

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

SMP Negeri 50 Bandung adalah sekolah menengah pertama negeri yang berada di Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Sekolah ini berlokasi di Jalan Pasirjati No. 12, Kelurahan Cigending, Kecamatan Ujungberung, Kota Bandung. Masa pendidikan di SMP Negeri 50 Bandung ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari kelas VII hingga kelas IX, seperti pada umumnya masa pendidikan sekolah menengah pertama di Indonesia. Sekolah ini berdiri pada tahun 1984 dengan Nomor Pokok Sekolah 20219378. Kurikulum yang digunakan ialah tahun 2013. SMP Negeri 50 Bandung ialah Sekolah Standar Nasional yang artinya adalah sekolah yang memenuhi Standar Nasional Pendidikan (SNP) yaitu standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses, standar sarana dan prasarana, standar tenaga pendidik dan kependidikan, standar manajemen, standar pembiayaan, dan standar penilaian. Ekstakurikuler yang ada pada sekolah ini ialah Forum Remaja Masjid (FRM), Palang Merah Remaja (PMR), Pramuka, Basket, Futsal, Paduan suara, Karawitan, Angklung Seni Tari, Bola Voli, Jurnalistik, KIR, Karate, Taekwondo (sumber: wikipedia). Terdapat 57 guru yang mengajar di SMP Negeri 50 Bandung dan total pelajar sebanyak 1.285 siswa.

Gambar 1.1 SMPN 50 Bandung



(Sumber: static.panoramio.com)

Gambar 1.2 Jumlah Siswa SMP Negeri 50 Bandung tahun 2017

(Sumber: sekolah.data.kemdikbud.go.id)

Fasilitas yang terdapat pada SMP Negeri 50 Bandung ialah Masjid, Perpustakaan, Ruang Kelas, Laboratorium Komputer, Laboratorium Bahasa, Laboratorium IPA, Ruang Piket, Ruang Kelas, Ruang Kepala Sekolah, Ruang Wakil Kepala Sekolah, Ruang Guru, Ruang Bimbingan Konseling, Ruang Kesehatan (UKS), Ruang Kesenian, Ruang Ekstra Kurikuler, Ruang Serba Guna, Mading, Koperasi, Kantin, Lapangan Upacara dan Olahraga. Kepala sekolahnya ialah Tatin Lesmawati.



Gambar 1.3 Logo SMP Negeri 50 Bandung
(Sumber: rafdifathur.blogspot.co.id)

Visi sekolah SMP Negeri 50 Bandung ialah sekolah berkualitas melalui peningkatan ketakwaan dan optimalisasi pelayanan akademik yang berwawasan lingkungan. Sedangkan Misinya ialah:

1. Meningkatkan keimanan dan ketakwaan bagi seluruh warga sekolah.
2. Mengembangkan Akhlakul Karimah bagi semua warga sekolah.
3. Meningkatkan prestasi Siswa dalam bidang akademik dan non akademik
4. Mengembangkan kurikulum sekolah yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pengembangan sekolah
5. Meningkatkan kualitas proses pendidikan
6. Mengembangkan sistem pengelolaan pendidikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlandas

kan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS).

7. Mengembangkan dan melengkapi sarana dan prasarana pendidikan untuk mewujudkan pelayanan pendidikan yang optimal.

8. Mengembangkan dan meningkatkan kinerja tenaga pendidikan dan kependidikan secara profesional untuk mewujudkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas.

9. Meningkatkan disiplin dan etos kerja semua warga sekolah.

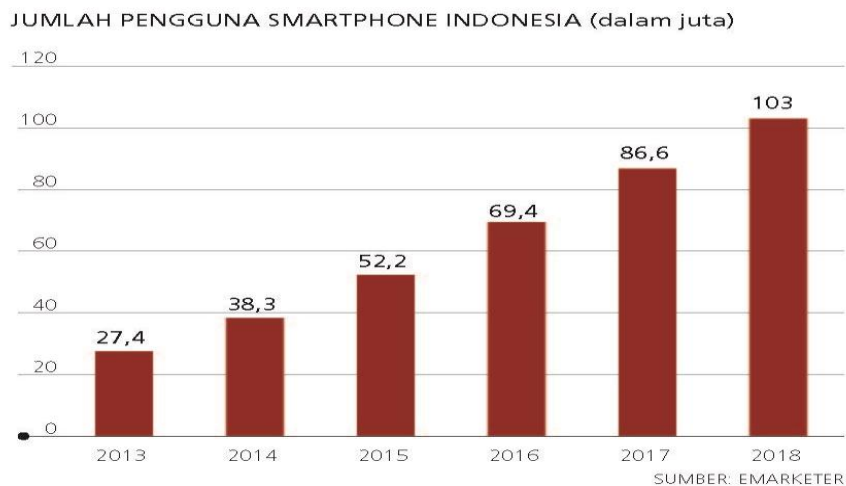
10. Mengembangkan dan meningkatkan standar pembiayaan pendidikan melalui kerja sama antara sekolah dan masyarakat

11. Mengembangkan sistem penilaian yang otentik berkeadilan

12. Mewujudkan sekolah sebagai wawasan wiyata mandala

1.2 Latar Belakang

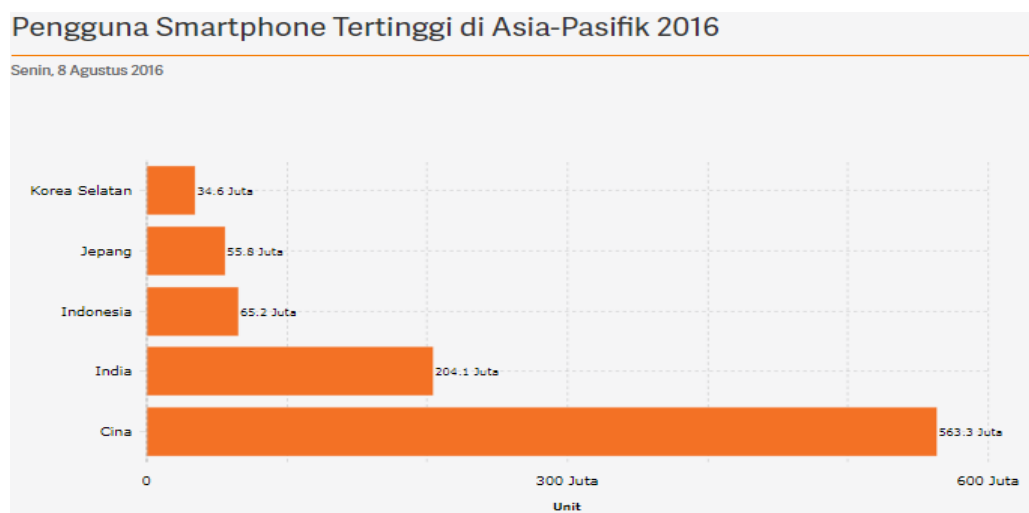
Pada masa kini, salah satu bentuk teknologi komunikasi dan informasi ialah *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, dimana pengguna dapat menambahkan atau mengubah aplikasi sesuai dengan keinginannya. Penggunaan *smartphone* bukan hanya sebagai alat komunikasi saja, melainkan mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka. Interaksi yang terbentuk seperti dipercepat alurnya melalui suara dan tulisan yang dikirim. Kecanggihan *smartphone* menawarkan berbagai macam fitur dan aplikasi serta mampu mengakses internet dilengkapi juga dengan kamera dengan berbagai jenis resolusi, mulai yang paling rendah sampai paling tinggi, kecanggihan *smartphone* sudah hampir menyerupai komputer, sehingga *smartphone* dapat meng-*install* berbagai program dalam komputer seperti *Microsoft Office*, *Winamp*, serta media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Path*, *Line*, *Whatsapp*, *Instagram*, dan program- program yang lain yang dapat memudahkan dan memanjakan kehidupan manusia.



Gambar 1.4 Jumlah Pengguna Smartphone Indonesia
(Sumber: databoks.katadata.co.id, diakses 1 Oktober 2017)

Pengguna *Smartphone* di Indonesia pada tahun 2017 mencapai 86,6 Juta dan lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia akan mencapai lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Pada tahun 2016 menurut databoks.katadata.co.id (diakses 1 Oktober 2017) Indonesia sudah menduduki peringkat ke 4 se-Asia Pasifik pada penggunaan Smartphone yakni sebanyak 65,2 Juta pengguna dibawah oleh India.

Di Indonesia, sebanyak 72% remaja atau anak sekolah di Indonesia menjadi pengguna *smartphone* (Smartphone & Social Media Usage Statistic, 2014). Menurut jurnal Konsep Diri Remaja dalam Komunikasi Sosial melalui Smartphone karya Yenny Yuniati, mengatakan bahwa motif remaja menggunakan smartphone antara lain adalah untuk sosialisasi diri, bergaul, membuka wawasan, eksistensi diri, dan agar dapat ikut mengikuti membicarakan topik-topik aktual di kalangan remaja.



Gambar 1.5 Pengguna Smartphone Tertinggi di Asia Pasifik tahun 2016

(Sumber : databoks.katadata.co.id)

Data diatas menunjukkan bahawa kini *smartphone* dan internet sudah menjadi *lifestyle* di kehidupan manusia, bahkan seseorang yang tidak pernah menggunakan internet dan telepon pintar dianggap ketinggalan jaman. Kebutuhan mengenai informasi dalam era globalisasi mendorong para pelajar untuk menggunakan *smartphone* serta gaya hidup pada masyarakat *modern* menjadi faktor pendukungnya juga. Fitur- fitur yang tersedia pada *smartphone* membuat seseorang lebih lama menggunakannya atau terkesan kecanduan. Kini, seseorang merasa ada yang kurang jika tidak membawa *smartphone* ketika berpergian. Teman-teman di jejaring sosial pun tampak lebih dekat dan nyata dibanding keberadaan tetangga kita sendiri. Orang kemudian menjadi begitu terobsesi dengan dunia maya dan menarik diri dari lingkungan sosialnya. Hal inilah yang kemudian menimbulkan berbagai gangguan kepribadian seperti sikap menyendiri, anti-sosial cenderung tidak peka dengan kebutuhan orang sekitar, individualistis dan lain-lain (Arifianto, 2013).

Selain digunakan untuk telepon dan pesan singkat seperti telepon biasa, keberadaan *smartphone* di dunia globalisasi yang dikelilingi dengan kemajuan komunikasi dan informasi memiliki fenomena tersendiri bagi dunia pendidikan khususnya bagi siswa. Kehadiran *smartphone* menawarkan kecanggihan untuk dapat mengakses segala informasi dengan cepat dan mudah untuk mendukung proses belajar. Dengan adanya jaringan akses internet dapat mengakses berbagai macam informasi yang dibutuhkan penggunaanya seperti melalui *chatting* atau percakapan singkat melalui Facebook, Line, Whatsapp, Instagram, Twitter, Youtube dan lain lain. Dengan adanya berbagai aplikasi, maka pengguna *smartphone* dapat mengirim pesan singkat, mengirim gambar, data, melakukan percakapan secara personal dan berkelompok, mengirimkan lokasi dimana kita berada atau mengirimkan pesan suara. Aplikasi lainnya seperti menjelajah dunia maya dengan internet atau dikenal dengan browsing, hiburan seperti pemutar lagu dan video, dan berkirim pesan melalui *e-mail*.

Penggunaan internet yang mudah diakses dan *smartphone* yang bisa dijangkau dari berbagai segmentasi karena tersedia dari harga yang murah hingga mahal membuat masyarakat bisa memilikinya termasuk masyarakat Indonesia yang sedang berpendidikan di sekolah menengah pertama. Rata- rata umur anak SMP ialah 12-15 tahun dimana dikategorikan remaja. Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun (www.depkes.go.id, diakses 8

Desember 2017). Masa remaja merupakan suatu periode penting dari rentan kehidupan, suatu periode transisional, masa perubahan, masa usia bermasalah, masa dimana individu mencari identitas diri, usia menyeramkan, masa *unrealism*, dan ambang menuju kedewasaan (Krori, 2011). Remaja dengan rasa keingintahuan yang besar, termasuk dalam hal informasi terbaru, tentu membutuhkan teknologi *modern* yang dapat memuaskan rasa keingintahuannya tersebut.

Menurut Monks (2006:264) masa puber terjadi pada usia 12-15 tahun dengan anak wanita beberapa saat lebih dulu memulainya daripada anak laki- laki. Pada masa puber ini remaja berada pada tahap pencarian jati diri, untuk menemukan identitas dirinya maka remaja membutuhkan informasi salah satunya melalui *smartphone*. Dalam masa puber, terjadi suatu perubahan jasmaniah yang nampak dari luar dan perubahan organis yang dengan cepat menuju kematangan. Proses ini oleh remaja dihayati dengan rasa malu, aneh dan risau, tetapi kemudian dengan rasa bangga karena pertumbuhan ini memberikannya kesadaran, bahwa ia bukan lagi seorang kanak- kanak (Pakasi, 1981). Masa remaja sebagai periode peralihan, periode transisi atau peralihan dari masa anak- anak menuju dewasa, dimana status individu tidaklah jelas dan terdapat keraguan akan perannya. Pada masa ini remaja bukan lagi seorang anak dan belum dapat disebut dewasa. Namun, ketidakjelasan akan statusnya ini menguntungkan remaja itu sendiri karena status memberi waktu kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling penting sesuai dengan dirinya (Plaget dalam Hurlock, 1996).

Menurut McLuhan (dalam Morissan, dkk, 2010: 31) teknologi komunikasi menjadi penyebab utama perubahan budaya. Kehidupan keluarga, lingkungan kerja, sekolah, pertemanan, kegiatan keagamaan, politik, dan sebagainya semua terpengaruh teknologi komunikasi. Interaksi manusia dengan manusia telah digantikan menjadi interaksi manusia dengan teknologi dan seringkali tidak kita sadari teknologi dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang terdekat yang ada di sekitar misalnya antara teman satu sekolah karena sibuk dengan *gadgetnya*. Saling tegur sapa dengan menghadapkan senyum pada teman atau guru semakin berkurang, malahan sibuk sendiri di hadapan telepon pintar sudah dianggap lumrah di masyarakat saat ini.

Pada beberapa sekolah memang diperbolehkan untuk membawa telepon genggam dengan berbagai alasan. Peristiwa ini tentu memiliki pro dan kontra dari berbagai pihak, namun tergantung pada ketetapan sekolah masing- masing. Dengan diperbolehkannya siswa membawa telepon pintar yang tidak hanya berfungsi sebagai alat telepon atau sms dengan berbagai fitur akan memiliki dampak bagi siswa yang menggungkannya disekolah. Setelah

bertemu dengan guru BK di sekolah SMPN 50 Bandung, penulis menemukan fakta bahwa penerapan peraturan larangan membawa telepon pintar diberlakukan sejak awal tahun 2017. Keputusan tersebut diambil setelah tim guru melakukan rapat berserta kepala sekolah, dimana belakangan kerap terjadi hambatan ketika proses belajar mengajar karena siswa tidak fokus, ketika istirahat para siswa tidak saling membaur dan asyik dengan telepon pintar masing-masing.

Penulis memilih SMPN 50 Bandung karena pada sekolah tersebut memiliki fenomena yang unik bagaimana diketahui bahwa sebelum tahun 2017, *smartphone* diperbolehkan dibawa oleh siswa, namun baru tahun ini diberlakukan, tentu akan mengubah perilaku siswa itu sendiri. Siswa yang sudah terbiasa menggunakan *smatphone* tanpa ada larangan, kini harus tidak membawa benda yang bisa membuat seseorang tidak acuh terhadap lingkungannya,

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Penggunaan *Smartphone* Dikalangan Siswa SMP Negeri 50 Bandung**”.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian yaitu “Seberapa besar penggunaan *smartphone* dikalangan siswa SMPN 50 Bandung?”

1.4 Identifikasi Masalah

Dari rumusan masalah diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yakni:

1. Seberapa besar frekuensi penggunaan *smartphone* dikalangan siswa SMPN 50 Bandung?
2. Seberapa besar durasi penggunaan *smartphone* dikalangan siswa SMPN 50 Bandung?
3. Seberapa besar aktivitas penggunaan *smartphone* dikalangan siswa SMPN 50 Bandung?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui frekuensi penggunaan *smartphone* dikalangan siswa SMPN 50 Bandung.
2. Untuk mengetahui durasi penggunaan *smartphone* dikalangan siswa SMPN 50 Bandung.
3. Untuk mengetahui aktivitas penggunaan *smartphone* dikalangan siswa SMPN 50 Bandung?

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membawa kegunaan dan manfaat bagi pihak-pihak terkait, diantaranya :

1. Dari segi Akademis

Secara akademis, manfaat hasil penelitian “Pengaruh Penggunaan Smartphone Dikalangan Siswa Smp Negeri 50 Bandung” adalah:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu-ilmu sosial, khususnya ilmu komunikasi.
- b. Untuk selanjutnya dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian-penelitian sejenis.

2. Dari segi Praktis

Secara praktis, manfaat hasil penelitian “Penggunaan Smartphone Dikalangan Siswa SMP Negeri 50 Bandung” ialah penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam mengetahui seberapa besar penggunaan smartphone

1.6 Waktu dan Periode Penelitian

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Tahapan Kegiatan	Tahun 2017-2018					
		Aug	Sep	Okt	Nov	Des	Jan
1	Mencari topik penelitian, pengamatan terhadap objek penelitian yang akan diambil, mencari referensi dan menentukan kasus penelitian						
2	Pencarian data awal penelitian, observasi						

	awal, wawancara awal dengan subjek penelitian						
3	Penyusunan proposal skripsi (Bab 1 – Bab 3)						
4	Pengumpulan data melalui informan						
5	Proses analisis data						
6	Penyusunan Hasil Penelitian						

(Sumber : Olahan Penulis, 2017)