

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital yang terjadi di Indonesia dapat dilihat dari meningkatnya pengguna internet dari tahun ke tahun. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tingkat penetrasi internet di Indonesia menyentuh angka 79,5%. Angka ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan penetrasi internet sebanyak 1,4% dari tahun sebelumnya yakni sebanyak 78,19% (APJII, 2024). Di sisi lain, tingginya data penggunaan internet dalam rumah tangga mencapai 86,54 persen pada 2022 (Badan Pusat Statistik, 2023).

Tingginya penggunaan internet tersebut tidak sejalan dengan tingkat kesiapan digital Indonesia yang masih cenderung rendah. Melansir dari *Digital Readiness Index*, tingkat kesiapan digital Indonesia minus 0,06% pada tahun 2021. Hal ini membuat para pengguna internet yang belum memiliki kesiapan dalam mengoperasikan gawainya berpotensi terkena dampak negatif seperti *cybercrime*, gangguan kesehatan fisik dan mental, produktivitas menurun akibat kurang fokus, dan berperilaku yang tidak sesuai dengan norma seperti *phubbing*.

Adapun salah satu perilaku yang menyebabkan interaksi sosial kurang baik adalah *phubbing*. Perilaku *phubbing* sudah merebak ke berbagai generasi yang menggunakan teknologi, dimulai dari generasi X, Y, dan Z dengan tingkat presentase yang berbeda-beda (Najah et al., 2022). Penelitian tersebut menjelaskan

bahwa generasi Y dan Z merupakan generasi yang memiliki tingkat *phubbing* paling tinggi. Penyebabnya adalah penggunaan teknologi sudah masif digunakan ketika generasi Z lahir sehingga generasi Y juga perlu beradaptasi dalam berteknologi. Berbeda halnya dengan generasi X yang lahir sebelum banyaknya penggunaan gawai membuat mereka tertinggal akses teknologi sehingga potensi *phubbing* terminimalisir.

Sementara itu, penelitian lain dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tanjung Tiram pada kelas VIII-5 dan VIII-6 yang terdiri dari 30 peserta didik sebagai kelompok kontrol dan 25 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Hasilnya, terdapat 4 dari 20 peserta didik yang masuk ke dalam kategori perilaku *phubbing* sangat tinggi, 9 peserta didik berkategori tinggi, dan 7 peserta didik berkategori rendah (Putri & Siregar, 2024). Hal ini dijelaskan sebagaimana seperti gambar di bawah:

Kategori	Interval	Frekuensi	%
Sangat Tinggi	91-111	4	20
Tinggi	70-90	9	45
Rendah	49-69	7	35
Sangat Rendah	<48	0	0
Jumlah Nilai		20	100

Sumber: (Putri & Siregar, 2024)

Gambar 1 : Kategorisasi Tingkat Perilaku *Phubbing*

Adapun dampak negatif dari perilaku *phubbing* ini adalah terjadinya degradasi sosial yang dialami oleh seseorang (Aditia, 2021). Degradasi sosial merupakan menurunnya kemampuan seseorang dalam menjalani kehidupan normal manusia sebagai makhluk sosial. Salah satu bukti adanya degradasi sosial adalah menurunnya kualitas persahabatan remaja.

Peneliti lainnya juga menyatakan bahwa semakin tingginya tingkat *phubbing* seseorang, maka kualitas persahabatan remaja tersebut semakin rendah (Aiyuda et al., 2023). Hal ini disebabkan karena seorang remaja yang berfokus kepada gawainya akan cenderung mengabaikan orang yang ada di sekitarnya sehingga tingkat kebersamaan dan keintiman menjadi minim terjadi di lingkungannya. Tingkat kebersamaan dan keintiman yang rendah dapat membuat kehidupan seorang individu *phubbing* merasa kesepian akibat dari meregangnya hubungan antar individu.

Selain itu, penelitian lain juga menyebutkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas seseorang dalam bermedia sosial terhadap *phubbing* (Gouwtama, 2024). Ketika seseorang sedang menggunakan media sosial, maka peluang terjadinya perilaku *phubbing* akan semakin besar. Hal ini selaras dengan salah satu penelitian

yang menjelaskan bahwa tingginya adiksi penggunaan gawai berpengaruh positif terhadap perilaku *phubbing* yang terjadi pada peserta didik (Aziz et al., 2023).

Adapun individu-individu pelaku *phubbing* tersebut baik disengaja maupun tanpa sengaja acuh tak acuh terhadap orang di sekitarnya sehingga dinilai sebagai sosok yang memiliki kepribadian buruk. Padahal, perilaku sehari-hari perlu dijaga agar setiap individu merasa nyaman saat bertemu. Dengan begitu, akan terjadi keintiman saat melakukan interaksi sosial primer. Hal ini penting sebab dengan adanya keintiman, maka seorang individu maupun kelompok akan merasa saling memiliki dan saling merasakan saat terjadi suatu masalah.

Salah satu penelitian terkait *phubbing* menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang positif antara intensitas penggunaan gawai terhadap perilaku *phubbing* (Anami et al., 2021; Munatirah & Anisah, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa semakin sering seseorang menggunakan gawai, maka semakin besar pula potensi seseorang berperilaku *phubbing*. Sebaliknya, semakin sedikit seseorang menggunakan gawai, maka peluang *phubbing* semakin rendah sebab penggunaan aplikasi yang ter-*install* di gawai mempermudah berbagai aktivitas penggunanya.

Perilaku *phubbing* ini dapat dilihat oleh orang lain ketika terjadi kontak sosial primer. Kontak sosial primer merupakan kontak sosial yang dilakukan secara langsung/tatap muka sehingga seseorang yang bertemu tatap muka bisa melihat secara langsung baik/buruknya perilaku seseorang. Bahkan, banyak penelitian yang mengindikasikan bahwa perilaku *phubbing* mengganggu aktivitas kontak sosial primer (MS et al., 2021; Zafirah & Nuraini, 2023). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa adiksi penggunaan gawai yang digunakan sekitar 2 - 10 jam/hari membuat seseorang berperilaku *phubbing* secara perlahan. Artinya, semakin tinggi *phubbing* maka berpotensi semakin rendah aktivitas kontak sosial yang dilakukan.

Kontak sosial merupakan aktivitas individu/kelompok dalam bentuk syarat tertentu yang memiliki makna bagi pelaku dan penerimanya (Irawan, 2019). Kegiatan ini dapat memicu timbulnya interaksi lebih dalam sehingga memiliki

kualitas hubungan yang lebih kuat. Hal ini dapat dilakukan baik secara langsung (tanpa perantara) maupun tidak langsung (tidak melalui perantara). Kontak sosial primer merupakan aktivitas yang bermakna tanpa melalui perantara secara langsung. Dengan kata lain, keterikatan dalam melakukan interaksi sosial langsung bergantung kepada kontak sosial primer. Tanpa adanya kontak sosial primer yang baik, maka interaksi sosial langsung sulit tercapai.

Meskipun kontak sosial sekunder tetap dapat dilakukan dengan baik oleh berbagai pihak melalui penggunaan gawai, tetapi kontak sosial primer sangat penting untuk tetap menjaga norma sosial yang ada. Norma-norma yang hadir di masyarakat seperti saling bertegur sapa, memberikan perhatian terhadap sekitar, saling menghargai saat ada yang berpendapat, maupun kepedulian lainnya merupakan aktivitas sosial yang membantu rasa saling memiliki. Saat perilaku *phubbing* terjadi, potensi tidak terlaksananya norma-norma tersebut membuat masyarakat sekitar merasa diabaikan sehingga memicu kesalahpahaman maupun pertikaian lebih lanjut.

Sesuai dengan teori interaksionisme simbolik yang menegaskan bahwa interaksi dalam pembentukan makna sangat penting untuk kehidupan sosial (Mead, 1934). Interaksi ini akan dapat terjadi apabila seorang individu dengan individu lain dapat melakukan kontak sosial dengan baik. Dengan melakukan kontak sosial, seorang individu/kelompok akan membentuk perasaan saling memiliki sehingga dapat memicu interaksi yang lebih bermakna dalam aktivitas sosial. Sebaliknya, tanpa adanya kontak sosial yang baik, individu akan memiliki kecenderungan yang individualis karena tidak adanya keterikatan antara satu dengan yang lain.

Hal ini juga didukung oleh penelitian yang menjelaskan bahwa saat ada seorang pelaku *phubbing* (*phubber*) menggunakan gawai, maka orang yang merasa terabaikan (*phubbee*) pun akan melakukan hal yang sama (Li et al., 2021). Penelitian ini menunjukkan bahwa terjadinya *phubbing* dapat membuat seseorang melakukan aktivitas pemicu *phubbing* yang sama sehingga akan ada pergeseran norma sosial. Bahkan, perilaku *phubbing* lebih lanjut dapat membuat hilangnya

norma sosial yang telah ada, seperti berkurangnya aktivitas bertegur sapa, minimnya aktivitas mengobrol di dalam keluarga, maupun rendahnya sikap saling menghargai saat ada yang berbicara tatap muka.

Sementara itu, penelitian lain juga mengidentifikasi bahwa kontak sosial merupakan aktivitas yang penting, terutama bagi peserta didik di sekolah. Dukungan guru, teman, dan kontak sosial secara langsung di sekolah dapat menurunkan tingkatan kesepian (Zheng et al., 2024). Artinya, kontak sosial yang terjadi di sekolah berpotensi membantu interaksi sosial lebih intim sehingga individu-individu tersebut memiliki kesamaan perasaan untuk berbagi cerita, terutama pada jenjang pendidikan menengah yang mayoritas berusia remaja.

Kontak sosial bagi seorang peserta didik merupakan hal yang penting untuk membangun hubungan interpersonalnya. Untuk membentuk hubungan interpersonal yang baik, maka perlu adanya kualitas kontak sosial yang tinggi. Peran edukasi dari orang tua dan kontak sosial yang positif dengan teman-teman di sekolah akan membantu peserta didik dalam membentuk hubungan interpersonalnya (Alfi et al., 2024).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 1 Tahun 2021 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru, Sekolah Menengah Pertama memiliki batas maksimal berusia 15 tahun per tanggal 1 Juli pada tahun yang berjalan. Artinya, batas maksimal peserta didik tersebut berusia 18 tahun yang masih dalam perkembangan di usia remaja. Sesuai dengan World Health Organization pada tahun 2024, individu yang sedang berada pada rentang usia 10 hingga 19 tahun disebut remaja.

Sementara itu, berdasarkan psikologi perkembangan, usia remaja dapat dibagi menjadi tiga bagian, yakni remaja awal, remaja menengah, dan remaja akhir. Adapun rentang usia remaja awal berkisar dari 10 - 14 tahun, remaja menengah 15 - 17 tahun, dan remaja akhir 18 - 21 tahun. Usia-usia ini merupakan kelompok usia yang lahir pada zaman modern sehingga penggunaan gawai semakin mudah dan

menyebabkan besarnya potensi terkena dampak negatif dari perilaku *phubbing* pada peserta didik.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan, ada banyak mahasiswa yang bermedia sosial dengan durasi 5 hingga 10 jam per harinya (Susanti et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai cukup tinggi bagi kalangan mahasiswa yang berada pada usia menuju dewasa. Sementara itu, penelitian lain menyatakan bahwa remaja mengakses internet dengan durasi 1 - 2 jam sehari menunjukkan tingkat perilaku *phubbing* sangat rendah sekali, 2 - 3 jam per hari cenderung rendah sekali, dan 3 - 4 jam setiap hari memiliki kecenderungan rendah, sedangkan > 4 jam cenderung tinggi (Kurnia et al., 2020).

Di sisi lain, artikel jurnal yang meneliti tentang *self control* dan *phubbing* pada remaja menyatakan bahwa terdapat 39,5% peserta didik yang menggunakan gawai ≥ 10 jam/hari (Lapalelo & Purnomo, 2024). Hal ini juga didukung oleh penelitian lain yang juga membagi durasi penggunaan gawai ke dalam 3 bagian yang terdiri dari 1-5 jam/hari, 6 - 9 jam/hari, dan ≥ 10 jam/hari kepada mahasiswa (Meilan et al., 2024). Hasilnya, terdapat 31 mahasiswa yang menggunakan gawai 1 - 5 jam/hari, 150 mahasiswa 6 - 9 jam/hari, dan 80 mahasiswa ≥ 10 jam/hari.

Tidak hanya itu, terdapat 20% dari 250 partisipan yang mengaku menggunakan gawai selama lebih dari 8 jam/hari (Najah et al., 2022). Hal ini menunjukkan tingginya penggunaan gawai yang dapat memicu perilaku *phubbing* terhadap penggunanya (Aziz et al., 2023). Padahal, kegiatan *phubbing* ini cukup mengganggu aktivitas belajar mengajar peserta didik di sekolah. Hal ini didukung oleh penelitian yang menjelaskan bahwa terdapat pengakuan dari peserta didik yang sedang belajar di instansi tersebut bahwa mereka sering menggunakan gawai pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Pengakuan lainnya juga dilakukan oleh peserta didik yang menggunakan gawai lebih dari 10 jam/hari dimana ia menyadari bahwa memiliki ketergantungan yang sangat tinggi terhadap gawai.

Penelitian-penelitian di atas menjelaskan bahwa perilaku *phubbing* pada peserta didik dengan usia remaja memiliki potensi yang cukup besar. Hal ini berbahaya baik secara fisik maupun psikis, terutama pada saat terjadinya interaksi sosial yang terjadi secara langsung. Meskipun sudah terdapat berbagai penelitian terkait *phubbing* dengan interaksi sosial, tetapi peneliti belum dapat menemukan penelitian terkait hubungan *phubbing* dengan kontak sosial primer yang menjadi prasyarat adanya interaksi sosial, terutama pada usia sekolah menengah. Dengan demikian, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terkait “Hubungan Tingkat Perilaku *Phubbing* dengan Kontak Sosial Primer pada Kalangan Remaja di SMP Negeri 2 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Fenomena *phubbing* semakin sering terjadi sehingga individu sering kali mendapatkan label tidak menghargai lawan bicara oleh orang yang lebih tua di sekitarnya.
2. Meningkatnya potensi perilaku *phubbing* akibat dari tingginya durasi penggunaan gawai yang semakin besar, terutama pada usia pencarian jati diri.
3. Fenomena *phubbing* yang dianggap berpengaruh terhadap kualitas kontak sosial primer dapat berdampak kepada kesehatan psikis seperti stress akibat dari penggunaan yang tidak terkontrol, kesepian, perasaan terasingkan, dan sebagainya.

C. Pembatasan Masalah

Dalam melakukan penelitian, terdapat beberapa aspek yang dapat diteliti seperti dampak *phubbing* terhadap kesehatan fisik dan mental, faktor *phubbing*, dan lain-lain. Namun, penelitian ini akan berfokus membahas hubungan perilaku *phubbing* terhadap kontak sosial primer yang meliputi interaksi seorang remaja terhadap teman, guru, orang tua, dan lingkungan sekitar. Dalam konteks ini, peneliti

akan berfokus kepada seberapa jauh hubungan *phubbing*, khususnya di kelas VIII SMP Negeri 2 Jakarta. Hal ini bertujuan penelitian selanjutnya dapat menganalisis secara mendalam tentang perilaku *phubbing* terhadap kontak sosial primer pada peserta didik yang dilakukan di SMP Negeri 2 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, perumusan masalah pada skripsi berjudul “Hubungan Tingkat Perilaku *Phubbing* dengan tingkat Kontak Sosial Primer di SMP Negeri 2 Jakarta” adalah “Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat perilaku *phubbing* dengan tingkat kontak sosial primer di SMP Negeri 2 Jakarta?”

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat menambah wawasan, referensi dan ilmu pengetahuan terkait perilaku *phubbing* yang ada di SMP Negeri 2 Jakarta. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi peneliti lainnya sehingga dapat digunakan sebagai rujukan maupun pembanding sesuai dengan penelitian relevan lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Peneliti

Manfaat praktis yang didapatkan bagi peneliti, yakni dapat meningkatkan pemahaman fenomena *phubbing* yang terjadi di SMP Negeri 2 Jakarta sehingga menjadi lebih dapat memahami teori yang sudah ada. Hal ini membantu peneliti dalam memahami lebih dalam terkait teori kontak sosial yang telah dipelajari selama masa kuliah. Di samping itu, peneliti juga dapat menyelesaikan publikasi ilmiah terkait fenomena *phubbing* sehingga dapat menempuh pendidikan dengan lancar.

b. Civitas Akademik

Tenaga pendidik secara tidak langsung mendapatkan manfaat berupa hadirnya pemahaman dari peserta didik terkait *phubbing* sehingga dapat meningkatkan kontak sosial primer agar dapat memicu interaksi yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang mempelajari tentang interaksi sosial di kehidupan nyata. Selain itu, peserta didik tidak hanya menyadari bahwa terdapat masalah sosial yang ditimbulkan aktivitas *phubbing*, tetapi juga dapat memahami pentingnya interaksi sosial secara langsung sesuai dengan pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

c. Masyarakat

Penelitian ini bermanfaat bagi masyarakat seperti lebih memahami fenomena *phubbing* yang terjadi di sekitar. Hal ini membuat masyarakat dapat memahami perannya agar bisa menarik perhatian orang di sekitarnya. Selain itu, dengan memahami hubungan dari perilaku *phubbing*, masyarakat akan dapat membuat norma yang sesuai dengan fenomena yang berlaku.