

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan zaman berbanding lurus dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Terlebih di era revolusi industri 5.0 yang menghadirkan kemudahan dalam berinteraksi maupun berkomunikasi dengan orang lain. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut menghasilkan kecanggihan teknologi informasi, salah satunya *gadget*. *Gadget* merupakan barang canggih yang dibuat dengan menghadirkan berbagai aplikasi yang sangat mudah dalam memberikan data dan informasi. *Gadget* bukan hanya digunakan pada kalangan pekerja saja tetapi juga di kalangan siswa (Asiah, 2022).

Penggunaan *gadget* bagi siswa dapat membawa dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari *gadget* antara lain memberikan kemudahan kepada siswa untuk mengakses beberapa materi pelajaran, memberikan kemudahan kepada siswa untuk berkomunikasi dengan keluarga maupun teman-temannya, serta dapat juga menjadi sarana hiburan bagi siswa melalui game ketika jenuh belajar. Selain dampak positif, *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif, seperti penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, komunikasi antar siswa secara langsung akan cenderung berkurang, dan memunculkan perilaku tidak peduli satu sama lain yang disebut juga dengan *phubbing* (Pratiwi dan Malwa, 2021).

Phubbing adalah singkatan dari dua kata *phone* (telepon) dan *snubbing* (penghinaan) (Hafizah dkk., 2021). *Phubbing* diartikan sebagai orang yang sibuk menggunakan *gadget* sambil berbicara dengan orang lain sehingga mengabaikan komunikasi interpersonal (Karadağ et al., 2015). Berkembangnya teknologi saat ini, menyebabkan intensitas interaksi antar individu secara langsung cenderung berkurang dibandingkan dengan intensitas interaksi individu dengan *gadget* (Haomasan & Nofharina, 2018). Dampak tersebut memperlihatkan sangat bahayanya penggunaan *gadget* secara berlebihan dimana individu lebih memilih asik dengan *gadget* dibandingkan menghiraukan orang lain yang ada di sekitarnya.

Phubbing merupakan suatu fenomena sosial yang banyak ditemukan ketika individu mengabaikan orang lain yang berkomunikasi dengannya dan fenomena ini diperkirakan akan dapat terus meningkat dari waktu ke waktu. Rendahnya kesadaran untuk mendengarkan dan merespon orang lain yang sedang berbicara dengannya, menjadi salah satu pemicu timbulnya sikap acuh terhadap orang lain karena hanya fokus pada *gadget*. Youarti & Hidayah (2018) menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan Indonesia tercatat sebagai negara ke- 11 di dunia yang tercatat masyarakatnya mengalami *phubbing* paling tinggi, dengan jumlah penduduk 3.706.811 jiwa. Mayoritas penduduk yang menggunakan internet adalah faktor terbesarnya. Namun, meskipun jumlah *phubber* di Indonesia cukup banyak, hanya 9 dari 80 remaja yang mengenal istilah *phubbing*. Sejalan dengan penelitian tersebut, Raharjo (2021) menyatakan

bahwa 68,9% siswa di sekolah X Kota Tanggarong berada dalam kategori *phubbing* sangat tinggi.

Phubbing juga terjadi pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa terdapat gejala perilaku yang dimunculkan oleh siswa-siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang mengarah pada *phubbing*. Gejala perilaku tersebut antara lain pada saat jam pelajaran berlangsung sebagian siswa tidak memperhatikan guru karena sibuk dengan *gadget*nya sendiri, sebagian siswa sering mengoperasikan *gadget* di kelas, sebagian siswa merasa lebih asyik bermain media sosial dan *game* daripada mengikuti proses pembelajaran, bahkan ketika istirahat siswa lebih memilih untuk tetap memainkan *gadget* daripada berinteraksi dengan siswa lainnya.

Phubbing yang terjadi di sekolah tentu disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor penyebab *phubbing* yang dimaksudkan yaitu rendahnya komunikasi interpersonal pada siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Auter yang menjelaskan bahwa *phubbing* disebabkan karena rendahnya rasa nyaman dalam melakukan komunikasi interpersonal, adanya rasa tidak percaya diri, dan adanya rasa bosan untuk berkomunikasi dengan orang lain sehingga mengalihkan melalui ponselnya (Premanatalia, 2023).

Phubber adalah istilah atau sebutan merujuk kepada seseorang yang secara terus-menerus dan dengan tidak sopan menggunakan ponsel atau

smartphone mereka dalam situasi sosial atau ketika berinteraksi dengan orang lain, biasanya mengabaikan atau tidak peduli dengan lawan bicaranya sehingga lawan bicara merasa tidak dihargai dan meremehkan topik pembicaraan. Hal ini jika dilakukan terus menerus maka akan menimbulkan perasaan negatif terhadap lawan bicara. Perasaan yang timbul dari lawan bicara tersebut yaitu kecewa, marah, kesal, dan dapat merasa tersinggung. Adanya ketidakpuasaan dalam komunikasi dapat menimbulkan respon komunikasi yang tidak baik. Komunikasi interpersonal begitu penting dilakukan karena hal tersebut dapat membantu membentuk serta menjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Kemudian komunikasi menjadi dasar kebutuhan manusia dalam menjalankan interaksi (Perdana dan Kusuma, 2019)

Penelitian yang dilakukan oleh Premanatalia (2023) menunjukkan adanya hubungan antara komunikasi interpersonal dan *phubbing*. Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Astuti (2021) yang menunjukkan bahwa ketika seseorang mengalihkan perhatian dari lingkungan sekitar dan lebih fokus menggunakan *gadget*, maka akan menurunkan kualitas komunikasi interpersonal. Lebih lanjut, hasil penelitian tersebut menyatakan ada hubungan negatif antara komunikasi interpersonal dengan *phubbing*, jika kualitas komunikasi interpersonal individu rendah maka akan diikuti dengan tingginya perilaku *phubbing*, dan sebaliknya.

Hafizah et al., (2021) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal dapat didefinisikan sebagai proses penerimaan pesan antara dua atau sekelompok kecil orang dengan efek tertentu dan memberikan umpan balik yang

baik seketika. Dalam komunikasi interpersonal, akan terjadi peningkatan keeratan hubungan antar individu, dapat berbagi informasi atau pengetahuan serta pengalaman kepada orang lain dimulai dari lingkungan terdekat yaitu keluarga, sekolah, bahkan dalam lingkungan masyarakat sekitar yang lebih luas. Penelitian Putri & Rina (2023) menyatakan bahwa sebanyak 86,7% siswa SMA X Kota Bandung berada dalam kategori rendah dalam komunikasi interpersonalnya. Sejalan dengan itu, penelitian Haomasan & Nofharina (2018) menyatakan bahwa 61,6% siswa SMP Negeri X di Kota Bandung memiliki kategori rendah terhadap pola komunikasi interpersonal.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan adanya permasalahan komunikasi interpersonal siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang dipandang menyebabkan munculnya rasa saling tidak ingin berinteraksi antar sesama individu karena adanya *phubbing*. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, diperoleh data bahwa sebagian siswa jarang melakukan komunikasi dengan teman-temannya saat istirahat, sebagian siswa tidak mendengarkan guru ketika memberikan penjelasan, sebagian siswa tidak berani mengungkapkan pertanyaan jika tidak memahami materi, sebagian siswa tidak berani mengungkapkan pendapat ketika diskusi, sebagian siswa tidak menyapa guru ketika berpapasan, dan perilaku lainnya yang mengarah pada rendahnya komunikasi interpersonal pada siswa. Itu sebabnya komunikasi interpersonal diperlukan bagi siswa karena dalam proses komunikasi, ada proses bertumbuh untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Mataputun & Saud, 2020).

Komunikasi yang berjalan efektif dapat dilihat dari adanya interaksi yang baik. Astuti & Dewi (2021) berpendapat bahwa dengan baiknya komunikasi interpersonal dapat memberikan pengaruh hubungan antarindividu cenderung menjadi lebih harmonis dan bermakna. Oleh sebab itu, maka penelitian ini ingin dapat mengetahui bahwa komunikasi interpersonal adalah variabel yang dapat mempengaruhi *phubbing* pada individu. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka penelitian yang dilakukan mengenai “Pengaruh komunikasi interpersonal terhadap *phubbing* pada siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah seperti berikut.

1. Sebagian siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta menunjukkan gejala perilaku *phubbing*, antara lain:
 - a. Pada saat jam pelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak memperhatikan guru karena sibuk dengan *gadget*nya sendiri.
 - b. Siswa sering mengoperasikan *gadget* di kelas.
 - c. Siswa merasa lebih asyik bermain media sosial dan *game* daripada mengikuti proses pembelajaran.
 - d. Ketika istirahat siswa lebih memilih untuk tetap memainkan *gadget* daripada berinteraksi dengan siswa lainnya.

2. Sebagian siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta menunjukkan gejala komunikasi interpersonal yang rendah, antara lain:
 - a. Siswa jarang melakukan komunikasi dengan teman-temannya saat istirahat.
 - b. Siswa tidak berani mengungkapkan pertanyaan jika tidak memahami materi.
 - c. Siswa tidak berani mengungkapkan pendapat ketika diskusi.
 - d. Beberapa siswa tidak menyapa guru ketika berpapasan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada rendahnya komunikasi interpersonal yang berpengaruh terhadap tingginya *phubbing* pada siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh komunikasi interpersonal terhadap *phubbing* pada siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh komunikasi interpersonal terhadap *phubbing* pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya terkait komunikasi interpersonal dan *phubbing*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan arahan bagi siswa untuk meningkatkan komunikasi interpersonal agar dapat mencegah dirinya mengalami *phubbing*.

b. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi perilaku *phubbing* pada siswa dengan memberikan layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya untuk mengujicobakan pengaruh komunikasi interpersonal terhadap *phubbing* pada skala yang lebih luas, serta mengujicobakan layanan-layanan bimbingan maupun konseling menggunakan teknik-teknik tertentu guna mengatasi rendahnya komunikasi interpersonal siswa maupun tingginya *phubbing* pada siswa.