PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL DALAM BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PERILAKU *PHUBBING* MAHASISWA DI STKIP ANDI MATAPPA

ABDUL KARIM
NPM. 916862010002

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING
STKIP ANDI MATAPPA
2020

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan Judul : **PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL DALAM BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PERILAKU *PHUBBING* MAHASISWA DI STKIP ANDI MATAPPA**

Atas Nama Saudara :

a. Nama : **ABDUL KARIM**

b. NPM : 916862010002

c. Jurusan : Ilmu Pendidikan

d. Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Setelah diperiksa/diteliti telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian Skripsi Strata Satu (S1). Demikian persetujuan ini untuk diberikan dan untuk diproses selanjutnya.

Pangkep, 2020

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
MUH. ILHAM BAKHTIAR. S.Pd., M.Pd	**A. AZTRI FITHRAYANI ALAM, S.Pd., S.H., M.H**

Mengetahui:
Ketua Jurusan/Prodi
Bimbingan dan Konseling

SALMIATI, S.Pd., M.Pd

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada hari Tanggal 2020

Disahkan Oleh :
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
(STKIP) Andi Matappa
Ketua,

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH. MH

PANITIA PENGUJI:

1. Ketua : **MUH ILHAM BAKHTIAR. S.Pd., M.Pd** (.....)
2. Sekretaris : **A. AZTRI FITHRAYANI ALAM, S.Pd., S.H., M.H** (.....)
3. Penguji : **1. SALMIATI, S.Pd., M.Pd** (.....)
   2. A. ZAM IMMAWAN ALAM S.H., M.H (.....)
4. Pembimbing: **1. ILHAM BAKHTIAR, S.Pd., M.Pd** (.....)
   2. A. AZTRI FITHRAYANI ALAM, S.Pd., S.H., M.H (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

BISMILLAHI RAHMANI RAHIM

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama	: **ABDUL KARIM**
Npm	: 916862010002
Tempat Tanggal Lahir	: Pulau Sailus Besar 20 Februari 1995
Alamat	: Jln Andi Mauraga Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa isi skripsi ini adalah tanggung jawab saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apa bila dikemudian hari ternyata skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya, tiruan, duplikat atau dibuatkan maka predikat Kesarjanaan saya dapat dinyatakan batal demi hukum.

Pangkajene, 2020

Yang Membuat Pernyataan

ABDUL KARIM

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

MOTTO

JIKA KAMU BENAR-BENAR MENGINGINKAN SESUATU, LAMBAT LAUN KAMU PASTI AKAN SEGERA MENEMUKAN CARANYA, JANGAN HANYA MENUNGGU, TAPI CIPTAKAN WAKTUMU SENDIRI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

ABSTRAK

ABDUL KARIM, 2020. Penerapan Teknik Permainan Tradisional dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku *Phubbing* Mahasiswa STKIP Andi Matappa Dibimbing oleh: Bapak Muhammad Ilham Bakhtiar sebagai pembimbing 1 dan Ibu A. Aztri Fithrayani sebagai pembimbing 2.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana gambaran tingkat perilaku *phubbing* mahasiswa di STKIP Andi Matappa? 2) Apakah penerapan permainan tradisional dalam bimbingan kelompok dapat mengurangi perilaku *phubbing* mahasiswa di STKIP Andi Matappa?. Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui gambaran tingkat perilaku *phubbing* mahasiswa di STKIP Andi Matappa? 2) Untuk mengetahui apakah penerapan permainan tradisional dalam bimbingan kelompok dapat mengurangi perilaku *phubbing* mahasiswa di STKIP Andi Matappa?

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket perilaku *Phubbing*, dengan sampel penelitian sebanyak 10 orang mahasiswa STKIP Andi Matappa. Pendekatan penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian *kuantitatif* dan jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen. Untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikemukakan bahwa: 1) Gambaran tingkat perilaku *phubbing* mahasiswa di STKIP Andi Matappa sebelum diberikan teknik permainan tradisional dalam bimbingan kelompok melalui gobak sodor berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi, akan tetapi setelah diberikan permainan tradisional gobak sodor terlihat bahwa perilaku phubbing mahasiswa menurun pada kategori rendah, ini dikarenakan permainan gobak sodor merupakan permainan aktif dengan individu lainnya saling berbagi dan bercanda sehingga dapat membangun sikap sosial yang sedikit terkikis oleh game online. 2) Penerapan permainan tradisional dalam bimbingan kelompok dapat mengurangi perilaku *phubbing* mahasiswa di STKIP Andi Matappa, hal ini terlihat dari keseriusan mahasiswa mengikiti permainan tradisional gobak sodor dan berinteraksi dengan teman-teman disekitarnya

Kata kunci:

- Teknik Permainan tradisonal
- Perilaku *Phubbing*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Alhamdulillah hirobbil 'alamiin segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam, Dzat yang menciptakan manusia dengan penciptaan yang sebaik-baiknya, serta menyempurnakan dengan akal dan membimbing dengan menurunkan para utusan pilihan-Nya. Serta yang telah memberikan petunjuk dan pertolongan-Nya melalui nikmat iman kepada kita semua.

Sholawat serta salam senantiasa selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, yang telah menuntun kita kejalan yang terang benderang yaitu agama islam penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dan dorngan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Hj. Zaorah Sapan, S.Pd Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa yang membina STKIP Andi Matappa
2. Bapak A.Zam Immawan, SH. MH Selaku Ketua STKIP Andi Matappa
3. Ibu Salmiati S.Pd, M.Pd sebagai Ketua jurusan/program studi Bimbingan dan Konseling STKIP Andi Matappa Kabupaten
4. Bapak Muh Ilham Bakhtiar, S.Pd., M.Pd (pembimbing I) dan Ibu A. Aztri Fithrayani Alam. S.Pd., S.H., M.H (pembimbing II) yang selalu siap sedia memberikan bimbingan dan petunjuk khusus tentang penyusunan skripsi ini.
5. Bapak / Ibu Dosen STKIP Andi Matappa yang telah mendidik dan memberikan pengetahuan kepada kami.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

6. Keluarga dan sahabat yang selalu memberikan semangat dan bantuan moril dan materil dalam penyusunan skripsi ini.

Rekan-rekan mahasiswa yang telah banyak memberikan pertimbangan dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, namun penulis berharap semogas kripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca pada umumnya.

Pangkajene, 2020
Penulis

ABDUL KARIM
NPM. 916862010002

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
SARI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar BelakangMasalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C.Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Hasil Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	7
1. Permainan Tradisional	7
a. Pengertian Permainan Tradisional	7
b. Jenis-Jenis Permainan Tradisional	8
c. Manfaat Permainan Tradisional	10
d. Karakteristik Permainan Tradisional	14
e. Kelebihan dan Kelemahan Self Talk	14
2. Permainan Tradisonal (Gobak Sodor)	15
a. Pengertian Gobak Sodor	15

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

b. Langkah-Langkah Permainan Gobak Sodor 17
3. Bimbingan Kelompok 19
c. Pengertian Bimbingan Kelompok 19
d. Tujuan Bimbingan Kelompok 20
e. Komponen Bimbingan Kelompok 18
f. Tahapan Bimbingan Kelompok 24
3. Perilaku *Phubbing* 27
a. Pengertian Perilaku *Phubbing* 27
b. Karakteristik Perilaku *Phubbing* 29
c. Faktor-Faktor Penyebab Perilaku *Phubbing* 30
B. Kerangka Fikir 31
C. Hipotesis 33
BAB III METODE PENELITIAN
A. Lokasi Penelitian 34
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian 34
C. Variabel dan Desain Penelitian 35
E. Defenisi Oprasional Variabel 37
F. Populasi dan Sampel 38
G.Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 40
H. Teknik Analisis Data 43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 49
B. Pembahasan 58
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 61
B. Saran-Saran 61
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

DAFTAR TABEL

NO	JUDUL TABEL	HALAMAN
1. Tabel 3.1	Mahasiswa STKIP Andi Matappa Tahun 2020	38
2. Tabel 3.2	Distribusi pemberian Skor	40
3. Tabel 3.3	Kategori Hasil Angket	41
4. Tabel 3.4	Kriteria Penentuan Hasil Observasi	41
5. Tabel 4.1	Hasil Analisis Deskriptif	47
6. Tabel 4.2	Deskripsi Hasil Angket Tentang Perilaku *Phubbing* Mahasiswa STKIP Andi Matappa Sebelum Perlakuan	48
7. Tabel 4.3	Deskripsi Hasil Angket Tentang Perilaku *Phubbing* Mahasiswa STKIP Andi Matappa Sesudah Perlakuan	49
8. Tabel 4.3	Rekapitulasi Hasil Observasi Perindividu	50
9. Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Observasi Perkelompok	52
10. Tabel 4.5	One Sample Kolmogorov-Smirnov Test	55
11. Tabel 4.6	Test Of Homogenity Of Variance	56
12. Tabel 4.7	Rangkuman Hasil Uji Z	57

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Perilaku *Phubbing* 65
2. Lampiran 2 Angket Uji Coba 66
3. Lampiran 3 Tabulasi Hasil Angket Uji Coba 70
4. Lampiran 4 Hasil Analisis Validasi Angket Uji Coba 71
5. Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Penelitian Perilaku *Phubbing* 72
6. Lampiran 6 Angket Penelitian 73
7. Lampiran 7 Tabulasi Hasil Sebelum Perlakuan 77
8. Lampiran 8 Tabulasi Hasil Angket Setelah Perlakuan 78
9. Lampiran 9 Prosedur Pelaksanaan Teknik Permainan Tradisional 79
10. Lampiran 10 Panduan Pelaksanaan Eksperimen 80
11. Lampiran 11 Analisis SPSS 81
12. Lampiran 12 Pedoman Observasi 84
13. Lampiran 13 Hasil Observasi 85
14. Lampiran 14 Tabel r-Product Moment 88
15. Lampiran 15 Distribusi Tabel z 89
16. Dokumentasi Penelitian 90
17. Surat Perbaikan Ujian Proposal 92
18. Surat Keterangan Validasi Instrumen 93
19. Riwayat hidup 94

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era milenial ini, perkembangan teknologi semakin berkembang pesat. Segala bentuk aktivitas kini dapat dilakukan dengan melalui sebuah *gadget*. Hal tersebut dapat mengakibatkan individu ketergantungan akan *gadget* yang dimilikinya, sehingga bukan hal yang tidak mungkin individu tersebut mengabaikan seseorang yang berada dilingkungan sekitarnya karena asik dengan gadget yang dimilikinya. Sering kali kita jumpai dilingkungan masyarakat ataupun ditempat umum yang terdapat sekumpulan orang-orang namun tidak saling berkomunikasi satu sama lain, melainkan saling disibukkan dengan gadgetnya masing-masing.

Banyak faktor yang menyebabkan seseorang melakukan *phubbing* yaitu sebagai pelarian untuk menghindari keramaian atau bosan di pesta. Harus menerima pesan atau membuka chat media sosial. Bandi Utama (2012: 45) menyatakan bahwa "Sebuah penelitian mengungkapkan bahwa *phubbing* juga muncul dikarenakan kecanduan *smartphone* yang semakin terjangkaunya harga dan kemudahan yang ditawarkan. Sehingga membuat mahasiswa kecanduan memakainya dan tidak sadar bahwa ia juga telah melakukan *phubbing* sehingga lebih mementingkan *smartphone* yang ada digenggamannya".

Fenomena phubbing pun akhirnya dianggap sebagai sesuatu hal yang negatif, dikarenakan seseorang cenderung menyepelekan lawan bicara dan tidak memberikan apresiasi. Padahal salah satu syarat agar komunikasi bisa berjalan efektif. *Phubbing*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

adalah sebuah tindakan yang seharusnya menjadi salah satu masalah yang patut diberikan perhatian. Dengan menyakiti lawan bicara seseorang bisa dianggap apatis serta rawan terkena konflik dengan teman sebayanya bahkan dengan guru atau orang dewasa lainnya. Sehingga *phubber* akan kesulitan beradaptasi dengan orang disekitarnya. Dampak yang dihasilkan dari tindakan *phubbing* adalah kehilangan kualitas dari sebuah interaksi, tidak puas dengan interaksi yang mereka lakukan, hilangnya kepercayaan saat berinteraksi, merasa hilangnya kedekatan yang dirasakan saat munculnya kehadiran *smartphone*, merasa cemburu, dan mengacaukan mood.

Dari beberapa fenomena yang telah diceritakan di atas dapat disimpulkan bahwa fenomena tersebut merupakan perilaku *phubbing*. Fanomena *phubbing* sendiri merupakan salah satu dampak dari penggunaan *gadget*/*smartphone* yang berlebih. Istilah phubbing berasal dari kata phone dan *phubbing. Phubbing* adalah perilaku mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan mengalihkan perhatian kepada telpon (*gadget*).

Berdasarkan hasil observasi awal dikampus STKIP Andi Matappa yaitu dimana mahasiswa saat ini termasuk dalam generasi milenial. Dimana kemungkinan perilaku phubbing rawan sekali dilakukan. Sebagai contoh, hasil pengumpulan data yang didapat oleh peneliti tentang kepemilikikan smartphone mahasiswa STKIP Andi Matappa. Dimana terlihat mahasiswa mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan mengalihkan fokusnya kepada *smartphone* atau *gadget*, entah untuk mengecek *facebook*, *whatsapp*, ataupun aplikasi *chatting* lainnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

Aktivitas bermain anak merupakan suatu proses pendidikan dan pengajaran karena mainan mencerminkan sarana yang efektif dan sukses untuk mengaktualisasikan diri. Tidak hanya pada tingkatan pendidikan yang merupakan dasar dalam mengembangkan segenap potensi yang dimiliki mahasiswa antara lain: agama, kognitif, sosial emosional, bahasa, motorik kasar, dan motorik halus serta kemandirian, memiliki dasar-dasar aqidah yang lurus sesuai dengan ajaran-ajaran agama yang dianutnya dan kepribadian yang baik. Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana namun memberikan manfaat luar biasa jika kita menelusuri makna dari permainan itu secara mendalam. Namun keberadaannya sekarang mulai tergeser oleh permainan modern, seperti *playstation*, *game online* dan permainan lainnya.

Setiap daerah mengenal permainan tradisional dengan namanya masing-masing permainan ini dahulu sering dimainkan oleh anak-anak untuk mengisi hari-hari bermain mereka, namun sekarang, terutama kota-kota besar, permainan tradisonal mulai ditinggalkan, banyak hal yang menyebabkan permainan tradisional mulai ditinggalkan diantaranya adalah sebagai berikut: kemajuan teknologi terutama dalam bidang permainan anak-anak. Setia negara menginginkan negaranya menguasai teknologi sesuai dengan perkembangan jaman. Namun disadari atau tidak kemajuan teknologi terutama dalam bidang permainan anak-anak membuat tergesernya permainan tradisional, hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Gian Prantoro (2015) dengan Judul "Pengaruh penggunaan permainan tradisional gobak sodor terhadap perilaku

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

phubbing siswa". Demikian pula dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alisha Ulfa (2019) dengan judul "Hubungan Phubbing terhadap permainanan tradisional terhadap genarasi muda saat ini".

Di Indonesia terdapat banyak sekali permainan tradisonal yang dikembangkan dari beberapa daerah yang ada di Indonesia, contohnya yakni egrang, congklak, lompat tali, bentengan, gobak sodor dan masih banyak lagi. Gobak sodor merupakan salah satu permainan yang banyak dikenal di Jawa. Menurut Arjun Khamdani (2010: 4) permainan gobak sodor merupakan olahraga tim yang terdiri atas 2 orang lebih dalam satu kelompok. Dalam permaianan gobak sodor tidak hanya mengandalkan kekompakkan tim namun juga merupakan cabang olahraga yang mencakup unsur gerak yang kompleks yang tentunya penting bagi perkembangan motorik anak.

Terdapat beberapa unsur dalam pelaksanaan permainan gobak sodor diantaranya penguasaan keterampilan teknik, keterampilan taktik, keterampilan fisik, serta mental. Seperti diketahui bahwa dalam permainan olahraga terlibat beberapa aspek keterampilan seperti jalan, lari, dan lompat dengan begitu dalam pelaksanaan permainan ini memuat akan penguasaan keterampilan fisik, yang salah satunya dapat diamati ialah aspek gerak. Gerak dasar dalam permainan ini memiliki fungsi sebagai faktor yang berguna dalam mempermudah keterampilan fisik dalam aktivitas berolahraga. Jadi, bahwa dengan adanya unsur gerak dasar dalam gobak sodor seperti lari, jalan, dan lompat akan memberikan keterampilan pada siswa dalam penguasaan keterampilan fisik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

Selain penguasaan keterampilan fisik, memainkan permainan tradisonal seperti gobak sodor juga dapat mencerminkan wujud sikap generasi muda yang sadar akan rasa memiliki budaya bangsa dan mau melestarikannya. Memainkan dan melestarikan permainan tradisonal dapat membangun karakter cinta tanah air khususnya pada generasi muda atau anakanak untuk sadar akan betapa kayanya Indonesia akan keanekaragaman budaya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran tingkat perilaku *phubbing* mahasiswa di STKIP Andi Matappa?
2. Apakah penerapan permainan tradisional dalam bimbingan kelompok dapat mengurangi perilaku *phubbing* mahasiswa di STKIP Andi Matappa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran tingkat perilaku *phubbing* mahasiswa di STKIP Andi Matappa?
2. Untuk mengetahui apakah penerapan permainan tradisional dalam bimbingan kelompok dapat mengurangi perilaku *phubbing* mahasiswa di STKIP Andi Matappa?

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritik

a) Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan konstribusi pemikiran pengetahuan, informasi dan sekaligus referensi berupa bacaan ilmiah

b) Bagi pengembangan khazanah ilmu, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pelaksanaan dan hasil permainan tradisional dalam mengurangi perilaku *phubbing* dan dapat dijadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya

2. Praktisi

a) Bagi Praktisi Bimbingan dan Konseling penelitian ini dapat membantu mengurangi perilaku phubbing, dengan metode yang lebih menyenangkan, yang nyata dan sangat berguna, sebagai bahan evaluasi demi keberhasilan pada masa-masa mendatang serta sebagai acuan dalam membimbing anak didiknya

b) Bagi peneliti sendiri, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun karya tulis ilmiah serta dapat digunakan menambah manfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang pernah didapatkan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Andang Ismail (2009: 26), menuturkan bahwa "Permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menangkalah". Bandi Utama, (2012: 54) menyatakan bahwa "Secara umum bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh dan sukarela menyenangkan yang sering dilakukan oleh sebagian besar anak". Ajun Khamdani (2010: 6) menyatakan bahwa "Secara harfiah kata tradisional diartikan sebagai aksi atau tingkah laku alami akibat kebutuhan dari nenek moyang".

Jarahnitra (2002: 167) menyatakan bahwa "Permainan tradisional adalah hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berkreasi, berekreasi, beroleh raga sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan". Elga Febryana (2019: 78) menyatakan bahwa "Permainan tradisonal merupakan sesuatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua-muda, laki-perempuan, kaya-miskin, rakyat-bangsawan, dengan tiada bedanya".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

Jadi Permainan tradisional atau olah raga tradisional merupakan aktivitas fisik yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat tertentu yang didalamnya terdapat gambaran dari aktivitas-aktivitas masyarakat tersebut dalam kehidupan sehari-hari serta mengandung nilai-nilai positif untuk meningkatkan kesehatan jasmani, mental, dan rohani. Permainan tradisional pada dasarnya di pengaruhi oleh kebudayaan setempat, sehingga permainan tradisional dapat mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Jadi permainan tradisional pada umumnya masih memiliki persamaan/kemiripan dalam cara memainkannya meskipun nama permainannya berbeda.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisonal adalah aktivitas yang dilakukan secara spontan, tanpa paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab ataupun tujuan tertentu, mendatangkan rasa gembira, dalam suasana yang menyenangkan berdasarkan tradisi yang ada dilingkungan, biasanya dilakukan dengan menggunakan bahasa daerah.

b. Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki berbagai macam jenis, hal ini dibedakan dari jumlah peserta permainannya. Permainan tradisional setiap daerah pada dasarnya memiliki banyak kesamaan dari cara memainkannya. Menurut Sukirman Dharmamulya (2004: 35), menyatakan bahwa "Jenis-jenis permainan tradisional memiliki beberapa kategorisasi menurut pola permainannya yaitu 1) Bermain dan bernyanyi, dan atau dialog, 2) Bermain dan pola pikir, 3) Bermain dan adu ketangkasan".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

Sukirman Dharmamulya (2004: 37, 123, 139) “Berikut definisi berbagai jenis permainan tradisional berdasarkan hasil kategorisasi yang dilakukan yaitu bermain dan bernyanyi dan atau dialog, bermain dan olah pikir, dan bermain dan adu ketangkasan”. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Bermain dan bernyanyi, dan atau dialog. Permainan anak dengan pola bermain bernyanyi dan atau dengan berdialog dimaksudkan adalah pada waktu permainan itu dimainkan diawali atau diselingi dengan nyanyian, dialog, atau keduanya; nyanyian dan dialog menjadi inti dalam permainan tersebut. pola permainan anak dengan bernyanyi dan atau dengan dialog pada umumnya dilakukan secara berkelompok, dan permainan ini biasanya dimainkan oleh mayoritas anak perempuan. Permainan ini bersifat rekreatif, interaktif, yang mengekpresikan pengenalan tentang lingkungan, hubungan sosial, tebak-tebakan, dan sebagainya.
2) Bermain dan olah pikir. Permainan tradisional dengan jenis bermain dan olah pikir ini jumlahnya tidak banyak, hanya ada empat jenis permainan yang dapat dimasukkan dalam kelompok bermain olah pikir. Permainan dalam kategori bermain dan olah pikir ini pada umumnya membutuhkan banyak konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi. Pada umumnya permainan dalam kategori ini bersifat kompetitif perorangan, jadi tidak membutuhkan banyak tempat atau arena yang luas untuk melaksanakan permainannya. Jenis permainan ini pada umumnya banyak digemari oleh anak laki-laki.
3) Bermain dan Adu Ketangkasan. Permainan dalam kategori ini lebih banyak mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik, membutuhkan alat permainan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

walaupun sederhana, dan tempat bermain yang relatif luas. Permainannya bersifat kompetitif, yang pada umumnya lebih banyak dimainkan oleh anak laki-laki. Pola permainan kategori ini pada umumnya berakhir dengan posisi pemain menang – kalah ; mentas – dadi, dan ada sanksi hukuman bagi yang kalah.

Berdasarkan jenis pola yang telah dijabarkan diatas, permainan tradisional dapat dikategorikan menjadi tiga bagian yang disesuaikan dengan pola dan jenis dari permainan tradisional itu sendiri. Tidak semua permainan tradisional dapat dimanfaatkan dan diterapkan dalam pembelajaran pada anak usia dini, hal ini dilihat dari karakteristik anak usia dini sendiri.

c. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikkan. Apalagi permainan tradisional yang didalamnya melibatkan banyak anak dan berada di ruang terbuka. Permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengentrol diri mengembangkan sikap empati terhadap teman, mentaati aturan, serta menghargai orang lain.

Bermain pada anak dapat memberikan manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak, Andang Ismail (2006: 18-19), mengemukakan tentang beberapa manfaat bermain, yang diantaranya sebagai berikut :

1) Sebagai sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat. Dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan yang lainnya dan dengan perlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

2) Untuk mengenal kekuatan sendiri. anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya dikalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda yang mereka mainkan.
3) Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya.
4) Dapat melatih untuk menempa emosi. Ketika bermain-main mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang dapat menikmati suasana permainan itu, namun sebaliknya, ada anak lain yang merasa kecewa.
5) Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjatuhkan diri dari perasaanperasaan rendah, misalnya perasaan dengki, rasa iri hati, dan sebagainya.
6) Melatih diri untuk menaati peraturanyang berlaku. Mereka menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi.

Permainan tradisional banyak mengandung nilai kebudayaan dan manfaat bagi anak-anak. Ajun Khamdani (2010: 95-97), menyatakan "Beberapa nilai dan manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional lainnya bagi perkembangan anak, diantaranya nilai demokrasi, nilai pendidikan, nilai kepribadian, nilai keberanian, nilai kesehatan, nilai persatuan, dan nilai moral". Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Nilai Demokrasi.

   Permainan tradisional mendorong para pelakunya untuk mengembangkan nilai demokrasi. Para pelaku harus mengikuti aturan yang telah disepakati sebelum permainan dimulai. Mereka juga harus memahami segala sesuatu yang berkaitan dengan permainan yang akan dilakukan. Sebelum permainan dimulai para pelaku merundingkan terlebih dahulu mengenai aturan dan tata cara bermain dalam permainan. Berdasarkan hal tersebut para pelaku sebenarnya diajarkan untuk memiliki jiwa demokrasi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan di STKIP Andi Matappa, Kabupaten Pangkep. Peneliti memilih lokasi di STKIP Andi Matappa berdasarkan hasil pengamatan pada saat observasi awal dan wawancara dengan mahasiswa STKIP Andi Matappa bahwa masih terdapat mahasiswa yang memiliki perilaku *phubbing*.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif berlandasakan pada filsafat positivisme, biasa digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian. Data penelitian yang digunakan berupa angka-angka serta analisis, sehingga disebut dengan metode kuantitatif. Sugiyono (2013: 14) menyatakan bahwa "Analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan sebelumnya".

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen, Suharsimi Arikunto (2002: 194) menyatakan bahwa "Penelitian dengan eksperimen ini menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain serta menguji hipotesis hubungan sebab-akibat". Peneliti memilih jenis penelitian eksperimen dengan tujuan untuk meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat dari sesuatu yang dikenakan kepada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

objek yang diteliti. Caranya adalah membandingkan hasil sebelum diberikan perlakuan (Pretest) dan setelah perlakuan (Posttest).

C. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2013: 61) menyatakan bahwa "Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat, nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya". Dalam hubungannya variabel dibedakan menjadi variabel *Independen* atau variabel bebas, dan variabel *dependen* atau variabel terikat.Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional dalam Bimbingan Kelompok, sedangkan variabel terikatnya adalah perilaku *phubbing*.

2. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini adalah Gambaran eksperimen pada penelitian ini adalah *one group pretest – posttest design.* Pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat mengetahui gambaran perilaku *phubbing* mahasiswa.

Mahasiswa dengan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan". Desain ini dapat digambarakan sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

O_1 = Nilai pretest (Sebelum diberikan permainan tradisional)
X =Perlakuan (permainan tradisional*)*
O_2 = Nilai posttest (Setelah diberikan permainan tradisonal*)*

Suharsimi Arikunto (2002: 89)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

Adapun cara mengatasi kelemahan desain penelitian ini supaya tidak terjadi eror pada testing, peneliti dapat memberikan tes pada saat kondisi sampel penelitian dalam kondisi stabil, artinya mahasiswa dalam keadaan sehat dan mengerjakannya tidak merasa tertekan. Sedangkan cara mengatasi suapaya tidak terjadi error karena pengaruh instrument, yaitu peneliti menyamakan dalam menggunakan cara-cara penggunaan tes antara *pre-test* dan *post – test,* cara penyekorannya pun sama antara *pre-test dan post-test*,

Hal-hal yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian eksperimen ini yaitu:

1. Memberikan *pre-test*

   Tujuan dari pemberian *pre-test* adalah untuk mengetahui kemampuan perencanaan karir mahasiswa sebelum diberikan permainan tradisional dalam bimbingan kelompok. Adapun alat ukurnya dengan menggunakan angket (*kuesioner*). Data dari *pre-test* ini akan dijadikan sebagai data perbandingan pada post-test.

2. Materi treatment

   Materi bimbingan kelompok yang diberikan dalam pelaksanaan permainan tradisional dalam bimbingan kelompok sebelumnya telah ditetapkan peneliti, yaitu memberikan pemahaman tentang perilaku *phubbing*.

3. Perlakuan (treatment)

   Perlakuan yang diberikan adalah berupa pemahaman tentang perilaku *phubbing.* Maka permainan tradisional dalam bimbingan kelompok ini diberikan dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

tujuan memberikan pemahaman tentang perilaku *phubbing* mahasiswa dan untuk melihat kefektifan permainan tradisional dalam bimbingan kelompok.

4. *Post-test*

   Post test dilakukan setelah pelaksanaan treatment tujuannya untuk mengetahui sejauh mana tingkat keefektifan permainan tradisional dalam bimbingan kelompok dan untuk mengurangi perilaku *phubbing*

D. Definisi Operasional Variabel

1. Permainan tradisional dalam bimbingan kelompok adalah aktivitas yang dilakukan secara spontan, tanpa paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab ataupun tujuan tertentu, mendatangkan rasa gembira, dalam suasana yang menyenangkan berdasarkan tradisi yang ada dilingkungan, biasanya dilakukan dengan menggunakan bahasa daerah. Adapun langkah-langkah permainan tradisional gobak sodor adalah 1) pemain dibagi menjadi dua kelompok, 2) kelompok yang menjaga dibagi menjadi dua, 3) kelompok yang mendapat giliran main memulai permainan dari garis start, 4) pemain yang menjaga garis horizontal berusaha menghadang tim lawan, 5) pemain yang menjaga garis vertikal pada umumnya hanya satu orang, memiliki ruang gerak di semua garis batas vertikal ditengah lapangan, 6) kelompok yang sedang bermain berusaha agar tubuhnya tidak tersentuh oleh tim yang menjaga dan berusaha sampai di garis finis, 7) tim dapat dikatakan menang jika semua anggota tim kembali dengan selamat ke garis start, 8) tim dikatakan kalah dan baru bisa terjadi penggantian posisi jika ada yang tersentuh oleh tim yang menjaga

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

2. Perilaku *Phubbing* adalah sebuah tindakan yang mana seseorang lebih terfokus pada *smartphonenya* dari pada seseorang yang berada dihadapannya yang sedang berbicara. Sehingga tindakan tersebut dapat menyakiti lawan bicaranya. Adapun indikator perilaku phubbing yaitu 1) Gangguan komunikasi (*Communication disturbance*), dan 2) Obsesi terhadap ponsel (*Phone obsession*)

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto, (2002:108). "Populasi adalah keseluruhan dari subyek penelitian". Populasi pada penelitian ini dengan jumlah 92 orang mahasiswa di Pada mahasiswa prodi Bimbingan dan Konseling STIKP Andi Matappa Pangkep yang terbagi dalam 4 kelas.

Tabel 3.1 Mahasiswa Pada mahasiswa prodi Bimbingan dan Konseling angkatan 2020 STIKP Andi Matappa Pangkep

No	Program Studi/ Semester	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	BK I/II	3	19	22
2	BK III/IV	4	8	12
3	BK V/VI	8	11	19
4	BK VII/VIII	14	25	39
Jumlah 4 Kelas		29	63	92

Sumber : Laporan bulanan Pada mahasiswa prodi Bimbingan dan Konseling angkatan 2020 STIKP Andi Matappa Pangkep

2. Sampel

Menurut Sugiyono, (2013:118) teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel, adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini berfokus kepada Prodi Bimbingan dan Konseling (BK) semester I sampai dengan semester VIII tahun angkatan 2019/2020, dengan pertimbangan masalah pandemi COVID 19

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tentang "Penerapan teknik permainan tradisional dalam bimbingan kelompok terhadap perilaku *phubbing* mahasiswa STKIP Andi Matappa" dengan menggunakan pra eksperimen yang dilakukan terhadap 10 mahasiswa, maka berikut ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat penerapan teknik permainan tradisional dalam bimbingan kelompok terhadap perilaku phubbing mahasiswa STKIP Andi Matappa. Data diperoleh melalui instrument angket dan hasilnya dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial sedangkan data teratur diperintah dengan observasi yang di analisis dengan menggunakan prentase.

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Analisis hasil angket

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memperoleh gambaran Penerapan teknik permainan tradisional dalam bimbingan kelompok terhadap perilaku *phubbing* mahasiswa STKIP Andi Matappa sebelum dan setelah memberikan perlakuan teknik permainan tradisional dalam bimbingan kelompok. Data hasil penelitian yang diperoleh adalah data hasil angket terhadap perilaku *phubbing* mahasiswa STKIP Andi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

Matappa. Berdasarkan data empirik sebelum dan sesudah perlakuan hasil analisis deskriptif dapat diuraikan pada tabel berikut ini

Tabel 4.1 Hasil Analisis Deskriptif

Statistics

		pretest	posttest
N	Valid	10	10
	Missing	0	0
Mean		82.50	49.20
Std. Error of Mean		1.447	3.492
Median		82.00	45.50
Mode		79[a]	38
Std. Deviation		4.577	11.043
Variance		20.944	121.956
Skewness		-.335	.614
Std. Error of Skewness		.687	.687
Kurtosis		-.275	-1.320
Std. Error of Kurtosis		1.334	1.334
Range		15	29
Minimum		74	38
Maximum		89	67
Sum		825	492

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel tersebut analisis data tentang hasil angket diperoleh skor maksimun sebelum perlakuan *(pretest)* yang dicapai sebesar 89 dan skor minimum 74 pada pretest dengan nilai mean 82,50 dari 10 sampel dengan nilai median 82,00 dari 10 sampel dengan mode 79 dengan standar deviasi 4.577 dengan range 15 serta nilai variance 2,944 dan sum (jumlah) sebesar 825.

Sedangkan setelah pemberian teknik permainan tradisional *(posttest)* diperoleh skor maksimun setelah perlakuan yang dicapai sebesar 67 dan skor minimum 38 dari skor terendah dari 10 orang sampel, dengan nilai mean 49,20 dari 10 sampel dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

nilai median 45,50 dari 10 sampel setelah dengan mode 38 dengan standar deviasi 11,043 dengan range 29 serta nilai variance 121,956 dan sum (jumlah) 492 sebesar.

Berikut ini disajikan data stres belajar mahasiswa STKIP Andi Matappa sebelum dan sesudah penerapan teknik permainan tradisional dalam bimbingan kelompok terhadap perilaku *phubbing* mahasiswa STKIP Andi Matappa yang disajikan dalam tabel distribusi frekuensi dan persentase.

Tabel 4.6 Distribusi hasil angket tentang perilaku *phubbing* Mahasiswa STKIP Andi Matappa sebelum perlakuan.

Interval	Perilaku *Phubbing*	*Pretest*	
		F	%
79 -92	Sangat tinggi	9	90%
65 - 78	Tinggi	1	10%
51 - 64	Sedang	0	0
37 - 50	Rendah	0	0
23 - 36	Sangat rendah	0	0
Jumlah		10	100%

Hasil perolehan angket yang diberikan sebelum pemberian teknik permainan tradisional dalam bimbingan kelompok terhadap perilaku *phubbing* mahasiswa STKIP Andi Matappa berada pada kategori "Sangat Tinggi" dan "Tinggi". Hal ini terlihat pada hasil angket pada rentang skor 79 – 92 sebanyak 9 orang atau 90% berada pada kategori "Sangat Tinggi" dan 65-78 sebanyak 1 orang atau 10% berada pada kategori "Tinggi".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

Tabel 4.7 Distribusi hasil angket tentang perilaku *phubbing* Mahasiswa STKIP Andi Matappa sesudah perlakuan.

Interval	perilaku *phubbing*	*Pretest*	
		F	%
79 -92	Sangat tinggi	0	0
65 - 78	Tinggi	3	30%
51 - 64	Sedang	1	10%
37 - 50	Rendah	6	60%
23 - 36	Sangat rendah	0	0
Jumlah		10	100%

Hasil perolehan angket yang diberikan setelah pemberian teknik permainan tradisional dalam bimbingan kelompok terhadap perilaku phubbing mahasiswa di STKIP Andi Matappa berada pada kategori "Rendah". Hal ini terlihat pada hasil angket pada rentang skor 65-78 sebanyak 3 orang atau 30% berada pada kategori "Tinggi" dan 51-64 sebanyak 1 orang atau 10% berada pada kategori "Sedang" dan pada rentang 37-50 sebanyak 6 orang atau 60% berada pada kategori "Rendah".

Dari hasil diatas terlihat adanya perbedaan tingkat perilaku *phubbing* mahasiswa sebelum dan setelah pemberian teknik permaianan tradisional dalam bimbingan kelompok. Hal ini terlihat adanya penurunan dari kategori "Sangat Tinggi" menurun pada kategori "Rendah". Dengan demikian terjawab permasalahan yang telah diajukan yaitu penerapan teknik permainan tradisonal dalam bimbingan kelompok terhadap perilaku *phubbing* mahasiswa STKIP Andi Matappa, tentunya dengan pelaksanaan teknik permainan tradisonal dalam bimbingan kelompok secara efektif dan sesuai dengan prosedur pelaksanaan layanan konseling yang ada.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

b. Hasil Observasi

Dari hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan teknik permainan tradisonal dalam bimbingan kelompok dapat diketahui bahwa penurunan jumlah persentase setiap individu dari 10 aspek ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kemajuan yang positif dalam hal keaktifan pelaksanaan teknik permainan tradisonal dalam bimbingan kelompok. hal ini menandakan bahwa mahasiswa antusias dalam mengikuti teknik permainan tradisonal dalam bimbingan kelompok, meskipun masih ada mahasiswa yang kurang maksimal atau tetap dalam mengikuti kegiatan teknik permainan tradisonal dalam bimbingan kelompok dalam mengurangi perilaku *phubbing* mahasiswa. Adapun hasil rekapitulasi observasi selama melakukan teknik permainan tradisonal dalam bimbingan kelompok perindividu adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Observasi Perindividu

No	Pertemuan					
	I		II		III	
	f	%	F	%	f	%
1	3	30%	5	50%	7	70%
2	4	40%	7	70%	9	90%
3	5	50%	6	60%	8	80%
4	6	60%	8	80%	10	100%
5	4	40%	6	60%	9	90%
6	3	30%	5	50%	8	80%
7	2	20%	5	50%	9	90%
8	4	40%	6	60%	8	80%
9	3	30%	7	70%	9	90%
10	6	60%	8	80%	10	100%

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

BAB V
KESIMPULAN DAN SARA

A. Kesimpulan

Hasil penelitian tentang "Penerapan teknik permaian tradisional dalam bimbingan kelompok terhadap perilaku phubbing mahasiswa di STKIP Andi matappa". dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Gambaran tingkat perilaku *phubbing* mahasiswa di STKIP Andi Matappa sebelum diberikan teknik permainan tradisional dalam bimbingan kelompok melalui gobak sodor berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi, akan tetapi setelah diberikan permainan tradisional gobak sodor terlihat bahwa perilaku phubbing mahasiswa menurun pada kategori rendah, ini dikarenakan permainan gobak sodor merupakan permainan aktif dengan individu lainnya saling berbagi dan bercanda sehingga dapat membangun sikap sosial yang sedikit terkikis oleh game online
2. Penerapan permainan tradisional dalam bimbingan kelompok dapat mengurangi perilaku *phubbing* mahasiswa di STKIP Andi Matappa, hal ini terlihat dari

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

keseriusan mahasiswa mengikuti permainan tradisional gobak sodor dan berinteraksi dengan teman-teman disekitarnya

B. Saran-Saran

a. Kepada praktisi Bimbingan dan Konseling dapat menggunakan teknik permainan tradisional dalam bimbingan kelompok melalui permainan gobak sodor sebagai alternatif bantuan kepada mahasiswa yang memiliki masalah perilaku *phubbing*.

b. Dalam penerapan teknik permainan tradisional dalam bimbingan kelompok melalui permainan gobak sodor konselor perlu memperhatikan beberapa aspek diantaranya : Keterampilan konselor, tempat dan waktu, serta kemauan siswa, sehingga teknik yang diberikan mencapai hasil optimal.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Juntika Nurihsan, 2007, *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*, Aditama, Bandung

Alisha Ulfa, 2019, *Hubungan Phubbing terhadap permainanan tradisional terhadap genarasi muda saat ini*, Universitas Sumatera Utara, Medan

Andang Ismail, 2009. *Education Games (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif).* Pilar Media, Yogyakarta:

Bandi Utama. A.M. (2012). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Aspek Sosial Pada Anak Usia Dini. *Prosiding,* Seminar Nasional. Yogyakarta: FIK UNY.

Chotpitayasunondh & Douglas, 2018, *How "Phubbing" Becomes The Norm The Anta cedents and consequences of Snubbing Via Smartphone Computer in Human Behavior*

Elga Febryana, 2019, *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Melalui Permainan Tradisional ABC Lima Dasar Pada Pembelajaran Tematik di Kelas 1, Skripsi Jurusan Bimbingan dan Konseling, Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri,* Pnorogo

Gian Prantoro, 2015, *Pengaruh penggunaan permainan tradisional gobak sodor terhadap perilaku phubbing siswa*, Universitas Negeri Yogyakarta

Haigh, 2012, *diambil kembali dari WWW Stophubbing*.Com

Hartina, 2009, *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*, Refika Aditama, Bandung.

Jarahnitra, 2002, Determinants of phubbing which is the sum of many virtual addictions: Astructural equational model. *Journal of Behaviour Addiction ,4* (2), 60-74.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

Karadag, 2015, *determinats of Pubbing Wich is The Sum of Many Addictionsirtual Astructural Equational Model. Jurnal of behaviour* Addiction

Prayitno dan Erman Amti, 2004, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling,* Rineka Cipta, Jakarta

Romlah, 2001, *Teori dan Praktek Bimbingan dan Konseling Kelompok*, Universitas Negeri Malang Press, Malang

Siagawati, 2007, *Penerimaan teman sebaya sebagai indikator kemampuan penyesuaian diri : arti penting pengembangan karakter sejak usia dini. Paper, Seminar Nasional.* Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta

Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif dan R & D*, CV Alfabeta, Bandung

Suharsimi Arikunto, 2002, *Prosedur Penelitian,* PT Asdi Mahasatya. Bandung

Sukirman Dharmamulya, 2004, *Permainan Tradisional Jawa sebuah upaya pelestarian Kebudayaan.* Kepel Press, Yogyakarta

Tohirin, 2007, *BImbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (berbasis integrasi),* Rajawali Pers, Jakarta

Varoth, 2017, *The Effect Of "Phubbing" On Social Ointraction Willey: Journal Aplied For Social Psychology* Vol 1 number 33

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

DOKUMENTASI PENELITIAN



Pemberian Angket Uji Coba

Hari/Tanggal : Senin 19 October 2020
Pukul : 10.15
Ruang : Ruang Kelas kampus



Pemberian Angket Penelitian

Hari/Tanggal : Senin 26 October 2020
Pukul : 10.15
Ruang : Ruang Kelas kampus

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA

RIWAYAT HIDUP



ABDUL KARIM, dilahirkan pada tanggal 20 Fabruari 1995 di Pangkajene. Putra pertama dari empat bersaudara, anak dari pasangan Sining dengan Kobo. Alamat: Pulau Sailus Besar Kecamatan Liukang Tangaya Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Sulawesi Selatan. Suku/Warga Negara (Makassar/Indonesia).

Awal karir menmpuh pendidikan di SD NEGERI 6 SAILUS pada tahun 2002 dan lulus pada tahun 2008.

Pendidikan berikutnya dilanjutkan di SMP NEGERI 3 LIUKANG TANGAYA pada tahun 2010 dan dinyatakan lulus pada tahun 2013.

Dan melanjutkan pendidikan di SMA NEGERI 3 LIUKANG TANGAYA dengan Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan pada tahun 2013 dan lulus pada tahun 2016.

Pada tahun yang sama diterima sebagai Mahasiswa di Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP ANDI MATAPPA PANGKEP) pada Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Bimbingan dan Konseling untuk jenjang Strata Satu (S1).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Kg-Ox3U_6ZliomYadRngxA