

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan peran penting untuk menghasilkan manusia yang cerdas, yaitu manusia yang bercakrawala pandangan luas, mampu memecahkan berbagai masalah dan yang selalu berorientasi ke depan. Sektor pendidikan formal tidak dapat diandalkan sepenuhnya untuk mewujudkan kualitas sumber daya manusia yang handal dan berkualitas, namun dapat dipastikan bahwa sektor pendidikan yang terorganisir dengan baik dan didukung oleh itikad pemerintah dapat memberikan peran signifikan dalam menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Seperti kita ketahui bahwa pendidikan itu sepanjang hayat dan memiliki tujuan yang harus dicapai seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diperlukan suatu usaha untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri yaitu melalui belajar (Septinityas., dkk, 2022).

Tujuan Pendidikan nasional, sebagaimana tercantum pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berakar kepada kebudayaan bangsa Indonesia dan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggung jawab terhadap tuntutan perubahan zaman (Iswantir, 2019).

Perubahan zaman yang terjadi saat ini adalah perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap

dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Salsabila & Agustian, 2021). Menurut Taopan., dkk (2019) bahwa penggunaan *smartphone* dan internet juga berdampak seperti demam aktifitas internet dan *smartphone* di Indonesia melanda semua kalangan seperti remaja yang kategori pelajar, tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan SMA (Sekolah Menengah Atas), selain dampak negatif yang ditimbulkan internet dan *smartphone* juga berdampak positif bagi pelajar.

Faktanya ada beberapa siswa sebagai pengguna *smartphone* yang tidak bijak dalam menggunakan perangkat ini, sehingga perangkat ini justru menyalahgunakan *smartphone* untuk kepentingan yang merugikan diri mereka sendiri, *smartphone* dapat menyebabkan kecanduan, misalnya kecanduan *game* dan sosial media (Tunc-Aksan & Akbay, 2019). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2022) menyatakan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan APJII, diketahui ada 210,03 juta pengguna internet di Indonesia dalam periode 2021-2022. Bila dibandingkan dengan periode sebelumnya yang berjumlah 196,7 juta pengguna, maka diketahui adanya peningkatan sebanyak 6,78%. Data lainnya oleh APJII (2022) menunjukkan bahwa tingkat penggunaan internet di kelompok usia 13 sampai 18 tahun mencapai 99,16% pada tahun 2021-2022. Posisi kedua ditempati oleh kelompok usia 19-34 tahun dengan tingkat

penggunaan sebesar 98,64%. Sebagian besar penggunaan internet ini banyak digunakan dikalangan remaja.

Masa remaja dapat dibagi menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10 – 12 tahun, masa remaja awal 12 – 15 tahun, masa remaja pertengahan 15 – 18 tahun, dan masa remaja akhir 18 – 21 tahun Desmita (dalam Rahayu., dkk, 2019). Masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku remaja saat ini yang mengalami perubahan sosial. Perubahan sosial berkaitan dengan perubahan perilaku, hubungan sosial, lembaga dan struktur sosial pada waktu tertentu, dengan adanya media sosial, terjadi pergeseran budaya dan perilaku sosial dikalangan remaja. Sebagai contoh mereka tidak segan-segan mengunggah segala kegiatan pribadinya melalui media sosial dan mereka lebih memilih bermain bersama *handphonenya* dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitar, yang membuat mereka menjadi tidak peduli terhadap apa yang terjadi di sekitar mereka.

Kehadiran *gadget* atau *smarthphone* ini membuat penggunanya masih kurang untuk menyadari perilaku negatif yang didapatnya. Penggunaan *gadget* akan menyita waktu dan perhatian penggunanya dari lingkungan sekitar (Suprayitno & Wahyudi, 2020), sehingga ketika berbicara mereka dapat mengacuhkan lawan bicaranya dan sibuk dengan *gadgetnya*. Hal tersebut yang menjadi salah satu pemicu terjadinya fenomena perilaku *phubbing*.

*Phubbing* merupakan singkatan dari kata “*phone*” yang artinya ponsel dan “*snubbing*” yang artinya acuh. Menurut Karadag (dalam Hura., dkk 2021)

*phubbing* adalah perilaku dari seseorang individu yang memperhatikan *smartphone* saat berbicara dengan orang lain, berurusan dengan *smartphone* dan menjauhkan diri dari komunikasi interpersonal. *Phubbing* diartikan sebagai tindakan menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada *smartphone* menurut Haigh (dalam Azizah, 2021). Menurut Alamudi (2019) *phubbing* adalah cara berperilaku yang muncul dari ketergantungan manusia pada ponsel, sehingga membuat seseorang menjadi tidak terikat dan lebih memilih fokus pada *smartphone* daripada membangun interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Perilaku *phubbing* merupakan salah satu akibat dari penggunaan *smartphone*. Pelaku *phubbing* disebut juga dengan “*phubber*” dan “*phubbee*” didefinisikan sebagai korban dari perilaku *phubbing* Chotpitayasonondh (dalam Mumtaz, 2019).

Perilaku *phubbing* terjadi ketika seseorang meminta untuk mendengarkan keluhannya, kebahagiaannya, atau masalah yang dihadapi, namun seseorang yang diajak bicara lebih fokus pada *smartphone* sehingga hanya sebatas mendengarkan saja tanpa memberikan solusi atau bersikap sebagaimana mestinya dan tidak menghargai orang saat berinteraksi dan bersikap seolah-olah tidak peduli, tanpa disadari juga menambah luka seseorang menurut Irawati & Nurmina (dalam Rizkina, 2023). Fenomena *phubbing* dapat ditemukan disetiap penjuru tempat, biasanya sering didapati ditempat orang-orang berkumpul untuk mengobrol. Salah satu indikasi seseorang berperilaku *phubbing* adalah dengan berpura-pura memberikan perhatian pada lawan bicara, namun pandangannya tertuju pada *smartphone*, sehingga perilaku tersebut menyebabkan terganggunya interaksi sesama.

Ridho (2019) memaparkan bahwa interaksi sosial orang yang melakukan *phubbing* cenderung rawan terjadi saat mengimitasi, mengidentifikasi perilaku dari orang-orang di sekitarnya serta mengikis sifat simpati pada lawan bicara yang mengajak bicara, selain itu timbul kontak sosial negatif yang mengakibatkan lawan bicaranya mengalami kemarahan ketika diabaikan. Menurut De Fleur & Rokeach (dalam Fadilah., dkk 2022) menjelaskan, individu akan semakin bergantung pada suatu media jika media tersebut memenuhi kebutuhan mereka, dan sebagai akibatnya, media tersebut akan menjadi semakin penting bagi mereka. Ketika seseorang terlalu bergantung pada *smartphone* mereka saat berkomunikasi, kemungkinan besar mereka tidak dapat sepenuhnya menyerap informasi yang disampaikan oleh lawan bicara mereka, sehingga seringkali lawan bicara harus mengulang dan menjelaskan kembali apa yang mereka katakan. Vetsera & Laras (2019) juga mengungkapkan bahwa dampak *phubbing* memunculkan perasaan tidak dihargai, gangguan dalam berkomunikasi serta akan paling sering memunculkan perasaan negatif. Selain itu, kurangnya empati juga dapat memicu individu untuk melakukan perilaku *phubbing*, dimana jika seseorang memiliki rasa empati yang rendah maka seseorang tersebut cenderung akan melakukan perilaku *phubbing* terhadap sekitarnya. Menurut Karadag (dalam Rizkina, 2023) salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* adalah empati.

Davis (dalam Amalia, 2023) menyatakan empati adalah susunan respon individu yang berkaitan dengan apa yang dirasakan orang lain sehingga individu tersebut dapat mengetahui sudut pandang dan memberikan respon luapan perasaan yang tepat terhadap orang tersebut. Menurut Eklund (dalam Suryawan. 2023),

mendefinisikan empati sebagai “respon afektif” dengan menempatkan posisi diri sendiri terhadap orang lain, yang berasal penangkapan atau pemahaman orang lain dengan melibatkan kondisi emosionalnya sehingga mampu merasakan yang orang rasakan dan apa yang diharapkan orang lain, orientasinya untuk merespon orang lain dengan melibatkan emosional dirinya. Empati juga dapat diartikan sebagai suatu tindakan mencoba untuk merasakan, berbagi dan bagaimana seseorang mengkonsep apa yang orang lain rasakan. Baron dan Byrne (dalam Karsury, 2021) menyatakan bahwa empati merupakan kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpati dan mencoba menyelesaikan masalah orang lain.

Taufik (dalam Aswin, 2019) menjelaskan bahwa empati merupakan suatu aktivitas untuk memahami apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan orang lain, serta apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh yang bersangkutan (observer, perceiver) terhadap kondisi yang sedang dialami orang lain, tanpa yang bersangkutan kehilangan kontrol dirinya. Empati dibangun berdasarkan kesadaran diri seorang individu, jika individu semakin terbuka dengan emosinya, keterampilan membaca perasaan semakin meningkat, sehingga seseorang dapat menilai diri sendiri, lebih dapat memperhatikan dan menyadari pendapat orang lain mengenai dirinya (Goleman dalam Latifah, 2023).

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan 10 orang siswa-siswi SMA Adabiah Padang pada tanggal 25 November 2023. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih memilih menggunakan *handphone* daripada berinteraksi langsung dengan teman-teman saat jam istirahat. Kondisi ini

mengakibatkan berkurangnya komunikasi antar siswa, karena sebagian besar dari mereka lebih fokus pada *handphone* masing-masing. Akibatnya, hubungan sosial dan komunikasi antar siswa terganggu, dan interaksi yang seharusnya terjadi dalam konteks sosial tidak berjalan dengan baik. Selain itu, banyak siswa yang mengaku diam-diam menggunakan *handphone* selama pelajaran, tanpa diketahui oleh guru yang sedang mengajar. Ketika guru memberikan pertanyaan, sebagian besar siswa kesulitan memberikan jawaban yang tepat, yang mengindikasikan rendahnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Gangguan terhadap komunikasi dengan guru pun terjadi, karena perhatian siswa teralihkan yang disebabkan oleh siswa yang tidak memperhatikan dan mendengarkan guru.

Siswa juga mengungkapkan ketergantungan mereka pada *handphone*, khususnya terkait dengan kekhawatiran tertinggal informasi terbaru di media sosial. Mereka merasa perlu terus terhubung dengan sosial media, meskipun dalam waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Selain itu, kebosanan yang dirasakan siswa dalam mengikuti pelajaran menjadi salah satu alasan mengapa mereka cenderung menggunakan *handphone* saat jam pelajaran berlangsung.

Wawancara juga dilakukan dengan guru Bimbingan Konseling (BK) di SMA Adabiah Padang, hasil wawancara menunjukkan bahwa pihak sekolah telah berusaha menanggulangi penggunaan *handphone* secara berlebihan dengan memanggil siswa yang terindikasi mengganggu proses belajar. Namun, meskipun sudah ada upaya yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut, siswa masih sering menggunakan *handphone* secara diam-diam dan beralasan tidak sedang

menggunakannya ketika ketahuan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan untuk mengurangi kecanduan terhadap penggunaan *handphone* dalam lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan mengenai empati, ditemukan siswa mengungkapkan bahwa mereka cenderung tidak merespon dengan baik ketika teman-temannya curhat atau berbagi masalah, bagi mereka itu tidak urusan mereka dan hanya menambah pikiran mereka saja. Mereka mengatakan, terkadang teman yang curhat ini menceritakan hal itu-itulah saja sehingga ia sudah malas dan bosan untuk meresponnya. Sebagian besar lebih memilih untuk fokus pada media sosial dan merasa bosan jika harus terlibat dalam percakapan atau interaksi semacam itu. Beberapa siswa juga mengakui bahwa mereka terkadang merasa kesulitan atau bahkan lelah dalam mencoba memahami perasaan orang lain. Mereka menyatakan bahwa mereka tidak merasa peduli dengan masalah yang dihadapi teman-temannya, karena bagi mereka itu dianggap bukan urusan mereka. Selain itu, beberapa siswa juga mengungkapkan rasa malas ketika diminta tolong oleh teman, bahkan cenderung memilih untuk meminta orang lain membantu daripada mereka sendiri yang turun tangan.

Meski demikian, ada sebagian kecil siswa yang menyatakan bahwa mereka merasa tidak tega melihat orang lain kesulitan dan merasa terdorong untuk membantu jika ada yang membutuhkan. Namun, perasaan ini tampaknya lebih jarang muncul dan tidak dirasakan oleh sebagian besar siswa lainnya.

Penelitian mengenai hubungan antara perilaku *phubbing* dengan empati pernah dilakukan pada tahun 2023 oleh Mita Rizkina mahasiswi fakultas

psikologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang berjudul “Hubungan Empati Dengan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan negatif yang cukup signifikan antara empati dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Perguruan Tinggi Islam Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie. Rizkina menjelaskan bahwa empati memberikan pengaruh terhadap perilaku pada mahasiswa Perguruan Tinggi Islam Al-Hilal Sigli Kabupaten Pidie. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Noor Putri Amalia pada tahun 2023 dengan judul “Hubungan Antara Empati dan Kontrol Diri dengan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa” menunjukkan bahwa adanya hubungan negatif yang signifikan antara tingkat empati dengan perilaku *phubbing*. Namun, adanya korelasi signifikan yang berlawanan antara tingkat kontrol diri dengan perilaku *phubbing*. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada lokasi penelitian yang dilakukan, waktu penelitian, dan subjek yang akan diteliti.

Berdasarkan fenomena dan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Empati dengan Perilaku *Phubbing* Pada Siswa Kelas XII SMA Adabiah Padang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat Hubungan Antara Empati dengan Perilaku *Phubbing* Pada Siswa Kelas XII SMA Adabiah Padang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Hubungan Antara Empati dengan Perilaku *Phubbing* Pada Siswa Kelas XII SMA Adabiah Padang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi untuk menambah wawasan, pengetahuan.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peserta Didik**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi serta bahan evaluasi dalam memahami dan menyikapi perilaku *phubbing* yang kian sering ditemukan dalam pergaulan.

###### **b. Bagi Pihak Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber acuan untuk pihak sekolah untuk menetapkan kebijakan dan aturan bagi siswa terkait penggunaan *smartphone* saat kegiatan belajar.

###### **c. Bagi peneliti selanjutnya**

Diharapkan dapat mempertimbangkan variabel-variabel lain yang lebih terbaru dan berbeda, sehingga dapat memberikan sumbangan bagi

perkembangan ilmu pengetahuan serta dapat digunakan sebagai acuan dasar dan sumber informasi yang dibutuhkan.