

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang tentu tidak dapat menghindari pengaruh individu lain di dalam kehidupan sehari-harinya. Kebutuhan-kebutuhan yang dimiliki oleh manusia, salah satunya ialah kebutuhan alami untuk terlibat satu sama lain di dalam suatu kondisi tertentu. Ataupun kebutuhan lainnya seperti kebutuhan sosial untuk hidup bersama dengan individu-individu lainnya. Hubungan sosial atau hubungan dinamis antar individu dengan kelompok-kelompok individu lainnya disebut sebagai interaksi sosial. Interaksi sosial dimulai saat manusia dan manusia lainnya berinteraksi. Adapun dikatakan berinteraksi jika individu tersebut berjabat tangan, saling menegur, saling berbicara satu sama lain, maupun saling berkelahi (Hamdiyah, 2021).

Dalam berinteraksi sosial, dapat dilakukan dengan dua cara yaitu berinteraksi sosial secara langsung maupun berinteraksi sosial secara tidak langsung. Adapun contoh interaksi sosial secara langsung seperti individu yang berkomunikasi satu sama lain dalam keadaan bertatap muka, bertegur sapa, bekerja sama bahkan berkelahi. Di lain sisi, contoh interaksi sosial yang tidak langsung diantaranya seperti individu yang berkomunikasi satu sama lain secara *online* (tidak bertatap muka), misalnya *chatting*, telepon, *video call*, dan sebagainya.

Hubungan yang ada didalam proses interaksi sosial biasanya bersifat timbal balik, ditandai dengan individu-individu yang saling mempengaruhi. Syarat-syarat terjadinya proses interaksi sosial diantaranya 1) terjalinnya kontak sosial,

2) terjalannya komunikasi sosial. Dengan demikian interaksi sosial adalah proses terjadinya hubungan dinamis, yang pelakunya dapat berupa perseorangan maupun kelompok (Lestari, D. A., 2022).

Seiring dengan perkembangan zaman, cukup banyak segi kehidupan manusia yang beriringan dengan kemajuan teknologi. Interaksi sosial menjadi salah satu segi kehidupan manusia yang mendapat intervensi dari kemajuan teknologi ini. Hal ini ditandai dengan munculnya internet dan juga berbagai jenis *smartphone*. Kehadiran *smartphone* sebagai sebuah teknologi yang tidak dapat dibendung telah merevolusi proses berkomunikasi pada manusia. Dengan kata lain, hal ini menyebabkan proses interaksi sosial juga ikut berevolusi (Fitri, Z., 2022).

Dengan kemajuan teknologi, timbul pula urgensi baru dari cara berinteraksi sosial, pemicunya ialah munculnya internet dan *smartphone*. Di lingkungan sosial, sering kali kita melihat berbagai bentuk interaksi sosial yang dilakukan oleh para anak muda, salah satunya bentuk interaksi sosial yang lebih menyukai memainkan *smartphone* jika dibandingkan dengan berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya. Kehadiran *smartphone* dapat mengganggu tatanan kehidupan sehari-hari mahasiswa, salah satunya dapat mempengaruhi tatanan cara berinteraksi sosial mahasiswa. Jika digunakan secara tidak bijak maka para penggunanya akan sulit untuk melepaskan diri dari cakupan ponsel pintar tersebut sekalipun saat sedang bersama dengan orang lain (Lowe-Calverley & Pontes, 2020). Bagi beberapa mahasiswa interaksi sosial yang dilakukan secara *online* malah lebih disukai dan menarik perhatian mereka jika dibandingkan dengan berinteraksi sosial secara langsung (Sutisna, dkk, 2020).

Hal serupa juga terjadi pada mahasiswa Pendidikan Masyarakat FIP UNIMED. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, diketahui interaksi sosial secara langsung pada mahasiswa masih cukup tinggi. Banyak mahasiswa yang melakukan komunikasi timbal balik satu dengan lainnya secara langsung saat sedang kumpul bersama. Mereka akan tertawa, bercerita, bahkan saling mendengarkan saat berinteraksi di lingkungan Fakultas. Namun, tak dapat dihindarkan pula masih ada beberapa mahasiswa yang lebih menyukai interaksi sosial secara tidak langsung. Hal ini diakui oleh beberapa mahasiswa yang mengaku lebih suka *chatting* dengan teman sosial medianya karena cenderung malu dan tak nyaman jika harus bercerita dengan teman yang dikenalnya secara langsung. Terdapat pula beberapa kondisi saat para mahasiswa sedang berkumpul, mereka akan memilih diam dan fokus pada *smartphone*-nya masing-masing untuk memainkan media sosialnya, dan menunggu teman lainnya yang memulai pembicaraan terlebih dahulu. Sehingga hal ini memicu minimnya interaksi sosial secara langsung.

Menurut Lestari (2022), mahasiswa yang memiliki ketrampilan interaksi sosial yang baik cenderung lebih efektif dalam mengatasi masalah di lingkungan mereka dan mudah menjalin hubungan dengan orang baru berkat komunikasi yang baik. Sebaliknya, mahasiswa dengan ketrampilan interaksi sosial yang kurang sering kali lebih memilih untuk menyendiri dan menghindari komunikasi, menghabiskan waktu di kamar sambil melakukan aktivitas seperti mendengarkan musik, membaca *game online*, atau bermain *game*, serta mengabaikan orang lain di sekitarnya. Pengabaian ini dapat menyebabkan penurunan interaksi sosial serta munculnya perasaan negatif, seperti merasa terpinggirkan atau diabaikan. Bentuk

pengabaian ini disebut juga dengan perilaku *phubbing*, di mana *phubbing* merupakan fenomena saat individu lebih memilih untuk berinteraksi melalui *smartphone* daripada secara langsung dan menganggap hal lumrah perilaku tersebut. Menurut Aditia (2021), perilaku *phubbing* ini dapat secara signifikan mempengaruhi dinamika hubungan sosial dan menciptakan jarak antara individu dalam interaksi sosial.

Istilah “*phubbing*” menggabungkan kata “*phone*”, yang berarti ponsel, dan “*snubbing*”, yang berarti meremehkan. *Phubbing* menggambarkan kebiasaan seseorang yang terlalu fokus pada penggunaan *smartphone* saat berinteraksi tatap muka dengan orang lain. Fenomena ini muncul ketika individu lebih memilih untuk memperhatikan ponsel mereka daripada berpartisipasi aktif dalam percakapan dengan orang di sekelilingnya. Dampak dari perilaku *phubbing* ini sering kali melibatkan gangguan interaksi sosial, dengan munculnya perasaan diabaikan atau tidak dihargai di antara para pelaku dan penerima interaksi. Fenomena ini juga dapat merusak kualitas hubungan sosial dan komunikasi antarindividu, serta menciptakan ketegangan dalam berbagai situasi sosial yang melibatkan teknologi (Roberts & David, 2016).

Perilaku *phubbing* adalah fenomena yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari tanpa disadari oleh banyak orang. banyak individu tidak menyadari betapa seriusnya dampak dari fenomena ini, meskipun *phubbing* sebenarnya dapat menyebabkan penurunan interaksi dan hubungan sosial antara individu akibat pengucilan atau pengacuhan, baik yang disengaja maupun tidak. Salah satu ciri khas *phubbing* adalah pengalihan kontak mata, di mana perhatian yang seharusnya tertuju pada lawan bicara beralih ke *smartphone*. Hal ini dapat menimbulkan kesan

bahwa seseorang memberikan “*silent treatment*” atau menolak secara sosial. Kebiasaan ini tidak hanya merusak kualitas komunikasi tetapi juga memperburuk dinamika hubungan sosial. Dalam jangka panjang, efek tersebut dapat menyebabkan penurunan kedekatan emosional dan kepercayaan antara individu, sehingga memengaruhi kestabilan hubungan sosial secara keseluruhan (Ilham, 2019).

Perilaku *phubbing* dapat ditemui di berbagai lokasi dan melibatkan berbagai kalangan, termasuk mahasiswa. Salah satu tanda individu yang menunjukkan perilaku *phubbing* adalah berpura-pura memperhatikan lawan bicara sementara perhatian mereka sebenarnya teralihkan pada *smartphone* (Yourti & Hidayah, 2018). Perilaku ini sering mengakibatkan pelaku dianggap kurang sopan dan tidak memberikan perhatian penuh dalam interaksi sosial (Vanden-Abeele, dalam Kompas.com, 2022). Lebih jauh lagi, *phubbing* dapat merusak kualitas komunikasi dan menurunkan keakraban antarindividu, yang pada akhirnya dapat memperburuk hubungan sosial.

Mahasiswa sangat mungkin untuk mengalami perilaku *phubbing*, hal ini didukung karena mahasiswa merupakan generasi Z yang saat ini masuk dalam pengguna internet terbesar. Penelitian Hanika (2015) pun sejalan dengan hal tersebut, di mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* pada anak muda pada usia 16 tahun sampai 21 tahun mencapai 39%. Hal ini mencakup kalangan mahasiswa dengan penggunaan *smartphone* sebesar 80%. Sehingga benar adanya bahwa mahasiswa tercakup dalam rentang usia dengan tingkat pengguna *smartphone* dan internet terbesar. Hampir seluruh waktu luang yang dimiliki oleh generasi Z dihabiskan dengan bermain *smartphone*. Jejaring sosial media telah menjadi hal yang lumrah dan umum bagi generasi Z untuk

memiliki teman dengan berbagai individu lainnya. Namun, mereka tidak cukup bagus dalam bersosialisasi dan berinteraksi secara tatap muka. Generasi Z ini mungkin saja melakukan *phubbing* di ruang umum karena segala informasi yang mereka butuhkan terdapat dalam *smartphone* mereka.

Hasil penelitian awal yang dilakukan terhadap 25 mahasiswa Pendidikan Masyarakat FIP UNIMED mengungkapkan bahwa 68% atau 17 mahasiswa sering memeriksa notifikasi di *smartphone* meski sedang bersama teman-teman. Selain itu, 72% atau 18 mahasiswa merasa bahwa membalas pesan saat berinteraksi dengan teman adalah hal yang normal, pada jumlah yang sama juga mahasiswa menjawab bahwa mereka menggunakan *smartphone* sebagai sumber utama untuk mencari jawaban ketika dosen bertanya. Terakhir, 80% atau 20 mahasiswa menjawab pernyataan tetap menggunakan *smartphone* ketika berada bersama keluarga di rumah.

Sesuai temuan tersebut, disimpulkan bahwa benar adanya perilaku *phubbing* terjadi pada mahasiswa. Perilaku *phubbing* pada mahasiswa tidak hanya terjadi di lingkungan Universitas dan kelas, namun juga dilakukan mahasiswa saat di rumah, jika sedang berkumpul bersama keluarga dan di tempat umum, jika sedang berkumpul bersama teman-temannya. Hal ini memperkuat pernyataan bahwa perilaku *phubbing* dapat terjadi dimanapun dan oleh siapapun.

Sejalan dengan penelitian Putri (2021) mengenai topik yang serupa, hasil penelitian mengungkapkan bahwa perilaku *phubbing* memengaruhi 71,3% dari interaksi sosial yang terjadi, sementara 28,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Dari temuan ini, dapat disimpulkan semakin besar frekuensi *phubbing* di kalangan mahasiswa, semakin tinggi dampaknya pada kualitas interaksinya. Di sisi

lain, hasil penelitian tersebut berkebalikan dari temuan Zulfikar (2022) dengan mengkaji topik yang sama namun fokus penelitian pada remaja. Dalam penelitiannya Zulfikar menemukan bahwa perilaku *phubbing* secara parsial tidak memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial remaja, dan ia berpendapat bahwasannya terdapat faktor-faktor lain yang lebih memiliki pengaruh besar terhadap interaksi sosial dibandingkan perilaku *phubbing*. Hal ini bisa terjadi karena walau pelaku *phubbing* normalnya adalah pengguna *smartphone* yang aktif, namun tidak semua pengguna *smartphone* akan melakukan *phubbing* di dalam interaksi sosial mereka.

Dari uraian-uraian latar belakang yang telah di jelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, maka di uraikan identifikasi masalah yaitu:

- 1) Terdapat kondisi minimnya interaksi sosial pada mahasiswa saat sedang berkumpul.
- 2) Mahasiswa lebih menyukai *chatting* daripada berbicara secara langsung.
- 3) Mahasiswa menghabiskan hampir seluruh waktu luang mereka di internet.
- 4) Mahasiswa cenderung fokus pada *smartphone*-nya saat sedang berkumpul bersama.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini mempertimbangkan berbagai faktor yang dapat memengaruhi interaksi sosial. Agar penelitian tetap fokus dan terhindar dari ketidakjelasan, peneliti perlu menetapkan batasan yang spesifik. Fokus utama dari penelitian ini adalah perilaku *phubbing* dan interaksi sosial pada mahasiswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana gambaran perilaku *phubbing* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan?
- 2) Bagaimana gambaran interaksi sosial pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan?
- 3) Apakah terdapat pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan gambaran perilaku *phubbing* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.
- 2) Mendeskripsikan gambaran interaksi sosial pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.

- 3) Menganalisis pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan keilmuan dan sebagai tambahan literasi dalam bidang Pendidikan Masyarakat terutama tentang perilaku *phubbing* dan interaksi sosial.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan pengetahuan dan menjadi sumber informasi, khususnya tentang perilaku *phubbing* dan interaksi sosial pada mahasiswa.

- 2) Bagi Program Studi Pendidikan Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan sumber bacaan dan referensi mengenai fenomena sosial.

- 3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi pijakan serta referensi untuk penelitian masa depan yang dapat melengkapi dan memperluas pemahaman tentang variabel serupa.