

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang terlihat banyak fenomena siswa yang kurang dalam menaruh perhatian terhadap nilai-nilai karakter seperti sopan santun, kurang berbagi dengan sesama, kurang memiliki rasa hormat, egois dalam bersikap, masa bodoh dengan lingkungannya dan tidak berempati dengan sesama (Koko Adya Winata, 2021). Hal ini menjadi sebuah sorotan dalam interaksi sosial terhadap sesama siswa. Siswa yang memiliki interaksi sosial yang menurun dan menjadi kurang mampu dalam membangun hubungan sosial, kini dipengaruhi oleh perilaku penggunaan *smartphone* yang berlebihan yakni siswa yang menjadikan *smartphone* alat komunikasi primer yang mengubah kebutuhan komunikasi di dunia nyata (Apriyanti et al., 2024).

Kecenderungan siswa yang bergantung pada *smartphone* semakin hari semakin meningkat yang dimana akhirnya menjadi sebuah pola hubungan sosial yang berubah (Rosdiana & Hastutiningtyas, 2020). banyak pengguna *smartphone* yang tidak tahu dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *smartphone* yang berlebihan, salah satunya adalah perilaku *phubbing* (Budiman et al, 2025). Perilaku *phubbing* membuat orang merasa tidak dihargai, berkurangnya perhatian dan tidak fokus dalam percakapan serta mengganggu kedekatan hubungan sosial (Rahmah & Sanyata, 2024).

Data global menunjukkan rata-rata durasi penggunaan *smartphone* yang mengakses internet sekitar 6 jam 38 menit/hari sebanyak 94% (GOR, 2025). Data durasi penggunaan *smartphone* di Indonesia rata-rata 7 jam 22 menit/hari

sebanyak 79,5% (SM, 2024). Data survey di negara sepanyol menunjukkan sebesar 42%-89% remaja memiliki perilaku *phubbing* (Barbed et al, 2024). Di Indonesia sendiri, tercatat sebanyak 3.706.811 orang berperilaku *phubbing* (Lapalelo & Purnomo, 2024). Selain itu data internasional menunjukkan bahwa 95% orang melakukan interaksi sosial setidaknya sekali dalam seminggu (OECD, 2025).

Pada penelitian sebelumnya terdapat indikasi perilaku *phubbing* tinggi sebesar 75%, interaksi sosial yang buruk sebesar 70%, mahasiswa berperilaku *phubbing* tinggi 45,7% berperilaku *phubbing* tinggi dengan interaksi sosial buruk (Rosdiana & Hastutiningtyas, 2020). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Ade Irma et al, 2025) mahasiswa yang berperilaku *phubbing* tinggi sebesar 43,3%, interaksi sosial rendah 32,5% dan sebesar 63,8% mahasiswa masuk interaksi sosial dengan kategori rendah yang disebabkan perilaku *phubbing* tinggi. Meskipun berbagai penelitian telah meneliti hubungan antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial, penelitian yang secara spesifik meneliti hubungan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial khususnya siswa masih sangat terbatas. Sebagian besar studi sebelumnya berfokus pada perilaku *phubbing* tanpa menekankan pada interaksi sosial pada siswa sebagai masalah utama (Roni et al, 2024).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 4 April 2026 di MAN 2 Mojokerto, diperoleh data dari wawancara terhadap 10 siswa yang diambil secara *accident*. Sekitar 20% siswa mengalami perilaku *phubbing* rendah, 60% siswa mengalami perilaku *phubbing* sedang dan 20% siswa mengalami perilaku *phubbing* tinggi, sebanyak 20% siswa mengalami interaksi sosial rendah, 60% siswa mengalami interaksi sosial

sedang dan 20% siswa mengalami interaksi sosial tinggi. Dengan data observasi yang dilakukan juga menunjukkan sekitar 8 siswa menggunakan *smartphone* saat pelajaran berlangsung.

Interaksi sosial pada siswa dipengaruhi oleh faktor sugesti yang mempengaruhi ide, sikap atau perilaku yang bisa dipengaruhi oleh orang lain, imitasi yang menjelaskan tentang proses meniru perilaku, sikap atau gaya orang lain, identifikasi yang melihat hubungan psikologis dan rasa memiliki atau kedekatan pada seseorang, motivasi sebagai pendorong seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu, simpati yang menjadi sebuah perasaan peduli, sedih atau iba kepada orang lain, empati yang menunjukkan seseorang memiliki kemampuan memahami kondisi seseorang (Prabangkara, 2024). Kondisi tersebut jika terjadi berulang-ulang akan menyebabkan konflik sosial dalam pertemanan dan penurunan kedekatan emosional juga berdampak pada gangguan psikososial remaja seperti kesepian jangka panjang, isolasi sosial, penurunan kesejahteraan psikologi dan kecemasan (SUN, 2019). faktor tersebut dipengaruhi oleh siswa yang lebih berfokus dengan *smartphone* yang menyebabkan siswa menjadi berperilaku *phubbing* yang cenderung rawan terjadi saat mengikis sifat simpati pada lawan bicara dan menyebabkan timbul kontak sosial negatif (Rosdiana & Hastutiningtyas, 2020). Perilaku ini membuat aktivitas yang dilakukan antar individu tidak saling memberikan feedback yang baik dan tidak menunjukkan interaksi sosial yang sesungguhnya (Budiman, et al, 2025).

Permasalahan dalam interaksi sosial pada siswa harus diperhatikan dengan baik. Oleh karena itu, perilaku *phubbing* perlu dikontrol agar tidak semakin menghambat interaksi sosial siswa. Upaya penanganan dapat dilakukan dengan meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya kontrol sehingga siswa mampu menahan diri untuk tidak menggunakan *smartphone* secara berlebihan saat berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini penting agar siswa dapat lebih menghargai lawan bicara serta menumbuhkan rasa empati terhadap sesama. Diharapkan siswa mampu menyadari dan memahami bahwa perilaku *phubbing* memberikan dampak negatif, baik bagi diri sendiri maupun orang lain (Mubina et al, 2025). Dengan kemampuan pengendalian diri yang baik, siswa dapat mencegah munculnya perilaku yang tidak diinginkan serta menghindari tindakan yang tidak sesuai (Hujaema, 2024).

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengetahui hubungan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar perkembangan program kesehatan mental pada pendidikan sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, apakah ada hubungan antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada siswa MAN 2 Mojokerto?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada siswa MAN 2 Mojokerto

2. Tujuan Khusus

- a) Mengidentifikasi perilaku *phubbing* pada siswa MAN 2 Mojokerto
- b) Mengidentifikasi interaksi sosial pada siswa MAN 2 Mojokerto
- c) Menganalisis hubungan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada siswa MAN 2 Mojokerto

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat dari penelitian ini bisa menjadi acuan perkembangan ilmu keperawatan jiwa, dapat menambahkan wawasan dan pengetahuan tentang perilaku *phubbing* pada kehidupan sehari-hari juga memahami dampak penggunaan *smartphone* berlebihan yang dapat mempengaruhi dinamika interaksi sosial.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi siswa

Meningkatkan kesadaran individu mengenai dampak perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial dan mendorong penggunaan *smartphone* yang lebih bijak dalam kehidupan sehari-hari.

b. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini menjadi dasar dalam merancang program edukasi atau pelatihan komunikasi interpersonal dalam meningkatkan interaksi sosial di lingkungan sekolah

c. Manfaat Bagi Tenaga Kesehatan

Penelitian ini sebagai bahan pertimbangan intervensi preventif ataupun promotif terkait penggunaan *smartphone* dan dampaknya terhadap psikososial siswa.

