

SMARTPHONE DAN PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI

(Studi Deskriptif Dampak Smartphone Terhadap Pemenuhan
Kebutuhan Informasi di Kalangan Siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan)

SKRIPSI

Oleh :

M. AGUNG NUGROHO

NPM. 1203110109

Ilmu Komunikasi

Konsentrasi Hubungan Masyarakat



**FAKULTAS ILMU SOSIAL ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2017

**SMARTPHONE DAN PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI
(Studi Deskriptif Dampak Smartphone Terhadap Pemenuhan Kebutuhan
Informasi di Kalangan Siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan)**

Oleh :
M. AGUNG NUGROHO
1203110109

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan smartphone sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis informasi apa saja yang mendukung pelajaran disekolah yang diperoleh siswa-siswi dari penggunaan Smartphone dan untuk menganalisis dampak penggunaan Smartphone terhadap pemenuhan kebutuhan informasi dikalangan siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi, teori teknologi komunikasi, New Media, Smartphone, kebutuhan informasi, dan teori Uses and Gratifications. Dimana ingin diketahui pengaruh penggunaan Smartphone terhadap pemenuhan kebutuhan informasi siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Data yang diperoleh selama penelitian akan disajikan dalam bentuk analisis data tabel tunggal yaitu data yang disajikan berdasarkan fakta-fakta yang saling berkaitan yang diambil sehingga memberi gambaran-gambaran yang jelas kemudian di tarik kesimpulan, dengan 150 orang sebagai responden penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Smartphone sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan sangat berpengaruh terhadap pemenuhan kebutuhan informasi siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan setiap harinya, terbukti dari 150 responden yang menggunakan smartphone sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi hampir 78% menggunakan smartphone sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi setiap harinya. Walaupun terkadang banyak kendala maupun respon negatif yang timbul dari penggunaan smartphone itu sendiri.

Smartphone memiliki tampilan yang baik dan jangkauan yang luas, sehingga menjadikan smartphone lebih unggul sendiri dibandingkan dengan media lainnya. Namun Smartphone juga memiliki kekurangan yang paling fatal, yakni ketika pengguna sibuk dengan smartphonenya sendiri secara tidak langsung pengguna tidak akan peduli dengan keadaan sekitar sehingga muncul kecemburuan sosial yang disebabkan kurangnya interaksi sosial antar sesama.

Kata Kunci : Teknologi Komunikasi, New Media, Smartphone dan Kebutuhan Informasi.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur yang tidak terbatas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat taufiq dan hidayah-NYA karena dengan berkat dan anugerah-NYA penulis masih diberikan kesehatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata satu (S1) pada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Medan.

Skripsi adalah laporan pertanggung jawaban penulis yang disusun berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 6 Medan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan disebabkan oleh terbatasnya kemampuan serta pengalaman yang dimiliki penulis dalam menyelesaikannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik guna menyempurnakan skripsi ini.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada banyak pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan mungkin terselesaikan tanpa petunjuk, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan hidayah kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Rusulullah SAW yang telah membawa kita dari zaman kebodohan hingga pada zaman berilmu pengetahuan seperti sekarang ini.
3. Teristimewa kepada Papa Mas Selamat Riyadi SH dan Mama Elly Yudastri SH tercinta yang telah memberikan doa, dukungan, cinta kasih dan kasih sayangnya kepada penulis, kepada Adik Siti Fatimah Namira yang selalu mensupport saya dan juga kepada keluarga besar Alm. Opa Letkol Yusuf Bakar, serta keluarga besar Alm. Mbah Mas Suhadi.
4. Bapak Dr. Agussani M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Drs Tasrif Syam, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Drs Zulfahmi M.I.Kom selaku Wakil Dekan I dan Bapak Abrar Adhani M.I.Kom selaku Wakil Dekan III FISIP UMSU.
7. Kepada Ibu Nurhasanah Nasution S.Sos, M.Ikom selaku Kepala Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP UMSU.
8. Ibu Hj Dewi Kurniawati Ph.D selaku Dosen Pembimbing I yang selalu membimbing dan meluangkan waktu dan pikiran Ibu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak Drs Zulfahmi M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang selalu membimbing dan meluangkan waktu dan pemikiran Bapak, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

10. Bapak-Ibu Dosen FISIP UMSU dan Biro FISIP UMSU yang selalu memberikan masukan kepada penulis.
11. Teruntuk wanita special dan terhebat Tirani Dwitasari yang selalu mendoakan dan memberi semangat penulis tanpa bosan, sehingga penulis bisa terus menyelesaikan skripsi dan semoga kita dapat terus bersama sehingga dapat terus memberikan semangat serta kebahagiaan diantara kita.
12. Kepada SMA Negeri 6 Medan yang memberikan izin kepada penulis dan Responden penelitian yang telah meluangkan waktu sehingga skripsi ini terselesaikan. Ibu Dra. Hj. Erlinda selaku Kepala Sekolah, dan seluruh jajaran pengurus SMA Negeri 6 Medan yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Sahabat-sahabat seperjuangan penulis, Sendy, Bang Iluth, Rahmad, Imam, Syukron, Fadil, Ikhwan yang banyak membantu penulis. Semoga kita selalu berjumpa dan sukses di masa yang akan datang.
14. Teman-teman Iko Humas B, Gangga, faisal, Fajar, Agung, Rori, Wisnu, Bayu, Darwin, Gilang, Hari, Clarissa, Chery, Zhura, Ulfa, Ayu, Nadia, Rika, Parhana, Ade, Yunita, Nanda serta teman-teman Stambuk 2012 FISIP UMSU, semoga kita menjadi generasi terbaik bangsa ini.
15. Teman-teman XII IPA 1, Fiqie, Juned, Fahmi, Yogi, Lia, Mira, Atika serta teman-teman SMA Negeri 6 Medan yang lain, semoga kita selalu sukses.

Akhir kata peneliti berharap skripsi ini dapat berguna bagi Masyarakat luas terkhusus kepada SMA Negeri 6 Medan. Penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat didalamnya kiranya dapat disempurnakan dikesempatan

lain dan semoga Allah memberikan balasan kepada pihak-pihak atas dukungan semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih.

Medan, 18 Oktober 2017

Peneliti

M. AGUNG NUGROHO

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Komunikasi.....	9
B. Teknologi Komunikasi	11
C. Smartphone.....	14
D. Kebutuhan Informasi.....	20
E. Teori Uses and Gratifications.....	25
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Definisi Konsep.....	29
C. Kerangka Konsep.....	30
D. Operasional Konsep.....	31
E. Definisi Operasional.....	32
F. Populasi dan Sampel.....	32
G. Teknik Pengumpulan Data.....	35
H. Teknik Analisis Data.....	35

I. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
-------------------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data.....	39
B. Hasil Penelitian.....	40
C. Pembahasan.....	63

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Kerangka Konsep	31

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 3.1	Operasional Konsep.....	31
Tabel 3.2	Sampel	34
Tabel 4.1	Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	40
Tabel 4.2	Distribusi Responden Berdasarkan Umur	41
Tabel 4.3	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Seberapa Sering Menggunakan Smartphone sebagai Alat Untuk Pemenuhan Kebutuhan Informasi.....	42
Tabel 4.4	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Informasi Yang Di Dapat Melalui Smartphone Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi	43
Tabel 4.5	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Isi Dari Informasi Yang Di Dapat Dari Smartphone	44
Tabel 4.6	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Persetujuan Bila Pihak Sekolah Harus Turut Serta Menggunakan Smartphone Sebagai Kebutuhan Informasi Untuk Proses Belajar Mengajar	45
Tabel 4.7	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Informasi yang Di Proleh Dari Smartphone	46
Tabel 4.8	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Pemenuhan Kebutuhan Informasi Yang Diperolah Dari Smartphone Dibandingkan Dengan Media Lainnya	47
Tabel 4.9	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Selalu Up To Date Dalam Pemenuhan Kebutuhan Informasi Anda Melalui Smartphone.....	48

Tabel 4.10	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Jangkauan Akses Informasi Dengan Menggunakan Smartphone Lebih Baik Dibandingkan Dengan Media Lainnya	49
Tabel 4.11	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Persetujuan Informasi Yang Di Dapat Melalui Smartphone Dapat Dipercaya Kebenarannya	50
Tabel 4.12	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Persetujuan Informasi Yang Di Dapat Dari Smartphone Sama Dengan Informasi Yang Di Dapat Dari Media Lainnya	51
Tabel 4.13	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Keuntungan Tersendiri Ketika Menggunakan Smartphone Sebagai Alat Pemenuhan Kebutuhan Informasi Dibandingkan Dengan Media Lainnya.....	52
Tabel 4.14	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Penggunaan Smartphone Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Lebih Efisien Waktu Dibandingkan Dengan Media Lainnya	53
Tabel 4.15	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Penggunaan Smartphone Dapat Membantu Dalam Menyelesaikan Pekerjaan Rumah Yang Diberikan Oleh Guru Di Sekolah	54
Tabel 4.16	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Penggunaan Smartphone Dapat Mengatasi Kejenuhan Yang Timbul Setelah Melakukan Kegiatan Belajar.....	55
Tabel 4.17	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Biaya Yang Dikeluarkan Dalam Menggunakan Smartphone Sebagai Alat Pemenuhan Kebutuhan Informasi Dibandingkan Dengan Media Lainnya.....	56

Tabel 4.18	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Kendala Ketika Menggunakan Smartphone Sebagai Alat Pemenuhan Kebutuhan Informasi Dibandingkan Dengan Media Lainnya.....	57
Tabel 4.19	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Respon Negatif Dari Lingkungan Sekitar, Ketika Lebih Memilih Menggunakan Smartphone Dibandingkan Dengan Media Lainnya Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi	58
Tabel 4.20	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Respon Dari Keluarga Terhadap Penggunaan Smartphone Sebagai Alat Pemenuhan Kebutuhan Informasi Dibandingkan Dengan Media Lainnya.....	59
Tabel 4.21	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Kepuasan Ketika Menggunakan Smartphone sebagai Alat Pemenuhan Kebutuhan Informasi Dibandingkan Dengan Media Lainnya.....	60
Tabel 4.22	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Minat Menggunakan Smartphone Sebagai Alat Pemenuhan Kebutuhan Informasi Dibandingkan Dengan Media Lainnya	61
Tabel 4.23	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Apakah Lingkungan Anda Banyak Yang Menggunakan Smartphone Dibandingkan Menggunakan Media Lainnya Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi	62
Tabel 4.24	Distribusi Jawaban Responden Mengenai Merekomendasikan Smartphone Sebagai Alat Pemenuhan Kebutuhan Informasi Kepada Teman	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era saat ini teknologi komunikasi erat kaitannya dengan manusia karena manusia membutuhkan informasi kapanpun dan dimanapun untuk kebutuhan hidup. Informasi yang dibutuhkan harus akurat dan sesuai dengan yang diinginkan agar tidak terjadi kesalahan dikemudian hari. Saat ini dunia tidak terlepas dari teknologi komunikasi, maka untuk menunjang kebutuhan manusia di era modern ini muncul teknologi komunikasi bernama *Smartphone*. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Masyarakat yang mengkonsumsi teknologi membuat dunia teknologi semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam proses penyampainnya kini berubah dengan adanya teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan cepat. Teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia yang digunakan dalam kehidupan.

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti internet, surat elektronik. Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

(https://id.wikipedia.org/wiki/Ponsel_cerdas diakses 1 April 2016)

Fungsi *Smartphone* bagi kehidupan manusia :

1. Komunikasi Antar Manusia.

Smartphone adalah salah satu bentuk pengembangan terbaru dari teknologi telepon *nirkabel*. Dengan *smartphone* seseorang dapat melakukan komunikasi seperti *handphone* biasa pada umumnya, yaitu seperti untuk telepon suara, mengirim pesan sms, pesan mms dan layanan data. Akan tetapi *smartphone* dilengkapi dengan prosesor, memori, dan perlengkapan lainnya yang lebih canggih mirip seperti teknologi yang ada pada komputer.

2. Mencari Informasi/ Ilmu.

Berselancar di dunia internet jauh lebih nyaman jika menggunakan *smartphone* dari pada *handphone* biasa yang belum dilengkapi dengan teknologi yang canggih. Berselancar di dunia maya akan terasa lebih cepat dengan *smartphone* yang menggunakan koneksi internet tanpa kabel generasi terbaru seperti 3G, 3,5G, 4G, 4,5G, 5G, dan seterusnya. Ditambah lagi dengan *web browser* terbaru yang dapat menerjemahkan bahasa html dan bahasa pemrograman *web* serta teknologi terbaru lainnya.

3. Hiburan.

Smartphone dapat menayangkan berbagai format multimedia yang ada. Media *streaming online* pun juga dapat dengan mudah dijalankan di *smartphone* yang canggih tanpa banyak kendala. Ditambah lagi dengan adanya berbagai aplikasi hiburan gratisan yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar menambah lengkap sarana hiburan yang ada pada *smartphone*.

4. Aplikasi.

Pengguna *handphone smartphone* dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan sistem operasi yang digunakannya. Setiap aplikasi memiliki spesifikasi minimal yang dibutuhkan agar dapat berjalan dengan lancar. Semakin canggih dan baru suatu *gadget smartphone* yang digunakan, maka pada umumnya semakin banyak aplikasi yang bisa dijalankan.

5. Penyimpanan Data.

Kapasitas memori *smartphone* yang besar bisa berfungsi sebagai media penyimpanan data *file*. Seperti halnya *usb flashdisk*, *usb external drive* dan *multimedia card*, *handphone* yang canggih pun dapat dipergunakan untuk meletakkan berbagai *file* sesuai dengan kapasitas yang ada pada *smartphone*. *Smartphone* yang diberi kartu *memory* tambahan akan mampu menampung data lebih besar.

6. Gaya.

Ada banyak orang yang menggunakan *handphone smartphone* untuk menunjang penampilan sehari-hari. Orang yang memiliki gengsi yang tinggi akan berusaha sekuat tenaga untuk menggunakan *smartphone* yang dipandang orang keren dan canggih.

7. Penunjuk Arah.

Salah satu fungsi penting dari *smartphone* adalah untuk mendapatkan informasi arah mata angin, arah kiblat, dan lain sebagainya. *Smartphone* yang memiliki fasilitas *GPS* dapat menunjukkan arah mata angin seperti layaknya

kompas sungguhan. Selain itu dengan dipadukan layanan jejaring sosial maka dapat menjadi sesuatu yang sangat menarik dan dibutuhkan.

(<http://www.organisasi.org/1970/01/kegunaan-fungsi-manfaat-handphone-smartphone-bagi-manusia.html> diakses 1 April 2016)

Jenis Smartphone terbagi menjadi beberapa jenis :

1. Symbian

Smartphone yang pertama kali dikenalkan oleh NOKIA ini merupakan OS Tak bebas yg dikembangkan oleh Symbian Ltd. Jadi menurut orang-orang Symbian adalah NOKIA begitu sebaliknya.

2. Android

Android merupakan OS yg dipublikasikan oleh Google, sebuah perusahaan *search engine* dan raja internet. Kebanyakan Android dinaungi oleh Samsung.

3. Windows Phone

Windows Phone adalah sistem operasi perangkat *mobile* yang dikembangkan oleh pihak *Microsoft* dan menjadi sistem operasi pertama untuk *Platform Windows Mobile* pada saat ini.

4. iOS

iOS atau yang dulu dikenal sebagai *iPhone OS* adalah sistem operasi buatan Apple untuk perangkat *mobile* buatan Apple. Perangkat *mobile* buatan Apple yang menggunakan iOS sebagai sistem operasi adalah *iPhone*, *iPad*, *iPod touch* dan *Apple TV*.

5. Blackberry

BlackBerry adalah perangkat selular yang memiliki kemampuan layanan *push e-mail*, telepon, sms menjelajah internet, *messenger (Blackberry Messenger/BBM)*, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya. (<http://anas-shady.blogspot.co.id/2012/12/symbian.html> diakses 1 April 2016)

Begitu pentingnya sebuah informasi membuat manusia berlomba-lomba untuk memperolehnya. Baik melalui media maupun mencari sendiri informasi tersebut. Tidak terkecuali siswa-siswi di Sekolah Menengah Atas. Siswa-siswi adalah generasi penerus yang membutuhkan informasi untuk menambah pengetahuan mereka dsekolah, *share* dengan teman-teman melalui jejaring sosial dan masih banyak lagi. Kemunculan *Smartphone* telah membawa dampak dalam dunia pendidikan.

Para siswa-siswi dapat mengembangkan kemampuannya di bidang penelitian dan meningkatkan kepekaannya akan permasalahan yang terjadi diseluruh penjuru dunia. Informasi yang didapat dari *Smartphone* memungkinkan bagi siswa-siswi untuk dapat menghasilkan karya-karya baru yang orisinil, memiliki nilai yang tinggi, dan dapat dikembangkan untuk kepentingan yang lebih bernilai guna. Pemanfaatan fasilitas *Smartphone* dapat dilakukan oleh siswa-siswi untuk mengakses berbagai informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dipelajarinya di sekolah maupun sebagai sumber referensi. Para siswa-siswi juga dapat memanfaatkan *Smartphone* sebagai alat atau penghubung komunikasi mereka dengan orang lain.

Dengan demikian mereka akan dapat belajar berinteraksi dengan orang lain secara lintas budaya sehingga mereka dapat pengalaman baru berinteraksi dengan orang yang berbeda, baik dari segi budaya maupun bahasa. SMA Negeri 6 Medan adalah salah satu sekolah negeri yang cukup terkenal di kota Medan. Remaja yang bersekolah disana kebanyakan berasal dari kalangan ekonomi menengah ke atas. Jadi hal ini memungkinkan siswa-siswi di sekolah itu menggunakan *handphone Smartphone*. Melalui hasil observasi peneliti bahwa di sekolah tersebut banyak yang menggunakan *handphone Smartphone*. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap pemenuhan kebutuhan informasi di kalangan siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimanakah dampak penggunaan *Smartphone* terhadap pemenuhan kebutuhan informasi di kalangan siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan?”.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari adanya ruang lingkup permasalahan yang terlalu luas dan untuk memperjelas serta memberikan batasan pada ruang lingkup permasalahan dengan tujuan menghasilkan uraian yang sistematis, maka dalam hal ini penulis membuat pembatasan masalah yaitu :

1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif, yaitu penggambaran karakteristik atau ciri-ciri individu, situasi atau kelompok tertentu yang melakukan penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka atau diangkakan (Sugiyono, 2003 : 14).
2. Responden penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI IPA SMA Negeri 6 Medan yang menggunakan Smartphone yang berbasis Android.

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui motivasi siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan menggunakan Smartphone.
- b. Untuk mengetahui informasi apa saja yang mendukung pelajaran disekolah yang diperoleh siswa-siswi dari *Smartphone*.
- c. Untuk mengetahui dampak penggunaan *Smartphone* terhadap pemenuhan kebutuhan informasi dikalangan siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

- a. Secara Akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya pengetahuan di kalangan mahasiswa FISIP UMSU.
- b. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pihak-pihak yang membutuhkan pengetahuan yang berkenaan dengan penelitian ini.

- c. Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini seperti SMA Negeri 6 Medan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunikasi

Kata komunikasi atau communication dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa latin *communis* yang berarti “sama”. Istilah pertama (*communis*) adalah istilah yang paling sering dipakai sebagai asal-usul kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata lain yang mirip. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna atau suatu pesan dianut secara sama (Mulyana, 2005:41).

Komunikasi merupakan aktivitas dasar manusia. Dengan berkomunikasi, manusia dapat saling berhubungan satu sama lain, baik dalam kehidupan sehari-hari di rumah tangga, ditempat pekerjaan, di pasar, dalam masyarakat atau dimana saja manusia berada. Tidak ada manusia yang tidak akan terlibat dalam komunikasi.

Komunikasi adalah proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka. Komunikasi dapat diartikan juga sebagai bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak disengaja, tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lisan, seni, dan teknologi (Cangara, 2003:20-21).

Beragam-macam defenisi komunikasi yang dikemukakan orang untuk memberikan batasan terhadap apa yang dimaksud dengan komunikasi, sesuai dari sudut mana mereka memandangnya. Tentu saja masing-masing defenisi tersebut ada benarnya dan tidak salah karena disesuaikan dengan bidang dan tujuan mereka masing-masing. Rubben memberikan defenisi komunikasi manusia yang lebih komprehensif, yaitu suatu proses melalui mana individu dalam hubungannya, dalam kelompok, dalam organisasi dan dalam masyarakat menciptakan, mengirimkan dan menggunakan informasi untuk mengkoordinasi lingkungannya dan orang lain (Muhammad, 2007:3).

Harold Laswell dalam (Effendi, 2004:10) mengtakan bahwa cara yang paling baik untuk menjelaskan komunikasi adalah menjawab pertanyaan sebagai berikut; “*Who says what in which channel to whom with what effect*” (Effendi, 2004:10) paradigma Laswell tersebut menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan, yakni:

- Komunikator (*communicator, source, sender*)
- Pesan (*message*)
- Media (*channel, media*)
- Komunikan (*communicant, communicate, receiver, recipient*)
- Efek (*effect, impact, influence*)

Sedangkan menurut Fisher (Arifin, 2003 : 20), komunikasi menyentuh semua aspek kehidupan masyarakat atau sebaliknya semua aspek kehidupan

masyarakat menyentuh komunikasi. Justru itu orang melukiskan komunikasi sebagai *ubiquitos* atau serba hadir, artinya komunikasi berada dimana pun dan kapan pun juga.

Seorang komunikator akan mempunyai kemampuan untuk melakukan perubahan sikap. Pendapat dan tingkah laku komunikator melalui daya tarik pihak komunikan merasa bahwa komunikator ikut serta dengannya, dengan kata lain pihak komunikan merasa adanya persamaan antara komunikator dengannya sehingga dengan demikian komunikan bersedia taat kepada pesan yang dikomunikasikan oleh komunikator.

B. Teknologi Komunikasi

Kecanggihan teknologi semakin berkembang sejalan dengan era yang semakin maju dan penelitian-penelitian baru yang dilakukan manusia untuk mendapatkan penemuan-penemuan baru termasuk bidang komunikasi.

Sebagai manusia, makhluk yang mengisi bumi, maka tidak seorangpun yang tidak terlibat dalam proses itu. Penemuan-penemuan dalam bidang elektronika komunikasi pada gilirannya berdampak sangat luas dalam bidang komunikasi khususnya interaksi, relasi maupun komunikasi antar pribadi. Usaha-usaha manusia untuk mengubah cara-cara berkomunikasi, selain melalui penemuan teknologi komunikasi pun sebenarnya telah dilakukan sejak lama (Liliweri, 1991:63).

Teknologi komunikasi adalah suatu penerapan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan komunikasi. Rogers dalam (Lubis, 2005:42), mendefinisikan teknologi komunikasi sebagai “alat pengangkut

keras, struktur organisasi dan nilai-nilai sosial yang digunakan untuk mengumpulkan, memproses, dan mempertukarkan informasi dengan orang lain”.

Perkembangan teknologi komunikasi berlangsung demikian pesatnya sehingga para ahli menyebut gejala ini sebagai suatu revolusi. Sekalipun kemajuan tersebut masih dalam perjalanannya, sejak sekarang sudah dapat diperkirakan terjadinya perubahan dibidang komunikasi maupun bidang-bidang lain yang berhubungan, sebagai implikasi dari perkembangan yang dimaksud. Perubahan-perubahan yang kelak terjadi, terutama disebabkan berbagai kemampuan dan potensi teknologi komunikasi tersebut, yang memungkinkan manusia untuk saling berhubungan dan memnuhi kebutuhan komunikasi mereka secara hampir tidak terbatas.

Secara umum perkembangan dalam era informasi menunjukkan ciri-ciri seperti yang dikemukakan oleh Miarso (2007:487-488), sebagai berikut:

- a. Meningkatnya *daya muat* untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasikan dan menyajikan informasi
- b. Kecepatan *penyajian* informasi yang meningkat
- c. *Miniaturisasi* perangkat keras yang disertai dengan ketersediaannya yang melimpah
- d. *Keragaman pilihan* informasi untuk melayani berbagai macam kebutuhan
- e. *Biaya perolehan* informasi, terutama biaya untuk transmisi data yang cepat dalam jarak jauh, yang secara relatif seemakin turun
- f. *Kemudahan penggunaan* produk teknologi komunikasi dan informasi, baik yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunaknya

- g. Kemampuan *distribusi informasi* yang semakin cepat dan luas, dan karena itu informasi lebih mudah diperoleh, dengan menembus batas-batas geografis, politis maupun kedaulatan
- h. Meningkatnya *kegunaan informasi* dengan keanekaragaman pelayanan yang dapat diberikan, hingga memungkinkan pemecahan masalah yang ada secara lebih baik serta dibuatnya prediksi masa depan yang lebih tepat.

Rujukan-rujukan penting yang terkandung dalam teknologi komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Miarso (2007:491), sebagai berikut:

1. Proses harus rasional dan efisien
2. Harus mensistem karena segala sesuatu akan mempunyai dampak dan dipengaruhi oleh hal-hal lain dalam lingkungannya
3. Harus bersistem, yaitu mempertimbangkan segala variabel yang mungkin berpengaruh dalam menentukan prosedur tindakan agar proses itu efektif
4. Melibatkan berbagai pihak yang berkepentingan
5. Mengarah pada pemecahan masalah bersama
6. Memadukan berbagai prinsip, konsep, dan gagasan
7. Mempertimbangkan kondisi lingkungan (lokal, nasional, maupun internasional) untuk mencapai tujuan.

Everett M. Rogers, 1986 dalam Bungin (2006:111), mengatakan bahwa dalam hubungan komunikasi di masyarakat, dikenal empat era komunikasi, yaitu era tulis, era media cetak, era media telekomunikasi dan era media komunikasi interaktif. Dalam era terakhir, yakni era media komunikasi interaktif yang dikenal media komputer, *video text*, *teleconferencing*, TV kabel, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan Rogers itulah, maka masyarakat percaya bahwa perkembangan teknologi media berkembang dimulai dari era media tulis dan cetak.

Dalam sejarah perkembangan pendidikan, teknologi komunikasi adalah bagian daripada media yang digunakan untuk menyampaikan pesan ilmu pada orang banyak, mulai dari teknologi percetakan beberapa abad yang lalu, seperti buku yang dicetak, hingga media telekomunikasi, seperti suara yang direkam pada kaset, video, televisi dan CD. Perkembangan teknologi komunikasi seperti *Smartphone* telah mengarahkan sejarah teknologi pendidikan pada alur yang baru.

C. New Media

New media atau media baru merupakan istilah yang digunakan untuk semua media komunikasi yang berlatar belakang teknologi komunikasi dan informasi. Istilah media baru telah digunakan sejak tahun 1960-an dan telah mencakup seperangkat teknologi komunikasi terpaan yang semakin berkembang dan beragam (McQuail, 2011). Media baru dapat berarti “sebuah rangkaian perubahan yang luas pada produksi media, distribusi media, dan penggunaan media” (Lister, 2003: 9).

Pengelompokan media baru terbagi menjadi empat kategori. *Pertama*, media komunikasi *interpersonal* yang terdiri dari telepon, *handphone*, *e-mail*. *Kedua*, media bermain interaktif seperti komputer, *videogame*, permainan dalam internet. *Ketiga*, media pencarian informasi yang berupa portal/ *search engine*. *Keempat*, media partisipasi kolektif seperti penggunaan internet untuk berbagi dan pertukaran informasi, pendapat, pengalaman dan menjalin melalui komputer

dimana penggunaanya tidak semata-mata untuk alat namun juga dapat menimbulkan afeksi dan emosional (McQuail, 2011: 127).

Dalam media baru dapat memudahkan kita untuk mengetahui segala informasi yang jauh, sehingga kita dapat bertemu secara tatap muka dalam sebuah teknologi. Melalui media baru juga kita mendapatkan berbagai informasi dari seluruh dunia. Beberapa karakteristik menurut Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant, dan Kieran Kelly (2003) meliputi : *digitalisasi*, interaktif, *hyperteks*, *dispersal* (pemecahan), *virtuality* (nyata), *networked* dan *cyberspace*.

Apa yang ditawarkan oleh media baru dibandingkan dengan media lama adalah kapasitas untuk memperluas volume informasi yang memungkinkan individu melalui kontrol yang lebih besar dan suatu kapasitas untuk menyeleksi informasi tertentu yang mereka harapkan dapat diterima. Tidak heran jika Ward (1995: 279) mengatakan bahwa media baru terkesan tanpa mediasi karena bisa digunakan secara langsung tanpa melalui organisasi media yang rumit seperti layaknya organisasi media lama atau tradisional.

Sebagaimana dikatakan lebih jelas oleh McQuail (2011: 119) dimana kebanyakan media baru ini memungkinkan pengumpulan sekaligus pengiriman informasi sehingga implikasinya bisa beragam. pada *producer*, bisa memiliki peluang yang lebih luas untuk dikenal dan melakukan publikasi. Pada penerbit, dapat memberikan bentuk alternatif untuk komunikasi dan publikasi sehingga dapat melakukan komunikasi dan publikasi sehingga dapat melakukan *editing* maupun validasi terhadap publikasinya.

Perbedaan yang tampak antara media baru dan yang lama adalah dari segi penggunaan secara individual yaitu melalui tingkat interaktif penggunaan media yang diindikasikan oleh rasio respon pengguna terhadap pengirim pesan, tingkat sosialisasi pengguna dimana media baru lebih bersifat individual dan bukan bersifat interaksi sosial secara langsung, tingkat kebebasan dalam penggunaan media, tingkat kesenangan dan menariknya media yang di gunakan sesuai dengan keinginan serta tingkat privasi yang tinggi untuk penggunaan media baru (McQuail, 2011: 127).

Secara lebih tegas dikatakan oleh Ganley (dalam Ward, 1995:284) bahwa : Media baru memungkinkan individu memainkan peranan yang lebih aktif sebagai warga negara sekaligus sebagai konsumen karena media baru meningkatkan akses dari warga negara yang biasa menjadi lebih terinformasi secara politis yang memungkinkan peningkatan demokrasi. Meskipun begitu harus dilihat bahwa media baru tidak menutup kemungkinan adanya kesenjangan pengetahuan antara orang yang mempunyai informasi dengan yang tidak mempunyai informasi.”

Menurut Poster (dalam McQuail, 2011: 151) ada perbedaan media baru dari media lama: “Internet menggabungkan radio, film, dan televisi dan menyebarkannya melalui teknologi ‘tekan’ (*push*): media baru mengabaikan batasan percetakan dan model penyiaran dengan

- (1).memungkinkan terjadinya percakapan dengan antar-banyak pihak;
- (2).memungkinkan penerimaan secara simultan, perubahan dan penyebaran kembali objek-objek budaya;

- (3).mengganggu tindakan komunikasi dari posisi pentingnya, dari hubungan kewilayahan dari modernitas;
- (4).menyediakan kontak global secara instan; dan
- (5) memasukkan subjek modern/akhir modern ke dalam mesin aparat yang berjaringan.”

D. Smartphone

Smartphone (ponsel cerdas) merupakan salah satu wujud realisasi *ubiquitous computing (ubicomp)* di mana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktifitas keseharian manusia dengan jangkauannya yang tidak dibatasi dalam satu wilayah atau suatu *scope area*. Saat ini kita telah memasuki masa *ubicomp* yang didukung beberapa faktor. *Pertama*, dukungan ketersediaan jaringan infrastruktur nirkabel dengan cakupan yang luas untuk komunikasi data atau komunikasi audio dan video digital.

Kedua, teknologi mikroprosesor yang semakin canggih. *Ketiga*, faktor gaya hidup user yang saat ini mulai bergantung pada perangkat mobile sebagai alat komunikasi di *social network*, akses layanan e-mail, chatting, atau telekonferensi. Komunikasi digital nirkabel sudah sangat dibutuhkan pada berbagai bidang, seperti edukasi, bisnis, hiburan, kesehatan atau keamanan. Sehingga, sangat diperlukan ketersediaan perangkat mobile yang dapat mendukung aktivitas pengguna di berbagai lingkungan dengan fleksibilitas tinggi, perangkat yang lebih praktis dan kemudahan dalam penggunaan (Istiyanto,2013:1-2).

Dari beberapa faktor keterbatasan perangkat mobile generasi pertama, maka dikembangkanlah *smartphone* dan komputer tablet generasi baru untuk memenuhi kebutuhan pasar berikut adalah faktor-faktor yang melatarbelakangi pengembangan teknologi *smartphone* (Sumber:Wikipedia.org):

- Perangkat *mobile* belum mendukung komunikasi data berkecepatan tinggi. Meskipun saat itu infrastrukturnya telah memadai tetapi konsumsi *bandwith* masih didominasi dari pengguna internet berbasis PC di tingkat personal, pebisnis maupun tingkat korporasi. (Sumber: Wikipedia.org).
- *Inefisiensi* konsumsi daya listrik oleh CPU, RAM, ROM, dan rendahnya kapasitas baterai yang berdampak pada performa sistem operasi dan ketidaknyamanan penggunaan karena harus selalu *men-charge* setiap 2 jam. (Sumber: Wikipedia.org).
- Sistem Operasi maupun paket SDK (*Standard Development Kit*) yang bersifat tidak *open source* seperti OS Windows Mobile dengan jangka waktu rilis *update* dan penambahan versi OS yang lama dan tidak menentu, disebabkan pengembangan yang hanya sepihak oleh Microsoft itu sendiri. (Sumber: Wikipedia.org).
- Perangkat *mobile* hanya dapat menjalankan aplikasi *single task*, contohnya *handphone* berbasis *J2ME* (menggunakan *KVM, kilo-byte virtual machine*). VM tersebut tidak dapat mengeksekusi sejumlah aplikasi secara *multitasking*. (Sumber: Sun Developer network,2003).
- Aplikasi perangkat *mobile* belum mendukung sistem komputasi awan (*cloud networking*) memungkinkan *user* memanfaatkan berbagai layanan untuk

kemudahan *user* (seperti akses *File Hosting*, dan data) dari berbagai *web service*. (Sumber: Wikipedia.org).

- Belum adanya portal unduhan aplikasi sebagai pusat distribusi dari pendevloper aplikasi, untuk menyederhanakan sistem distribusi, dan mengurangi risiko pembajakan atau penyusupan *virus*. (Sumber: Wikipedia.org).

- Rendahnya dukungan *multimedia* untuk berbagai format audio dan video. Karena, saat itu perangkat *mobile* maupun telepon seluler lebih tidak mengedepankan kebutuhan *entertainment* selain itu umumnya tidak dapat di-*update*. (Sumber: Wikipedia.org).

- Belum tersedia perangkat yang bersifat *All-In-One* untuk memenuhi berbagai kebutuhan dan segmen *user*, misalnya untuk edukasi, perkantoran, hingga kebutuhan *outdoor* contohnya fungsi LBS (*Location Based Service*), berbasis GPS dan pengintegrasian sejumlah sensor. (Sumber: Wikipedia.org).

- Keterbatasan kontrol *interface*, perangkat *mobile* dan telepon seluler umumnya hanya menyediakan tombol nomor dan D-Pad (*directional pad*) sehingga menyulitkan *user* saat menulis pesan SMS atau E-Mail, atau keharusan penggunaan pena *stylus*. (Sumber: Wikipedia.org).

Pada tahun 2000, jauh sebelum produk ponsel cerdas beredar di pasaran, Google mengakuisisi perusahaan bernama *Android*. Perusahaan tersebut merupakan pendatang baru berfokus untuk pengembangan sistem operasi *embedded* dan *software* untuk perangkat *mobile*.

Kemudian setelah *Android Inc.* Menjadi grup Google, para pendiri

Android diantaranya Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White berpindah ke Google. Pada saat itu, OS *Android* dikembangkan hanya untuk kebutuhan internal oleh Google dan belum berlisensi *open source*.

Untuk memperkuat adopsi teknologi *Android*, perkembangan Google membentuk *Open Handset Alliance* (OHA). OHA adalah grup konsorsium dengan anggota lebih dari 34 perusahaan dari bidang *hardware*, *software*, dan telekomunikasi. Diantaranya HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia, Asus.

Android dirilis perdana dengan standar *open source* pada 5 November 2007 bersama OHA. Alasan Google merilis *Android* secara *open source*, yaitu untuk penetrasi pasar produk berbasis *Android* dan juga mempermudah *user* dalam mengakses layanan Google dan juga *Android* digunakan sebagai media baru penayangan iklan yang dapat menambah *revenue* (pendapatan) Google, yang sebagian pendapatan tersebut untuk pengembangan OS dan aplikasi *Android*. Model periklanan dalam *Android* memiliki *style* yang sangat berbeda dengan iklan berbasis web, yaitu Google AdSense. Pada *Android* yaitu menggunakan *AdMob* (*Advertising Mobile*) yang ditayangkan lebih interaktif di dalam suatu aplikasi.

Sistem operasi *Android* memiliki 2 jalur distribusi. Jalur distribusi pertama didukung oleh Google atau *Google Mail Services* (GMS). Jalur kedua OS menggunakan pola distribusi secara bebas tanpa dukungan langsung Google, yang dikenal sebagai *Open Handset Distribution* (OHD).

Meskipun saat itu *Android* sebagai OS pertama yang bersifat *open source* pada basis *mobile embedded*, banyak pihak beranggapan *Android* hanya sebuah

perangkat lunak untuk telepon seluler. Meskipun kini *Android* semakin sukses di pasaran, yang pengembangan *Android* tidak hanya dalam ruang lingkup sistem operasi, tetapi juga pada level pengembangan aplikasi menggunakan *SDK Android*. Tingginya optimisme sejumlah produsen yang tergabung dalam grup OHA dipengaruhi dari semakin meningkatnya popularitas perangkat berbasis OS *Android* sehingga merubah dominasi pasar produk perangkat *mobile* yang sebelumnya masih dikuasai oleh Nokia dan Apple.

Salah satu keunggulan OS *Android*, yaitu mendukung *cloud computing* (komputasi awan) dimana pengguna dapat memproses informasi yang dibutuhkan menggunakan jaringan internet dan berkomunikasi dengan server sebagai penyedia layanan disebabkan sistem operasi ponsel cerdas *Android* dikembangkan langsung oleh Google yang dirancang tidak hanya dapat berintegrasi dengan berbagai layanan Google (Gmail, Google Maps, GTalk, Picasa, YouTube) juga dapat mendukung layanan dari Yahoo, Facebook, eBay melalui aplikasi eksternal meskipun layanan Google masih memiliki popularitas terbesar jika dibandingkan dengan *Update Service* yang ditawarkan Yahoo, Apple, dan Nokia. (Istiyanto, 2013:4-5).

Sejak awal tahun 2009 hingga saat ini, Google telah merilis sejumlah versi produk ponsel cerdas *Android* dalam periode waktu yang singkat. Berikut adalah rincian versi-versi OS *Android* yang telah dirilis oleh Google dan tipe produk-produknya:

1. Android versi 1.1

Versi perdana ini dirilis pada 9 Maret 2009, versi ini dilengkapi dengan tampilan estetika *UI (User Interface)* yang cukup baik. Juga adanya aplikasi pendukung seperti jam, alarm, *voice search*, pengirim pesan menggunakan Gmail dan E-Mail. Produk pertama yang menggunakan OS *Android* versi 1.1 yaitu ponsel cerdas HTC T-Mobile G-1 yang merupakan hasil pengembangan oleh Google dan produsen HTC.

2. Android versi 1.5 (Cupcake)

Pada pertengahan Mei 2009 diluncurkan *Android* versi 1.5 dan juga pertama dirilisnya paket SDK untuk *developing* aplikasi *Android*. Versi ini merupakan perbaikan dari versi 1.1 dengan penambahan beberapa fitur. Perangkat dengan OS versi ini diantaranya HTC Hero dan Motorola Backflip

3. Android versi 1.6 (Donut)

Dirilis pada September 2009 dengan penambahan fitur pencarian Google lebih baik dari versi sebelumnya, adanya indikator baterai. *Mobile device* yang menggunakan *Android* versi ini, yaitu Sony Ericsson Xperia X10 dan X10 Mini Pro.

4. Android versi 2.1 (Eclair)

Versi 2.1 dirilis secara bertahap, yang versi finalnya diluncurkan Desember 2009. Contoh perangkat yang dibenamkan OS versi ini, yaitu Samsung Galaxy 5 (Corby i5500), LG Optimus, dan Acer Liquid Stream.

5. Android versi 2.2 (Froyo)

Versi ini diluncurkan pada bulan Mei 2010. Produk yang menggunakan OS *Android* Froyo diantaranya Samsung Galaxy Tab dan HTC Desire.

6. Android versi 2.3 (Gingerbread)

Versi ini dirilis pada Desember 2010. Salah satu produk *Android* versi ini, yaitu Nexus

7. Android versi 3.0 (Honeycomb)

Android Honeycomb dirilis kuartal pertama 2011 sebagai versi yang dioptimalkan untuk perangkat tablet. Waktu rilis Honeycomb bersamaan dengan produk tablet Motorola Xoom, *Android* versi Honeycomb bersifat universal yang dapat pula diinstalasi pada perangkat *smartphone*. Beberapa penambahan fitur diantaranya UI, API, *Video call*, dan kualitas video full HI-Definition.

E. Kebutuhan Informasi

Mc Quail berpendapat bahwa kebutuhan berasal dari “pengalaman sosial” dan bahwa media massa sekalipun “kadang-kadang dapat membantu membangkitkan khalayak ramai suatu kesadaran akan kebutuhan tertentu yang berhubungan dengan situasi sosialnya” (Lull, 1998:117)

Aktivitas atau kegiatan yang dilaksanakan manusia dalam kehidupannya sehari-hari untuk mencapai sasaran tertentu biasanya akan melalui proses pemuasan akan kebutuhan. Jika seseorang merasa kesepian dan ingin bersosialisasi, tetapi malu dan terhalang dalam situasi sosial, dia dapat berpaling

pada media untuk mendapatkan interaksi tidak langsung dan kemudian kebutuhannya pun terpuaskan sesuai apa yang dinikmatinya di media yang ia tunjuk.

Dengan adanya kebutuhan dari diri khalayak, membuat khalayak menjadi aktif dalam menggunakan media. Khalayak menjadi produktif dalam mengkonsumsi media, sehingga khalayak akan memilih media yang diinginkannya. Untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan manusia tersebut dalam rangka memuaskan kebutuhan dalam penggunaan mereka terhadap media maka dikaitkanlah motif- motif tertentu dalam tindakan sosialnya

Di era globalisasi, informasi telah menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan manusia. Kebutuhan informasi yaitu pengakuan seseorang atas adanya ketidakpastian dalam dirinya. Rasa ketidakpastian ini mendorong seseorang untuk mencari informasi. Banyaknya informasi yang beredar saat ini dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat, yang dikenal sebagai masyarakat informasi, dimana pada masyarakat ini standar hidup, bentuk pekerjaan dan sistem pendidikan dipengaruhi oleh informasi. Satu hal yang menonjol pada masyarakat informasi ini adalah adanya kesadaran tentang pentingnya informasi dalam kehidupan sehari-hari, dan kemampuan untuk memperoleh, mengevaluasi dan menggunakannya untuk tujuan-tujuan tertentu yang lebih luas. Ciri ini disebut melek informasi atau *information literacy*.

Dalam rangka memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut, orang memerlukan informasi. Berdasarkan beberapa pendapat tentang kebutuhan informasi, maka kondisi yang menyebabkan munculnya kebutuhan informasi

adalah pada saat seseorang menemui suatu masalah yang belum dapat dicari solusinya secara pribadi, sehingga ia memerlukan informasi dari sumber-sumber di luar dirinya.

Menetapkan kebutuhan informasi bagi suatu perpustakaan merupakan fenomena yang rumit. Bahkan pemakai sendiri mengalami kesulitan mengungkapkan dan mendefinisikan informasi mereka. Oleh karena itu prosedur pengumpulan data yang komprehensif perlu dilakukan untuk mengetahui kebutuhan informasi oleh suatu kelompok pemakai.

Kebutuhan informasi adalah pernyataan seseorang atas adanya ketidakcocokan antara tingkat kepastiannya dengan obyek lingkungan yang sedang dihadapinya. Atau dengan kata lain bahwa kebutuhan informasi ini muncul pada saat seseorang mulai menganggap bahwa keadaan pengetahuan yang dimiliki saat itu kurang dari yang dibutuhkannya untuk menyelesaikan suatu masalah (Rakhmat, 2005: 425).

Dalam Rakhmat (2005: 205), Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch, *uses and gratification* 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 kita inginkan.

Elihu Katz dalam Rakhmat (2005: 205), mengidentifikasi lima kelompok yang dibutuhkan dalam hal penggunaan media, yaitu:

1. Kebutuhan Kognitif (*Cognitive Needs*).

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk memahami dan menguasai lingkungan, juga memuaskan rasa penasaran dan dorongan untuk penyelidikan.

2. Kebutuhan Afektif (*Affective Needs*)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan pengalaman-pengalaman yang estetis, menyenangkan dan emosional.

3. Kebutuhan Pribadi secara Integratif (*Personal Integrative Needs*)

Kebutuhan individu yang terintegrasi melalui pengalaman dan sikap individu tersebut dalam memahami setiap sikap, tindakan dan pengalaman tersebut.

4. Kebutuhan Sosial secara Integratif (*Social Integrative Needs*)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman dan dunia. Hal-hal tersebut didasarkan pada hasrat berafiliasi.

5. Kebutuhan Pelepasan (*Escapist Needs*)

Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindarkan tekanan, ketegangan dan hasrat akan keanekaragaman. Dengan adanya Kebutuhan-kebutuhan dari diri khalayak, membuat khalayak menjadi aktif dalam menggunakan media. Khalayak menjadi produktif dalam mengkonsumsi media, sehingga khalayak akan memilih media yang diinginkannya.

Keinginan dan kebutuhan masing-masing individu berbeda dari waktu ke waktu dan dari tempat ke tempat, sehingga motif juga berbeda-beda. Motif seseorang bisa bersifat tunggal, bisa juga bergabung. Melihat berbagai motif yang

berbeda antara orang-perorang, maka intensitas tanggapan seseorang terhadap pesan komunikasi pun akan berbeda sesuai dengan jenis motifnya.

Barelson (1989) dalam (Rakhmat, 2004: 199) mengemukakan alasan khalayak membaca surat, alasan tersebut ternyata terbagi kedalam lima kategori membaca untuk memperoleh informasi, membaca untuk menadapat prestise sosial, membaca untuk melarikan diri dari ketegangan atau stress, membaca sebagai kebutuhan sehari-hari dan membaca untuk mengetahui keadaan lingkungan sosial. Jika dihubungkan dengan penggunaan media, motif seorang anggota khalayak adalah untuk memenuhi kebutuhannya sesuai dengan fungsi media itu sendiri

Kebutuhan pada dasarnya memiliki kaitan erat dengan faktor motivasi. Pemenuhan kebutuhan informasi dilatarbelakangi oleh adanya motivasi tertentu yang ada dalam diri individu. Motif merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak, alasan-alasan atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan manusia berbuat sesuatu.

F. Teori *Uses and Gratification*

Salah satu teori dalam komunikasi massa yang populer dan sering digunakan sebagai kerangka teori dalam mengkaji realitas komunikasi massa adalah *Uses and Gratification*. Model *Uses and Gratification* untuk pertama kali dijelaskan oleh Elihu Katz (1959) dalam suatu artikel sebagai reaksinya terhadap pernyataan Bernard Barelson (1959) bahwa penelitian komunikasi tampaknya akan mati. Katz menegaskan bahwa bidang kajian yang sedang sekarat itu adalah studi komunikasi massa yang persuasi.

Dia menunjukkan bahwa kebanyakan penelitian komunikasi sampai waktu itu diarahkan kepada penyelidikan efek kampanye persuasi pada khalayak. Katz mengatakan bahwa penelitiannya diarahkan kepada jawaban terhadap pertanyaan, apa yang dilakukan media untuk khalayak? (*what do the media do to people?*). Model *Uses and Gratification* menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak (Effendi, 2003: 289).

Model ini merupakan suatu loncatan dramatis dari model jarum hipodermik. Model ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan media terhadap khalayaknya tetapi lebih tertarik pada apa yang dilakukan khalayak terhadap media. Anggota khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Dari sini timbul istilah *Uses and Gratification*, penggunaan dan pemenuhan kebutuhan. Dalam asumsi ini tersirat pengertian bahwa komunikasi massa berguna (*utility*); bahwa komunikasi media diarahkan oleh motif (*intentionality*); bahwa perilaku media mencerminkan kepentingan dan preferensi (*selectivity*); dan bahwa khalayak sebenarnya kepala batu (*stubborn*). Karena penggunaan media hanyalah satu cara untuk memenuhi kebutuhan psikologis, efek media dianggap sebagai situasi ketika kebutuhan itu terpenuhi.

Penggunaan isi media untuk mendapatkan pemenuhan atas kebutuhan seseorang atau *Uses and Gratification* salah satu teori dan pendekatan yang sering digunakan dalam komunikasi. Teori dan pendekatan ini tidak mencakup atau mewakili keseluruhan proses komunikasi, karena sebagian besar perilaku audiens

hanya dijelaskan melalui berbagai kebutuhan dan kepentingan mereka sebagai suatu fenomena mengenai proses penerimaan pesan media (Bungin, 2006:284).

Model *Uses and Gratifications* untuk pertama kali dijelaskan oleh Elihu Katz. Model ini digambarkan sebagai *a dramatic break with effect tradition of the past*, yaitu loncatan dramatis dari model jarum hipodermik. Model ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan media terhadap khalayaknya tetapi lebih tertarik pada apa yang dilakukan khalayak terhadap media. Katz mengatakan bahwa penelitiannya diarahkan kepada jawaban terhadap pertanyaan: “apa yang dilakukan media untuk khalayak?”.

Model *Uses and Gratifications* menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Khalayak dianggap secara aktif dengan sengaja menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya dan mempunyai tujuan.

Studi dalam bidang ini memusatkan perhatian pada penggunaan (*uses*) isi media untuk mendapatkan kepuasan (*gratification*) atas pemenuhan kebutuhan seseorang. Dari sinilah timbul *Uses and Gratifications* (penggunaan dan pemenuhan kebutuhan).

Menurut para pendirinya, Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch (dalam Rakhmat, 2005: 205), *Uses and Gratifications* meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial, yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber- sumber lain yang membawa pola terpaan media yang berlainan (atau keterlibatan pada kegiatan lain), dan menimbulkan

pemenuhan kebutuhan kebutuhan dan akibat-akibat lain, termasuk juga yang tidak kita inginkan. Blumler dan Katz (1974) menjelaskan bahwa merumuskan asumsi-asumsi dasar dari teori ini yaitu:

1. Khalayak dianggap aktif, artinya sebagian penting dari penggunaan media massa diasumsikan mempunyai tujuan.
2. Dalam proses komunikasi massa banyak inisiatif untuk mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media terletak pada anggota khalayak,
3. Media massa harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan yang dipenuhi media hanyalah bagian dari rentangan kebutuhan manusia yang lebih luas. Bagaimana kebutuhan itu terpenuhi melalui konsumsi media amat bergantung kepada perilaku khalayak yang bersangkutan.
4. Banyak tujuan pemilih media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak, artinya orang dianggap cukup mengerti untuk melaporkan kepentingan dan motif pada situasi-situasi tertentu.
5. Penilaian tentang arti kultural dari media massa harus diangguhkan sebelum diteliti lebih dahulu orientasi khalayak.

Teori *Uses and Gratifications* lebih manusiawi didalam melihat media. Artinya, manusia itu punya otonom, wewenang untuk memperlakukan media. Blumler dan Katz percaya bahwa tidak hanya ada satu jalan bagi khalayak untuk menggunakan media. Sebaliknya, mereka percaya bahwa ada banyak alasan khalayak untuk menggunakan media. Menurut pendapat teori ini, konsumen

media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana (lewat media mana) mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak bagi dirinya (Nurudin, 2004: 181).

Oleh karena itu teori yang cocok digunakan pada penelitian ini adalah teori Uses and Gratifications, seperti yang telah dijelaskan pada uraian diatas.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif, yaitu untuk menggambarkan tentang karakteristik (ciri-ciri) individu, situasi atau kelompok tertentu. Penelitian ini relatif sederhana yang tidak memerlukan landasan teoritis rumit atau pengajuan hipotesis tertentu. Menurut Artherton & Klemmack (Ruslan, 2003:12) metode deskriptif ini dapat meneliti hanya pada satu variabel, dan termasuk penelitian mengenai gejala atau hubungan antara dua gejala atau lebih.

B. Definisi Konsep

Konsep adalah istilah atau defenisi yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak kejadian, keadaan atau individu yang menjadi pusat perhatian ilmu sosial. Dari uraian diatas, digunakan konsep pemikiran untuk mempersempit pengertian yang akan diteliti:

- Smartphone

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti internet, surat elektronik. Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

- Teknologi Komunikasi

Teknologi komunikasi adalah peralatan perangkat keras (hardware) dalam sebuah struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial, yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses, dan saling tukar menukar informasi dengan individu-individu lainnya.

- Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi adalah pengakuan tentang adanya ketidakpastian dalam diri seseorang yang mendorong seseorang untuk mencari informasi.

C. Kerangka Konsep

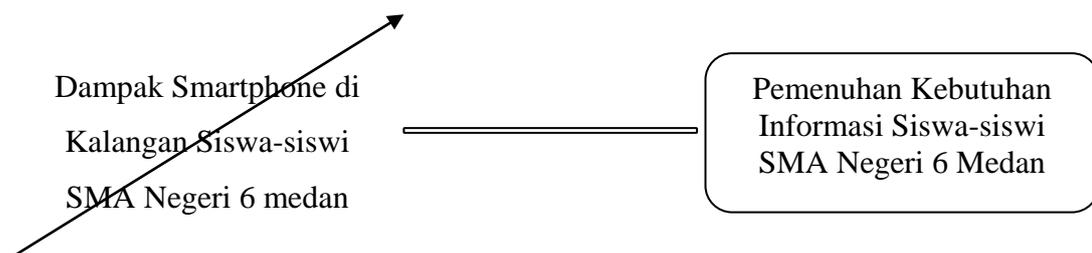
Konsep dapat diartikan sebagai suatu representasi abstrak dan umum tentang sesuatu. Karena sifatnya yang abstrak dan umum, maka konsep merupakan suatu hal yang bersifat mental. Representasi sesuatu itu terjadi dalam pikiran. Sebuah konsep punya rujukan pada kenyataan.

Kerangka konsep adalah sebuah konstruk berpikir yang menjadi landasan dalam menuntun perspektif penelitian yang kemudian sangat berpengaruh untuk menuntun perumusan hipotesis atau jawaban sementara, dimana kerangka konsep memberi batasan terhadap ruang lingkup penelitian yang diperlukan untuk menentukan jawaban dalam penelitian.

Nawawi (1995:43) kerangka konsep dirumuskan sebagai perkiraan teoritis yang akan dicapai setelah dianalisis secara seksama berdasarkan persepsi yang dimiliki. Berdasarkan pandangan tersebut maka dalam penelitian ini dapat dikemukakan asumsi bahwa smartphone yang berbasis android berperan penting dalam pemenuhan kebutuhan informasi di kalangan siswa –siswi SMA Negeri 6

Medan. Adapun konsep yang akan dijelaskan dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Smartphone terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi di Kalangan Siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan”.

Gambar 1. 1 Kerangka Konsep



D. Operasional Konsep

Tabel 3. 1

Konsep	Indikator Penelitian
- Dampak Smartphone terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi di Kalangan Siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan.	- Kebutuhan Kognitif. - Kebutuhan Afektif. - Kebutuhan Pribadi secara Integratif. - Kebutuhan Sosial secara integrative. - Kebutuhan Pelepasan.

E. Definisi Operasional

Untuk memudahkan dan meletakkan konsep-konsep dalam tabel operasional, maka akan dibuat definisi operasional dan akan dijabarkan satu persatu, yaitu :

1. Kebutuhan Kognitif

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan.

2. Kebutuhan Afektif

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan pengalaman-pengalaman yang estetis, menyenangkan dan emosional.

3. Kebutuhan Pribadi secara Integratif

Kebutuhan individu yang terintegrasi melalui pengalaman dan sikap individu tersebut dalam memahami setiap sikap, tindakan dan pengalaman tersebut.

4. Kebutuhan Sosial secara Integratif

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman dan dunia.

5. Kebutuhan Pelepasan

Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindarkan tekanan, ketegangan dan hasrat akan keanekaragaman.

F. Populasi dan Sampel

A. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012 :90). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek yang diteliti itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI IPA SMA Negeri 6 Medan TA.2016-2017 sejumlah 153 orang (Sumber Tata Usaha SMA Negeri 6 Medan).

B. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012 : 91). Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misal dikarenakan keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili), maka dapat ditarik sampel dalam penelitian ini berjumlah 150 orang.

Tabel 3. 2 Sampel

Kelas	Jumlah
XI IPA 1	39 Orang
XI IPA 2	39 Orang
XI IPA 3	36 Orang
XI IPA 4	36 Orang
Total	150 Orang

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, teknik pengumpulan yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

A. Penelitian Kepustakaan

Penelitian kepustakaan adalah pengumpulan data yang diperoleh dari buku-buku tulisan yang mempunyai relevansi langsung dari masalah yang akan diteliti.

B. Penelitian Lapangan

Penelitian lapangan adalah penelitian yang didasarkan pada tinjauan langsung pada objek yang akan diteliti untuk mempermudah data-data primer melalui pemberian kuisisioner (angket) yang dibagikan secara langsung oleh peneliti kepada siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan selaku responden di dalam penelitian ini.

- **Kuisisioner (Angket)**

Kuisisioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menyebarkan angket daftar pertanyaan kepada responden.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data, menurut Patton dalam Moloeng (2006 : 280) adalah proses mengatur urutan data mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Patton membedakan dengan penafsiran yaitu memberikan arti yang signifikan terhadap hasil analisis, menjelaskan pola uraian, dan mencari hubungan antara dimensi-dimensi uraian. Penggunaan metode tersebut dengan pertimbangan bahwa penelitian ini berusaha untuk melihat pengaruh Smartphone terhadap pemenuhan kebutuhan informasi di kalangan siswa-siswi kelas XI IPA SMA Negeri 6 Medan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis data tabel tunggal yaitu data yang disajikan berdasarkan fakta-fakta yang saling berkaitan yang diambil sehingga memberi gambaran-gambaran yang jelas kemudian di tarik kesimpulan.

I. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Suatu penelitian sudah jelas harus memiliki lokasi penelitian yang nyata dan jelas, yang berfungsi untuk menghindari kekeliruan atau manipulasi suatu data hasil penelitian tersebut. Lokasi penelitian merupakan tempat untuk meneliti dan mencari data yang akan dikumpulkan yang berguna untuk penelitian.

Lokasi penelitian ini bertempat di SMA Negeri 6 Medan tepatnya di jalan Ansari No. 34, Medan. SMA NEGERI 6 Medan merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Provinsi Sumatera Utara. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah SMA NEGERI 6 Medan ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari kelas X sampai dengan kelas XII yang didirikan pada tahun 1980. Pada Tahun 2007, sekolah ini menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang sebelumnya dengan KBK.

SMA Negeri 6 Medan meraih peringkat Akreditasi B di dunia pendidikan pada tanggal 22 November 2011. SMA negeri 6 Medan memiliki program/jurusan IPA dan IPS, dimana setiap jurusan memiliki rentang kelas X, XI IPA, XII IPA, XI IPS dan XII IPS yang terdiri dari 6 ruang kelas dari setiap tingkat. Berbagai fasilitas juga disediakan oleh SMAN 6 Medan seperti halnya Sekolah Menengah Atas lainnya sebagai sarana untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar. Fasilitas tersebut antara lain :

- Ruang Kelas
- Perpustakaan
- Laboratorium Biologi
- Laboratorium Fisika
- Laboratorium Kimia
- Laboratorium Komputer
- Mushola
- Kantin

- Lapangan Olahraga
- Toilet

SMA Negeri 6 Medan juga memiliki banyak kegiatan Ekstrakurikuler, diantaranya :

- a) Paskibra
- b) Bahasa Inggris
- c) Kerohanian Islam (Rohis)
- d) Kerohanian Kristen (Rohkris)
- e) Palang Merah Remaja (PMR)
- f) Karya Ilmiah Remaja (KIR)
- g) Gemar Alam (Sabhagiri 6)
- h) Pramuka
- i) Karatekala Hitam

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan bulan Mei 2017.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data

Pada penelitian ini yang menjadi responden penelitian adalah siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan kelas XI IPA. Tahapan awal dalam melakukan penelitian ini adalah tahapan dimana peneliti mengumpulkan data yang relevan dengan penelitian melalui buku-buku, jurnal, dan media internet atau dengan kata lain disebut dengan penelitian kepustakaan.

Tahap selanjutnya adalah peneliti datang ke Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara untuk mengirimkan surat izin penelitian ke SMA Negeri 6 Medan. Setelah mendapatkan izin dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara, peneliti mengirimkan surat izin penelitian ke SMA Negeri 6 Medan. Setelah mendapatkan izin dari SMA Negeri 6 Medan, peneliti langsung melakukan penelitian dengan cara menyebarkan angket/kueisioner. Penyebaran kueisioner kepada responden dilakukan secara accidental, yakni penyebaran kueisioner berdasarkan orang yang dijumpai di lokasi penelitian yang menjadi responden penelitian.

Semua responden diberi angket, dimana terdapat 25 pertanyaan di dalam angket/ kueisioner. Setelah diadakan penelitian di lapangan melalui penyebaran angket/ kueisioner, maka diperoleh berbagai data mengenai keadaan responden.

B. Hasil Penelitian

Pada bab ini peneliti berusaha mengulas objek yang diteliti dan mengklasifikasikan data tersebut menurut alternatif jawaban yang dipilih.

I. Identitas Responden.

Identitas responden disajikan untuk lebih mengetahui latar belakang responden. Adapun identitas yang dianggap relevan menurut penelitian ini meliputi nama, jenis kelamin, usia, pekerjaan dan asal responden.

Tabel 4. 1
DISTRIBUSI RESPONDEN BERDASARKAN JENIS KELAMIN

NO	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1	Laki-laki	63	42%
2	Perempuan	87	58%
Jumlah		150	100%

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2017

Berdasarkan data tabel 4. 1 di atas diketahui bahwa dari 150 responden, yang berjenis kelamin laki-laki adalah sebanyak 63 orang (42%) dan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 87 orang (58%). Hal ini bermakna bahwa penggunaan smartphone terhadap pemenuhan kebutuhan informasi di kalangan siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan, didominasi oleh perempuan. Dikarenakan mayoritas dari siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan adalah perempuan, disamping itu seperti apa yang kita ketahui saat ini perempuan lebih banyak menggunakan smartphone di bandingkan dengan laki-laki baik di dalam dunia pendidikan maupun kehidupan sehari-hari.

Tabel 4. 2
DISTRIBUSI RESPONDEN BERDASARKAN UMUR

No	Usia	Frekuensi	Persentase
1	13-14 tahun	0	0%
2	15-16 tahun	138	92%
3	17-18 tahun	12	8%
4	19 tahun ke atas	0	0%
Jumlah		150	100%

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2017

Berdasarkan data tabel 4. 2 di atas diketahui bahwa dari 150 responden, yang berumur 13–14 tahun sebanyak 0 orang (0%), yang berumur 15–16 tahun sebanyak 138 orang (92%), yang berumur 17–18 tahun sebanyak 12 orang (8%), dan yang berumur 19 tahun ke atas sebanyak 0 orang (0%).

Berdasarkan data di atas, hal ini bermakna bahwa penggunaan smartphone terhadap pemenuhan kebutuhan informasi di kalangan siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan didominasi oleh siswa-siswi berumur 15–16 tahun. Hal ini dikarenakan usia tersebut merupakan usia produktif di kalangan siswa-siswi Sekolah Menengah Atas (SMA). Selain itu usia 15-16 tahun merupakan usia yang tepat di kalangan siswa-siswi Sekolah Menengah Atas sesuai dengan aturan bersama antara menteri pendidikan dan menteri agama no 04/VI/PB/2011 dan no MA/111/2011 pada pasal 5 dan 6 yang menyebutkan calon peserta didik baru kelas 1 SD paling rendah berusia 6 tahun.

Tabel 4. 3
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI SEBERAPA SERING
MENGGUNAKAN SMARTPHONE SEBAGAI ALAT UNTUK
PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Sering	81	54%
2	Sering	45	30%
3	Jarang	24	16%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 3

Berdasarkan data tabel 4. 3 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat sering sebanyak 81 orang (54%), menjawab sering sebanyak 45 orang (30%) dan yang menjawab jarang sebanyak 24 orang (16%).

Hal ini bermakna bahwa responden dalam penelitian ini menyatakan sangat sering menggunakan smartphone sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi dikarenakan smartphone dapat mencakup segala informasi, baik dalam dunia pendidikan maupun di luar dunia pendidikan.

Tabel 4. 4
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI INFORMASI YANG
DI DAPAT MELALUI SMARTPHONE DALAM MEMENUHI
KEBUTUHAN INFORMASI

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Puas	93	62%
2	Puas	48	32%
3	Tidak Puas	9	6%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 4

Berdasarkan data tabel 4. 4 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat puas sebanyak 93 orang (62%), menjawab puas sebanyak 48 orang (32%) dan yang menjawab tidak puas sebanyak 9 orang (6%).

Hal ini bermakna mayoritas responden dalam penelitian ini menyatakan sangat puas terhadap informasi yang di dapat melalui smartphone dalam memenuhi kebutuhan informasi dikarenakan informasi yang di dapat melalui smartphone sangatlah informatife, mudah untuk dipahami dan dapat dibuktikan kebenarannya.

Tabel 4. 5
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI ISI DARI
INFORMASI YANG DI DAPAT DARI SMARTPHONE

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Mengerti	24	16%
2	Mengerti	126	84%
3	Tidak Mengerti	0	0%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 5

Berdasarkan data tabel 4. 5 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat mengerti sebanyak 24 orang (16%), menjawab mengerti sebanyak 126 orang (84%) dan yang menjawab tidak mengerti sebanyak 0 orang (0%).

Hal ini bermakna bahwa responden dalam penelitian ini menyatakan mengerti dengan isi dari informasi yang di dapat dari smartphone. Hal ini dilihat dari persentase jawaban responden yang menjawab mengerti sebanyak 84%. Hal ini dikarenakan isi dari informasi yang di dapat dari smartphone sangatlah jelas dan mudah untuk dipahami oleh berbagai macam kalangan.

Tabel 4. 6
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI PERSETUJUAN
BILA PIHAK SEKOLAH HARUS TURUT SERTA MENGGUNAKAN
SMARTPHONE SEBAGAI KEBUTUHAN INFORMASI UNTUK PROSES
BELAJAR MENGAJAR

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	27	18%
2	Setuju	117	78%
3	Tidak Setuju	6	4%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 6

Berdasarkan data tabel 4. 6 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat setuju sebanyak 27 orang (18%), menjawab setuju sebanyak 117 orang (78%) dan yang menjawab tidak setuju sebanyak 6 orang (4%).

Hal ini bermakna bahwa responden dalam penelitian ini menyatakan setuju bila pihak sekolah harus turut serta menggunakan smartphone sebagai kebutuhan informasi untuk proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan informasi yang di dapat dari smartphone merupakan informasi yang mencakup seluruh aspek kehidupan, sehingga dapat mempermudah dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Tabel 4. 7
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI INFORMASI YANG
DIPEROLEH DARI SMARTPHONE

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Informatif	15	10%
2	Informatif	132	88%
3	Tidak Informatif	3	2%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 7

Berdasarkan data tabel 4. 7 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat informatif sebanyak 15 orang (10%), menjawab informatif sebanyak 132 orang (88%) dan yang menjawab tidak informatif sebanyak 3 orang (2%).

Hal ini berarti bahwa responden dalam penelitian ini menyatakan informasi yang diperoleh dari smartphone adalah informatif. Hal ini dilihat dari persentase jawaban responden yang menjawab informatif sebanyak 88%. Hal ini dikarenakan informasi yang diperoleh dari smartphone merupakan informasi yang jelas dan dapat di mengerti isinya.

Tabel 4. 8
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI PEMENUHAN
KEBUTUHAN INFORMASI YANG DIPEROLEH DARI SMARTPHONE
DIBANDINGKAN DENGAN MEDIA LAINNYA

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Menarik	72	48%
2	Menarik	78	52%
3	Tidak Menarik	0	0%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 8

Berdasarkan data tabel 4. 8 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat menarik sebanyak 72 orang (48%), menjawab menarik sebanyak 78 orang (52%) dan yang menjawab tidak menarik sebanyak 0 orang (0%).

Hal ini bermakna bahwa responden dalam penelitian ini menyatakan menarik mengenai pemenuhan kebutuhan informasi yang diperoleh dari smartphone dibandingkan dengan media lainnya. Hal ini dikarenakan informasi yang di dapat dari smartphone sangat mudah di dapat dan berisi informasi yang disajikan dengan berbagai tampilan yang dapat memanjakan mata.

Tabel 4. 9
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI SELALU UP TO DATE DALAM PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI ANDA MELALUI SMARTPHONE

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Up To Date	6	4%
2	Up To Date	117	78%
3	Tidak Up To Date	27	18%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 9

Berdasarkan data tabel 4. 9 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat up to date sebanyak 6 orang (4%), menjawab up to date sebanyak 117 orang (78%) dan yang menjawab tidak up to date sebanyak 27 orang (18%).

Hal ini bermakna bahwa responden dalam penelitian ini menyatakan up to date dalam pemenuhan kebutuhan informasi melalui smartphone. Hal ini dikarenakan informasi yang di dapat dari smratphone merupakan informasi yang selalu di perbaharui setiap waktu, sehingga menarik untuk terus di ikuti setiap harinya.

Tabel 4. 10
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI JANGKAUAN
AKSES INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN SMARTPHONE
LEBIH BAIK DIBANDINGKAN DENGAN MEDIA LAINNYA

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	72	48%
2	Baik	78	52%
3	Tidak Baik	0	0%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 10

Berdasarkan data tabel 4. 10 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat baik sebanyak 72 orang (48%), menjawab baik sebanyak 78 orang (52%) dan yang menjawab tidak baik sebanyak 0 orang (0%).

Hal ini bermakna bahwa responden dalam penelitian ini menyatakan baik tentang jangkauan akses informasi dengan menggunakan smartphone lebih baik dibandingkan dengan media lainnya. Hal ini dilihat dari persentase jawaban responden yang menjawab baik sebanyak 52%. Hal ini dikarenakan informasi yang di dapat melalui smartphone merupakan informasi yang memiliki jangkauan yang sangat luas dibandingkan dengan media lainnya.

Tabel 4. 11
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI PERSETUJUAN
INFORMASI YANG DI DAPAT DARI SMARTPHONE DAPAT
DIPERCAYA KEBENARANNYA

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	6	4%
2	Setuju	120	80%
3	Tidak Setuju	24	16%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 11

Berdasarkan data tabel 4. 11 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat setuju sebanyak 6 orang (4%), menjawab setuju sebanyak 120 orang (80%) dan yang menjawab tidak setuju sebanyak 24 orang (16%).

Hal ini bermakna bahwa responden dalam penelitian ini menyatakan setuju mengenai informasi yang di dapat dari smartphone dapat dipercaya kebenarannya. Hal ini dikarenakan sebahagian informasi yang di dapat dari smartphone berisi informasi yang berasal dari sumber-sumber ternama dan terpercaya di dunia.

Tabel 4. 12
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI PERSETUJUAN
INFORMASI YANG DI DAPAT DARI SMARTPHONE SAMA DENGAN
INFORMASI YANG DI DAPAT DARI MEDIA LAINNYA

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	15	10%
2	Setuju	105	70%
3	Tidak Setuju	30	20%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 12

Berdasarkan data tabel 4. 12 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat setuju sebanyak 15 orang (10%), menjawab setuju sebanyak 105 orang (70%) dan yang menjawab tidak setuju sebanyak 30 orang (20%).

Hal ini bermakna bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini menyatakan setuju tentang informasi yang di dapat dari smartphone sama dengan informasi yang di dapat dari media lainnya. Hal ini dikarenakan sebahagian informasi yang berasal dari smartphone dapat terbukti keasliannya dengan media lainnya. Terlebih di era modern sekarang ini sudah banyak beredar media onlie seperti detik.com dan youtube yang dapat di bandingkan untuk dibuktikan keasliannya.

Tabel 4. 13
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI KEUNTUNGAN
TERSENDIRI KETIKA MENGGUNAKAN SMARTPHONE SEBAGAI
ALAT PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI DIBANDINGKAN
DENGAN MEDIA LAINNYA

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Menguntungkan	48	32%
2	Menguntungkan	93	62%
3	Tidak Menguntungkan	9	6%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 13

Berdasarkan data tabel 4. 13 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat menguntungkan sebanyak 48 orang (32%), menjawab menguntungkan sebanyak 93 orang (62%) dan yang menjawab tidak menguntungkan sebanyak 9 orang (6%).

Hal ini bermakna bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini menyatakan menguntungkan ketika menggunakan smartphone sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi dibandingkan dengan media lainnya. Hal ini dikarenakan smartphone memiliki tampilan yang baik dan jangkauan yang luas, sehingga menjadikan smartphone lebih unggul sendiri dibandingkan dengan media lainnya dan menjadi keuntungan tersendiri bagi penggunanya.

Tabel 4. 14
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI PENGGUNAAN
SMARTPHONE DALAM MEMENUHI KEBUTUHAN INFORMASI
LEBIH EFISIEN WAKTU DIBANDINGKAN DENGAN MEDIA LAINNYA

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	81	54%
2	Setuju	45	30%
3	Tidak Setuju	24	16%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 14

Berdasarkan data tabel 4. 14 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat setuju sebanyak 81 orang (54%), menjawab setuju sebanyak 45 orang (30%) dan yang menjawab tidak setuju sebanyak 24 orang (16%).

Hal ini bermakna bahwa responden dalam penelitian ini menyatakan sangat setuju penggunaan smartphone dalam memenuhi kebutuhan informasi lebih efisien waktu dibandingkan dengan media lainnya. Hal ini dikarenakan smartphone mampu mengakses informasi dalam kondisi apapun, di mana saja dan kapan saja.

Tabel 4. 15
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI PENGGUNAAN
SMARTPHONE DAPAT MEMBANTU DALAM MENYELESAIKAN
PEKERJAAN RUMAH YANG DIBERIKAN OLEH GURU DI SEKOLAH

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Membantu	72	48%
2	Membantu	78	52%
3	Tidak Membantu	0	0%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 15

Berdasarkan data tabel 4. 15 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat membantu sebanyak 72 orang (48%), menjawab membantu sebanyak 78 orang (52%) dan yang menjawab tidak membantu sebanyak 0 orang (0%).

Hal ini bermakna mayoritas responden dalam penelitian ini menyatakan smartphone dapat membantu dalam menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru disekolah. Hal ini dikarenakan smartphone mampu menjangkau seluruh informasi, termasuk informasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Tabel 4. 16
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI PENGGUNAAN
SMARTPHONE DAPAT MENGATASI KEJENUHAN YANG TIMBUL
SETELAH MELAKUKAN KEGIATAN BELAJAR

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	27	18%
2	Setuju	117	78%
3	Tidak Setuju	6	4%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 16

Berdasarkan data tabel 4. 16 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat setuju sebanyak 27 orang (18%), menjawab setuju sebanyak 117 orang (78%) dan yang menjawab tidak setuju sebanyak 6 orang (4%).

Hal ini bermakna bahwa responden dalam penelitian ini menyatakan setuju smartphone dapat mengatasi kejenuhan yang timbul setelah melakukan kegiatan belajar. Hal ini dikarenakan smartphone dilengkapi dengan fitur dan aplikasi canggih yang dapat memanjakan penggunanya.

Tabel 4. 17
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI BIAYA YANG
DIKELUARKAN DALAM MENGGUNAKAN SMARTPHONE SEBAGAI
ALAT PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI DIBANDINGKAN
DENGAN MEDIA LAINNYA

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Murah	12	8%
2	Murah	111	74%
3	Tidak Murah	27	18%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 17

Berdasarkan data tabel 4. 17 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat murah sebanyak 12 orang (8%), menjawab murah sebanyak 111 orang (74%) dan yang menjawab tidak murah sebanyak 27 orang (18%).

Hal ini bermakna bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini menyatakan murah mengenai biaya yang dikeluarkan dalam menggunakan smartphone sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi dibandingkan dengan media lainnya. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan smartphone, kita hanya perlu mengeluarkan biaya untuk membeli kuota internet untuk mengakses berbagai macam informasi.

Tabel 4. 18
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI KENDALA KETIKA
MENGGUNAKAN SMARTPHONE SEBAGAI ALAT PEMENUHAN
KEBUTUHAN INFORMASI DIBANDINGKAN DENGAN MEDIA
LAINNYA

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Banyak	6	4%
2	Banyak	114	76%
3	Tidak Ada	30	20%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 18

Berdasarkan data tabel 4. 18 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat banyak sebanyak 6 orang (4%), menjawab banyak sebanyak 114 orang (76%) dan yang menjawab tidak ada sebanyak 30 orang (20%).

Hal ini bermakna bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini menyatakan bahwa banyak mengalami kendala ketika menggunakan smartphone sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi dibandingkan dengan media lainnya. Hal ini dikarenakan smartphone memiliki kekurangan dalam hal jaringan. Dimana ketika banyak pengguna smartphone mengakses menggunakan jaringan yang tidak stabil maka akan muncul efek dari kekurangan itu sendiri. Bukan hanya itu, smartphone juga memiliki kekurangan dalam hal konten-konten yang menyimpang. Oleh karena itu kita sebagai pengguna harus bijak dalam menggunakan smartphone itu sendiri.

Tabel 4. 19
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI RESPON NEGATIF
DARI LINGKUNGAN SEKITAR, KETIKA LEBIH MEMILIH
MENGGUNAKAN SMARTPHONE DIBANDINGKAN MEDIA LAINNYA
DALAM MEMENUHI KEBUTUHAN INFORMASI

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Banyak	45	30%
2	Banyak	81	54%
3	Tidak Ada	24	16%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 19

Berdasarkan data tabel 4. 19 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat banyak sebanyak 45 orang (30%), menjawab banyak sebanyak 81 orang (54%) dan yang menjawab tidak ada sebanyak 24 orang (16%).

Hal ini bermakna bahwa responden dalam penelitian ini menyatakan bahwa banyak respon negatif dari lingkungan sekitar, ketika lebih memilih menggunakan smartphone dibandingkan media lainnya dalam memenuhi kebutuhan informasi. Hal ini dikarenakan ketika menggunakan smartphone, maka secara tidak langsung pengguna akan sibuk dengan smartphonenya sendiri. Ketika pengguna sibuk dengan smartphonenya sendiri secara tidak langsung pengguna tidak akan peduli dengan keadaan sekitar (kurangnya interaksi sosial) dan timbul respon negatif dari lingkungan sekitar.

Tabel 4. 20
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI RESPON DARI
KELUARGA TERHADAP PENGGUNAAN SMARTPHONE SEBAGAI
ALAT PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI DIBANDINGKAN
DENGAN MEDIA LAINNYA

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	12	8%
2	Baik	111	74%
3	Tidak Baik	27	18%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 20

Berdasarkan data tabel 4. 20 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat baik sebanyak 12 orang (8%), menjawab baik sebanyak 111 orang (74%) dan yang menjawab tidak baik sebanyak 27 orang (18%).

Hal ini bermakna bahwa responden dalam penelitian ini menyatakan bahwa baik mengenai respon dari keluarga terhadap penggunaan smartphone sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi dibandingkan dengan media lainnya. Hal ini dikarenakan smartphone merupakan alat pemenuhan kebutuhan informasi yang dapat digunakan kapan saja dimana saja dan siapa saja. Sehingga pengguna smartphone bisa saling berinteraksi antar sesama pengguna smartphone termasuk orang tua. Dengan demikian orang tua bisa ikut serta dalam pengawasan proses belajar anak-anaknya.

Tabel 4. 21
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI KEPUASAN
KETIKA MENGGUNAKAN SMARTPHONE SEBAGAI ALAT
PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI DIBANDINGKAN DENGAN
MEDIA LAINNYA

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Puas	51	34%
2	Puas	69	46%
3	Tidak Puas	30	20%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 21

Berdasarkan data tabel 4. 21 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat puas sebanyak 51 orang (34%), menjawab puas sebanyak 69 orang (46%) dan yang menjawab tidak puas sebanyak 30 orang (20%).

Hal ini bermakna bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini menyatakan puas menggunakan smartphone sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi dibandingkan dengan media lainnya. Hal ini dikarenakan smartphone dapat memberikan hasil yang terbaik dari berbagai macam informasi yang di peroleh dari media lainnya, sehingga menimbulkan kepuasan tersendiri bagi penggunanya.

Tabel 4. 22
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI MINAT
MENGGUNAKAN SMARTPHONE SEBAGAI ALAT PEMENUHAN
KEBUTUHAN INFORMASI DIBANDINGKAN DENGAN MEDIA
LAINNYA

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Berminat	6	4%
2	Berminat	120	80%
3	Tidak Berminat	24	16%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 22

Berdasarkan data tabel 4. 22 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat berminat sebanyak 6 orang (4%), menjawab berminat sebanyak 120 orang (80%) dan yang menjawab tidak berminat sebanyak 24 orang (16%).

Hal ini bermakna bahwa responden dalam penelitian ini menyatakan berminat menggunakan smartphone sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi dibandingkan dengan media lainnya. Hal ini dikarenakan smartphone dapat memberikan segala apa yang kita inginkan, sehingga dapat memanjakan pengguna smartphone itu sendiri dan menimbulkan daya tarik tersendiri

Tabel 4. 23
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI APAKAH
LINGKUNGAN ANDA BANYAK YANG MENGGUNAKAN
SMARTPHONE DIBANDINGKAN MENGGUNAKAN MEDIA LAINNYA
DALAM MEMENUHI KEBUTUHAN INFORMASI

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Banyak	6	4%
2	Banyak	117	78%
3	Tidak ada	27	18%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 23

Berdasarkan data tabel 4. 23 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat banyak sebanyak 6 orang (4%), menjawab banyak sebanyak 117 orang (78%) dan yang menjawab tidak ada sebanyak 27 orang (18%).

Hal ini bermakna bahwa responden dalam penelitian ini menyatakan di banyak di lingkungan sekitar yang menggunakan smartphone dibandingkan menggunakan media lainnya dalam memenuhi kebutuhan informasi. Hal ini dikarenakan smartphone hadir dengan berbagai macam bentuk dan rupa yang dapat mempermudah penggunaannya, sehingga dapat digunakan oleh semua kalangan, baik itu kalangan muda maupun tua.

Tabel 4. 24
DISTRIBUSI JAWABAN RESPONDEN MENGENAI
MEREKOMENDASIKAN SMARTPHONE SEBAGAI ALAT
PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI KEPADA TEMAN

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	15	10%
2	Setuju	132	88%
3	Tidak Setuju	3	2%
Jumlah		150	100%

Sumber: Jawaban Responden dari Pertanyaan No. 24

Berdasarkan data tabel 4. 24 di atas dapat diketahui bahwa dari 150 responden, yang menjawab sangat setuju sebanyak 15 orang (10%), menjawab setuju sebanyak 132 orang (88%) dan yang menjawab tidak setuju sebanyak 3 orang (2%).

Hal ini bermakna bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini menyatakan setuju akan merekomendasikan smartphone sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi kepada teman. Hal ini dikarenakan banyaknya dampak positif yang muncul dari penggunaan smartphone itu sendiri maka patut jika smartphone direkomendasikan sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi kepada teman.

C. Pembahasan

Pada era saat ini teknologi komunikasi erat kaitannya dengan manusia karena manusia membutuhkan informasi kapanpun dan dimanapun untuk

kebutuhan hidup. Informasi yang dibutuhkan harus akurat dan sesuai dengan yang diinginkan agar tidak terjadi kesalahan dikemudian hari. Saat ini dunia tidak terlepas dari teknologi komunikasi, maka untuk menunjang kebutuhan manusia di era modern ini muncul teknologi komunikasi bernama *Smartphone*.

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Begitu pentingnya sebuah informasi membuat manusia berlomba-lomba untuk memperolehnya. Baik melalui media maupun mencari sendiri informasi tersebut. Tidak terkecuali siswa-siswi di Sekolah Menengah Atas. Siswa-siswi adalah generasi penerus yang membutuhkan informasi untuk menambah pengetahuan mereka di sekolah.

SMA Negeri 6 Medan adalah salah satu sekolah negeri yang cukup terkenal di kota Medan. Remaja yang bersekolah di sana kebanyakan berasal dari kalangan ekonomi menengah ke atas. Jadi hal ini memungkinkan siswa-siswi di sekolah itu menggunakan *handphone Smartphone*. Melalui hasil observasi peneliti bahwa di sekolah tersebut banyak yang menggunakan *handphone Smartphone*.

Berdasarkan hal ini peneliti ingin membuktikan apakah ada pengaruh yang timbul dari penggunaan *smartphone* terhadap pemenuhan kebutuhan informasi di kalangan siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan. Secara keseluruhan siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan sangat sering menggunakan *smartphone* sebagai alat untuk pemenuhan kebutuhan informasi, dikarenakan *smartphone* dapat mencakup segala informasi, baik dalam dunia pendidikan maupun di luar dunia pendidikan. Informasi yang disajikan *smartphone* adalah informasi yang memiliki jangkauan yang sangat luas, Informasinya mencakup seluruh aspek kehidupan yang disajikan

dengan berbagai tampilan yang dapat memanjakan mata serta up to date, hal ini dikarenakan informasi yang di dapat dari smartphone merupakan informasi yang selalu diperbaharui setiap waktu sehingga menarik untuk terus diikuti setiap harinya. Informasi yang di dapat lebih efisien waktu dikarenakan smartphone mampu mengakses informasi dalam kondisi apapun, di mana saja dan kapan saja

Isi dari informasi yang di dapat dari smartphone sangat jelas, informatif, mudah untuk dipahami oleh semua kalangan dan dapat dibuktikan kebenarannya hal ini dikarenakan sebahagian informasi yang didapat dari smartphone berisi informasi yang berasal dari sumber-sumber ternama dan terpercaya di dunia.

Siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan menggunakan smartphone sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi dikarenakan memiliki keuntungan tersendiri dibandingkan dengan media lainnya. Smartphone juga dapat membantu dalam menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru di sekolah serta mengatasi kejenuhan yang timbul setelah lelah melakukan kegiatan belajar di sekolah. Smartphone dilengkapi dengan fitur dan aplikasi canggih yang dapat memanjakan penggunanya dengan hanya mengeluarkan biaya untuk membeli kuota internet untuk mengakses segala hal.

Terlepas dari semua keuntungan yang di dapat dari smartphone sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi ada pula beberapa kendala yang dimiliki smartphone seperti dalam hal jaringan. Dimana ketika banyak pengguna smartphone mengakses menggunakan jaringan yang tidak stabil maka akan muncul efek dari kekurangan itu sendiri. Bukan hanya itu, smartphone juga memiliki kekurangan dalam hal konten-konten yang menyimpang. Oleh karena itu

kita sebagai pengguna harus bijak dalam menggunakan smartphone itu sendiri.

Bukan itu saja penggunaan smartphone secara terus menerus dapat menimbulkan banyak respon negatif dari lingkungan sekitar, ketika pengguna sibuk dengan smartphonenya sendiri secara tidak langsung pengguna tidak akan peduli dengan keadaan sekitar (kurangnya interaksi sosial) dan timbul respon negatif dari lingkungan sekitar.

Namun smartphone tetap menjadi pilihan terbaik sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi dimana smartphone mampu menarik perhatian bukan hanya Siswa-siswi Sekolah Menengah Atas melainkan seluruh lapisan masyarakat. Hal ini dapat dibuktikan dari banyaknya lingkungan sekitar yang menggunakan smartphone dibandingkan menggunakan media lainnya dalam memenuhi kebutuhan informasi. Hal ini dikarenakan smartphone hadir dengan berbagai macam bentuk dan rupa yang dapat mempermudah penggunaannya, sehingga dapat digunakan oleh semua kalangan, baik itu kalangan muda maupun tua.

Smartphone cocok untuk direkomendasikan kepada teman-teman dan masyarakat sekitar lingkungan dikarenakan banyaknya dampak positif yang muncul dari penggunaan smartphone itu sendiri maka patut jika smartphone direkomendasikan sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi kepada teman.

Hal ini berarti Siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan menggunakan smartphone sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan informasi sehari-hari dalam kegiatan proses belajar. Walaupun terkadang banyak kendala maupun respon negatif yang timbul dari penggunaan smartphone itu sendiri. Hal ini sesuai dengan teori Uses and Gratifications, seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil berbagai kesimpulan sebagai berikut:

1. Siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan memiliki motivasi dalam menggunakan smartphone sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi dikarenakan smartphone dapat mencakup segala informasi, baik dalam dunia pendidikan maupun di luar dunia pendidikan. Isi dari informasi yang didapat dari smartphone sangat up to date, informatif, mencakup seluruh aspek kehidupan sehingga mudah untuk dipahami oleh semua kalangan dan dapat dibuktikan kebenarannya hal ini dikarenakan sebahagian informasi yang didapat dari smartphone berisi informasi yang berasal dari sumber-sumber ternama dan terpercaya di dunia. Siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan menggunakan smartphone sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi dikarenakan memiliki keuntungan tersendiri dibandingkan dengan media lainnya. Hal ini dikarenakan smartphone memiliki tampilan yang baik dan jangkauan yang luas, sehingga menjadikan smartphone lebih unggul sendiri dibandingkan dengan media lainnya dan menjadi keuntungan tersendiri bagi penggunanya. Smartphone akan lebih efisien waktu dibandingkan dengan media lainnya. Hal ini dikarenakan smartphone mampu mengakses informasi dalam kondisi apapun, di mana saja dan kapan saja.

Smartphone juga dapat membantu dalam menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru di sekolah. Smartphone juga mampu mengatasi kejenuhan yang timbul setelah lelah melakukan kegiatan belajar di sekolah. Smartphone juga mampu mengatasi kejenuhan yang timbul hal ini dikarenakan smartphone dilengkapi dengan fitur dan aplikasi canggih yang dapat memanjakan penggunanya dengan hanya mengeluarkan biaya untuk membeli kuota internet untuk mengakses segala hal.

2. Smartphone juga menimbulkan dampak Negatif bagi siswa-siswi SMA Negeri 6 Medan dalam memenuhi kebutuhan informasi. Dimana ketika banyak pengguna smartphone mengakses menggunakan jaringan yang tidak stabil maka akan muncul efek dari kekurangan itu sendiri. Bukan hanya itu, smartphone juga memiliki kekurangan dalam hal konten-konten yang menyimpang. Oleh karena itu kita sebagai pengguna harus bijak dalam menggunakan smartphone itu sendiri. Bukan itu saja penggunaan smartphone secara terus menerus dapat menimbulkan banyak respon negatif dari lingkungan sekitar, ketika lebih memilih menggunakan smartphone dibandingkan media lainnya dalam memenuhi kebutuhan informasi, maka secara tidak langsung pengguna akan sibuk dengan smartphonenya sendiri. Ketika pengguna sibuk dengan smartphonenya sendiri secara tidak langsung pengguna tidak akan peduli dengan keadaan sekitar (kurangnya interaksi sosial) dan timbul respon negatif dari lingkungan sekitar. Namun smartphone tetap menjadi pilihan terbaik sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi dimana smartphone mampu

menarik perhatian bukan hanya Siswa-siswi Sekolah Menengah Atas melainkan seluruh lapisan masyarakat. Hal ini dapat dibuktikan dari banyaknya lingkungan sekitar yang menggunakan smartphone dibandingkan menggunakan media lainnya dalam memenuhi kebutuhan informasi. Hal ini dikarenakan smartphone hadir dengan berbagai macam bentuk dan rupa yang dapat mempermudah penggunaannya, sehingga dapat digunakan oleh semua kalangan, baik itu kalangan muda maupun tua. Smartphone cocok untuk direkomendasikan kepada teman-teman dan masyarakat sekitar lingkungan dikarenakan banyaknya dampak positif yang muncul dari penggunaan smartphone itu sendiri maka patut jika smartphone direkomendasikan sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi kepada teman.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dibahas, maka peneliti mendapatkan beberapa masukan yang mana masukan ini dapat berguna sebagai saran, yaitu sebagai berikut:

Smartphone harus lebih dikembangkan dalam segi aplikasi agar dapat digunakan sepenuhnya dalam mendapatkan informasi khususnya dalam bidang pendidikan. Karena sangat membantu dan memudahkan pelajar dalam proses kegiatan belajar.

Smartphone harus lebih dikembangkan dalam segi jaringan, sehingga pengguna smartphone dapat menggunakan smartphone dengan rasa nyaman

dimana tidak perlu merasa khawatir sedikit pun ketika menggunakan smartphone di daerah terpencil sekalipun.

Pengguna smartphone sebaiknya memperhatikan terlebih dahulu informasi yang di dapat dari smartphone, karena di era modern seperti saat ini hampir sebahagian informasi yang di dapat dari smartphone adalah informasi palsu atau yang sering disebut hoax.

Pengguna smartphone harus lebih bijak dalam menggunakan smartphone, sehingga mampu memberikan efek positif bagi pengguna smartphone itu sendiri maupun orang disekitarnya.

Pihak sekolah harus lebih memperhatikan penggunaan smartphone di lingkungan sekolah, jangan sampai Siswa-siswi menjadi ketergantungan akan smartphone sehingga meninggalkan budaya membaca buku.

Pihak sekolah sebaiknya melakukan sosialisasi mengenai dampak baik dan buruk dalam penggunaan smartphone yang berlebihan, sehingga dapat menjadi panduan yang baik bagi siswa-siswi dalam menggunakan smartphone.

Daftar Pustaka

- Arifin, Anwar. 2003. *Ilmu Komunikasi : Sebuah Pengantar Ringkas*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Cangara, Hafied. 2003. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Effendi, Onong Uchjana. 2004. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Angkasa.
- Istiyanto, Jazi Eko. 2013. *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Liliweri, Alo. 1991. *Komunikasi Antarpribadi*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, dan Kelly, K. 2003. *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge.
- Lubis, Suwardi. 2005. *Teknologi Komunikasi Pembangunan*. Medan: Penerbit Universitas Sumatera Utara.
- Lull, James. 1998. *Media Komunikasi Kebudayaan : Suatu Pendekatan Global*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- McQuail. Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa McQuail, Edisi 6*. Jakarta: Salemba Humanika.

- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Moloeng, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, Arni. 2007. *Komunikasi Organisasi*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Mulyana, Deddy dan Jalaluddin Rakhmat. 2005. *Komunikasi Antarbudaya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, Hadari. 1995. *Metode penelitian Sosial*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Nuruddin. 2004. *Komunikasi Massa*. Malang : Cespur
- Rakhmat, Jalaluddin. 2004. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ruslan, Rosady. 2003. *Metode Peneltian Public Relation dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Singarimbun, MasridanSofian Effendi., 2011. *MetodePenelitianSurvai*. Jakarta : PT PustakaLP3ES Indonesia.
- Sugiyono. 2003. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung : Pusat Bahasa Depdiknas.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Ward, Ian. 1995. *Politics Of the Media*. Melbourne: Mac Milan.

Sumber Lain :

<http://anas-shady.blogspot.co.id/2012/12/symbian.html>

https://id.wikipedia.org/wiki/Ponsel_cerdas

<http://www.organisasi.org/1970/01/kegunaan-fungsi-manfaat-handphone-smartphone-bagi-manusia.html>