI 2024

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Herlina Putri
NIM : 1407620007
Program Studi : Pendidikan IPS

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “*Hubungan Game Online dengan Perilaku Phubbing pada Mahasiswa FIS Universitas Negeri Jakarta*”

1. Dibuat dan diselesaikan berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan.
2. Bukan merupakan duplikasi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 20 Juli 2024

Yang membuat pernyataan


SDAKX310962653
Herlina Putri



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Herlina Putri
NIM : 1407620007
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial/Pendidikan IPS
Alamat email : herlinaputri1202@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Hubungan *Game Online* dengan Perilaku *Phubbing (Phone Snubbing)* pada Mahasiswa FIS Universitas Negeri Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 Juli 2024
Penulis


(Herlina Putri)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

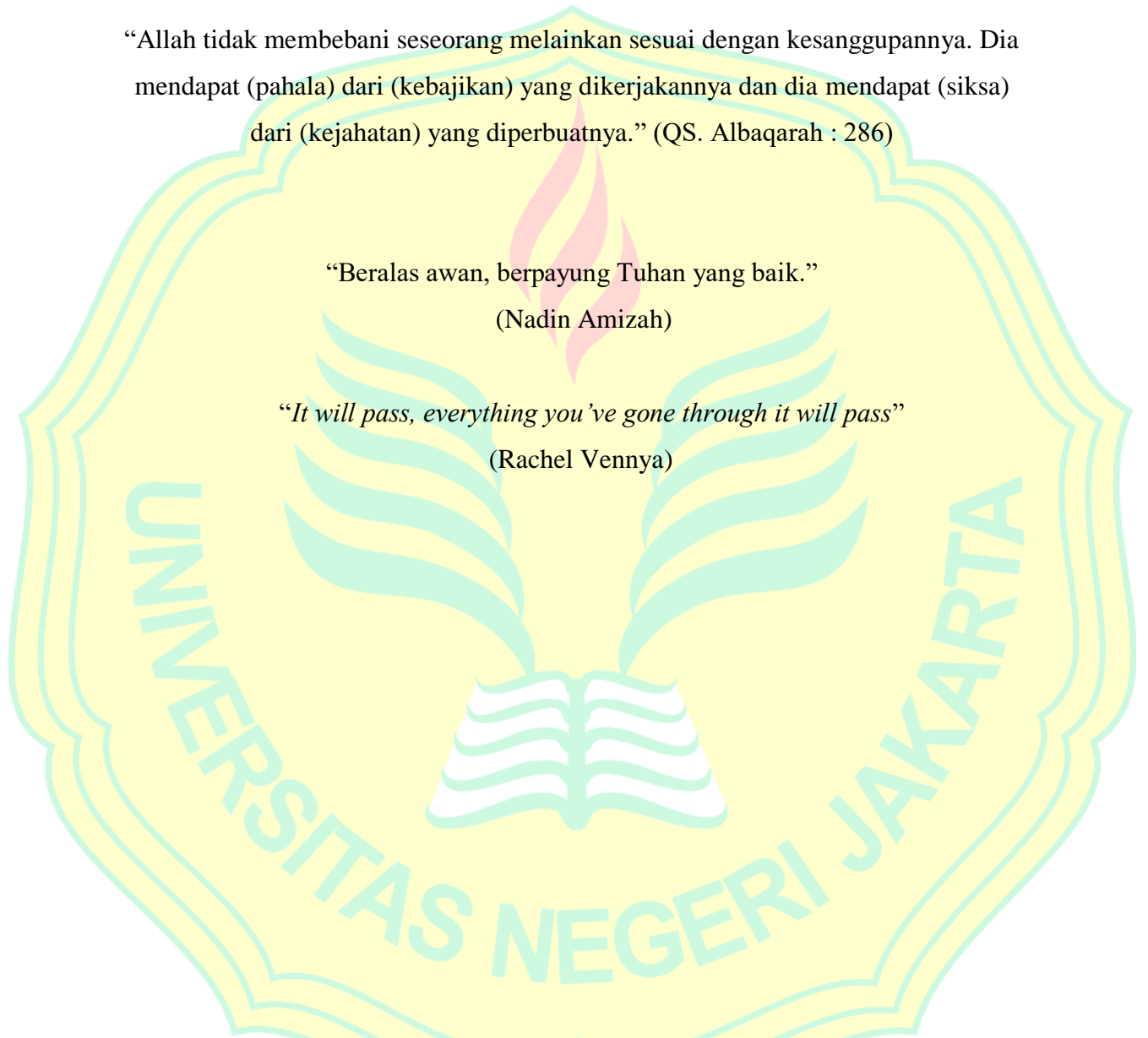
“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.” (QS. Albaqarah : 286)

“Beralas awan, berpayung Tuhan yang baik.”

(Nadin Amizah)

“It will pass, everything you’ve gone through it will pass”

(Rachel Vennya)



Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta saya, Bapak dan Mama, sebagai rasa terima kasih atas semua kasih sayang, cinta, dan tanggung jawab dalam membesarkan sekaligus mendidik saya hingga berada di titik ini. Terima kasih untuk selalu ada dan kebersamaan saya dengan menjadi rumah ternyaman.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT yang Maha Kuasa karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **Hubungan Game Online dengan Perilaku Phubbing (Phone Snubbing) pada Mahasiswa FIS Universitas Negeri Jakarta**. Tujuan penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam proses menyelesaikan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bimbingan, kesabaran, kerjasama, dan bantuan dari berbagai pihak sehingga kendala yang dihadapi dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Firdaus Wajdi, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta;
2. Ibu Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial;
3. Bapak Dr. Abdul Haris Fatgehipon, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam memberikan bimbingan dan arahan pada penyusunan skripsi ini kepada peneliti hingga selesai;
4. Ibu Saipiatuddin, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam memberikan bimbingan

- dan arahan pada penyusunan skripsi ini kepada peneliti hingga selesai;
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah membantu dan membimbing penulis sehingga dapat melakukan penelitian ini;
 6. Kedua orang tua tercinta penulis, Bapak Suhendi dan Ibu Sutinah yang selalu menjadi penyemangat bagi penulis dalam setiap keputusan yang penulis ambil. Semoga apa yang penulis capai ini dapat menjadi kebanggaan dan kebahagiaan bagi Bapak dan Mama.
 7. Saudara kandung, Muhammad Hilmy yang saat ini juga sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Terimakasih telah menjadi penuntun kebahagiaan dan motivasi ketika penulis jenuh dalam penyelesaian skripsi ini;
 8. Teman-teman sekaligus sahabat dari ‘Sobat Rajin’ yang selalu memberikan semangat, hiburan, dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi, Maudy, Aulia, Aprilia, Annisa Puji, dan Alfitra;
 9. Teman-teman penulis Akad Group, Nas, Adel, Nita dan Kak Regita yang selalu senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis selama menyelesaikan skripsi ini;
 10. Teman-teman PKM, Tantri, Salma, dan Tidy yang selalu memberikan penulis keceriaan, memotivasi serta membantu penulis untuk terus bangkit dengan canda tawa;
 11. Teman-teman seperjuangan penulis di program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial 2020 yang telah sama-sama berjuang untuk

menyelesaikan skripsi dengan baik;

Dengan kerendahan hati, saya mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya pada semua pihak yang telah ikut membantu penulis dalam memberikan dukungan, mendoakan serta mengarahkan penulis, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Penulis sangat menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun maupun bermanfaat bagi perbaikan di masa yang akan datang. Sangat besar harapan peneliti bahwa penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang lain, khususnya pembaca.

Jakarta, 2024

Penulis

(Herlina Putri)

1407620007

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBARAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	8
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Kegunaan Penelitian	8
BAB II PENYUSUNAN KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	11
A. Deskripsi Teori.....	11

1. Hakikat <i>Game Online</i> (X).....	11
2. Hakikat Perilaku <i>Phubbing</i> (Y).....	17
3. <i>Phubbing</i> Mempengaruhi Perilaku Individu.....	22
4. Mahasiswa FIS Universitas Negeri Jakarta.....	23
5. Penelitian Relevan.....	24
B. Kerangka Berpikir	29
C. Pengajuan Hipotesis	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Tujuan Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Metode Penelitian.....	33
D. Populasi dan Sampel Penelitian	35
E. Instrumen Penelitian	36
1. Variabel Bebas (X).....	38
2. Variabel Terikat (Y).....	39
3. Uji Coba Instrumen.....	40
a. Uji Validitas	40
b. Uji Reliabilitas	42
4. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Teknik Analisis Data.....	46
1. Uji Normalitas.....	46
2. Uji Koefisien Korelasi.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Deskripsi Teori.....	50

1. Deskripsi Lokasi.....	50
2. Deksripsi Data Variabel	51
a. Gambaran Umum Sampel	51
b. Data Perilaku <i>Phubbing</i> (Variabel Y).....	56
c. Data <i>Game Online</i> (Variabel X).....	59
B. Pengujian Persyaratan Analisis	61
1. Uji Normalitas.....	61
C. Pengujian Hipotesis	63
1. Uji Koefisien Korelasi.....	63
D. Pembahasan Hasil Penelitian	65
E. Keterbatasan Penelitian	72
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Implikasi.....	73
C. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	78
RIWAYAT HIDUP.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Survei Pra Penelitian Pengguna Perangkat Elektronik	5
Tabel 1.2	Hasil Survei Pra Penelitian Intensitas Waktu Bermain <i>Game Online</i> (X) ...	7
Tabel 2.1	Perbandingan Tinjauan Literatur	24
Tabel 3.2	Populasi Mahasiswa Aktif FIS UNJ Angkatan 2020, 2021, dan 2022	35
Tabel 3.3	Skor Skala Likert.....	37
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrument <i>Game Online</i> (X).....	39
Tabel 3.5	Kisi-kisi Instrument <i>Phubbing</i> (Y).....	40
Tabel 3.6	Interprestasi Realibilitas Instrument Penelitian	44
Tabel 3.7	Hasil Uji Realibilitas	44
Tabel 3.8	Interpretasi Koefisien Korelasi.....	49
Tabel 4.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	52
Tabel 4.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Program Studi	53
Tabel 4.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Angkatan.....	54
Tabel 4.5	Deksripsi Data <i>Phubbing</i> (Y)	57
Tabel 4.6	Deskripsi Data <i>Game Online</i> (X)	60
Tabel 4.7	Hasil Uji <i>One Sample Kolmogrov Smirnov</i>	62
Tabel 4.8	Hasil Uji Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Desain Penelitian	34
Gambar 4.1	Peta Lokasi Penelitian.....	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Penelitian.....	79
Lampiran 2	Tabulasi Data Uji Validitas Variabel <i>Game Online</i> (X).....	80
Lampiran 3	Tabulasi Data Uji Validitas Variabel <i>Phubbing</i> (Y)	81
Lampiran 4	Hasil Uji Validitas Variabel <i>Game Online</i> (X)	82
Lampiran 5	Hasil Uji Validitas Variabel <i>Phubbing</i> (Y)	87
Lampiran 6	Hasil SPSS Uji Realibilitas Variabel <i>Game Online</i> (X).....	92
Lampiran 7	Hasil SPSS Uji Realibilitas Variabel <i>Phubbing</i> (Y).....	93
Lampiran 8	Kuesioner Penelitian.....	94
Lampiran 9	Perhitungan Keseluruhan Tabel Kontinum Variabel <i>Game Online</i> (X)	99
Lampiran 10	Perhitungan Keseluruhan Tabel Kontinum Variabel <i>Phubbing</i> (Y)	101
Lampiran 11	Hasil SPSS Uji Normalitas <i>One Sample Kolmogrov Smirnov</i>	104
Lampiran 12	Hasil SPSS Uji Homogenitas	105
Lampiran 13	Tabulasi Data Uji Koefisiensi Korelasi Variabel <i>Game Online</i> (X)	106
Lampiran 14	Tabulasi Data Uji Koefisiensi Korelasi Variabel <i>Phubbing</i> (Y)	107
Lampiran 15	Hasil SPSS Uji Koefisien Korelasi <i>Pearson Product Moment</i> ..	108
Lampiran 16	Distribusi Nilai r Tabel Signifikansi.....	109
Lampiran 17	Distribusi Nilai r Tabel <i>Product Moment</i>	110
Lampiran 18	Dokumentasi.....	111