

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan sosial masyarakat. Menurut Alwi & Yasmin, (2025) kemajuan di bidang teknologi dan informasi merupakan dampak positif dari globalisasi. Perkembangan teknologi membawa perubahan besar dalam cara masyarakat berkomunikasi, berinteraksi, serta memperoleh informasi. Hubungan antara manusia dan teknologi kini menjadi semakin erat, terutama melalui penggunaan *smartphone*. Menurut APJII, (2024) jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 penduduk Indonesia, dengan tingkat penetrasi internet sebesar 79,5%. Kelompok usia remaja dan dewasa muda menjadi pengguna internet terbanyak, khususnya Generasi Z usia 12–27 tahun.

Perkembangan teknologi komunikasi pada era modern telah mengubah pola interaksi sosial masyarakat secara signifikan. Menurut Hanika, (2015) perkembangan teknologi membawa berbagai perubahan dalam cara individu berkomunikasi. Kehadiran *smartphone* membuat kehidupan seseorang menjadi lebih praktis. Melalui perangkat ini, pengguna dapat melakukan

berbagai aktivitas seperti menelepon, berinteraksi di media sosial, berbelanja *online*, dan banyak kegiatan lainnya. *Smartphone* sebagai bentuk media baru kini seolah menjadi kebutuhan utama bagi masyarakat, khususnya generasi muda. Bagi mereka, beragam kemudahan yang ditawarkan lebih menonjol dibandingkan kesadaran akan potensi dampak negatif yang dapat muncul, salah satunya adalah fenomena *phubbing*.

Perkembangan penggunaan *smartphone* yang semakin meningkat dalam kehidupan sehari-hari turut memunculkan berbagai permasalahan dalam interaksi sosial. Menurut Raharjo (2021) fenomena *phubbing* merupakan perilaku kurang baik dalam lingkup sosial karena dapat menjauhkan lawan bicara dengan sengaja serta menunjukkan adanya penyalahgunaan *smartphone* yang terus berkembang dalam aktivitas sosial individu. *Phubbing* muncul karena ketergantungan manusia terhadap *smartphone* sehingga individu menjadi lebih bersikap acuh tak acuh daripada membangun interaksi dengan lingkungan di sekitarnya.

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dalam kehidupan sehari-hari dapat memengaruhi kualitas interaksi sosial individu, termasuk pada peserta didik. Menurut Setiawan (2024) individu yang terlalu fokus menggunakan ponsel dan enggan melepaskannya dalam waktu lama cenderung mengalami perasaan terasing dan menjadi kurang tertarik pada aktivitas sosial di sekitarnya. Bagi peserta didik, kondisi ini dapat menimbulkan berbagai

masalah dalam proses belajar. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat memicu perilaku *phubbing*, yaitu kondisi ketika siswa merasa kehilangan jika tidak bisa memeriksa ponsel mereka dan akhirnya mengabaikan orang lain saat sedang berinteraksi.

Perkembangan teknologi digital yang tidak terkendali dapat memengaruhi perilaku sosial remaja dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Aziz dkk., (2023) perilaku *phubbing* kini menjadi fenomena yang meluas di kalangan remaja, yang muncul akibat kecanduan *smartphone*, rasa takut ketinggalan informasi, rasa bosan, serta rendahnya kemampuan mengendalikan diri. Menurut Sirupang, (2020) *phubbing* menimbulkan beragam dampak bagi manusia. Di satu sisi, perilaku ini dapat memberikan manfaat seperti membuat seseorang tetap mendapatkan informasi dan tidak tertinggal dalam perkembangan teknologi. Namun di sisi lain, *phubbing* juga menimbulkan dampak negatif, seperti menurunnya sikap sopan santun, membuat lawan bicara merasa tidak dihargai, serta mengurangi kualitas interaksi secara tidak langsung.

Perilaku *phubbing* yang terjadi secara berulang dalam kehidupan sehari-hari dapat berdampak pada kualitas hubungan sosial serta menyebabkan individu kurang memberikan perhatian kepada orang-orang di sekitarnya. Menurut Abivian (2022), kondisi ini tidak dapat dianggap sebagai sesuatu yang sepele karena dapat mengganggu kehidupan sosial remaja.

Apabila perilaku tersebut terus berlangsung, remaja dapat menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya, mengalami kesulitan dalam beradaptasi, kurang menyadari tanggung jawabnya sebagai pelajar, dan bahkan berpotensi menimbulkan konflik sosial dengan orang-orang di sekitarnya.

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat memengaruhi kualitas interaksi sosial dalam kehidupan. Menurut Thabassum, (2021) *phubbing* adalah perilaku mengabaikan orang lain saat berinteraksi langsung karena perhatian tertuju pada *smartphone*. Fenomena ini tidak hanya terkait dengan aktivitas mengecek pesan atau media sosial, tetapi telah berkembang menjadi kebiasaan yang mengalihkan fokus interpersonal menuju layar digital. Individu lebih memilih berkomunikasi melalui perangkat dibandingkan berinteraksi dengan lawan bicara, sehingga kualitas komunikasi dan hubungan sosial menurun.

Perkembangan teknologi komunikasi modern telah membawa perubahan pada pola interaksi sosial masyarakat, khususnya pada remaja. Menurut Thabassum, (2021) pemanfaatan teknologi digital telah memengaruhi cara individu berkomunikasi, terutama dengan adanya media sosial yang dapat diakses tanpa batas, yang pada akhirnya dapat memicu perilaku *phubbing*. Hal ini semakin terlihat pada remaja yang menghabiskan lima hingga delapan jam per hari untuk menggunakan internet atau media sosial. Menurut Ansari, (2024) tingginya frekuensi penggunaan media sosial

dapat menimbulkan ketakutan akan tertinggal dari informasi dan aktivitas daring atau *Fear of Missing Out (FoMO)*, yang kemudian meningkatkan risiko munculnya perilaku *phubbing*.

Perilaku *phubbing* dapat memberikan dampak negatif terhadap kualitas hubungan sosial dan komunikasi interpersonal individu. Menurut Nabila dkk., (2025) individu yang sering melakukan *phubbing* cenderung memiliki tingkat empati sosial yang rendah dan berpotensi merusak hubungan interpersonal. Dalam jangka panjang, perilaku ini dapat memicu konflik, menurunkan kualitas hubungan, serta membuat lawan bicara merasa diabaikan dan tidak diperhatikan perasaannya saat berkomunikasi.

Perkembangan penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol pada remaja dapat memunculkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sosial dan akademik. Menurut Anggraini dkk, (2025) meningkatnya perilaku *phubbing* di kalangan remaja dipicu oleh kebiasaan siswa menggunakan ponsel secara berlebihan, yang akhirnya berdampak pada menurunnya empati, berkurangnya kepekaan sosial, serta minimnya keterlibatan dalam aktivitas kelompok. Situasi ini dapat mengganggu proses belajar siswa dan menghambat perkembangan sosial maupun emosional mereka.

Perilaku *phubbing* tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan *smartphone* yang berlebihan, tetapi juga berkaitan dengan kondisi psikologis individu, salah satunya adalah empati. Menurut Alwi & Yasmin, (2025) salah

satu faktor utama yang berhubungan dengan timbulnya perilaku *phubbing* adalah tingkat empati. Individu dengan empati rendah cenderung kesulitan memahami dan merasakan apa yang dirasakan orang lain. Empati sendiri merupakan variabel multidimensional yang mencakup kemampuan prososial dan keterampilan komunikasi untuk merasakan, memahami, serta menanggapi emosi orang lain. Rendahnya empati diduga berkaitan dengan meningkatnya kecenderungan melakukan *phubbing*, karena individu yang kurang mampu memahami perasaan dan kondisi orang lain dapat kurang menyadari dampak perilakunya terhadap lawan bicara.

Perkembangan sosial dan emosional pada masa remaja sangat dipengaruhi oleh kemampuan individu dalam memahami perasaan dan kondisi orang lain. Menurut Hazani, (2024) dalam masa perkembangan remaja, empati memegang peranan penting dalam pembentukan perilaku prososial, relasi interpersonal, serta kemampuan berkomunikasi. Remaja dengan tingkat empati yang baik cenderung lebih mudah bekerja sama, menunjukkan kepedulian, dan memahami sudut pandang teman sebayanya. Saat empati menurun, kemampuan mereka untuk memprioritaskan interaksi tatap muka juga melemah, sehingga meningkatkan kecenderungan melakukan *phubbing*.

Menurunnya kualitas interaksi sosial pada remaja akibat penggunaan teknologi yang berlebihan juga berkaitan dengan kemampuan empati yang dimiliki individu. Menurut Wewengkang & Moordiningsih, (2016) empati

merupakan kemampuan individu untuk memahami dan merasakan keadaan emosional orang lain. Empati berperan penting dalam membangun hubungan sosial, perilaku prososial, dan kemampuan menyelesaikan konflik. Namun, perkembangan teknologi menyebabkan empati pada remaja mulai menurun karena mereka lebih cenderung memilih aktivitas berbasis teknologi dibandingkan interaksi sosial secara langsung.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa empati memiliki hubungan negatif dengan perilaku *phubbing*, di mana individu dengan tingkat empati yang lebih tinggi cenderung menunjukkan perilaku *phubbing* yang lebih rendah. Meski demikian, sebagian besar studi tersebut berfokus pada populasi mahasiswa, orang dewasa, atau kelompok tertentu lainnya. Kajian yang meneliti hubungan antara empati dan *phubbing* pada siswa tingkat menengah masih relatif sedikit. Padahal, remaja berusia 13–15 tahun merupakan kelompok yang sangat rentan terhadap pengaruh digitalisasi, karena mereka sedang berada pada tahap penting dalam pembentukan identitas sosial serta kemampuan mengelola emosi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru di MTsN 1 Kota Padang bahwasanya sekolah menerapkan aturan tidak memperbolehkan siswa membawa atau menggunakan *smartphone* selama berada di lingkungan sekolah. Penggunaan *smartphone* hanya boleh pada kondisi tertentu jika dibutuhkan dalam proses pembelajaran dan berada dibawah tanggung jawab

guru mata pelajaran. Namun, guru tersebut menjelaskan bahwa masih ada siswa yang tetap membawa *smartphone* secara diam-diam dan akan diberikan sanksi jika ketahuan. Guru tersebut juga mengungkapkan bahwa *smartphone* dapat mengganggu interaksi antar siswa, contohnya ketika siswa sedang berkumpul dalam sekelompok tetapi sebagian mereka lebih fokus pada *smartphone* dan kurang memperhatikan teman disekitarnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun sekolah memiliki aturan yang membatasi penggunaan *smartphone*, fenomena *phubbing* masih muncul dan mempengaruhi interaksi sosial antar siswa.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK MTsN 1 Kota Padang, diperoleh informasi bahwa penggunaan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran diperbolehkan pada kondisi tertentu, khususnya ketika diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran atau memperoleh informasi yang relevan dan tetap berada dalam pengawasan guru. Guru BK juga mengungkapkan bahwa masih ada ditemukan siswa yang menunjukkan perilaku *phubbing*. Perilaku tersebut terlihat ketika siswa sedang berkumpul bersama teman, namun sebagian perhatian siswa lebih terarah pada *smartphone* dibandingkan kepada lawan bicara. Selain itu, terdapat siswa yang tetap menggunakan *smartphone* ketika sedang berinteraksi dengan temannya, sehingga perhatian dan keterlibatan siswa dalam percakapan menjadi kurang optimal.

Selain berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru dan guru BK, peneliti juga melakukan observasi terhadap siswa di MTsN 1 Kota Padang. Ditemukan adanya perilaku yang mengarah pada *phubbing* dalam interaksi antar siswa. Perilaku tersebut terlihat ketika beberapa siswa sedang berkumpul bersama temannya, namun sebagian siswa perhatiannya lebih kepada *smartphone* dibandingkan pada percakapan yang sedang berlangsung. Kondisi tersebut terlihat dari perhatian siswa yang beralih kepada *smartphone* ketika teman sedang berbicara serta kurangnya respons terhadap interaksi di sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas, penting untuk melakukan penelitian yang terkait pengaruh empati terhadap perilaku *phubbing* pada siswa MTsN 1 Kota Padang. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai tingkat empati dan perilaku *phubbing* di kalangan siswa, serta menjadi landasan bagi pihak sekolah dalam merancang program pembinaan karakter yang mendorong penggunaan teknologi secara bijaksana dan tetap menjaga kualitas interaksi sosial di lingkungan pendidikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu “Apakah empati berpengaruh terhadap *phubbing* pada siswa MTsN 1 Kota Padang”?

C. Batasan Masalah

Agar memberikan arahan dan pembahasan yang lebih fokus pada permasalahan yang diteliti, maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa tingkat empati pada siswa MTsN 1 Kota Padang?
2. Seberapa tingkat perilaku *phubbing* pada siswa MtsN 1 Kota Padang?
3. Apakah terdapat pengaruh empati terhadap *phubbing* pada siswa MTsN 1 Kota Padang?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat empati pada siswa MTsN 1 Padang.
2. Mengetahui tingkat perilaku *phubbing* pada siswa MTsN 1 Kota Padang.
3. Mengetahui pengaruh empati terhadap *phubbing* pada siswa MTsN 1 Kota Padang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas kajian ilmiah mengenai keterkaitan antara empati dan perilaku *phubbing* pada remaja. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi memperkaya teori-teori dalam psikologi sosial dan perkembangan remaja, khususnya yang berkaitan dengan interaksi digital, empati, serta dampaknya terhadap perilaku sosial di lingkungan sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami dampak perilaku *phubbing* serta pentingnya empati dalam membangun hubungan sosial yang sehat sehingga siswa dapat lebih bijak dalam menggunakan *smartphone*.

b. Bagi Sekolah

Memberikan gambaran yang jelas mengenai tingkat empati dan perilaku *phubbing* pada siswa sehingga dapat menjadi acuan dalam merancang program pembinaan karakter, memperkuat kualitas interaksi sosial, serta menetapkan kebijakan penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan rujukan serta tambahan wawasan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti mengenai empati dan perilaku *phubbing*, terutama pada kalangan remaja di lingkungan pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan penelitian berikutnya dengan melibatkan variabel lain yang berhubungan dengan perilaku *phubbing* maupun interaksi sosial siswa.

F. Sistematika Penulisan

Penelitian ini dibagi menjadi 5 bagian dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- BAB I** : Pendahuluan, merupakan bagian yang menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.
- BAB II** : Tinjauan Pustaka, merupakan bagian yang menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian, hubungan antar variabel, kerangka konseptual, dan hipotesis penelitian.
- BAB III** : Metodologi penelitian, merupakan bagian yang menjelaskan bagian yang menjelaskan jenis penelitian yang digunakan, definisi operasional, populasi dan sampel, serta instrumen penelitian.
- BAB IV** : Hasil penelitian dan pembahasan, merupakan bagian yang menjelaskan bagian pelaksanaan penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.
- BAB V** : Kesimpulan dan saran, merupakan bagian yang menjelaskan kesimpulan hasil penelitian dan saran berdasarkan temuan penelitian.