

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi di era globalisasi berkembang dengan sangat pesat didalam kehidupan masyarakat, penggunaan fasilitas komunikasi yang semakin canggih memudahkan bagian setiap individu untuk mengakses informasi sesuai dengan keinginan serta dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa memikirkan waktu (Juwita et al., 2015). Semakin majunya perkembangan teknologi dalam suatu negara, dampak dari teknologi tersebut juga akan semakin meningkat, salah satu bukti dari majunya dunia teknologi adalah *smartphone* (Murni, 2023).

Menurut Asosiasi Industri Peralatan Telematika Indonesia (AIPTI), kebutuhan telepon seluler di Indonesia semakin hari semakin meningkat (Kemenkominfo, 2022). Asosiasi Industri Peralatan Telematika Indonesia (AIPTI) memperkirakan produksi dan penjualan telepon seluler di Indonesia akan meningkat signifikan setiap tahunnya karena meningkatnya daya beli masyarakat (AIPTI 2021).

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), 67,88% penduduk Indonesia yang berusia 5 tahun keatas sudah memiliki ponsel atau *handphone* pada 2022. Persentase pada tahun 2022 meningkat dibanding pada tahun 2021 yang persentasenya masih 65,87%. Diketahui dari data tersebut provinsi Aceh mendapatkan persentase kepemilikan *handphone* sebesar 62,65%. Di provinsi aceh penggunaan telepon genggam terbanyak diduduki oleh daerah Langsa,

Nagan raya, Banda aceh dan Bireuen. Oleh karena itu peneliti menjadikan Kabupaten Bireuen sebagai tempat penelitian.

Berdasarkan hasil observasi yang terjadi dilapangan hampir seluruh kegiatan siswa baik SMP dan SMA, disekolah maupun diluar sekolah sekarang menggunakan *smartphone*. Salah satu contoh disekolah misalnya di waktu jam istirahat siswa kebanyakan menghabiskan waktu bermain *smartphone* dikelas nya, ataupun di kantin sekolah dimana tempat siswa biasanya beli jajanan dan makan siang, beberapa siswa duduk berkelompok tetapi mereka sibuk dengan *smartphone* masing-masing hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Karadag (2015) Perilaku *phubbing* ini sendiri bisa perhatikan selama kita berkegiatan sehari-hari, yaitu saat makan, pertemuan sosial baik itu dengan teman dengan kerabat keluarga. Mereka yang melakukan perilaku *phubbing* sering tidak mementingkan hubungan komunikasi dengan orang lain dan lebih mementingkan *smartphone* nya. Selain itu Hasil riset Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Pada tahun 2022 menunjukkan penetresi internet paling tinggi digunakan oleh kelompok usia 13-18 tahun. Sebesar 99,16% hampir seluruhnya kelompok usia tersebut terhubung kejejaring internet.

Smartphone merupakan salah satu alat teknologi yang dapat memfasilitasi segala kegiatan manusia, yang berdampak negatif bagi kehidupan kita sendiri dan juga orang-orang disekitarnya, dan salah satu dampak negatif dari ketagihan atau kecanduan dalam menggunakan *smartphone* adalah perilaku *phubbing* (Murni, 2023). Karadag dkk (2015) mengatakan bahwa perilaku *phubbing* adalah perilaku

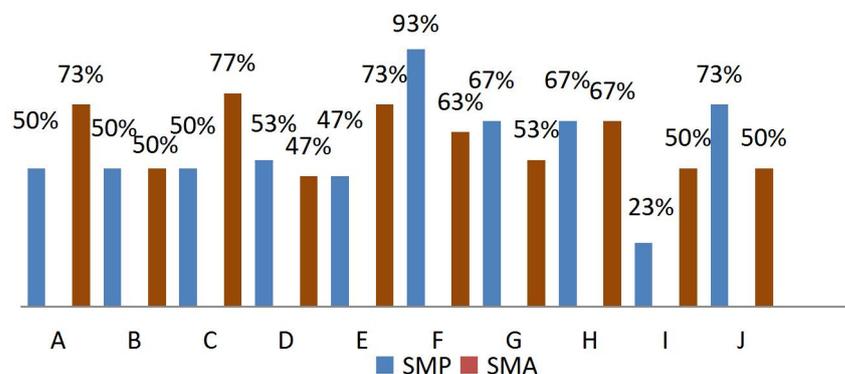
seseorang yang lebih memperhatikan telepon genggam ketika sedang berkomunikasi dengan orang lain dan mengabaikan komunikasi interpersonal.

Menurut Haigh (2015) perilaku *phubbing* menggambarkan tindakan menghina seseorang dalam lingkungan sosial dengan berfokus pada smartphone dari pada berkomunikasi langsung dengan orang lain. Tindakan *phubbing* merupakan salah satu tindakan fokus pada ponselnya minimal selama 3 menit (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

Peneliti melakukan survey awal terkait perbedaan perilaku *phubbing* pada siswa SMP dan SMA di tiga Kecamatan yaitu di Samalanga pada UPTD SMP Negeri 2 Samalanga dan SMA Negeri 2 Samalanga, Kota juang pada UPTD SMP Negeri 3 Bireuen dan SMA Negeri 3 Bireuen dan Kuta blang pada UPTD SMP Negeri 2 Kutablang dan SMA Negeri 2 Kutablang, Berdasarkan hasil survey awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 9 Oktober 2023 - 14 Oktober 2023 kepada siswa SMP dan siswa SMA Kabupaten bireuen sebanyak 30 orang siswa SMP dan 30 Orang siswa SMA didapati hasil sebagai berikut:

Gambar 1.1

Diagram Hasil Survey Perilaku Phubbing pada Siswa SMP dan Siswa SMA



Keterangan :

- A. Sering melihat ponsel ketika sedang berbicara dengan orang lain
- B. Selalu mengecek ponsel ketika sedang bersama orang lain
- C. Sering mendapat protes dari lawan bicara karena lebih mementingkan ponsel
- D. Lebih fokus ke ponsel Ketika berkomunikasi dengan orang lain
- E. Menyadari bahwa ketika sedang memainkan ponsel sering mengabaikan orang yang ada disekitar
- F. Merasa gelisah Ketika jauh dari ponsel
- G. Ketika bangun tidur yang pertama dicari adalah ponsel
- H. Merasa kurang lengkap jika tidak memegang ponsel
- I. Durasi bermain ponsel meningkat setiap harinya
- J. Lebih senang bermain ponsel dibandingkan melakukan aktivitas sehari-hari

Berdasarkan hasil survey di atas yang dilakukan pada siswa SMP diketahui bahwa siswa SMP memiliki permasalahan pada aspek terobsesi terhadap ponsel, hal ini terlihat pada banyaknya subjek yang merasa gelisah ketika jauh dari ponsel, hal pertama yang dicari ketika bangun tidur adalah ponsel, merasa kurang lengkap jika tidak memegang ponsel dan lebih senang bermain ponsel dibandingkan melakukan aktivitas sehari-hari. Berbeda dengan siswa SMP, hasil survey yang didapatkan pada siswa SMA diketahui bahwa siswa SMA memiliki permasalahan pada aspek gangguan komunikasi, hal ini terlihat pada banyaknya subjek yang sering melihat ponsel ketika sedang berbicara dengan orang lain, sering mendapatkan protes dari lawan bicara karena lebih mementingkan ponselnya dan subjek yang menyadari bahwa ketika sedang memainkan ponsel sering mengabaikan orang yang ada disekitarnya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwasanya perilaku *phubbing* merupakan masalah yang serius karena dapat memberikan efek yang sangat merugikan dan apabila tidak tertangani maka akan memperoleh dampak pada kemampuan berkomunikasi, kesulitan dalam membangun dan mempertahankan

kontak mata terhadap lawan bicara, sering lupa waktu, menarik diri dari lingkungan dan kebutuhan akan *smartphone* akan selalu meningkat, serta dampak psikologisnya yang berupa kecemasan, ketakutan, ketidaknyamanan, gangguan interaksi sosial, depresi, permusuhan dan juga kesepian (Ergun ddk, 2020).

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai perilaku *phubbing* pada siswa SMP dan SMA dimana penelitian sebelumnya belum ada yang meneliti mengenai perbedaan perilaku *phubbing* pada siswa SMP dan SMA, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Perilaku *phubbing* pada Siswa SMP dan SMA”.

1.2. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian dalam penelitian ini ditunjang oleh beberapa penelitian terdahulu seperti penelitian yang dilaksanakan oleh Winda Safitri dkk (2021) dengan judul “Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Perilaku *Phubbing* Remaja Generasi Z pada Siswa Kelas Xi Di SMK N 5 Kota Bengkulu” dengan memakai metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan teknik korelasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan perilaku *phubbing* pada siswa kelas XI di SMKN 5 Kota Bengkulu, diartikan bahwa penggunaan media sosial dengan perilaku *phubbing* saling berhubungan. Perbedaan penelitian Winda Safitri dkk (2021) dengan penelitian ini adalah metode penelitian dimana peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian komparatif dan teknik pengambilan sampel dalam penelitian yaitu menggunakan teknik *cluster sampling*, serta sampel penelitian yaitu siswa SMP dan SMA di kabupaten bireuen.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Shirley Kurnia dkk (2020) dengan judul “Hubungan Kontrol Diri Dan Perilaku *Phubbing* pada Remaja Di Jakarta” dengan menggunakan teori Karadag (2015), dan memakai metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan teknik korelasional. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dan perilaku *Phubbing* pada remaja di Jakarta. Saat remaja memiliki kontrol diri yang tinggi, maka remaja memiliki perilaku *phubbing* rendah. Begitupun sebaliknya, saat remaja memiliki kontrol diri yang rendah, maka remaja memiliki perilaku *phubbing* tinggi. Perbedaan penelitian Shirley Kurnia dkk (2020) dengan penelitian ini adalah judul penelitian serta tujuan dari penelitian dimana tujuan dari peneliti untuk mengetahui perbedaan perilaku *phubbing* pada siswa SMP dan SMA.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Miftahun Najah dkk (2022) yang berjudul “Perilaku *Phone Snubbing (Phubbing)* pada Generasi X, Y Dan Z” Penelitian ini menggunakan teori dari Chopitayasunondh (2016), dengan memakai metode pendekatan kuantitatif dengan metode crosssectional. Berdasarkan pada pemaparan hasil di atas, data penelitian menunjukkan bahwa generasi X memiliki tingkat *Phubbing* paling rendah dibandingkan generasi Y dan generasi Z. Generasi Z memiliki tingkat *Phubbing* paling tinggi. Namun, tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat perilaku *Phubbing* antara generasi Z dan generasi Y. Perbedaan penelitian yang dilakukan Miftahun Najah dkk (2022) dengan penelitian ini terletak pada teori dimana peneliti menggunakan teori Karadag (2015), dan memakai metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian

komparatif dan juga teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *cluster sampling*.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Desnya Pambudi Raharjo (2021) dengan penelitian yang berjudul “Intensitas Mengakses Internet dengan Perilaku *Phubbing*”. Penelitian ini menggunakan teori Karadag (2015), dengan memakai metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan teknik korelasional. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses internet dengan perilaku *phubbing* siswa di Sekolah X, Perbedaan dengan penelitian Desnya Pambudi Raharjo (2021) yaitu sebelumnya terletak pada metode penelitian dimana peneliti sekarang menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian komparatif dan juga lokasi tempat penelitian.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Mei Sandrin Hura dkk (2021) dengan penelitian yang berjudul Pengaruh *Fear Of Missing Out* Terhadap Perilaku *Phubbing* pada Remaja” Penelitian ini menggunakan teori Karadag (2015), dan merupakan penelitian kuantitatif non eksperimental dengan jenis penelitian kausal komparatif. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh terdapat pengaruh positif signifikan *fear of missing out* terhadap perilaku *Phubbing* pada remaja, artinya semakin tinggi *fear of missing out* maka remaja tersebut akan melakukan *Phubbing*. Sebaliknya, semakin rendah *fear of missing out* maka remaja tersebut tidak melakukan *Phubbing*. Dari hasil yang diperoleh pada penelitian ini membuktikan bahwa *fear of missing out*

berpengaruh dalam membuat seseorang melakukan *Phubbing*. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Mei Sandrin Hura dkk (2021) terletak pada tujuan penelitian dimana tujuan peneliti sekarang untuk mengetahui perbedaan perilaku *Phubbing* pada siswa SMP dan SMA serta sampel dalam penelitian yaitu siswa SMP dan SMA yang berada di Kabupaten Bireuen.

1.3. Rumusan masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti membuat rumusan masalah adakah perbedaan perilaku *phubbing* pada siswa SMP dan SMA?

1.4. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui perbedaan perilaku *phubbing* pada siswa SMP dan SMA

1.5. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat mengenai perbedaan perilaku *phubbing* pada siswa SMP dan SMA. Kemudian hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat.

1. Manfaat teoritis
 - a. Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kajian baru pada bidang psikologi pendidikan dan psikologi sosial terutama mengenai perilaku *phubbing*.
 - b. Kemudian diharapkan sebagai tambahan informasi dan referensi untuk peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan perilaku *phubbing*

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi siswa supaya dapat mengatur penggunaan smartphone sehingga dapat meminimalisir munculnya perilaku *phubbing*.

b. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi rujukan dan referensi untuk peneliti selanjutnya.

c. Bagi Instansi

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi sekolah terkait perilaku *phubbing* dilingkungan sekolah sehingga tenaga pengajar bisa membimbing dan mengedukasi siswa dalam mengatur penggunaan smartphone dalam lingkungan sekolah sehingga dapat meminimalisir munculnya perilaku *phubbing*.