

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu canggih di jaman sekarang ini menyentuh generasi *Alpha* terkhususnya siswa SD berupa ancaman perkembangan perilaku, moral, dan etika siswa. Generasi *Alpha* merupakan sekelompok orang-orang yang lahir setelah tahun 2010. Generasi *Alpha* mengacu pada siswa yang lahir setelah tahun 2010 (Saman & Hidayanti, 2023, p. 985). Generasi *Alpha* merupakan generasi yang sangat mengenal teknologi digital (Prayitno & Pasaribu, p. 227).

Menurut Danuri (2019, p. 118) Teknologi digital adalah teknologi informasi yang mengutamakan pengoperasian komputer/digital dibandingkan penggunaan tenaga manusia. Teknologi digital terutama teknologi komunikasi digital ini mempermudah manusia untuk berkomunikasi jarak jauh dan mempermudah pekerjaan manusia dengan berbagai fiturnya. Ada beberapa jenis teknologi digital, salah satunya teknologi digital komunikasi seperti *Smartphone*. *Smartphone* adalah teknologi elektronik yang tidak hanya dapat untuk menelpon dan mengirimkan pesan, tetapi juga mempunyai fitur-fitur unggul tertentu dalam menawarkan pelayanan terhadap pemakaiannya.

Sobon & Mangundap (2019, p. 53) mengungkapkan bahwa *Smartphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga untuk keperluan lain seperti *Browsing Internet*, membaca *e-book*, berbelanja, transfer uang, permainan dan fungsi lainnya yang memudahkan pekerjaan manusia. Namun di balik itu ada juga hal yang dapat

merugikan penggunaannya, terutama bagi anak sekolah dasar. Tidak jarang kita melihat siswa membawa ponsel pintar ke sekolah, dan tidak jarang juga siswa yang bermain *Game* di ponsel pintarnya selama pelajaran berlangsung. Aplikasi hiburan, permainan, dan media sosial menjadi semakin membuat siswa ketagihan. *Smartphone* adalah teknologi elektronik yang tidak hanya dapat digunakan untuk menelpon dan mengirimkan pesan tetapi juga mempunyai keunggulan tertentu dalam menawarkan pelayanan lainnya kepada pemakainya.

Terkait penggunaan *Smartphone* Lembaga Penelitian dan Survei Mahasiswa Remaja Nahdatul Ulama (IPNU) Jawa Timur (dalam Hanafri, Sutarman, & Yuliyana, 2019, p. 67) menemukan 50% siswa sudah menggunakan ponsel pintar sejak SD, 44% sudah menggunakannya sejak SMP, dan 3% sudah sejak SMA. Berdasarkan informasi tersebut, terdapat kelebihan dan kekurangan penggunaan ponsel pintar tanpa pengawasan di kalangan pelajar. Banyaknya konten gratis tanpa filter usia pengguna tentu menjadi perhatian.

Fenomena pemakaian *Smartphone* seolah-olah mempunyai dunianya sendiri. Perilaku *Phubbing* terjadi ketika dua atau lebih orang menggunakan smartphone di lingkungan sosial dan berinteraksi dengan *Smartphone* dibandingkan dengan orang lain yang ada di sekitarnya menurut Chotpitayasunondh & Douglas (dalam Riskina, 2023, p. 13). Dampak penggunaan *Smartphone* sangat berpengaruh terhadap perilaku siswa, baik di dalam kelas maupun di luar kelas (Zulkifli, Wahida, & Sendi, 2022, p. 201). Dari penggunaannya secara berlebihan menimbulkan dampak buruk bagi anak karena sering mengabaikan orang yang ada di sekitarnya membuat hubungan interpersonal anak semakin renggang. Perilaku *Phubbing* merupakan

akibat dari tidak mengetahui cara menggunakan teknologi secara bijak, penggunaan *Smartphone* secara berlebihan (Fadilah, Rini, & Pratitis, 2022, p. 152).

Phubbing merupakan gabungan kalimat dari *Phone* artinya ponsel dan *Snubbing* artinya (mengabaikan). *Phubbing* adalah suatu perilaku yang mengabaikan orang yang ada di sekitar demi fokus menggunakan *Smartphone*. Perilaku *Phubbing* adalah perilaku orang yang melihat ponselnya sambil berbicara dengan orang lain, sibuk dengan ponsel pintarnya dan mengabaikan komunikasi antarpribadi (Karadag dalam Jannatuna'im & Fikrie, 2022, p. 18).

"*Phubber*" adalah seseorang yang mengabaikan lawan bicaranya dengan fokus pada ponsel cerdasnya, dan "*Phubbed*" adalah seseorang yang mengabaikan penggunaan ponsel cerdasnya oleh lawan bicaranya (Roberts & David dalam Jannatuna'im & Fikrie, 2022, p. 18).

Dampak jangka panjangnya adalah menjadi hal yang dianggap biasa saja dan dimaklumi sehingga komunikasi dianggap tidak perlu. *Phubbing* memang cukup mengkhawatirkan karena terjadi saat sedang bersama teman atau pasangan, (Amalia dalam Jannatuna'im & Fikrie, 2022, p. 18).

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 3 Berkat tanggal 19 Februari 2024 hari senin siswa di saat jam istirahat diketahui siswa malah memainkan *Smartphone* dibandingkan mengobrol bersama temannya, salah satu guru juga menyebutkan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung di kelas siswa sibuk dengan *Smartphone* yang ia gunakan dibandingkan memperhatikan penjelasan guru di depan dan siswa juga selalu ingin cepat istirahat dan bermain dengan menggunakan *Smartphone*.

Peneliti melihat ada beberapa permasalahan. Banyak siswa SD, ketika hendak pulang, hal pertama yang mereka cari adalah *Smartphone*. Hal ini mengurangi hubungan sosial, misalnya siswa tidak dapat menggunakan waktunya untuk belajar secara efektif, bahkan tidak memanfaatkannya untuk mengulang atau mengulas materi yang diberikan guru pada hari itu, lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar dan mengabaikan segala hal, kemudian perhatian dan pengawasan orang tua terhadap anak atau siswa yang menggunakan bahasa kasar saat bermain *Smartphone* bersama teman, mengeksplorasi ketertarikan peneliti untuk menyelidiki permasalahan apakah penggunaan *Smartphone* mempengaruhi perilaku santun anak sekolah dasar (Firdaus & Pramudian, 2022, p. 1411).

Penelitian terkait dengan kecanduan *Smartphone* pada anak perilaku *Phubbing* dapat menghambat proses belajar dan mengganggu proses interaksi interpersonal yang seharusnya mendukung pembentukan karakter siswa. Banyak sekali orang tua yang mengeluhkan anaknya kecanduan *Smartphone*, oleh karena itu diperlukan pengendalian diri yang baik agar masyarakat dapat membatasi anak-anak untuk menggunakan *Smartphone* secara berlebihan dan terhindar dari dampak buruk *Phubbing*. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *Smartphone* antara lain sensasi tinggi, harga diri rendah, kepribadian ekstrovert tinggi, dan pengendalian diri buruk. Perilaku *Phubbing* yang terjadi di atas memiliki kaitannya dengan etika dalam perspektif etika berkomunikasi perilaku *Phubbing* ini diklaim tidak sopan dan dianggap tidak hormat terhadap orang lain. seperti anak yang sibuk menggunakan *Smartphone* saat berbicara dengan orang lain.

Banyaknya penelitian lain terkait *Phubbing*, namun masing-masing penelitiannya tentunya memiliki karakteristik terkait penelitian yang berbeda, sehingga saat ini belum ada penelitian mengenai perilaku *Phubbing* siswa Sekolah Dasar. Hal ini didasari budaya teknologi yang masih mengakar sejak dini, kurangnya Pendidikan etika dan moral yang kuat serta teladan dari lingkungan sekitar, tidak menghargai interaksi sosial. Selain itu minimnya kesadaran etika digital dan ketergantungan terhadap teknologi sebagai sarana hiburan juga berdampak pada perilaku siswa. Oleh karena itu perlu diketahui bagaimana perilaku *Phubbing* siswa kelas V SD Negeri 3 berkat dalam perspektif etika.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Perilaku *Phubbing* Siswa Kelas V SD Negeri 3 Berkat dalam Perspektif Etika”**.

1.2 Fokus dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi fokus penelitian ini yaitu perilaku *Phubbing* dan subfokus yaitu siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat, guru, teman, dan orang tua dalam perspektif etika.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian fokus dan subfokus di atas maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana perilaku *Phubbing* siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat dalam perspektif etika?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana perilaku *Phubbing* siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat dalam perspektif etika.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dilihat dari sudut pandang teoritis dan praktis:

a) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini akan memperlihatkan perilaku *Phubbing* siswa kelas V SD Negeri 3 Berkat dalam perspektif etika sehingga dapat dimanfaatkan untuk mengantisipasi munculnya perilaku *Phubbing*.

b) Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai sumber informasi mengenai *Phubbing* sehingga siswa dapat mengurangi perilaku *Phubbing*.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumber pengetahuan mengenai *Phubbing* kepada para guru di sekolah agar dapat membimbing dan mengarahkan serta mengambil kebijakan agar perilaku *Phubbing* dapat diminimalkan.

3) Bagi Orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman mendalam kepada orang tua siswa mengenai perilaku *Phubbing*, agar orang tua siswa dapat mengambil tindakan preventif terhadap perilaku *Phubbing*.