

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dekade terakhir ini, pengguna *smartphone* berjumlah sangat besar. Berdasarkan DataIndonesia.id, pengguna *smartphone* tertinggi pada tahun 2022 adalah China dengan jumlah 910,14 juta pengguna. Di Indonesia, terdapat sebanyak 192,15 juta pengguna *smartphone* yang membuat negara ini menempati posisi keempat terbesar pengguna *smartphone* di dunia (Sadya, 2023).

Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan bahwa terdapat 67,88% penduduk Indonesia yang menguasai dan memiliki *smartphone* pada tahun 2022. Berdasarkan jenis kelamin, pengguna laki-laki lebih banyak daripada perempuan dengan persentase 72,76 pengguna lelaki dan 62,91 pengguna perempuan. Selain itu, berdasarkan kelompok umur, pengguna usia <15 tahun berjumlah sebanyak 40,25%, pengguna usia 15-24 tahun sebanyak 91,82%, pengguna usia 25-64 tahun berjumlah 74,09%, dan pengguna usia 65+ sebanyak 27,46%.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Indonesia di atas, terdapat penduduk yang masih berusia remaja sekolah sudah memiliki *smartphone*. Usia remaja sekolah rata-rata berusia dari 13-15 tahun. Usia tersebut merupakan usia remaja awal dan biasa sudah masuk pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) sederajat. Masa remaja secara umum dibagi menjadi tiga bagian, yaitu masa remaja awal dengan usia 12-15 tahun, masa remaja pertengahan dengan usia 15-18 tahun, dan remaja akhir dengan usia 19-22 tahun (Agustiani, 2009).

Penggunaan *smartphone* dilakukan secara terkoneksi ke internet dan tidak terkoneksi. Berdasarkan Suara.com, pada Januari 2022, terdapat 204,7 Juta pengguna internet di Indonesia. Data tersebut menunjukkan bahwa masyarakat sudah banyak yang berselancar di internet. Walaupun sudah banyak yang menggunakan internet,

masyarakat Indonesia masih belum mengetahui etika bersosial media (Jemadu & Prasty, 2022).

Di kalangan anak-anak dan remaja, *smartphone* sebagian besar dipakai untuk bermain *game* dan menonton film animasi (Ariston & Frahasini, 2018). Penggunaan *smartphone* ini memberikan dampak bagi kehidupan masyarakat dari anak-anak, remaja, dewasa, sampai orang tua. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ana Muttabiah, Ela Suryani, dan Anni Malihatul Hawa (2021), penggunaan *smartphone* memberikan dampak positif dan negatif terhadap interaksi sosial peserta didik tingkat dasar. Penggunaan *smartphone* juga memberikan dampak kepada kesehatan mental seseorang. Penelitian Lydia Mardison Putri, Cory Febrina dan Rina Mariyana (2022) menyebutkan bahwa dari 139 sampel, anak remaja mengalami berbagai respon yang tidak bisa mereka kendalikan dalam penggunaan *smartphone* mereka.

Penggunaan *smartphone* juga menjadi salah satu faktor eksternal dalam mempengaruhi prestasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Nurmalasari dan Devi Wulandari menunjukkan bahwa siswa-siswi SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang yang hampir keseluruhannya sering membawa dan menggunakan *smartphone* pada waktu sekolah, lebih sering memainkan *smartphone* mereka dibanding mempelajari pelajaran ataupun membaca buku (Nurmalasari & Wulandari, 2018).

Efek dari penggunaan *smartphone* membuat siswa menjadi sering lupa dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya. Dalam hal ini, *smartphone* mengganggu aktivitas belajar siswa di dalam kelas. Ketika konsentrasi belajar dan perhatian siswa terganggu, pemahaman materi pelajaran akan berkurang. Hal tersebut tentunya akan berdampak pada prestasi belajar siswa yang kemungkinan besar akan mengalami penurunan (Intan Fitria, 2019).

Tertarik dengan isu ini, Peneliti melakukan observasi awal di sebuah Sekolah Menengah Pertama di di Bogor. Pada saat observasi ini, penilaian hasil belajar (ulangan) dilakukan secara *online* sehingga siswa diperbolehkan menggunakan *smartphone*. Pihak sekolah menyediakan *smartphone* bagi siswa yang tidak memilikinya. Peneliti menemukan siswa-siswa yang tidak bisa mengakses *link* untuk ulangan. Pada saat itu, Peneliti menjadi pengawas ulangan dan membantu siswa tersebut untuk mengatasi masalahnya. Tetapi pada saat Peneliti mengecek aplikasi *Google Chrome*, dalam riwayat pencariannya itu, Peneliti menemukan riwayat penggunaan *smartphone* yang dilakukan siswa untuk mengakses situs pornografi dan mencari *link* di Twitter. Kejadian tersebut tidak ditemukan satu atau dua kali, tapi berkali-kali.

Berdasarkan latar belakang di atas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan *smartphone* oleh remaja usia sekolah dalam kehidupan sehari-hari. Untuk tujuan ini, penelitian ini akan difokuskan pada remaja berusia sekolah di SMPN 3 Sukamakmur Desa Sukawangi, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Bogor.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka Peneliti membuat suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pola penggunaan *smartphone* oleh remaja pelajar SMPN 3 Sukamakmur Kabupaten Bogor dalam kehidupan sehari-hari mereka?;
2. Mengapa remaja pelajar SMPN 3 Sukamakmur Kabupaten Bogor menggunakan *smartphone* sedemikian rupa dalam keseharian mereka?; dan
3. Apa dampak dari penggunaan *smartphone* tersebut terhadap remaja pelajar SMPN 3 Sukamakmur Kabupaten Bogor?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pola penggunaan *smartphone* oleh pelajar SMPN 3 Sukamakmur Kabupaten Bogor;
2. Untuk memahami alasan remaja pelajar SMPN 3 Sukamakmur Kabupaten Bogor memiliki dan menggunakan *smartphone* dalam keseharian mereka; dan
3. Untuk menjelaskan dampak dari penggunaan *smartphone* pada kehidupan sehari-hari pelajar SMPN 3 Sukamakmur Kabupaten Bogor.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut. Secara akademik, penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan akademik atas khazanah literatur tentang kehidupan sosial pelajar menengah pertama dalam menggunakan *smartphone* di kehidupan sehari-hari mereka.

Selain itu, penelitian diharapkan memiliki manfaat secara praktis. Manfaat bagi sekolah, orangtua, dan pemerintah. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan berguna sebagai bahan acuan untuk membuat suatu peraturan sekolah terkait penggunaan *smartphone* di sekolah. Bagi orangtua, penelitian ini diharapkan memberikan pengawasan penggunaan *smartphone* bagi anak-anak mereka dalam kehidupan sehari-hari. Terakhir, bagi pemerintah, penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan pertimbangan untuk membuat kegiatan tentang penggunaan *smartphone* yang bijak di kalangan pelajar. Manfaat bagi pelajar diharapkan bisa menjadi bahan pembelajaran dalam menggunakan *smartphone* dengan secara bijaksana.

E. Ruang lingkup dan Batasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah tentang penggunaan *smartphone* oleh remaja pelajar di SMPN 3 Sukamakmur Kabupaten Bogor, dengan fokus pada pola penggunaan, alasan-alasan penggunaan, dan dampaknya pada kehidupan sehari-hari mereka.

Batasan penelitian termasuk pembatasan geografis yaitu penelitian ini akan terbatas pada pelajar di SMPN 3 Sukamakmur, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Bogor. Artinya, hasil penelitian tidak dapat langsung diterapkan pada populasi remaja pelajar di lokasi geografis yang berbeda. Penelitian ini akan berfokus pada remaja pelajar SMPN 3 Sukamakmur Kabupaten Bogor.

F. Kerangka Teoritis

Untuk memahami masalah penelitian di atas, Peneliti menggunakan teori *uses and gratification* (penggunaan dan kepuasan). Teori ini memfokuskan perhatian pada audiens sebagai konsumen media massa, dan bukan pada pesan yang disampaikan. Teori ini menilai bahwa audiens dalam menggunakan media berorientasi pada tujuan, bersifat aktif sekaligus diskriminatif. Audiens dinilai mengetahui kebutuhan mereka dan mengetahui serta bertanggung jawab terhadap pilihan media yang dapat memenuhi kebutuhan mereka tersebut (Morissan, 2013).

Para pendiri teori *uses and gratification*, Elihu Katz, Jay G Blumler, dan Michael Gurevitch, meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial, yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber-sumber lain, yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan (atau keterlibatan pada kegiatan lain), dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat-akibat lain, barangkali termasuk juga yang tidak diinginkan.

Penelitian ini menggunakan teori ini untuk menganalisis penggunaan *smartphone* oleh pelajar sekolah. Alasan menggunakan teori ini dikarenakan remaja sebagai pengguna media (*smartphone*) memiliki pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhan mereka. Teori ini juga menjelaskan minat, dan motif atau alasan remaja sekolah yaitu pelajar SMPN 3 Sukamakmur menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari mereka. Karena itu, teori ini bisa menjawab rumusan masalah maupun tujuan penelitian yang telah dibuat oleh Peneliti yaitu *smartphone* yang digunakan oleh pelajar SMPN 3 Sukamakmur, pola penggunaan *smartphone* oleh pelajar SMPN 3 Sukamakmur, alasan pelajar SMPN 3 Sukamakmur memiliki dan menggunakan *smartphone*, dan dampak dari penggunaan *smartphone* pada kehidupan sehari-hari pelajar SMPN 3 Sukamakmur.

Dengan menggunakan teori *uses and gratification*, Baran dan Davis (2018) menyajikan lima asumsi-asumsi dasar mengenai masalah penelitian ini sebagai berikut: (Stanley dan Dennis, 2018)

1. Remaja Pelajar SMPN 3 Sukamakmur aktif dan penggunaan *smartphone* berorientasi pada tujuan;
2. Kepuasan terhadap pilihan *smartphone* tertentu sangat bergantung pada kebutuhan
3. *Smartphone* berkompetisi dengan sumber kebutuhan lain;
4. Remaja Pelajar SMPN 3 Sukamakmur memiliki kesadaran diri yang cukup akan penggunaan *smartphone* mereka, minat, motif, sehingga dapat memberikan gambaran yang akurat pada peneliti; dan
5. Keputusan pada nilai mengenai bagaimana khalayak menghubungkan kebutuhannya dengan *smartphone* atau isi tertentu seharusnya ditunda.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas terkait penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari pelajar SMPN 3 Sukamakmur yang dihubungkan dengan teori

uses and gratification dari Elihu Katz, Jay G Blumler, dan Michael Gurevittch, Peneliti membuat alur kerangka pemikiran sebagai berikut:

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

