

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman, masyarakat telah mengalami yang namanya perubahan sosial. Perubahan sosial adalah proses sosial yang dialami oleh setiap anggota masyarakat dan semua bagian dari budaya dan sistem sosialnya.<sup>1</sup> Perubahan sosial terjadi ketika setiap tingkat kehidupan masyarakat secara sukarela atau dipengaruhi oleh elemen dari luar meninggalkan pola kehidupan, budaya, dan sistem sosial sebelumnya dan kemudian beradaptasi atau menggunakan pola kehidupan, budaya, dan sistem sosial yang baru. Menurut Bungin perubahan budaya materi, cara masyarakat berpikir, dan cara mereka berperilaku adalah tiga aspek penting dari perubahan sosial.<sup>2</sup> Perubahan budaya materi termasuk perubahan artefak budaya yang digunakan oleh masyarakat, salah satu contohnya adalah teknologi.<sup>3</sup> Perubahan sosial dan kemajuan teknologi saling mempengaruhi dan berubah secara terus menerus. Teknologi memiliki kemampuan untuk mengubah cara hidup masyarakat, bekerja, dan berinteraksi satu sama lain. Proses interaksi sosial sedemikian merupakan salah satu lingkup sosiologi sebagai ilmu dan juga sosiologi komunikasi sebagai salah satu pengkhususan.<sup>4</sup> Bungin mengatakan

---

<sup>1</sup> Burhan Bungin. 2006. *Sosiologi Komunikasi (Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT). Kencana. Hlm. 91

<sup>2</sup> *Ibid.* Hlm. 91-92

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> Soerjono Soekanto. 2014. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers. Hlm. 372

bahwa sosiologi komunikasi secara komprehensif mempelajari interaksi sosial dalam segala aspeknya, termasuk bagaimana interaksi (komunikasi) dilakukan dengan media, bagaimana efek media berdampak pada interaksi tersebut, bagaimana perubahan sosial dipengaruhi oleh pengaruh media, dan konsekuensi sosial apa yang ditanggung masyarakat.<sup>5</sup> Sehingga dalam hal ini perubahan masyarakat memicu kebutuhan baru. Sangat penting untuk memahami hubungan ini saat mengembangkan teknologi yang berkontribusi pada kemajuan sosial yang berkelanjutan.

Saat ini teknologi telah berkembang pesat ke berbagai kalangan, salah satu bentuknya adalah *smartphone*. Penyebaran teknologi informasi yang lebih luas, seperti telepon, radio, komputer, dan televisi, menandai awal era komunikasi interaktif. Teknologi ini juga menandai munculnya internet. *Smartphone* adalah bentuk kemajuan dari telepon seluler yang didalamnya menggunakan jaringan internet. Menurut data dalam Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia terkait proporsi individu yang menguasai atau memiliki telepon genggam menurut kelompok umur 15-24 tahun yang kelompok tersebut bisa termasuk dalam golongan remaja, mencapai 92,14% pada tahun 2023.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Bungin. *Op. Cit.*, Hlm. 31

<sup>6</sup> Badan Pusat Statistik Indonesia. 2024. *Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen) Tahun 2021-2023*. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTIyMiMy/proporsi-individu-yang-menguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.html>. Diakses pada 24 Mei 2024

**Gambar 1. 1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2024**

Kelompok Umur	Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen)		
	2021	2022	2023
<15	38,27	40,25	36,99
15-24	90,78	91,82	92,14
25-64	72,10	74,09	74,80
65+	25,79	27,46	26,87

(Sumber: Badan Pusat Statistik Indonesia, 2024)

Di era sekarang, teknologi sangat erat kaitannya dengan internet. Para kritikus teknologi menyatakan bahwa kemajuan teknologi terbaru telah mengambil alih dan menguasai kehidupan manusia. Orang-orang yang membuat teknologi justru menghamba kepada produk yang mereka buat. "Manusia adalah budak teknologi" adalah frasa umum yang menggambarkan keadaan di mana manusia tidak lagi memiliki kontrol atas teknologi.<sup>7</sup> Sehingga, perkembangan internet itu sangat mempengaruhi kehidupan sosial serta cara berkomunikasi seseorang.<sup>8</sup> Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Sehingga hasil survei penetrasi internet Indonesia tahun 2024 yang dirilis APJII, maka tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%. Dibandingkan dengan periode sebelumnya, maka ada peningkatan 1,4%.<sup>9</sup> Sehingga dapat dikatakan

<sup>7</sup> Medhy Aginta Hidayat. 2022. *Pengantar Sosiologi Masyarakat Digital*. Sukabumi: CV Jejak. Hlm. 10

<sup>8</sup> Farida. 2018. *Racun Gadget*. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi. Hlm. 11

<sup>9</sup> Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2024. *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>. Diakses pada 24 Mei 2024

bahwa, internet telah berkembang menjadi sebuah teknologi yang tidak hanya mampu mengirimkan informasi, tetapi juga mampu menciptakan dunia baru dalam kehidupan manusia, yaitu dunia maya yang materialistis.<sup>10</sup>

**Gambar 1. 2 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2024**



(Sumber: APJII, 2024)

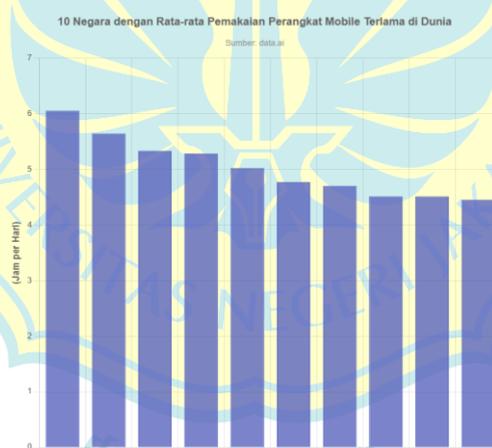
Pengguna media sosial saat ini dapat dengan mudah menyebarkan informasi, pesan, gambar, foto, atau video hanya dengan *smartphone* yang terhubung ke internet. Namun, perlu diingat bahwa media sosial adalah pisau bermata dua untuk menyebarkan informasi.<sup>11</sup> Namun, dalam masyarakat modern, *smartphone* merupakan kebutuhan bagi setiap orang. Hampir di setiap lapisan masyarakat tidak bisa jauh dari *smartphone*. Dan Indonesia menduduki peringkat pertama dalam kecanduan *smartphone* di dunia. Dilansir oleh CNN Indonesia, dalam laporan *State of Mobile 2024* yang dirilis Data.AI, warga Indonesia menghabiskan waktu dengan perangkat mobile seperti *smartphone* dan tablet pada tahun 2023 mencapai rata-rata 6,05 jam per harinya, terkhusus dalam penggunaan media sosial maupun aplikasi

<sup>10</sup> Bungin. *Op. Cit.*, Hlm. 136

<sup>11</sup> Hidayat. *Op.Cit.*, Hlm, 45

besar seperti YouTube, TikTok, WhatsApp, Instagram, dan Chrome Browser.<sup>12</sup> Di sisi lain menurut Farida, *smartphone* diartikan sebagai sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan fungsi khusus. Fungsi dan manfaat *smartphone* secara umum antara lain komunikasi, sosial dan pendidikan.<sup>13</sup> Dalam konteks Pendidikan, *smartphone* memang sangat dibutuhkan dalam mempermudah proses pembelajaran dengan didukung adanya jaringan internet.

**Gambar 1. 3 Indonesia menduduki peringkat pertama dalam kecanduan *smartphone* di dunia**



(Sumber: data.ai dalam goodstats.id, 2024)

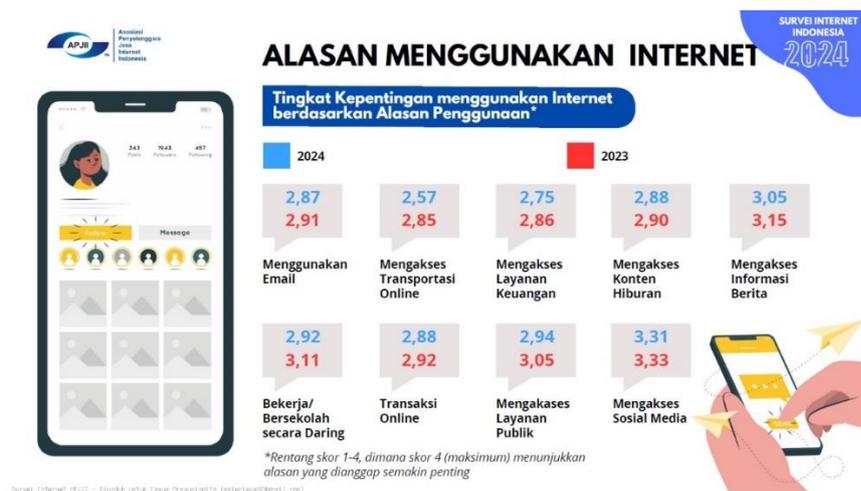
Meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam dunia maya adalah komponen utama yang mendorong perilaku *phubbing* di ruang kelas. Aplikasi berbagi video, platform media sosial, dan permainan *online* sering kali menarik peserta didik lebih banyak daripada aktivitas pembelajaran atau percakapan langsung. Selain itu,

<sup>12</sup> Damar Iradat. 2024. *Warga RI Juara Satu Kecanduan Hp di Dunia, Habiskan 6 Jam Sehari*. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240112200540-185-1048875/warga-ri-juara-satu-kecanduan-hp-di-dunia-habiskan-6-jam-sehari>. Diakses pada 24 Mei 2024

<sup>13</sup> Farida. *Op. Cit.*, Hlm. 7

tekanan sosial untuk tetap "terhubung" dengan dunia digital membuat sulit bagi peserta didik untuk hadir secara fisik dan mental di kelas. Dan hal tersebut dapat didukung oleh data dari APJII terkait alasan penggunaan internet.

**Gambar 1. 4 Data Alasan Menggunakan Internet di Indonesia Tahun 2023/2024**



(Sumber: APJII, 2024)

Akses internet telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari di era digital yang semakin maju, terutama bagi generasi muda. Internet semakin mendominasi aktivitas keseharian karena kemudahan mendapatkan informasi, bersosialisasi melalui media sosial, dan hiburan yang tersedia di berbagai platform *online*. Seperti pada Gambar 1.4 terkait data alasan menggunakan internet yang bermacam-macam dengan tingkat presentase paling tinggi ialah mengakses sosial media. Meskipun ada manfaatnya, kecanduan internet mulai menjadi masalah serius di kalangan remaja, termasuk pada peserta didik SMA yang tergolong masih kedalam usia remaja. Kecanduan internet merupakan suatu fenomena ketika seseorang tidak dapat mengontrol keinginan mereka untuk terus menggunakan internet meskipun hal itu mengganggu tanggung jawab dan aktivitas keseharian

mereka, termasuk belajar di sekolah. Fenomena ini sering menyebabkan *phubbing* di kelas, terutama pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

**Gambar 1. 5 Tingkat Penggunaan *Game Online* berdasarkan Gender**



(Sumber: APJII, 2024)

Selain itu, hal tersebut juga didukung oleh Gambar 1.5 terkait data yang disajikan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) pada tahun 2024 yang menyajikan data bahwa presentase konten internet hiburan yang sering dikunjungi berdasarkan gender yaitu *game online* pada laki-laki sebesar 27,91% lebih tinggi dibandingkan pada perempuan sebesar 8,64%. Lalu, beda halnya jika peserta didik perempuan yang memiliki kecanduan lebih kepada sosial media yang mereka punya seperti Instagram, TikTok, dan juga WhatsApp. Ketiga aplikasi tersebut umumnya memang lebih sering mereka gunakan dibandingkan dengan aplikasi media sosial lainnya. Sehingga ketergantungan ini menjadi salah satu pendorong utama perilaku *phubbing* di ruang kelas. Peserta didik yang terlalu terfokus pada perangkat mereka cenderung mengabaikan interaksi langsung dengan teman sebaya atau guru. Bahkan, perhatian yang seharusnya diberikan pada proses pembelajaran sering kali teralihkan oleh aktivitas di media sosial atau permainan *online*.

Menurut O'Brien dalam Bungin, lingkungan sosioteknologi dapat melibatkan interaksi antara perilaku manusia dan teknologi, seperti yang digambarkan dalam gambar berikut.<sup>14</sup> Dalam proses sosial, kelima komponen di bawah ini berinteraksi satu sama lain dan memengaruhi satu sama lain. Setiap komponen memiliki visi sendiri, yang saling bersinergi, dan menghasilkan hasil yang diharapkan oleh semua *stakeholder* sositeknologi. Kemajuan teknologi saat ini mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia, mulai dari cara berkomunikasi hingga cara bekerja dan bersosialisasi. Lingkungan sosioteknologi mengacu pada cara teknologi dan masyarakat mempengaruhi dan berkembang satu sama lain. Kemajuan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, telah mengubah cara orang berinteraksi dan bertransaksi satu sama lain. Teknologi seperti kecerdasan buatan, *big data*, dan *Internet of Things (IoT)* telah mempermudah dalam berkomunikasi dan mencari informasi. Misalnya dalam ruang kelas, dengan adanya perkembangan teknologi ini muncul berbagai metode pembelajaran sehingga mendorong guru untuk bisa lebih kreatif lagi dalam membuat metode pembelajaran yang tidak membosankan bagi para peserta didik.

**Gambar 1. 6 Lingkungan Sosioteknologi**



(Sumber: Bungin, 2006)

<sup>14</sup> Bungin. *Op. Cit.*, Hlm. 111

Komunikasi instruksional sangat penting dalam dunia pendidikan modern. Dengan perkembangan teknologi, komunikasi instruksional, yang melibatkan pertukaran informasi antara guru dan peserta didik dengan tujuan meningkatkan pembelajaran, seringkali menghadapi masalah. Fenomena *phubbing* di kelas adalah salah satu tantangan besar yang muncul. *Phubbing*, yaitu tindakan mengabaikan orang lain dengan menggunakan teknologi seperti *smartphone*, dapat mengganggu belajar dan interaksi di kelas. Untuk membuat lingkungan belajar yang lebih baik, sangat penting untuk melihat bagaimana fenomena *phubbing* ini dipengaruhi oleh komunikasi instruksional. Komunikasi instruksional sendiri adalah istilah yang diberikan oleh periset untuk penelitian formal tentang komunikasi antar guru dan murid. Komunikasi konstruksional, secara khusus, adalah proses di mana guru dan peserta didik menggunakan pesan verbal dan nonverbal untuk menanamkan makna dalam pikiran satu sama lain.<sup>15</sup>

Sehingga kehadiran media baru ini seperti *smartphone* dan internet menimbulkan sebuah permasalahan yang jarang masyarakat sadari terkait kualitas komunikasi secara langsung. Permasalahan ini disebut sebagai perilaku *phubbing*. Istilah *phubbing* sendiri muncul dari salah satu perusahaan asal Amerika di bidang periklanan global yang kantornya sendiri sudah tersebar ke 120 negara. Lalu, istilah ini masuk ke dalam kampanye Macquarie Dictionary. Hingga akhirnya kerjasama terus berjalan, dan mereka membuat sebuah film yang berjudul “*A Word is Born*” yang menceritakan tentang proses lahirnya kata “*Phubbing*” itu sendiri. Lalu

---

<sup>15</sup> William F. Eadie. 2020. *Komunikasi Abad 21: Sebuah Panduan Referensi Vol.1*. Terj. Lita. Bandung: Nusa Media. Hlm. 515

dilanjut pada bulan Mei 2012, McCann Worldgroup sebagai biro iklan yang bertanggung jawab atas kampanye tersebut, meminta beberapa leksikografer, penulis, dan penyair untuk menghasilkan kata baru untuk menggambarkan perilaku tersebut. Kampanye Stop *Phubbing* yang dirancang oleh McCann telah membuat istilah ini muncul di media global.<sup>16</sup> Kata yang sangat penting ini menemukan nama untuk ketidakhormatan peserta didik dan ketidakmerhatian guru dalam proses pembelajaran. Saat ini, istilah “*Phubbing*” sudah ke seluruh dunia dan dapat ditemukan di semua lapisan masyarakat.

Menurut data dari Sidaria yang dikutip dari ANTARANEWS.com terkait penggunaan *smartphone* yang tinggi akan meningkatkan perilaku *phubbing* di kalangan remaja. Isi pernyataan tersebut berasal dari sebuah studi yang dilakukan oleh Sidaria, Mohd. Jamil, dan Elsa Salsabila dari Fakultas Keperawatan Universitas Andalas yang menemukan adanya kaitan signifikan antara tingginya penggunaan *smartphone* dengan perilaku *phubbing* di kalangan remaja. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X dan XI di sebuah sekolah swasta di Padang, melibatkan 243 responden. Dan hasilnya menunjukkan bahwa 62,6% remaja memiliki tingkat penggunaan *smartphone* yang tinggi, sementara 57,6% di antaranya juga menunjukkan perilaku *phubbing* yang tinggi.<sup>17</sup> Penelitian ini menyimpulkan bahwa semakin intensif penggunaan *smartphone*, semakin besar kemungkinan remaja menunjukkan perilaku *phubbing*.

---

<sup>16</sup> Naciye Guliz Ugur & Tugba Koc. 2015. Time for Digital Detox: Misuse Of Mobile Technology And *Phubbing*. *Procedia: Sosial and Behavioral Sciences* 195. Hlm. 1023

<sup>17</sup> Antaranews.com. *Penggunaan Smartphone Tinggi Tingkatkan Perilaku Phubbing di Kalangan Remaja*. <https://sumbar.antaranews.com/berita/613029/penggunaan-smartphone-tinggi-tingkatkan-perilaku-phubbing-di-kalangan-remaja>. Diakses pada 29 Desember 2024

Terkait hal tersebut, dilansir dari laman Instagram Ditjen GTK Kemendikbud Ristek yang dikutip melalui Kompas.com terkait durasi *screen time* yang baik mengatakan bahwa untuk usia remaja dan dewasa, maksimal 4 jam per harinya untuk *screen time*.<sup>18</sup> Dimana *screen time* ini adalah waktu yang dihabiskan seseorang untuk bermain atau menatap layar *smartphone* mereka masing-masing setiap harinya. Dan nyatanya masyarakat Indonesia, khususnya kalangan remaja yang juga sebagai pelaku *phubbing* memiliki *screen time* yang lebih dibandingkan dengan durasi sewajarnya yaitu 4 jam. Dengan dibuktikan menurut hasil penelitian Raharjo yang mengatakan bahwa semakin tinggi intensitas mengakses internet seorang siswa maka tingkat perilaku *phubbing* akan semakin tinggi. Sebaliknya jika semakin rendah intensitas mengakses internet seorang siswa maka tingkat perilaku *Phubbing* akan semakin rendah.<sup>19</sup>

Namun, nyatanya tidak semua orang paham akan fenomena *phubbing* ini. Dan tidak semua orang juga peka akan dampak yang terjadi pada fenomena ini. Pada dasarnya *phubbing* adalah singkatan dari “*Phone* dan *Snubbing*” yang mengacu pada sikap seseorang yang tidak menghargai lawan bicaranya dalam satu ruang lingkup dengan fokus bermain *smartphone*. Di sekitar kita mudah sekali menemukan orang – orang *phubbing*, karena baginya *smartphone* adalah kebutuhan pokok yang tidak bisa lepas dari situasi atau kondisi apapun. Sehingga mereka berdampak negatif bagi orang di sekitarnya dan bisa menjadikan fenomena ini

---

<sup>18</sup> Kompas.com. *Ini Batas Waktu Screen Time Usia 0 Tahun sampai Dewasa*.  
<https://www.kompas.com/edu/read/2023/07/12/131140771/ini-batas-waktu-screen-time-usia-0-tahun-sampai-dewasa>. Diakses pada 3 Januari 2025

<sup>19</sup> Desnya Pambudi Raharjo, 2021, Intensitas Mengakses Internet dengan Perilaku *Phubbing*, *Jurnal Ilmiah Psikologi*, Volume 9 No 1, Hlm. 9

sebagai masalah sosial, karena menjadikan seseorang itu apatis terhadap lingkungan sekitarnya.

Seperti yang sudah dikatakan sebelumnya bahwa fenomena ini telah menyebar ke semua lapisan masyarakat, salah satunya adalah Pendidikan. Dan pada penelitian ini berfokus pada perilaku *phubbing* yang dilakukan oleh peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA) yang usianya masih dikatakan remaja yang juga dilihat dari pola interaksi sosialnya di dalam ruang kelas selama proses pembelajaran dimulai. Kaitannya dengan karakter remaja, di usia ini memang sedang rentan sekali yang namanya penggunaan media sosial maupun *game online*. Sehingga di SMA Negeri 27 ini peneliti dalam proses pengamatannya menemukan pelaku *phubbing* yang jumlahnya tidak sedikit pada saat proses pembelajaran sedang dimulai. Perilaku *phubbing* yang ditemukan peneliti ialah peserta didik yang memainkan *smartphonenya* dengan bermain *game online* dan media sosial ketika ada guru yang sedang membangun interaksi sosial saat proses pembelajaran dengan mereka. Dan hal tersebut di akui juga oleh guru sosiologi SMA Negeri 27, bahwa di sekolah ini sudah tidak asing lagi menemukan peserta didik yang asik dengan *smartphone* disaat guru sedang menjelaskan di depan kelas, sehingga mereka perlu membuat sebuah peraturan jika hal tersebut terjadi di ruang kelas.

Dalam dunia pendidikan, memang pada dasarnya *smartphone* sangat berguna sebagai media pembelajaran masa kini. *Smartphone* awalnya dianggap sebagai alat bantu yang dapat membantu guru. Teknologi ini menawarkan banyak keuntungan, termasuk akses cepat ke informasi, aplikasi pembelajaran interaktif, dan komunikasi yang lebih mudah antara guru dan peserta didik. Namun, dampak

negatif yang tidak dapat diabaikan muncul seiring waktu, salah satunya adalah *phubbing*. *Phubbing* di ruang kelas menimbulkan berbagai masalah serius. *Pertama*, *phubbing* dapat mengganggu konsentrasi peserta didik. Ketika peserta didik lebih fokus pada perangkat mereka daripada materi yang diajarkan, proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Gangguan ini tidak hanya mempengaruhi peserta didik yang melakukan *phubbing*, tetapi juga dapat mengalihkan perhatian peserta didik lain dan mengganggu dinamika kelas secara keseluruhan. *Kedua*, fenomena ini dapat mengganggu hubungan interpersonal antara guru dan peserta didik serta antara peserta didik dan peserta didik itu sendiri. Salah satu konsekuensi dari mengabaikan interaksi langsung, yang merupakan bagian penting dari proses pembelajaran dapat menyebabkan kurangnya rasa kohesi dan kebersamaan di kelas. *Ketiga*, efek psikologis dari *phubbing* juga harus dipertimbangkan. Peserta didik yang sering melakukan *phubbing* cenderung menunjukkan tanda-tanda kecanduan perangkat digital, seperti ketergantungan berlebihan pada *smartphone* dan kecemasan jika mereka tidak memegang perangkat tersebut. Hal ini dapat mengakibatkan masalah kesehatan mental yang lebih serius, seperti stres, kecemasan, dan bahkan depresi. *Keempat*, dari sudut pandang guru, fenomena *phubbing* menambah kesulitan mengelola kelas. Guru harus mencari cara yang efektif untuk menarik perhatian peserta didik dan menjaga mereka fokus pada materi pembelajaran. Untuk mengubah *smartphone* menjadi alat bantu pembelajaran daripada menjadi gangguan, seringkali diperlukan ide baru dan penggunaan teknologi yang bijak.

Sehingga dapat dikatakan fenomena ini menjadikan manusia menjadi seseorang yang individualis karena menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan disekitarnya. Pengguna teknologi lebih mementingkan menggunakan teknologi yang ada ditangannya daripada menyapa orang di sekitar lingkungannya.<sup>20</sup> Oleh karena itu, fenomena ini penting untuk kita ketahui lebih dalam agar dapat memahami fenomena *Phubbing* terhadap perilaku sosial yang terjadi pada peserta didik SMA Negeri 27 Jakarta serta dampak yang akan terjadi nantinya.

## 1.2. Rumusan Masalah Penelitian

*Smartphone* memiliki fitur-fitur yang sangat canggih dan bisa membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun disisi lain fitur-fitur ini justru bisa mengganggu atau menghambat proses pembelajaran pada peserta didik jika melebihi batas durasi normal dan melanggar aturan yang telah ditetapkan dikelas. Seperti contohnya jika seorang guru sedang menerangkan materi didalam kelas, namun nyatanya tidak semua peserta didik memeperhatikan guru tersebut dalam menerangkan materi, sehingga ada beberapa peserta didik yang asik bermain *smartphone* dan tidak fokus menyimak apa yang dijelaskan guru di depan kelas. Hal tersebut bisa terjadi karena salah satu faktornya adalah fitur di *smartphone* lebih menarik dibandingkan menyimak materi yang diterangkan oleh guru. Sehingga dalam hal ini jika peserta didik sudah kecanduan terhadap *smartphone* maka nantinya hal itu membuat mereka rugi terhadap yang sudah mereka lakukan. Hal

---

<sup>20</sup> Junierissa Marpaung. 2018. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta*. 5 (2). Hlm. 58

itu dapat mengganguya sebagai makhluk sosial. Dapat memiliki dampak psikologis dan sosial yang merugikan pada peserta didik. Peserta didik akan merasa nyaman pada dunianya dengan bermain *smartphone*, sehingga hal tersebut dapat menjauhkannya dari lingkungan sosialnya karena kurangnya kemampuan komunikasi instruksional antara guru dan peserta didik, dan juga kurangnya kemampuan komunikasi interpersonal antar peserta didik. Di Indonesia sendiri, penelitian mengenai efek negatif ataupun kampanye sosial yang ditimbulkan karena adiksi terhadap *smartphone* masih jarang sekali ditemui. Maka pengetahuan masyarakat terhadap fenomena *phubbing* ini masih kurang di mengerti, sehingga semakin banyak kita temukan peserta didik yang tidak menghargai gurunya disaat gurunya menjelaskan materi di depan kelas untuk terus bermain *smartphone*. Tidak hanya gurunya, antar peserta didik juga sering kita temukan sikap tidak menghargai jika adanya komunikasi atau situasi perkumpulan seperti bekerja kelompok atau hal lainnya.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa fenomena *phubbing* di sekolah khususnya pada pola interaksi sosial peserta didik SMA Negeri 27 Jakarta di jam pelajaran sosiologi menjadi topik penelitian yang menarik untuk dikasi dari sudut pandang sosiologi komunikasi terutama menggunakan teori interaksi sosial yang digagas oleh Jonathan H. Turner. Berikut pokok pertanyaan rumusan penelitian untuk meneliti fenomena *phubbing* pada peserta didik di SMA Negeri 27 Jakarta:

1. Bagaimana makna perilaku *phubbing* dalam interaksi sosial pada peserta didik SMA Negeri 27 Jakarta?

2. Bagaimana proses motivasi interaksi sosial pada peserta didik SMA Negeri 27 Jakarta dalam melakukan *phubbing* di jam pelajaran sosiologi?
3. Bagaimana bentuk interaksi sosial pada peserta didik SMA Negeri 27 Jakarta dalam melakukan *phubbing* di jam pelajaran sosiologi?

### 1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan makna perilaku *phubbing* dalam interaksi sosial pada peserta didik SMA Negeri 27 Jakarta.
2. Untuk menjelaskan proses motivasi interaksi sosial pada peserta didik SMA Negeri 27 Jakarta dalam melakukan *phubbing* di jam pelajaran sosiologi.
3. Untuk menjelaskan bentuk interaksi sosial pada peserta didik SMA Negeri 27 Jakarta dalam melakukan *phubbing* di jam pelajaran sosiologi.

### 1.4. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam membuka wawasan yang lebih luas, dapat membantu memberikan pemahaman mengenai fenomena *phubbing* terhadap interaksi sosial pada peserta didik di ruang kelas. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan bagaimana perilaku *phubbing* memengaruhi kualitas komunikasi tatap muka dan hubungan interpersonal di kalangan remaja. Dalam konteks sosiologi komunikasi, temuan ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pergeseran pola komunikasi tradisional ke arah yang lebih terfokus pada perangkat digital, serta dampaknya terhadap kemampuan remaja untuk membangun dan memelihara interaksi sosial yang harmonis. Dan tentunya

hal ini bisa menjadikan landasan penting dalam kajian ilmu sosiologi di seluruh lapisan masyarakat dan tentunya bagi peneliti secara pribadi. Selain itu, penelitian ini juga disusun untuk dapat diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan yaitu dengan penyusunan skripsi sebagai tugas akhir dari perkuliahan.

## 2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pendukung sumber bacaan keilmuan bagi para pembaca, dan dapat menambah pengetahuan tentang fenomena *phubbing* terhadap interaksi sosial pada peserta didik SMA. Melalui penelitian ini diharapkan pembaca mengetahui lebih dalam mengenai fenomena ini dan mampu mencegah fenomena ini dengan cara yang baik.

### 1.5. Tinjauan Penelitian Sejenis

Tinjauan penelitian sejenis digunakan dalam penelitian ini. Adapun beberapa tinjauan penelitian sejenis yang digunakan dalam penelitian ini berupa buku, jurnal nasional, jurnal internasional, maupun disertasi. Tinjauan penelitian sejenis ini digunakan sebagai bentuk perbandingan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan digunakan. Sehingga, tinjauan penelitian sejenis yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari sepuluh buku, tujuh jurnal nasional, tujuh jurnal internasional, dan dua disertasi.

*Pertama*, terkait dengan perkembangan teknologi. Studi literatur yang dikemukakan oleh Willian Housley mengatakan bahwa interaksi sosial di dunia digital dapat sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital, seperti media sosial dan platform *online*, yang telah mengubah cara kita berinteraksi satu sama

lain, baik secara individu maupun dalam kelompok sosial.<sup>21</sup> Sehingga dapat dikatakan bahwa perkembangan teknologi bisa menjadi faktor utama yang menimbulkan seseorang berperilaku *phubbing*. Teknologi telah mengurangi kesadaran sosial tentang interaksi sosial. Saat orang terlalu terpacu pada perangkat mereka, mereka sering kali tidak menyadari bahwa mereka termasuk kedalam orang dengan perilaku *phubbing*. Menurut Farida, ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang menggunakan *smartphone*, faktor tersebut meliputi iklan yang merajalela di media sosial, fitur *smartphone* yang menarik, kecanggihan dari *smartphone*, keterjangkauan harga *smartphone*, faktor lingkungan, faktor budaya, hingga faktor pribadi.<sup>22</sup> Hal tersebut yang mempengaruhi seseorang bisa kecanduan dalam bermain *smartphone*. Sehingga orang lebih cenderung memeriksa *smartphone* mereka daripada berbicara langsung dengan orang lain.

*Kedua*, terkait dengan interaksi sosial. Perkembangan teknologi bisa mengubah pola interaksi sosial dan mempengaruhi hubungan interpersonal.<sup>23</sup> Dalam buku Suranto Aw tahun 2011, membahas etika dalam komunikasi interpersonal. Salah satunya adalah *respect* atau bentuk sikap menghargai. Menghargai setiap orang yang kita tuju adalah hukum pertama dalam mengembangkan komunikasi interpersonal yang efektif. Hukum pertama dalam berkomunikasi dengan orang lain adalah rasa hormat dan saling menghargai. Jangan lupa bahwa manusia pada dasarnya ingin dihargai dan dianggap penting.

---

<sup>21</sup> William Housley. 2021. *Society In The Digital Age An Interactionist Perspective*. SAGE. Hlm. 21-22

<sup>22</sup> Farida. *Op.Cit.*, Hlm. 14-16

<sup>23</sup> Bungin. *Op. Cit.*, Hlm. 107-108

Jika kita harus mengkritik atau memarahi seseorang, lakukan dengan penuh rasa hormat terhadap kebanggaannya dan harga dirinya. Dengan berkomunikasi dengan sikap dan rasa saling menghargai dan menghormati, kita dapat bekerja sama untuk menghasilkan sinergi yang akan meningkatkan kualitas hubungan antarmanusia.<sup>24</sup>

Dalam buku Ratnawati Susanto dan Yulis Asmi Rozali tahun 2020, menyebutkan bahwa dalam proses komunikasi terjadi pertukaran informasi, ide, dan gagasan, yang membuatnya sarana untuk berinteraksi dan membangun hubungan sosial yang baik. Namun, kegagalan untuk menyampaikan ide, gagasan, dan pesan juga akan disebabkan oleh komunikasi yang tidak baik dan tidak kondusif. Oleh karena itu, komunikasi instruksional dapat dianggap sebagai pola terstruktur yang berfungsi sebagai media untuk pembelajaran dan hubungan pedagogik antara guru dan peserta didik. Model pengembangan kompetensi pedagogic berbasis pola komunikasi instruksional memberikan dasar konstruk bahwa guru hendaknya memiliki konsep pemahaman dan kemampuan dari pola komunikasi instruksional, seperti keterbukaan dialogis, komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok, komunikasi informatif, komunikasi ide, komunikasi persuasive, komunikasi kesantunan, komunikasi pengungkapan diri, komunikasi pendampingan, dan komunikasi *student-teacher oriented*.<sup>25</sup> Sehingga komunikasi instruksional sangat penting untuk fenomena *phubbing* dalam pendidikan karena *phubbing* dapat mengganggu proses pembelajaran, komunikasi guru-peserta didik, dan kemampuan komunikasi peserta didik. Pendidik harus memahami dampak *phubbing* dan

---

<sup>24</sup> Suranto Aw. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Hlm. 1

<sup>25</sup> Ratnawati Susanto & Yuli Asmi Rozali. 2020. *Model Pengembangan Kompetensi Pedagogik (Teori, Konsep, dan konstruk Pengukuran)*. Depok: PT Rajagrafindo Persada. Hlm. 188-189

membuat strategi yang tepat untuk menangani masalah ini dalam komunikasi instruksional.

Dalam sosiologi hal yang paling penting adalah interaksi sosial. Soekanto mengatakan bahwa bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial (yang juga dapat dinamakan proses sosial) karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial.<sup>26</sup> Sedangkan yang didefinisikan oleh Jonathan H. Turner, interaksi sosial adalah unit analisis sosiologi yang paling dasar.<sup>27</sup> Jadi menurutnya, interaksi sosial adalah proses dimana gerakan yang terang-terangan, pertimbangan-pertimbangan terselubung, dan fisiologi dasar seseorang mempengaruhi orang lain dan begitu juga sebaliknya.<sup>28</sup> Dalam teori ini, Turner mengeksplorasi bagaimana setiap interaksi dipengaruhi oleh sejumlah faktor, seperti motivasi emosional, status sosial, peran, dan norma yang diinternalisasi oleh individu sebagai bagian dari struktur sosial yang lebih besar. Tujuan teorinya adalah untuk memahami bagaimana interaksi sosial membentuk pengalaman emosional dan bagaimana emosi tersebut pada gilirannya memperkuat atau melemahkan ikatan sosial di antara individu. Meskipun berakar pada pendekatan interaksionisme, teori Turner memiliki ciri khas perspektif struktural yang menghubungkan interaksi interpersonal dengan elemen-elemen makrostruktur masyarakat. Ini menjadikannya sebagai teori sosiologi interaksionisme yang memadukan konsep-konsep dari sosiologi struktural-fungsional dan sosiologi mikro.

---

<sup>26</sup> Soekanto. *Op. Cit.*, Hlm. 55.

<sup>27</sup> Jonathan H. Turner. 1988. *A Theory of Social Interaction*. California: Pers Universitas Stanford. Hlm. 14

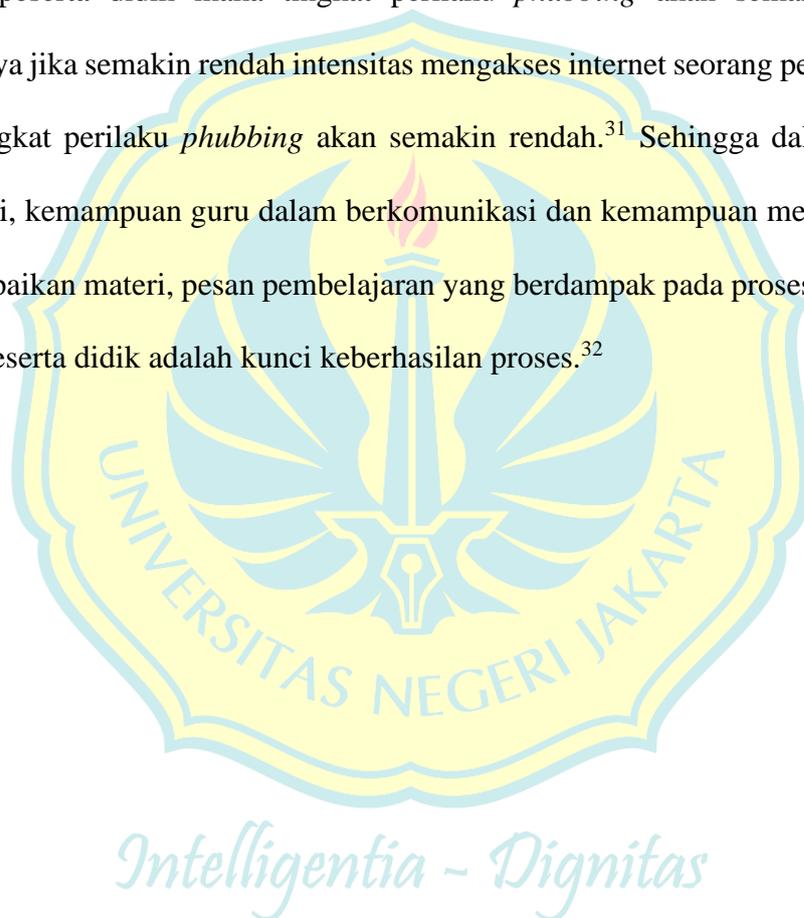
<sup>28</sup> *Ibid*

*Ketiga*, terkait dengan peserta didik SMA serta ruang kelas. Fakta yang mengejutkan adalah bahwa perilaku *phubbing* tidak hanya terjadi di ruang kecil, seperti saat bersama teman, keluarga, dan sahabat, tetapi bisa juga terjadi di ruang kelas, di saat peserta didik sedang belajar. Penggunaan gawai yang berlebihan mengganggu komunikasi dan mengurangi kualitas hubungan peserta didik dengan guru. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah melampaui batas penggunaan *smartphone* dan secara tidak langsung telah menyakiti perasaan lawan bicaranya. Namun, dalam buku Muhibbin Syah tahun 2010 terkait psikologi pendidikan mengatakan bahwa seorang peserta didik yang sedang dalam proses belajar dapat mengalami peristiwa jenuh, yang dikenal sebagai "kejenuhan belajar", yang dapat membuatnya merasa usaha mereka telah sia-sia. Peserta didik yang mengalami kejenuhan belajar merasa bahwa mereka tidak membuat kemajuan dalam pengetahuan dan keterampilan mereka selama periode waktu tertentu yang mereka habiskan untuk belajar. Sehingga menyebabkan mereka kehilangan keinginan untuk belajar dan memperkuat keterampilan di satu tingkat sebelum mencapai tingkat keterampilan berikutnya.<sup>29</sup> Sehingga di era digital ini sering kali kita temukan saat proses pembelajaran di ruang kelas, peserta didik asik bermain *smartphone* disaat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas. Dalam penelitian Nita Lutfiana Damayanti dan Heidy Arviani tahun 2023, membahas mengenai intensitas penggunaan *smartphone* pada remaja di Jakarta dan Surabaya. Penelitian tersebut menemukan bahwa remaja di Jakarta dan Surabaya

---

<sup>29</sup> Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. Hlm. 51

bisa menghabiskan waktu untuk bermain *smartphone* hingga 9 jam dalam setiap harinya.<sup>30</sup> Beda halnya dengan penelitian Desnya Pambudi Raharjo pada tahun 2021, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas mengakses internet seorang peserta didik maka tingkat perilaku *phubbing* akan semakin tinggi. Sebaliknya jika semakin rendah intensitas mengakses internet seorang peserta didik maka tingkat perilaku *phubbing* akan semakin rendah.<sup>31</sup> Sehingga dalam situasi seperti ini, kemampuan guru dalam berkomunikasi dan kemampuan mereka untuk menyampaikan materi, pesan pembelajaran yang berdampak pada proses, dan hasil belajar peserta didik adalah kunci keberhasilan proses.<sup>32</sup>



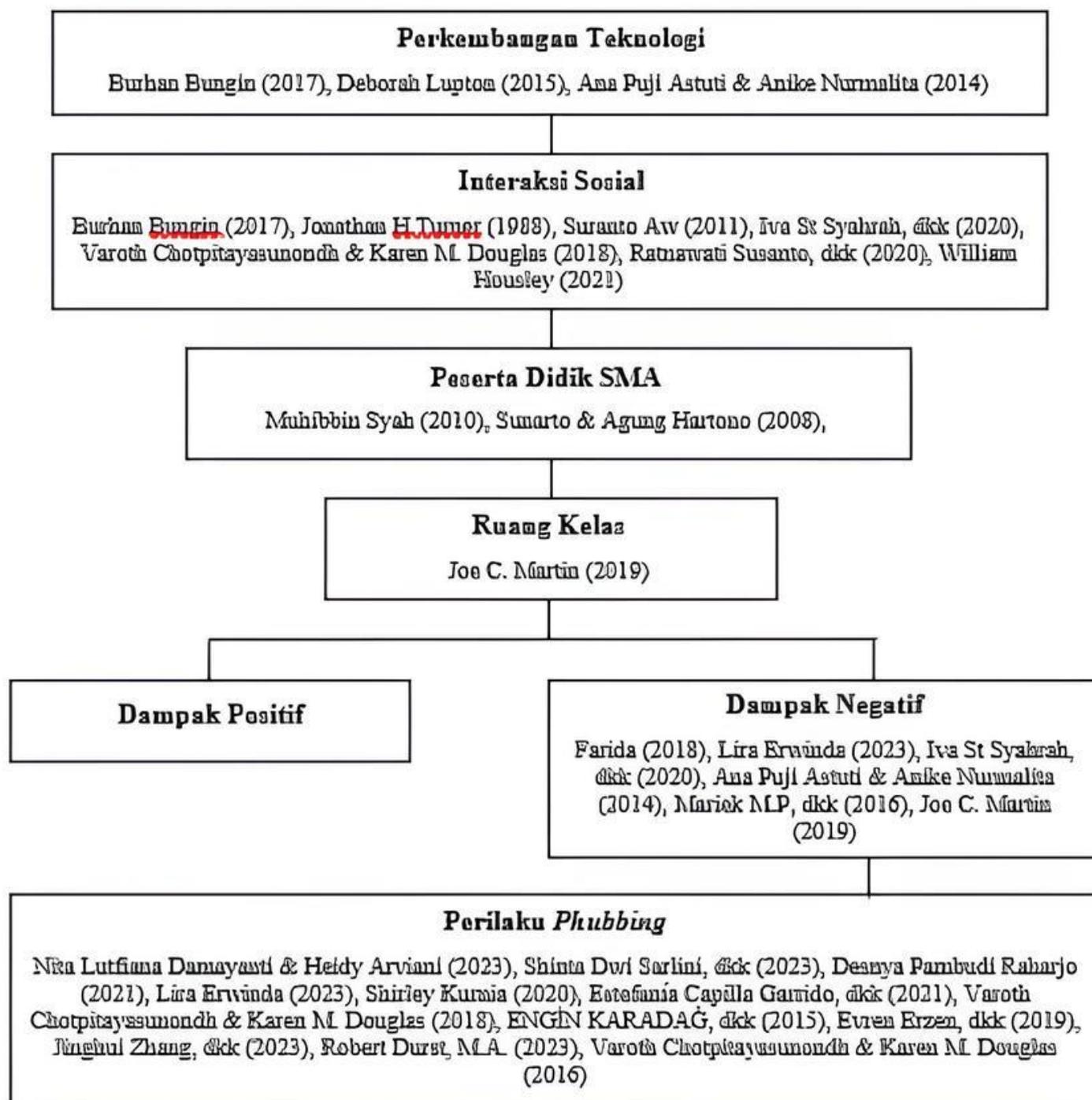
---

<sup>30</sup> Nita Lutfiana Damayanti & Heidy Arviani. 2024. Fenomena *Phubbing* Remaja Kota Surabaya dan Jakarta. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*. Vol. 3 No. 4. Hlm. 1361

<sup>31</sup> Raharjo. *Op.Cit.*, Hlm. 8

<sup>32</sup> Ratnawati Susanto & Yuli Asmi Rozali. 2020. *Model Pengembangan Kompetensi Pedagogik (Teori, Konsep, dan konstruk Pengukuran)*. Depok: PT Rajagrafindo Persada. Hlm. 182  
*Ibid*, Hlm. 188-189

### Skema 1. 1 Tinjauan Penelitian Sejenis



(Sumber: Hasil analisa peneliti, 2024)

## 1.6. Tinjauan Pustaka

### 1.6.1. Konsep *Phubbing*

Dalam era digital yang serba cepat ini, penggunaan *smartphone* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun teknologi ini menawarkan banyak keuntungan, seperti kemudahan komunikasi dan akses dalam mendapatkan informasi. Namun dalam konteks ini, penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga memiliki efek negatif yang muncul ketika seseorang menggunakannya terlalu sering. *Phubbing* adalah fenomena yang menggambarkan efek tersebut. Menurut Karadag, perilaku *phubbing* adalah perilaku individu yang melihat *smartphone* ketika bicara dengan orang lain dan berurusan dengan *smartphone* sehingga mengabaikan komunikasi interpersonal.<sup>33</sup> Sehingga dapat dikatakan juga bahwa *phubbing* adalah sebuah fenomena yang menyebabkan orang tidak memiliki rasa hormat terhadap orang lain, tidak membangun atau mengembangkan hubungan, dan tidak berkomunikasi karena mereka lebih asyik dengan *smartphone* dan lingkungan virtual dibandingkan dengan orang sungguhan.<sup>34</sup>

Perilaku *phubbing* ini dapat dikatakan juga sebagai permasalahan sosial yang sampai saat ini masih sering kita temukan di berbagai kalangan. Fenomena ini menunjukkan perubahan dalam perilaku sosial yang disebabkan oleh teknologi saat ini. Menurut Karadag terdapat dua faktor yang memengaruhi fenomena *phubbing* yaitu gangguan komunikasi dan obsesi

---

<sup>33</sup> Engine Karadag, et.al. 2015. Determinants of *Phubbing*, Which is The Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equatin Model. *Journal of Behavioral Addictions*. Vol. 4 No. 2. Hlm. 60

<sup>34</sup> *Ibid*. Hlm 60-61

terhadap *smartphone*.<sup>35</sup> Gangguan komunikasi yang dimaksud ialah sebagai akibat adanya *smartphone* yang mengganggu dalam komunikasi tatap muka secara langsung pada saat berinteraksi. Gangguan komunikasi ini memiliki tiga komponen, yaitu menerima maupun melakukan panggilan ketika sedang berkomunikasi, membalas pesan singkat ketika sedang berkomunikasi, dan mengecek media sosial ketika sedang berkomunikasi. Sedangkan yang dimaksud dengan obsesi terhadap *smartphone* ialah ketika seseorang merasa cemas saat jauh dari *smartphone* dan kesulitan dalam mengatur penggunaan *smartphone* tersebut sehingga membuatnya memiliki kelekatan terhadap *smartphone*. Namun disisi lain menurut Chotpitayasunondh dan Douglas, perilaku *Phubbing* dapat disebabkan oleh kecanduan *smartphone* pintar, kurangnya kontrol diri, dan rasa takut ketinggalan informasi (*fear of missing out*).<sup>36</sup> Sehingga *phubbing* ini juga memiliki dampak sosial yang negatif seperti komunikasi yang buruk, ketidakpuasan dalam hubungan, kurangnya kepercayaan, dan rasa cemburu yang meningkat.

### 1.6.2. Konsep Remaja

Istilah asing yang sering dipakai untuk menunjukkan makna remaja, antara lain adalah *puberteit*, *adolescencia*, dan *youth*. Dalam bahasa Indonesia sering pula dikatakan *pubertas* atau *remaja*. Istilah *puberty* (Inggris) atau *puberteit* (Belanda) berasal dari bahasa Latin: *pubertas* yang berarti usai kedewasaan (*the age of manhood*). Istilah ini berkaitan dengan kata Latin

---

<sup>35</sup> *Ibid.* Hlm. 65

<sup>36</sup> Varoth Chotpitayasunondh dan Karen M. Douglas. 2018. The Effects of phubbing on Sosial Interaction. *Journal of Applied Sosial Psychology*. Hlm. 1

lainnya *pubescere* yang berarti masa pertumbuhan rambut di daerah tulang "pusic" (di wilayah kemaluan). Penggunaan istilah ini lebih terbatas dan menunjukkan mulai berkembang dan tercapainya kematangan seksual. *Pubescere* dan *puberty* sering diartikan sebagai masa tercapainya kematangan seksual ditinjau dari aspek biologisnya.

Istilah *adolescentia* berasal dari kata Latin: *Adulescentis*. Dengan *adulescentia* dimaksudkan masa muda. *Adolescence* menunjukkan masa yang tercepat antara usia 12 -22 tahun dan mencakup seluruh perkembangan psikis yang terjadi pada masa tersebut. Untuk menghindari kesalahpahaman dalam pemakaian istilah pubertas dan *adolescensia*, akhir-akhir ini terlihat adanya kecenderungan untuk memberikan arti yang sama pada keduanya. Hal ini disebabkan sulitnya membedakan proses psikis pada masa pubertas dan mulainya proses psikis pada *adolescensia*. Dan di Indonesia baik istilah pubertas maupun *adolescensia* dipakai dalam arti umum dengan istilah yang sama yaitu *remaja*.<sup>37</sup>

Remaja sedang berada di persimpangan jalan antara dunia anak – anak dan dunia dewasa. Proses perkembangan remaja biasanya berlangsung selama kurang lebih 11 tahun, mulai usia 12-21 tahun pada wanita dan 13-22 tahun pada pria.<sup>38</sup> Masa perkembangan yang panjang ini dikenal sebagai masa yang penuh tantangan dan masalah bagi para remaja sendiri, serta orang tua, guru, dan masyarakat sekitar mereka. Tindak tanduknya yang dianggap

---

<sup>37</sup> Sunarto & Agung Hartono. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Departemen Pendidikan & Kebudayaan dan PT Rineka Cipta. Hlm. 51-52

<sup>38</sup> Syah, *Op. Cit.*, Hlm. 51

menyimpang seringkali membuat para penegak hukum merasa terganggu juga. Dalam pengertiannya, remaja adalah tingkat perkembangan anak yang telah mencapai jenjang menjelang dewasa. Remaja memiliki kebutuhan yang sangat kompleks, cakrawala interaksi sosial yang luas, dan pergaulan yang luas. Remaja mulai menyadari dan memahami berbagai kebiasaan pergaulan yang berbeda dari kebiasaan keluarganya saat beradaptasi dengan lingkungan barunya. Remaja tidak hanya bergaul dengan berbagai kelompok umur, tetapi juga menghadapi berbagai lingkungan. Akibatnya, remaja mulai memahami standar pergaulan dengan remaja lain, anak-anak, dewasa, dan orang tua. Salah satu hal yang paling penting bagi remaja adalah pergaulan dengan sesama lawan jenis. Melakukannya cukup sulit karena harus mempertimbangkan standar pergaulan sesama remaja serta kemungkinan memilih teman untuk masa depan.<sup>39</sup>

Seorang remaja berada pada batas peralihan kehidupan anak dan dewasa. Tubuhnya kelihatan sudah “dewasa”, akan tetapi bila diperlakukan seperti orang dewasa ia gagal menunjukkan kedewasaannya. Pada remaja sering terlihat adanya:<sup>40</sup>

#### 1. Kegelisahan

Kegelisahan yang dimaksud adalah keadaan yang tidak tenang yang menguasai diri remaja. Mereka tidak selalu dapat memenuhi keinginan mereka yang beragam. Satu pihak menginginkan pengalaman, karena

---

<sup>39</sup> Sunarto & Hartono, *Op. Cit.*, Hlm. 128

<sup>40</sup> *Ibid.* Hlm. 58-60

diperlukan untuk memperoleh pengetahuan baru dan menjadi lebih luwes dalam tingkah laku. Di sisi lain, mereka merasa tidak mampu melakukan banyak hal.

## 2. Pertentangan

Mereka juga kebingungan karena konflik internal mereka. Pada umumnya, timbul perselisihan dan pertentangan pendapat dan pandangan antara remaja dan orang tua mereka, yang pada gilirannya menyebabkan keinginan yang kuat untuk melepaskan diri dari orang tua mereka. Namun, keinginan untuk melepaskan diri ini ditentang lagi oleh keinginan untuk tetap di rumah. Mereka tidak berani meninggalkan lingkungan keluarga yang aman. Selain itu, keinginan untuk melepaskan diri secara finansial dan berhenti meminta bantuan keuangan dari keluarga.

## 3. Berkeinginan besar untuk mencoba segala hal yang belum diketahuinya

Mereka tertarik untuk melakukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Remaja pria mencoba merokok secara sembunyi-sembunyi, seolah-olah mereka ingin membuktikan bahwa mereka juga dapat melakukan apa yang dilakukan orang dewasa. Remaja perempuan mulai menggunakan kosmetik terbaru untuk bersolek menurut mode. Apabila remaja ini diajak untuk mencoba mengisap ganja atau menyuntik morfin, keinginan untuk mencoba dapat berdampak negatif. Penyaluran yang tidak menguntungkan akan menghancurkannya. Dalam bidang seksual, keinginan besar untuk mendapatkan kepuasan dilakukan dengan onani atau masturbasi; dengan kata lain, onani atau masturbasi adalah penyaluran seksual yang semu.

Karena upaya untuk menghilangkan ketegangan dan menghindari larangan yang dilarang oleh norma sosial dan hukum, beberapa orang melihat hal ini normal atau biasa.

4. Keinginan menjelajah ke alam sekitar yang lebih luas

Melakukan aktivitas pramuka, kelompok, atau Himpunan Pencinta Alam (HPA), dan sebagainya. Keinginan untuk melihat dan mempelajari ini dapat digunakan untuk kegiatan yang bermanfaat.

5. Mengkhayal dan berfantasi

Khayalan dan fantasi remaja banyak berkisar tentang prestasi dan tangga karier. Khayalan dan fantasi dapat bersifat positif dan konstruktif, sehingga para remaja dapat menghasilkan banyak ide baru.

6. Aktivitas berkelompok

Mayoritas remaja menemukan jalan keluar dari masalah mereka dengan berkumpul, melakukan kegiatan bersama dan menjelajahi. Keinginan kelompok ini sangat meningkat dan dapat dikatakan bahwa hal ini menjadi karakteristik remaja.

### 1.6.3. Teori Interaksi Sosial

Sebagai makhluk sosial, manusia sangat erat kaitannya dengan interaksi sosial. Interaksi sosial dianggap sebagai proses utama dalam pembentukan masyarakat. Tanpa interaksi sosial, struktur sosial dan budaya tidak akan berkembang dan terbentuk. Dalam sosiologi, interaksi sosial adalah dasar dari dinamika kehidupan bermasyarakat. Interaksi sosial adalah proses kompleks yang melibatkan makna, simbol, dan kekuasaan. Menurut sosiologi, interaksi

sosial lebih dari sekadar aksi dan reaksi. Melalui interaksi sosial, individu saling berhubungan, bertukar informasi, dan membentuk makna yang akhirnya mengkristal menjadi norma, nilai, dan struktur sosial. Menurut Kimball Young dan Raymond dalam Soerjono Soekanto, interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, karena tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama.<sup>41</sup> Namun, suatu interaksi sosial tidak akan mungkin bisa terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat yaitu dengan adanya kontak sosial dan komunikasi.<sup>42</sup> Kontak sosial dapat terjadi secara langsung atau tidak langsung melalui tatap muka, seperti berbicara antara dua orang di tempat yang sama. Kontak sosial juga dapat terjadi secara tidak langsung melalui media, seperti berbicara melalui telepon, media sosial, atau surat. Tanpa kontak sosial, interaksi tidak mungkin terjadi karena tidak ada hubungan. Sedangkan komunikasi adalah proses antara dua orang atau lebih. Banyak bentuk komunikasi, baik verbal maupun non-verbal, termasuk bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan intonasi suara. Beberapa aspek komunikasi non-verbal sangat penting dalam interaksi sosial. Orang dapat memahami perasaan, pikiran, dan niat orang lain melalui komunikasi.

Menurut Jonathan H. Turner, proses interaksi sosial dapat dibagi menjadi tiga sifat konstituen yaitu motivasi, interaksional, dan penataan.<sup>43</sup>

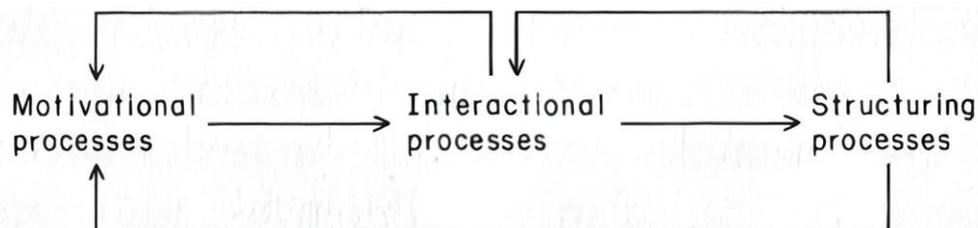
---

<sup>41</sup> Soekanto. *Op. Cit.*, Hlm. 54

<sup>42</sup> *Ibid.* Hlm. 58

<sup>43</sup> Turner. *Op. Cit.*, Hlm. viii

**Skema 1. 2 Skema proses interaksi sosial Jonathan H. Turner**



(Sumber: Turner, 1988)

Proses motivasi, interaksional, dan penataan saling terkait dalam skema diatas. Cara orang memberi isyarat dan menafsirkan berkaitan dengan energi motivasi mereka, lalu yang pada gilirannya motivasi dibatasi oleh pengaturan struktural yang berlaku serta jalannya pemberian sinyal dan interpretasi. Dan struktur interaksi sosial sangat ditentukan oleh profil motivasi individu karena hal ini mempengaruhi aktivitas pemberian sinyal dan interpretasi. Jadi dapat dikatakan bahwa tujuan mengembangkan proporsi dan model yang terpisah pada akhirnya adalah untuk melihat bagaimana keduanya saling mempengaruhi satu sama lain tanpa memisahkan mereka seperti yang ditunjukkan pada Skema 1.2 yang sepenuhnya mengapresiasi dinamika kerja interaksi sosial. Berikut uraian ketiga proses interaksi sosial menurut Jonathan H. Turner:<sup>44</sup>

1. Proses motivasi adalah proses yang memberikan energi dan memobilisasi aktor untuk dapat berinteraksi. Dalam interaksi sosial, orang memiliki keinginan untuk memenuhi kebutuhan emosional seperti

<sup>44</sup> Turner. *Op.Cit.* Hlm. 15

penghargaan, validasi, dan rasa dihargai, menurut Jonathan H. Turner. Kebutuhan untuk tetap terhubung dengan teman-teman secara digital sering kali menjadi penggerak remaja yang melakukan *phubbing*. Media sosial dan notifikasi instan memberikan "penghargaan sosial" langsung, seperti *likes*, komentar, atau pesan dari teman, yang dapat memberi mereka rasa diterima atau popularitas. Meskipun *phubbing* mengalihkannya dari interaksi langsung ke dunia digital yang dianggap lebih memuaskan, motivasi ini sejalan dengan teori Turner tentang kebutuhan emosional dalam interaksi.

2. Proses interaksional berkaitan dengan bagaimana aktor menggunakan isyarat untuk memberi isyarat dan menafsirkan. Turner berpendapat bahwa emosi memainkan peran penting dalam interaksi sosial, dan emosi positif atau negatif yang muncul dari interaksi tersebut menentukan kualitas dan arah hubungan sosial. Dalam situasi *phubbing*, emosi negatif sering kali mendominasi karena orang yang merasa diabaikan dalam percakapan mungkin merasa kecewa, tidak dihargai, atau bahkan terluka secara emosional. Remaja yang melakukan *phubbing* dan lawan bicaranya dapat mengalami emosi-emosi ini, yang dapat menyebabkan ketegangan dalam hubungan interpersonal, menurunkan rasa percaya, dan mengurangi kohesi sosial. Sebaliknya, remaja yang melakukan *phubbing* mungkin merasa cemas jika tidak mengecek *smartphonenya* atau bosan dengan interaksi tatap muka yang panjang. *Phubbing* di sini berfungsi sebagai semacam pelarian dari interaksi yang dianggap tidak

menarik atau emosional tidak memuaskan. Menurut Turner, ketidakseimbangan emosi dalam interaksi ini akan menyebabkan jarak emosional dan kualitas hubungan sosial menjadi lebih buruk. Ketika interaksi sering diwarnai dengan *phubbing*, hubungan yang lebih dekat sebelumnya dapat renggang karena kebutuhan emosional kedua pihak tidak dipenuhi secara memadai.

3. Proses penataan adalah perilaku di antara individu-individu yang termotivasi yang memungkinkan mereka mengulangi dan mengatur interaksi melintasi ruang dan waktu. Menurut teori Turner, penataan atau struktur interaksi sosial terdiri dari aturan, norma, dan harapan yang muncul selama interaksi. Pada dasarnya, standar sosial untuk berbicara secara langsung mengharapkan perhatian penuh dan mendengarkan satu sama lain. Namun, kehadiran perangkat digital dan teknologi mengubah struktur ini, dan *smartphone* sekarang sering digunakan sebagai "pihak ketiga" dalam interaksi. Masyarakat sering mengutamakan perangkat digital sebagai bagian dari "struktur" baru dalam percakapan. Hal ini sesuai dengan teori Turner bahwa perubahan struktur sosial dapat memengaruhi perilaku individu dalam interaksi. Dan dalam beberapa orang, terutama remaja, menganggap *phubbing* sebagai hal yang dapat diterima di lingkungan sosial karena teknologi telah mengatur ulang cara interaksi sosial. *Phubbing* bahkan menjadi norma baru di banyak kelompok sosial, terutama kelompok sebaya. Hal ini disebabkan oleh penyesuaian terhadap tuntutan sosial dan kemajuan teknologi, yang

menghasilkan berbagai struktur interaksi. Struktur sosial berubah seiring waktu, seperti yang dijelaskan Turner. Dalam kasus *phubbing*, perangkat digital menjadi bagian penting dari struktur sosial, meskipun ini mengganggu nilai-nilai interaksi sosial tradisional.

Dari perspektif teori interaksi sosial Jonathan H. Turner, *phubbing* dalam interaksi sosial adalah fenomena di mana motivasi emosional, dinamika emosional dalam interaksi, dan struktur sosial saling berperan. Motivasi remaja untuk tetap terhubung secara digital dan menghindari ketidaknyamanan sosial mendorong mereka melakukan *phubbing*. Proses interaksional *phubbing* menciptakan ketidakseimbangan emosi yang mengganggu kualitas hubungan, dan struktur interaksi sosial yang diwarnai dengan teknologi memungkinkan perilaku ini menjadi norma dalam kelompok. *Phubbing*, dengan demikian, mencerminkan perubahan dalam motivasi dan struktur interaksi sosial di era digital.

Turner juga mengatakan bahwa, kita harus memandang proses penataan sebagai topik teori yang terpisah.<sup>45</sup> Penggunaan istilah "Penataan" dimaksud untuk menunjukkan fakta bahwa interaksi sosial sering kali berulang sepanjang waktu dan juga terorganisir dalam ruang fisik.<sup>46</sup> Sehingga proses penataan ini tidak dapat dikonseptualisasikan hanya dalam kerangka dinamika motivasi dan interaksional. Teori-teori motivasi serta pemberian isyarat dan penafsiran tidak cukup untuk menjelaskan kepada kita bagaimana

---

<sup>45</sup> *Ibid.* Hlm. 16

<sup>46</sup> *Ibid*

dan mengapa interaksi sosial menjadi terstruktur. Oleh karena itu, menurut Turner kita tidak boleh mencoba menjadikan teori motivasi atau memberi isyarat dan menafsirkan juga sebagai teori penataan.<sup>47</sup>

## 1.7. Metode Penelitian

### 1.7.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang menghasilkan data deskriptif dengan pendekatan yang dilakukan peneliti kepada subjek. Pada dasarnya, penelitian kualitatif lebih menekankan analisis proses penyimpulan deduktif dan induktif daripada memeriksa dinamika hubungan antara fenomena yang diamati dengan menggunakan logika ilmiah.<sup>48</sup> Namun, pendekatan kualitatif tidak benar-benar menggunakan data kuantitatif, pendekatan ini menekankan pada pengujian hipotesis daripada mencoba menjawab pertanyaan penelitian dengan menggunakan pendekatan berpikir formal dan argumen. Sedangkan, studi kasus merupakan penyelidikan mendalam (*in-depth study*) mengenai suatu unit sosial sedemikian rupa sehingga menghasilkan gambaran yang terorganisasikan dengan baik dan lengkap mengenai unit sosial tersebut. Tujuan studi kasus dalam penelitian kualitatif adalah mempelajari secara intensif latar belakang, status terakhir, dan interaksi lingkungan yang terjadi pada Suatu satuan sosial seperti individu, kelompok, Lembaga, atau

---

<sup>47</sup> *Ibid*

<sup>48</sup> Saifuddin Azwar. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hlm. 5

komunitas.<sup>49</sup> Dan studi kasus dalam penelitian ini adalah Peserta Didik SMA Negeri 27 Jakarta.

### **1.7.2. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 27 Jakarta yang berlokasi di Jalan Mardani Raya, Johar Baru. Peneliti menggunakan data primer dan data sekunder dalam penelitian ini. Data primer di dapat melalui pengamatan dan wawancara langsung di sekolah. Sedangkan data sekunder didapat melalui dokumentasi maupun penelitian yang sudah ada sebelumnya. Yang menjadi langkah awal dalam penelitian ini yaitu dengan pengamatan yang terhitung mulai dari bulan Februari hingga Agustus 2024.

### **1.7.3. Peran Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki peran sebagai pelaku yang melakukan penelitian di lapangan. Peneliti berusaha mencari tahu lebih dalam terkait fenomena *phubbing* yang dialami peserta didik SMA Negeri 27 Jakarta dalam interaksi sosial mereka. Diawali dengan mencari tahu tentang fenomena *phubbing* menggunakan data sekunder, yang dilanjut dengan tahap pengamatan secara langsung, mengumpulkan data, hingga menyusun hasil temuan selama penelitian di lapangan dengan menggunakan teori dan konsep yang relevan dengan topik yang diteliti.

---

<sup>49</sup> *Ibid*, Hlm. 8

#### **1.7.4. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik SMA Negeri 27 Jakarta. Peserta didik yang dijadikan subjek adalah peserta didik yang mengambil mata Pelajaran sosiologi di SMA Negeri 27 Jakarta. Subjek kunci dalam penelitian ini adalah empat peserta didik SMA Negeri 27 Jakarta yang merupakan pelaku *phubbing* di ruang kelas selama proses pembelajaran sosiologi berlangsung. Karakteristik subjek ini dilihat dari intensitas penggunaan *smartphone*, pernah ketahuan guru saat proses pembelajaran berlangsung, dan disaat jam istirahat lebih memilih bermain *smartphone* disbanding berinteraksi dengan teman.

#### **1.7.5. Teknik Pemilihan Informan**

Dalam pemilihan informan, peneliti pertama kali melakukan pengamatan (observasi) terlebih dahulu terhadap pola interaksi yang dilakukan peserta didik di ruang kelas. Pola interaksi yang diamati peneliti adalah peserta didik yang bermain *smartphone* pada saat proses pembelajaran dimulai, terkhusus pada saat guru sedang menjelaskan materi di depan kelas. Lalu selain itu peneliti juga mengamati pola interaksi yang terjadi pada saat jam istirahat, yaitu interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lain maupun peserta didik dengan guru. Dalam pemilihan informan, berikut tabel pengelompokkan informan.

Tabel 1. 1 Karakter Informan

No.	Nama Informan	Umur	Jenis Kelamin	Karakteristik Informan
1.	BY (Bayyinah Yamsani)	18 Tahun	Laki-Laki	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Intensitas bermain <i>smartphone</i> 5-10 jam</li> <li>2. Kecanduan <i>game online</i> sejak bulan Ramadhan tahun 2024</li> <li>3. Pernah mendapat teguran oleh guru sosiologinya ketika ia sedang mengajar di kelas karena bermain <i>game online</i></li> </ol>
2.	ADK (Anastasya Davianna Kumala)	17 Tahun	Perempuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Intensitas bermain <i>smartphone</i> 5 – 15 jam per harinya.</li> <li>2. Memiliki 2 <i>smartphone</i>, diantaranya 1 android dan 1 <i>iphone</i></li> <li>3. Kecanduan bermain media sosial dan terkadang juga bermain <i>game online</i></li> <li>4. Pernah mendapatkan teguran ketika sedang</li> </ol>

				<p>membuka <i>smartphone</i> oleh guru sosiologinya</p> <p>5. Terkadang saat jam istirahat juga dipakai untuk bermain <i>smartphone</i></p>
3.	AG (Anang Gunawan)	19 Tahun	Laki-Laki	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Intensitas bermain <i>smartphone</i> 10 – 19 jam per harinya.</li> <li>2. Kecanduan <i>game online</i> hingga memiliki bisnis jual beli akun <i>game online</i> tersebut</li> <li>3. Menjadi admin bisnisnya di sosial media</li> <li>4. Pernah ditegur guru saat bermain <i>smartphone</i> ketika guru sosiologi sedang menjelaskan materi di depan kelas</li> <li>5. Kurang bersosialisasi dengan teman-teman saat jam istirahat maupun sedang ada jam kosong</li> </ol>

4.	PA (Putri Ayu)	17 Tahun	Perempuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Intensitas bermain <i>smartphone</i> 6-8 jam per harinya.</li> <li>2. Kecanduan bermain media sosial</li> <li>3. Pernah mendapat teguran oleh guru sosiologinya ketika ia sedang mengajar di kelas karena menonton vidio</li> </ol>
5.	FAK (Fatwa Adziziyah Kharissa)	19 Tahun	Perempuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Intensitas bermain <i>smartphone</i> 6-8 jam per harinya.</li> <li>2. Kecanduan bermain media sosial</li> <li>3. Kurang berpartisipasi ke teman kelompok ketika berdiskusi dan memilih menunggu arahan sambil bermain <i>smartphone</i></li> </ol>

(Sumber: Hasil analisa peneliti, 2024)

### 1.7.6. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan (Observasi) merupakan suatu metode penelitian nonsurvei. Dengan metode ini peneliti mengamati secara langsung perilaku para subjek yang diteliti.<sup>50</sup> Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi atau pengamatan secara langsung di SMA Negeri 27 Jakarta selama 3 (tiga) hari. Peneliti akan mengamati fenomena *phubbing* yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran di ruang kelas. Dari hasil observasi atau pengamatan inilah yang nantinya digunakan sebagai data pendukung untuk melakukan metode pengumpulan data berikutnya, yaitu wawancara secara mendalam kepada subjek.

#### b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu upaya yang dilakukan peneliti untuk menggali data ke informan yang ingin diteliti. Dalam penelitian kualitatif sesuai dengan orientasi pengumpulan datanya yang berupaya memperdalam data dan mempertajam informasi, wawancaranya tidak cukup wawancara biasa yang dipandang tidak mampu menangkap makna, maka sebaiknya menggunakan wawancara mendalam, sebuah model wawancara yang berusaha menyusuri informasi sedalam-dalamnya.<sup>51</sup> Secara spesifik, peneliti menggunakan wawancara tidak

---

<sup>50</sup> Kamanto Sunarto. 2005. *Pengantar Sosiologi (Edisi Revisi)*. Jakarta: Universitas Indonesia Publishing. Hlm. 234-235

<sup>51</sup> Mujamil Qomar. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Membekali Kemampuan Membangun Teori Baru)*. Malang: Inteligencia Media (Intrans Publishing Group). Hlm. 94

terstruktur, dimana wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.<sup>52</sup> Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik yang tergolong dalam kategori *phubbing* selama proses pembelajaran di ruang kelas. Pertanyaan yang nanti diajukan mengenai latar belakang atau faktor hingga dampak yang dirasakan subjek dalam perilaku *phubbing*.

### **c. Dokumentasi dan Studi Kepustakaan**

Dalam penelitian, peneliti juga menggunakan dokumentasi dan studi kepustakaan sebagai bukti serta data pendukung yang diteliti. Dokumentasi digunakan sebagai bukti peneliti melakukan penelitian secara langsung ke lapangan, yang nantinya foto tersebut dicantumkan ke dalam penulisan skripsi. Sedangkan studi kepustakaan sendiri digunakan sebagai data pendukung yang didapat dari penelitian sebelumnya.

#### **1.7.7. Teknik Analisis Data**

Data dapat di analisis dari adanya proses pengamatan (observasi), wawancara, dan dokumentasi atau studi kepustakaan. Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik

---

<sup>52</sup> Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hlm. 234

pengumpulan data yang bermacam-macam (Triangulasi), dan dilakukan secara terus menerus hingga datanya jenuh.<sup>53</sup> Analisis data juga dilakukan dengan melakukan pengelompokan data dari lapangan. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan penyaringan yaitu dengan fokus pada data yang sesuai dengan sub bab yang telah ditentukan. Lalu selanjutnya peneliti mulai menyajikan data dalam bentuk yang lebih terstruktur dan mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif, data disajikan dalam bentuk narasi atau penjelasan deskriptif dan juga menggunakan tabel atau skema untuk memudahkan pemahaman. Dan terakhir adalah dengan penarikan kesimpulan dari hasil analisis yang telah diolah.

#### **1.7.8. Teknik Triangulasi Data**

Triangulasi merupakan tindakan melakukan pengecekan silang antara berbagai sumber data, teknik pengumpulan data, dan waktu pengumpulan data. Adapun tujuannya adalah jika nanti hasilnya sama, maka data penelitian itu kredibel. Manakala hasil penelitian berbeda, maka peneliti harus melakukan berulang-ulang sampai ditemukan kepastian datanya.<sup>54</sup> Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua guru sosiologi, satu wakil kepeserta didikan dan tiga teman kelas dari informan.

---

<sup>53</sup> *Ibid*, Hlm. 243

<sup>54</sup> Qomar, *Op. Cit.*, Hlm. 109

Tabel 1. 2 Informan Triangulasi

No.	Nama Informan	Status	Karakteristik Informan
1.	Sofyan, SE,MM.	Guru Sosiologi kelas X dan XI	1. Memiliki kontrak belajar terkait aturan
2.	Lola Mutia Gemala, S.Pd	Guru Sosiologi kelas XI dan XII	menggunakan <i>smartphone</i> 2. Memiliki metode pembelajaran yang berbeda
3.	Firdaus Chaniago, S.Pd	Wakil Kepeserta didikan	1. Memiliki peran dalam peraturan sekolah 2. Memiliki pandangan secara luas mengenai perilaku peserta didik 3. Memiliki data pelanggaran yang dilakukan peserta didik terkait <i>phubbing</i>
4.	Dini Astuti, S.Pd	Guru BK SMA Negeri 27 Jakarta	1. Memiliki kepekaan terhadap perilaku peserta didik 2. Sebagai konselor peserta didik 3. Sebagai pengamat tingkah laku peserta didik di sekolah 4. Memiliki program konseling peserta didik yang

			<p>melanggar aturan di sekolah</p> <p>5. Memiliki program untuk membuat keyakinan di setiap kelas untuk di pajang di dinding kelas</p>
5.	Sella Yulistin	Teman kelas dari ADK	1. Sebagai saksi temannya dalam melakukan
6.	Melvany Mutiara Putri	Teman kelas dari BY, PA, dan FAK	<p><i>phubbing</i> di kelas</p> <p>2. Memiliki pandangan terkait temannya sebagai pelaku <i>phubbing</i> di kelas</p>
7.	Adelia Dwi Arafah	Teman kelas dari AG	<p>3. Memiliki pandangan terkait temannya sebagai pelaku <i>phubbing</i> di luar kelas maupun di luar sekolah</p>
8.	Nur Khodijah	Orang Tua dari AG	1. Memiliki pandangan terkait pengaruh pola asuh dirumah dalam memengaruhi perilaku <i>phubbing</i> anak
9.	Herlindawati	Orang Tua dari ADK	<p>2. Dapat melihat keterlibatan mereka dalam pendidikan anak</p> <p>3. Informasi tambahan terkait</p>

			perilaku anak dirumah
--	--	--	--------------------------

(Sumber: Hasil analisa peneliti, 2024)

### 1.8. Sistematika Penulisan

**BAB I**, terdiri dari beberapa bagian yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan penelitian sejenis, tinjauan Pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Pada bab ini menjelaskan terkait gambaran umum permasalahan penelitian. Dalam latar belakang, peneliti menggunakan teknik penulisan piramida terbalik dari konteks umum ke konteks khusus terkait topik penelitian.

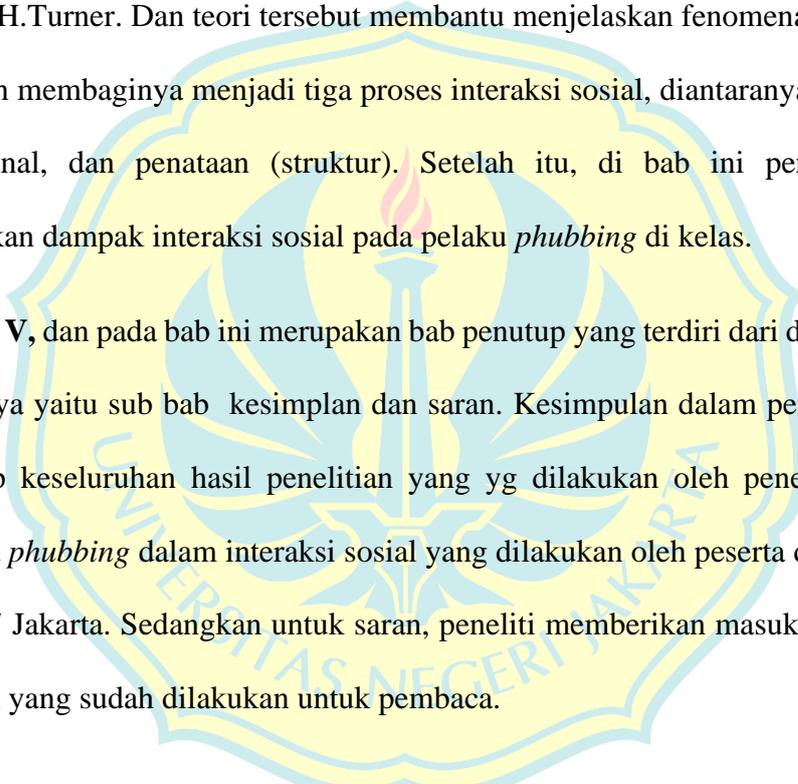
**BAB II**, dalam bab ini pertama-tama peneliti menjelaskan terlebih dahulu terkait perkembangan munculnya fenomena *phubbing* ini hingga tersampaikan kepada masyarakat luas. Lalu dilanjut dengan menguraikan secara singkat profil SMA Negeri 27 Jakarta beserta aturan yang diterapkan. Dan terakhir dilanjut dengan mendeskripsikan subjek penelitian. Subjek dalam penelitian ini mencakup lima peserta didik yang mengambil mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 27 Jakarta.

**BAB III**, dalam bab ini peneliti menjelaskan secara khusus terkait fenomena *phubbing* dalam interaksi sosial. Pada bab ini terdapat tiga subbab inti didalamnya, yaitu situasi yang mendorong peserta didik untuk melakukan *phubbing* di kelas, motivasi peserta didik dalam melakukan perilaku *phubbing*, serta makna yang ditimbulkan perilaku *phubbing* pada interaksi sosialnya. Dan terakhir, peneliti

menyampaikan terkait peran sekolah dalam mencegah maupun mengatasi perilaku *phubbing* ini yang terjadi di sekolah.

**BAB IV**, pada bab ini peneliti menjelaskan mengenai analisis sosiologi terkait fenomena *phubbing* dalam interaksi sosial yang dilakukan peserta didik di SMA Negeri 27 Jakarta. Teori yang dipakai ialah teori interaksi sosial yang digagas oleh Jonathan H. Turner. Dan teori tersebut membantu menjelaskan fenomena *phubbing* ini dengan membaginya menjadi tiga proses interaksi sosial, diantaranya motivasi, interaksional, dan penataan (struktur). Setelah itu, di bab ini peneliti juga menjelaskan dampak interaksi sosial pada pelaku *phubbing* di kelas.

**BAB V**, dan pada bab ini merupakan bab penutup yang terdiri dari dua sub bab didalamnya yaitu sub bab kesimpulan dan saran. Kesimpulan dalam penelitian ini mencakup keseluruhan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait fenomena *phubbing* dalam interaksi sosial yang dilakukan oleh peserta didik SMA Negeri 27 Jakarta. Sedangkan untuk saran, peneliti memberikan masukan terkait penelitian yang sudah dilakukan untuk pembaca.



*Intelligentia - Dignitas*