

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Ketersediaan informasi yang semakin mudah diakses mendorong terciptanya berbagai perangkat elektronik yang dirancang untuk menunjang kebutuhan masyarakat akan informasi yang cepat, akurat, dan efisien. Salah satu perangkat yang paling dominan digunakan saat ini adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan perangkat telekomunikasi modern yang dilengkapi dengan sistem operasi, memungkinkan penggunaannya untuk menginstal berbagai aplikasi guna mendukung aktivitas sehari-hari. Fungsi *smartphone* tidak lagi terbatas pada komunikasi seperti telepon dan pesan singkat, melainkan telah berkembang menjadi alat bantu untuk mengakses berbagai jenis informasi dalam berbagai format teks, gambar, audio, maupun video(Awad & Labatar, 2020).

Dalam konteks pendidikan, khususnya di kalangan pelajar, penggunaan *smartphone* telah menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari. Siswa menggunakan *smartphone* tidak hanya untuk keperluan pribadi, tetapi juga sebagai sarana untuk mendapatkan informasi yang menunjang proses pembelajaran mereka. Hal ini sejalan dengan kebutuhan siswa yang semakin tinggi terhadap informasi, baik untuk menyelesaikan tugas sekolah, mencari referensi pembelajaran, mengikuti perkembangan isu terkini, maupun untuk kebutuhan pengetahuan umum. Kebutuhan informasi sendiri muncul dari adanya kesenjangan antara pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan yang dibutuhkan oleh individu(Sumiati & Wijonarko, 2020). Dalam situasi tertentu seperti saat menghadapi tugas, ujian, atau ingin memahami suatu topik siswa terdorong untuk mencari informasi guna memenuhi kekosongan pengetahuan tersebut. *Smartphone*

menjadi salah satu alat yang paling mudah dijangkau untuk memenuhi kebutuhan tersebut karena sifatnya yang praktis, cepat, dan dapat digunakan di mana saja.

Untuk memahami lebih dalam tentang perilaku penggunaan media tersebut, penelitian ini menggunakan teori Uses and Gratifications dari Griffin (2018) yang menjelaskan bahwa individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya secara aktif dan sadar, dengan delapan tipologi utama: information, passing time, enjoyment, escape, relaxation, companionship, social interaction, dan excitement. Tipologi ini menjadi kerangka utama dalam menggali motif siswa dalam menggunakan smartphone sebagai media informasi. Penggunaan teori ini dianggap tepat karena mampu menjelaskan motif personal dan sosial di balik perilaku penggunaan media, khususnya dalam konteks siswa sebagai pengguna aktif.

Selain itu, penelitian ini juga mengacu pada teori kebutuhan informasi dari Katz, Blumler, dan Haas (1973), yang menyatakan bahwa kebutuhan informasi dapat dikategorikan ke dalam lima dimensi: kebutuhan kognitif, afektif, integratif personal, integratif sosial, dan pelepasan ketegangan. Teori ini digunakan untuk mengkaji jenis kebutuhan informasi yang diupayakan siswa penuhi melalui smartphone. Keduanya teori Uses and Gratifications serta kebutuhan informasi dikombinasikan sebagai dasar teoritis karena saling melengkapi: yang satu menjelaskan motif dan gratifikasi media, sementara yang lain mengklasifikasikan jenis kebutuhan informasi yang mendasari penggunaan media.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa siswa memanfaatkan smartphone sebagai sarana pemenuhan kebutuhan informasi. Estiningtyas (2021) menekankan bahwa siswa menggunakan perangkat ini untuk mengakses materi akademik, informasi visual, dan referensi bacaan. Sementara itu, Lubis et al (2022) dalam penelitiannya di Kota Langsa menemukan bahwa sebagian besar siswa SMA menggunakan smartphone bukan hanya untuk komunikasi, tetapi juga untuk memperoleh

informasi, pendidikan, hiburan, dan minat pribadi meskipun pelajarannya belum dimanfaatkan secara maksimal untuk pembelajaran formal. Variasi ini mencerminkan kebutuhan, preferensi, dan kebiasaan siswa yang berbeda-beda. Artinya, baik untuk tujuan akademik maupun non-akademik, smartphone telah menjadi alat penting dalam memenuhi kebutuhan informasi di kalangan pelajar.

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada aspek fungsi informatif dari smartphone, sementara eksplorasi terhadap motif psikologis dan afektif siswa serta keterkaitannya dengan pemenuhan kebutuhan informasi belum dikaji secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan (novelty) dengan menggabungkan analisis motif penggunaan media berdasarkan teori tipologi Uses and Gratifications dan klasifikasi kebutuhan informasi Katz dkk., untuk melihat secara lebih holistik bagaimana siswa memanfaatkan smartphone dalam konteks akademik dan non-akademik.

Pemilihan SMAN 2 Kediri sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan ilmiah dan kontekstual yang relevan dengan fokus studi ini. Secara institusional, SMAN 2 Kediri merupakan salah satu sekolah unggulan di Kota Kediri yang telah menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis digital dan teknologi informasi. Sekolah ini dikenal memiliki lingkungan belajar yang adaptif terhadap penggunaan perangkat digital, termasuk smartphone, sebagai penunjang kegiatan akademik. Hal ini menjadi penting karena keterbukaan sekolah terhadap penggunaan teknologi akan memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas bagi peneliti untuk mengkaji secara mendalam dinamika penggunaan smartphone oleh siswa.

Selain itu, pemilihan informan dari siswa kelas X dan XI juga didasarkan pada pertimbangan akademik dan perkembangan kognitif siswa. Kelas X merupakan tahun awal siswa memasuki jenjang pendidikan SMA, di mana mereka mulai beradaptasi dengan sistem belajar yang lebih

kompleks, sementara kelas XI berada pada fase stabil dalam proses akademik, di mana penggunaan teknologi cenderung lebih terarah dan reflektif. Kedua jenjang ini memberikan variasi perspektif dan pengalaman yang lebih kaya mengenai cara siswa memenuhi kebutuhan informasinya melalui smartphone. Secara metodologis, pemilihan kelas X dan XI juga dilakukan dengan pertimbangan keterjangkauan data dan relevansi empiris terhadap topik penelitian. Keterlibatan dua jenjang ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang komprehensif, baik dari segi intensitas penggunaan, jenis kebutuhan informasi, hingga kendala yang mereka hadapi.

Dengan demikian, SMAN 2 Kediri dan siswa kelas X dan XI dipilih secara sengaja karena dianggap paling relevan dan representatif dalam memberikan data yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menganalisis penggunaan smartphone dalam pemenuhan kebutuhan informasi siswa dalam konteks pendidikan menengah. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *smartphone* dalam pemenuhan kebutuhan informasi siswa, mencangkup berbagai jenis kebutuhan informasi yang dicari oleh mereka serta kendala yang dihadapi dalam proses pemenuhan kebutuhan informasi siswa menggunakan ponsel pintar mereka. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai peran *smartphone* dalam mendukung aktivitas pencarian informasi siswa di lingkungan sekolah, serta dapat menjadi dasar pertimbangan bagi pihak sekolah, guru, dan orang tua dalam memberikan bimbingan terkait penggunaan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan siswa.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Penelitian, maka Rumusan Masalah yang dapat diperoleh sebagai berikut

1. Bagaimana penggunaan *smartphone* dalam pemenuhan kebutuhan informasi siswa di SMAN 2 Kediri?
2. Bagaimana kendala pada penggunaan *smartphone* dalam pemenuhan kebutuhan informasi siswa di SMAN 2 Kediri?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, berikut adalah tujuan penelitian yang sesuai:

1. Untuk mengetahui penggunaan *smartphone* dalam pemenuhan kebutuhan informasi siswa di SMAN 2 Kediri.
2. Untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi siswa dalam penggunaan *smartphone* untuk memenuhi kebutuhan informasi di SMAN 2 Kediri.

## D. Kegunaan Penelitian

### 1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah di bidang ilmu perpustakaan dan informasi, khususnya terkait analisis kebutuhan informasi remaja/siswa yang diakses melalui media digital (*smartphone*) serta keterkaitannya dengan pengembangan literasi digital. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan teori-teori mengenai perilaku informasi dan literasi digital pada jenjang pendidikan menengah.

### 2. Kegunaan Praktis

#### a. Bagi Sekolah (SMAN 2 Kediri)

Memberikan gambaran nyata mengenai pola dan jenis kebutuhan informasi siswa yang diakses melalui *smartphone*, sehingga sekolah dapat merancang strategi pendidikan berbasis

teknologi informasi yang tepat sasaran dan mendukung peningkatan literasi digital siswa.

b. Bagi Guru dan Orang Tua

Memberikan pemahaman tentang pentingnya bimbingan dalam penggunaan *smartphone* secara bijak agar siswa tidak hanya menggunakannya untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana memenuhi kebutuhan informasi edukatif yang menunjang proses belajar.

c. Bagi Siswa

Meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya mengenali kebutuhan informasi mereka dan memanfaatkan *smartphone* sebagai alat bantu belajar yang efektif dalam mengembangkan kemampuan pencarian informasi mereka.

d. Bagi Peneliti Lain

Menjadi dasar dan referensi bagi penelitian lanjutan yang ingin mengeksplorasi lebih dalam hubungan antara teknologi, perilaku pencarian informasi di kalangan pelajar.

## E. Penegasan Istilah

### 1. Analisis

Secara umum, pengertian analisis adalah aktivitas yang terdiri dari serangkaian kegiatan, seperti mengurai, membedakan, dan memilah sesuatu untuk kemudian dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu dan lalu kemudian dicari kaitannya dan kemudian ditafsirkan maknanya(Sofa, 2022). Dalam penelitian ini, analisis merujuk pada proses mengkaji secara sistematis data yang diperoleh mengenai kebutuhan informasi siswa, dengan tujuan untuk memahami jenis, sumber, serta cara siswa mengakses informasi melalui *smartphone*.

### 2. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi diartikan sebagai dorongan internal siswa untuk mencari informasi guna memenuhi keperluan belajar,

menyelesaikan tugas, memahami materi pelajaran, maupun menjawab rasa ingin tahu yang berkaitan dengan kegiatan akademik.

### **3. *Smartphone***

*Smartphone* adalah perangkat komunikasi cerdas berbasis sistem operasi yang memiliki kemampuan lebih dari sekadar alat komunikasi, seperti mengakses internet, menjalankan aplikasi pembelajaran, membaca e-book, serta mencari informasi pendidikan secara digital.

### **4. Siswa SMAN 2 Kediri**

Yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X dan XI di SMAN 2 Kediri yang menjadi subjek utama dalam mengungkap kebutuhan informasi dan perilaku pemanfaatan *smartphone* dalam konteks pembelajaran dan pengembangan literasi digital.