

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada era milenial ini, alat-alat elektronik memiliki fungsi dan manfaat yang sangat besar bagi kehidupan manusia, mulai dari urusan pekerjaan hingga kegiatan sehari-hari. Di zaman sekarang, elektronik memiliki dampak dan pengaruh yang besar bagi kehidupan manusia, terlebih bagi mereka yang terlahir pada era milenial. Manusia seperti bergantung pada alat elektronik untuk setiap urusannya. Alat-alat elektronik tersebut diantaranya adalah komputer, laptop, mesin cuci hingga *smartphone*. Alat elektronik yang paling digemari karena memiliki manfaat yang luas yaitu *smartphone* terlepas dari banyaknya aplikasi media sosial yang menyenangkan dengan fitur yang adiktif.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin modern, cara berkomunikasi antara individu juga mengalami perubahan. Jika di era nenek moyang orang berkomunikasi secara lisan dan bertatap muka secara langsung, maka pada era digital dan elektronik yang semakin canggih, orang tidak lagi harus bertemu dengan lawan bicara untuk menyampaikan pesan karena alat komunikasi seperti *smartphone* menjadi perangkat yang mampu mengantarkan pesan tersebut dalam hitungan detik. Dengan bentuk yang praktis dan fungsi yang beragam, maka *smartphone* menjadi perangkat yang membuat hidup menjadi mudah dan praktis.

*SmartPhone* merupakan alat elektronik atau *gadget* yang memiliki banyak manfaat dan multifungsi, selain itu *smartphone* juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dimana melalui *smartphone* dimana dari sana seseorang dapat mempelajari hal-hal yang baru melalui isi dan pesan yang disalurkan.<sup>1</sup> Selain itu *smarphone* juga digunakan oleh sebagian orang untuk dijadikan sebagai 'gaya hidup', yang menurut Kotler adalah pola hidup dari seseorang di dunia ditampilkan dan diekspresikan dalam kegiatan, keinginan dan pemikirannya.<sup>2</sup>

Diberitakan oleh Techland, sebuah survey yang dilakukan perusahaan komunikasi *CloudTalk* menunjukkan bahwa menelepon adalah aktivitas nomor empat dari aktivitas lain yang biasa dilakukan orang dengan menggunakan *smartphone*, sedangkan tiga aktivitas yang lebih banyak digunakan adalah mengirim SMS, mengirim email, dan chatting di situs jejaringan sosial.<sup>3</sup>

Survei warga Amerika Serikat itu menunjukkan hanya 43% orang yang menggunakan *smartphone* untuk menelepon. Sembilan dari 10 responden lebih memilih mengirim SMS ketimbang telepon. Alasannya, menelepon dianggap sebagai kegiatan yang boros waktu atau mengganggu. Sedangkan survei warga Indonesia menunjukkan hanya 50% orang yang menggunakan *smartphone* untuk menelepon, selebihnya mereka menggunakan *smartphone* tersebut untuk mengirim sms atau email, membuka situs jejaringan sosial, dan

---

<sup>1</sup> Intan Trivena, M.D, *Penggunaan Smartphone dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado*, E-Journal Acta Diurna, Vol. 6, No. 1, 2017, hlm 2

<sup>2</sup> Kotler, Philip, *Manajemen Pemasaran*, (Jakarta: Prenhallindo, 2000), hlm 2

<sup>3</sup> Delfi Andre Eddy Putra, *SmartPhone sebagai Gaya Hidup*, (Medan: FISIP USU, 2015), hlm 2

chatting di situs jejaringan sosial tersebut.<sup>4</sup> Tetapi ada juga orang yang menggunakan *SmartPhone* tersebut bukan cuma untuk menelepon, mengirim sms atau email, dan membuka situs jejaringan sosial melainkan hanya untuk gengsi semata.

Selain fleksibel dan mudah ditemukan, *smartphone* memiliki banyak kegunaan dan fungsi, termasuk menonton dan bermain games di dalamnya. Hal ini merupakan fitur tambahan untuk *smartphone* agar tidak terlalu membosankan, namun pada saat ini kebanyakan orang lebih terfokus pada hiburan tersebut. Kebanyakan orang termasuk warga Indonesia lebih sering menggunakan *smartphone* untuk hiburan dan gengsi semata. Rata-rata pengguna *smartphone* dapat menghabiskan 8 jam 51 menit untuk internet, 3 jam 23 menit untuk sosial media, 2 jam 45 menit untuk videk dan *streaming*, serta 1 jam 19 menit untuk mendengarkan music.<sup>5</sup>

Orang yang memiliki kecanduan terhadap *smartphone* yang tidak bisa lepas darinya itu disebut sebagai *phubbing*. *Phubbing* merupakan sebuah kata singkatan dari *Phone* dan *Snubbing* yang digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* yang berlebihan. Realitas ini tentunya tidak bisa dihindari oleh masyarakat modern yang tinggal di perkotaan sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa

---

<sup>4</sup> Neki Jocom, *Peran Smartphone dalam Menunjang Kinerja Karyawan Bank Prisma Dana (Studi pada Karyawan Bank Prisma Dana Cabang Airmadidi)*, Jurnal Acta Diurma, Vol. 1, No. 1, 2013, hlm 4

<sup>5</sup> Tiara Amelia., dkk, *Phubbing Penyebab dan Dampak Dampak pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia*, Jurnal Ekologi Kesehatan, Vol. 18, No. 2, 2019, hlm 123

yang menyebabkan seseorang bisa menjadi *phubber* dan bagaimana implikasinya terhadap komunikasi antar personal.<sup>6</sup>

*Phubbing* biasanya terjadi karena terlalu sering menggunakan *smartphone*, terlebih dalam penggunaan fitur hiburannya yang memang memiliki efek candu kepada penggunanya. Terlalu sering bergantung pada *smartphone* juga tidak baik untuk kesehatan fisik dan psikis pengguna. Selain dapat merusak diri pengguna, *phubbing* juga memiliki dampak pada lingkungan sekitar korban. Hal ini dapat merusak hubungan dan interaksi sosial penderita *phubbing* karena terlalu mengabaikan dunia sekitarnya karena tidak bisa lepas dari *smartphone*.

Lingkungan adalah contoh nyata dalam sebuah pembelajaran. Lingkungan dapat menegalkan secara langsung mengenai fenomena, bentuk, gerak sehingga dapat memperoleh hal yang konkrit dalam pembelajaran.<sup>7</sup> Tetapi karena adanya *smartphone* semua hal semakin mudah untuk diakses maka penggunaan lingkungan secara langsung, tidak lagi digunakan sebagaimana seharusnya lingkungan itu dimanfaatkan.

Kaum muda dengan gaya hidupnya yang serba instan, serba cepat membuat gaya hidup mereka tampak berubah. Pertemuan *face to face* tidak lagi menjadi suatu hal yang penting, dikarenakan adanya kemudahan akses dan fitur yang lengkap dari *smartphone*. Hubungan guru dengan siswa tidak lagi hanya dapat dilakukan melalui *face to face*, bahkan guru dan siswanya

---

<sup>6</sup> Ita Musfirowati Hanika, *Fenomena Phubbing di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya)*, Jurnal Interaksi, Vol. 4, No. 1, 2015, hlm 42-43

<sup>7</sup> Rosa Fadhila Sari, Muhamad Afandi & Kms. Mas'ud Ali, *Pengaruh Pemanfaatan Media Lingkungan sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtaiyah*, Jurnal of Islamic Education at Elementary School, Vol. 1, No. 2, 2020, hlm 73

dapat membuat grup *chat* untuk berinteraksi satu sama lain. Ditambah adanya dampak negative yang terjadi adalah berkurangnya kualitas interaksi sosial.

Bangsa Indonesia saat ini tengah dilanda krisis sosial yang kronis. Telah terjadi perubahan pada sebagian masyarakat Indonesia yang sebelumnya dikenal sebagai masyarakat ketimuran dengan watak yang sopan, santun, toleran, bermoral, dan beragama.<sup>8</sup> Adanya kecanduan *smartphone* yang membuat interaksi sosial pada siswa merujuk pada krisis moral yang diakibatkan karena dampak yang kurang baik dari *smartphone* tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Juli 2021 di lingkungan sekolah dan diluar lingkungan sekolah, siswa di SDN 1 Bumi Ayu Kecamatan Lawang Wetan Musi Banyuasin, terdapat sebagian besar siswa yang mengabaikan orang maupun lingkungan di sekitarnya setelah bermain dengan *smartphone* yang dimilikinya. *Smartphone* atau ponsel pintar yang memberikan fitur dan pelayanan yang lengkap sehingga kebutuhan yang di inginkan dapat di genggam melalui sebuah teknologi yang canggih.

Kebanyakan siswa yang memiliki perilaku *phubbing* karena *smartphone addiction* (kecanduan *smartphone*) terdapat pada siswa kelas VI SDN 1 Bumi Ayu, alasan siswa menggemari *smartphone* karena memiliki fitur yang menarik, ditambah proses pembelajaran siswa dilakukan secara *daring* maka *smartphone* sering digunakan bersamaan dengan proses pembelajaran.

Ketergantungan ini yang menyebabkan siswa berada dalam kehidupannya sendiri. Individu menjadi tidak peduli pada lingkungan

---

<sup>8</sup> Muhammad Afandi, *Character Education Investment In SD/MI*, Jurnal Elementary, Vol. 2 Edisi 2, 2016, hlm 14

sekitarnya dikarenakan terlalu fokus pada apa yang ada di genggamannya. Dapat dilihat adanya dampak globalisasi informasi dan komunikasi yang merubah perilaku siswa.

Selain kemudahan dalam melakukan segala hal dari *smartphone*, fitur lainnya seperti *game* yang membuat siswa di SDN 1 Bumi Ayu sangat ketergantuan, baik di rumah ataupun di luar rumah. Banyak sekali macam-macam *game* yang dapat dimainkan, *game online* maupun *offline*. Salah satu dari *game* yang dimainkan siswa memiliki layanan untuk berkomunikasi ketika sedang bermain *game*.

Walaupun kita dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat permainan melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Peminat *game* biasanya tidak hanya di dominasikan pada kalangan anak-anak, tetapi juga di kalangan remaja dan orang dewasa. Kegiatan yang berlebihan ini akan menyebabkan rasa ketagihan dan kecanduan yang berlebihan.

Dampak dari *smartphone addiction* pada fitur *game* yang dimainkan, membuat sebagian anak tidak memperdulikan lingkungan sekitar, komunikasi yang kurang baik, membuang waktu, berdiam diri di rumah dan banyak menggunakan jaringan internet. Interaksi yang kurang baik ketika berkomunikasi dan tingkat emosional siswa juga terpengaruh seperti seringnya menggunakan kalimat yang kurang baik akibat dari pergaulan dalam aplikasi *game* yang dimainkan.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, maka dapat dilihat bahwa perilaku *phubbing* yang dilakukan siswa tanpa menimbang dan menenggang hati orang lain. Hal ini dapat menyinggung perasaan lawan bicara yang ada disekitarnya, sikap ini merupakan sikap yang tidak baik. Pergeseran moral individu sudah tidak lagi menghargai orang yang ada di sekitar yang di akibatkan oleh *smartphone addiction*. Dengan menggunakan *Smartphone* banyak kemudahan yang ditawarkan, sehingga sering lupa akan dampak negatifnya.

Pada hakekatnya, manusia merupakan makhluk sosial disamping sifat-sifat lainnya yang secara pribadi dimiliki oleh manusia. Secara alami keberadaan manusia membutuhkan hubungan dengan orang lain. Manusia mempunyai dorongan untuk berhubungan dengan lingkungan sekitar.

Munculnya perilaku *phubbing* tersebut kemungkinan besar menunjukkan sikap sosial yang kurang baik di kalangan siswa SDN 1 Bumi Ayu. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah adanya hubungan perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan dengan interaksi sosial siswa kelas VI SDN 1 Bumi Ayu Kecamatan Lawang Wetan Musi Banyuasin.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Perilaku *Phubbing* akibat penggunaan *SmartPhone* berlebihan pada siswa kelas VI SDN 1 Bumi Ayu Musi Banyuasin?

2. Bagaimana Interaksi Sosial siswa kelas VI SDN 1 Bumi Ayu Musi Banyuasin?
3. Apakah ada Hubungan Perilaku *Phubbing* akibat penggunaan *SmartPhone* dengan Interaksi Sosial siswa kelas VI di SDN 1 Bumi Ayu Musi Banyuasin?

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini bertujuan untuk membatasi masalah agar jelas, tidak terlalu lebar dan mencakup keberbagai hal sehingga mengakibatkan timbulnya suatu permasalahan yang baru. Dalam hal ini peneliti membatasi masalah penelitian yaitu mengenai Hubungan Perilaku *Phubbing* akibat Penggunaan *SmartPhone* Berlebihan dengan Interaksi Sosial siswa kelas VI SDN 1 Bumi Ayu Musi Banyuasin

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Perilaku *Phubbing* akibat penggunaan *SmartPhone* berlebihan pada siswa kelas VI SDN 1 Bumi Ayu Musi Banyuasin.
2. Untuk Mengetahui Interaksi Sosial siswa kelas VI SDN 1 Bumi Ayu Musi Banyuasin.
3. Untuk Mengetahui adakah Hubungan Perilaku *Phubbing* akibat penggunaan *SmartPhone* dengan Interaksi Sosial siswa kelas VI di SDN 1 Bumi Ayu Musi Banyuasin.



## E. Manfaat Penelitian

Dengan memperhatikan tujuan penelitian diatas, maka manfaat yang diharapkan yaitu:

### 1. Secara Akademis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai Hubungan Perilaku *Phubbing* akibat penggunaan *SmartPhone* berlebihan dengan Interaksi Sosial siswa kelas VI di SDN 1 Bumi Ayu Kecamatan Lawang Wetan Musi Banyuasin.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi deskripsi tentang regulasi diri, baik dilingkungan masyarakat, maupun lingkungan sekolah dan dapat digunakan untuk mengurangi perilaku *phubbing* sehingga dapat mengurangi dampak negatif dari perilaku *phubbing*.

#### b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan guru agar dapat diinformasikan kepada siswa bahwa sangat pentingnya interaksi sosial disekitar sehingga perilaku *phubbing* tidak terjadi di lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah.

#### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna agar mampu menjadi salah satu referensi dalam pemecahan masalah terkait perilaku *phubbing* sehingga dapat mengurangi dampak negatif dari perilaku *phubbing*.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini berguna agar mampu membuka wawasan banyak orang mengenai perilaku *phubbing* yang dapat merusak interaksi sosial disekitar.

## F. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka merupakan uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan. Sebagai bahan referensi sebelum menyusun proposal. Berikut ini penulis mencantumkan beberapa skripsi terdahulu dan untuk memberi gambaran yang akan di pakai dalam menyusun proposal sebagai berikut:

1. Shella Madjid (15.3100.011) dengan judul *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Phubbing Remaja Akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare Tahun 2020.*<sup>9</sup>

Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa berdasarkan data dari hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil yang positif untuk pengaruh *game online* terhadap perilaku *phubbing* remaja. Artinya *game online* berpengaruh positif terhadap perilaku *phubbing* remaja dan signifikan terhadap perilaku *phubbing* remaja.

Persamaannya dengan dengan skripsi ini adalah sama-sama memfokuskan pada perilaku *phubbing* apakah berdampak baik atau buruk bagi penggunanya, sedangkan perbedaannya dalam skripsi ini ia memfokuskan pada *game online* yang menyebabkan *phubbing* tersebut dan objek yang diteliti remaja sedangkan penelitian saya lebih terfokus

---

<sup>9</sup> Shella Madjid, "Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku *Phubbing* Remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare", (Parepare: Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2020)

pada Pengaruh *Phubbing* terhadap *smartphone addiction* terhadap interaksi pada siswa kelas VI SD.

2. Achmad Afrizal Fauzan (11140700000088) dengan judul *Analisis Psikometrik Instrumen Phubbing dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya Tahun 2018*.<sup>10</sup>

Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antar variabel yang memiliki pengaruh terhadap perilaku *phubbing*, baik secara langsung maupun tidak langsung. Peneliti ini juga memiliki beberapa faktor yaitu adanya *specification error* karena perilaku *phubbing* memiliki pengaruh yang besar sebesar 36,7%.

Persamaan dengan skripsi ini adalah mencari pengaruh dari perilaku *phubbing* apakah memiliki dampak yang negative bagi yang melakukannya dan mengetahui apa saja faktor yang mempengaruhinya tersebut, sedangkan perbedaan dari model penelitian yang mana skripsi ini menganalisis Psikometrik instrument untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi *phubbing*.

3. Alisha Ulfa Lubis (151301078) dengan judul *Hubungan Phubbing terhadap Empati pada Generasi Z di Kota Medan Tahun 2019*.<sup>11</sup>

Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa, *phubbing* dapat mempengaruhi empati seseorang melalui terganggunya komunikasi interpersonal secara *face of face*, seorang melakukan *phone obsession*

---

<sup>10</sup> Achmad Afrizal Fauzan, "Analisis Psikometrik Instrumen *Phubbing* dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya", (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2018)

<sup>11</sup> Alisha Ulfa Lubis, "Hubungan *Phubbing* terhadap Empati pada Generasi Z di Kota Medan", ( Medan: Universitas Sumatera Utara, 2019)

dikarenakan ingin membuka sosial media seperti *whatsapp*, *instagram*, dll.

Persamaan hampir pada penelitian yang memfokuskan pada hubungan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial yang diakibatkan oleh karena adanya *smartphone addiction* yang dilakukan pengguna media sosial, sedangkan perbedaannya alah dari segi objek penelitian, skripsi ini memfokuskan pada generasi Z atau generasi milenial, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada siswa SD.

4. Muhammad Ali Ridho (J71215128) dengan judul *Interaksi Sosial Pelaku Phubbing Tahun 2019*.<sup>12</sup>

Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa, komunikasi sosial selalu mengarah pada komunikasi sekunder atau komunikasi yang membutuhkan perantara karena mereka lebih suka berinteraksi yang jauh dan cenderung mengabaikan komunikasi primer atau komunikasi langsung. Oleh karena itu peneliti menghimbau agar mengurangi perilaku *phubbing* ini karena perilaku ini dapat mengikis sifat peka yang ada pada individu.

Persamaanya adalah peneliti bertujuan untuk mengetahui interaksi sosial dari pelaku *phubbing* yang mengabaikan lawan bicara dan terfokus pada penggunaan *gadget*, sedangkan perbedaannya adalah hanya pada metode penelitian dan objek penelitiannya yang terfokus pada Mahasiswa yang mana secara umum *phubbing* sering terjadi pada usia 18 tahun keatas.

---

<sup>12</sup> Muhammad Ali Ridho, "Interaksi Sosial Perilaku *Phubbing*", (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2019)

5. Emka Farah Mumtaz (11150700000097) dengan judul *Pengaruh Adiksi SmartPhone, Empati, Kontrol Diri, dan Norma terhadap Perilaku Phubbing pada Mahasiswa di Jabodetabek tahun 2019*.<sup>13</sup>

Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa, perkembangan perilaku *phubbing* cukup massif dan menjadi trend terutama pada kalangan remaja.

Persamaannya adalah mencari dampak dari penggunaan *smartphone* yang menyebabkan perilaku *phubbing* muncul dan sering digunakan individu untuk mengabaikan lawan bicara secara langsung, sedangkan perbedaannya adalah skripsi ini memiliki lebih dari satu topic yang diteliti yang lebih mendalami dampak dari *phubbing* pada remaja.

---

<sup>13</sup> Emka Farah Mumtaz, "Pengaruh Adiksi *SmartPhone*, Empati, Kontrol Diri, dan Norma terhadap Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa di Jabodetabek", (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2019)