

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Saat ini, perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat hampir setiap bidang kehidupan manusia tidak terlepas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teknologi yang sudah ada dan terus dikembangkan, pada hakikatnya diciptakan untuk membuat kehidupan manusia menjadi lebih praktis dan nyaman. Pada hakikatnya, kemajuan suatu teknologi merupakan hal positif yang menghasilkan banyak manfaat dan keuntungan bagi kehidupan manusia. Ini berdampak pada kemudahan pada setiap aktivitas-aktivitas manusia, bukan hanya tentang bagaimana efisiensi waktu, biaya, dan jarak, tetapi berbagai macam kemudahan lainnya. Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih telah menciptakan beragam varian baru produk-produk teknologi.

Salah satu teknologi yang selalu berkembang saat ini yaitu pada teknologi informasi dan komunikasi. Cepatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ditandai dengan munculnya berbagai bentuk kecanggihan perangkat elektronik yang digunakan sebagai alat komunikasi. Salah satu produk teknologi komunikasi yang terus melakukan inovasi adalah *smartphone*. Dengan adanya *smartphone*, manusia bisa melakukan apapun sesuai keinginan para penggunanya. *Smartphone* atau telepon pintar tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, saat ini perangkat tersebut telah terbagi kedalam beberapa segmentasi produk dalam rangka memenuhi kebutuhan masyarakat yang beragam. Beberapa segmentasi tersebut diantaranya diperuntukan untuk bidang fotografi atau videografi, *gaming* atau permainan, *social media*, maupun hanya sebagai alat penunjuk kelas sosial seseorang.

Dengan kelengkapan fitur yang dimiliki *smartphone* dalam memudahkan segala aktifitas manusia, menjadikan *smartphone* sebagai alat yang mengasyikkan dan membuat orang menjadi ketergantungan dengan *smartphone* (Mulyana dan Widyastuti, 2017). Berbagai informasi dan kejadian yang *up to date* di belahan dunia dapat secara langsung diketahui dan diakses melalui *smartphone* mereka. Mudahnya akses informasi yang diperoleh dari setiap penjuru dunia membuat dunia ini semakin sempit karena kita bisa mengetahui kejadian di negara lain walaupun kita tidak berada di negara tersebut hanya melalui *smartphone* yang dimiliki.

Saat ini, *smartphone* menjadi suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari para penggunanya, terutama remaja yang mengakibatkan mereka menjadi kecanduan terhadap *smartphone*. Orang-orang yang sudah kecanduan terhadap *smartphone* akan merasa bahwa mereka cemas atau tidak nyaman ketika tidak berada di dekat ponselnya (Asih & Fauziah, 2017; Muflih, M., dkk. 2017). Hal ini tentu disebabkan oleh berbagai faktor sehingga membuat penggunanya menjadi ketergantungan terhadap *smartphone* Agusta (2016) melaporkan dalam hasil penelitiannya mengenai beberapa faktor-faktor resiko kecanduan *smartphone* diantaranya, yaitu:

Faktor internal merupakan faktor yang paling beresiko menyebabkan kecanduan yang terdiri dari aspek kontrol diri yang rendah, *sensation seeking* yang tinggi dan *self esteem* yang rendah; Faktor situasional merupakan faktor kedua yang beresiko, terdiri dari aspek tentang situasi psikologis individu; Faktor eksternal merupakan faktor ketiga yang beresiko, terdiri dari aspek tentang pemaparan media yang tinggi terhadap *smartphone*; Faktor sosial merupakan faktor keempat yang beresiko, terdiri dari aspek tentang interaksi sosial siswa. (hlm. 86)

Berdasarkan pengamatan penulis tak jarang saat ini bagi orang-orang yang sangat ketergantungan dengan *smartphone* mengalami sebuah kondisi dimana mereka menjadi terlalu fokus terhadap *gadget* yang mereka miliki yang berakibat pada perilaku tidak acuh atau ketidakpedulian terhadap situasi di sekelilingnya. Faktor yang sangat berpengaruh dalam ketergantungan seseorang pada *smartphone* yaitu terletak pada dalam diri mereka sendiri yang tidak dapat mengontrol diri dalam penggunaan *gadget*, sehingga hal tersebut menjadi suatu kebiasaan yang negatif.

Dampak kecanduan *smartphone* juga dapat menyebabkan meningkatnya ruang individual bagi seseorang yang telah memperoleh informasi melalui media komunikasi yang canggih, misalnya internet. Bagi mereka, terutama remaja saat ini akan lebih menyukai duduk di depan komputer dengan jaringan internet maupun memainkan *smartphone*-nya daripada bersosialisasi dengan orang lain di dunia nyata. Dengan demikian, *social space* mereka akan menyempit dan

Jaka Fathin Ammar, 2020

**DAMPAK PERILAKU PHUBBING TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA SMA PGII
2 BANDUNG**

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

bahkan bisa hilang dan tergantikan dengan *individual space* tersebut. Sehingga mereka akan cenderung asik dengan kehidupan dunia maya mereka dibandingkan kehidupan nyata. Komunikasi yang dilakukan cenderung lebih sering terjadi melalui akun-akun media sosial dibanding dengan komunikasi secara *face to face*. Perilaku ini membuat mereka seakan tidak begitu peduli dengan apa yang terjadi pada lingkungan sekitarnya. Kondisi seperti ini dapat disebut dengan istilah “*Phubbing*”.

Phubbing merupakan sebuah singkatan dari kata *phone* yang artinya ponsel dan *snubbing* yang artinya mengabaikan atau mengacuhkan. Fenomena ini mulai muncul dalam beberapa tahun belakangan ini seiring dengan perkembangan teknologi pada *smartphone* yang semakin memanjakan para penggunanya. Seperti yang dilaporkan oleh Akbar, dkk. (2017, hlm. 2) yaitu “pada bulan mei tahun 2012 Agensi Mcann bersama *Macquarie dictionary* mengumpulkan para ahli bahasa di Sidney University Australia untuk memberikan istilah untuk sebutan fenomena ini. Akhirnya pada pukul 16.22 tanggal 22 Mei tahun 2012 kata *Phubbing* dicetuskan untuk menggambarkan fenomena ini”.

Fenomena ini dapat dialami oleh semua kalangan, baik usia remaja maupun dewasa, baik itu laki-laki maupun perempuan. Namun, posisi paling rentan mengalami kasus ini adalah pada usia remaja, karena remaja merupakan pengguna *smartphone* terbesar di Indonesia. Berdasarkan sebuah survei yang dilakukan oleh sebuah situs *stopphubbing.com* (dalam Akbar, dkk. 2017, hlm. 4) menunjukkan remaja lebih sering berkomunikasi melalui via teks dari pada komunikasi tatap muka, dan remaja SMA dipilih karena remaja SMA merupakan masa-masanya peralihan menuju dewasa serta disisi lain remaja SMA juga cenderung lebih bebas dari pengawasan orang tua.

Perilaku *phubbing* pada remaja SMA biasanya terjadi karena penggunaan *smartphone* yang terlalu berlebihan, sehingga menyebabkan mereka menjadi terlalu asik sendiri dengan *smartphone*-nya. Perilaku *phubbing* dapat terjadi dimana saja baik itu di sekolah maupun keluarga. Dalam kehidupan sehari-hari, tidak jarang perilaku tersebut terjadi ketika proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas. Jika hal ini terus terjadi dan dibiarkan maka dapat memengaruhi prestasi siswa tersebut di sekolah maupun di kehidupan sosialnya.

Phubbing yang terjadi pada siswa merupakan sesuatu hal yang menyimpang dalam proses KBM yang berlangsung. Perkembangan teknologi yang seharusnya dapat membantu memudahkan dalam proses

Jaka Fathin Ammar, 2020

**DAMPAK PERILAKU PHUBBING TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA SMA PGII
2 BANDUNG**

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

KBM, disisi lain ternyata memiliki pengaruh negatif bagi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi awal, peneliti menemukan berbagai perilaku siswa dalam penggunaan *smartphone* pada kegiatan KBM seperti mendengarkan musik menggunakan *earphone*, bermain *game*, dan menonton video yang dilakukan secara sembunyi-sembunyi.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chotpitayasunondh & Douglas (2018, hlm. 12) yang menunjukkan bahwa “perilaku *Phubbing (Phone Snubbing)* yang tinggi akan memengaruhi pola komunikasi, interaksi dan perasaan memiliki karena tindakan ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitar yang dikarenakan terlalu fokus pada *smartphone*”.

Sikap ketidakpedulian seseorang terhadap lingkungan sekitar ini dipengaruhi oleh kecanggihan *smartphone* yang dimiliki. *Smartphone* merupakan bagian dari media interaktif yang tidak dapat dipungkiri memudahkan seseorang dalam berinteraksi sosial. Tetapi saat ini, hampir semua orang lebih memilih berinteraksi menggunakan *smartphone*-nya daripada berinteraksi secara langsung. Perubahan ini terjadi baik secara disadari maupun tidak disadari, dan hal ini akan menimbulkan efek yang sangat signifikan. Contoh, biasanya pada suatu kelompok tertentu ketika berkumpul, mereka akan melakukan interaksi secara langsung yang tentu saja ini akan membuat mereka merasa lebih dekat dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Tetapi, pada saat kemunculan *smartphone* dengan beragam aplikasi baik itu media sosial, *game*, dan fitur-fitur lainnya, seseorang akan lebih memilih menggunakan interaksi melalui media tersebut tanpa memperhatikan lingkungan sekitar. Sehingga akan membentuk perilaku *phubbing* yang berpengaruh pada interaksi sosial mereka.

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa masyarakat, dan khususnya dikalangan remaja/siswa SMA cenderung lebih menggunakan atau mengakses *smartphone* mereka dibandingkan melakukan interaksi secara *face to face*. Sehingga, dalam penelitian ini peneliti ingin mengkaji lebih mendalam mengenai bagaimana perilaku *phubbing* itu sendiri bisa terjadi pada siswa yang *notebene*-nya mereka harus fokus belajar bukan bermain *gadget*, ingin mengetahui faktor-faktor apa saja yang menyebabkan perilaku *phubbing* pada siswa, bagaimana dampak perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial siswa, serta perilaku *phubbing* pada siswa merupakan sebuah perilaku yang harus mendapatkan perhatian khusus baik dari orang-orang sekitar

Jaka Fathin Ammar, 2020

**DAMPAK PERILAKU PHUBBING TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA SMA PGII
2 BANDUNG**

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

seperti dari pihak sekolah maupun keluarga sehingga dalam penelitian ini, peneliti ingin mencari berbagai upaya yang harus dilakukan oleh orang-orang sekitar siswa agar dapat mencegah serta mengatasi perilaku *phubbing*.

Berdasarkan fenomena yang telah penulis paparkan, melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan mengambil judul tentang “DAMPAK PERILAKU *PHUBBING* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA SMA PGII 2 BANDUNG”.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Merujuk latar belakang penelitian yang diuraikan diatas, secara pokok rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana dampak perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial siswa SMA PGII 2 Bandung?”

Untuk mendapatkan gambaran secara mendalam tentang hal itu, maka peneliti memerinci rumusan masalah pokok tersebut ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran perilaku *phubbing* siswa SMA PGII 2 Bandung?
2. Apa saja faktor-faktor pendorong perilaku *phubbing* siswa SMA PGII 2 Bandung?
3. Bagaimana pola interaksi sosial yang terjadi pada siswa SMA PGII 2 Bandung akibat dari perilaku *phubbing*?
4. Bagaimana upaya lingkungan sekitar dalam mencegah dan mengatasi perilaku *phubbing* pada siswa SMA PGII 2 Bandung?

1.3. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang dampak perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial siswa SMA PGII 2 Bandung. Secara khusus tujuan dari penelitian ini penulis uraikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan gambaran perilaku *phubbing* pada siswa SMA PGII 2 Bandung.
2. Mengidentifikasi faktor-faktor pendorong perilaku *phubbing* pada siswa SMA PGII 2 Bandung.

Jaka Fathin Ammar, 2020

DAMPAK PERILAKU *PHUBBING* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA SMA PGII 2 BANDUNG

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

3. Mendeskripsikan pola interaksi sosial yang terjadi pada siswa SMA PGII 2 Bandung akibat dari perilaku *phubbing*.
4. Mengidentifikasi upaya lingkungan sekitar dalam mencegah dan mengatasi perilaku *phubbing* pada siswa SMA PGII 2 Bandung.

1.4. Manfaat Penelitian

Secara teoretis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan dan pengembangan teori mengenai dampak perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial siswa, serta bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang sosiologi, khususnya bidang ilmu sosiologi modern.

Adapun secara praktis penelitian ini bertujuan bagi beberapa pihak, diantaranya:

Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sarana penambah ilmu pengetahuan dan konsep keilmuan tentang ilmu sosiologi, terutama mengenai dampak perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial siswa.

Bagi siswa, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi diri dalam penggunaan *gadget* secara berlebihan yang dapat membentuk perilaku *phubbing* pada mereka terutama dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Diharapkan siswa dapat mengontrol diri dalam penggunaan *gadget* yang dapat merugikan dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya.

Bagi masyarakat, penelitian ini dapat menjadi acuan terutama bagi orang tua dalam mengawasi perilaku anak dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan, sehingga dapat menjauhkan anak-anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget* yang dapat memicu terjadinya perilaku *phubbing*.

1.5. Struktur Organisasi Tesis

Agar tesis ini dapat mudah dipahami oleh berbagai pihak yang berkepentingan, maka tesis ini disajikan ke dalam lima bab yang disusun berdasarkan struktur penulisan sebagai berikut:

Bab I berisi pendahuluan. Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

Bab II berisi kajian pustaka. Pada bab ini diuraikan data-data yang berkaitan dengan dengan fokus penelitian serta teori-teori yang

Jaka Fathin Ammar, 2020

DAMPAK PERILAKU PHUBBING TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA SMA PGII 2 BANDUNG

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

mendukung penelitian, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti.

Bab III berisi metode penelitian. Pada bab ini peneliti menjelaskan tentang desain penelitian, partisipan penelitian, lokasi penelitian, instrumen penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan uji keabsahan data.

Bab IV berisi temuan dan pembahasan. Pada bab ini peneliti menjelaskan hasil temuan dan pembahasan tentang dampak perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial siswa.

Bab V berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi. Pada bab ini penulis berusaha memberikan simpulan, implikasi dan rekomendasi sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam tesis.