

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada hakekatnya siswa SMK fokus dengan kegiatan yang seharusnya dilakukan saat masa sekolah untuk mencapai prestasi akademiknya. Namun hal tersebut tidak sejalan dengan keadaan saat ini. Remaja sering mengabaikan efek negatif dari sekian kemudahan yang diberikan, contohnya adalah apa yang disebut dengan perilaku *Phubbing* (Andi Agung, 2021).

Menurut hasil survei dengan menggunakan metode observasi yang dilakukan di SMK Gamaliel 1 Madiun ditemukan beberapa siswa kelas XI yang sedang bermain *Smartphone* pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada beberapa waktu ketika diajak berbicara oleh guru di kantor guru dan ruang BK siswa juga terpaku pada *Smartphone*-nya sehingga harus ditegur terlebih dahulu kemudian baru memperhatikan lawan bicara. Hal yang dilakukan oleh siswa tersebut dapat disebut *Phubbing*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa alasan mengapa mahasiswa jurusan sosiologi di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar melakukan perilaku *Phubbing*: pertama, itu dilakukan sebagai kebiasaan dan secara spontan (tindakan tradisional), karena mereka bosan, gugup, cemas, takut, atau canggung, dan merasa aneh jika mereka tidak mengecek atau melihat ponsel mereka. Mereka juga ingin terus mengecek. Ini disebabkan oleh fakta bahwa pemusnahan telah

menjadi kebiasaan di masyarakat. Perilaku siswa yang senang bermain *Smartphone* saat berinteraksi dengan teman, keluarga, pasangan, dan guru menunjukkan kedua pergeseran pola interaksi. Hal ini terjadi karena mereka bosan, cemas, takut, canggung, dan akhirnya mengurangi interaksi langsung.

Ketika seseorang lebih memprioritaskan bermain *Smartphone* daripada berbicara secara langsung yang menghambat komunikasi tatap muka, ini menunjukkan bahwa siswa tersebut berperilaku *Phubbing* (Andi Agung, 2021). Dalam hal permasalahan tersebut pelaku utama adalah siswa dan hal tersebut terjadi pada lingkungan sekolah dengan begitu guru juga berperan penting untuk memantau yang dilakukan oleh siswa selama berada di lingkungan sekolah. Berhubungan dengan kedisiplinan dan sikap siswa di sekolah guru BK atau Konselor yang lebih berwenang bagaimana cara mengatasi perilaku *Phubbing* siswa yang sedang terjadi sekarang ini pada siswa.

Teknologi digital akan terus berkembang. Semakin berkembangnya teknologi pastinya semakin canggih juga teknologi. Salah satu contoh teknologi digital adalah *Smartphone*. *Smartphone* adalah salah satu bentuk dari kemajuan teknologi dan informasi. *Smartphone* memiliki beberapa menu yang mirip seperti komputer, tidak hanya itu *Smartphone* juga tidak hanya bisa digunakan menelpon saja dengan adanya koneksi internet dan bentuk kecil dapat dibawa kemana-mana. Sejalan dengan hal tersebut seseorang dapat melihat seluruh dunia hanya melalui *Smartphone*. Penemuan *Smartphone* menjadikan segala sesuatu yang lebih praktis.

Namun dengan demikian adanya kemajuan teknologi digital menyebabkan perubahan juga pada metode pendidikan, dimana dulu lebih memusatkan pada buku dan berfokus pada hafalan kini seiring berkembangnya teknologi digital siswa dapat mengakses apapun yang membantu proses belajarnya dengan *Smartphone*. Hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dengan menggunakan teknologi tersebut dapat mewujudkan suasana belajar yang efektif sebab dapat membantu pekerjaan siswa dan memperkuat kemampuan siswa dalam penggunaan perkembangan teknologi. Generasi remaja saat ini, dikenal sebagai generasi Z atau adalah generasi yang paling berpotensi memanfaatkan teknologi terutama *Smartphone* karena generasi ini yang sangat sudah terbiasa dengan *Smartphone*.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Dari hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 yang dirilis APJII, maka tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%. Dibandingkan dengan periode sebelumnya, maka ada peningkatan 1,4%.

Dari hasil observasi dan penelitian yang ditemukan oleh peneliti. Maka, fenomena yang dipilih oleh peneliti merupakan hal yang menarik untuk mengetahui “Peran Konselor Dalam Menangani Perilaku *Phubbing* Pada Siswa Kelas XI di SMK Gamaliel 1 Madiun”, dan fenomena yang dipilih oleh peneliti merupakan hal yang terjadi secara nyata berada dilingkungan sekitar.

B. Fokus Penelitian

Berkaitan dengan latar belakang di atas maka diperlukan sebuah penelitian tentang “Peran Konselor Dalam Menangani Perilaku *Phubbing* Pada Siswa Kelas XI di SMK Gamaliel 1 Madiun”, dengan dapat disimpulkan fokus penelitian ini adalah Informasi Mengenai Peran Konselor Dalam Menangani Perilaku *Phubbing* Pada Siswa Kelas XI di SMK Gamaliel 1 Madiun.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan utama yang ingin diungkap dalam penelitian ini adalah mengetahui berbagai informasi mengenai peran konselor dalam menangani perilaku *Phubbing* pada siswa kelas XI di SMK Gamaliel 1 Madiun.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul peran konselor dalam menangani perilaku *Phubbing* pada siswa kelas XI di SMK Gamaliel 1 Madiun ini dapat memberi manfaat bagi pembaca maupun penulis secara teoritis maupun secara praktis, lebih jelasnya manfaat penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai perilaku *Phubbing*, terutama dalam konteks cara penanganan lebih lanjut perilaku *Phubbing* yang terjadi pada siswa. Hasil penelitian ini dapat membantu mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *Phubbing*.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk mempelajari lebih lanjut peran konselor dalam menangani perilaku *Phubbing* siswa kelas XI di SMK Gamaliel 1 Madiun, dan peneliti dapat terjun langsung ke lapangan menggunakan kesempatan untuk penelitian ini.

b. Bagi Konselor

Hasil penelitian dapat digunakan untuk membantu konselor dalam menangani perilaku *Phubbing* yang mungkin terjadi pada siswanya.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mereduksi perilaku *Phubbing* siswa dengan menggunakan layanan yang diberikan oleh konselor dengan manajemen waktu yang baik.

d. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya alangkah baiknya memperhatikan penelitian ini agar dapat dilakukan pengembangan dalam penelitian berikutnya berdasarkan fokus penelitian serta ruang lingkup yang lebih luas dan lebih lengkap sehingga berdampak bagi perkembangan dalam bidang pendidikan khususnya Bimbingan dan Konseling.

E. Definisi Istilah

1. Peran Konselor

Peran Konselor adalah bertanggung jawab menangani permasalahan siswa di sekolah dengan memperhatikan dasar dan teknik konseling.

2. Perilaku *Phubbing* Pada Siswa SMK

Perilaku *Phubbing* pada siswa SMK ketergantungan siswa terhadap *Smartphone* sehingga terjadinya pengabaian terhadap lawan bicara di lingkungan sekolah baik teman ataupun guru. Hal tersebut dapat diketahui dengan observasi secara langsung.