

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena *phubbing* pada mahasiswa saat ini sudah seperti penyakit. Perilaku *phubbing* muncul sebab tingginya intensitas penggunaan *smartphone* oleh seseorang. Perilaku *phubbing* yang terjadi pada mahasiswa kini terjadi pada saat proses pembelajaran dalam ruang kelas, fenomena sosial tersebut tidak hanya terjadi pada mahasiswa semester awal saja bahkan juga terjadi pada mahasiswa tingkat akhir. Perilaku *phubbing* ini ditemukan terjadi pada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura. Dimana terdapat kebanyakan perilaku tersebut banyak terjadi pada mahasiswa pada jurusan rumpun sosial, sebab pada jurusan ataupun prodi ini lebih banyak membahas teori dan jarang terdapat praktik langsung disetiap pertemuan mata kuliah.

Berdasarkan kenyataan dilapangan mahasiswa intens memperhatikan dosen saat menjelaskan suatu materi hanya pada satu jam awal pembelajaran dan selanjutnya mereka terlihat sudah mulai jenuh dan konsentrasi sudah mulai menurun. Perilaku *phubbing* tersebut menjadikan proses pembelajaran kurang kondusif serta terhambatnya proses penyampaian materi kepada mahasiswa. Berdasarkan hasil observasi perilaku *phubbing* dipicu oleh tingginya penggunaan internet serta media sosial. Media sosial yang banyak dimiliki serta di akses oleh kalangan mahasiswa yaitu salah satunya Instagram dan whatsapp, terlihat beberapa mahasiswa pelaku perilaku *phubbing* kerap kali membuka aplikasi media sosial Instagram hanya untuk melihat story Instagram milik orang lain. Tidak sedikit pula mahasiswa tidak tahan dengan adanya notif yang muncul pada *smartphone* mereka, hal tersebut menjadikan awal terjadinya perilaku *phubbing* yang nantinya akan berkelanjutan.

Phone obsession atau obsesi terhadap *smartphone* juga menjadi salah satu pemicu terjadinya perilaku *phubbing*. Mahasiswa lebih sering membuka ponsel mereka hanya untuk membalas chat atau pesan singkat pada aplikasi whatsapp mereka meskipun isi pesan tersebut tidak terlalu *urgent* ataupun mendesak, sehingga mengalihkan perhatian mereka dari proses penyampaian materi yang

sedang berlangsung. Bahkan tidak hanya sekedar membuka ataupun membalas pesan singkat, tetapi ada juga yang masih sempat membuka aplikasi media sosial tiktok di tengah-tengah proses pembelajaran dengan dosen. Tidak hanya media sosial saja yang terkadang diakses oleh mahasiswa saat mengikuti pembelajaran, terkadang di sela-sela mendengarkan dosen menyampaikan materi, terdapat mahasiswa yang juga membuka aplikasi belanja online, dimana sewaktu diteliti lebih lagi ia hanya melihat-lihat aplikasi tersebut tanpa ada niatan untuk berbelanja. Karena smartphone dan aplikasi media sosial dapat menjadikan seseorang mengalami gangguan pemusatan perhatian. Hal-hal tersebut semua dilakukan oleh mahasiswa sebagai salah satu pelarian dari rasa bosan selama proses pembelajaran. Perilaku tersebut juga dilakukan oleh mahasiswa sebab timbulnya rasa jenuh akan situasi pada saat pembelajaran tersebut.

Dari hasil observasi serta pernyataan dari mahasiswa sendiri ia menyadari bahwa dirinya kurang dalam memonitoring atau mengontrol dirinya sendiri terhadap penggunaan smartphone, sehingga mengakibatkan dirinya secara tidak sadar melakukan perilaku tersebut. Mahasiswa juga tidak bisa mengontrol penggunaan internet serta fitur-fitur yang ada dalam ponsel mereka, dimana hal tersebut sesuatu hal yang dapat memudahkan kehidupan. Fenomena sosial tersebut yang terkadang tidak disadari dilakukan oleh mahasiswa, hal tersebut sangat tidak mencerminkan etika komunikasi. Proses interaksi sosial ini lawan bicara merasa diabaikan terutama dalam proses pembelajaran, dosen sebagai komunikator yang menyampaikan materi merasa diabaikan, sehingga tak jarang apabila terdapat mahasiswa yang terlalu fokus pada smartphone mereka terkadang dosen melontarkan pertanyaan terkait materi kepada mahasiswa tersebut. Fenomena sosial tersebut dapat dikatakan dapat menghambat jalannya proses interaksi sosial yang sedang terjadi.

Merujuk pada data Sosio – Demografi di Indonesia tahun 2023 terdapat 726 juta jiwa penduduk di Indonesia dimana dalam penggunaan internet, masyarakat Indonesia termasuk aktif terutama dalam hal *online shopping* dan penggunaan media sosial. Dari data statistik Sosio-Demografi Indonesia jumlah pengguna internet di Indonesia sebanyak 213 juta pengguna dan satu orang setidaknya

memiliki satu perangkat seluler atau bahkan lebih. Sedangkan pengguna media sosial di Indonesia sebanyak 167 pengguna, yakni 60% dari jumlah populasi.

Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 jiwa pada tahun 2024, dari jumlah penduduk Indonesia sebesar 278.696.200 jiwa di tahun 2023. Berdasarkan hasil survey penetrasi internet Indonesia tahun 2024 yang diterbitkan oleh APJII, tingkat penetrasi internet Indonesia meningkat sebesar 79,5% disbanding periode sebelumnya peningkatan sebesar 1,4% (Prasetyo & Gustiawan, 2024).

Keberhasilan komunikasi bergantung pada efektifitas komunikator dalam menyampaikan pesan pada komunikan untuk menghasilkan *feedback* maupun hasil yang di harapkan. Komunikasi dan interaksi sosial merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan serta dua hal yang saling berkaitan. Interaksi sosial sendiri merupakan hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Di dalam interaksi sosial, hubungan yang terjadi harus terdapat adanya timbal balik dari kedua belah pihak. Artinya jika dalam interaksi sosial yang terjadi tidak ada *feedback* yang di dapat bisa dikatakan bahwa terdapat gangguan komunikasi atau *communication disturbance*.

Syarat terjadinya interaksi sosial yaitu kontak sosial dan komunikasi. Interaksi sosial yang terjadi pada penelitian ini yaitu antara individu dengan kelompok dimana interaksi terjadi dalam proses pembelajaran di ruang kelas. Interaksi sosial yang terjadi berupa interaksi sosial secara langsung berupa face to face, tetapi fenomena phubbing tersebut menjadi salah satu penghambat atas berjalannya komunikasi. Tujuan dari interaksi sosial ialah untuk saling beradaptasi, menyesuaikan diri serta menjadikannya hubungan timbal balik.

Tujuan dan semua proses interaksi sosial merupakan proses-proses komunikatif. Di dalam interaksi sosial tentunya terdapat komunikasi, dan dalam proses komunikasi tersebut terdapat pesan-pesan yang disampaikan, dimana pesan tersebut dapat mempengaruhi seseorang dan dapat disimpulkan bahwa komunikasi dan interaksi sosial sebuah proses yang saling berhubungan (Setyarahma, 2021).

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembelajaran pernah dilakukan oleh Claristiana Sagita Andani, Mayasari, dan Oky Oxycygentri yang berjudul Makna Perilaku Phone Snubbing Mahasiswa Saat Pembelajaran Daring. Penelitian terdahulu ini sedikit berbeda dengan penelitian yang saat ini dilakukan, tetapi sama-sama membahas perilaku phubbing saat pembelajaran. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan memahami makna perilaku *phubbing* yang dilakukan mahasiswa saat pembelajaran daring. Hasil dari penelitian ini menunjukkan kesesuaian antara fakta di lapangan dengan konsep makna fenomenologi Alfred Schutz, yaitu informan memiliki pandangan beragam terhadap perilaku phubbing selama pembelajaran daring (Andani & Mayasari, 2023).

Munculnya fenomena sosial seperti *phubbing* menjadikan hal tersebut sebuah perdebatan mengenai etika komunikasi, timbulnya perilaku *phubbing* ini menjadikan suatu komunikasi dengan seseorang merasa tidak dihargai. Etika komunikasi sendiri merupakan sebuah prinsip yang mengatur hubungan interaksi sosial antar individu maupun kelompok. Etika komunikasi (*communication ethics*) merupakan tanggungjawab dalam berkomunikasi, yang dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Dari paparan diatas, terdapat penelitian terdahulu yang relevan yang berjudul Fenomena *Phubbing* dalam Etika Komunikasi Mahasiswa (Studi Fenomenologi Perilaku *Phubbing* Mahasiswa Universitas Lampung), penelitian ini dilakukan oleh Riska Asprila. Penelitian ini di latarbelakangi oleh maraknya penggunaan *smartphone* pada mahasiswa Universitas Lampung yang dapat memicu terjadinya perilaku *phubbing*, serta masih banyak mahasiswa Universitas Lampung yang belum mengetahui dan memahami mengenai istilah *phubbing*. Tujuan dari penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana fenomena *phubbing* pada kalangan mahasiswa Universitas Lampung yang mencakup pengalaman, pemaknaan, serta motif *phubbing* pada mahasiswa Universitas Lampung. Hasil dari penelitian ini yaitu pengalaman mahasiswa Universitas Lampung terkait fenomena *phubbing* dalam etika berkomunikasi menghasilkan persepsi yang negatif. Motif dari mahasiswa Universitas Lampung mengenai fenomena *phubbing* dalam etika

berkomunikasi yaitu terdapat kepentingan tertentu, kurang tertarik dengan topik pembicaraan atau lawan bicara mereka. Motif tujuannya yaitu untuk mencari dan mendapatkan kebahagiaan dari *smartphone* serta untuk menghindari interaksi yang sedang berlangsung.

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui fenomena *phubbing* sebagai perilaku komunikasi sosial serta faktor-faktor apa saja yang mengakibatkan mahasiswa melakukan perilaku *phubbing* tersebut. Alasan peneliti melakukan penelitian pada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura karena peneliti melihat masih banyak mahasiswa yang mengabaikan perilaku ini dan banyak yang belum mengetahui istilah dari fenomena sosial ini. Melihat di beberapa kelas terdapat mahasiswa yang asyik menggunakan *smartphone* saat pembelajaran berlangsung, hal ini dapat memicu timbulnya perilaku *phubbing*. Sehingga dari latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, peneliti ingin mengetahui lebih dalam mengenai fenomena perilaku *phubbing* sebagai perilaku komunikasi sosial yang terjadi pada kalangan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana fenomena perilaku *phubbing* dalam proses pembelajaran di ruang kelas pada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura?
2. Faktor apa yang menyebabkan perilaku *phubbing* terjadi pada kalangan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura ketika proses pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui serta menganalisis lebih dalam mengenai fenomena perilaku *phubbing* dalam proses pembelajaran di ruang kelas, yakni pada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura.
2. Untuk mengetahui faktor penyebab perilaku *phubbing* dalam proses pembelajaran, pada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap penelitian ini dapat menambah serta mengembangkan pengetahuan dibidang ilmu komunikasi. Serta dapat dijadikan sebagai bahan referensi tambahan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa

Penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk mengurangi serta menghilangkan perilaku *phubbing* dalam dirinya. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mahasiswa bisa menghargai orang lain terutama dosen ketika sedang berbicara atau menjelaskan materi, sehingga tidak sampai menjadikan sikap tersebut menjadi sebuah kebiasaan.

- b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai bahan pertimbangan serta sumber referensi untuk meningkatkan pemahaman mengenai perilaku *phubbing* pada kalangan ataupun subjek yang ingin diteliti di kemudian hari.