

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di tengah arus zaman yang menarik kita menjadi serba *gadget*, memang *gadget* di satu sisi dapat menjadi perangkat untuk senantiasa terhubung dengan siapapun dan kapanpun. Namun, bermain *gadget* faktanya juga dapat mengundang ketegangan dalam hubungan kita. Banyak orang bilang, “Mendekatkan yang jauh, menjauhkan yang dekat”. Banyak sekali dampak negatif dari fenomena *phubbing*, salah satu diantaranya dapat termasuk kategori anti sosial. Akibat atau dampak yang dirasakan oleh banyak orang yaitu, perasaan tersinggung karena kurang diperhatikan dan berimbas pada hubungan yang merenggang (Eduardo et al., 2020).

Menurut data dari *databoks KataData* diperkirakan pada tahun 2025, penggunaan media sosial akan mengalami peningkatan sekitar 89% dari total populasi. Data ini didominasi oleh penggunaan *gadget* seperti, *smartphone* atau ponsel pintar yang sejak awal 2022 saja penggunaannya sudah mencapai menjadi 204,7% dari laporan *We Are Social*.

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) yang menunjukkan bahwa separuh anak usia dini sudah menggunakan *gadget* dan sudah mengakses internet pada tahun 2022. Pada data BPS dalam laporan dari hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret 2022, terdapat 33,44% anak usia dini yang sudah bisa menggunakan *gadget*. Sedangkan, 24,96% anak usia dini yang sudah bisa mengakses internet. Dari beberapa data tersebut, dapat dipastikan bahwa sudah terjadi sebuah fenomena yang signifikan yaitu perubahan perilaku karena pengaruh dari *gadget* tersebut. Baik perubahan dari pola hidup, pola pikir dan bahkan pola komunikasi yang dimana merupakan salah satu kebutuhan sebagai masyarakat sosial. Terlebih, fenomena tersebut melibatkan anak-anak yang notabeneanya merupakan usia yang belum cukup untuk menggunakan *gadget* dan mengakses internet.

Menurut UU No. 9 Tahun 1960 tentang Pokok-Pokok Kesehatan, definisi sehat adalah sehat badan, mental, dan sosial. Bukan hanya sekadar sehat dari segala

Regina Dwi Lestari, 2025

**STUDI ANALISIS PHUBBING PENGARUHNYA TERHADAP PERILAKU KECANDUAN GADGET
PADA ANAK USIA 3-6 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penyakit-penyakit saja. Jadi, anak sehat merupakan suatu keadaan anak yang normal baik dari segi fisik, mental, sosial, maupun ekonomi. Menurut Departemen Kesehatan, anak sehat memiliki kriteria sebagai berikut: Badan bertambah tinggi, berat badan anak naik sesuai garis pertumbuhan, kemampuan anak meningkat sesuai umur, anak yang jarang sakit, ceria, aktif dan lincah. Dari keenam aspek perkembangan anak dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yaitu salah satu aspeknya adalah aspek sosial emosional. Pada aspek sosial emosional ini anak usia dini seharusnya sudah menguasai akan kesadaran dirinya, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, serta perilaku prososial. Namun pada zaman sekarang, anak-anak sudah didominasi oleh *gadget*.

Anak-anak bukan lagi bermain kelereng, bola, boneka atau sondah, tapi bermain *game* secara bersama-sama atau istilah zaman sekarangnya ‘mabar’ berarti main bareng dan cenderung bermainnya sendiri-sendiri, tidak ada proses interaksi yang dimana seharusnya bermain itu untuk membangun sebuah hubungan. Hal tersebut tak bisa dipungkiri karena perkembangan teknologi yang semakin melesat, hal yang perlu dilakukan sebagai orang dewasa adalah memfilter mana yang baik dan tidak dari perkembangan zaman. Bahkan, saat ini marak kasus anak yang sudah kecanduan *gadget*. Anak-anak yang seharusnya aktif bermain dan lincah di luar, kini sudah terbawa arusnya zaman. Hal ini perlu ditelisik kembali, mengingat pertumbuhan dan perkembangan anak sangat penting. Fenomena seseorang yang terlalu fokus pada *gadget* dan sampai mengabaikan orang di sekitarnya disebut dengan *phubbing*.

Fenomena orang yang disibukkan dengan gawainya, bahkan apatis dengan lingkungan sekitarnya. Ketika dalam sebuah pertemuan lebih memperhatikan gawainya daripada membangun sebuah percakapan, itulah yang disebut dengan fenomena *phubbing* (Hanika, 2015). Istilah ini asing bagi sebagian besar orang. Namun juga pasti banyak yang sudah mengerti dan bahkan secara tidak sadar melakukan fenomena *phubbing* itu ini. *Phubbing* ialah istilah yang lahir pada tahun 2012 dari forum para ekspert di bidang Bahasa (Rosdiana et al., 2022). Yang dikumpulkan oleh *Australia’s Macquarie Dictionary* dan *the McCann Advertising Agency* untuk merumuskan nama satu fenomena yang merebak di era serba *gadget*. Lahirlah ‘*phubbing*’ dengan definisi “*the act of snubbing someone in a social*

setting by looking at your phone instead of paying attention”. *Phubbing* merupakan hasil ‘perkawinan’ dua istilah yaitu ‘*phone*’ dan ‘*snubbing*’. Mengacu pada kamus Cambridge daring, ‘*snubbing*’ berarti penghinaan. Griffith berpendapat bahwa jika seseorang kecanduan *gadget* maka ia akan lupa dengan waktu, sehingga tidak menghargai orang disekitarnya (Youarti & Hidayah, 2018). Hal ini dapat menyebabkan terganggunya hubungan sosial, terutama dalam lingkungan keluarga dan pertemanan. Ketika perhatian seseorang lebih tertuju pada layar dibandingkan dengan interaksi langsung, maka kualitas komunikasi pun menurun.

Fenomena *phubbing* juga mendeskripsikan sebuah perilaku yang menghina seseorang dalam lingkup sosial, karena hanya berfokus pada *gadget* saja bukan berbicara atau mengobrol dengan orang tersebut (Ridho, 2019). Oleh karena itu, yang dimaksud *phubbing* pada penelitian ini adalah menelisik perilaku kecanduan *gadget* pada anak usia dini karena perilaku inilah menjadi dampak kurang baik terhadap perkembangan anak-usia dini nantinya. Saat ini, anak-anak cenderung bermain *game* online meskipun sedang diajak berbicara oleh temannya. Mereka tidak menatap mata lawan bicara, sehingga teman yang tidak memiliki *gadget* merasa diabaikan. Situasi ini, jika dibiarkan terus-menerus, dapat memicu terjadinya konflik sosial dan menurunnya rasa percaya diri anak yang merasa diabaikan. Anak yang terbiasa dengan interaksi satu arah melalui layar cenderung kurang peka terhadap perasaan orang lain dan lambat dalam membangun hubungan sosial yang sehat. Akibatnya, lingkungan pergaulan anak menjadi sempit, dan kemampuan mereka dalam berempati serta berkomunikasi secara efektif juga akan terganggu.

Di zaman teknologi yang melesat cepat, *phubbing* tidak mengenal batas umur. Anak kecil pun sudah bisa mengoperasikan gawai sedari dini, tidak heran kenapa anak-anak juga sering melakukan *phubbing* itu sendiri. Pada saat ini, kecenderungan anak pada *gadget* dan internet semakin hari semakin meningkat dan pada akhirnya akan mempengaruhi perkembangan psikososial anak. Tidak hanya kebutuhan fisiologis, anak juga membutuhkan kebutuhan lainnya yaitu, kebutuhan psikologis, sosial dan spiritual. Sedangkan anak dikatakan sejahtera jika anak tidak mengalami gangguan psikologis (Hidayat & Mufdlilah, 2018). Ketika waktu

makan, sebelum tidur, bahkan sekarang bermain dengan teman sebayanya pun menggunakan gawai.

Phubbing tidak bisa dianggap sepele, karena bisa menjadi sebuah *habit*. Terlebih ini menyangkut perkembangan anak-anak yang dibiasakan menggunakan gawai sedari dini. *Phubbing* berkorelasi dengan soal hubungan sosial. Ciri-ciri seseorang yang mengalami kecanduan *gadget* yaitu, mempunyai masalah toleransi, terhambat dalam berkegiatan sehari-hari, ataupun gangguan kontrol impuls. Tidak hanya itu, karena banyaknya kemudahan yang tersedia dari *gadget* dapat menyebabkan kecanduan atau adiksi dan menjadi masalah yang serius terutama bagi anak-anak (Sarwar, 2013). Kita harus waspada akan *phubbing*. Dengan demikian, perlu tindakan dan pengawasan penuh dari orang dewasa karena dampak *phubbing* itu sendiri sangat tidak bagus.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dr. James Roberts & Dr. Meredith David dari Baylor University menemukan bahwa dari 143 responden, 70% tidak bisa terlepas dari gawai dan melakukan *phubbing*, 46% menjadi korban *phubbing* dari pasangannya sendiri. Berdasarkan fakta tersebut dapat diartikan bahwa fenomena *phubbing* sangat krusial dan kompleks karena menimbulkan kesenjangan interaksi antar manusia. Lalu, bagaimana jadinya jika perilaku *phubbing* ini terjadi di lingkungan keluarga anda? Tentu saja, jika hal tersebut terjadi di lingkungan keluarga akan berpengaruh pada keharmonisan, bahkan kedekatan antar keluarga akan terhambat, apalagi kedekatan antara orang tua dengan anaknya yang dimana akan berpengaruh pada aspek perkembangan sosial emosional anak itu tersebut (Trinika, 2015).

Berdasarkan penelitian Amelia (2019) mengungkapkan bahwa mahasiswa mengetahui apa itu *phubbing* yang dimana fenomena seseorang terlalu fokus dengan gadgetnya dengan durasi penggunaan 5 jam sampai 24 jam lamanya. *Phubbing* dikalangan mahasiswa terjadi karena ada keinginan untuk tetap *update* informasi, hiburan, dan juga untuk membagikan kegiatan sehari-hari (Amelia et al., 2019). Penelitian lain yaitu pada tahun 2018 dengan judul *The effects of "phubbing" on social interaction*, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peningkatan perilaku *phubbing* yang signifikan dan negatif menyebabkan masalah pada kualitas komunikasi dan kurangnya kepuasan hubungan (Chotpitayasunondh & Douglas,

2018). Afdal (2019) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pentingnya konseling bagi *phubber*, sebagai salah satu intervensi konseling yang berfokus pada mengubah *mindset* terkait penggunaan *gadget* (Afdal et al., 2019). Penelitian ini menggarisbawahi bahwa pentingnya *phubbing* untuk diselidiki lebih lanjut terkait fenomena sosial modern.

Berdasarkan permasalahan dan penelitian sebelumnya belum mengungkapkan *phubbing* yang mengarah pada anak usia dini. Maka dari itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah penelitian yang membantu orang tua dalam mengatasi masalah *phubbing* terutama dengan cara yang khusus untuk anak usia dini. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dilakukan penelusuran terkait sejauh mana efek *phubbing* ini berdampak pada lingkungan keluarga dan lingkungan sosial masyarakat. Penelitian ini diharapkan berkontribusi dalam menguraikan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi *phubbing* dan solusi dari permasalahan tersebut. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor penyebab *phubbing* dan solusi dalam mengatasi hal tersebut di masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Bagaimana fenomena penggunaan *gadget* pada anak usia dini?
- 1.2.2 Bagaimana gambaran anak usia dini yang mengalami perilaku *phubbing*?
- 1.2.3 Bagaimana cara pendampingan penggunaan *gadget* yang memberikan dampak positif pada anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Memperoleh gambaran tentang fenomena penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
- 1.3.2 Memperoleh gambaran tentang anak usia dini yang mengalami perilaku *phubbing*.
- 1.3.3 Memperoleh informasi tentang cara pendampingan penggunaan *gadget* yang memberikan dampak positif pada anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tentang menelisik fenomena *phubbing* terhadap perilaku kecanduan *gadget* pada anak usia dini adalah untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai faktor-faktor penyebab *phubbing* dan cara mengatasi hal

tersebut terutama untuk anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun empiris, yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu memberikan gambaran sejauhmana implikasi *phubbing* bagi anak usia dini dan bagaimana cara mengatasinya. Selain itu, hasil riset ini berhubungan erat dengan pengasuhan untuk mengatasi perilaku *phubbing* pada anak usia dini. Hal ini akan berkontribusi terhadap pengembangan keilmuan dalam bidang PAUD, khususnya berkaitan dengan bagaimana pengasuhan orang tua yang tepat pada anaknya yang mengalami perilaku *phubbing*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Orang Tua

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada masyarakat terutama kepada para orang tua mengenai apa itu kecanduan *gadget* dan *phubbing* dan cara mengatasinya pada anak usia dini dan dapat bertindak lebih lanjut lagi mengenai fenomena *phubbing* ini yang semakin hari semakin meresahkan. Tidak hanya itu, diharapkan orang tua juga selalu memperhatikan dan mengawasi kegiatan anak ketika bermain *gadget*.

1.4.2.2 Anak

Diharapkan dapat berubah dari segi perilaku kecanduannya terhadap *gadget* ataupun sebagai suatu cara untuk mencegah dan mengatasi perilaku *phubbing* terutama pada anak usia dini.

1.4.2.3 Pemerintah

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk kebijakan baru atau referensi pembelajaran dan mengadakan seminar bagi orang tua yang masih kurang mengerti mengenai fenomena *phubbing* ini. Dan penelitian ini dapat berkontribusi pada bidang keilmuan PAUD terutama yang berkaitan dengan *parenting* atau cara mengasuh dan mengatasi anak yang kecanduan *gadget*.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini tersaji dalam lima bab, yakni: Bab satu adalah pendahuluan. Bab I ini menjadi bab perkenalan yang menjelaskan tentang kaitannya dengan

penelitiannya dengan kasus yang mendasari terlaksananya penelitian ini yaitu Studi Analisis *Phubbing* terhadap perilaku Kecanduan *Gadget* pada Anak Usia 3-6 Tahun. Bab ini meliputi: Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi tentang kajian pustaka. dalam bab ini peneliti akan membahas tentang pengertian fenomena *phubbing* dan anak usia dini. Selain itu, akan dibahas juga tentang beberapa penelitian terdahulu dan relevansinya dengan penelitian ini. Dan terakhir akan membahas pola perilaku *phubbing* pada anak usia dini menggunakan kerangka teoritik.

Bab III menjelaskan tentang metodologi dan desain penelitian yang digunakan, yaitu metodologi kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Selain itu, akan dijelaskan juga mengenai instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data, dan langkah-langkah analisis data yang digunakan.

Bab IV berisi tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data. Selain itu bab ini menyampaikan tentang pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan.