

# BAB I

## PENDAHULUAN

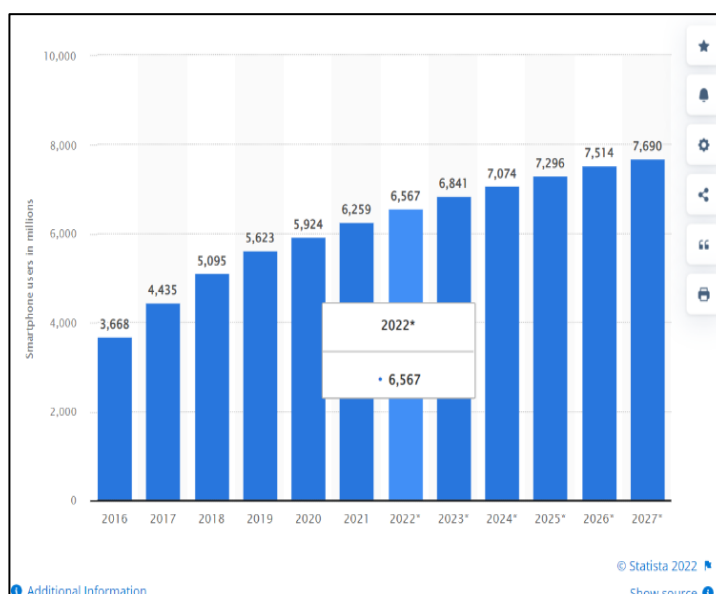
### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada abad 21 ini, manusia memasuki tahap kehidupan modern dan sangat kompleks. Manusia modern abad 21 telah melahirkan segudang mahakarya luar biasa sebagai manifestasi dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus-menerus mereka kembangkan selama berabad-abad lamanya. Pada era modern saat ini, peradaban manusia telah mampu menciptakan berbagai macam alat dan teknologi canggih yang banyak merevolusi seluruh bidang kehidupan manusia (Yamin, 2019, hlm. 759). Bidang telekomunikasi dan informasi menjadi salah satu bagian dalam kehidupan manusia yang paling pesat mengalami perkembangan dan banyak memberikan pengaruh terhadap seluruh aspek dalam tata kehidupan manusia (Palvia dkk., 2018, hlm. 233).

Salah satu manifestasi perkembangan teknologi pada bidang telekomunikasi dan informasi yang paling signifikan dirasakan perkembangannya adalah telepon pintar atau yang biasa disebut sebagai *smartphone*. Teknologi portabel super canggih tersebut saat ini menjadi peranti yang tidak terpisahkan dari manusia abad 21 (Nie dkk., 2020, hlm. 1). Bagaimana tidak, *smartphone* menjadi perangkat multifungsi dengan bentuk praktis dan dilengkapi segudang fitur menarik yang memungkinkan individu untuk melakukan banyak aktivitas (Hanika, 2015, hlm. 43). Tidak hanya sekedar membuat manusia di seluruh dunia dapat terkoneksi tanpa batas ruang dan waktu melalui SMS atau telepon, tetapi juga membuat mereka bisa merasakan pengalaman menarik lainnya seperti menjelajahi internet, bermain berbagai macam *games*, menonton film, bermedia sosial, mencari berita *ter-update*, rapat *online (meeting)*, *video call*, bahkan sampai melakukan belanja *online (online shop)* dan berbagai aktivitas lainnya (Abbasi dkk., 2021, hlm. 2). Dengan kemampuan *smartphone* dalam mendisrupsi berbagai aktivitas manusia yang semula konvensional menjadi serba digital, maka tidak mengherankan bahwa saat ini *smartphone* telah menjadi salah satu kebutuhan pokok/dasar bagi umat manusia (Ian Gatra Sandika, Adhistya Erna Permanasari, 2014, hlm. 301), terlebih

pasca pandemi Covid-19 seperti saat ini yang memaksa banyak individu untuk berkegiatan secara daring, salah satunya melalui *smartphone*.

*Smartphone* menjadi teknologi fenomenal yang sukses diciptakan dalam peradaban manusia modern. Berbagai keuntungan yang disuguhkan oleh *smartphone* tersebut membuatnya menjadi teknologi yang banyak digandrungi oleh masyarakat berbagai kalangan usia di seluruh dunia (Miller dkk., 2021), tidak terkecuali Indonesia. Berdasarkan data dari portal data terkenal dunia Statista, pada 2022 ada sebanyak 6,5 miliar pengguna *mobile phone* di seluruh dunia (O’Dea, 2022). Indonesia sendiri menjadi negara pengguna aktif *smartphone* terbesar kelima di dunia (Piri dkk., 2021, hlm. 748).



**Gambar 1.1** Angka Pengguna *Smartphone* Dunia 2016 sampai 2027

Sumber: (O’Dea, 2022)

Lembaga riset digital, Emarketer memprediksi bahwa pada 2018, jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia bisa mencapai lebih dari 100 juta pengguna yang sekaligus akan menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar di dunia (Heni & Mujahid, 2018, hlm. 332). Melansir dari laman *websindo.com* pada Januari 2019, pengguna *mobile phone* (telepon pintar dan *tablet*) di Indonesia menyentuh angka 355.5 juta jiwa sedangkan jumlah penduduk Indonesia sendiri berjumlah 268,2 juta jiwa dan hal tersebut memperlihatkan besarnya peredaran teknologi *smartphone* di masyarakat (Nuraini,

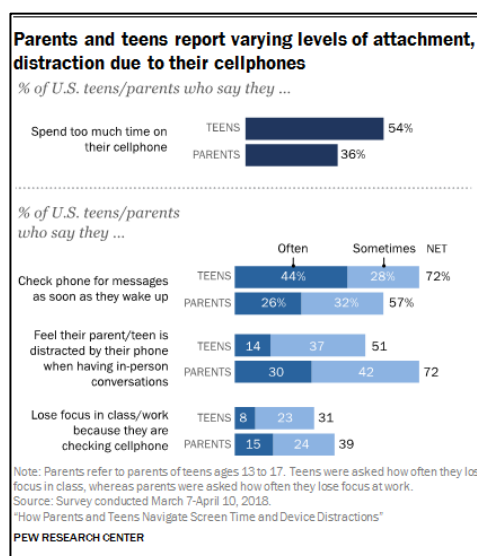
2021, hlm. 2). Adapun data dari Badan Pusat Statistik (BPS) mengungkapkan bahwa penggunaan internet dalam rumah tangga mengalami perkembangan yang pesat sebesar 78,18% dan diikuti pertumbuhan penggunaan telepon seluler pada tahun 2020 yang mencapai angka 62,84% (Badan Pusat Statistik, 2021, hlm. 19). Penggunaan *smartphone* sendiri digandrungi dan dibutuhkan oleh berbagai macam kalangan usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, terlebih di kalangan generasi muda masa kini yang tumbuh besar beriringan dengan perkembangan teknologi telepon pintar tersebut. Menurut Abdullah dkk. (2020, hlm. 23) ponsel menjadi teknologi yang paling populer di kalangan generasi muda dengan angka persentase 81% mayoritas dewasa dan 43% dari kalangan remaja yang menggunakan *smartphone*. Uraian data tentang pengguna *smartphone* tersebut mengindikasikan tingginya minat dan ketertarikan masyarakat Indonesia, termasuk generasi muda masa kini yang banyak menggunakan *smartphone* sebagai media hiburan dan produksi konten di media sosial (Kompas.com, 2021). Meluasnya penggunaan *smartphone* di masyarakat juga semakin megukuhkan status teknologi portabel canggih tersebut sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia (Çikrikci dkk., 2022, hlm. 46)

Tingginya *user* (pengguna) dan intensitas penggunaan ponsel genggam atau *smartphone* mengindikasikan adanya penggunaan secara ekstensif dari perangkat tersebut. Hal demikian menyebabkan terjadinya beberapa masalah sosial dan dampak psikologis (Ergün dkk., 2020, hlm. 2). Sebagai produk dari perkembangan teknologi yang canggih, *smartphone* tidak sekadar menghadirkan sejuta manfaat bagi manusia, tetapi juga membawa segudang permasalahan (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016, hlm. 10). Ergün, Göksu dan Sakız (2020, hlm. 2) mengungkapkan bahwa penggunaan ponsel berpotensi memberikan dampak pada perubahan perilaku tidak biasa, seperti melemahnya kemampuan dalam berinteraksi sosial dan menjalin hubungan interpersonal. Faktanya penggunaan ponsel yang berlebihan dapat merusak hubungan sosial dan kenyataannya 87% anak muda lebih menyukai aktivitas berkirim pesan dibandingkan terlibat dalam komunikasi secara langsung atau tatap muka (Dwyer dkk., 2018). Hal demikian terjadi karena berbagai macam faktor seperti adiksi penggunaan *smartphone* dan *nomophobia*.

Salah satu penyimpangan kebiasaan atau deviasi habituasi dalam ruang

lingkup sosial yang diakibatkan oleh ekstensi penggunaan *smartphone* yang berlebihan ialah munculnya fenomena yang disebut dengan *phubbing* (*phone and snubbing*) (Karadağ dkk., 2015, hlm. 2). *Phubbing* merupakan fenomena di mana seseorang berperilaku atau bertindak secara tidak hormat kepada orang lain yang sedang berinteraksi dengannya dalam suatu ruang sosial dengan cara memfokuskan diri ke ponsel yang dimainkannya (Youarti & Hidayah, 2018, hlm. 147).

*Phubbing* sendiri menjadi fenomena sosial yang banyak dijumpai dan bahkan dialami oleh orang-orang di dalam lingkungan sosial. Dalam survei yang dilakukan *Pew Research Center* oleh Rainie & Zickhur tahun 2015 diketahui bahwa 90% responden mengaku bahwa mereka menggunakan *smartphonennya* saat berkegiatan sosial dan 86% orang yang terlibat dalam kegiatan sosial tersebut juga melakukan hal yang serupa (Isrofin, 2020, hlm. 10). Tidak hanya itu, *Pew Research Center* juga pernah mengungkapkan dalam laporannya pada 2014 di mana di Amerika Serikat, 25% pasangan suami-istri dan 42% pasangan yang terlibat dalam hubungan romantis mengaku bahwa pasangan mereka telah terganggu oleh ponsel mereka selama menghabiskan waktu bersama (Lenhart & Duggan, 2014). Studi pada 2016 juga mengemukakan bahwa 55% responden melaporkan mereka menjadi korban *phubbing* (*phubbee*) setidaknya 2 kali setiap harinya selama melakukan aktivitasnya (Chotpitayasonondh & Douglas, 2016, hlm. 10).



**Gambar 1.2 Laporan Orang Tua dan Remaja tentang Berbagai Tingkat Keterikatan dan Gangguan karena Ponsel**

Sumber: (Jiang, 2018)

Terakhir, *Pew Research* kembali melaporkan bahwa pada 2018, ada 72% orang tua melaporkan bahwa anak remaja mereka setidaknya terganggu oleh *mobile phone* ketika mereka berusaha untuk menjalin percakapan dengan anaknya, namun setidaknya pada waktu yang sama, 51% remaja juga mengaku bahwa orang tua mereka pun diganggu oleh *mobile phone* mereka sendiri beberapa waktu selama percakapan berlangsung (Jiang, 2018). Aktivitas tersebut mengindikasikan telah terjadinya perilaku *phubbing*. Fenomena *phubbing* menjadi suatu konsekuensi negatif dari terjadinya ekstensi penggunaan telepon pintar di masyarakat (Capilla Garrido dkk., 2021, hlm. 2).

Dengan atau tanpa disadari, fenomena tersebut mengancam dengan bahaya-bahaya yang diakibatkan dari munculnya perilaku *phubbing* tersebut di dalam lingkungan sosial. Bahaya dari *phubbing* ini seperti pengabaian interaksi langsung, penurunan kualitas dan kepuasan interaksi, kurangnya kepercayaan lawan bicara, meregangkan hubungan komunikasi dengan orang lain seperti pasangan, kecemburuan, emosi, dan berpengaruh terhadap suasana hati seseorang (Afdal dkk., 2019, hlm. 272). Selain itu, fakta bahwa hampir semua orang memiliki *smartphone* di masa sekarang menyebabkan setiap orang pun sangat berpotensi mengalami dan melakukan *phubbing* (*phubber*), tidak terkecuali generasi muda saat ini yang banyak sekali dari kalangan generasi Z atau akrab disebut dengan istilah *Zilenial*.

Generasi Z (Gen Z) sendiri adalah mereka yang lahir dari tahun 1997-2012 dan berdasarkan data dari BPS, Gen Z memiliki presentase sebesar 27,94% dari total jumlah penduduk di Indonesia (Aeni, 2022). Gen Z adalah generasi yang berpotensi besar melakukan *phubbing* karena generasi ini akrab dengan gadget dan tumbuh bersamaan dengan perkembangan teknologi ponsel pintar atau *smartphone* (Youarti & Hidayah, 2018, hlm. 145). Berdasarkan umur pada tahun 2022, rentang usia generasi Z adalah 10-25 tahun, maka berdasarkan hal tersebut, salah satu pihak yang menjadi bagian dari generasi Z adalah siswa SMA yang rata-rata berusia 15-18 bahkan 21 tahun menurut ketentuan PPDB (Caesaria, 2022). Pada rentang usia tersebut, siswa SMA telah memasuki fase remaja pertengahan (15 tahun) hingga fase remaja akhir (17-20 tahun) yang rentang mengalami *storm & stress* (Wulandari, 2014, hlm. 10). Oleh karena itu, *phubbing* jelas merupakan bahaya yang menghantui dan mengintai siswa sebagai generasi muda sebab dapat

mengurangi kualitas interaksi sosial pada siswa yang sedang mengalami masa pembentukan diri dan mereka kerap tidak menyadari akan ketidaktertarikannya kepada lingkungan sosial di sekitarnya (Capilla Garrido dkk., 2021). Tidak hanya itu, penurunan relasi sosial yang merusak hubungan sosial juga menjadi salah satu hal negatif yang terjadi akibat *phubbing* padahal sejatinya fitrah manusia sebagai *homo-socius* adalah berinteraksi dan menajadi hubungan sosial dengan manusia lainnya, utamanya di era modern seperti saat ini (Aditia, 2021, hlm. 9).

*Phubbing* juga secara tidak langsung dapat membahayakan generasi muda dalam menghadapi era *Society 5.0*. Generasi muda yang saat ini banyak berasal dari kalangan siswa salah satunya siswa SMA adalah bagian elemen kunci yang memiliki peran dalam membangun tata kehidupan dan peradaban bangsa di masa kini dan masa mendatang, seperti mempersiapkan diri memenuhi kompetensi dalam menyongsong era *Society 5.0*. *Society 5.0* menempatkan manusia sebagai pusat inovasi dengan memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas hidup, tanggung jawab sosial yang berkelanjutan (Ferreira & Serpa, 2018, hlm. 3). Akan tetapi, *Society 5.0* ini tentu menjadi suatu tantangan baru karena dengan hadirnya konsep ini di tengah revolusi industri 4.0, maka dunia akan menjadi semakin terkoneksi tanpa batas dan berbagai fitur serta segala hal yang disuguhkan dalam dunia digital semakin mudah diakses serta intens digunakan oleh masyarakat (Ahmadi & Ibda, 2020, hlm. 13), khususnya siswa SMA sebagai generasi muda yang akrab dengan internet dan telepon pintar. Dengan semakin pesatnya teknologi akibat *Society 5.0*, maka siswa SMA sebagai generasi muda harus berhati-hati dalam menggunakan teknologi seperti *smartphone*. Karena ketika teknologi semakin berkembang pesat, maka aktivitas fisik pun akan bertransformasi menjadi aktivitas digital dan kecenderungan manusia pada peranti digital seperti *smartphone* akan semakin tinggi di era *Society 5.0*. Sementara itu, manusia terutama siswa *zilenial* di masa ini membutuhkan karakter atau sikap warga negara (*civic disposition*) yang baik yang menjadi salah satu dimensi penting dari *civic competence* (kompetensi warga negara) menurut John J Patrick (Jurs, 2014, hlm. 266).

*Civic disposition* sendiri menjadi suatu dimensi penting bagi seorang siswa karena berkaitan dengan bagaimana seseorang secara efektif dan percaya diri bisa

memiliki sikap dan karakter yang baik guna menunjang proses komunikasi dalam masyarakat sosial dan partisipasi dalam menyelesaikan masalah bersama. *Civic disposition* membuat seorang warga negara termasuk generasi muda memiliki tanggung jawab moral, menghargai manusia lain di lingkungan sosialnya dan memiliki karakter publik yang baik serta mampu bernegosiasi dan berkompromi (Mulyono, 2017, hlm. 220). Untuk itu, *civic disposition* akan melahirkan hubungan dan proses interaksi sosial yang positif pada warga negara termasuk pada diri siswa SMA sebagai warga negara muda yang berguna untuk menghadapi era *Society 5.0*.

Dengan demikian, *phubbing* yang terjadi khususnya di era *Society 5.0* ini akan berdampak pada kompetensi siswa SMA sebagai warga negara muda khususnya dari sisi karakter atau sikap warga negara (*civic disposition*). Alih-alih membuat manusia menjadi pusat peradaban (*human-centered*) dalam kehidupan modern abad 21 ini yang berbasiskan teknologi (*technology-based*) dengan menjadikan teknologi sebagai basis utama manusia dalam memajukan peradaban dan membangun kehidupan yang bermakna (Ahmadi & Ibda, 2020, hlm. 16), *phubbing* justru mendistraksi manusia seperti generasi muda (siswa SMA) dalam mengembangkan kompetensinya (salah satunya *civic disposition*). *Phubbing* justru menjadi indikasi bahwa manusia tidak memiliki literasi teknologi yang cukup yang membuat manusia mampu mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi dengan tepat. Sehingga, adanya fenomena *phubbing* menjadi suatu peringatan bagi masyarakat modern, khususnya siswa SMA sebagai generasi muda untuk bisa memosisikan diri sebagai pusat peradaban dengan memanfaatkan teknologi tepat guna untuk menghadapi *Society 5.0*.

*Civic disposition* merupakan bagian penting bagi generasi muda seperti siswa SMA karena dengan kompetensi ini, generasi muda yang meskipun akrab dengan teknologi dan internet tetap masih dapat memiliki sikap tanggung jawab secara moral dan sosial, memiliki karakter publik yang baik, mampu berpikir kritis, percaya diri dan menghargai manusia lainnya (Quigley, 1995). Maka, *civic disposition* begitu integral dan memiliki keterkaitan dengan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam menghadapi era *Society 5.0*. Terlebih, siswa SMA yang merupakan generasi muda menjadi salah satu pilar bangsa untuk masa sekarang dan yang akan datang (Machfiroh dkk., 2018, hlm. 5). *Phubbing* jelas dapat berdampak

destruktif dan menyebabkan seseorang mengacuhkan orang lain di lingkungan sosial yang bertentangan dengan *civic disposition* dalam diri seorang *zilenial*. Sehingga, berdasarkan uraian tersebut, peneliti sangat tertarik untuk mengkaji dan/atau menganalisis permasalahan mengenai *phubbing* dan juga *civic disposition* yang begitu erat dan dekat dengan kehidupan sehari-hari karena hampir semua generasi tanpa mengenal lapisan dan struktur sosial, termasuk siswa SMA menggunakan *smartphone* dan berpotensi besar melakukan *phubbing*.

Fenomena *phubbing* juga menjadi suatu persoalan menarik yang sangat penting untuk diteliti karena *smartphone* menjadi media yang tidak dapat dilepaskan dengan kehidupan masyarakat modern di era *Society 5.0* ini, khususnya siswa SMA sebagai generasi muda (generasi Z) yang tumbuh dan berkembang bersama dengan kemajuan teknologi *smartphone*. Selain itu juga berdasarkan uraian tersebut maka penelitian ini juga akan memiliki probabilitas/peleuang untuk membuka jalan bagi penelitian berikutnya untuk melakukan pengkajian lebih mendalam mengenai permasalahan *phubbing* dan warga negara di kalangan *zilenial* yang sangat penting untuk dikaji.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah diuraikan, maka peneliti mengajukan beberapa rumusan masalah dari judul “Pengaruh Fenomena *Phone-Snubbing (Phubbing)* terhadap *Civic disposition* Siswa SMA Kabupaten Majalengka dalam Menyongsong Era *Society 5.0*”. Agar penelitian ini dapat lebih terfokus pada suatu masalah yang dibahas, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pandangan siswa SMA di Kabupaten Majalengka terhadap fenomena *phone-snubbing (phubbing)* yang marak terjadi di lingkungan sosial?
- 2) Apa saja faktor penyebab siswa SMA di Kabupaten Majalengka melakukan *phubbing*?
- 3) Bagaimana pengaruh dari fenomena *phone-snubbing (phubbing)* terhadap *civic disposition* siswa SMA Kabupaten Majalengka dalam menyongsong era *Society 5.0*?



### 1.3 Tujuan Penelitian

#### 1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum, penelitian yang bertajuk “Pengaruh Fenomena *Phone-snubbing (Phubbing)* terhadap *Civic disposition* Siswa SMA Kabupaten Majalengka dalam *Society 5.0*” ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh dari fenomena *phone-snubbing (phubbing)* terhadap *civic disposition* siswa SMA di Kabupaten Majalengka di era *Society 5.0*.

#### 1.3.2 Tujuan Khusus

Sementara itu, secara khusus penelitian ini memiliki beberapa tujuan lain di antaranya sebagai berikut;

- 1) Mendeskripsikan pandangan siswa SMA di Kabupaten Majalengka terhadap fenomena *phone-snubbing (phubbing)* yang marak terjadi di lingkungan sosial, khususnya dalam menyongsong era *Society 5.0* seperti saat ini.
- 2) Menganalisis alasan atau faktor yang menyebabkan siswa SMA di Kabupaten Majalengka melakukan *phubbing*.
- 3) Menganalisis pengaruh dari fenomena *phone-snubbing (phubbing)* terhadap *civic disposition* siswa SMA Kabupaten Majalengka dalam menyongsong era *Society 5.0*.

### 1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini terbagi ke dalam dua manfaat, yakni teoretis dan praktis. Beberapa manfaat/kegunaan dari penelitian ini termuat dalam bagian-bagian berikut:

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat atau kegunaan teoretis yang dihasilkan dari penelitian ini adalah perkembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai *phubbing* sebagai bagian dari fenomena sosial yang terjadi di masyarakat yang merupakan ruang hidup bagi warga negara. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi pada perkembangan bidang kelimuan pendidikan kewarganegaraan dari dimensi *civic disposition* yang berkaitan dengan fenomena di dunia sosial. Hal tersebut karena *phubbing* merupakan bentuk fenomena sosial yang termasuk dalam *sociological behaviour*

yang berpotensi dilakukan oleh warga negara dan berkaitan erat dengan karakter atau sikap daripada warga negara itu sendiri. Oleh sebab itu, penelitian ini akan berguna pada perkembangan keilmuan pendidikan kewarganegaraan. Tidak hanya itu, penelitian ini pun dapat memperluas kajian tentang fenomena-fenomena sosial seperti *phubbing* di era *Society 5.0* yang kemudian akan berkontribusi pula pada kekaayaan khazanah ilmu pengetahuan sosial di masyarakat.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Bagi para mahasiswa dan akademisi, penelitian ini dijadikan penelitian rujukan untuk penelitian lanjutan yang akan membahas mengenai *phubbing* dengan keilmuan kewarganegaraan dan disiplin ilmu lain yang berkaitan sehingga menghasilkan kajian/analisis multidisiplin. Dengan demikian, kekayaan khazanah ilmu pengetahuan khususnya ilmu kewarganegaraan akan terus berkembang. Tidak sampai di situ, hasil analisis/riset juga dapat dipergunakan untuk merumuskan *policy brief* yang dapat diajukan kepada para pengambil kebijakan atau *stakeholder* untuk dapat membantu merumuskan kebijakan terkait solusi atas permasalahan *phubbing*. Sementara bagi siswa sendiri khususnya pelajar di tingkat SMA, penelitian ini menjadi media literasi melalui proses publikasi hasil riset yang dapat menumbuhkan *awareness* terkait pentingnya aspek karakter dalam penggunaan teknologi seperti *smartphone*, literasi teknologi, dan bahaya yang ditimbulkan dari penggunaan teknologi yang tidak biasa dalam hal ini adalah *phubbing*.

#### **1.4.3 Manfaat dari Segi Kebijakan**

Menyambung uraian dari manfaat praktis, penelitian ini juga menjadi suatu bahan materi pembuatan *policy brief* yang bisa diajukan kepada beberapa pihak tersebut untuk kemudian dapat diformulasikan menjadi bahan pembuatan kebijakan untuk mengatasi persoalan *phubbing* khususnya di dunia pendidikan seperti Dinas Pendidikan Kabupaten Majalengka dan sekolah (khususnya Sekolah Menengah Atas atau SMA) di Kabupaten Majalengka. Hasil penelitian ini juga menjadi landasan atau acuan untuk dapat merumuskan program atau kebijakan yang dapat menjadi solusi bagi permasalahan *phubbing* dengan upaya peningkatan literasi teknologi di lingkungan pendidikan.

#### 1.4.4 Manfaat Isu dan Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu informasi yang berguna untuk menumbuhkan kesadaran (*awareness*) tentang *phubbing* yang banyak terjadi di masyarakat, khususnya pada siswa sebagai generasi muda. Kajian ini kemudian bisa menjadi stimulus untuk menggagas aksi sosial seperti *campaign* tentang *phubbing*. Salah slogan yang dapat diterapkan pada *campaign* terkait *phubbing* berbunyi “*Stop Phubbing, Start Living*”. Slogan tersebut digagas oleh tim PKM-RSH UPI yang berkompetisi di PIMNAS Ke-35 Tahun 2023. Hal tersebut juga terinspirasi dari social campaign yang dilakukan oleh salah satu brand kopi terkemuka di Indonesia yang berbunyi “*Let’s Disconnect to Connect*”. Dengan demikian, masyarakat dapat lebih mengenal *phubbing* dan memperoleh pemahaman mengenai bahaya *phubbing* dan pengaruhnya terhadap *civic disposition* yang ada dalam diri setiap warga negara sehingga para warga negara dapat lebih bijaksana dalam menggunakan *smartphone* dan dalam berkehidupan sosial.

#### 1.5 Struktur Organisasi Penelitian Skripsi

Sistematika penelitian ini disesuaikan dengan Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2021 tentang Pedoman Penelitian Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021. Maka dari itu, Peneliti menyusunnya ke dalam struktur organisasi skripsi yang berisi:

- 1) **BAB 1 PENDAHULUAN:** Berisi mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, dan struktur organisasi skripsi yang merupakan sistematika penyusunan skripsi.
- 2) **BAB 2: KAJIAN PUSTAKA:** Bagian ini berisi mengenai konsep-konsep atau teori-teori utama serta pendapat ahli yang relevan atau berkaitan dengan bidang yang diteliti atau dikaji, penelitian terdahulu yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti, posisi teoretis peneliti berkenaan dengan masalah yang diteliti.
- 3) **BAB 3: METODE PENELITIAN:** Bab ini berisikan desain penelitian yang digunakan, rincian mengenai lokasi, objek dan subjek penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan isu etik.
- 4) **BAB 4: HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN:** Berisi terkait temuan

penelitian berdasarkan hasil olah dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya disesuaikan dengan urutan rumusan penelitian dan pembahasan temuan penelitian yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

- 5) **BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI:** Berisi mengenai penyaian penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian yang juga sekaligus mengajukan hal-hal penting yang bisa dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut. Terdapat dua alternatif carapenelitian kesimpulan, yakni butir demi butir dan uraian padat.