

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat semakin maju dan modern, terutama pada *Smartphone* dan perangkat lainnya yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tanggal 31 Januari 2024, kecepatan penggunaan internet di Indonesia mencapai 79.5% dengan total jumlah penggunaan internet di Indonesia yang mencapai 221.563.479 jiwa dari jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 278.6 juta jiwa (APJII, 2024). Kemudian menurut penelitian Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (KOMINFO) Perkembangan teknologi ini memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia pendidikan (Kemenkominfo, 2024).

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), 69% *Smartphone* digunakan di dunia pendidikan, terutama di Sekolah Menengah Atas (BPS, 2024). Artinya penggunaan *Smartphone* dan internet menunjukkan kemampuan yang pesat dalam dunia pendidikan di bidang digital. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), sebagian besar pengguna *Smartphone* adalah dewasa awal yang berusia antara 18 sampai 40 tahun atau 71,59% setelah remaja 84,21% (APJII, 2024). Selain itu, Penggunaan *Smartphone* tidak hanya terbatas pada siswa, tetapi juga guru. Misalnya, untuk kegiatan pembelajaran, absensi, dan kegiatan lainnya, guru diharuskan selalu siap sedia di depan *Smartphone* mereka (Ansar et al., 2023).

Penggunaan *Smartphone* oleh guru sekolah menengah atas menjadi sangat penting di era digital ini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Angkasa (2023) penggunaan *Smartphone* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi pengajaran dan memperluas akses guru ke berbagai sumber belajar digital. *Smartphone* memungkinkan guru untuk dapat lebih mudah mengakses aplikasi pendidikan, *e-book*, dan video pendidikan yang dapat digunakan untuk mendukung dan memperkaya materi yang diajarkan di kelas (Hidayat dkk. 2021).

Selain itu, *Smartphone* juga memungkinkan guru untuk berkomunikasi secara lebih efektif dengan siswa, baik untuk memberikan umpan balik secara *real-time*, mengatur tugas, atau mengelola pembelajaran online (Rambe, 2024). Meskipun *Smartphone* menawarkan banyak manfaat dalam dunia pendidikan, tetapi ketika penggunaanya dilakukan secara konsisten dan terus-menerus sampai mengabaikan orang yang ada didekatnya atau orang yang sedang berkomunikasi dengannya itu dapat memiliki potensi dampak negatif, terutama dalam kaitannya dengan perilaku *Phubbing* (Karadag et al., 2015).

Fenomena *Phubbing* itu sendiri adalah salah satu efek atau dampak dari penggunaan *Smartphone* atau *gadget* yang berlebihan. Istilah *Phubbing* terdiri dari kata *phone* dan *snubbing*. Istilah ini diciptakan oleh Alex Haigh dan Mc Cann Melbourne tahun 2012. Menurut Chotpitayasanondh dan Douglas (2018) *Phubbing* merupakan perilaku mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan cara menarik perhatian pada *Smartphone* atau *gadget*. Dengan kata lain, *Phubbing* merupakan tindakan mengabaikan orang di sekitar dalam situasi sosial dengan lebih fokus pada penggunaan *smartphone* atau *gadget*, seperti memeriksa

media sosial, WhatsApp, atau aplikasi pesan lainnya. Orang yang melakukan *phubbing* disebut *phubber*, yaitu individu yang secara terus-menerus memeriksa *smartphone* untuk melihat email, media sosial, atau *chatting* (Reski, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Farkhah dkk, (2021) menemukan bahwa tingkat penggunaan *smartphone* di kalangan Sekolah Menengah Atas (SMA) di kabupaten Malang berada di presentase 86%, yang berarti berada di tingkat tinggi. Selain itu, perilaku *Phubbing* juga dapat menimbulkan perasaan tidak aman dan kurangnya hubungan emosional antara guru dan murid, yang seharusnya menjadi topik paling penting dalam program pendidikan (Alrasheed dan Aprianti, 2018). Selain itu, dari sudut pandang psikologis, guru yang mengalami *Phubbing* dapat menyebabkan stres dan kecemasan karena perhatiannya terbagi dan tidak sepenuhnya terfokus pada siswa. Hal ini dapat menimbulkan rasa bersalah dan kepuasan kerja yang rendah, yang pada akhirnya berkontribusi pada kelelahan emosional dan penurunan kualitas pengajaran (Mosleh dkk. 2022). Kelelahan emosional ini juga dapat memengaruhi hubungan antara guru dan murid di dalam kelas.

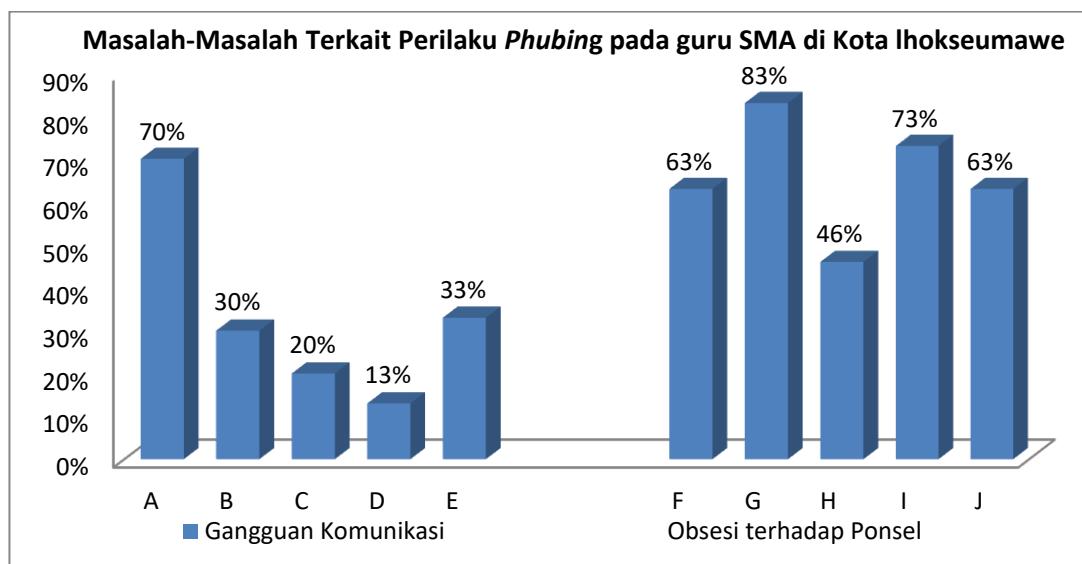
Kemudian didapatkan permasalahan pada Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Lhokseumawe bahwa guru menggunakan *smartphone* nya pada saat jam pembelajaran di kelas bukan untuk mencari informasi pembelajaran, tetapi menggunakannya untuk melihat aplikasi lainnya yang ada di *smartphone* nya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang di dapatkan ialah kurangnya pemahaman guru atau piham sekolah terhadap dampak *phubbing*, kemudian tidak adanya kebijakan atau regulasi sekolah terkait penggunaan ponsel

diantaranya belum ada aturan yang mengatur tentang penggunaan ponsel di kalangan guru selama jam mengajar selain untuk media pembelajaran sehingga hal ini memungkinkan guru untuk selalu ada dekat dengan *smartphone* nya.

Sesuai survey awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 01 sampai 02 Oktober 2024 yaitu sebagai berikut:

**Gambar 1. 2**

*Perilaku Phubbing Pada Guru SMA di Kota Lhokseumawe*



**Keterangan :**

**Gangguan Komunikasi**

- A. Sering mengecek ponsel saat sedang berkomunikasi pada orang lain
- B. Gugup dan bingung saat menjawab pertanyaan secara tiba-tiba karena sedang fokus pada ponsel
- C. Jarang ada kontak mata dikarenakan belajar menggunakan *smartphone*
- D. Ketinggalan informasi dari siswa atau rekan kerja dikarenakan berinteraksi dengan ponsel
- E. Merasa tidak nyaman dilihat siswa dikarenakan tertawa sendiri saat melihat ponsel

**Obsesi Terhadap Ponsel**

- F. Sering memeriksa ponsel selama mengajar di kelas
- G. Selalu memainkan ponsel di saat jam istirahat sekolah
- H. Pernah mengabaikan siswa karena terlalu fokus pada ponsel
- I. Suka melihat aplikasi media sosial sebagai tempat hiburan sehingga penggunaan intesitas ponsel meningkat
- J. Perasaan gelisah atau bingung saat jauh dari ponsel

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan oleh peneliti kepada 30 guru SMA di kota Lhokseumawe dari 3 sekolah yaitu SMA 1 Lhokseumawe, SMA 2 Lhokseumawe dan SMA 5 Lhokseumawe didapatkan hasil yaitu pada aspek gangguan komunikasi, sebanyak 70% guru mengalami hal seperti sering mengecek *Smartphone* saat sedang berkomunikasi dengan orang lain untuk melihat isi *Smartphone* atau hanya sekedar mengecek *Smartphone* saja, 30% guru merasakan gugup dan bingung pada saat ingin menjawab pertanyaan secara tiba-tiba karena sedang asik dengan ponselnya, 20% guru juga pernah mengalami hal seperti kadang-kadang tidak ada kontak mata antara guru dan siswa karena proses pembelajaran yang di lakukan menggunakan *smartphone*, 13% responden guru merasakan pernah ketinggalan informasi dari siswa atau dari rekan kerja di sekolah karena terlalu fokus berinteraksi dengan *Smartphononya* dan juga melihat-lihat media sosial di *Smartphononya*, dan yang terakhir 33% guru juga pernah mengalami hal merasa tidak nyaman dilihat siswa dikarenakan sering tertawa sendiri saat melihat *Smartphone* nya.

Kemudian pada aspek obsesi terhadap ponsel, 63% guru mengalami hal seperti sering memeriksa atau mengecek *Smartphone* selama proses pembelajaran di kelas karena ada notifikasi yang masuk di ponselnya, 83% guru juga pernah melakukan hal seperti slalu memainkan *Smartphononya* pada saat jam istirahat di sekolah karena melihat rekan kerja nya di kantor juga asik dengan *Smartphone*-nya masing-masing, 46% guru pernah mengabaikan siswa pada saat siswa mengajak gurunya bergurau karena guruya terlalu fokus dengan *Smartphone* nya, 73% guru suka dan merasa happy melihat aplikasi media sosialnya seperti aplikasi

*tik-tok, instagram, facebook* dll dengan tujuan sebagai tempat hiburan sehingga membuat intesitas penggunaan *Smartphone* nya jadi meningkat dan tidak ingat waktu juga pada saat sudah asik menggunakan *Smartphone* nya, dan yang terakhir guru juga sering merasa gelisah kalau ponselnya tidak ada di dekatnya atau jauh dari jangkauannya.

Mengacu pada analisis bagaimana perilaku *Phubbing*, yakni tindakan mengabaikan orang di sekitar demi fokus pada perangkat digital terjadi di kalangan guru SMA di kota tersebut. Dari perspektif psikologi, *Phubbing* dapat mempengaruhi hubungan interpersonal dan dinamika sosial di lingkungan kerja (Lestari dkk, 2022). Dalam konteks ini, guru yang terlibat dalam perilaku *Phubbing* mungkin menunjukkan kurangnya perhatian dan keterlibatan dalam interaksi langsung dengan siswa dan rekan kerja, yang dapat berdampak negatif pada kualitas komunikasi dan kolaborasi. Fenomena ini berpotensi menciptakan jarak emosional, mengurangi motivasi siswa, dan mempengaruhi lingkungan belajar secara keseluruhan (Mita, 2023). Dampak psikologis dari perilaku ini meliputi stres dan ketidakpuasan di tempat kerja, penurunan kualitas hubungan profesional, serta dampak negatif pada kesejahteraan mental guru itu sendiri. Mengidentifikasi dan memahami perilaku *Phubbing* di kalangan guru penting untuk merancang intervensi yang efektif guna memperbaiki interaksi sosial dan meningkatkan lingkungan belajar (Silmi & Novita, 2022).

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa bentuk – bentuk dari *phubbing* cukup beragam. Perilaku ini merupakan masalah serius karena dapat memberikan dampak yang sangat merugikan, terutama kepada korbannya, oleh

karena itu maka penelitian mengenai perilaku *phubbing* ini penting dilakukan yang diharapkan dapat berguna untuk menambah pengetahuan, serta dapat menjadi referensi dalam melakukan intervensi terhadap perilaku *phubbing* oleh pihak yang memiliki kewenangan mengurus hal tersebut. Penelitian ini diberi judul “ Gambaran Perilaku *Phubbing* pada Guru Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Lhokseumawe”.

## **1.2 Keaslian Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh Irawati dan Nurmina (2020) dengan judul “Perbedaan Perilaku *Phubbing* Pada Dewasa Awal Dalam Situasi Hubungan Keluarga, Hubungan Pertemanan, dan Hubungan Percintaan Di Kota Bukittinggi”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain komparatif, serta analisis data dilakukan menggunakan analisis varians satu jalur (Anova). Subjek penelitian adalah dewasa awal yang tinggal di Kota Bukittinggi, dengan sampel berjumlah 106 orang yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menunjukan bahwa skor mean situasi *phubbing* pada dewasa awal di Kota Bukittinggi lebih besar daripada populasi, Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan perilaku *phubbing* pada dewasa awal dalam situasi hubungan keluarga, hubungan pertemanan, dan hubungan percintaan di Kota Bukittinggi. Adapun perbedaan penelitian Irawati dan Nurmina (2020) dengan penelitian ini adalah dari segi metode penelitian yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan model deskriptif. Kemudian juga terdapat perbedaan dari segi subjeknya, dimana penelitian yang dilakukan

oleh peneliti mengambil subjek Guru SMA di Kota Lhokseumawe sebagai subjek penelitiannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Vetsera dan Sekarashih (2019) dengan judul “Gambaran Penyebab Perilaku *Phubbing* pada Pelanggan Restoran”. Metode yang digunakan ialah menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara semi-terstruktur dengan jumlah sampel sebanyak 27 orang (20 pelanggan dan 7 penyedia jasa restoran dengan rentang usia partisipan 18-40 tahun, yang terdiri dari 12 orang berjenis kelamin laki-laki dan 14 orang berjenis kelamin perempuan. Kemudian, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *Phubbing* yang paling menonjol adalah *Fomo* (*Fear of Missing Out*), obsesi terhadap ponsel, dan kecanduan *game*. Adapun perbedaan penelitian Vetsera dan Sekarashih (2019) dengan penelitian ini adalah terdapat pada subjeknya yaitu kepada Guru SMA di Kota Lhokseumawe. Terdapat perbedaan juga antara lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Penelitian yang dilakukan oleh Silmi dan Novita (2022) dengan judul “Dampak Psikologis Perilaku *Phubbing* Dalam Berinteraksi Sosial Pada Mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi untuk menggali lebih dalam interaksi sosial seseorang. Responden penelitian terdiri dari tiga mahasiswa, dua di antaranya sebagai pelaku *phubbing* (*phubber*) dan satu sebagai korban (*phubbee*). Hasil penelitian mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang memicu perilaku *phubbing* meliputi kecanduan *smartphone*, internet, media sosial, *game online*, serta kurangnya kontrol atau batasan waktu dalam penggunaan smartphone. Kontak sosial yang dilakukan oleh

pelaku lebih didominasi oleh kontak negatif. Pelaku cenderung mudah meniru perilaku orang terdekat dan kehilangan kontrol setelah menirunya, sehingga mengabaikan etika interaksi sosial dan berkurangnya rasa simpati serta kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Dampak dari perilaku *phubbing* ini antara lain menurunkan kualitas hubungan, menyebabkan penurunan mood dalam interaksi sosial, ketidakfokusan, perasaan diabaikan, dan merasa kurang dihargai. Adapun perbedaan penelitian Silmi dan Novita (2022) dengan penelitian ini adalah dari segi metode penelitian yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan model deskriptif.

Penelitian yang dilakukan oleh Abdurrahman dkk, (2020) dengan judul “Gambaran Pengetahuan Tentang *Phubbing* Akibat Kecanduan *Gadget* Pada Generasi Z di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru Provinsi Riau. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif yang dilakukan pada tahun 2019 di SMAN 9 Pekanbaru. Populasi penelitian terdiri dari 999 siswa/siswi di sekolah tersebut. Sampel penelitian berjumlah 100 orang yang dipilih menggunakan teknik cluster sampling. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan skala Guttman. Faktor-faktor yang memengaruhi penelitian ini meliputi usia, tingkat pendidikan, serta kecanduan *smartphone*. Adapun perbedaan dengan yang dilakukan oleh oleh Abdurrahman dkk, (2020) dengan penelitian ini adalah terdapat pada subjeknya yaitu kepada Guru SMA di Kota Lhokseumawe.

Penelitian yang dilakukan oleh Faizah Rizqika Sugma Putri dkk, (2023) dengan judul “Perilaku *Phubbing* Pada Remaja dalam Hubungan Keluarga”. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan yang mendalam

mengenai pengalaman *Phubbing* yang dilakukan oleh para partisipan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dilakukan dengan pendekatan fenomenologi Kemudian untuk metode pemilihan sampel, peneliti menggunakan metode purposive sampling. Hal ini dikarenakan selain untuk meghemat waktu dan biaya, juga agar peneliti dapat memilih responden secara acak sesuai dengan kriteria yang sesuai dengan kebutuhan pada penelitian ini. Adapun responden pada penelitian ini adalah remaja dengan usia 13 tahun hingga 21 tahun. Responden terdiri dari 3 pelaku perilaku *Phubbing* atau phubber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyebab perilaku *Phubbing* yang terjadi pada remaja saat acara keluarga adalah karena obsesi terhadap *Smartphone* dan *FoMO* (Fear of Missing Out). Adapun yang membedakan Adapun perbedaan penelitian Faizah Rizqika Sugma Putri dkk, (2023) dengan penelitian ini adalah dari segi metode penelitian yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan model deskriptif. Kemudian juga perbedaan lainnya dapat di lihat dari segi subjeknya dimana penelitiannya dilakukan bukan kepada remaja, melainkan kepada kepada Guru SMA di Kota Lhokseumawe.

Penelitian yang dilakukan oleh Aiyuda dkk, (2023) dengan judul “Perilaku *Phubbing* dengan Kualitas Persahabatan Remaja di Pekanbaru”. Penelitian ini merupakan penelitian korelasi kuantitatif dengan menyebarluaskan skala perilaku *Phubbing* dan kualitas persahabatan. Subjek dalam penelitian ini merupakan remaja yang berusia 10-24 tahun yang berdomisili di Kota Pekanbaru. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik quota sampling. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 348 remaja. Kemudian faktor – faktor yang

mempengaruhi dari perilaku *Phubbing* pada penelitian ini yaitu *nomophobia*, adiksi media sosial dan *game smarthphone*. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini dapat dilihat bahwa antara variabel perilaku *Phubbing* dan kualitas persahabatan remaja di Kota Pekanbaru memiliki hubungan yang signifikan kearah yang negative. Adapun yang membedakan penelitian Aiyuda dkk, (2023) dengan penelitian ini yaitu terdapat perbedaan pada subjeknya dimana penelitiannya dilakukan bukan kepada remaja, melainkan kepada kepada Guru SMA di Kota Lhokseumawe.

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari dkk, (2022) dengan judul Hubungan Perilaku *Phubbing* dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa di Kota Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara perilaku *phubbing* dan interaksi sosial pada mahasiswa di Kota Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengambilan sampel *accidental sampling*, dengan sampel sebanyak 384 mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif secara signifikan antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada mahasiswa di Kota Malang. Diinterpretasikan semakin tinggi perilaku *phubbing* maka semakin rendah interaksi sosial pada mahasiswa, dan sebaliknya. Adapun perbedaan perbedaan penelitian yang dilakukan Lestari dkk, (2022) dengan penelitian ini yaitu pada metode yang digunakan, penelitian yang akan dilakukan hanya difokuskan pada subjek penelitian yang berbeda yaitu pada Guru SMA di Kota Lhokseumawe. Kemudian juga penelitian ini berbeda dari segi metode penelitiannya, dimana penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan model deskriptif.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut: “Bagaimana Gambaran Perilaku *Phubbing* pada Guru Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Lhokseumawe ?”

### **1.4 Tujuan Masalah**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Gambaran Perilaku *Phubbing* pada Guru Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Lhokseumawe.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi atau dapat menambah kajian teoritik dalam bidang psikologi, khususnya dalam bidang psikologi sosial, psikologi pendidikan dan psikologi perkembangan anak dan dewasa mengenai perilaku *phubbing* pada guru.

#### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan panduan bagi pihak sekolah yaitu SMA yang ada di Kota Lhokseumawe terkait gambaran perilaku *Phubbing* pada SMA di Kota Lhokseumawe, sehingga jika terdapat guru yang memiliki perilaku *Phubbing* yang negatif atau buruk, maka pihak

sekolah dapat memberikan sosialisasi atau wejangan-wejangan untuk guru-guru tersebut.

b. Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan atau menunjukkan gambaran perilaku *Phubbing* pada guru-guru di SMA kota Lhokseumawe. Kemudian diharapkan juga dapat memberikan masukan kepada guru-guru untuk tepat dapat mengoptimalkan waktu sebaik mungkin, jangan sampai menjadikan perilaku *Phubbing* menjadi kebiasaan setiap hari, dan diharapkan agar dapat menjadi guru-guru yang slalu memberikan sifat-sifat positif untuk siswa dan sekolahnya.