

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era perkembangan informasi dan digitalisasi seperti saat ini internet sangat berperan dalam kehidupan manusia, bahkan internet telah memasuki seluruh aspek kehidupan manusia. Perkembangan Internet menjadi sebuah media yang sudah digunakan oleh masyarakat sebagai penunjang dalam melakukan aktivitas sehingga menjadi lebih efektif dan efisien mulai dari kalangan anak-anak hingga kalangan orang tua. Internet juga telah mengubah pola hidup manusia dan menciptakan sebuah revolusi dalam proses bersosialisasi dan berinteraksi dimana pada mulanya masyarakat berkomunikasi serba kertas dan terbatas menjadi serba digital yang dapat memudahkan manusia dalam mencari informasi dan berkomunikasi.

Salah satu alat komunikasi yang saat ini sering digunakan oleh masyarakat adalah *smartphone*. Memiliki *smartphone* bukanlah suatu hal yang mustahil pada saat ini, dilihat dengan harga pasar yang beragam mulai dari yang murah hingga yang mahal membuat seluruh kalangan masyarakat mudah untuk memiliki *smartphone*. Kemenkominfo (2022) menginformasikan bahwa penggunaan ponsel pintar atau *smartphone* di Indonesia mencapai 167 juta orang atau dengan persentase 89 persen dari total penduduk. Sementara, berdasarkan laporan dari perusahaan riset *Data Reportal* mengatakan bahwa jumlah perangkat seluler yang terkoneksi di Indonesia mencapai 370,1 juta pada awal tahun 2022. Jumlah tersebut meningkat 13 juta atau 3,6 persen dari periode yang sama di tahun sebelumnya.

Hasil survey Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia atau APJII (2022) menyatakan jumlah penduduk Indonesia yang telah terkoneksi internet pada tahun 2021-2022 mencapai 210 juta orang, dimana sebelum pandemi jumlah pengguna internet di Indonesia hanya 175 juta orang, hal ini merepresentasikan bahwa terdapat peningkatan sebanyak 35 juta orang. Menurut survey yang sama, perangkat yang digunakan dalam mengakses internet pada usia remaja di 13-18 tahun yaitu sebanyak 90,61% menggunakan *smartphone* dan sebanyak 9,39% menggunakan *laptop*. Konten yang paling sering diakses oleh pengguna internet di Indonesia yaitu media sosial sebanyak 89,15% dan *chatting online* sebesar 73,86%

Penggunaan *smartphone* dalam praktiknya memang berfungsi untuk memudahkan seseorang dalam melakukan kegiatan, terutama pada masa pandemi seperti ini. Dalam kehidupan sehari-hari internet seringkali digunakan untuk mengerjakan tugas, mencari informasi, berbincang dengan teman, melakukan pekerjaan, mencari hiburan, dan lainnya. Namun, di lain sisi peningkatan jumlah pengguna internet dan peningkatan waktu yang dihabiskan untuk mengakses internet dapat menjadi suatu masalah.

Menurut Abeele et al. (2019) penggunaan *smartphone* dengan durasi yang lebih lama akan memunculkan perilaku dan kebiasaan baru dimana seseorang akan tetap menggunakan ponsel mereka selama berinteraksi langsung dengan orang lain. Pada mula pembuatannya, *smartphone* tidak dirancang untuk mengubah kebiasaan dan perilaku masyarakat ke arah yang negatif. Tetapi, pemanfaatan *smartphone* yang digunakan tidak sesuai sebagaimana mestinya akan memberikan kerugian dan dampak negatif (Bahriyah et al., 2021).

Saat ini seringkali ditemukan pada masyarakat Indonesia khususnya pada kalangan remaja yang tidak henti-henti memainkan gadgetnya dan seringkali mengabaikan seseorang disekitarnya. Menurut APJII (2022) frekuensi peningkatan penggunaan *smartphone* pada usia 13-18 tahun mencapai 76,63%. Sebanyak 53,74% menggunakan *smartphone* pada kurun waktu 1-5 jam dan 33,11% menggunakan *smartphone* dengan kurun waktu 6-10 jam. Peningkatan penggunaan ini berdampak dengan kehidupan sosial remaja dimana seperti saat berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang tua, saudara, guru, ataupun temannya terkadang para remaja masih lebih berfokus pada *smartphone*-nya dibandingkan dengan lawan bicaranya. Dalam konteksnya, perilaku seperti ini dianggap tidak baik dan tidak sesuai dengan budaya Indonesia yang menjunjung tinggi nilai kesopanan dan kesantunan. Dampak dari perilaku ini dapat menyebabkan orang di sekitarnya merasa tidak dihargai dan terabaikan yang akan menyebabkan orang tersebut ikut memainkan *smartphone* mereka.

Perkembangan teknologi dan era digitalisasi yang melaju begitu pesat menjadi salah satu pendorong lahirnya fenomena *phubbing*. *Phubbing* berasal dari gabungan dua kata yaitu *phone* (ponsel) dan *snubbing* (menghina). Pengertian dari *phubbing* yaitu perilaku mengabaikan orang lain dalam berinteraksi sosial karena lebih

terfokus pada penggunaan ponselnya. Perilaku *phubbing* dapat dicerminkan melalui kondisi dimana seseorang dan orang disekitarnya yang secara fisik sedang bersama, tetapi tidak sepenuhnya hadir untuk satu sama lain (Safitri et al., 2019). Sementara itu, Farida (2019) mengatakan bahwa perilaku *phubbing* apabila dilakukan dalam waktu satu hingga dua kali masih dapat dimaklumkan oleh teman atau orang lain, namun apabila dilakukan secara terus menerus dapat berdampak merusak kualitas hubungan antar individu maupun kelompok. Seseorang yang berperilaku *phubbing* dikenal dengan sebutan *phubbers*, yaitu orang yang setiap saat mengecek ponselnya untuk berpesanan, membuka sosial media, bermain *game*, atau lainnya. Fenomena *phubbing* marak terjadi pada semua tingkatan usia baik muda maupun tua. Namun fenomena ini lebih sering dialami oleh para generasi muda atau remaja (Ratnasari & Tidar, 2020).

Saat ini remaja merupakan generasi yang paling berpotensi sebagai *phubber* atau orang yang melakukan *phubbing* karena remaja merupakan generasi yang mampu menggunakan gadget. Hal ini didukung oleh pernyataan Youarti & Hidayah (2018) yang mengatakan bahwa generasi remaja menjadi generasi yang sangat familiar dengan gadget. Hal ini dapat terjadi karena perkembangan teknologi digital tumbuh bersamaan dengan generasi remaja sehingga banyak remaja yang telah akrab dengan penggunaan gadget dan internet sedari kecil.

Salah satu generasi remaja dalam dunia pendidikan adalah siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada salah satu sekolah di DKI Jakarta peneliti melihat bahwa terdapat banyak siswa yang memiliki *smartphone* pribadi dan seringkali siswa asik dengan *smartphonenya* masing-masing entah untuk bermain *game online*, membuka media sosial, atau hal lainnya. Berdasarkan hasil survey studi pendahuluan dengan melakukan pengamatan dan wawancara kepada 15 siswa di salah satu Sekolah Menengah Pertama di DKI Jakarta, diketahui bahwa siswa di sekolah tersebut memiliki kecenderungan berperilaku *phubbing* dimana para siswa tersebut mengatakan bahwa ketika bangun tidur di pagi hari, yang pertama dilakukan adalah mengambil dan mengecek *smartphone*. Selain itu, siswa mengatakan bahwa pada saat berkumpul dengan teman atau keluarga seringkali siswa lebih memilih untuk memainkan *handphonenya* dibandingkan berkomunikasi dengan orang sekitarnya. Alasan yang diberikan oleh siswa yang

berperilaku *phubbing* berbeda-beda ada siswa yang merasa tidak satu frekuensi dengan orang sekitar, malas berbicara, berbicara dengan orang lain membuat lelah, tidak suka berkomunikasi dengan orang lain dan lebih memilih membuka media sosial, bermain *game* atau *chatting* dengan teman di dunia mayanya.

Berdasarkan penelitian terdahulu perilaku *phubbing* seringkali dikaitkan dengan masalah kecanduan. Penelitian yang dilakukan oleh Taufik et al. (2020) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat antara kecanduan *smartphone* dengan perilaku *phubbing*. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Safitri et al. (2019) juga mengatakan terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media sosial dengan perilaku *phubbing*, dimana semakin tinggi penggunaan media sosial maka semakin tinggi pula tingkat perilaku *phubbing* pada remaja. Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Pada remaja, ketidakpedulian ini dapat menumpulkan kemampuan dalam empati, mengekspresikan emosi dengan tepat, mengelola emosi, dan semua itu merupakan aspek dari kecerdasan emosional (Desiningrum et al., 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Parmaksız & Kılıçarslan (2021) dengan artikel yang berjudul “*Agression and Emotional intelligence as Predictors of Phubbing*” menemukan bahwa kecerdasan emosional dan agresi menjadi prediktor perilaku *phubbing*. Penelitian tersebut mengemukakan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara perilaku *phubbing* dengan agresi dan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara perilaku *phubbing* dengan kecerdasan emosi. Hal ini sependapat dengan Suratni & Kristyana (2019) yang mengatakan perilaku *phubbing* dapat dilihat dari tinggi rendahnya kecerdasan emosional seseorang.

*Emotional intelligence* adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan inteligensi (*to manage our emotional life with intelligence*); menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya (*the appropriateness of emotion and its expression*) melalui keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial. Daniel Goleman juga mengatakan bahwa inti dari hubungan sosial yang baik adalah kemampuan dalam menata suasana hati.

Apabila seseorang pandai menyesuaikan diri dengan suasana hati individu yang lain atau dapat berempati, orang tersebut akan memiliki tingkat emosionalitas yang baik dan akan lebih mudah menyesuaikan diri dalam pergaulan sosial serta lingkungannya. Remaja harus memiliki kesadaran akan pentingnya *emotional intelligence* ini, karena remaja umumnya mudah terpengaruh oleh teman sebaya, baik pengaruh positif maupun negatif (Yunalia & Etika, 2020).

Berdasarkan dari penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa perilaku *phubbing* adalah suatu kondisi dimana seseorang yang sedang melakukan interaksi dan komunikasi tatap muka dengan orang lain tetapi orang itu lebih berfokus kepada *smartphone*-nya. Hal ini dapat membuat lawan bicaranya merasa tersingung karena merasa disepelekan dan diabaikan. Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Emotional intelligence* terhadap *Phubbing behavior* pada Siswa Sekolah Menengah Pertama”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang permasalahan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Jumlah pengguna *smartphone* dan intensitas penggunaan internet semakin meningkat.
2. Terdapat siswa yang kecanduan dalam menggunakan internet, media sosial, dan *game online* yang dapat memicu perilaku *phubbing*.
3. Terdapat siswa yang berperilaku *phubbing*.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dilakukan dengan baik dan tidak mengembang maka diperlukan batasan masalah. Dalam penelitian ini peneliti hanya akan berfokus pada pengaruh *emotional intelligence* terhadap *phubbing behavior* pada siswa kelas 7 dan 8 di salah satu Sekolah Menengah Pertama di DKI Jakarta dan respondennya adalah siswa yang memiliki *smartphone*.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka munculah perumusan masalah, yaitu: Apakah terdapat pengaruh *emotional intelligence* terhadap *phubbing behavior* pada siswa SMP?

#### 1.5 Kegunaan Hasil Penelitian

##### 1.5.1 Kegunaan Teoritis

Manfaat penelitian secara teoritis yaitu untuk dapat menyumbangkan pengetahuan, ide, dan saran bagi perkembangan keilmuan pendidikan kesejahteraan keluarga.

##### 1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Penulis

Memberikan pengalaman kepada penulis untuk dapat mengaplikasikan dan memperluas wawasan penerapan teori dan pengetahuan yang telah didapatkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas diri. Serta sebagai pemenuhan tugas akhir Skripsi dan juga sebagai syarat kelulusan program Sarjana (S1).

2. Bagi Sekolah dan Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi sekolah dan orang tua mengenai *phubbing behavior* dan *emotional intelligence* pada siswa sehingga pihak sekolah dan orang tua dapat memberikan edukasi dan mengurangi perilaku *phubbing* pada siswa.

3. Bagi Lembaga (Universitas Negeri Jakarta)

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk penulis selanjutnya dalam menganalisis masalah yang relevan sehingga dapat membantu proses penelitian dan penelitian ini dapat dijadikan sebagai data dokumentasi perpustakaan.

4. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam mengurangi perilaku *phubbing* dengan mengetahui faktor-faktor yang sudah diketahui. Dengan penelitian ini diharapkan siswa dapat lebih menghargai orang lain dengan tidak memainkan *smartphone*-nya ketika orang lain sedang berbicara.