BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi berkembang pesat di era globalisasi saat ini. Tawaran modernitas sudah tidak dapat dihindari, *smartphone* telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari (Sun & Samp, 2022). *Smartphone* pada zaman sekarang menjadi salah satu barang yang disukai masyarakat. Hampir seluruh kalangan masyarakat memiliki dan bahkan membutuhkan *smartphone.* Perkembangan teknologi pada *smartphone* cukup pesat memengaruhi perilaku, gaya hidup, pemasaran, pendidikan, kehidupan sosial, dan aktivitas penggunanya (Aldhaban, 2012). Penggunaan *smartphone* memiliki banyak manfaat salah satunya adalah untuk komunikasi dan hubungan sosial dalam lingkungan sosial. Namun, terlepas dari manfaat yang dimiliki, *smartphone* dapat menimbulkan dampak buruk, salah satunya adalah menurunkan kualitas hubungan dan interaksi sosial.

Meningkatnya penggunaan *smartphone* dikarenakan *smartphone* memfasilitasi interaksi sosial dan digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain tanpa memandang waktu dan tempat (Turkle, 2011). Alasan lain dari penggunaan *smartphone* dikarenakan orang-orang membangun dan mempertahankan hubungan sosial melalui *smartphone* mereka (Gibbs, dkk., 2006). Dilengkapi dengan munculnya internet, aplikasi yang beragam dan media sosial pada ponsel sangat memengaruhi gaya hidup penggunanya (Sudrajat, 2020). Saat ini, media sosial sangat berpengaruh bagi penggunanya, karena pengguna dapat bertutur sapa di dunia maya yang dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun, tidak hanya di dunia nyata saja. Karena penggunaan media sosial yang fleksibel, maka pengguna menjadi terlena dalam interaksi di media sosial. Banyaknya orang di dunia saling terhubung satu sama lain, sedangkan orang di dunia nyata menjadi tidak terhubung dalam percakapan maupun interaksi sosial. Dengan penggunaan *smartphone,* pengguna lebih banyak mengabaikan orang di depan mereka. Hal tersebut dikarenakan banyaknya fitur canggih pada *smartphone* seperti internet, media sosial, dan *game*.

Sekar Larasati Pratiwi, 2024
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING PRIBADI UNTUK MEREDUKSI KECENDERUNGAN PHUBBING SISWA SMA NEGERI DI KABUPATEN BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Mengabaikan orang lain di sekitar karena lebih memilih bermain *smartphone* merupakan fenomena yang mudah dan sering dijumpai saat ini. Hal tersebut dikarenakan penggunaan ponsel mengalami peningkatan yang cukup pesat. Dikutip dari Laporan Data Digital oleh Simon Kemp pada awal tahun Januari 2023, pengguna ponsel di Indonesia mencapai angka 353,8 juta, angka tersebut setara dengan 128,0% dari total populasi di Indonesia. 212,9 Juta di antaranya adalah pengguna internet dan 167 juta pengguna aktif sosial media. Menurut analisis Kepios, menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia meningkat sebesar 10 juta antara tahun 2022 dan 2023. Pengguna sosial media saat ini, 46,8% adalah perempuan dan 53,2% adalah laki-laki. Adapun jenis sosial media yang biasanya dikunjungi *Facebook, YouTube, Instagram, TikTok, Facebook Messenger, LinkedIn, Snapchat,* dan *Twitter.*

Penggunaan *smartphone* di sekolah telah meningkat, terutama di sekolah menengah, di mana siswa diizinkan untuk membawa *smartphone* mereka ke sekolah. Fenomena pengabaian orang lain karena memilih untuk menggunakan *smartphone* dapat ditemukan di mana pun. Peningkatan penggunaan *smartphone* dapat di karena kan situasi pandemi COVID-19 yang berlangsung selama kurang lebih tiga tahun sempat mewajibkan siswa untuk belajar dari rumah dengan menggunakan *smartphone* dan alat bantu lainnya. Karena itu, tampaknya semua siswa harus memiliki *smartphone*. Penggunaan *smartphone* oleh siswa berdampak pada perilaku pengabaian mereka terhadap orang lain karena pilihan mereka untuk menggunakan *smartphone*. Fenomena negatif tersebut dinamakan *phubbing* (Sun & Samp, 2022).

Phubbing adalah fenomena yang baru saja muncul. Istilah ini berasal dari dua kata *phone* dan *snubbing.* Istilah *phubbing* pada mulanya digunakan oleh biro iklan Australia McCann dalam kampanye yang bertema "*Stop Phubbing*". *Phubbing* muncul karena penggunaan *smartphone* yang dilakukan di tengah-tengah percakapan, sehingga seseorang menjadi acuh dalam interaksi tersebut (Karadag, dkk., 2015). *Phubbing* memiliki konsekuensi negatif pada komunikasi interpersonal, yang dapat merugikan kepuasan hubungan dan perasaan pribadi (Roberts dan David, 2016). Saat ini, kita dapat dengan mudah mengamati *phubbing* di lingkungan sosial apa pun seperti di ruang kelas, ruang rapat, kafe, atau di rumah

(Chotpitayasunondh dan Douglas, 2016). Seseorang mungkin menggunakan *smartphone*-nya dengan sengaja untuk menghindari atau mengabaikan lingkungan sekitarnya. Namun, *phubbing* itu merupakan perilaku bermasalah yang berdampak pada pelaku *phubbing* (*phubber*) dan korban *phubbing* (*phubbee*) (Chotpitayasunondh dan Douglas, 2016).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Klein (2014) dikatakan bahwa *phubbing* dapat mengganggu kemampuan komunikasi individu dalam interaksi sosial. Karadag (2015) mengungkapkan bahwa beberapa individu bahkan mengungkapkan bahwa mereka terputus dari lingkungan sosial saat menggunakan *smartphone*. *Phubbing* ini berdampak pada kehidupan sehari-hari di antaranya yaitu menurunkan kualitas hubungan, merusak kesehatan fisik dan mental individu, mengganggu kemampuan komunikasi dan hubungan interpersonal, dan orang yang menerima *phubbing* atau yang mengalami *phubbed* akan merasakan tidak dihargai, diabaikan serta pengucilan sosial. Salah satu faktor yang cukup memengaruhi *phubbing* yaitu FoMo (*fear of missing out*) yakni, rasa takut akan ketinggalan suatu informasi secara daring/*online*. Individu kerap sekali ingin terhubung dengan orang lain serta tidak ingin tertinggal suatu informasi terbaru atau momen tertentu. Hal ini dapat membuat individu terdorong untuk memainkan *smartphone* dan melakukan *phubbing*. Terdapat juga faktor lain, menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2018) yaitu faktor *nomophobia*, *interpersonal conflict*, *self-isolation*, dan *problem acknowledgement*.

Hal-hal yang ditimbulkan dari *phubbing* yaitu perasaan terabaikan, timbulnya keraguan, sikap kurang peka terhadap apa yang terjadi di sekitar, kurangnya kemampuan berkomunikasi langsung, hilangnya kesempatan untuk berkomunikasi dengan orang baru di dunia nyata, renggangnya hubungan keluarga, menghancurkan hubungan pertemanan, menjadi individualistis, dan anti sosial, dan dapat meningkatkan perasaan cemburu terhadap pasangan (Ali, W. O. R., 2022). Ada pun dampak dari *phubbing* dalam pendidikan yaitu terjadinya prokrastinasi akademik, dan gangguan konsentrasi. Prokrastinasi akademik adalah penundaan untuk memulai atau menyelesaikan suatu tugas akademik siswa dengan jangka waktu tertentu. Siswa yang melakukan prokrastinasi akademik cenderung memiliki pengelolaan waktu yang buruk dan lemahnya strategi belajar. Konsentrasi

merupakan pemusatan pikiran atau perhatian pada suatu hal seperti isi bahan belajar maupun proses memperolehnya. Siswa yang menggunakan *smartphone*-nya secara berlebihan akan mengalami gangguan pemusatan perhatian atau gangguan sulit berkonsentrasi, sehingga sulit untuk memahami informasi yang disampaikan secara utuh akibat penggunaan *smartphone* berlebih.

Studi dilakukan oleh Savci dan Aysan (2017) hasil mengatakan bahwa kelompok yang paling rentan terhadap kecanduan *smartphone* atau internet adalah anak muda dan remaja. Menurut Tapscott (2008), generasi Z adalah golongan yang dilahirkan tahun 1998 hingga 2009. Generasi Z adalah generasi teknologi, generasi yang paling berpotensi melakukan *phubbing*. Generasi ini termasuk generasi yang sangat akrab dengan gadget dan internet. Hal ini sejalan dengan survei yang dilaksanakan oleh *Service Provider Association* Indonesia (2023) menunjukkan penetrasi pengguna internet berusia 13-18 tahun mencapai 98,20% dengan menggunakan perangkat komputer sebesar 5,35% *handphone*/tablet sebesar 99,55% dengan waktu penggunaan memakai internet terbanyak yaitu selama 1-5 jam per hari mencapai 63,74%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa pada jenjang SMA yang berada pada rentang usia 13-18 tahun sudah terbiasa menggunakan teknologi internet. Dikutip juga dari Laporan Data Digital oleh Simon Kemp pada awal tahun 2023, pengguna sosial media menunjukkan bahwa ada 153,7 juta berusia 18 tahun ke atas.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa siswa melakukan *phubbing* pada skala sedang menuju ke rendah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ilma'nunah (2021) menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa kelas XI di SMAN se-Kota Bandung melakukan *phubbing* dan kecenderungan umumnya adalah *phubbing* sedang menuju *phubbing* ringan. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Gumilar (2023) bahwa hampir seluruh siswa kelas XI di SMAN se-Kota Tasikmalaya melakukan *phubbing* dan kecenderungan umumnya adalah *phubbing* sedang menuju *phubbing* ringan. Dari hasil penelitian terdahulu di atas terungkap mengenai profil *phubbing* yang dilakukan oleh pelaku, namun tidak mengungkapkan dari sisi korban *phubbing*.

Berdasarkan uraian di atas, maka pentingnya penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui kondisi sebenarnya mengenai kecenderungan *phubbing* pada

siswa kelas XI SMAN di Kabupaten Bandung sehingga guru dapat melakukan tindak lanjut guna mencegah dan mereduksi *phubbing* yang dilakukan oleh siswa. Apabila kecenderungan *phubbing* tidak diperhatikan atau ditindak lanjuti, seorang siswa dapat menyakiti dan mengabaikan orang lain karena lebih berfokus pada *smartphone*-nya, siswa juga akan dianggap apatis serta dapat menyebabkan konflik dengan teman sebaya, guru, dan individu lainnya. Dampak lainnya siswa akan mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan orang di sekitarnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap kecenderungan *phubbing* dan memberikan tindak lanjut berupa layanan bimbingan dan konseling pribadi terhadap gambaran kecenderungan tersebut. Guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat memberikan fasilitas seperti layanan bimbingan dan konseling yang dapat mencegah ataupun mereduksi kecenderungan *phubbing* siswa baik sebagai pelaku maupun sebagai korban dalam tatanan pendidikan di sekolah.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Fenomena yang sering ditemui saat ini yaitu ketika sedang berkumpul di suatu tempat, ada saja salah satu orang atau beberapa yang memainkan *smartphone*-nya (Jihan, 2019). Hal tersebut disebut dengan *phubbing*. *Phubbing* dapat mengganggu salah satu aspek perkembangan pribadi siswa, yaitu landasan perilaku etis. *Phubbing* juga dapat mengganggu tugas perkembangan individu dalam mengenal sistem etika dan nilai-nilai untuk pedoman hidup sebagai pribadi, sebagai siswa, anggota keluarga atau masyarakat, dan minat manusia. Dampak negatif lain dari *phubbing* termasuk menurunkan kualitas hubungan, mengganggu kemampuan komunikasi dan hubungan interpersonal, mengganggu kesehatan fisik dan mental. *Phubbing* juga dapat menyebabkan korban merasakan diabaikan dan pengucilan sosial. Tindakan harus diambil untuk mencegah dan mengurangi *phubbing* karena hal ini tidak dapat dibiarkan.

Pentingnya meneliti kecenderungan *phubbing* pada siswa adalah untuk mengetahui kondisi sebenarnya mengenai kecenderungan *phubbing* siswa baik sebagai pelaku maupun sebagai korban, sehingga pihak guru bimbingan dan konseling dapat melakukan tindak lanjut guna mencegah atau mereduksi *phubbing* yang dilakukan oleh siswa. Jika kecenderungan *phubbing* tidak diteliti atau ditindak

lanjuti, seorang siswa dapat menyakiti dan mengabaikan orang lain karena lebih berfokus pada *smartphone*-nya, siswa juga akan dianggap apatis dan *phubbing* dapat menyebabkan konflik dengan teman sebaya, guru, dan individu lain. Dampak lainnya individu dapat mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan orang di sekitarnya karena terbiasa dengan penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Kecenderungan *phubbing* jika terus dilakukan siswa, maka akan memengaruhi sisi pribadi, sosial, belajar dan kariernya. Hal ini sejalan dengan pendapat Afdal, dkk., (2019), yang mengatakan bahwa dalam dunia pendidikan *phubbing* dapat mengakibatkan siswa melakukan prokrastinasi serta mengalami gangguan konsentrasi belajar sehingga siswa memiliki prestasi akademik yang rendah, dampak yang timbul dari prestasi akademik yang rendah akan memengaruhi karier siswa di masa yang akan datang, karena hal tersebut merupakan salah satu penentu siswa diterima atau tidaknya di jenjang pendidikan selanjutnya, seperti perguruan tinggi atau dunia pekerjaan.

Dalam penelitian ini, siswa yang tidak melakukan *phubbing* dianggap sudah mampu menggunakan *smartphone* secara bijak dan cerdas, dapat menghargai orang lain, dan tidak lalai terhadap tanggung jawabnya sendiri sebagai individu, siswa di sekolah, atau anggota keluarga atau masyarakat. Hal ini memungkinkan siswa menghindari konflik dan memiliki kehidupan pribadi, sosial, belajar, dan karier yang bahagia di masa depan.

Dalam sistem pendidikan, peran guru bimbingan dan konseling sangat penting. Bimbingan dan konseling di sekolah diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mereka untuk mencegah dan mereduksi *phubbing*. Fungsi bimbingan dan konseling adalah upaya fasilitasi. Bimbingan dan konseling juga berperan dalam memfasilitasi siswa untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang, sejalan, dan mencapai tujuan mereka. Sebelum guru bimbingan dan konseling dapat mencegah dan mengurangi kecenderungan *phubbing* pada siswa, sangat penting untuk mengetahui tentang gambaran kecenderungan *phubbing* siswa sehingga guru dapat memberikan bimbingan dan konseling yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah penelitian, sebagai berikut.

1. Seperti apa gambaran kecenderungan *phubbing* siswa SMA Negeri di Kabupaten Bandung?
2. Seperti apa gambaran kecenderungan *phubbing* siswa SMA Negeri di Kabupaten Bandung berdasarkan faktor?
3. Seperti apa gambaran siswa sebagai korban *phubbing* SMA Negeri di Kabupaten Bandung?
4. Seperti apa gambaran siswa sebagai korban *phubbing* SMA Negeri di Kabupaten Bandung berdasarkan faktor?
5. Seperti apa program bimbingan dan konseling pribadi untuk mereduksi kecenderungan *phubbing* siswa SMA Negeri di Kabupaten Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi masalah, dan rumusan masalah yang telah di deskripsikan, berikut tujuan penelitiannya:

1. Mendeskripsikan *phubbing* pada siswa SMA Negeri di Kabupaten Bandung.
2. Mendeskripsikan *phubbing* siswa SMA Negeri di Kabupaten Bandung berdasarkan faktor.
3. Mendeskripsikan korban *phubbing* pada siswa SMA Negeri di Kabupaten Bandung.
4. Mendeskripsikan korban *phubbing* siswa SMA Negeri di Kabupaten Bandung berdasarkan faktor.
5. Merumuskan layanan bimbingan dan konseling pribadi untuk mereduksi kecenderungan *phubbing* siswa SMA Negeri di Kabupaten Bandung.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang keilmuan bimbingan dan konseling, serta memperkaya penelitian mengenai ilmu bimbingan dan konseling dalam bidang pribadi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi guru bimbingan dan konseling,

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu penelitian diharapkan dapat menjadi dasar layanan bagi guru bimbingan dan konseling di SMAN Kabupaten Bandung dalam upaya mereduksi kecenderungan *phubbing* dengan memberikan layanan dasar dan layanan responsif pada siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, sebagai berikut.

Bab I yaitu pendahuluan, membahas latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah yang mencakup penjelasan dan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat teoretis dan praktis yang diperoleh dari penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II yaitu kajian teori, membahas mengenai konsep dasar *phubbing*, teori-teori yang terkait dengan *phubbing*, layanan bimbingan dan konseling, dan penelitian terdahulu.

Bab III yaitu metode penelitian, membahas desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, definisi operasional variabel, instrumen penelitian dan penimbangannya, prosedur penelitian, analisis data serta rancangan layanan bimbingan dan konseling pribadi untuk mereduksi *phubbing*.

Bab IV yaitu hasil temuan dan pembahasan, menjelaskan hasil analisis data yang telah diperoleh sebagai jawaban atas rumusan masalah.

Bab V yaitu kesimpulan dan rekomendasi, sebagai penutup yang membahas mengenai simpulan dari penelitian dan rekomendasi yang mampu diberikan pada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian.