# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin pesat berjalan seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu bentuk teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih yaitu *smartphone*. *Smartphone* adalah perangkat elektronik canggih yang tidak hanya berfungsi untuk menelpon dan mengirimkan pesan, tetapi juga memiliki berbagai keunggulan yang memberikan layanan tambahan kepada penggunanya, seperti akses internet, aplikasi multifungsi, dan hiburan (Junaidi dkk., 2024). Penggunaan *smartphone* terus berkembang secara signifikan yang mana ditandai dengan kelengkapan fitur-fitur seperti *chatting*, kamera, *game*, dan berbagai aplikasi media sosial lainnya. Perkembangan fitur-fitur tersebut memberikan daya tarik tersendiri, khususnya dalam mempermudah akses bagi pengguna.

Berdasarkan data Statista dalam artikel *"Smartphone Usage Statistics & Trends In 2025"* GrabOn (2024), menyatakan bahwa jumlah pengguna *smartphone* global telah mencapai lebih dari 5,28 billion orang atau sekitar 64.4% dari populasi dunia. Angka tersebut menegaskan bahwa *smartphone* telah berubah dari sekadar alat komunikasi menjadi kebutuhan primer masyarakat *modern* yang mencakup berbagai fungsi, mulai dari sarana informasi, hiburan, pendidikan, hingga transaksi ekonomi digital. Sejalan dengan Laporan *Exploding Topics* (2025) menyebutkan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke 4 negara dengan jumlah pengguna *smartphone* terbesar di dunia setelah Tiongkok, grab India, dan Amerika Serikat.

Pada level nasional, hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia) tahun 2025 mencatat bahwaa tingkat penyebaran internet Indonesia mencapai 80, 66% dari total populasi atau sekitar 229 juta jiwa. Dari jumlah tersebut, kelompok usia remaja dan generasi Z (12-27 tahun) mendominasi dengan persentase lebih dari 87% yang mana sekitar 48% penggunaan internet merupakan remaja dibawah 18 tahun (APJII, 2025). Data ini menegaskan bahwa *smartphone* menjadi bagian penting dari kehidupan siswa, bukan hanya untuk belajar, melainkan juga hiburan dan interaksi sosial digital. Namun, tingginya intensitas penggunaan *smatphone* dikalangan siswa tidak hanya berdampak positif tetapi menimbulkan suatu persoalan baru yaitu *phubbing*.

Menurut Hanika (2015:43) *Phubbing* merupakan singkatan dari *phone* dan *snubbing*. Kata *phone* diartikan sebagai ponsel dan *snubbing* artinya mengabaikan. *Phubbing* merupakan suatu perilaku tidak menghargai orang lain dengan mengabaikan lawan bicara karena terlalu memfokuskan perhatian kepada *smartphone* (Emeraldien & Hidayat, 2019:33). Istilah *phubbing* ditemukan oleh sekelompok ahli bahasa yang menyusun kamus Macquarie dan kemudian secara resmi terdaftar di kamus *Macquarie* pada tahun 2012 (Hafizah dkk., 2021:631). *Phubbing* merujuk sebagai perilaku acuh seseorang karena memandang dan sibuk menggunakan *smartphone* sambil berbicara dengan orang lain sehingga terkesan melakukan pengabaian dalam komunikasi interpersonal (Karadağ dkk., 2015:60).

Chotpitayasunondh dan Douglas (2016:10) mendefinisikan *phubber* sebagai individu yang mengabaikan orang lain dalam interaksi tatap muka karena perhatiannya teralih pada *smartphone*, sedangkan *phubbee* adalah pihak yang diabaikan akibat perilaku tersebut. Seseorang yang melakukan perilaku *phubbing*

mengarah pada tindakan mengacuhkan orang lain dengan pura-pura memperhatikan disaat diajak berkomunikasi namun sebenarnya pandangannya tertuju pada *smartphone* yang ada ditangannya baik itu dalam suatu forum ataupun dalam lingkungan pergaulan (Amiruddin & Syahruddin, 2024:161). Hal tersebut juga dapat diartikan sebagai kurangnya penghormatan terhadap orang lain saat berkomunikasi secara langsung.

Pelegrin Borondon (dalam (Fathonah & Yulianita, 2025:77), mengemukakan bahwa perilaku *phubbing* kerap menyebabkan terabaikannya prinsip-prinsip etika komunikasi interpersonal tersebut dalam suatu interaksi sosial. Adanya fenomena *phubbing* tanpa disadari mengubah cara seseorang berkomunikasi termasuk dilingkungan sekolah. Seseorang yang terjebak oleh perilaku *phubbing* dapat mengubah perilaku mereka saat berkomunikasi. Hal ini di artikan bahwa *phubbing* erat kaitannya dengan etika komunikasi interpersonal. *Phubbing* dapat menjadi salah satu gangguan dalam menjaga etika komunikasi interpersonal karena perilaku mengabaikan lawan bicara saat berinteraksi menandakan kurangnya penghargaan, empati, dan kesopanan dalam berkomunikasi (Ergün *et al*., 2020). Kondisi ini memicu respon negatif dari lawan bicara seperti terabaikan, kecewa, atau marah, serta menimbulkan potensi negatif apabila pesan disalahartikan. Akibatnya, hubungan sosial antar individu menjadi renggang dan kualitas komunikasi interpersonal menurun

Komunikasi teman sebaya, terutama di sekolah berperan sangat penting dalam membangun hubungan sosial yang baik dan menghargai dalam interaksi disekolah. DeVito (dalam Usman & Ningsih, 2023:222) menyatakan bahwa etika komunikasi interpersonal merupakan perilaku dengan sopan, empatik, jujur, dan

menghormati perasaan orang lain selama proses pertukaran pesan. Komunikasi yang etis membantu siswa memahami perasaan dan maksud lawan bicara, baik melalui pesan verbal maupun nonverbal, seperti ekspresi wajah, nada suara, dan k tubuh. Menurut (Suranto, 2011: 137) pemahaman terhadap ekspresi wajah menjadi salah satu aspek penting dalam komunikasi interpersonal karena membantu seseorang menangkap makna pesan secara lebih utuh. Komunikasi etis berlandaskan pada prinsip-prinsip seperti kejujuran, integritas, saling menghormati, dan tanggung jawab yang menjadi pedoman dalam menjalin interaksi interpersonal (Fathonah, 2025:77).

Teori interaksi simbolik yang dikemukakan oleh Herbert Blumer (1969) membahas bahwa makna sosial terbentuk melalui proses interaksi dan pertukaran symbol. Makna tersebut memengaruhi bagaimana individu bertindak dan merespons tindakan orang lain. Dalam konteks penelitian ini, perilaku *phubbing* dipandang sebagai tindakan simbolik yang merepresentasikan makna sosial tertentu terhadap penggunaan *smartphone* dalam komunikasi tatap muka. Ketika siswa lebih memusatkan perhatian pada *smartphone* daripada lawan bicara, hal tersebut menjadi simbol dari kurangnya penghargaan dan empati terhadap orang lain, yang merupakan inti dari etika komunikasi interpersonal. Berdasarkan teori ini, semakin sering perilaku *phubbing* terjadi dalam interaksi teman sebaya, semakin rendah nilai-nilai empati, penghormatan, dan perhatian yang menjadi indikator etika komunikasi interpersonal.

Pada dasarnya, siswa diharapkan mampu menjalin komunikasi yang etis dan saling menghargai dalam pergaulan di sekolah. Namun, melihat realita yang tejadi di lingkungan sekolah, perilaku *phubbing* yang dilakukan siswa menunjukkan

penurunan nilai-nilai etika dalam komunikasi antar temen sebaya (Nursakina dkk., 2025:128).

Berdasarkan pengumpulan data awal pada tanggal 29 Desember 2025 melalui penyebaran kuesioner pada siswa kelas XI di SMA Negeri 10 Medan yang melibatkan 30 responden, diketahui bahwa tingkat perilaku *phubbing* siswa berada pada kategori yang bervariasi. Sebanyak 5 siswa (16,67%) berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan kecenderungan penggunaan *smartphone* yang intens. Selanjutnya, sebanyak 22 siswa (73,33%) termasuk dalam kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa siswa cukup sering menunjukkan perilaku *phubbing*, terutama pada aspek dorongan untuk mengecek *smartphone* serta adanya *communication disturbance*, yaitu berkurangnya perhatian saat berkomunikasi dan kecenderungan mengabaikan lawan bicara. Sementara itu, sebanyak 3 siswa (10%) berada pada kategori rendah, yang menunjukkan bahwa siswa tersebut cenderung jarang atau tidak melakukan perilaku *phubbing* dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam melengkapi data awal lainnya, peneliti melaksanakan wawancara terhadap beberapa siswa yang berada pada kategori tinggi. Wawancara pertama dilakukan dengan siswa berinisal NF (17), dalam wawancara tersebut NF mengungkapkan bahwa ia cenderung dapat lebih menghargai lawan bicara ketika tidak terdapat notifikasi yang masuk pada *smartphone*nya. Namun, ketika notifikasi muncul, NF mengaku lebih memilih untuk terlebih dahulu mengecek *smartphone* sambil tetap berusaha mendengarkan pembicaraan temannya. NF juga menyatakan bahwa dirinya mudah terdistraksi oleh *smartphone*, sehingga dalam beberapa situasi ia memilih untuk menonaktifkan *smartphone* yang sedang dipegangnya.

Wawancara kedua dilakukan dengan siswa yang berinisial ON (17), dalam wawancara tersebut ON menyatakan bahwa ia menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya di sekolah. ON sering sekali merasa ingin mengecek *smartphone* meskipun sedang bersama teman, terutama ketika menunggu notifikasi penting. Selain itu, ON juga mengakui bahwa penggunaan *smartphone* terkadang mengganggu komunikasi dengan teman karena dirinya menjadi kurang memperhatikan lawan bicara.

Wawancara selanjutnya dilakukan dengan siswa ketiga berinisial MQ (17), MQ menyampaikan bahwa ia selalu membawa *smartphone* ke sekolah dan terasa berbeda ketika *smartphone* nya tertinggal, MQ mengungkapkan bahwa ia sering mengecek notifikasi yang masuk meskipun tidak terlalu penting. Meskipun demikian, MQ menyatakan bahwa ia berusaha untuk tetap fokus pada lawan bicara saat berkomunikasi, namun dibeberapa situasi MQ menjadi lebih fokus pada *smartphone* daripada percakapan langsung.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut ditemukan bahwa perilaku *phubbing* cukup sering muncul dalam interaksi sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan adanya kecenderungan berkurangnya perhatian siswa dalam etika komunikasi interpersonal di kalangan siswa yang berkaitan dengan meningkatnya perilaku *phubbing*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Arum Muthi Shabira (2025) dengan judul "Fenomena *Phubbing* dalam Etika Komunikasi Remaja (Studi Kasus pada SMPN 14 Depok)" menunjukkan bahwa fenomena *phubbing* pada peserta didik di SMPN 14 Depok merupakan bentuk pelanggaran terhadap prinsip etika komunikasi. Peserta didik kerap kali mengabaikan lawan bicara karena fokus pada *smartphone* untuk mengakses media sosial atau bermain

game, yang menyebabkan penurunan empati dan penghargaan dalam berkomunikasi. Faktor yang mempengaruhi di antaranya adalah kecanduan *smartphone*, *Fear of Missing Out (FoMO)*, kurangnya kontrol diri, serta pengaruh teman sebaya. Hal serupa ditemukan dalam penelitian Amiruddin, Syahruddin, dan Menungsa (2024) dengan judul tentang perilaku *phubbing* dalam komunikasi interpersonal namun pada mahasiswa. Penelitian tersebut mengidentifikasi tiga faktor utama penyebab *phubbing*, yaitu kebosanan, konformitas, dan kecanduan *smartphone*.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, hasil penelitian menujukkan bahwa perilaku *phubbing* telah banyak dikaji dalam konteks hubungan sosial dan intensitas komunikasi interpersonal, baik pada remaja awal maupun mahasiswa. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada deskripsi perilaku *phubbing* dan faktor-faktor penyebabnya, bukan pada hubungan langsung antara perilaku *phubbing* dengan aspek etika komunikasi interpersonal. Dengan demikian, penelitian yang secara spesifik meneliti hubungan antara perilaku *phubbing* dengan etika komunikasi interpersonal teman sebaya pada siswa sekolah menengah atas masih sangat terbatas sehingga penelitian ini dapat menjadi data emperis bagi penelitian lanjutan yang bersifat kausal dalam mengetahui sejauh mana perilaku *phubbing* berkontribusi terhadap perubahan etika komunikasi interpersonal siswa.

Penelitian ini dilakukan karena *phubbing* di kalangan remaja sekolah menengah atas bukan hanya sekadar kebiasaan menggunakan *smartphone* secara berlebihan, tetapi telah menjadi persoalan sosial yang berdampak pada interaksi dan pembentukan karakter peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini berperan penting dilakukan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang sejauh mana

perilaku *phubbing* berhubungan dengan etika komunikasi interpersonal teman sebaya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran yang lebih jelas mengenai hubungan antara perilaku *phubbing* dengan etika komunikasi interpersonal teman sebaya pada siswa.

Dari penjelasan yang telah di uraikan di atas, peneliti menganggap penting untuk meneliti mengenai "Hubungan Perilaku *Phubbing* Dengan Etika Komunikasi Interpersonal Teman Sebaya Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 10 Medan T.A. 2025/2026".

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Terdapat siswa sebagai pengguna teknologi *smartphone* yang berlebihan memunculkan fenomena baru yaitu *phubbing*.
2. Adanya gangguan komunikasi tatap muka antar siswa disebabkan perilaku *phubbing* siswa di sekolah sehingga siswa lebih memusatkan perhatian pada *smartphone*.
3. Terdapat gangguan pada nilai-nilai etika komunikasi interpersonal siswa seperti sikap sopan, empati, penghormatan, dan perhatian terhadap lawan bicara.
4. Adanya perilaku *phubbing* yang di anggap tidak menghargai dan tidak menghormati lawan bicara.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, untuk menjaga fokus penelitian serta menghindari munculnya permasalahan serta persepsi yang berbeda, maka peneliti membatasi masalah yang di ungkap dalam penelitian ini adalah Hubungan

Perilaku *Phubbing* Dengan Etika Komunikasi Interpersonal Teman Sebaya Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 10 Medan T.A. 2025/2026.

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan dalam penelitian ini dinyatkan sebagai berikut: "Apakah Ada Hubungan Perilaku *Phubbing* Dengan Etika Komunikasi Interpersonal Teman Sebaya Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 10 Medan T.A. 2025/2026?".

**1.5 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui hubungan antara perilaku *phubbing* dengan etika komunikasi interpersonal teman sebaya pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 10 Medan T.A 2025/2026.

**1.6 Manfaat Penelitian**

**1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi serta memberikan kontribusi dalam pengembangan pengatahuan dalam bidang ilmu pendidikan khususnya bidang keilmuan bimbingan dan konseling serta memperluas pemahaman lebih mendalam mengenai fenomena perilaku *phubbing* dan etika komunikasi interpersonal pada siswa.

**1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Sekolah dan Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman ilmu pengetahuan agar pihak sekolah dapat bekerja sama dengan guru dalam megatasi perilaku *phubbing* dan menghasilkan etika komunikasi interpersonal lebih positif.

2. Bagi Guru BK

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk mengembangkan program bimbingan dan konseling khususnya dalam mengurangi perilaku *phubbing* dan menanamkan nilai-nilai etika komunikasi interpersonal yang baik di lingkungan sekolah.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan membantu siswa memahami dampak perilaku *phubbing* terhadap etika komunikasi dilingkungannya sehingga memberikan motivasi untuk mengurangi perilaku *phubbing*

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan keterampilan dalam menyusun suatu karya ilmiah dan menerapkan ilmu yang telah diperoleh serta memperluas pengatahuan mengenai perilaku *phubbing* dan etika komunikasi interpersonal teman sebaya.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY