

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian. Bab ini berisikan pendahuluan yang berisi latar belakang yang memuat penjelasan mengenai alasan-alasan masalah yang dikemukakan dalam penelitian yang dianggap menarik, penting dan perlu diteliti, kemudian rumusan masalah yang memuat masalah yang akan diteliti dan dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya, kemudian tujuan yang menyebutkan secara spesifik apa yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, dan manfaat yang menjelaskan luaran hasil penelitian bagi pendidikan, serta sistematika penulisan yang menjelaskan urutan dalam menyelesaikan sebuah penelitian.

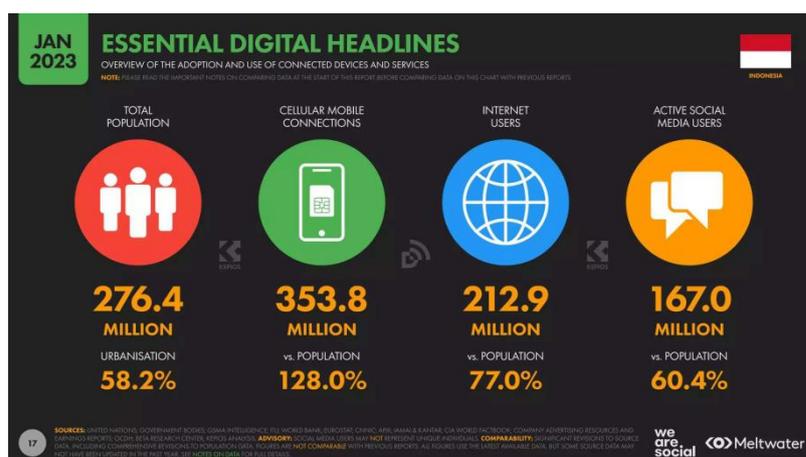
1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan kebutuhan yang esensial untuk menghasilkan individu yang berpengetahuan, bermoral dan bermartabat. Manusia akan sulit berkembang apabila tidak ada pendidikan. Menurut UUSPN (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional) No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan belajar yang dimaksud adalah kelas. Kelas merupakan suatu kelompok bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan guru dan peserta didik lainnya dalam proses pembelajaran.

Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam aktivitas pengembangan diri, yaitu pengembangan segala potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadi yang menjurus ke arah positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Dalam Undang-undang no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pasca pandemi *Covid-19* beberapa waktu lalu telah memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia di dunia. Semua bidang kehidupan mengalami keterpurukan, salah satunya bidang pendidikan. Pendidikan yang pada dasarnya dilakukan dengan interaksi tatap muka antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, berganti menjadi pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan penggunaan internet melalui perangkat *smartphone* atau komputer. *Smartphone* merupakan teknologi komunikasi yang memiliki perangkat aplikasi media internet dan fitur canggih. Penggunaan *smartphone* seakan-akan membuat penggunanya memiliki dunianya sendiri, hal ini dapat dilihat dari adanya fenomena individu yang sering terlihat sibuk dengan *smartphone*, sehingga cenderung tidak memperhatikan orang di sekitarnya.

Smartphone merupakan salah satu kebutuhan masyarakat modern dalam rangka menunjang aktivitas sehari-hari, semua golongan usia mulai dari anak-anak sampai orang tua menggunakan *smartphone* untuk memenuhi kebutuhan akan teknologi dalam hal berkomunikasi. Penggunaan *smartphone* pada remaja dipengaruhi oleh kebutuhan dalam menjaga hubungan sosialnya dan memperluas jaringan pertemanannya. Selain itu, mereka juga mulai mempertimbangkan hubungan dengan lawan jenis dan mengeksplorasi identitas yang lebih dominan dibandingkan usia perkembangan sebelumnya. Akibatnya, untuk memenuhi kebutuhan tersebut, mereka akan lebih banyak menggunakan *smartphone* (Santrock, 2002).



Gambar 1.1 Data Pengguna Internet dan Media Sosial Indonesia 2023

Sumber: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia> (2023)

Ashiila Zalfa Silmia, 2024

PENGARUH PERILAKU PHUBBING TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (SURVEI DI KELAS IX SMP BPI 1 BANDUNG)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Perkembangan teknologi komunikasi *smartphone* ini juga diikuti dengan semakin mudahnya seseorang mengakses informasi, baik berita, hiburan, ataupun media sosial. Laporan *We Are Social* mencatat, jumlah pengguna internet per Januari 2023 mencapai sebanyak 212,9 juta jiwa, dan jumlah pengguna media sosial aktif per Januari 2023 mencapai 167 juta jiwa. Di era yang semakin modern ini, tidak dapat dipungkiri bahwa manusia enggan melepas diri dari perangkat digital seperti *smartphone*. Hal ini dikarenakan *smartphone* semakin berperan penting dan memengaruhi kemajuan teknologi dunia, diikuti juga dengan penggunaan internet dan media sosial.

Berbagai masyarakat dari belahan dunia mana pun dapat mudah terhubung satu sama lain untuk berkomunikasi karena adanya perkembangan internet yang semakin pesat. Melalui perkembangannya, beraneka ragam aplikasi media sosial bermunculan seperti *Facebook*, *Line*, *WhatsApp*, *Twitter*, *Instagram*, *LinkedIn*, *Telegram*, *Tiktok* dan lain sebagainya. Aplikasi media sosial tersebut sudah menjadi bagian dari kebutuhan dan gaya hidup manusia saat ini. Melimpahnya informasi yang dapat diperoleh dengan cepat dan kemudahan dalam mengaksesnya merupakan salah satu faktor yang meningkatkan pengguna internet dan media sosial dari tahun ke tahun.

Dilansir dari survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tingkat penetrasi internet berdasarkan kategori umur per tahun 2022 Indonesia didominasi oleh pengguna dengan rentang usia 13-18 tahun sebanyak 99,16%. Apabila rentang usia tersebut dikategorikan dalam jenjang pendidikan, artinya penetrasi internet di Indonesia didominasi oleh peserta didik tingkat SMP dan SMA. Tidak hanya itu, survei APJII ini juga membandingkan penetrasi internet berdasarkan kategori provinsi dengan tiga provinsi penetrasi pengguna internet tertinggi yaitu Banten dengan 89,10%, diikuti DKI Jakarta dengan 86,96%, kemudian Jawa Barat dengan 82,73%.

Menurut Sulistyarningsih (dalam Vetsera dalam Dwijayanti dkk., 2022, hlm. 172), penggunaan *smartphone* di tengah masyarakat dapat dijuluki dengan sebutan “generasi merunduk” karena individu sebagai pelaku cenderung lebih asyik dengan dunia dalam genggamannya daripada lawan bicara yang berada di hadapannya. Dalam

sebuah jurnal yang dipublikasikan oleh Karadag dkk. (2015) pada laman www.ncbi.nlm.nih.gov NCBI (National Center for Biotechnology Information) yang berjudul “*Determinants of Phubbing, Which is the Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model*” bahwa phubbing memiliki struktur multi dimensi, meliputi: kecanduan ponsel, kecanduan internet, kecanduan media sosial dan kecanduan game.

Pada generasi ini, *smartphone*, internet dan media sosial telah berkembang dan menguasai berbagai aspek kehidupan, karena sejak kecil mereka telah diperkenalkan dengan hal tersebut dan didukung oleh adanya pandemi *Covid-19* yang mana pada saat itu pembelajaran dilaksanakan secara daring atau *online*. Penggunaan *smartphone*, internet dan media sosial tentu membawa kemudahan untuk membangun komunikasi dan menunjukkan jati dirinya kepada orang lain sehingga mereka betah berlama-lama menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* sehingga tanpa disadari menimbulkan perilaku *phubbing*.

Phubbing merupakan gabungan dari kata “*phone*” dan “*snubbing*” yang didefinisikan sebagai tindakan yang berdampak negatif dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada *smartphone* (Haigh dalam Youarti & Hidayah, 2018). Perilaku *phubbing* dapat digambarkan dengan kondisi seseorang yang secara fisik bersama dengan orang di sekitarnya tetapi tidak sepenuhnya hadir untuk satu sama lain. Pelaku perilaku *phubbing* yang lebih dikenal dengan sebutan *phubber* menggunakan *smartphone* sebagai pelarian untuk menghindari ketidaknyamanan atau kejenuhan. Tidak dapat dipungkiri, kini perilaku phubbing sudah menyebar di segala aspek kehidupan, termasuk ketika peserta didik sedang mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Dalam artikel yang dipublikasikan oleh Thaeras (2017) pada laman CNNIndonesia.com yang berjudul “‘*Phubbing*’ Fenomena Sosial yang Merusak Hubungan” bahwa *phubbing* yang sekarang terjadi ternyata cukup memprihatinkan karena dilakukan saat momen kebersamaan terjadi. Terlepas dari beragamnya aplikasi media sosial yang menyenangkan dan adiktif, ternyata *phubbing* juga dapat menjadi alasan seseorang untuk menghindari lawan bicaranya dengan sengaja (Thaeras, 2017). Situasi seperti ini biasa terjadi jika ada orang baru yang tidak

disukai atau tidak membuat rasa nyaman ikut serta dalam obrolan. Hal ini juga dapat terjadi ketika pembelajaran di kelas berlangsung, peserta didik cenderung akan lebih memperhatikan *smartphone* daripada proses pembelajaran apabila bukan mata pelajaran yang diminati, guru yang mengajar tidak seru, media dan metode pembelajaran membosankan, dan lain sebagainya.

IPS pada umumnya dianggap kurang diminati di kalangan peserta didik, karena banyak materi yang harus dipelajari dan bersifat menghafal. Hal tersebut menyebabkan rendahnya antusias siswa dalam proses pembelajaran, merasa jenuh, kurangnya minat belajar dan tidak sedikit peserta didik yang sibuk atau asyik dengan aktivitasnya sendiri. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fatimah dkk (2020, hlm. 29) dalam proses pembelajaran, IPS menunjukkan kurangnya minat belajar peserta didik yang ditandai masih ada peserta didik yang tidak aktif ketika pembelajaran berlangsung. Akibatnya, dalam proses pembelajaran IPS kerap dijumpai adanya peserta didik yang enggan bertanya kepada guru meskipun mereka sebenarnya belum mengerti mengenai materi yang disampaikan, padahal pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan peserta didik secara aktif karena mereka merupakan pusat kegiatan pembelajaran.

Khairul Umam, Abu Yazid Adnan Quthny, Choerul Anwar Badruttamam (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “*Phubbing*: Suatu Degradasi Minat Belajar Siswa sebagai Dampak Media Sosial di MI Dlauul Islam”, menunjukkan dari hasil wawancara beberapa narasumber dapat disimpulkan bahwa peserta didik pada saat ini sangat kurang memiliki minat belajar karena dampak adanya *gadget*, media sosial, *game online* dan lainnya. Ketika sudah sampai di sekolah dan jam pelajaran dimulai, peserta didik cenderung tidak fokus dan memilih bermain alih-alih memperhatikan materi yang dipelajari. Dampaknya prestasi peserta didik pun menurun karena menurunnya minat belajar peserta didik, hal ini disebabkan karena kecanduan dengan *gadget*, media sosial, dan *game online*.

Uraian di atas diperkuat dengan adanya data dan temuan yang terjadi di lingkungan SMP BPI 1 Bandung. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, sekolah memberikan kebebasan dalam membawa dan menggunakan *smartphone*, sehingga membuat peserta didik jauh lebih memperhatikan *smartphone*-nya,

bahkan ketika waktu istirahat pun peserta didik jarang bertegur sapa dan justru malah asik memainkan *smartphone* dan aktif bermedia sosial. Peneliti juga kerap kali menemukan kurangnya perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan dan perhatian peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung dan beberapa dari mereka asyik dengan aktivitasnya masing-masing saat guru menjelaskan materi di kelas. Perasaan senang pada pembelajaran muncul karena proses mengamati, mengingat-ingat atau memikirkan sesuatu (Utami dalam Chusniyah dkk., 2016, hlm. 1245) sehingga peserta didik akan terus mempelajari ilmu yang digemarinya. Ketertarikan pada pembelajaran berhubungan dengan daya gerak yang mendorong peserta didik untuk merasa tertarik pada setiap proses pembelajaran (Gusmentari & Cepi, 2019, hlm. 32). Keterlibatan pada pembelajaran dapat dilihat dari usaha peserta didik dalam melibatkan dirinya dalam pembelajaran seperti menjawab pertanyaan guru, mengerjakan tugas yang diberikan, atau aktif diskusi dengan teman. Perhatian merupakan fokus dan konsentrasi terhadap proses pembelajaran dengan mengesampingkan hal yang akan mengganggu dalam melaksanakan tugas sesuai instruksi dari guru. Namun sebagian peserta didik tidak memiliki keempat hal tersebut, dikarenakan timbulnya rasa bosan dan ingin cepat berganti pelajaran, istirahat, atau pulang.

Peserta didik cenderung diam-diam bahkan ada pula yang terang-terangan lebih memilih memperhatikan *smartphone* sehingga mereka mengabaikan guru yang sedang menjelaskan materi, padahal guru sedang tidak memanfaatkan media *smartphone* ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, ketika guru tidak melibatkan *smartphone* dalam proses pembelajaran, peserta didik justru meminta untuk tetap menggunakan *smartphone* dengan dalih kuis atau *browsing* mengenai materi IPS agar mereka bisa berkesempatan memainkan *smartphone*-nya. Minat belajar mereka akan menjadi naik apabila guru memanfaatkan *smartphone* sebagai media belajar dan memperbolehkan peserta didik untuk menggunakannya di tengah proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Perilaku *Phubbing* terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Survei di kelas IX SMP BPI 1 Bandung)”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat perilaku *phubbing* pada peserta didik di kelas 9 SMP BPI 1 Bandung?
2. Bagaimana minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS di kelas 9 SMP BPI 1 Bandung?
3. Bagaimana pengaruh perilaku *phubbing* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas 9 SMP BPI 1 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat perilaku *phubbing* pada peserta didik di kelas 9 SMP BPI 1 Bandung
2. Mengetahui minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS di kelas 9 SMP BPI 1 Bandung
3. Menganalisis apakah perilaku *phubbing* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas 9 SMP BPI 1 Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan mengenai istilah perilaku *phubbing* dan pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

1.4.2 Secara Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan arahan bagi peserta didik ketika mengikuti pembelajaran agar mengarahkan seluruh perhatiannya agar berfokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung serta memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan pendidikan bagi peserta didik SMP dalam pembelajaran IPS yang efektif untuk diterapkan dan diajarkan, berkaitan

dengan materi dan pemanfaatan media berbasis digital yang digunakan di dalam kelas.

1.4.3 Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat sebagai bentuk latihan dan pengembangan kemampuan dalam bidang penelitian dan penerapan teori yang telah diperoleh dan dipelajari di perkuliahan.

b. Bagi Universitas

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan di perpustakaan dan menjadi referensi untuk penelitian yang serupa yang akan dilakukan oleh mahasiswa atau peneliti lain.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai perilaku *phubbing* dan pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas.

d. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan peningkatan mutu dan efektivitas dalam pembelajaran agar terkesan lebih menyenangkan. Apabila minat belajar peserta didik meningkat, maka akan meningkat pula hasil belajarnya, dan tentu akan berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.

e. Bagi Dinas Pendidikan Terkait

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan cermin untuk memaksimalkan kinerja guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS dan dapat digunakan sebagai referensi dan pertimbangan perlunya penggunaan *smartphone* di dalam kelas.

1.4.4 Secara Isu serta Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada semua pihak mengenai pengaruh perilaku *phubbing* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS sehingga dapat menjadi bahan masukan untuk

lembaga pendidikan dalam penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian “Pengaruh Perilaku *Phubbing* terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS (Survei di Kelas IX SMP BPI 1 Bandung)” adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka

Bab ini memaparkan tinjauan pustaka yang terdiri dari konsep dan teori yang mendukung permasalahan penelitian dan diperkuat dengan hasil dari penelitian terdahulu yang relevan dan dilengkapi dengan kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini memaparkan desain penelitian, definisi operasional variabel, lokasi penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini memaparkan hasil temuan yang diperoleh dari hasil pengolahan data dan analisis data berdasarkan rumusan masalah serta dipaparkan bahasan temuan untuk menjelaskan serta menjawab pertanyaan yang ada di rumusan masalah.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi

Bab ini berisi kesimpulan dari temuan dan pembahasan, serta rekomendasi untuk kedepannya dalam kehidupan nyata.