

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak hanya terbatas pada ilmu tertentu melainkan meliputi berbagai aspek yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri. Pendidikan adalah sarana bagi individu untuk mempelajari suatu hal yang belum pernah dipelajari sebelumnya dan menumbuhkan potensi yang ada pada dirinya. Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003, pasal 1 tentang pendidikan berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan tidak mengenal batas usia mulai dari anak-anak, remaja, dan dewasa. Masa remaja adalah proses peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Perkembangan pada remaja seharusnya mendapatkan banyak perhatian dari lingkungan terdekat, baik itu lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Salah satu aspek yang penting yaitu kehidupan sosialnya. Peran teman sebaya menjadi faktor yang sangat penting bagi remaja, pada tahap ini dianggap menggantikan peran pendampingan orang tua maupun guru. Teman sebaya dinilai lebih mengerti keadaan psikososialnya, sehingga remaja lebih mendengar dan mengikuti apa yang

¹ Pemerintah Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretaris Negara No. 4301. Jakarta.

menjadi pandangan dari teman sebayanya.² Tidak ada yang salah dari masa remaja yang ingin menghidupkan kehidupan sosialnya, karena ini wajar dialami diusianya. Remaja sebagai makhluk sosial yang memerlukan interaksi sosial dengan teman sebayanya.

Namun perlu diperhatikan interaksi sosial seperti apa yang baik dilakukan remaja, agar terhindar dari perilaku yang tidak diinginkan. Remaja dalam berinteraksi dengan orang lain harus adanya penyesuaian dari diri, Melihat dari sudut pandang islam sebagai seorang muslim/muslimah haruslah saling menjaga hubungan yang baik dengan tuhan-Nya, lingkungan dan sesama manusia. Allah menciptakan manusia dari laki-laki dan perempuan yang berbeda tiada lain bertujuan untuk saling mengenal, berinteraksi dan bermanfaat bagi sesama manusia³. Bersamaan dengan anjuran individu dalam melakukan interaksi dengan ssama manusia. Allah SWT berfirman dalam Q.S. Al-Hujurat/49;13.

أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا
 إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَنْفُسُكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

² “Peran Pendidikan Karakter Di Masa Remaja Sebagai Pencegahan Kenakalan Remaja,” *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* 5, no. 2 (13 Agustus 2018): Hal 181,.

³ Henri Gunawan Risal dan Fiptar Abdi Alam, “Upaya Meningkatkan Hubungan Sosial Antar Teman Sebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di Sekolah,” Hal 2.

Ayat Al-Qur'an ini adalah kehadiran dari interaksi sosial. Dalam ayat ini tertuju kepada perintah yang Allah tunjukkan kepada manusia, yaitu untuk saling mengenal dan menjaga silaturahmi antar manusia baik itu laki-laki ataupun perempuan, yang mana ini berkaitan dengan interaksi sosial yang menurut peneliti baik untuk diterapkan remaja dalam kehidupan bermasyarakat atau berlingkungan sosial.⁴ Pada zaman sekarang, teknologi berkembang dengan sangat pesat, seiring dengan perkembangan zaman kebanyakan individu tidak bisa berpisah lama-lama dari alat komunikasi seperti *smartphone*. Tujuan *smartphone* diciptakan ialah untuk memudahkan pekerjaan manusia dalam segala hal. Smartphone memiliki berbagai macam fitur seperti komunikasi jarak jauh tanpa batasan jarak dan waktu, memudahkan pekerjaan, membantu media transportasi, hiburan dan kegunaan lainnya. Remaja saat ini jika tidak memiliki dan memakai *smartphone*, maka akan dikatakan gagal teknologi atau ketinggalan zaman. Menurut survei dari Jakarta, investor id, Pengguna smartphone di Indonesia diprediksi mencapai 194, 26 Juta pada tahun 2024. Bertambah sekitar 4,23 juta dibandingkan tahun 2023 yang masih 190.03 juta. Dirangkum dari beberapa sumber seperti, statistika, Newzoo, dan OuterBoxDesign menempatkan Indonesia sebagai pengguna smartphone keempat terbanyak di dunia setelah Cina, India, dan Amerika Serikat yang berada di peringkat pertama hingga ketiga secara keseluruhan.⁵

Menyadari bahwa kehadiran *smartphone* ini sangat bermanfaat bagi manusia, peristiwa dan fenomena di dunia seolah-olah bisa diakses kapanpun dan

⁴ Siti Aisah dan Mawi Khusni Albar, "Telaah Nilai-Nilai Pendidikan Sosial Dari - Q.S Al Hujurat: 11-13 Dalam Kajian Tafsir," *Arfannur* 2, no. 1 (9 Desember 2021): Hal 43.

⁵ Abdul Muslim, *Pengguna Smartphone RI Diprediksi 194 Juta* 15 Februari 2024, <https://investor.id/business/353856/pengguna-smartphone-ri-diprediksi-194-juta>

dimanapun. Dengan kecanggihannya *smartphone* yang dimiliki, *smartphone* dapat mengubah kebiasaan individu, dari berinteraksi kepada orang lain secara tatap muka, sekarang beralih dengan mudahnya melalui *smartphone* dimanapun dan kapanpun. Tetapi, perlu diketahui bahwa dampak negatif penggunaan *smartphone* salah satunya yaitu berkurangnya kepedulian individu dengan lingkungan sekitar dan hubungan interaksi sosial. Biasanya ditemui banyak kelompok pertemanan yang berkumpul tapi hanya sibuk dengan *smartphone* masing-masing. Intensitas penggunaan *smartphone* yang berlebihan membuat individu tidak ingin waktu yang biasa digunakan untuk memakai *smartphone* berkurang. Dimana pada saat waktu istirahat para peserta didik cenderung menggunakan *smartphone* masing-masing, dan mengurangi interaksi sosial dengan teman sebayanya.

Hasil observasi awal, yang dilakukan pada 16 Mei 2023 dengan guru BK di MAN 3 Banjarmasin, mengatakan bahwa tujuan diizinkan pembawaan *smartphone* bagi peserta didik ke sekolah adalah sebagai media untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran peserta didik di MAN 3 Banjarmasin. Penggunaan *smartphone* peserta didik tidak hanya terbatas pada saat proses pembelajaran di kelas, melainkan bisa dilakukan saat waktu istirahat. Momen ini dimanfaatkan peserta didik untuk mengisi waktu istirahat selain membeli makanan di kantin, menggunakan *smartphone* untuk bermain game online, membaca novel, webtoon, bermedia sosial dan lain-lain. Peneliti menemukan kerenggangan interaksi sosial yaitu dengan melihat sendiri saat jam istirahat beberapa peserta didik menggunakan *smartphone* asik dengan dunianya sendiri saat berkumpul bersama teman-teman sebayanya, seperti salah satu peserta didik menunjukkan

ekspresi marah ketika diganggu temannya saat menggunakan *smartphone*, duduk berdekatan tapi tidak ada pembicaraan hanya diam dan melihat *smartphonenya* masing-masing, dan .peserta didik tidak menunjukkan minat yang menanggapi saat salah satu temannya berbicara panjang lebar jawabannya hanya “oh” dan “iya”. Hal ini sejalan dengan istilah populer phubbing yaitu fenomena perilaku anti sosial era kekinian. Istilah phubbing pertama kali muncul pada mei 2012 di australia. Phubbing adalah kata yang menggambarkan perilaku seseorang yang asyik dengan *smartphone* ketika berhadapan dengan orang lain atau sedang berada dalam perkumpulan.⁶ Perilaku ini jika dibiarkan akan memudahkan sikap peduli dalam interaksi sosial teman sebaya antar peserta didik. Melihat dari indikator interaksi sosial teman sebaya, seperti waktu yang dihabiskan bersama teman sebaya, keterlibatan remaja bermain dengan teman sebaya, kecendrungan bermain peran, berperan asosiatif, dan kerja sama, Juga melihat dari indikator intensitas penggunaan *smartphone* sendiri yaitu ketertarikan dan kesenangan yang membuat peserta didik fokus pada *smartphone*, durasi dan frekuensi dalam penggunaan *smartphone* yang berbeda-beda pada peserta didik di MAN 3 Banjarmasin.

Interaksi sosial merupakan suatu hal penting yang dibutuhkan peserta didik, jika interaksi menurun atau tidak berjalan baik akan menimbulkan keasingan dalam bergaul dengan teman sebayanya.⁷ Masalah ini jika diabaikan, juga akan akan berdampak pada salah satu aspek perkembangan peserta didik yaitu kesadaran

⁶ Iswadi Syahril Nupin, “Phubbing: Fenomena Perilaku Anti Sosial Era Kekinian” 22 April 2022, <https://pustaka.unand.ac.id/makalah-pustakawan/item/295-phubing>

⁷ Ayu Intan Delima dan Citra Ayu Kumala Sari, *Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Remaja*, *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami* 7, no. 1 (31 Agustus 2021): 29–37.

tanggung jawab sosial dalam standar kompetensi kemandirian peserta didik (SKKPD) di SMA/ sederajat dengan tugas perkembangannya adalah memantapkan nilai dan cara berperilaku yang dapat diterima dalam kehidupan sosial yang lebih luas, yang akan dicapai oleh peserta didik, tidak berjalan dengan baik.⁸ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat intensitas penggunaan *smartphone* peserta didik, mengetahui tingkat interaksi sosial teman sebaya peserta didik dan menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya di MAN 3 Banjarmasin. MAN 3 Banjarmasin mengizinkan peserta didiknya membawa dan memakai *smartphone* saat didalam ataupun diluar jam pembelajaran kelas, dan menyesuaikan kembali dengan masalah yang didapatkan dari hasil observasi yang peneliti temukan di MAN 3 Banjarmasin. Maka penulis tertarik dan merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Intensitas Penggunaan *Smartphone* dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya pada Peserta Didik di MAN 3 Banjarmasin”**.

B. Definisi Operasional.

Definisi operasional adalah proses menjelaskan variabel dan karakteristiknya agar mudah dipahami, variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan *smartphone* sedangkan variabel terikatnya yaitu interaksi sosial teman sebaya. Peneliti akan menjabarkan definisi operasional dari dua variabel tersebut

⁸ POPBK (SMA), *Tugas Perkembangan dalam Standar Tanggung Jawab Sosial (Aspek Perkembangan: Kompetensi Kemandirian)* (Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan 2016), 15

sebagai berikut:

a. Intensitas Penggunaan *Smartphone*

Intensitas penggunaan *smartphone* adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan media *smartphone* dalam memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner, dengan skala likert yaitu Skala intensitas penggunaan *smartphone*. Tolak ukurnya adalah perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi.

b. Interaksi Sosial Teman Sebaya.

Interaksi sosial teman sebaya adalah hubungan antara individu yang memiliki persamaan usia atau pengalaman sosial serta didalamnya terdapat ketertarikan, perhatian, dan saling mempengaruhi satu sama lain yang akan membentuk kelompok dengan perilaku yang sama. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner dengan skala likert yaitu skala interaksi sosial teman sebaya. Tolak ukurnya adalah jumlah waktu dengan teman sebaya, keterlibatan remaja dengan teman sebaya, kecenderungan bermain peran, berperan asosiatif, dan sikap kerjasama.

C. Rumusan Masalah.

1. Bagaimana tingkat intensitas penggunaan *smartphone* pada peserta didik di MAN 3 Banjarmasin?

2. Bagaimana tingkat interaksi sosial teman sebaya pada peserta didik di MAN 3 Banjarmasin?
3. Apakah ada hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya pada peserta didik di MAN 3 Banjarmasin

D. Tujuan Penelitian.

1. Mengetahui tingkat intensitas penggunaan *smartphone* pada peserta didik di MAN 3 Banjarmasin.
2. Mengetahui tingkat interaksi sosial teman sebaya pada peserta didik di MAN 3 Banjarmasin.
3. Menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya pada peserta didik di MAN 3 Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian.

1. Manfaat Teoritis.

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memperkaya referensi guna menunjang ilmu Bimbingan dan Konseling, yang berhubungan dengan

pembahasan intensitas penggunaan *smartphone* dan interaksi sosial teman sebaya peserta didik dan diharapkan sebagai literatur untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling.

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber referensi guru BK untuk membantu permasalahan peserta didik terkait interaksi sosial dan penggunaan *smartphone*, dan membantu mengembangkan berbagai layanan bimbingan dan konseling bagi peserta didik berkaitan dengan intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya di MAN 3 Banjarmasin.

b. Bagi Peserta Didik.

Hasil dari penelitian ini diharapkan sebagai referensi dalam memahami tentang hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya. Sehingga dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk berinteraksi dan dapat menggunakan *smartphonenya* dengan bijak.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Hasil penelitian yang didapatkan nanti diharapkan bisa memperbanyak wawasan dan pengetahuan mengenai intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya. Bisa diaplikasikan untuk membantu menyelesaikan suatu permasalahan

yang nyata dari bidang kehidupan. Serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam meningkatkan rancangan penelitian.

F. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil-hasil penelitian terdahulu yang bisa dijadikan acuan dalam topik penelitian ini, sehingga diharapkan mampu menjelaskan maupun memberikan referensi bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian. Berikut dijelaskan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipilih.

1. Penelitian oleh Retalia dkk (2022) yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Smartphone* dengan Interaksi Sosial Remaja. Jenis penelitian ini memakai *Causal Comparative* yang berbentuk hubungan kausal. Teknik pengambilan datanya menggunakan kuisioner dengan sampel 42 orang. Pengujian hipotesis memperoleh nilai F hitung penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial sebesar (0.590) sehingga disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial remaja di Panti Asuhan Salib Putih Salatiga.⁹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian diatas adalah kesamaan di variabel penelitian yaitu intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial. Perbedaan terdapat pada lokasi dan objek penelitian, pada penelitian ini di MAN 3 Banjarmasin pada

⁹ Retalia Retalia, Tritjahjo Danny Soesilo, dan Sapto Irawan, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12, no. 2 (2022).

peserta didiknya sedangkan pada penelitian Retalia dkk di Panti Asuhan Salib Putih Salatiga dengan objek anak-anak panti asuhan.

2. Penelitian oleh Tiurlan dkk (2019) yang berjudul Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Siswa/i Kelas VIII di SMP Swasta Pencawan Medan. Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif korelatif dengan desain penelitian *Cross Sectional* yang bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial Siswa/i Kelas VIII di SMP Swasta Pencawan Medan. Teknik pengambilan sampel yang dipakai adalah Total Sampling sebanyak 44 responden dengan instrumen angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan frekuensi, responden mayoritas menggunakan *gadget* 3-4 kali dalam sehari, hal tersebut mempengaruhi interaksi sosial peserta didik, diantaranya 15 orang memiliki interaksi sosial cukup baik.¹⁰ Persamaan penelitian ini dengan penelitian tiurlan adalah kesamaan di variabel penelitian yaitu intensitas penggunaan *smartphone/gadget* dengan interaksi sosial. Perbedaan terdapat pada lokasi dan objek penelitian, pada penelitian ini di MAN 3 Banjarmasin pada peserta didiknya sedangkan pada penelitian diatas adalah di SMP Swasta Pencawan Medan
3. Penelitian oleh Yohannes dkk (2019) yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA di

¹⁰ Tiurlan M Doloksaribu, M Kep, dan Julya Valentine Christiani Zai, "Hubungan Intensitas penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Siswa/i Kelas VII Di SMP Swasta Pencawan Medan 2019", Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar (17 april 2019).

Kecamatan Rangke Rembong. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif-deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah angket dan wawancara. Hasil analisis angket dan wawancara menyatakan bahwa penggunaan *gadget* menghadirkan sekaligus dampak positif dan dampak negatif bagi penggunanya. Dampak positif pertama adalah memudahkan komunikasi dan interaksi sosial bagi pengguna, kehadiran *gadget* membuat komunikasi atau interaksi sosial pengguna diperluas. Dampak negatifnya adalah telah membuat kualitas komunikasi interaksi sosial langsung tatap muka menjadi makin berkurang. Dari intensitas bermain *gadget* adalah terganggunya fungsi indera penglihatan atau mata akibat banyaknya radiasi dari layar *gadget*, dan sejumlah siswa pengguna berusaha mengikuti apa yang mereka lihat keren di *gadget*.¹¹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian Yohannes dkk adalah kesamaan di dua dari tiga variabel penelitian yaitu penggunaan *smartphone/gadget* dengan interaksi sosial. Perbedaan terdapat pada lokasi dan objek penelitian, pada penelitian ini di MAN 3 Banjarmasin pada peserta didiknya sedangkan pada penelitian diatas adalah di kecamatan Langke Rembong.

¹¹ Yohannes Marryono Jamun dan Heronimus E A Wejang, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rembong,".Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung (24 Maret 2019).

G. Hipotesis Penelitian.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha: Ada hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya pada peserta didik di MAN 3 Banjarmasin.

Ho: Tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya pada peserta didik di MAN 3 Banjarmasin.

H. Sistematika Penelitian.

Untuk mempermudah dalam menyusun skripsi, maka penulisan membuat sistematik penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, pada bab ini terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Penelitian Terdahulu yang Relevan, Hipotesis Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

BAB II berisikan tentang Kajian Teoritik dan Kerangka Pikir, Interaksi Sosial dan Smartphone.

BAB III adalah metode penelitian. Pada bab ini berisikan tentang Jenis dan Pendekatan Penelitian, Setting Penelitian, Populasi dan Sampel, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data dan Teknik Validitas Dan Keabsahan Data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan pada bab ini berisikan tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V Penutup, pada bab ini berisikan tentang Kesimpulan, Saran, Daftar Pustaka, Lampiran-Lampiran, dan Daftar Riwayat Hidup Penulis.