

## **MEDIA *VIDEOSCRIBE* DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SEBAGAI ALTERNATIF SOLUSI UNTUK MEREDUKSI PERILAKU *PHUBBING* PADA SISWA SMA**

Intania Pratiwi<sup>1)</sup>, Dian Ari Widyastuti<sup>2)</sup>  
Universitas Ahmad Dahlan

intania1800001077@webmail.uad.ac.id, dian.widyastuti@bk.uad.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebermanfaatan media *videoscribe* dalam meningkatkan pemahaman perilaku *phubbing*. Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif dengan desain studi kepustakaan atau literatur. Pengumpulan data yang digunakan berupa teks jurnal buku-buku yang relevan, laporan hasil penelitian dan literatur lain yang mendukung penelitian yang berkaitan tentang perilaku *phubbing*, bimbingan kelompok dan media *videoscribe*. Instrumen yang digunakan yaitu instrumen yang ada dalam penelitian adalah peneliti ini sendiri. Analisis dilakukan dengan menghubungkan kemudian dibandingkan, memaparkan dan menyimpulkan isi teks data yang digunakan dari berbagai sumber. Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* ternyata dapat direduksi dengan bimbingan kelompok menggunakan media *videoscribe* karena adanya perilaku *phubbing* disebabkan rendahnya pengetahuan seseorang untuk bijak menggunakan smartphone saat berinteraksi di lingkungannya.

**Kata kunci:** Perilaku *Phubbing*, Bimbingan Kelompok, Media *Videoscribe*

### **1. Pendahuluan**

Semakin canggihnya teknologi saat ini kita semua dituntut dapat mengikuti dan menguasai teknologi. Kemajuan teknologi komunikasi yang juga berkembang dengan pesat membuat sebuah alat komunikasi yang sering kita gunakan yang disebut smartphone. Menurut Widiawati, (2014), *smartphone* yaitu perangkat atau instrumen elektronik dengan mempunyai tujuan serta fungsi praktis terutama dalam membantu pekerjaan manusia.

*Smartphone* saat ini tidak hanya di gunakan oleh orang dewasa, melainkan remaja pun sudah mulai menggunakannya di zaman sekarang. Tidak adanya kontrol penggunaan *smartphone* bukan tidak mungkin dapat menimbulkan kecanduan pada *smartphone* dan menurunnya interaksi sosial di lingkungan. Interaksi yang diharapkan adalah interaksi tatap

muka atau percakapan, dan manusia dapat mengenali adanya kegiatan tersebut, meminta bantuan, bahkan memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Seiring berjalannya waktu, banyak remaja sekarang yang lebih memilih sibuk serta asik dengan *smartphone* ketika di ajak berkomunikasi secara langsung dengan lawan bicaranya atau yang biasa disebut sebagai fenomena “*Phubbing*”. Menurut (Haigh, 2012) *Phubbing* berasal dari dua kata *phone* dan *snub*, yang berarti panggilan telepon dan hinaan. Istilah tersebut menggambarkan perilaku menghina seseorang melalui perhatian (*smartphone*) dalam situasi sosial, bahkan tanpa memperhatikan lawan bicara secara langsung. Berdasarkan wawancara kepada guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 15 Yogyakarta yaitu Bapak Nurbowo Budi H., S.Pd pada tanggal 26 juni 2021 terkait fenomena perilaku *pubbing* yang ditemukan pada siswa kelas IX di SMP Negeri 15 Yogyakarta, hasil wawancara dapat di simpulkan peneliti bahwa di sekolah tersebut banyak siswa yang mengalami perilaku *pubbing*. Perilaku *phubbing* perlu di cegah karena tanpa disadari komunikasi secara langsung tidak berjalan efektif dan dapat mengakibatkan melanggar etika berkomunikasi seperti tidak memperhatikan orang lain bahkan hal tersebut tanpa disadari dapat menyakiti lawan bicaranya ketika seseorang tersebut tidak memperhatikan dan lebih memilih asyik memainkan *smartphonenya*. Untuk mengatasi perilaku *phubbing* guru bimbingan dan konseling mampu melakukan berupa bantuan layanan bimbingan konseling yaitu dengan menggunakan sarana media yang menarik dan inovatif.

Media yang dapat digunakan salah satunya yaitu *videoscribe* sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok. Melalui *videoscribe*, siswa akan dibelajarkan informasi dan pemahaman tentang perilaku *phubbing*. Media *videoscribe* ini dapat di akses dimanapun dan kapanpun sehingga memudahkan siswa untuk mengakses dan menggunakannya.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian jenis ini ialah penelitian kualitatif deskriptif dengan memakai desain studi kepustakaan/literatur. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji tentang kegunaan media *videoscribe* dalam layanan bimbingan kelompok sebagai suatu alternatif solusi memberikan pemahaman dan informasi tentang perilaku *phubbing* kepada siswa. Pengumpulan data yang digunakan berupa teks jurnal buku-buku yang relevan, hasil penelitian

dan literatur lain yang mendukung penelitian yang berkaitan tentang perilaku phubbing, bimbingan kelompok dan media videoscribe. Instrumen yang digunakan yaitu instrumen yang ada di dalam penelitian ini adalah peneliti ini sendiri. Analisis yang dilakukan dengan menghubungkan kemudian dibandingkan, memaparkan dan menyimpulkan isi teks data yang diperoleh dari berbagai sumber yang diperoleh.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Menurut web [mediaindonesia.com](http://mediaindonesia.com) dalam penelitian Kurnia et al., (2020) ketidakpedulian seseorang terhadap lingkungan karena dia lebih fokus terhadap penggunaan gawai dari pada membangun percakapan yang disebut dengan sebutan phubbing. Phubbing berasal dari kata "phone" dan "snubbing", itu merujuk pada pada seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan smartphonenya, bukan berbicara dengan orang tersebut secara langsung. Menurut Rachman, (2021) Diadaptasi dari Indonesia Polling bersama-sama Indonesia Asosiasi Penyedia Layanan Internet (APJII) bekerja sama dengan Pusat Survei Indonesia (ISC) yang diambil pada periode 2019-2020 menyatakan bahwa penggunaan internet per kuartal kedua mencapai 73% dari populasi atau sama dengan 196,7 juta pengguna. Hasil terbukti bahwa ada peningkatan 8,9% atau setara dengan 25,5 juta pengguna internet di Indonesia. Kemudian hasil dari APJII juga memperhatikan perilaku pengguna internet khususnya dampak pandemi Covid19 yang sebagian besar menghabiskan waktu lebih dari 8 jam di Internet setiap harinya. Instagram, Facebook, Twitter, dan Whatsapp. Pengembangan teknologi dan dunia digital tampaknya menjadi kekuatan penggerak untuk munculnya fenomena phubbing.

Menurut Reid (2018) phubber menunjukkan serangkaian gejala, seperti: 1) Harus selalu dekat dengan *smartphone*, dan tidak bisa jauh-jauh dari benda elektronik tersebut. Contohnya, meninggalkan rumah, memilih pulang karena lupa membawa *smartphone* 2) Melakukan komunikasi verbal jangka pendek, dikarenakan perhatian lebih terfokus hanya dengan *smartphone* masing-masing. Mengecek *smartphone* dilakukan kapan saja, dan tidak ada jeda saat berbicara pada orang lain. Anda cenderung memilih menggunakan media sosial dalam menjalin komunikasi, 3) Menggunakan *smartphone* untuk mengalihkan dan menghindari pekerjaan atau tugas sehari-hari, 4) Jika Anda menonton TV, dan lebih memilih memastikan *smartphone*

## PROSIDING

Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”

Kamis, 12 Agustus 2021

saat terdapat iklan atau ketika terdapat adegan yang dirasa membosankan, dan5) Mudah teralihkan dari percakapan jika mendapat pesan teks atau notifikasi dari media sosial.

Menurut Karadag,(2015) dalam penelitiannya faktor-faktor berikut dapat mempengaruhi perilaku phubbing seperti: 1)Adiksi pada smartphon, kebutuhan terhadap teknologi lebih berdampak pada penggunaan teknologi yang berlebihan, lalu tingkat keterlibatan penggunaan yang tinggi dalam teknologi dan akhirnya dapat menjadi kecanduan teknologi. Kecanduan teknologi sudah didefinisikan di dalam kriteria kecanduan DSMIV pada perilaku adiktif digambarkan sebagai masalah psikologis yang terkait dengan penggunaan teknologi yang sumbang. Hal ini di pengaruhi oleh faktor-faktor kecanduan yang memungkinkan di dalam kehidupan manusia dengan komputer. Smarrphone dilengkapi dengan fitur komputer memiliki efek yang signifikan sebagai salah satu objek kecanduan, 2) Kecanduan terhadap internet, menurut karadag,(2015) selain menawarkan banyak kemudahan yang ditawarkan untuk kehidupan sehari-hari, komputer ini menimbulkan efek negatif pada manusia dengan menawarkan beragam dan kenyamanan berselancar di internet dan bermain game, 3)Adiksi Media Sosial, karadag et al. (2015)beberapa hal mengenai faktor dari mempengaruhi perilaku phubbing di antaranya adiksi terhadap gawai, internet, media sosial, games. Menurut Kwon & Yang (2013) Aplikasi yang digunakan paling sering adalah aplikasi media sosial,seperti Facebook, Twitter, Instagram, Whatsap, dll, 4)Adiksi pada game, menurut Karadag,(2015) faktor-faktor memicu munculnya phubbing, kecanduan game merupakan sumber kecandua yang sama pentingnya dengan kecanduan smartphone. Seseorang yang tidak memiliki manajelen yang baik dalam memainkan game saat melepaskan diri dari masalah dan sebagi alat relaksasi mental. Game addiction mengarah pada jenis-jenis game online,video game yang bermainnya menggunakan komputer yang mempengaruhi kehidupannya dan dapat dikatakan termasuk perilaku adiktif, 5) Kontrol diri, menurut Malouf et al.,(2013) Kontrol diri dipandang berkaitan dengan perilaku adiksi, menurut Kurnia et al., (2020) Ketika remaja memiliki kontrol diri yang rendah, remaja merasa tidak bersalah ketika mengacuhkan temannya, remaja kurang menahan dirinya ketika menggunakan gawai saat percakapan berlangsung, mengabaikan kontak mata ketika berlangsungnya diskusi maka remaja diduga memiliki perilaku phubbing yang tinggi dikarenakan remaja tidak mampu melakukan komunikasi secara face to face, 6)Empati ,menurut

Lachman,(2018)menyebutkan bahwa ada hubungan yang sangat erat antara empati dengan perilaku smartphone, menurut Armayati,(2013) bahwa empati itu yang seharusnya dipadukan dengan sifat sosial manusia yang akan membuat mereka lebih mau berhubungan melalui internet dibandingkan bertemu langsung, menurut Prasetyo,(2017) bahwa empati akan mengembangkan perilaku phubbing karena manusia semakin acuh pada orang yang ada di lingkungannya.

Dampak phubbing menurut Karadag,(2015) penelitiannya mengatakan hasil, yang diperoleh dari exploratory factor analysis (EFA), ada dua dampak dari perilaku phubbing,ialah:

1) Gangguan Komunikasi

Gangguan di sebabkan oleh hadirnya smartphone sebagai faktor pemicu yang dapat mengganggu komunikasi secara efektif face to face yang di lakukan. Gangguan komunikasi yang meliputi: tetap berkomunikasi walaupun sedang menerima dan sedang melakukan panggilan telepon pada saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya, asik membalas pesan singkat yang ada di smartphonenya dan mengecek notif media sosial miliknya yang dilakukan secara sengaja.

2) Obsesi padaSmartphone

Dorongan kebutuhan untuk menggunakan smartphone yang tinggi walaupun seseorang tersebut sedang melakukan interaksi sosial dengan berkomunikasi secara langsung face to face. Obsesi smartphone ini memiliki tiga komponen yaitu: kelekatan terhadap smartphone yang dimiliki, merasa cemas saat jauh dari smartphonenya dan kesulitan untuk memberikan jeda penggunann smartphone.

Guru bimbingan dan konseling dapat memberikan sebuah pemahaman dan informasi baru untuk mencegah dan mengatasi perilaku *phubbing* melalu salah satu layanan-layanan bk yang akan memberikan sebaah solusi sehingga dapat ditawarkan kepada siswa untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Umam, (2021) Layanan orientasi kelompok merupakan kegiatan berkelanjutan yang berfungsi sebagai wadah untuk memberikan informasi dan pemahaman melalui dinamika kelompok. Dalam pelaksanaan setiap kegiatan bimbingan kelompok, setiap anggota kelompok dapat dengan bebas dan terbuka mengungkapkan pemikiran, pendapat dan gagasannya secara bebas dan terbuka pada forum bimbingan kelompok. Menurut POP BK (2016)

Topik yang diangkat dalam bimbingan kelompok bersifat umum (pertanyaan umum) dan tidak rahasia, seperti: metode pembelajaran secara efektif, kiat-kiat dalam menghadapi ujian, interaksi sosial, pertemanan atau persahabatan, manajemen konflik umum, mengelola stress. Memberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan atau menyajikan media yang inovatif untuk mendukung pelaksanaan layanan sangat berperan penting pada kelancaran kegiatan layanan tersebut.

Menurut Suharso & Sunawan.(2018) Kemendikbud memaparkan media bimbingan dan konseling adalah upaya inovatif dan kreatif konselor dalam menghasilkan produk yang dapat menjembatani transmisi informasi bimbingan dan konseling yang dapat memudahkan merangsang, perasaan, pemikiran perhatian, dan kemauan pada konseli untuk menangkap pesan dan kesan dengan tepat dari layanan bimbingan dan konseling yang diberikan. Media tersebut dapat berbentuk cetak maupun elektronik/digital. Pengembangan media bimbingan dan konseling berupa, poster, leaflet ,banner, booklet ,webblog, video interaktif, voice, photo dll memperhatikan dukungan sarana prasarana, daya tarik, konten, penempatan, kejelasan, komposisi, daya menarik. Salah satu media yang dapat di gunakan menggunakan dalam layanan bimbingan kelompok yaitu video *scribe*.

Menurut Yusnia et al., (2019) Videoscribe adalah perangkat software yang dapat digunakan oleh semua orang untuk membuat desain animasi dengan latar belakang putih dengan mudah. Perangkat lunak ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol (sebuah perusahaan Inggris). Menurut Dilla, (2016) Videoscribe memiliki keunggulan karena merupakan aplikasi online bernuansa multimedia, dan multi fungsi berupa foto, gambar, teks, musik dan background dapat dipilih sesuai kebutuhan.

Adapun kajian mengenai penelitian keberhasilan dari penerapan media videoscribe dalam layanan bimbingan kelompok Sebagai alternatif solusi untuk mereduksi perilaku phubbing sebagai berikut :

Penelitian yang dilakukan Oleh Dian Ayu Desy Purnamasari (2020), Judul penelitian ini mengembangkan media video scribe dalam layanan bimbingan klasikal sebagai upaya pencegahan nomophobia siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Survey ini berdasarkan penilaian oleh ahli materi yang dilakukan kedua ahli setelah dilakukan tabulasi, nilai diperoleh yaitu nilai 1,00 yang menunjukkan

bahwa media yang dikembangkan memiliki kategori sangat baik/layak. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh nilai 82,00 yang termasuk dalam kategori sangat baik dan memperoleh nilai 80,00 dari ahli materi dengan kategori sangat baik. Nilai dari ahli layanan bimbingan dan konseling menunjukkan hasil 81,25 kategori sangat baik. Oleh karena itu media videoscribe efektif untuk digunakan sebagai media dalam bimbingan dan konseling.

Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Andika Nugraha (2019). Judul Pengembangan media videoscribe tentang eksplorasi karir siswa SMP (uji coba pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Bambanglipuro). Penelitian pengembangan ini yang dilakukan peneliti ini menghasilkan media videoscribe tentang eksplorasi karir. Berdasarkan penilaian ahli materi tergolong dalam kategori baik dengan nilai 75,00. Berdasarkan penilaian ahli media termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai 82,0. Meninjau penilaian ahli layanan media video tentang eksplorasi karir termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai 80,0. Penelitian dilakukan terhadap seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Bambanglipuro dengan jumlah keseluruhan siswa 82 orang dengan hasil masing masing kelas yaitu kelas VIII A memperoleh nilai 74,02 yang ada dalam peneliti termasuk kata kategori baik, di kelas VIII B memperoleh nilai 73,96 yang termasuk pada kategori baik, dan penilaian kelas VIII C memperoleh nilai 75,58 yang dalam penilaian termasuk dalam kategori baik.

Dari beberapa penelitian diatas terhasil terbukti bahwa penerapan media videoscribe dapat menjadi salah satu media yang dapat di gunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Dengan demikian media videoscribe dapat di gunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk alternatif solusi dalam mereduksi perilaku phubbing siswa. Diperkuat dengan kebutuhan akan pemanfaatan teknologi dapat berdampak terhadap penggunaan teknologi yang berlebihan, maka dapat berisiko pada "candu" dengan kata lain kecanduan teknologi itu sendiri. Salah satu faktor yang mempengaruhi smartphone addiction adalah regulasi diri. Seperti teori pembelajaran sosial kognitif yang digagas oleh teori Albert Bandura Eny Ratnasari, (2020) yang mana teori tersebut menunjukkan bahwa mekanisme pengaturan diri individu mempengaruhi tingkat pengendalian diri individu. Regulasi diri mengacu kepada "pemikiran, perasaan, dan tindakan yang dihasilkan diri sendiri yang telah



direncanakan dan disesuaikan secara siklis dengan pencapaian tujuan pribadi. Regulasi diri dapat juga mencakup pengaturan perasaan, perhatian, dan juga berkaitan dengan perilaku adiktif. Kegagalan seseorang untuk mengatur dirinya sendiri dapat menyebabkan penggunaan akan media mereka meningkat dan situasi ini cenderung berubah menjadi sebuah perilaku media addicted atau kecanduan media.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui desain studi kepustakaan/literatur. Media *videoscribe* dalam layanan bimbingan kelompok dapat digunakan untuk mereduksi siswa terkait perilaku phubbing, dengan di kuatkan data yang diperoleh dari beberapa penelitian di atas bahwa media *videoscribe* dapat di gunkana dalam layanan bimbingan kelompok. Penggunaan media tersebut memberikan sebuah kebermanfaatan yang dapat memudahkan siswa untuk mengakses materi dan dengan fitur menarik seperti terdapat suara dan gambar yang bergerak menggambarkan tentang perilaku phubbing dapat memudahkan siswa memahami materi yang diberikan melalu *videoscribe*. Siswa bahkan bisa memutar ulang dan menyimpan video tersebut untuk sumber referensi.

#### Daftar Referensi

- Armayati, L. (2013). Pengaruh Kecanduan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja. *Jurnal An- Nafs*. Vol.8. No. 2 <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v9i2.7553>
- Eny Ratnasari, F. D. O. (2020). PHUBBING BEHAVIOR IN YOUNG GENERATION (Relationship Between Mobile Addiction and Social Media Against Phubbing Behavior). *METAKOM: Jurnal Kajian Komunikasi*, 4(1), 20.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2016. Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling Sekolah Menengah Pertama (SMP).
- Kurnia, S., Sitasari, N. W., & Safitri, M. (2020). Kontrol diri dan perilaku phubbing pada remaja di Jakarta. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 18(1), 58–67.
- Kwon, M., Yang, S., (2013). The smartphone addiction scale: develobment and

validation of a short version for adolescent. *PLOS One*, Vol. 8(12), Hal. 1-7.  
doi:10.1371/journal.pone.008355.

Lachmann, B., Sindermann, C., Sariyska, R. Y., Luo, R., Melchers, M. C., Becker, B., Montag, C (2018). The Role of Empathy and Life Satisfaction in internet and Smartphone Use Disorder. *Frontiers in Psychology*, 9. doi : 10.3389/fpsyg.2018.00398

Octavianingrum, Dilla. 2016. “Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Videoscribe Dalam Pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat Di Lembaga Pendidikan Profesi (LPP) IPMI Kusuma Bangsa Surakarta Jurusan Administrasi Perkantoran”

Malouf, E. T., Schaefer, K.E., Witt, E. A., Moore, K. E., Stuewig, J., & Tangney, J. P. (2013). The brief self-control scale predicts jail inmates' recidivism, substance dependence, and post-release adjustment. *Personality & Social Psychology Bulletin*, 40(3), 334-347.  
<http://dx.doi.org/10.1177/0146167213511666>.

Nugraha, A (2019) Pengembangan media videoscribe tentang eksplorasi karir siswa SMP (uji coba pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Bambanglipuro). Yogyakarta, Skripsi Universitas Ahmad Dahlan

Purnamasari D.A.D(2020), Judul penelitian pengembangan media video scribe dalam layanan bimbingan klasikal sebagai upaya pencegahan nomophobia pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Yogyakarta, Skripsi Universitas Ahmad Dahlan

Prasetyo, R.A. (2017) Hubungan antara Kecanduan Gadget dengan Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta :Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Purnamasari Suharso, I., & Sunawan. (2018). *Indonesian journal of guidance and counseling: Theory and application*. 7(2), 20–26.

Rachman, A. (2021). The effect of social media addiction on student phubbing behavior. *International Journal of Arts and Social Science*, 4(3), 113–117.

Reid, Alan J. (2018). *The Smartphone Paradox: Our Ruinous Dependency in The Device Age*. Conway, USA: Coastal Carolina University.

Widiyawati. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur

Yusnia, Y., Pendidikan, D., & Bandung, K. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran. *Pendidikan*, 10(1), 71–75.