



**PEMANFAATAN SMARTPHONE DI KALANGAN  
REMAJA NAGARI TABEK PATAH KECAMATAN  
SALIMPAUNG KABUPATEN TANAH DATAR**

**SKRIPSI**

*Ditulis sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)  
pada Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam*

**Oleh:**

**AUFA YOLANDA**  
**NIM. 14 209 008**

**JURUSAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
BATANGKAR  
2018**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afa Yolanda  
NIM : 14 209 008  
Tempat/ Tinggal Lahir : Tabek Patah, 18 November 1994  
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “**PEMANFAATAN SMARTPHONE DI KALANGAN REMAJA NAGARI TABEK PATAH KECAMATAN SALIMPAUNG KABUPATEN TANAH DATAR**” adalah benar karya saya sendiri, bukan plagiat. Kecuali dicantumkan sumbernya. Apabila kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Batusangkar, 16 Agustus 2018

Saya yang menyatakan

  
**AUFA YOLANDA**  
Nim 14 209 008

### PESETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing SKRIPSI atas nama **AUFA YOLANDA**, NIM. 14 209 008 dengan judul: **PEMANFAATAN SMARTPHONE DI KALANGAN REMAJA NAGARI TABEKPATAH KECAMATAN SALIMPAUNG KABUPATEN TANAH DATAR**, memandang bahwa SKRIPSI yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

**Pembimbing I**



**Ardimen M.Pd. Kons**  
NIP. 19720505200112 1 002





Batusangkar, 30 Juli 2018  
**Pembimbing II**



**Syafriwaldi, S. Sos. I., MA**

### PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi yang ditulis AUFA YOLANDA NIM 14 209 008 judul "PEMANFAATAN SMARTPHONE DI KALANGAN REMAJA NAGARI TABEKPATAH KECAMATAN SALIMPAUNG KABUPATEN TANAH DATAR" telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Jurusan Komunikasi da Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri Batusangkar pada hari Senin 16 Agustus 2018. Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1	Ardimen, M.Pd., Kons NIP. 19720505 200112 1 002	Ketua Sidang/ Pembimbing I		1/09/2018
2	Syafriwaldi, S.Sos.I., MA	Sekretaris/ Pembimbing II		1/09/2018
3	Dr. Irman, S. Ag., M.Pd NIP. 19710201200604 1 016	Anggota/ Penguji I		1/09/2018
4	Marhen, S.Sos.I., M.Pd.I	Anggota/ Penguji II		2/9/2018

Batusangkar, Agustus 2018  
Mengetahui  
Dekan Fakultas Ushuluddin  
Adab dan Dakwah

  
  
**Drs. Adripen, M.Pd**  
NIP. 19650504 199303 1 003

## ABSTRAK

**AUFA YOLANDA, NIM 14 209 008** dengan judul Skripsi“**PEMANFAATAN SMARTPHONE DI KALANGAN REMAJA NAGARI TABEK PATAH KECAMATAN SALIMPAUNG KABUPATEN TANAH DATAR**”. Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah. Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.

Masalah yang diteliti dalam skripsi ini yaitu berapa tingkat pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja di Nagari Tabek Patah dimulai dari pemanfaatan sebagai media komunikasi, sebagai media sosial dan media pendidikan, dan alasan mengapa *smartphone* menjadi pilihan untuk mendapatkan informasi oleh remaja.

Penelitian ini termasuk penelitian *field research* yang menggunakan metode penelitian *deskriptif* dengan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data yang penulis lakukan melalui teknik wawancara dan kuesioner/ angket. Adapun kuesioner atau angket yang di bagikan ke responden dengan teknik *Random Sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja Nagari Tabek Patah ditinjau dari tiga pemanfaatan 1) Remaja tabek patah sebanyak 35 responden atau 100 persen menggunakan *smartphone*, sebagai media komunikasi yang digunakan oleh remaja Nagari Tabek Patah, adalah 20 reponden menggunakan *smartphone* untuk media komunikasi yang efektif dengan persentase 40 persen. 2) 10 responden atau 35 persen memanfaatkan *smartphone* sebagai media hiburan/ media sosial. 3) Manfaat *smartphone* sebagai media pendidikan sebanyak 25 persen atau 5 responden. *Smartphone* dijadikan media informasi oleh remaja karena informasi terbaru dan mudah diakses di manapun dan kapanpun baik melalui aplikasi-aplikasi yang telah disediakan oleh perusahaan *smartphone* yang dengan mudah di download oleh penggunanya.

***Kata Kunci:* Pemanfaatan *smartphone*, Remaja**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	xii
ABSTRAK .....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat dan Luaran Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional.....	7

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	10
1. Smartphone.....	10
a. Pengertian Smartphone.....	10
b. Fungsi Smartphone.....	11
c. Fasilitas-fasilitas smartphone.....	11
2. Komunikasi.....	15
a. Pengertian Komunikasi .....	15
b. Komponen Komunikasi .....	18
3. Media Sosial.....	20
4. Pendidikan .....	22
5. Kelebihan dan Kekurangan Smartphone.....	24
6. Remaja.....	26
a. Pengertian Remaja.....	26
b. Ciri-Ciri Remaja.....	27
c. Tahap Perkembangan Remaja.....	28

B. Kerangka Konseptual.....	30
C. Kajian Penelitian yang Relevan.....	31

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel	
1. Populasi.....	33
2. Sampel.....	34
D. Pengembangan Instrumen.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data, Jenis Data	
1. Teknik Pengumpulan Data.....	36
2. Jenis Data.....	37
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	38
1. Pengolahan Data.....	38
2. Analisis Data.....	38

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	39
1. Letak Geografis Nagari Tabek Patah.....	39
2. Letak Demografi Nagari Tabek Patah.....	40
3. Pertumbuhan Ekonomi.....	42
4. Visi dan Misi Nagari Tabek Patah.....	44
B. Deskriptif Penelitian.....	53
1. Deskriptif Data Penelitian.....	53
2. Karakteristik Responden.....	53
3. Temuan Penelitian.....	56
C. Pembahasan.....	70

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75

### **DAFTAR PUSTAKA**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Responden.....	34
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian .....	36
Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Pada Akhir 2016.....	40
Tabel 4.2 Jumlah KK Miskin Akhir Tahun 2016 .....	40
Tabel 4.3 Jenis Kelamin Responden .....	53
Tabel 4.4 Usia Responden.....	54
Tabel 4.5 Pendidikan Responden.....	55
Tabel 4.6 Harga Smartphone Responden.....	56
Tabel 4.7 Kepemilikan Smartphone.....	57
Tabel 4.8 Jenis Smartphone Responden.....	57
Tabel 4.9 Kecemasan Remaja Ketika Tidak Menggunakan Smartphon .....	58
Tabel 4.10 Keefektifan Komunikasi Dengan Keluarga .....	59
Tabel 4.11 Kefektifan Komunikasi Dengan Teman .....	59
Tabel 4.12 Smartphone Pengganti Teman .....	60
Tabel 4.13 Lupa Waktu Ketika Sudah Menggunakan Smartphone.....	61
Tabel 4.14 Tidak Bisa Berhenti Menggunakan Smartphone .....	61
Tabel 4.15 Mengikuti Style.....	62
Tabel 4.16 Mengunggah Foto Dan Video.....	63
Tabel 4.17 Video Call .....	63
Tabel 4.18 Penggunaan untuk Bermain Game.....	64
Tabel 4.19 Komunitas Game Online.....	65
Tabel 4.20 Penggunaan Smartphone Setiap Hari.....	65
Tabel 4.21 Membawa Smartphone ke Sekolah atau ke Kampus .....	66
Tabel 4.22 Smartphone Pendukung Kegiatan Sekolah.....	67
Tabel 4.23 Prestasi Belajar.....	67
Tabel 4.24 Smartphone Sebagai Media Pembelajaran.....	68
Tabel 4.25 Membaca Berita Melalui Smartphone .....	69



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Pengolahan Data Mentah.....	<b>76</b>
Lampiran 2. Angket Penelitian .....	<b>77</b>
Lampiran 3. Surat Permohonan Penelitian.....	<b>83</b>
Lampiran 4. Surat izin penelitian dari KESBANGPOL .....	<b>84</b>
Lampiran 5. Surat Bebas Penelitian dari Lokasi Penelitian.....	<b>85</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Saat ini kita hidup di zaman modern dimana dunia mengalami perkembangan secara terus menerus. Perkembangan yang dimaksud kini telah merubah pandangan seseorang menjadi lebih kompleks. Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era modern telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi oleh manusia juga sangat membantu menyelesaikan berbagai macam pekerjaan.

Kini diseluruh belahan dunia, semua orang ataupun para ahli sangat giat-giatnya dalam mengembangkan teknologi. Perkembangan teknologi dalam bidang komunikasi salah satunya, dari tahun ke tahun selalu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak keuntungan yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi komunikasi. Berbagai macam fasilitas yang disematkan ke dalam teknologi komunikasi yang dapat menunjang pekerjaan manusia.

Soerjono dalam Timbowo mengatakan bahwa komunikasi memang diperlukan untuk menjalin suatu interaksi dalam masyarakat, syarat terjadinya interaksi harus adanya kontak dan komunikasi. Kontak tidak hanya terjadi secara berhadapan langsung, kontak dapat terjadi melalui perantara, perantara tersebut bisa melalui peralatan. Oleh karena itu, orang dapat mengadakan hubungan komunikasi dengan orang lain tanpa harus bertemu, (Timbowo, 2016: 1)

Komunikasi dapat berlangsung dari mana saja, baik secara langsung maupun tidak langsung, misalnya dengan menggunakan *handphone* atau telepon genggam. Saat ini *handphone* merupakan media komunikasi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat. Seiring dengan majunya perkembangan teknologi, telepon genggam juga mengalami perkembangan yang pada awalnya hanya digunakan untuk mengirim dan menerima

pesan atau melakukan panggilan maupun menerima panggilan masuk, kini telah dilengkapi dengan fitur internet dan dapat bekerja seperti komputer karena itu dia dianggap sebagai telepon pintar (Timbowo, 2016: 1).

Salah satu bentuk perkembangan teknologi dalam bidang komunikasi adalah *handphone* (telepon genggam). Sejarah mencatat, penemu telepon genggam yang pertama adalah Martin Cooper. Seorang karyawan Motorola pada tanggal 03 April 1973. Walaupun banyak disebut penemu telepon genggam adalah sebuah tim salah satu *divisi Motorola* (divisi tempat Cooper bekerja) dengan model pertama adalah Dyna TAC. Ide yang dicetuskan adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa untuk bepergian secara fleksibel (Syerifnurhakim, 2015: 41).

Menurut Irham dalam Rustam telepon genggam atau *handphone* (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, tetapi dapat dibawa kemana-mana (*portable mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel, wireless*). Saat ini Indonesia mempunyai dua jaringan telepon nirkabel yaitu sistem GSM (Global System for Mobile Telecommunications) dan sistem CDMA (*Code Division Multiple Access*). (Rustam, 2005: 12)

Telepon genggam kini telah berkembang. Dahulu telepon genggam hanya berfungsi untuk berkomunikasi jarak jauh dan berkirim pesan. Kini telepon genggam sudah memiliki banyak fungsi, seperti merekam video, memotret gambar, mengirim pesan suara, telepon video, mendengarkan musik, mengirim surat dan masih banyak lagi yang dapat kita jumpai di dalam telepon genggam. Kini telepon genggam sering dikenal dengan kata *smartphone*.

*Smartphone* merupakan salah satu media komunikasi yang menjadi sorotan karena memiliki kecanggihan dalam berbagai hal serta fungsinya yang efektif dan efisien yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. *Smartphone* adalah telepon yang memiliki kemampuan seperti komputer,

biasanya memiliki layar yang besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang umum.

Menurut Backer dalam Resti mengatakan bahwa *smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, ini merupakan bentuk kemampuan dari *wireless mobile devace* (wmd) yang dapat berfungsi sebagai sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant* (pda), akses internet, email, dan *global positioning system* (gps) (Resti, 2015: 3)

Manusia hidup di bumi dengan berbagai macam budaya dan kepercayaan serta kebiasaan dan lingkungan yang berbeda-beda, itulah yang sebagian besar mempengaruhi gaya hidup masyarakat. Manusia dan kehidupannya yang memiliki gaya berbeda-beda memberi warna tersendiri dalam kehidupan didunia dan memberikan banyak pengaruh terhadap masyarakat. Gaya hidup memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pada saat ini, *smartphone* tidak hanya sebagai alat untuk komunikasi saja, namun juga sebagai hal yang mencerminkan status sosial manusia sehingga manusia kerap melihat ponsel untuk menilai status sosial seseorang dan setiap manusia saling berlomba-lomba untuk mengganti ponsel.

*Smartphone* disebut cerdas karena *smartphone* ini memiliki kemampuan tinggi dalam pengoperasiannya. Dibekali berbagai macam fitur yang canggih, *Smartphone* memungkinkan para penggunanya untuk bisa melakukan hal yang biasanya hanya bisa dilakukan pada komputer dan laptop. Dengan kemampuannya tersebut seseorang tidak harus menghabiskan banyak waktu berdiam diri di depan sebuah laptop demi mencari informasi atau mengirim data. Era teknologi *smartphone* semakin berkembang, *smartphone* yang diciptakan demi memudahkan komunikasi dan segala hal yang berhubungan dengan teknologi ini sudah menjadi suatu barang yang sangat populer. Sebagian remaja banyak yang menjadikan *smartphone* dan segala macam *smartphone* canggih di zaman sekarang sebagai bagian dari gaya hidup mereka.

Masa remaja merupakan masa peralihandari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspekatau fungsi untuk memasuki masa dewasa. Hurlock (1980) dalam Siti Sundari (2004: 54) juga menambahkan definisi masa remaja dengan menggunakan ciri-ciri tertentu yang dapat membedakannya dengan periodesebelum dan sesudahnya, yaitu: Masa remaja sebagai periode yang penting, masaremaja sebagai periode peralihan, masa remaja sebagai periode perubahan, masaremaja sebagai usia yang bermasalah, masa remaja sebagai masa mencari identitas, masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, masa remaja sebagai masa yang tidak realistik, dan yang terakhir yaitu masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

Menurut Mappiare (1982) dalam Ali dan Asrori (2009: 9) dapat disimpulkan bahwa secara teoritis dan empiris dari segi psikologis, rentangan usia remaja berada dalam usia 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita, dan 13 sampai 22 tahun bagi pria. Jika dibagi atas remaja awal dan remaja akhir, maka remajaawal berada dalam dalam usia 12/13 tahun sampai 17/18 tahun, dan remaja akhir dalam rentangan usia 17/18 tahun sampai 21/22 tahun.

Remaja akan gelisah jika berpisah dengan *smartphone*, namun merasa biasa saja ketika ditinggal pergi orang tuanya. Jika hal ini dibiarkan terus-menerus, orangtua akan kehilangan anak-anak mereka. Sementara remaja akan menjadi kecanduan dan lebih sayang pada *smartphone*. Penggunaan *smartphones* secara berlebihan akan mengarah kepada kecanduan. Kecanduan akan *smartphone* akan menyebabkan remaja melupakan tugas belajarnya, dan juga pemenuhan kebutuhan dasarnya seperti makan, minum dan lingkungan tempat tinggalnya.

Remaja menggunakan *smartphone* hampir setiap hari di rumah, di lingkungan bermain, bahkan saat berada di kelas dalam suasana belajar. Remaja menggunakan *smartphone* sebagian besar untuk bermain sosial media dan bermain game. Sosial media yang biasa digunakan oleh remaja yaitu *Facebook*, *Twitter*, *Path*, dan *instagram*. Remaja menghabiskan waktu

2-4 jam setiap hari untuk *browsing internet* dan bermain *game online*. *Smartphone* bagi kalangan remaja digunakan tidak hanya untuk berkomunikasi tapi juga untuk *video call*, berfoto, membuka internet, sarana hiburan, dan sarana pembelajaran. Remaja saat ini banyak menyalahgunakan teknologi khususnya *smartphone*, penyalahgunaan *smartphone* misalnya membuka situs porno, lupa waktu karena permainan di dalam *smartphone* akan membawa dampak buruk bagi remaja.

Kecenderungan penggunaan *smartphone* secara berlebihan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian remaja dalam menggunakan *smartphone* memiliki dampak positif maupun negatif. Fenomena penggunaan *smartphone* seakan-akan memiliki dunianya sendiri. Remaja sering terlihat sibuk dengan *smartphone*, sampai mengabaikan orang disekitarnya. Kehadiran *smartphone* menjadikan pengguna jarang bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Kemudahan bersosialisasi dalam menggunakan *smartphone*, justru membuat mereka terlihat anti-sosial di kehidupan nyata. Sekelompok remaja yang sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi mereka berbicara lebih rendah dibanding dengan menggunakan *smartphone*-nyamasing-masing. Banyak alasan dari para remaja itu meminta kepada orangtua diberikan *smartphone* untuk media pembelajaran akan tetapi hal ini berlawanan dengan apa yang ditemukan pada remaja dilapangan.

Dilihat dari latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang “*Pemanfaatan Smartphone di Kalangan Remaja Nagari Tabek Patah Kecamatan Salimpaung Tanah Datar*”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan penggunaan

*smartphone* dikalangan remaja di Nagari Tabek Patah Kecamatan Salimpaung Tanah Datar yaitu:

1. Berapa tingkatan pemanfaatan *smartphone* dikalangan remaja di Nagari Tabek Patah?
2. Mengapa *smartphone* menjadi pilihan untuk dijadikan media dalam mengakses informasi?

### **C. Batasan Masalah**

Supaya pembahasan ini lebih terarah maka peneliti membatasi permasalahan yaitu: Pemanfaatan *Smartphone* di Kalangan Remaja Nagari Tabek Patah Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar.

### **D. Perumusan Masalah**

Peneliti dalam hal ini, agar lebih mempermudah penelitian merumuskan masalah yaitu Berapa Tingkat Pemanfaatan *Smartphone* di kalangan Remaja Nagari Tabek Patah Kecamatan Salimpaung Tanah Datar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pemanfaatan *smartphone* dikalangan Remaja Nagari Tabek Patah Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar.

### **F. Manfaat dan Luaran Penelitian**

1. Manfaat Penelitian
  - a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan, memperkuat teori serta mengembangkan ilmu komunikasi yang berkaitan. Dalam upaya pengembangan wawasan

keilmuan bidang komunikasi dan penyiaran Islam khususnya tentang pemanfaatan *smartphone* dikalangan Remaja.

b. Manfaat Praktis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengguna *smartphone*. Dan sebagai masukan kepada remaja dalam hal penggunaan *smartphone* tersebut.
- 2) Bagi penulis lain yang ingin mengadakan penelitian dengan masalah yang sejenis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu acuan penelitian.
- 3) Bagi pembaca maupun klien mampu melibatkan Pemanfaatan penggunaan *smartphone* dikalangan Remaja.

2. Luaran Penelitian

Sementara luaran penelitian atau target yang ingin dicapai dari penelitian ini selanjutnya adalah layak sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komunikasi Penyiaran Islam (KPI), dan diseminasikan pada forum *Munaqasyah*

## G. Definisi Operasional

Penelitian ini dapat memahami dan dilakukan secara operasional, kongkrit dan nyaman, maka penulis akan menjabarkan definisi operasional dari variabel penelitian sebagai berikut:

1. *Smartphone*

*Smartphone* adalah alat komunikasi yang memiliki kemampuan lebih dari sekedar untuk berkomunikasi (telepon dan sms). Jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia *smartphone* adalah telepon cerdas. Disebut telepon cerdas karena *smartphone* memiliki kemampuan seperti komputer. Perangkat keras dan perangkat lunak *smartphone* hampir sama dengan komputer. Di dalam *smartphone* terdapat processor,



RAM, memory internal dan eksternal, menggunakan sistem operasi, dan dapat diinstal berbagai macam aplikasi. Dengan kata lain *smartphone* merupakan komputer kecil yang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi seperti ponsel pada umumnya (Faris Kamil, 2016:37)

Manfaat *smartphone* secara umum sebagai media komunikasi, media hiburan, media pendidikan. Manfaat *smartphone* secara positif sebagai media komunikasi di antaranya digunakan untuk telepon, sms, chattingan, memperoleh informasi. Manfaat *smartphone* sebagai media hiburan untuk bermain game, media sosial. Manfaat *smartphone* sebagai media pendidikan diantaranya mencari informasi seputar pendidikan.

Manfaat *smartphone* secara negatif diantara *smartphone* membuat pengguna menjadi anti sosial, lalai dengan waktu, menggunakan untuk penyebaran situs-situs pornografi, penyebaran berita berita hoax.

## 2. Remaja

Masa remaja merupakan peralihan dan perubahan masa anak-anak menuju masa dewasa. Pada masa ini individu mengalami berbagai perubahan fisik, dimana tubuh berkembang pesat sehingga mencapai bentuk tubuh orang dewasa yang disertai dengan berkembangnya kapasitas reproduksi. Selain itu terjadi perubahan secara kognitif dan mulai mampu berfikir abstrak seperti orang dewasa.

Pada periode ini remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orang tua dalam rangka menjalankan peranan sosialnya yang baru berbagai orang dewasa. Perubahan terjadi juga dalam lingkungan sosial remaja itu sendiri, bahwa sikap orangtua atau anggota keluarga lain, sikap guru maupun sikap masyarakat pada umumnya mengubah pandangan bahwa remaja tidak diberlakukan sebagai anak-anak, melainkan memandang remaja sebagai orang yang mampu mandiri dan bertanggung jawab atas dirinya.

Masa remaja menurut Mappieare (1982) berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai

dengan 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dapat menjadi dua bagian, yaitu 12/13 tahun sampai 17/1 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir (Ashrori, 2009: 9).

Remaja adalah masa peralihan dari masa ana-anak ke masa dewasa dengan rentang usia 12-22 tahun, di mana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik pematangan fisik maupun pematangan psikologis. Ciri-ciri remaja peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada masa remaja awal. Perubahan secara fisik yang disertai kematangan seksual. Perubahan dalam hal yang menarik bagi dirinya dan hubungan dengan orang lain. Perubahan nilai dimana apa yang mereka anggap penting pada masa kanak-kanak sudah tidak di anggap penting karena sudah mendekati masa dewasa.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. *Smartphone*

###### a. Pengertian *Smartphone*

*Smartphone* merupakan salah satu media komunikasi yang menjadi sorotan karena memiliki kecanggihan dalam berbagai hal serta fungsinya yang efektif dan efisien yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Semua orang sangat familiar dengan *smartphone* tidak terkecuali remaja yang sebagian besar menggunakan *smartphone*. Kebanyakan remaja ini menggunakan *smartphone* sebagai media komunikasi dan informasi mereka. Dengan menggunakan *smartphone* para remaja dapat aktif di media sosial dengan mudah karena *smartphone* memiliki banyak fitur yang memfasilitasi para penggunaannya untuk terhubung dengan internet dengan lebih mudah kapan saja dan dimana saja.

Dalam Wikipedia, *smartphone* adalah suatu perangkat komunikasi yang telah dibangun di dalamnya suatu *mobile operating system* yang memiliki kemampuan lebih dalam bidang komputerisasi dan koneksi dibandingkan perangkat komunikasi pada umumnya. *Smartphone* adalah telepon yang memiliki kemampuan seperti komputer, biasanya memiliki layar yang besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang umum.

*Smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, ini merupakan bentuk kemampuan dari *wireless mobile device* (wmd) yang dapat berfungsi sebagai sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant* (pda),

akses internet, email, dan *global positioning system* (gps) (Resti, 2015: 3).

#### **b. Fungsi *Smartphone***

Dalam Resti (2015: 3) *Smartphone* juga memiliki fungsi – fungsi lainnya seperti *kamera, video, mp3 players*, sama seperti telepon biasa. Dengan kata lain *smartphone* sebagai mini komputer yang memiliki banyak fungsi dan penggunaanya dapat kapanpun dan dimanapun.

Dalam Muhammad Faris Kamil (2016: 39). Fungsi *Smartphone/ gadget* itu sendiri adalah untuk berkomunikasi jarak jauh, dan masih banyak lagi seperti:

- a) Menelpon
- b) Mengirim pesan/ SMS
- c) Mengakses Internet
- d) Mengabadikan suatu momen dengan menggunakan fitur kamera/video

Kegunaan gadget dan *smartphone* dikehidupan sehari-hari sebenarnya relatif karena pengguna gadget sendiri tergantung kepada orang yang memakainya. Kegunaan gadget/ *smartphone* secara pandangan umum dan penggunaan yang semestinya dapat dibagi kedalam beberapa segi pandangan yaitu: sebagai media komunikasi, media hiburan/ sosial, media pendidikan.

#### **c. Fasilitas-fasilitas di dalam *Smartphone*.**

*Smartphone* di lengkapi dengan berbagai fitur menarik. Dari ponsel yang hanya digunakan untuk komunikasi saja, sekarang ponsel dapat mengakses internet bahkan dapat juga di pakai untuk merekam gambar seperti sebuah *handy cam*. Beberapa fasilitas-fasilitas yang ada di *smartphone* di antaranya (Mardiyatun, 2015: 18-23):

1) *Phonebook*

Seseorang tidak mungkin mengingat sendiri atau mencatat nomor keluarga, teman, sahabat, dan orang-orang penting dalam sebuah kertas. Dalam *smartphone*, dapat menyimpan semua nomor ataupun telepon rumah.

2) *SMS ( Short Mesangge Service)*

Fasilitas ini banyak digunakan oleh konsumen untuk berkomunikasi dengan orang lain. Seseorang dapat menyampaikan informasi dengan menggunakan pesan singkat berupa teks dan mengirimnya ke orang yang di inginkan. Fasilitas ini didalam setiap *smartphone*.

3) Telepon

Telepon banyak digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain yang berada dari tempat kita bahkan di luar Negara sekalipun. Telepon merupakan penyampaian pesan dengan suara, siapapun dapat berbicara dengan orang dihubungi. Semua *smartphone* memiliki fasilitas ini.

4) Kamera

Kamera yang terdapat dalam *smartphone* tertentu ini juga merupakan fasilitas yang diminati oleh hampir dari seluruh kalangan. Dengan kamera yang tersedia dalam *smartphone*, pengguna dapat mengabadikan momen-momen tertentu yang penting tanpa harus membawa kamera lagi. Pengguna tidak perlu khawatir dalam hal mencetak foto, karena juga dapat mencetak foto yang ada dalam *smartphone*. Dengan menggunakan kamera dapat merekam segala kejadian dengan video.

5) *MP3 Player*

Sekarang ini hampir sebagian besar *smartphone* yang di pasarkan memiliki fasilitas ini. Terutama bagi kaum remaja yang

menyukai musik dan lagu. Pengguna dapat memasukkan lagu dan musik yang disukai dan dapat di dengarkan kapanpun dimanapun.

6) *Bluetooth*

Ini adalah salah satu fasilitas yang dimiliki oleh beberapa *smartphone* yang digunakan sebagai koneksi untuk mengirim objek berupa gambar, lagu, video, dan juga berupa teks. Pengiriman ini tidak dipungut biaya, jaringan bluetooth dapat menjangkau hingga kejauhan 5-10 meter.

7) *Internet*

Maraknya internet di masyarakat menuntut *smartphone* untuk memberikan fasilitas berupa internet. *Smartphone* yang mendukung untuk *browsing* diminati oleh pengguna *smartphone* dari semua kalangan. *Browsing* dengan menggunakan *smartphone* memerlukan biaya. Biaya tergantung dari operator yang digunakan. Dalam internet menyediakan beberapa aplikasi berupa jejaring sosial di antaranya yaitu:

a) *Facebook*

Jejaring sosial ini sangat populer di Indonesia, jejaring sosial yang dibuat oleh Mark Zuckerberg ini situs yang paling banyak dikunjungi oleh masyarakat Indonesia dengan pengguna jutaan orang, dan dunia mempunyai milyaran pengguna. Banyak kalangan yang mempunyai akun *facebook* baik dari petani, pelajar, mahasiswa hingga umum.

b) *Twitter*

Salah satu jejaring sosial pesaing berat *facebook* ini juga menjadi situs jejaring sosial terpopuler di Indonesia. Jejaring sosial sangat hangat digunakan masyarakat Indonesia. Walaupun setiap karakter dibatasi 140 karakter, tetapi tetap saja disukai banyak orang.

c) *Path*

Jejaring sosial ini tergolong baru tetapi sudah banyak menyedot perhatian di Indonesia maupun luar dunia. Pengguna *path* bisa menginformasikan sesuatu melalui gambar, foto, serta video. Yang membuatnya menarik adalah *path* di desain sebagai media untuk berbagi informasi kepada orang-orang. Di Indonesia pengguna *path* termasuk sangat besar yaitu dengan pengguna satu perlima *path* adalah orang Indonesia.

d) *Instagram*

Situs jejaring sosial ini menjadi buah bibir di tengah-tengah masyarakat Indonesia. Kelebihannya *instagram* dengan jejaring sosial lainnya adalah dapat memungkinkan penggunanya untuk mengambil foto, lalu memfilter foto tersebut kemudian bisa di posting ke berbagai sosial media lainnya seperti *faceboook* dan *twitter*.

e) *Line*

Layanan jejaring sosial yang fokus dalam chatting. Ini membuat masyarakat Indonesia tertarik. *Line* kebanyakan digunakan di *smartphone*. Sekarang *line* mengembangkan yaitu tidak hanya bisa di akses di *smartphone* tetapi juga bisa di akses di *computer* dan *tablet*. Dan jejaring sosial ini mampu mengalahkan pesaing yaitu *we chat*, *whatsapp*, dan *kakao talk*.

8) *Microsoft Office*

Pada *smartphone-smartphone* tertentu, fasilitas berupa Microsoft berupa *Ms. Word*, *Ms. Exel*, *Ms. Power Point*. Fasilitas ini dimanfaatkan terutama oleh para pekerja kantoran. Mereka memanfaatkan fasilitas ini sehingga tidak harus selalu bekerja di depan komputer.

### 9) 3G atau *Video Call*

3G adalah fasilitas yang baru dikeluarkan dengan dukungan dari smartphone dan operator yang digunakan. Dengan menggunakan 3G, seseorang dapat berbiacara dengan bertemu muka seperti bertemu langsung kepada orang yang dihubungi jarak jauh. Fasilitas ini banyak digunakan untuk melepas rindu antar keluarga yang jauh jaraknya. Bahkan saat ini sudah muncul 4G yang belum lama ini di luncurkan.

## 2. Komunikasi

### a. Pengertian Komunikasi

Secara etimologis komunikasi berasal dari kata *to communicate*. Menurut *Longman Dictionary of Contemporary English*, defenisi kata *communicate* adalah upaya untuk membuat pendapat, menyatakan perasaan, menyampaikan informasi dan sebagainya agar diketahui dan dipahami oleh orang lain. Arti lain dari komunikasi adalah berbagi (*to share*) atau bertukar (*to exchange*) pendapat, perasaan, informasi dan sebagainya.

Istilah komunikasi (*communication*) berasal dari *common*, yang berarti “sama makna”, sehingga secara sederhana dapat dikatakan komunikasi merupakan proses menyamakan persepsi, pikiran dan rasa antara komunikator dengan komunikan (Mondry, 2016: 1). Komunikasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *communication* yang berasal dari kata latin, *commnicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna (Effendy, 1999:9). Sama makna berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Secara sederhana komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan antara penyampaian pesan dan orang yang menerima pesan baik verbal dan non verbal (Ruliana, 2014: 2).



Sesuai dengan pendapat diatas komunikasi dilakukan oleh dua atau lebih orang dengan maksud memberikan sebuah informasi yang memiliki sebuah tujuan baik itu menyamakan persepsi, mempengaruhi membangun kebersamaan sebagai sebuah balikan dari informasi yang diberikan baik penyampaian itu secara verbal ataupun nonverbal.

Menurut Rahmadiana, komunikasi adalah proses pengoperasian rangsangan (stimulus) dalam bentuk lambang atau simbol bahasa atau gerak (nonverbal), untuk mempengaruhi perilaku orang lain. Stimulus atau rangsangan ini dapat berupa suara/bunyi atau bahasa lisan, maupun berupa gerakan, tindakan atau simbol-simbol yang diharapkan dapat dimengerti oleh pihak lain, dan pihak lain merespon atau bereaksi sesuai dengan maksud pihak yang memberikan stimulus (Rahmadiana, 2012: 89).

Secara lengkap, Supriyanto dalam Mondry (2016: 1) mengutip berbagai defenisi komunikasi sebagai berikut.

- 1) Komunikasi ialah mekanisme hubungan antara manusia untuk mengembangkan isi pikiran dengan lambang-lambang yang mengandung pengertian dan dengan cara yang leluasa serta tepat pada waktunya (Charles H. Cooley).
- 2) Komunikasi adalah proses pengoperan perangsang/lambang-lambang bahasa dari komunikator kepada komunikan untuk mengubah tingkah laku individu-individu komunikan (Carl I. Hovland).
- 3) Komunikasi sebagai pengoperan lambang-lambang yang berarti di antara individu-individu (William Albig).
- 4) Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, pengetahuan dan pengalaman supaya timbul saling pengertian, keyakinan/kepercayaan serta kontrol yang diperlukan (Sir Gerald Barry).
- 5) Komunikasi ialah usaha mengadakan “persamaan” dengan orang lain (Wilbur Schramm).

Komunikasi adalah pertukaran pesan verbal ataupun non verbal antara pengirim dan penerima pesan untuk mengubah tingkah laku. Perubahan tingkah laku, yaitu perubahan yang terjadi dalam diri individu dalam aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotor. Komunikasi juga dapat diartikan sebagai (*noun*), *communication*, berarti: pertukaran simbol, pesan, dan informasi; proses pertukaran antar individu melalui sistem simbol yang sama; seni untuk mengekspresikan gagasan; ilmu pengetahuan untuk mengekspresikan gagasan; ilmu pengetahuan tentang pengiriman informasi (Suryanto 2015: 57)

Apabila dua orang terlibat dalam komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai sesuatu yang di perbincangkan. Kesamaan bahasa yang digunakan dalam percakapan belum tentu menimbulkan kesamaan makna. Dengan kata lain, hanya dengan bahasa belum tentu mengerti makna yang dibawakan oleh bahasa itu.

Percakapan kedua orang dapat dikatakan komunikatif apabila keduanya mengerti bahasa yang dipergunakan dan mengerti makna dari bahan/bahasa yang dipercakapkan. Akan tetapi, pengertian komunikasi yang dipaparkan diatas sifatnya dasar, dalam arti bahwa komunikasi minimal harus mengandung kesamaan makna antara dua pihak yang terlibat. Dikatakan minimal karena kegiatan komunikasi tidak hanya informatif, yaitu agar orang lain mengerti dan tahu, tetapi juga persuasif, yaitu agar orang lain bersedia menerima paham atau keyakinan, melakukan perbuatan atau kegiatan, dan lain-lain (Suryanto, 2015:48).

Secara umum komunikasi berfungsi sebagai alat penyampaian pesan/informasi. Rahmadiana (2012: 89) juga mengemukakan beberapafungsi komunikasi yakni:

- 1) Untuk menyampaikan pesan (informasi) atau menyebarluaskan informasi kepada orang lain. Artinya, dari penyebarluasan

informasi ini diharapkan penerima informasi akan mengetahui apa yang ingin diketahui.

- 2) Untuk memberikan instruksi kepada penerima pesan.
- 3) Untuk mempengaruhi dan mengubah sikap penerima pesan.

Dari berbagai pengertian di atas disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesan baik itu secara verbal dan non verbal serta memiliki maksud dalam setiap penyampaian pesan tersebut. Di zaman dulu manusia biasa berkomunikasi lewat batin atau dengan kelebihan yang dikaruniai oleh Tuhan kepada orang yang dikehendakinya. Seiring dengan berkembangnya pengetahuan manusia memilih berkomunikasi lewat tulisan yang di kirimkan lewat pos di era melenium ini, manusia memilih berkomunikasi lewat handphone karena cara ini dinilai lebih praktis daripada alat-alat komunikasi sebelumnya. Dengan *smartphone* komunikasi mungkin lancar.

#### **b. Komponen Komunikasi**

Sebagaimana diungkapkan Ujang dalam Shoelhi, bahwa dalam perkembangan mutakhir, para pakar komunikasi kontemporer yang tergabung dalam *The United Aristotelian Description of Communication* membagi komponen komunikasi menjadi sepuluh komponen. Kesepuluh komponen tersebut yaitu:

- 1) *Source* (sumber) adalah sumber atau individu yang menyampaikan pesan. Boleh jadi, sumber itu adalah seseorang yang berbicara, menulis, menggambar, memberi isyarat atau suatu organisasi komunikasi seperti sebuah redaksi surat kabar, penerbit, stasiun televisi, atau studio film.
- 2) *Encoding* (proses penyandian) adalah proses penyandian atau pengalihan pesan dalam bentuk lambang-lambang.
- 3) *Message* (pesan) adalah pesan yang merupakan seperangkat lambang-lambang yang bermakna yang disampaikan sumber.

Lambang-lambang itu bisa bersifat verbal (kata-kata lisan atau tulisan) maupun niverbal (gerak, gambar, isyarat, kial, dan sikap).

- 4) *Channel* (saluran) adalah saluran atau media yang dipakai oleh sumber dan penerima pesan dalam berkomunikasi. Saluran yang digunakan bisa dua, tiga, atau empat saluran secara serentak. Misalnya, ketika berbicara atau mendengarkan, kita menggunakan saluran suara, tetapi ketika memberi atau isyarat kita gunakan saluran visual. Apabila kita mencium bau-bauan, menggunakan saluran olfaktori (saluran penciuman). Tatkala kita saling menyentuh, menggunakan saluran taktil. Saluran juga bisa berupa media cetak, seperti surat kabar, majalah, dan buletin; atau media elektronik, seperti televisi, radio, film dan internet.
- 5) *Noise* (hambatan) adalah gangguan yang menerpa proses komunikasi yang dapat mengakibatkan diterima atau tidaknya pesan pada diri komunikan. Gangguan ini bisa berupa gangguan semantik(bahasa), psikologis (kejiwaan), sosiologis (status sosial), antropologis (perbedaan etnis), atau ekologis (lingkungan)
- 6) *Receiver* (penerima) adalah penerima pesan dari komunikator. Komunikan ini bisa sendiri atau sekelompok orang, bahkan suatu komunitas tertentu, seperti kelompok pendengar radio, penonton televisi, atau pembaca koran.
- 7) *Decoding* (proses penerimaan) adalah proses penangkapan, pemahaman, dan penerimaan pesan oleh komunikan dari komunikator. Proses *decoding* ini memerlukan kesiapan komunikan untuk menerima pesan dalam kondisi apapun.
- 8) *Receiver response* (tanggapan penerima) adalah tanggapan atau seperangkat reaksi dari komunikan yang timbul setelah menerima pesan. Hal ini berkenaan dengan dengan reaksi spontanitas yang dirasakan oleh komunikan.

- 9) *Feedback* (umpan balik) adalah umpan balik atau tanggapan dari komunikan kepada komunikator. Umpan balik ini bisa berasal dari dalam diri atau dari luar. Efek komunikasi adalah pengaruh yang terjadi pada diri komunikan. *Pertama*, memperoleh pengetahuan atau belajar bagaimana menganalisis, membuat sintesis atau mengevaluasi sesuatu. Ini adalah efek kognitif. *Kedua*, memperoleh sikap baru atau mengubah sikap, keyakinan, emosi, dan perasaan. Ini disebut dampak afektif. *Ketiga*, memperoleh cara-cara bertindak baru seperti cara melemparkan bola atau menulis *feature*, selain perilaku verbal dan nonverbal yang baik. Inilah efek psikomotorik.
- 10) *Context* (situasi komunikasi) adalah situasi atau lingkungan yang mencakup rasa persahabatan atau permusuhan, formal atau informal, serius atau santai, dan sebagainya (Shoelhi, 2014: 4-6).

Sejalan dengan pendapat di atas komunikasi memiliki berbagai komponen, komponen merupakan unsur atau hal-hal yang harus ada dalam komunikasi itu sendiri. Pemahaman tentang komponen komunikasi akan memberikan gambaran dalam aktivitas komunikasi yang di dalamnya meliputi sumber, pesan, saluran, *noise*, penerima, *feedback* dan *context*. Setiap komponen memiliki peran penting dalam komunikasi, bagian dari salah satu komponen akan membentuk suatu kesatuan sehingga akan terjadi komunikasi yang efektif dan komunikatif.

### **3. Media Sosial/ Hiburan.**

Sosial adalah hubungan antara manusia satu dengan manusia yang lainnya, maka sering disebut manusia dan hubungan dengan atau antar manusia dan anak. Termasuk di dalamnya dengan antar atau tingkah laku antar manusia, tingkah laku keluarga dengan keluarga lainnya, teman dengan teman lainnya. dalam kehidupan

sosial yang sangat dengan kita adalah keluarga, keluarga merupakan miniature dari masyarakat dan kehidupannya, maka pengenalan kehidupan keluarga sedikit banyak akan memberikan corak pada pandangan anak. Kini bisa memperbanyak teman lewat *smartphone* dengan cepat dan mudah, kita berbagi kabar dengan teman dan kerabat kita yang berada didalam negeri ataupun diluar negeri tanpa harus menunggu waktu yang lama. Dengan *smartphone* kita tidak perlu lama-lama mengirim surat lewat pos, kalau ada yang cepat buat apa kita memilih cara yang lama untuk berbagi.

Pada saat ini *smartphone* dimanfaatkan untuk menjalin hubungan sosial dengan sesama manusia dengan memanfaatkan media sosial. Media sosial adalah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Media online merupakan media yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif (Erika. 2011: 71).

Ardianto dalam Erika (2011) mengungkapkan media sosial atau media online disebut jejaring sosial bukanlah media massa online karena media sosial memiliki kekuatan sosial yang sangat mempengaruhi opini public yang berkembang di masyarakat. Penggalan dukungan atau gerakan massa bisa terbentuk karena kekuatan media online, karena apa yang ada di media sosial terbukti mampu membentuk opini, sikap, dan perilaku publik dan masyarakat (Erika. 2011: 72).

#### 4. Segi Pendidikan

##### 1) Pengertian pendidikan

Pendidikan secara terminologi Paedagogie berasal dari bahasa Yunani terdiri dari kata “PAIS” artinya anak, dan “AGAIN” diterjemahkan membimbing, jadi paedagogie yaitu bimbingan yang diberikan kepada anak. Secara definitif pendidikan diartikan oleh para tokoh pendidikan sebagai berikut:

##### a) Jhon Dewey

Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fondamentak secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia.

##### b) Lagenveld

Mendidik adalah mempengaruhi anaka dalam usaha membimbingnya supaya menjadi dewasa.usaha membimbing adalah usaha yang disadari dan dilaksanakan dengan sengaja antara orang dewasa dengan anak.

##### c) Ki Hajar Dewantara

Mendidik adalah menunutun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai anggpta masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

##### d) GBHN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup.

## 2) Unsur-Unsur Pendidikan

Unsur-unsur yang ada dalam pendidikan adalah:

### a) Komunikasi

Hal ini diartikan adanya interaksi hubungan timbal balik dari anak dengan orang yang sudah dewasa dan sebaliknya.

### b) Kesengajaan

Komunikasi yang terjadi itu merupakan suatu proses kesengajaan perbuatan yang disadari oleh orang dewasa demi anak.

### c) Kewibawaan

Perbuatan orang dewasa hendaknya ada unsure wibawa dalam arti diharapkan baik sadar atau tidak anak yang belum dewasa tadi patuh akan hasil didikan orang dewasa.

### d) Normatif

Yaitu adanya komunikasi tadi dibatasi adanya ketemtuan suatu norma baik norma adat, agama, hukum, sosial, dan atau norma pendidikan formal.

Menurut sifatnya pendidikan dibedakan menjadi:

a) Pendidikan informal, yaitu pendidikan yang diperoleh seseorang dari pengalaman sehari-hari dengan sadar atau tidak sadar sepanjang hayat.

b) Pendidikan formal, yaitu pendidikan yang berlangsung secara teratur, bertingkat dan mengikuti syarat-syarat tertentu secara ketat.

c) Pendidikan non formal, yaitu pendidikan yang dilaksanakan secara tertentu dan sadar tetapi tidak terlalu mengikuti peraturan yang ketat.

## 3) Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan sudah tertuang dalam Pancasila, dan UUD 1945, pendidikan bertujuan membentuk manusia Indonesia



sebagai pribadi dan warga masyarakat sesuai dengan tujuan pendidikan nasional seperti tercantum dalam GBHN 1983 yaitu:

- a) Meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b) Meningkatkan kecerdasan dan keterampilan
- c) Mempertinggi budi pekerti
- d) Memperkuat kepribadian
- e) Mempertebal semangat kebangsaan dan cinta tanah air
- f) Agar dapat menjadi manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri dan bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa (Ahmadi & Uhbiyati, 2003: 208)

Bagi kita dalam ruang lingkup pendidikan, kita tidak perlu khawatir dan bingung untuk menambah ilmu pengetahuan, dengan adanya *smartphone*, kita tekan tombol yang ada pada *smartphone* maka akan memudahkan kita dalam mencari dan mengakses informasi dan belajar dari *smartphone* yang digunakan. Tidak hanya itu dengan *GPRS* yang berada digadget. Kita bisa dengan mudah mengakses internet ataupun bentuk gambar dengan teman melalui *MMS*, *WhatsApp*, *BBM*, *Line* dan *Media Sosial* lainnya (Muhammad Faris Kamil. 2016).

## **5. Kelebihan dan Kekurangan *Smartphone***

Kehadiran dari *smartphone* ini memang mampu memberi berbagai manfaat dan kemudahan bagi penggunanya, khususnya bagi mahasiswa. Berdasarkan pra survei ditemukan bahwa ada yang menggunakan *smartphone* untuk hal yang positif yakni dengan banyaknya fasilitas pendukung di dalamnya serta mampu terkoneksi dengan jaringan internet, mahasiswa merasa perlu untuk memiliki *smartphone* dan menggunakannya untuk mencari tugas kuliah, serta dalam penelitian sebelumnya dijelaskan bahwa pemanfaatan *smartphone* oleh mahasiswa sudah berjalan dengan baik

ketika mereka menggunakannya untuk mengakses beberapa informasi edukasi seperti; Portal akademik, Artikel ilmiah, Informasi beasiswa, Wikipedia.org, Detik.com, Googlebooks, dan Ejournal.

Dijelaskan juga bahwa pemanfaatan *smartphone* dalam mengakses informasi edukasi bisa mempermudah mahasiswa dalam menunjang studi dibangku kuliah. Selain itu, melalui *smartphone* juga mahasiswa dapat mengakses informasi mengenai administrasi akademik seperti mengecek Kartu Hasil Studi (KHS) maupun untuk mengisi Kartu Rencana Studi (KRS), dan beberapa hal mengenai penambahan wawasan atau pengetahuan-pengetahuan umum lainnya, dapat di akses melalui *smartphone*. Namun ada juga yang menggunakannya secara negatif dimana ketika seseorang sudah semakin terikat dengan hal ini diduga bahwa tingkat komunikasi interpersonalnya dengan orang lain secara tatap muka akan menurun.

Terbukti dengan berbagai fenomena yang diamati penulis bahwa sangat sering kita menemui orang yang selalu “melirik” *smartphon*enya tidak peduli saat sedang berjalan atau makan bahkan saat sedang berada dengan orang lain dalam suatu kegiatan sehingga tidak menyadari lagi bahwa ia sedang berada dalam suatu kelompok atau kumpulan orang. Dan ada suatu saat dimana dalam suatu kelompok atau kumpulan orang-orang yang sedang *hang-out*, masing-masing dari mereka hanya sibuk dengan *smartphon*enya sendiri sehingga tidak terjadi komunikasi yang berlangsung secara tatap muka, antar pribadi maupun antar kelompok. Bahkan ketika dalam aktivitas perkuliahan pun kita akan menemui beberapa mahasiswa yang ketika berada dalam kelas akan tetap memegang *smartphone*-nya dan mengutak-atik isinya padahal saat itu sedang ada dosen yang mengajar di depan kelas entah itu dia sedang menggunakannya untuk keperluan kuliah, atau sedang bermain, atau bahkan mungkin mahasiswa tersebut memang sudah memiliki rasa ketergantungan dengan *smartphone*-nya sehingga sangat sulit untuk dia lepas meski hanya untuk 2-3 jam kegiatan perkuliahan.

Memang dalam pengaplikasiannya, *smartphone* berguna dan sangat membantu mahasiswa dalam mengeksplorasi berbagai pengetahuan baru dan menunjang berbagai aktivitas khususnya ketika berada di kampus dan dalam kegiatan perkuliahan, tetapi belum tentu semua yang diakses dalam *smartphone* adalah hal-hal baik yang dapat menunjang perkuliahan mereka. *Smartphone* atau telephon pintar adalah media komunikasi yang canggih dalam berbagai hal serta fungsinya yang sudah efektif dan efisien yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja yang telah dimiliki oleh siapa saja. *Smartphone* kini telah menjadi salah satu kebutuhan primer oleh manusia, dengan berbagai fungsi diantaranya sebagai media komunikasi, media hiburan dan media edukasi.

## **6. Remaja**

### **a. Pengertian Remaja**

Menurut Papalia dan Olds dalam Yudrik Jahja ( 2011: 220) Remaja dalam ilmu psikologis juga diperkenalkan dengan istilah lain, seperti puberteit, adolence, dan youth. Dalam bahasa Indonesia sering pula dikaitkan pubertas atau remaja. Remaja merupakan suatu fase perkembangan antara masa kanak-anak dan masa dewasa, berlangsung antara usia 12 sampai 21 tahun. Masa remaja terdiri dari masa remaja terdiri dari masa remaja awal usia 12-15 tahun, masa remaja pertengahan usia 15-18 tahun, dan masa remaja akhir usia 18-21 tahun. Masa remaja disebut juga sebagai periode perubahan, tingkat perubahan dalam sikap, dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan perubahan fisik.

Pandangan ini didukung oleh Piaget dalam Hurlock yang mengatakan secara psikologis, remaja adalah suatu usia dimana anak kita merasa terintegrasi kedalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada dibawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar.

Memasuki masyarakat dewasa ini mengandung banyak aspek afektif, lebih kurang dari usia pubertas. Remaja juga sedang mengalami perkembangan pesat dalam aspek intelektual. Tranfromasi intelektual dari cara befikir remaja memungkinkan mereka tidak hanya mampu mengintegrasikan dirinya ke dalam masyarakat dewasa, tapi juga merupakan karakteristik yang paling menonjol dari semua periode perkembangan (Asrori, 2009: 9).

Masa adolesen merupakan suatu masa, dimana individu berjuang untuk tumbuh dan menjadi sesuatu menggali serta memahami arti dan makna dari segala sesuatu yang ada.dalam melakukan pembimbing yang memberikan petunjuk-petunjuk serta bimbingan yang diperlukan, dalam pelaksanaannya merekalah yang paling berat karena mereka adalah yang paling berkepentingan. Merekalah yang harus berjuang keras untuk merealisasikan dirinya, menemukan dirinya, siapakah mereka itu sebenarnya dan akan menjadi apakah mereka kelak dikemudian hari. Oleh karena itu tugas atau beban mereka benar-benar berat, sehingga sering-sering mengalami kesulitan-kesulitan dan menimbulkan persoalan (Sulaeman, 2014: 3).

#### **b. Ciri-Ciri Masa Remaja**

Masa remaja mempunyai ciri-ciri yang membedakan dengan periode sebelum dan sesudahnya. Gunarsa (2001: 7) menyatakan ciri-ciri tertentu yaitu masa remaja sebagai periode yang penting, masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja sebagai periode perubahan, masa remaja sebagai periode bermasalah, masa remaja sebagai masa mencari identitas, masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan dan masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

Menurut Adam dan Gullota (1997) dalam Jahja menyebutkan bahwa masa remaja sebagai masa peralihan dari masa ke masa dewasa, meliputi semua perkembangan yang di alami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Semua aspek perkembangan dalam masa remaja secara global berlangsung antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian usia 12-15 tahun adalah masa remaja awal, 12-18 tahun adalah masa remaja pertengahan, 18-21 tahun adalah remaja akhir (Jahja, 2011: 220).

### **c. Tahap Perkembangan Remaja**

Menurut Adams dan Gulota dalam Jahja (2011: 220) tahap perkembangan masa remaja dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

- 1) Masa remaja awal (12-15 tahun), dengan ciri khas antara lain:
  - a) Lebih dekat dengan teman sebaya
  - b) Ingin bebas
  - c) Lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya dan mulai berfikir abstrak
- 2) Masa Remaja Tengah (15-18 tahun) dengan ciri khas antara lain:
  - a) Mencari identitas diri
  - b) Timbulnya keinginan untuk kesan
  - c) Mempunyai rasa cinta yang mendalam
  - d) Mengembangkan kemampuan berfikir sebaya Berkarya tentang aktifitas seks
- 3) Masa remaja akhir (18-21 tahun), dengan ciri khas antara lain:
  - a) Pengungkapan identitas diri
  - b) Lebih selektif dalam mencari teman sebaya
  - c) Mempunyai citra jasmani dirinya
  - d) Dapat mewujudkan rasa cinta
  - e) Mampu berfikir abstrak
  - d. Masalah-masalah di kehidupan Remaja

Masalah-masalah yang dihadapi oleh remaja antara lain (Sulaeman, 1995: 9):

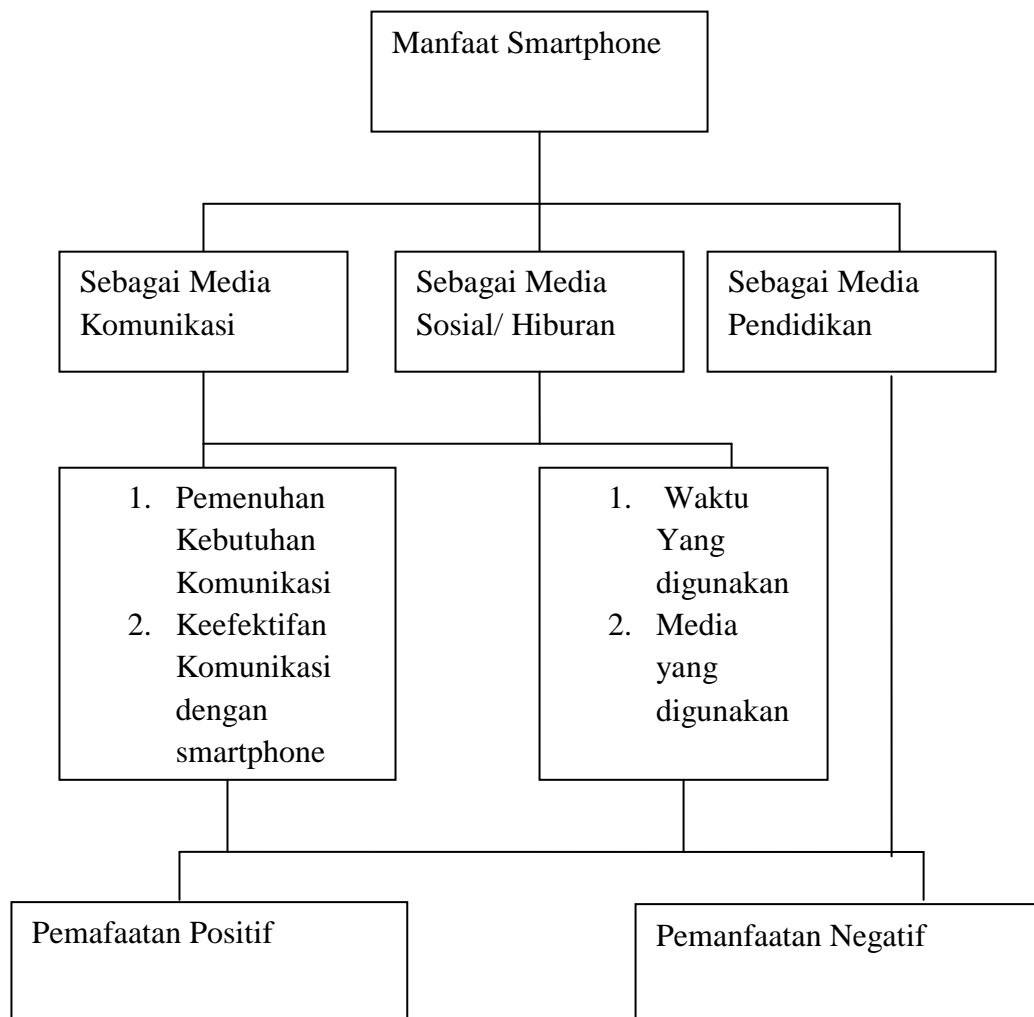
- 1) *Keyakinan*. Kebanyakan para remaja menganut suatu keyakinan yang dirumuskan dalam kepercayaan-kepercayaan yang tidak diutarakan.
- 2) *Pencarian* makna mengenai sesuatu. Para remaja ingin sekali mendapatkan kepastian tentang arti atau makna dari segala sesuatu
- 3) *Pilihan*. Para remaja yang sedang bersiap siap untuk terjun kedalam kehidupan terus menerus dihadapkan dengan keharusan untuk mengambil pilihan.
- 4) *Tujuan-tujuan*. Berkaitan dengan usaha untuk mencari makna dari segala sesuatu dan membuat pilihan-pilihan, para remaja menetapkan tujuan-tujuan yang akan mereka capai.

Remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa yang meliputi perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Masa remaja dibagi menjadi tiga tahap diantaranya masa remaja awal, remaja tengah dan remaja akhir, dengan rentang umur dimulai dari umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun. Remaja yang dimaksud peneliti yang akan diteliti disini yaitu usia 12-21 tahun atau remaja yang belum berkeluarga.

Remaja zaman sekarang tidak bisa lepas dari *smartphone*, karena pemanfaatan yang beragam oleh para remaja saat ini. Pemanfaatan oleh remaja secara berlebihan akan memberikan dampak buruk bagi perkembangan remaja itu sendiri. Kebanyakan remaja bersikap ambivalen dalam menghadapi perubahan yang terjadi.

## B. Kerangka Konseptual

Agar penelitian ini lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian maka peneliti mencoba untuk membuat kerangka konseptual yang dapat menuntun pemikiran peneliti dalam mengembangkan kegiatan dalam pengungkapan penelitian ini. Adapun kerangka konseptualnya sebagai berikut:



### C. Kajian Penelitian yang Relevan

Untuk mendukung penelitian ini, berikut ini penelitian yang relevan dengan Penelitian yang dilakukan antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Deify Tibowo Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi dengan judul “Manfaat Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Komunikasi”. Penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Fispol Unsrat benar-benar telah memahami dan dapat memanfaatkan *smartphone* dengan berbagai fitur yang dimilikinya sebagai media untuk berkomunikasi secara intensif dengan orang lain tanpa melakukannya secara tatap muka.

Hubungan dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama meneliti penggunaan atau pemanfaatan *smartphone*. Dalam penelitian terdahulu lebih menfokuskan penelitiannya pada manfaat *smartphone* sebagai media komunikasi. Sedangkan penulis dalam penelitian ini akan menfokuskan berapa tingkat pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja.

Penelitian yang dilakukan oleh Mufilih, Hamzah, Wayan Agus Puniawan Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Respati Yogyakarta dengan judul “Penggunaan *Smartphone* dan Interaksi Sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan menggunakan rancangan penelitian observasional analitik. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui adanya hubungan antara pengguna *smartphone* dengan tingkat ketergantungan *smartphone* dan adanya tingkat ketergantungan antara pengguna *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan. Hasil penelitian dari bahwa penggunaan *smartphone* sebagian besar kurang baik 121 (58,8%) tingkat ketergantungan sebagian besar rendah sebanyak 54,1%. Interaksi sosial sebagian besar baik sebanyak 51,7%. Hubungan signifikan antara pengguna *smartphone* dengan tingkat ketergantungan *smartphone* dan adanya hubungan signifikan



antara tingkat ketergantungan dengan interaksi sosial pada remaja di SMA 1 Kalasan Sleman Yogyakarta.

Hubungan dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama meneliti penggunaan atau pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja. Penelitian terdahulu lebih menfokuskan penelitiannya pada tingkat ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja. Sedangkan penulis dalam penelitian ini akan menfokuskan penelitian pada tingkat pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian *field reaseach* (studi lapangan) yang menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang kita inginkan, kita ketahui, dan penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan eksplorasi, menggambarkan dengan tujuan untuk dapat menerangkan dan memprediksi terhadap suatu gejala yang berlaku didasarkan pada data yang diperoleh dilapangan. Metode pendekatan yang digunakan oleh peneliti yaitu metode Survei (Darmawan, 2014: 37-38).

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Waktu penelitian disesuaikan dengan surat izin penelitian. Tempat Penelitian berlangsung di Nagari Tabek Patah Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar.

#### **C. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan elemen atau unsur yang akan kita teliti. Menurut Burhan Bugin (2006: 109) Populasi merupakan serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Berdasarkan pendapat diatas, dapat dipahami bahwa populasi merupakan semua objek penelitian atau sekelompok sasaran yang akan dijadikan objek dari sebuah penelitian. Objek yang di jadikan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja di Nagari Tabek Patah. Untuk mengetahui jumlahnya lebih jelasnya lihat tabel dibawah ini:

**Tabel 3. 1**  
**Remaja Nagari Tabek Patah Sebagai Populasi Penelitian**

No.	Jorong	Jumlah Remaja
1	Tabek Patah	50 Orang
2	Koto	55 Orang
3	Koto Alam	150 Orang
4	Data	50 Orang
Jumlah		305 Orang

*Sumber:*Data BKPRMI Nagari Tabek Patah

Tabel di atas dapat dijelaskan bahwa yang menjadi populasi dalam penelitian ini sebanyak 50 orang berasal dari Jorong Tabek Patah, 55 orang berasal dari Jorong Koto, 150 orang berasal dari Jorong Koto Alam, 50 orang berasal dari Jorong Data. Dari sinilah peneliti menjadikan sampel untuk penelitian. Dengan tujuan yaitu untuk mengungkapkan pemanfaatan *smartphone* dikalangan remaja.

## 2. Sampel

Menurut Suharni Arikunto (2005: 18) Sampel adalah bagian dari populasi (sebahagian atau mewakili dari populasi yang diteliti). Adapun teknik pengambilan sampel adalah dengan teknik *random sampling*, atas dasar pendapat diatas yang menyatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil seluruhnya sebagai sampel, sehingga penelitian merupakan penelitian populasi, jika populasi lebih dari 100 maka sampel dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% (Arikunto, 2005: 107).

Atas dasar pendapat diatas, maka penulis menetapkan bahwa jumlah sampel dari penelitian ini diambil 10% dari jumlah keseluruhan populasi yaitu 305 orang. Jadi sampel 35 orang. Metode pengambilan sampel adalah secara acak (Random Sampling).

#### D. Pengembangan Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Sugiyono (2007: 142) mengemukakan bahwa kuesioner merupakan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket ini diberikan kepada remaja untuk mendapatkan data tentang teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan-pernyataan yang akan diberikan kepada koresponden (remaja) yang menjadi sampel, berhubungan dengan aspek pemanfaatan *smartphone* dikalangan remaja. Untuk memperoleh informasi tentang pemanfaatan *smartphone* dikalangan remaja, penulis menyusun angket disesuaikan dengan pemanfaatan *smartphone*.

Sebelum angket diadministrasikan kepada remaja, prosedur yang dilakukan adalah:

1. Melakukan kajian literature untuk mengkaji konsep-konsep atau variabel yang akan di ukur.
2. Penyusunan kisi-kisi instrument berdasarkan kajian teori yang dipakai mulai dari penetapan indikator, sub indikator dan indikator.
3. Menyusun item-item pernyataan instrument penelitian.
4. Menyusun petunjuk-petunjuk instrument penelitian. Hal ini bertujuan untuk memindahkan responden dalam mengisi instrument penelitian dan kesalahan dalam pengumpulan data
5. Menelaah kesesuaian pernyataan instrument penelitian dengan kisi-kisi instrument yang bertujuan untuk mengetahui apakah item-item yang dikembangkan sudah mewakili setiap indikator yang dibutuhkan,
6. Melakukan judge (penimbangan) yang bertujuan untuk mengetahui validitas alat pengumpulan data dan apakah instrument telah dapat mengungkapkan bagaimana pemanfaatan *smartphone* dikalangan remaja.
7. Mengadministrasikan instrument kepada remaja.

**Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Item
Manfaat <i>Smartphone</i>	Segi Komunikasi	1. Pemenuhan Kebutuhan akan komunikasi 2. Keefektifan komunikasi dengan <i>smartphone</i>	8 3
	Segi Sosial/ Hiburan	1. Ditinjau dari segi waktu 2. Pemanfaatan untuk game	7 3
	Segi Pendidikan	-	9
<i>Sumber:</i> Pengolahan Data Primer 2018			

## E. Teknik Pengumpulan Data, Jenis Data.

### 1. Teknik Pengumpulan data

Teknik yang penulis pilih dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

#### a. Wawancara

Melakukan wawancara dan secara langsung dengan beberapa bagian yang terkait dan sejumlah remaja Nagari Tabek Patah yang ada kaitannya dengan masalah yang akan diteliti.

#### b. Kuesioner/ Angket

Kuesieoner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Sebuah kuesieoner dapat berupa formulir, skedul atau istrumen pengukuran yang memuat rangkaian pertanyaan untuk mendapatkan informasi dari responden dengan lengkap dan pasti (Suprianto, 2010: 199).

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dimana responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang disajikan. Metode ini akan digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data mengenai Pemanfaatan Penggunaan *Smartphone* dikalangan Remaja Nagari Tabek Patah Kecamatan Salimpaung Tanah Datar.

c. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pernyataan penelitian, untuk membantu mengerti perilaku manusia dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu.

## 2. Jenis Data

### a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari penelitian secara langsung dari penelitian lapangan yang dilakukan dengan wawancara. Data primer dalam penelitian berupa pemanfaatan *smartphone* dikalangan remaja baik itu dari sisi positif dan negatif. Dimana data di peroleh dari hasil wawancara secara langsung dengan responden menggunakan angket. Serta melakukan observasi lapangan dari hasil dokumentasi di lapangan.

### b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data dan pendukung relevan dengan penelitian yang diperoleh dari dokumen-dokumen tertulis, laporan-laporan dan catatan-catatan yang relevan dengan penelitian ini. Data sekunder dalam penelitian ini berupa data jumlah penduduk dan data jumlah remaja Nagari Tabek Patah.

## F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

### 1. Pengolahan Data

Menurut Syofian Siregar (2011: 206) pengolahan data adalah suatu proses dalam memperoleh data ringkasan dengan menggunakan cara-cara atau rumusan tertentu. Data yang sudah diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan langkah-langkah berikut:

- a) *Editing*, yaitu penulis memeriksa jawaban yang diberikan oleh responden apakah sudah lengkap atau tidak, perlu diedit yaitu jika jawabannya tidak lengkap, maka dilengkapi atau diprediksi oleh responden.
- b) *Koding (Pengodean)* yaitu proses mengklarifikasi jawaban-jawaban para responden menurut kriteria atau macam yang ditetapkan. Maksudnya adalah jawaban masing-masing responden akan diperiksa serta diberi skor terhadap jawabannya.
- c) *Tabulasi*

Tabulasi adalah bagian terakhir dari pengolahan data. Maksud tabulasi adalah memasukkan data pada tabel-tabel tertentu dan mengukur angka-angka serta menghitungnya.

### 2. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan tujuan penelitian maka data yang diperoleh diolah dengan menggunakan analisa deskriptif dengan rumus persentase untuk melihat kecendrungan masing-masing variabel, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi Jawaban responden

N= Jumlah Responden

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Letak Geografis Nagari Tabek Patah**

Nagari Tabek Patah merupakan Ibu dari Kecamatan Salimpaung merupakan nagari yang strategis untuk perdagangan khususnya perdagangan sayur mayur karena terletak pada jalur perdagangan antara Propinsi Sumatera Barat dan Propinsi Riau serta daerah Kota lainnya seperti Kota Bukittinggi dan Payakumbuh. Nagari Tabek Patah memiliki empat Jorong yaitu :

- a. Jorong Koto Alam
- b. Jorong Data
- c. Jorong Koto dan
- d. Jorong Tabek Patah

Adapun batas wilayah Nagari Tabek Patah adalah sebagai berikut :

- a. Sebelah Utara : Berbatas dengan Nagari Tanjung Alam Kecamatan Tanjung Baru
- b. Sebelah Selatan : Berbatas dengan Nagari Lawang Mandahiling Kecamatan Salimpaung
- c. Sebelah Barat : Berbatas dengan Jorong Gunung Nagari Tanjung Alam Kecamatan Tanjung Baru
- d. Sebelah Timur : Berbatas dengan Jorong Aur Nagari Barulak Kecamatan Tanjung Baru.

Tinggi rata-rata Nagari dari permukaan laut adalah  $\pm 1.000 - 1.200$  meter dari laut (mdl), dengan suhu rata-rata harian  $20-30$  °C dan bentangan alamnya yang berbukit, selain itu Nagari Tabek Patah juga merupakan Ibu dari Kecamatan Salimpaung (Data Kabid Pembangunan Kantor Wali Nagari Tabek Patah tahun 2016).



## 2. Letak Demografi Nagari Tabek Patah

Dengan luas wilayah 920 Ha yang terdiri dari pemukiman 14.5 Ha, Persawahan 350 Ha, Perkebunan/Tegalan/Ladang 344 Ha dan Hutan 211.5 Ha, Jarak Nagari Tabek Patah dengan Pusat Pemerintahan Kabupaten Tanah Datar adalah 21 Km dengan lama tempuh ½ jam. Dilihat dari ketebalan tanah, tanah yang terdapat pada nagari Tabek Patah mengandung unsur Hara antara 50-90 cm. Dari data tersebut Nagari Tabek Patah mempunyai tingkat kesuburan tanah yang cukup tinggi dan sangat cocok sebagai lahan pertanian

**Tabel 4.1**  
**Jumlah Penduduk pada Akhir Tahun 2016**

No	Jorong	Jumlah Laki-laki	Jumlah Perempuan	Jumlah	Jumlah KK
01	Tabek Patah	381	383	764	201
02	Koto	387	398	785	215
03	Data	392	397	789	211
04	Koto Alam	458	475	890	238
<b>Jumlah</b>		<b>1618</b>	<b>1653</b>	<b>3271</b>	<b>865</b>

*Sumber:* Data Kabid Pembangunan Kantor Wali Nagari Tabek Patah

**Tabel 4.2**  
**Jumlah KK Miskin Akhir Tahun 2016**

No	Jorong	Jumlah KK Miskin Tahun 2015	Jumlah KK Miskin Tahun 2016
01	Tabek Patah	45	34
02	Koto	30	42
03	Data	25	49
04	Koto Alam	85	50
<b>Jumlah</b>		<b>185</b>	<b>175</b>

*Sumber:* Data Kabid Pembangunan Kantor Wali Nagari Tabek Patah

Namun karena adanya Rumah Tangga Miskin yang terdaftar pada data tambahan pada tahun 2011 masih ada yang sangat membutuhkan maka berdasarkan Musyawarah Nagari, maka kebijakan yang diambil oleh Pemerintahan Nagari bersama BPRN dan KAN menyepakati pembagian raskin untuk masyarakat yang tingkat ekonominya sudah mulai membaik diberikan ketantuan satu kali dalam dua bulan.

Komposisi mata pencaharian masyarakat nagari Tabek Patah cukup beragam, yang terdiri dari : Petani, Pedagang, Pegawai Negeri dan lain sebagainya namun mata pencaharian di Nagari Tabek Patah di dominasi oleh masyarakat yang bermata pencaharian sebagai Petani. Selain bidang pertanian yang menjadi potensi unggulan perekonomian masyarakat Tabek Patah juga terdapat bidang-bidang lain yang sangat menunjang perekonomian masyarakat, bidang tersebut antara lain adalah :

a. Perdagangan

Walaupun sebagaian kecil dari penduduk Nagari yang bekerja disektor ini, tetapi mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap perekonomian Nagari khususnya bagi petani karena pada umumnya perdagangan yang dilakukan oleh para pedagang adalah pendistribusian komoditi hasil pertanian masyarakat keluar daerah yang meliputi daerah Riau, Jambi dan sekitarnya. Selain perdagangan dibidang hasil pertanian juga terdapat perdagangan lain yang terdiri dari Hasil Perkebunan (seperti : Kulit Manis dan Kakao) , Barang Harian, dan lain-lain.

b. Pariwisata

Pada saat ini sektor pariwisata merupakan potensi yang cukup menjanjikan bagi pertumbuhan perekonomian masyarakat Nagari Tabek Patah. Selain nagari Tabek Patah mempunyai Objek Wisata Panorama Alam yang telah dikelola oleh Nagari, namun sayangnya karena adanya beberapa kendala dalam Nagari (persoalan peraturan dan batas wilayah panorama) membuat objek wisata potensial ini belum

bisa memberikan kontribusi nyata terhadap pendapatan Nagari saat ini. Selain itu Nagari Tabek Patah juga mempunyai potensi wisata lain yang membutuhkan pengembangan. Potensi tersebut antara lain : Talago Aia Pakih dan Talago Aia Taganang, Industri makanan yakni Pisang Sale dan Bubuk Kopi.

Saat ini Nagari Tabek Patah juga sedang berusaha untuk mengembangkan potensi wisata lain yaitu Daerah Agro Wisata yang terdapat diorong Koto Alam dan Panorama alam batu dindiang yang tidak kalah indahnya dari panorama yang telah ada. Juga pengembangan objek wisata Aia Taganang. Jika dilihat dari banyaknya potensi wisata yang terdapat di Nagari ini, Nagari Tabek Patah dapat dikembangkan menjadi Nagari tujuan wisata baik domestik maupun mancanegara. Dengan berkembangnya potensi tersebut dapat dipastikan ekonomi masyarakat juga ikut berkembang khususnya usaha dibidang kerajinan tangan dan industri rumah tangga.

c. Peternakan

Pada sektor peternakan masyarakat Nagari Tabek Patah cukup banyak yang memelihara ternak sapi/kerbau, kambing dan ayam sebagai usaha sampingan untuk peningkatan kesejahteraan keluarga bahkan sebagai usaha utama. Dalam pengembangan ekonomi kemasyarakatan dibidang peternakan, Pemerintahan Nagari sejak tahun 2003 telah membudidayakan ternak sapi yang pengelolaannya diserahkan kepada masyarakat dengan sistem persentase. Dilihat dari pengembangannya pengelolaan yang dilakukan sudah cukup baik dan cukup memberikan kontribusi bagi nagari dan perekonomian masyarakat khususnya pemelihara sapi.

### **3. Pertumbuhan Ekonomi**

Pertumbuhan ekonomi nagari pada tahun ini cukup memperlihatkan peningkatan, hal ini disebabkan oleh faktor-faktor antara lain :

a. Ketersediaan modal mudah didapat

Banyaknya lembaga keuangan yang tumbuh dan berkembang di nagari Tabek Patah sangat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mendapatkan modal. Saat ini di nagari Tabek Patah terdapat beberapa unit lembaga keuangan atau perbankan antara lain : BRI Unit Tabek Patah, BPR Harau, BPR Gundam, BMT Haji Miskin, LKM Kube Sejahtera. Ditingkat Nagari dan Jorong terdapat lembaga keuangan seperti Koperasi Pasar Makmur, LKMA di Jorong Koto Alam, Simpan Pinjam Perempuan (SPP) di masing-masing Jorong yang menjamin kemudahan bagi masyarakat untuk mendapatkan modal usaha.

Dengan fasilitas kredit yang diberikan oleh lembaga-lembaga keuangan tersebut dengan sendirinya volume usaha diberbagai bidang yang ada di nagari pun semakin meningkat, baik di bidang pertanian, perdagangan maupun UKM (Usaha Kecil Menengah). Saat ini kegiatan usaha rumah tangga berkembang cukup baik khususnya di bidang pangan dan papan (perabot dan mobiler). UKM di bidang pangan yang terdapat di nagari terdapat 10 (Sepuluh) unit, 5 Unit di bidang perabot (papan) dan 1 (satu) unit di bidang pengolahan sutra alam.

b. Pembinaan dan pelatihan dari dinas terkait

Dinas yang berhubungan dengan kegiatan di bidang pertanian antara lain : Ditingkat Kecamatan terdapat BPK (Badan Penyuluh Kecamatan), Dinas Pertanian dan Hortikultura Kabupaten Tanah Datar maupun Dinas Peternakan Pusat meluncurkan berbagai program mulai dari pembinaan modal usaha, pembinaan kewirausahaan sampai pada pembinaan berupa pelatihan pertanian lapangan. Hal ini tentunya sangat mendukung kesuksesan usaha di bidang pertanian maupun Usaha Kecil Menengah yang pada

akhirnya berdampak pada meningkatnya pertumbuhan ekonomi masyarakat.

c. Kemauan masyarakat untuk lebih maju

Faktor ini merupakan faktor utama untuk mewujudkan peningkatan usaha dari waktu ke waktu, keinginan untuk lebih baik, lebih maju, lebih berhasil, memacu masyarakat untuk memanfaatkan segala fasilitas yang ada secara maksimal untuk kemajuan usaha. Bahkan Pemerintah juga telah mendukung usaha masyarakat dengan memberikan bantuan sosial.

#### 4. Visi Misi Nagari Tabek Patah

##### a. Visi Nagari Tabek Patah

*“Mewujudkan Masyarakat Nagari Tabek Patah Yang Madani, Mandiri, Aman Dan Berbudaya Yang Berlandaskan Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah”*

Makna yang terkandung dalam visi ini adalah :

1) Visi Madani

Madani merupakan keadaan utuh sebagai akumulasi atau kesimpulan dari masyarakat yang aman, sejahtera dan makmur. Pendekatan untuk mencapai visi ini adalah dengan semangat gotong royong dalam setiap upaya dalam mencapai tujuan dan sasaran pembangunan yang telah ditetapkan.

2) Visi Mandiri

Mandiri mencerminkan masyarakat yang pantang menyerah, bekerja keras dan mampu bangkit dari keterbelakangan, keterpurukan dan mampu meningkatkan taraf hidupnya dengan optimis terhadap kehidupan tanpa harus menggantungkan nasib pada orang lain.

### 3) Visi Aman

Aman mencerminkan keadaan yang bebas dari rasa takut baik itu secara fisik dan mental. Visi ini bermakna mewujudkan suasana kondusif, konstruktif dan dinamis dalam masyarakat. Ini dapat diwujudkan melalui kebersamaan dan persaudaraan ditengah-tengah masyarakat.

### 4) Visi Berbudaya

Berbudaya berkaitan dengan akal budi, pikiran dan adat istiadat masyarakat nagari sebagai pelaku dan sasaran pembangunan. Budaya lama yang baik yang sampai saat ini masih relevan dan sangat baik dipakai dalam masyarakat nagari Tabek Patah yang mencerminkan semangat kebersamaan dalam masyarakat akan memotifasi masyarakat untuk mencapai manusia yang memiliki budaya positif yang terlebih dahulu dibentuk budaya baik seperti good government, budaya adil, budaya melayani, budaya bersih budaya yang produktif bukan konsumtif, bertindak sesuai kebenaran, jujur dan transparan dalam melaksanakan pembangunan.

### 5) Landasan Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah

Landasan yang dipakai di nagari Tabek Patah didasarkan pada Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabbullah, Syarak Mangato Adat Mamakai. Suatu peraturan dan keputusan dilingkungan nagari Tabek Patah didasarkan pada Kitab Allah dan dipakai dalam pelaksanaan adat dan kehidupan sehari-hari di nagari Tabek Patah.

## **b. Misi Nagari sebagai berikut :**

- 1) Meningkatkan dan melanjutkan program pembangunan yang telah ada menuju Nagari Tabek Patah yang Madani, Mandiri, Aman,

dan Berbudaya dengan landasan Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah.

- 2) Meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) melalui peningkatan kualitas tenaga pendidik dengan didukung oleh sarana dan prasarana pendidikan yang memadai.
- 3) Meningkatkan kemampuan kapasitas dan akuntabilitas Aparatur Pemerintahan Nagari guna meningkatkan pelayanan publik.
- 4) Melaksanakan peningkatan pembangunan infrastruktur dasar guna memperlancar mobilitas penduduk dan arus barang serta mempercepat pembangunan.
- 5) Menggali potensi pariwisata di Nagari Tabek Patah sebagai potensi peningkatan ekonomi masyarakat.
- 6) Meningkatkan pemerataan keadilan disemua bidang.
- 7) Meningkatkan pertumbuhan ekonomi disemua lapisan masyarakat.

### **c. Staregi Dan Arah Kebijakan Nagari**

#### 1) Strategi Nagari

Untuk mewujudkan Visi dan Misi nagari serta mewujudkan pemerintahan yang baik, pemerintah nagari berupaya menjalankan pemerintahan dengan strategi sebagai berikut :

- a) Dari segi peningkatan kemampuan dan kompetensi aparatur nagari dalam hal metode perencanaan partisipatif, analisis masalah dan potensi nagari, metode pemilihan skala prioritas kegiatan, penyusunan Anggaran dan Belanja Nagari dapat dilakukan dengan mengadakan : Pelatihan (seperti : bimbingan teknis, pembekalan, penataran ) dan non-pelatihan (studi banding) deengan mengutamakan prinsip berkomunikasi, berdiskusi dan presentasi.

- b) Dalam hal *Keuangan Nagari*, strategi yang dapat dikembangkan adalah dengan : Penguatan kapasitas keuangan Aparatur Nagari dengan kewenangan Nagari dan memperbaiki metode pengalokasian dana nagari dan perbaikan sumber daya aparatur Nagari melalui perbaikan rekrutmen dan manajemen aparatur nagari. Untuk organisasi adalah Peningkatan kapasitas manajemen keuangan nagari melalui penguatan Badan Usaha Milik Nagari sebagai sumber penerimaan dan pengembangan ekonomi masyarakat nagari dan kapasitas manajemen keuangan nagari melalui penguatan kerjasama antar nagari dalam bidang ekonomi dan berbagai pelayanan publik, peningkatan sarana dan prasarana pemerintahan nagari dan mekanisme pertanggung jawaban nagari. Untuk individu aparatur nagari, strategi yang dapat dikembangkan adalah, peningkatan melalui bimbingan teknis manajemen keuangan nagari yang mencakup penyusunan APB Nagari, Pengelolaan Anggaran yang telah disetujui BPRN, pengelolaan kekayaan nagari, pengelolaan badan usaha milik nagari. Selain itu perlunya sosialisasi peraturan kebijakan keuangan Nagari melalui pendampingan maupun fasilitasi.
- c) Dalam hal *kebijakan nagari* yaitu perumusan kebijakan yang jelas antar kelembagaan yang ada agar tidak terjadi tumpang tindih dalam pelaksanaan kegiatan. Selain itu agar lebih terprogramnya kegiatan nagari yang dilaksanakan oleh BPRN dan Pemerintah Nagari perlu adanya bimbingan dan modul-modul pembuatan kebijakan nagari oleh pemerintah Kabupaten Tanah Datar.
- d) Dalam hal *Pelayanan Nagari*, sebagai strategi untuk meningkatkan kapasitas aparatur nagari dalam bidang pelayanan kepada masyarakat diantaranya adalah perlu



adanya peningkatan kemampuan aparat nagari dalam merumuskan program-program pelayanan. Selain itu peningkatan kemampuan dalam mengelola pelayanan termasuk pengetahuan teknis administratif (format-format pelayanan administrasi dsb) dan kemampuan memahami petunjuk maupun peraturan undang-undang yang mendukung aparatur nagari dalam memberikan pelayanan, selain kemampuan teknis penunjang (mengoperasikan komputer dll). Kemampuan mengambil keputusan, Kemampuan dalam melakukan kerjasama (seperti : LSM, masyarakat, instansi terkait, pemerintah daerah) dalam pelayanan yang baik.

- e) Dalam hal peningkatan *Partisipasi masyarakat* perlu adanya pengembangan kemampuan dan kemandirian masyarakat untuk berperan aktif dalam pembangunan. Meningkatkan sumber daya masyarakat nagari dengan mengoptimalkan fungsi-fungsi Pemerintah Nagari melalui peningkatan lembaga pemberdayaan masyarakat serta mengoptimalkan pengembangan lembaga adat.
- f) Untuk *penguatan ekonomi* masyarakat, strategi yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan-kegiatan pelatihan paket usaha ekonomi produktif bagi masyarakat miskin terutama Kepala Keluarga Perempuan, pemberian paket bantuan usaha dan pendampingan yang diusahakan melalui pemerintah Kabupaten Tanah Datar.
- g) Untuk *Peningkatan pemanfaatan sumber daya dan pendayagunaan Teknologi Tepat Guna*. Pemanfaatan sumber daya lokal yang ada di nagari dengan menggunakan Teknologi Tepat Guna sehingga dapat meningkatkan nilai guna dari produk Nagari dan dapat meningkatkan pendapatan masyarakat Nagari.

## 2) Arah Kebijakan Nagari

### a) Meningkatkan Iman dan Takwa

- (1) Meningkatkan pendidikan agama melalui pembinaan kegiatan TPA/TPSA dimasing-masing jorong.
- (2) Meningkatkan pendidikan pandai baca Al-Quran disemua usia.
- (3) Meningkatkan kegiatan Lembaga Didikan Subuh (LDS).
- (4) Meningkatkan kesejahteraan guru TPA/TPSA dan empat jinih masjid.
- (5) Meningkatkan kegiatan Badan Kontak Majelis Taklim (BKMT) di Mushalla-Mushalla dan Masjid yang ada di Nagari.
- (6) Mengajak dan merangkul kaula muda untuk dapat kembali meramaikan Masjid dan Mushalla (Surau)
- (7) Pembentukan Badan Amil Zakat Nagari dan MUI di Tingkat Nagari

### b) Meningkatkan Pemerataan Pendidikan

- (1) Mensukseskan program wajib belajar sembilan tahun.
- (2) Meningkatkan mutu pendidikan masyarakat melalui peningkatan mutu program KF bagi yang tidak bisa baca tulis dan program Paket C bagi yang putus sekolah disemua usia.
- (3) Mengupayakan pemerataan pendidikan terutama bagi masyarakat yang berpenghasilan rendah dan keluarga yang tidak mampu.
- (4) Mengupayakan bea siswa pendidikan masyarakat yang kurang mampu.
- (5) Mendorong partisipasi masyarakat (Orang Tua dan Wali Murid) dalam penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.

c) Menjadikan Nagari Sehat, Bersih dan Indah

- (1) Meningkatkan pemenuhan gizi bayi dan balita melalui pembinaan PKK.
- (2) Mengurangi angka penderita gizi buruk di nagari dengan makanan tambahan balita dan penyuluhan gizi.
- (3) Mewujudkan program desa siaga ditingkat jorong.
- (4) Mengaktifkan gerakan sayang ibu.
- (5) Meningkatkan peran kader PKK terhadap sepuluh program pokok PKK.
- (6) Mendukung kegiatan kelompok wanita tani pengusaha bunga yang ada di jorong-jorong.
- (7) Peningkatan kesehatan dengan memfokuskan kualitas hidup masyarakat dengan pelayanan kesehatan dan pendidikan yang merata khususnya masyarakat miskin.

d) Meningkatkan pertumbuhan ekonomi melalui produksi pertanian, perdagangan dengan penerapan pengetahuan teknologi tepat guna dan keikutsertaan perempuan dalam sektor pembangunan disegala bidang. Hal ini dapat tercapai dengan upaya sebagai berikut :

- (1) Melaksanakan pembinaan kelompok-kelompok tani.
- (2) Melaksanakan pelatihan-pelatihan teknologi tepat guna.
- (3) Penambahan modal dan pembinaan bagi SPP yang ada dimasing-masing jorong.
- (4) Pembinaan pedagang kecil dan industri rumah tangga.
- (5) Optimalisasi kegiatan PKK dan Bundo Kandung.
- (6) Melibatkan perempuan dalam setiap kegiatan pembangunan.
- (7) Meningkatkan sumber daya lokal khususnya bidang pertanian secara efektif dan efisien untuk peningkatan kesejahteraan masyarakat.

- e) Melaksanakan Pembangunan Fisik Sarana dan Prasarana baik melalui Program Pemerintah maupun dengan Swadaya Masyarakat sampai akhir Masa Jabatan 2015
  - (1) Pembangunan sarana pendidikan.
  - (2) Pembangunan sarana kesehatan.
  - (3) Pembangunan sarana dan prasarana transportasi (Jalan).
  - (4) Pembangunan sarana ibadah.
  - (5) Pembangunan pasar nagari.
  - (6) Pembangunan sarana dan prasarana pariwisata.
- f) Mengoptimalkan dan Menggali Potensi Sumber Daya Alam dan Sumber Daya Manusia yang ada untuk memperkuat Pembangunan Nagari Tabek Patah.
  - (1) Menggali potensi sumber daya alam dengan memperhatikan aspek ekonomi, sosial dan ekologi.
  - (2) Menggali potensi sumber daya manusia dengan meningkatkan kemampuan-kemampuan dan keterampilan sumber daya manusia yang telah bekerja maupun usia kerja dalam penguasaan ilmu praktis dan teknologi tepat guna dengan penyuluhan, pelatihan dan praktek kerja.
  - (3) Mengupayakan keikut sertaan anak nagari yang berada diperantauan untuk berpartisipasi membangun nagari.
- g) Menjadikan Masyarakat Nagari Berbudaya dengan Melestarikan Adat dan Kesenian Anak Nagari.
  - (1) Melaksanakan pelatihan adat bagi semua unsur masyarakat.
  - (2) Meningkatkan penyediaan sarana dan prasarana kesenian.
  - (3) Meningkatkan pembinaan kegiatan kesenian masyarakat.
- h) Berusaha Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Nagari akan Hukum Perundang-undangan dan Kesadaran akan Pajak

sehingga Masyarakat Nagari Memahami akan Hak dan Kewajiban.

- (1) Melaksanakan pelatihan hukum secara berkesinambungan bagi seluruh unsur masyarakat.
  - (2) Memberikan pengarahan kepada masyarakat akan pentingnya pajak bagi peningkatan pembangunan dimasa mendatang.
  - (3) Berusaha merancang peraturan nagari demi terciptanya rasa aman, nyaman dan tantram yang berpihak kepada masyarakat.
- i) Menciptakan Pemerintahan yang Bersih yang Berlandaskan Peraturan dan Perundang-undangan.
- (1) Melakukan peningkatan kualitas kinerja perangkat nagari.
  - (2) Meningkatkan pelayanan pemerintah dengan membangun pelayanan publik yang mudah, cepat, efektif dan efisien serta tertib administrasi yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
  - (3) Melakukan penataan fungsi-fungsi kelembagaan yang ada.
  - (4) Transparansi dalam penyelenggaraan pemerintahan.
  - (5) Memberikan penghargaan terhadap aparatur yang berprestasi dan memiliki kinerja yang baik.
- j) Mewujudkan Budaya Gemar Membaca
- Meningkatkan minat baca masyarakat dengan berusaha membangun taman bacaan dan pustaka nagari.

## B. Deskriptif Data Penelitian dan Temuan penelitian

### 1. Deskriptif Data Penelitian

Data Penelitian dikumpulkan dengan cara membagikan kuesioner secara langsung kepada responden. Kuesioner tersebut diberikan kepada responden yang merupakan pengguna aktif *smartphone* di kalangan remaja di Nagari Tabek Patah. Hal ini bertujuan agar lebih efektif dalam rangka untuk meningkatkan *respon rate* responden, sehingga data dikumpulkan secara maksimal dan menjaga rahasia identitas responden. Data yang di olah setelah dikumpulkan dari responden secara langsung.

### 2. Karakteristik Responden

#### a. Jenis Kelamin Responden

Adapun data mengenai jenis kelamin responden pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja Nagari Tabek Patah adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 3**  
**Jenis Kelamin**  
**N= 35**

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Pria	15	43 %
Wanita	20	67 %
Total	35	100 %

Sumber: Pengolahan Data Primer 2018

Hasil tabel 4.3 di atas maka dapat dianalisis bahwa jenis kelamin pria yang frekuensinya 15 dan dapat dipersentasekan sebanyak 43%, jenis kelamin wanita yang berfrekuensinya 20 dan dapat dipersentasekan

sebanyak 67%. Sedangkan total jenis kelamin pria dan wanita dengan 35 frekuensi sehingga dapat dipersentasekan sebanyak 100%. Sehingga diketahui jenis kelamin responden yaitu pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja Nagari Tabek Patah yang diambil responden yang menunjukkan bahwa loyalitas responden wanita sebanyak 20 orang, sedangkan sisanya responden pria sebanyak 15 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *smartphone* dikalangan remaja wanita lebih aktif menggunakan *smartphone*.

b. Usia Responden

Adapun data mengenai umur responden pemanfaatan *smartphone* di kalangan Remaja Nagari Tabek Patah adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 4**  
**Usia Responden**  
N= 35

Usia Responden	Frekuensi	Persentase
12- 15 Tahun	4	11 %
16- 18 Tahun	22	63 %
19- 21 Tahun	9	26%
Total	35	100%

*Sumber:* Pengolahan Data Primer 2018

Berdasarkan tabel 4,4 dapat di analisis usia responden 12-15 tahun berfrekuensi sebanyak 4 dapat di persentasekan sebanyak 11% , usia 16-18 tahun berfrekuensi 22 dapat dipersentasekan 63% , usia 19-21 tahun berfrekuensi 9 dipersentasekan 26% dari total responden frekuensi 35 dapat dipersentasekan sebanyak 100%. Sehingga dapat diketahui usia responden pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja Nagari Tabek Patah. Dengan ini menunjukkan mayoritas usia responden

yang menggunakan *smartphone* rata-rata dari usia 16 tahun sampai dengan 18 tahun.

c. Pendidikan Responden

Adapun data mengenai pendidikan responden yaitu pemanfaatansmartphone di kalangan remaja di Nagari Tabek Patah adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 5**  
**Pendidikan Responden**  
**N= 35**

<b>Pendidikan Responden</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
SLTP/ MTS	4	11%
SMA/ SMK	22	63%
Kuliah atau Tidak	9	26%
Jumlah	35	100%

*Sumber:* Pengolahan Data Primer 2018

Hasil penelitian pada tabel 4. 5 dapat di analisis pendidikan responden SLTP/ MTS berfrekuensi 4 dapat dipersentasekan sebanyak 11%, pendidikan SMA/ SMK berfrekuensi 22 di persentasekan 63%, dan yang sedang kuliah atau tidak kuliah berfrekuensi 9 dapat dipersenatsekan 26% dari frekuensi 35 responden atau 100%. Sehingga memperlihatkan bahwa Pemanfaatansmartphone di kalangan remaja Nagari Tabek Patah sebagian besar responden berasal dari tingkat pendidikan SMA/SMK.

d. Harga *Smartphone* Responden

Adapun data mengenai harga *smartphone* yang digunakan responden dalam pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja Nagari Tabek Patah adalah sebagai berikut:



**Tabel 4. 6**  
**Harga *Smartphone* Responden**  
**N= 35**

<b>Harga <i>Smartphone</i> Responden</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
< Rp. 2.000.000	21	60 %
Rp. 2.100.000- 3.000.000	9	26%
Rp. 3.100.000- 4.000.000	3	9%
< Rp. 4.100.000	2	8%
Total	35	100 %

*Sumber:* Pengolahan Data Primer 2018

Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat di analisis harga *smartphone* yang digunakan remaja dimulai dari harga Rp. 2.000.000 berfrekuensi 21 dapat di persentasekan sebanyak 60%. Harga Rp.2.100.00 sampai dengan Rp. 3.000.000 berfrekuensi 9 dapat dipersentasekan sebanyak 26%, harga *smartphone* Rp. 3.100.000 sampai dengan Rp.4.000.000 berfrekuensi 3 dapat dipersentasekan 9%. Dan harga Rp.4.100.000 berfrekuensi 2 atau 8%. Dapat dilihat harga *smartphone* yang digunakan dari frekuensi 35 responden, menggunakan *smartphone* dengan harga kurang lebih Rp. 2.000.000. hal ini menunjukkan bahwa ekonomi dari orang tua remaja tersebut rata-rata ekonomi kelas menengah.

### 3. Temuan Penelitian

#### a. *Smartphone* sebagai media komunikasi

##### 1) Pemenuhan kebutuhan akan komunikasi

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan maka di dapatkan hasil pengolahan data tentang *smartphone* sebagai media komunikasi di Nagari Tabek Patah Kecamatan Salimpaung dari segi kebutuhan akan komunikasi sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Kepemilikan *Smartphone***  
**N= 35**

No.	Mempunyai <i>smartphone</i>	Jumlah	Persentase (100%)
1	Iya	35	100
2	Tidak	-	-
Jumlah		35	100

*Sumber:* Pengolahan Data Primer 2018

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel diatas, yang di dapatkan dari 35 responden, 35 responden atau 100% mengatakan mempunyai *smartphone* yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi, untuk media sosial, dan media pendidikan.

**Tabel 4. 8**  
**Jenis *Smartphone* di Remaja**  
**N= 35**

No.	Jenis <i>Smartphone</i>	Frekuensi	Persentase (%)
1	Android	33	94
2	Blacberry	1	3
3	I-Phone	2	3
Jumlah		35	100

*Sumber:* Pengolahan data Primer 2018

Berdasarkan tabel di atas, dapat di analisis dari 35 atau 100% responden mempunyai *smartphone* diantaranya, 33 jenis *smartphone* dapat dipersentasekan sebanyak 94% responden memiliki *smartphone* jenis android, berfrekuensi 1 dapat di persentasekan atau 3% responden memiliki *smartphone* jenis Blacberry, dan berfrekuensi 2 dapat dipersentasekan 3% responden, memiliki *smartphone* jenis I-Phone. Sehingga dapat disimpulkan, di zaman sekarang remaja

cenderung memilih menggunakan *smartphone* jenis android, dengan berbagai aplikasi dan fitur yang telah disediakan oleh perusahaan *smartphonedunia*.

Dari hasil wawancara secara mendalam dengan sebagian remaja, mereka selalu membawa *smartphonenya* setiap hari yang digunakan, untuk mengirim dan menerima pesan baik dengan teman dan keluarga, dan mereka menjelaskan dengan *smartphone* memudahkan mereka berinteraksi dengan siapa saja.

**Tabel 4.9**  
**Kecemasan Remaja Ketika Tidak Menggunakan *Smartphone***  
N= 35

No.	Kecemasan remaja ketika tidak menggunakan <i>smartphone</i>	Frekuensi	Persentase (%)
1	Iya	20	57
2	Tidak	15	43
Jumlah		35	100

*Sumber:* Pengolahan data Primer 2018

Berdasarkan data tabel 4. 9 di atas, maka dapat dianalisis bahwa tingkat kecemasan remaja ketika tidak menggunakan *smartphone* ditunjukkan dengan hasil yang diperoleh dari data di lapangan, berfrekuensi 20 responden atau 57% mengungkapkan kecemasannya ketika tidak menggunakan *smartphone* dalam waktu sebentar saja, sedangkan berfrekuensi 15 responden atau persentasenya 43% tidak merasa cemas ketika tidak menggunakan *smartphone* mereka. Hal ini membuktikan salah satu indikator bahwa remaja tersebut, sudah ketergantungan akan *smartphone* yaitu merasa cemas ketika tidak menggunakan *smartphone*. Tingkat ketergantungan tidak hanya

dipengaruhi oleh *smartphone* tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan, masyarakat, perubahan bentuk fisik dan kondisi fisik.

2) Keefektifan Penggunaan *smartphone* sebagai media komunikasi

**Tabel 4.10**  
**Keefektifan Komunikasi dengan Keluarga**  
**N= 35**

No	Komunikasi Efektif	Frekuensi	Persentase (%)
1	Iya	28	80
2	Tidak	7	20
Jumlah		35	100

*Sumber:* Pengolahan data Primer 2018

Berdasarkan data tabel 4. 10 di atas, maka dapat dianalisis bahwa keefektifan komunikasi dengan keluarga menggunakan *smartphone*, yang frekuensinya 28 menjawab iya dapat dipersentasekan sebanyak 80%, sedangkan frekuensi 7 menjawab tidak dapat dipersentasekan sebanyak 20% dari jumlah 35 responden atau persentase 100% responden. Sehingga dapat ditarik kesimpulan dari persentase yang tinggi menggunakan *smartphone* mengakibatkan kurangnya komunikasi tatap muka atau komunikasi langsung antar anggota keluarga.

**Tabel 4.11**  
**Keefektifan Komunikasi Dengan Teman**  
**N= 35**

No	Komunikasi Efektif	Frekuensi	Persentase (%)
1	Iya	23	66
2	Tidak	12	34
Jumlah		35	100

*Sumber:* Pengolahan data Primer 2018

Data tabel 4.11 diatas, 23 responden atau 66% menyatakan dengan menggunakan *smartphone* komunikasi dengan teman lebih efektif, dan 12 responden atau 34% menyatakan komunikasi yang efektif tidak harus menggunakan *smartphone*.

**Tabel 4.12**  
**Smartphone Pengganti Peran Teman**  
**N= 35**

No	Pengganti teman	Frekuensi	Persentase (%)
1	Setuju	26	74
2	Tidak Setuju	2	6
3	Kurang setuju	7	20
Jumlah		35	100

*Sumber:* Pengolahan data Primer 2018

Dari tabel di atas bahwa *smartphone* dapat menggantikan peran seorang teman, dari 35 responden, frekuensi 26 dapat dipersentasekan sebanyak 74% responden mengatakan setuju *smartphone* dijadikan pengganti peran seorang teman. Frekuensi 2 dapat dipersentasekan 6% mengatakan tidak setuju apabila *smartphone* dijadikan pengganti peran seorang teman, frekuensi 7 dapat dipersentasekan 20% responden mengatakan kurang setuju *smartphone* pengganti peran seorang teman dengan alasan tidak hanya *smartphone* yang dijadikan pengganti teman

karena disaat tidak ada teman, membaca buku juga bisa dijadikan teman. Sehingga dapat di simpulkan karena tinggi tingkat setuju remaja jika *smartphone* bisa menggantikan peran seorang teman dikhawatirkan interaksi sosial seseorang akan terhambat.

**b. *Smartphone* sebagai media Sosial/ Hiburan.**

1) *Smartphone* dari waktu Penggunaan

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, selain sebagai media komunikasi *smartphone* juga dimanfaatkan sebagai media sosial/ hiburan.

**Tabel 4. 13**  
**Lupa Waktu Jika Menggunakan *Smartphone***  
**N= 35**

No.	Lupa waktu	Frekuensi	Persentase (%)
1	Iya	10	29
2	Tidak	25	71
Jumlah		35	100

Sumber : Pengolahan data Primer 2018

Berdasarkan tabel 4.13 dapat di analisis, bahwa waktu penggunaan *smartphone* dikalangan remaja setiap harinya, diketahui frekuensi pemakaian remaja dari 35 responden frekuensi 10 dapat dipersentasekan sebanyak 29% responden mengatakan mereka lupa waktu apabila telah menggunakan *smartphone*, frekuensi 25 dapat dipersentasekan menjadi 71% responden mengatakan tidak lupa waktu ketika sudah menggunakan *smartphone*. Sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan *smartphone* tidak menyita waktu remaja dalam penggunaan sebagai media hiburan.

**Tabel 4. 14**  
**Tidak Bisa Berhenti Menggunakan *Smartphone***  
**N= 35**

No.	Tidak bisa berhenti	Frekuensi	Persentase (%)
1	Iya	13	37
2	Tidak	22	63
Jumlah		35	100

*Sumber:* Pengolahan data Primer 2018

Berdasarkan data tabel 4.14 di atas, maka dapat dianalisis bahwa remaja tersebut dilihat dari tidak bisa berhentinya menggunakan *smartphone* frekuensinya 13, dan dapat dipersentasekan sebanyak 37%, frekuensi 22 dan dapat dipersentasekan 63% menyatakan mereka bisa berhenti menggunakan *smartphone* dalam waktu sehari. Sedangkan total remaja yang tidak bisa berhenti apabila sudah menggunakan *smartphone* 35 frekuensi sehingga dapat dipersentasekan sebanyak 100%. Sehingga diketahui jumlah responden pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja Nagari Tabek Patah, diambil responden yang menunjukkan bahwa loyalitas responden pengguna *smartphone*, yang tidak bisa berhenti menggunakan *smartphone* berjumlah 13 orang, selebihnya 22 orang responden menyatakan bisa berhenti menggunakan *smartphone*. Hal ini menunjukkan bahwa, pemanfaatan *smartphone* dikalangan remaja bisa berhenti dalam penggunaannya.

## 2) Menjadikan smrtphone sebagai media sosial dan Hiburan

**Tabel 4. 15**  
**Mengikuti *Style***  
**N= 35**

No.	Mengikut Style	Frekuensi	Persentase (%)
1	Setuju	14	40
2	Tidak Setuju	8	24
3	Kurang Setuju	13	37
Jumlah		35	100

*Sumber:* Pengolahan data Primer 2018

Berdasarkan data tabel 4. 15 dapat dianalisis bahwa, *smartphone* membuat remaja mengikuti *style*, setuju yang frekuensinya 14 dan dapat dipersentasekn sebanyak 40% reponden, tidak setuju yang berfrekuensi 8 dan dapat dipersentasekan sebanyak 24%. Kurang setuju yang berfrekuensi 13 dan dapat dipersentasekan 37% , Sehingga diketahui jumlah remaja yang setuju, tidak setuju dan kurang setuju berfrekuensi 35 dan dapat di persentasekan 100% . Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *smartphone* dikalangan remaja sebagai *style* tidak semua remaja yang setuju bahwa *smartphone* dijadikan sebagai *style* atau gaya hidup remaja.

**Tabel 4. 16**  
**Menggunggah Foto dan Video**  
**N= 35**

No.	Menggunggah foto dan video	Frekuensi	Persentase (%)
1	Setuju	22	63
2	Tidak Setuju	13	37
Jumlah		35	100

*Sumber:* Pengolahan data Primer 2018



Berdasarkan data tabel 4.16 maka dapat dianalisis bahwa penggunaan *smartphone* untuk mengunggah foto dan video, yang berfrekuensi 22 dan dapat dipersentasekan 63%, menyatakan setuju *smartphone* dimanfaatkan untuk mengunggah foto dan video. Dan tidak setuju berfrekuensi 13, dan dapat dipersentasekan sebanyak 37% responden, sehingga dapat diketahui remaja tidak seluruhnya memanfaatkan *smartphone* untuk menunggah foto dan video. Hal ini menunjukkan pemanfaatan *smartphone* sebagai media hiburan digunakan secara optimal.

**Tabel 4.17**  
**Video call**  
**N= 35**

No.	Video call	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sering	11	31
2	Tidak Sering	23	68
3	Tidak pernah	1	1
	Jumlah	35	100

*Sumber:* Pengolahan data Primer 2018

Hasil penelitian yang disajikan pada tabel 4.17 menunjukkan bahwa pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja sering melakukan *video call* yang frekuensinya, 11 dan dapat dipersentasekan sebanyak 31%, tidak sering memanfaatkan *smartphone* untuk *video call* berfrekuensi 23 dan dapat dipersentasekan 68%, dan remaja yang tidak pernah menggunakan *smartphone* untuk *video call* berfrekuensi 1 dan dapat dipersentasekan 1%. Sehingga diketahui remaja yang aktif dan tidak aktif melakukan *video call* dari responden yaitu pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja Nagari Tabek Patah mereka tidak sering melakukan *video call* untuk media komunikasi

3) Menggunakan *smartphone* untuk *game*

**Tabel 4.18**  
**Penggunaan *Smartphone* untuk Game**  
**N= 35**

No	Game	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sering	9	26
2	Kadang-kadang	22	63
3	Tidak Pernah	4	11
Jumlah		35	100

*Sumber:* Pengolahan data Primer 2018

Hasil penelitian yang disajikan pada tabel 4.18 menunjukkan bahwa pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja sering bermain game yang frekuensinya 9 dan dapat dipersentasekan sebanyak 26%, kadang-kadang memanfaatkan *smartphone* untuk game berfrekuensi 22 dan dapat dipersentasekan 63%, dan remaja yang tidak pernah menggunakan *smartphone* untuk game berfrekuensi 4 dan dapat dipersentasekan 11%. Sehingga diketahui remaja yang sering atau tidak sering bermain game dari responden pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja Nagari Tabek Patah mereka kadang-kadang bermain game untuk media hiburan

**Tabel 4. 19**  
**Komunitas Game Online**  
**N= 35**

No.	Komunitas Game Online	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sering	6	17
2	Kadang-kadang	20	57
3	Tidak Pernah	9	26
Jumlah		35	100

*Sumber:* Pengolahan Data Primer 2018

Data tabel di ketahui responden berfrekuensi 6 atau 17% sering bergabung dalam komunitas game online, responden berfrekuensi 20 dapat dipersentasekan 57% kadang-kadang ikut dalam komunitas game online, responden berfrekuensi 9 atau 26% tidak pernah ikut dalam komunitas game online. Hal ini menunjukkan bahwa responden tidak sering bergabung dalam komunitas game online

**Tabel 4. 21**  
**Penggunaan *Smartphone* dalam sehari**  
**N= 35**

No	Rata-Rata penggunaan <i>smartphone</i>	Frekuensi	Persentase (%)
1	7 Jam	7	20
2	6 Jam	4	11
3	5 Jam	13	37
4	4 Jam	4	11
5	3 Jam	7	20
Jumlah		35	100

Sumber: Pengolahan Data Primer 2018

Hasil penelitian yang disajikan pada tabel 4.18 menunjukkan bahwa pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja, berfrekuensi 7 responden atau 20% responden menggunakan *smartphone* selama 7 jam setiap harinya untuk hiburan, berfrekuensi 4 atau 11% menggunakan *smartphone* selama 6 jam setiap harinya, 13 responden atau 37% menggunakan *smartphone* selama 5 jam setiap harinya, berfrekuensi 4 atau 11% menggunakan *smartphone* selama 4 jam setiap harinya, berfrekuensi 7 atau 20% menggunakan *smartphone* selama 3 jam setiap harinya. Hal ini menunjukkan rata-rata penggunaan *smartphone* dikalangan remaja setiap harinya 5 jam untuk hiburan

### c. *Smartphone* Sebagai Media Pendidikan

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, maka didapatkan selain dari *smartphone* sebagai media komunikasi, media hiburan juga dijadikan media pendidikan. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari tabel dibawah ini:

**Tabel 4.22**  
**Membawa *Smartphone* ke Sekolah/Kampus**

No	Membawa <i>smartphone</i> ke sekolah/ kampus	Frekuensi	Persentase (%)
1	Selalu	10	29
2	Tidak Selalu	17	49
3	Pernah	7	20
4	Tidak Pernah	2	8
Jumlah		35	100

Sumber: Pengolahan Data Primer 2018

Hasil penelitian yang disajikan pada tabel 4.22 menunjukkan bahwa pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja berfrekuensi selalu membawa *smartphone* ke sekolah atau ke kampus 10 atau 29%, tidak selalu membawa *smartphone* ke sekolah atau ke kampus berfrekuensi 17 dan dapat dipersentasekan sebanyak 49%, 7 responden atau 20% pernah membawa *smartphone* ke sekolah, 2 atau 8% responden menyatakan tidak pernah membawa *smartphone* ke sekolah atau ke kampus. Hal ini menunjukkan bahwa remaja di Nagari Tabek Patah tidak selalu membawa *smartphone* nya ke sekolah atau ke kampus karena dengan alasan akan mengganggu konsentrasi belajar mereka.

**Tabel 4. 23**  
**Smartphone Pendukung Kegiatan Sekolah**  
**N= 35**

No	Pendukung kegiatan sekolah	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sering	19	54
2	Kadang-kadang	16	46
Jumlah		35	100

Sumber: Pengolahan Data Primer 2018

Hasil penelitian yang disajikan pada tabel 4. 23 menunjukkan bahwa pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja menyatakan *smartphone* menjadi pendukung kegiatan sekolah berfrekuensi 19 atau 54%, sedangkan yang tidak sering menjadikan *smartphone* sebagai pendukung kegiatan sekolah berfrekuensi 16 atau 46% . sehingga dapat disimpulkan dimasa sekarang remaja usia sekolah banyak memanfaatkan *smartphone* untuk media pembelajaran.

**Tabel 4. 24**  
**Prestasi Belajar**  
**N= 35**

No	Prestasi belajar	Frekuensi	Persentase (%)
1	Iya	20	57
2	Tidak	15	43
Jumlah		35	100

Sumber: Pengolahan Data Primer 2018

Berdasarkan tabel 4.24 prestasi belajar responden yang menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran berfrekuensi 20 responden atau 57% responden menyatakan prestasi belajar mereka menurun disebabkan oleh *smartphone*, sedangkan 15 responden atau 43% menyatakan *smartphone* tidak mempengaruhi prestasi belajar

mereka. Hal ini menunjukkan mengapa prestasi belajar remaja menurun disebabkan ketika dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, remaja sering kali tidak terfokus pada media pembelajaran itu saja.

**Tabel 4.25**  
**Waktu *Smartphone* Sebagai Media Pembelajaran**  
**N= 35**

No	Waktu penggunaan	Frekuensi	Persentase (%)
1	7 Jam	14	40
2	6 Jam	4	11
3	5 Jam	13	37
4	4 Jam	6	17
5	3 Jam	8	23
Jumlah		35	100

*Sumber:* Pengolahan Data Primer 2018

Berdasarkan tabel 4. 25 dapat dianalisis waktu penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran oleh para remaja, berfrekuensi 14 responden atau 40% menyatakan penggunaan *smartphone* 7 jam untuk media pembelajaran, berfrekuensi 4 resrponden atau 11% menyatakan penggunaan 6 jam untuk media pembelajaran, berfrekuensi 13 responden atau 37% menyatakan penggunaan 5 jam untuk media pembelajaran, berfrekuensi 6 responden atau 17% menyatakan penggunaan 4 jam untuk media pembelajaran, berfrekuensi 8 responden atau 23% menyatakan penggunaan 3 jam untuk media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemakaian rata-rata responden menggunakan *smartphone* 5-7 jam sehari untuk media pembelajaran.

**Tabel 4. 26**  
**Membaca Berita Melalui *Smartphone***

No	Membaca berita	Frekuensi	Persentase (%)
1	Iya	23	71
2	Tidak	12	29
Jumlah		35	100

*Sumber:* Pengolahan Data Primer 2018

Hasil penelitian yang disajikan pada tabel 4.26 menunjukkan bahwa pemanfaatan *smartphone* di kalangan remaja, berfrekuensi 23 responden atau 71% menyatakan sering membaca berita melalui *smartphone* mereka, berfrekuensi 12 responden atau 29% menyatakan tidak sering membaca melalui *smartphone*. Sehingga dapat diketahui, banyaknya responden lebih memilih membaca berita melalui *smartphone* karena berita yang diberikan selalu terbaru dan apapun yang akan di akses tentang berita tidak membutuhkan waktu lama untuk mendapatkan informasi apa yang di butuhkan.

## C. Pembahasan

### 1. Tingkatan Pemanfaatan *Smartphone*

Dari hasil penelitian di lapangan, maka pembahasan dari pemanfaatan *smartphone* dikalangan remaja di Nagari Tabek Patah Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar dan mengapa remaja memilih *smartphone* sebagai media mengakses Informasi.

#### a. Pemanfaatan *smartphone*.

Dari hasil analisis data yang diperoleh di lapangan tentang *smartphone* dikalangan remaja sebagai media komunikasi dimanfaatkan

dengan positif dan menjadikan komunikasi lebih efektif dengan *smartphone* yang digunakan. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan baik itu secara verbal dan non verbal serta memiliki maksud dalam setiap penyampaian pesan tersebut. Di zaman dulu manusia biasa berkomunikasi lewat batin atau dengan kelebihan yang dikaruniai oleh Tuhan kepada orang yang dikehendaknya. Seiring dengan berkembangnya pengetahuan manusia memilih berkomunikasi lewat tulisan yang di kirimkan lewat pos di era melenium ini, manusia memilih berkomunikasi lewat handphone karena cara ini dinilai lebih praktis daripada alat-alat komunikasi sebelumnya. Dengan *smartphone* komunikasi mungkin lancar.

Bentuk pemanfaatan *smartphone* sebagai media komunikasi antara lain pemanfaatan untuk mengirim dan menerima pesan dari seseorang, memudahkan berinteraksi dengan teman. *Smartphone* menyebabkan ketergantungan setiap individu terbukti dengan tingginya persentase dari 35 responden 20 responden atau 57% mengungkapkan kecemasannya, sedangkan 15 responden atau 43% tidak merasa cemas ketika tidak menggunakan *smartphone* mereka. Hal ini membuktikan bahwa remaja tersebut ketergantungan akan adanya *smartphone* bahkan *smartphone* juga bisa menggantikan peran seorang teman. Remaja akan gelisah jika berpisah dengan *smartphonanya*, dan mereka akan lebih sayang pada *smartphone* . penggunaan akan kecanduan *smartphone* akan menyebabkan remaja melupakan tugas belajarnya, dan juga pemenuhan kebutuhannya.

Sebagaimana komunikasi menurut Suryanto adalah pertukaran pesan verbal ataupun non verbal antara pengirim dan penerima pesan untuk mengubah tingkah laku. Perubahan tingkah laku, yaitu perubahan yang terjadi dalam individu dalam aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotor.



*Smartphone* sebagai media hiburan secara optimal dimanfaatkan oleh setiap individu. Hal ini terbukti pemakaian *smartphone* membuat seseorang lupa waktu. , berfrekuensi 7 responden atau 20% responden menggunakan *smartphone* selama 7 jam setiap harinya untuk hiburan, berfrekuensi 4 atau 11% menggunakan *smartphone* selama 6 jam setiap harinya, 13 responden atau 37% menggunakan *smartphone* selama 5 jam setiap harinya, berfrekuensi 4 atau 11% menggunakan *smartphone* selama 4 jam setiap harinya, berfrekuensi 7 atau 20% menggunakan *smartphone* selama 3 jam setiap harinya. Hal ini menunjukkan rata-rata penggunaan *smartphone* dikalangan remaja setiap harinya 5 jam untuk hiburan. 22 responden atau 63% menyatakan mengunggah foto dan video ke media sosial dengan *smartphone*. 13 responden atau 37% menyatakan tidak menggunakan *smartphone* untuk mengunggah foto dan video ke media sosial mereka.

Media sosial/ sosial media atau yang dikenal dengan jejaring sosial merupakan bagian dari media baru. Jelas kiranya bahwa muatan interaktif dalam media baru sangat lah tinggi. Media sosial dikutip dari Wikipedia di defenisikan sebuah media online, dengan para penggunaanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk sosial media yang paling umum digunakan oleh masyarakat diseluruh dunia.

Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pendidikan sangat baik. Dari 35 responden, 14 responden atau 40% menyatakan penggunaan *smartphone* 7 jam untuk media pembelajaran, 4 responden atau 11% menyatakan penggunaan 6 jam untuk media pembelajaran, 13 responden atau 37% menyatakan penggunaan 5 jam untuk media pembelajaran, 6 responden atau 17% menyatakan penggunaan 4 jam untuk media pembelajaran, 8 responden atau 23% menyatakan penggunaan 3 jam

untuk media pembelajaran. Rata-rata responden menggunakan *smartphone* 5-7 jam sehari untuk media pembelajaran akan tetapi prestasi belajar mereka menurun karena penggunaannya tidak terfokus kepada media pembelajaran saja.

b. *Smartphone* menjadi pilihan media Informasi

Berdasarkan data yang diperoleh hasil wawancara tentang pemanfaatan *smartphone* dikalangan remaja Nagari Tabek Patah dengan 35 responden yang frekuensinya 100 persen, maka diperoleh hasil bahwa alasan remaja memilih *smartphone* sebagai media Informasi karena dengan menggunakan *smartphone* responden merasa cepat mendapatkan informasi baik dari segi update informasi melalui *smartphone*, mudah diakses dan dizaman sekarang ini pada umumnya setiap orang telah mempunyai *smartphone*.

*Smartphone* sangat berperan dalam pertukaran informasi, dengan menggunakan *smartphone* kita bisa bertukar informasi dengan mudah dan cepat. Selain itu dengan menggunakan *smartphone* juga menghemat biaya yang akan di keluarkan. Informasi yang disediakan oleh *smartphone* juga sangat banyak dan sangat lengkap, bukan hanya informasi dari dalam negeri tetapi juga mengakses informasi di luar negeri. Masih banyak kegunaan *smartphone* di bidang informasi salah satunya *smartphone* berperan dalam pertukaran informasi secara tepat dan akurat, dan sarana untuk mendapatkan informasi.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Sesuai dengan deskriptif data, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian maka dari penelitian ini diambil kesimpulan sebagai berikut:

Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pemenuhan kebutuhankomunikasi di kalangan remaja Nagari Tabek Patah sangat baik dibuktikan dengan tingkat persentase dari 35 responden atau 100 persen remaja memilik *smartphone*, dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media komunikasi atau menjadikan komunikasi mereka efektif sebanyak 20 responden dan dapat dipersentasekan sebanyak 40 persen. Dilain sisi pemanfaatan *smartphone* dikalangan remaja sebagai hiburan berada dikategori kurang baik karena dari 35 reponden, 10 responden atau 35 persen *smartphonem* membuat mereka lupa waktu atau larut dalam hiburan yang disediakan *smartphone* untuk mereka. Dan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran, berada pada ketegori tidak baik dari 35 responden, 5 orang atau 25 persens*smartphone* digunakan untuk media pedukung pembelajaran, al hasil prestasi belajar mereka menurun karena mereka tidak berfokus pada penggunaan sebatas pembelajaran saja.

Berdasarkan wawancara mendalam dengan sebagian remaja di Nagari Tabek, *smartphone* menjadi pilihan terbaik remaja untuk media informasi dengan alasan informasi yang di dapatkan dari *smartphone* selalu terbaru, tidak membutuhkan waktu lama, dan dimanapun mereka bisa mengakses informasi melalui *smartphone* yang berada di genggamannya mereka setiap harinya baik itu melalui *google*, *live streaming* dari *youtobe*, dan aplikasi-aplikasi berita yang sudah di sediakan *smartphone* mereka.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis jelaskan di atas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran berikut ini:

1. Bagi Pemerintahan Nagari Tabek Patah.

Pemanfaatan *smartphone* dikalangan remaja untuk ditingkatkan kearah positif, dan diharapkan pemerintah nagari juga memberikan informasi tentang dampak negatif penggunaan yang berlebihan dengan caramengadakan penyuluhan-penyuluhan/ seminar yang berkaitan dengan bagaimana pemanfaatan *smartphone* kearah lebih baik.

2. Bagi Remaja Nagari Tabek Patah

Dalam pemanfaatan *smartphone* remaja seharusnya lebih ke hal-hal yang positif. Dan remaja tidak menggunakan *smartphone*/ telephone pintar ini kehal-hal yang bersifat negatif seperti membuka situs-situs pornografi, menyebarkan berita *Hoax* dan mengetahui seberapa buruknya dampak dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran ataupun referensi tambahan untuk jenis penelitian yang terkait dengan pemanfaatan *smartphone* dikalangan remaja

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ahmadi,Uhbiyati. 2003. *Dasar-dasar Kependidikan*. Bandung: Mandar Maju
- Arikunto, Suharmi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: RinekaCipta.
- Bungin, Burhan. 2006.*Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Darmawan, Dedy. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Cet 2, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dwi Setya, Erika. 2011. *Komunikasi dan Media Sosial*.Vol III. No. 1. (Online)
- Faris, Muhammad Kami. 2016.*Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka dalam Kehidupan sehari-hari*.Skripsi S1 Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung.
- Habib, TM. 1991. *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.2017. *Buku Pedoman Penulisan Skripsi IAIN Batusangkar*.Batusangkar: IAIN Batusangkar Press.
- Intan, Mewengkang.Edmon R Kalesaran.2017. *Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado*.Vol VI.No.1 (online).
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Fajar Intra Pratama Offset
- Mohammad, Ali. dan Mohammad Ashori. 2009. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Ikrar Mandiri Abadi.
- Mufilih.H, dan Waya. AP. 2017. *Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta*. Idea Noursing Journal.Vol: VIII (online)
- Mardhyatun, Ihda. 2015. *Penggunaan Smartphone Dalam Meningkatkan Minat Berkonsultasi Siswa SMA N 2 Wonogiri*.Skripsi S1 Fakultas Dakwah Dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Rahmadiana, Metta, 2012. *Komunikasi Kesehatan: Jurnal Psikogenesis*. Vol:1 (online)

- Resti. 2015. *Penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*. Jurnal FISIP.Vol: 2 ( online).
- Rumini, Sundari dan Siti. S. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA
- Rustam, Muhammad. 2015. *Survei Penggunaan Telepon Genggam Pada Masyarakat Nelayan Di Kecamatan Pulau Dullah Kota Tua Provinsi Maluku*. Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan.Vol 19 No.1 9 (online).
- Shoelhi, Muhammad, 2014. *Komunikasi Interpersonal Perspektif Jurnalistik*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Siregar. Sofyan.2011. *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian di Lengkapi Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS versi 17*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2007.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi danPraktiknya)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulaeman, Dadang. 2014. *Psikologi Remaja*. Bandung: Mandar Maju.
- Supriyanto. 2010. *Pemasaran Industri dan Jasa Kesehatan*, Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Suryanto. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Cet. 1. Bandung: PT Raja Grafindo
- Syerifnurhakim.2015. *Dunia Komunikasi dan Gadget*. Jakarta: Bestari.
- Timbowo. 2016. *Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi*.Vol. 2(online)

