

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sekarang ini berkembang dengan pesat. Hal itu ditandai dengan munculnya berbagai alat elektronik, salah satunya adalah *gadget (smartphone)* yang telah banyak dijual dengan harga ratusan ribu hingga jutaan rupiah sehingga konsumen mudah untuk mendapatkannya sesuai dengan kebutuhan dan *budget* yang ada. Lembaga riset *digital marketing Emarketer* memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *gadget (smartphone)* terbesar ke-empat di dunia setelah China, India, dan Amerika.

Banyaknya pengguna *gadget* karena *gadget* memang sangat memudahkan untuk mencari berbagai informasi dari seluruh penjuru dunia. Kemudahan dalam mencari informasi dikarenakan *gadget* dilengkapi dengan aplikasi pencarian yang dapat terhubung ke internet, sehingga banyak kalangan yang menggunakan *gadget* termasuk para pelajar yaitu siswa. Menurut Rachmawati P., Rede A., & Jamhari M. (2017) semakin mudahnya mencari berbagai informasi dan aplikasi media sosial yang ada pada *gadget* menjadikan penggunaanya kecanduan dalam menggunakan *gadget* sehingga para pengguna *gadget* menarik diri dari dunianya. Hal semacam ini dinamakan *nomophobia*. Istilah *nomophobia* adalah singkatan untuk *no-mobile-phone phobia* dan itu pertama kali diperkenalkan atau diciptakan pada sebuah kajian

riset yang dilakukan pada tahun 2008 oleh Post Office United Kingdom (Inggris) untuk menyelidiki kecemasan-kecemasan yang diderita oleh para pengguna *gadget* (Thomasin, L. R. P., 2017). Menurut Regina, S. P. Y., & Adi C. P. (2016) *nomophobia* yakni semacam gangguan yang terjadi ketika penggunaanya khawatir saat ia tidak memegang *smartphone*-nya. Menurut Badjuri dalam Regina, S. P. Y., & Adi, C. P. (2016) Kini semakin banyak orang yang menghabiskan waktunya sendirian dengan *gadget*, internet dan *e-mail* membuat orang asyik dengan kehidupannya sendiri.

Fenomena *nomophobia* juga terjadi pada kalangan siswa karena aplikasi media sosial dan fitur-fitur menarik yang ada pada *gadget*. Seharusnya *gadget* dimanfaatkan siswa untuk menambah ilmu pengetahuan yang nantinya akan sangat berguna dalam proses diskusi di dalam kelas serta dapat membantu siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Menurut Sundusiyah dalam Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (2017) dampak positif dari pengembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yaitu informasi yang dibutuhkan akan semakin cepat dan mudah diakses untuk kepentingan pendidikan, akan tetapi siswa menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan aplikasi media sosial seperti *instagram*, *facebook*, *youtube*, *twitter* dan aplikasi lainnya sehingga menjadi kecanduan dalam bermain *gadget*.

Dampak dari kecanduan *gadget* (*nomophobia*) pada siswa yaitu ketika siswa tidak mampu menempatkan dengan baik penggunaan *gadget* tersebut, misalnya siswa yang menggunakan *gadget* ditengah-tengah proses pembelajaran untuk menghilangkan rasa bosannya dengan membuka sosial media atau bermain *game* yang tidak berkaitan dengan materi yang sedang

dibahas dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut menjadikan rasa disiplin siswa menjadi berkurang karena terlalu fokus pada *gadget*.

Menurut Tu'u (2017) disiplin diperlukan oleh siapapun dan dimanapun orang berada, disiplin merupakan kunci keberhasilan siswa dalam proses belajar. Menurut Regina, S. P. Y., & Adi, C. P. (2016) disiplin belajar siswa merupakan kemampuan siswa untuk mengendalikan diri dari hal-hal yang mengganggu proses pembelajaran. Siswa yang kurang mampu mengendalikan dirinya untuk disiplin maka akan mengganggu proses belajar, misalnya penggunaan *gadget* saat pembelajaran di kelas yang mengganggu disiplin belajar. Perilaku disiplin tidak akan tumbuh tanpa adanya kesadaran diri dari siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Lembaga pendidikan formal sekolah yang terdiri dari beberapa tingkatan, sebagai salah satu contoh yaitu, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang sangat berpengaruh terhadap pembentukan pribadi siswa termasuk sikap disiplin. SMKN 32 adalah sekolah negeri yang menanamkan jiwa disiplin pada siswa melalui serangkaian pelaksanaan tata tertib siswa. Terdapat beberapa jurusan di SMKN 32 salah satunya adalah jurusan Akomodasi Perhotelan. Pada jurusan Akomodasi Perhotelan terdapat empat mata pelajaran produktif yaitu *Housekeeping* (Tata Graha), *Front Office* (Kantor Depan), *Laundry* (Binatu), dan *Sanitasi & Hygiene*. Mata pelajaran *housekeeping* adalah mata pelajaran yang mengajarkan para siswa untuk memahami teori dan praktik SOP pelayanan kebersihan area hotel, baik itu *room* maupun *public area*. Tidak hanya sekedar membersihkan, tetapi juga diajarkan teknik-teknik untuk membersihkan area dengan alat dan bahan

pembersih yang tepat sesuai dengan SOP yang ditentukan. SOP (Standar Operasional Prosedur) dapat dilaksanakan sesuai tujuan jika individu dapat mendisiplinkan dirinya, maka selain mengajarkan kompetensi seputar pengetahuan *housekeeping*, guru pun mengajarkan siswanya untuk disiplin agar siswa terbiasa disiplin sehingga kebiasaan baik tersebut terbawa ketika sudah bekerja. Pada tiap-tiap mata pelajaran tersebut termasuk *housekeeping*, terdapat peraturan yang sudah ditentukan oleh guru mata pelajaran terkait agar siswa terbiasa untuk bersikap disiplin tetapi, dalam upaya pembentukan disiplin melalui pelaksanaan tata tertib masih terdapat siswa yang melanggar tata tertib akibat dari *nomophobia* pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di sekolah SMKN 32 Jakarta pada siswa jurusan Akomodasi Perhotelan, ketika siswa praktik di dalam kelas pada mata pelajaran *housekeeping* terdapat 16 dari 30 orang siswa bermain *gadget* ketika pelajaran tengah berlangsung. Penggunaan *gadget* ketika sedang praktik menimbulkan dampak yang buruk seperti siswa kurang menguasai SOP *make up room* karena tidak fokus memperhatikan materi yang disampaikan, disiplin siswa juga berkurang yaitu lambat karena menunda-nunda dalam mengerjakan tugas *housekeeping* yang diberikan baik tugas tertulis maupun tugas praktik dan menyebabkan siswa menjadi tidak disiplin waktu karena terlalu sibuk dengan *gadget* yang tidak digunakan untuk mencari materi pelajaran terkait, tetapi hanya untuk berkirim pesan, membuka sosial media, mendengarkan musik, bermain *game*, dll.

Hal yang tidak disiplin semacam itu akan sangat merugikan para siswa ketika sudah bekerja karena setiap perusahaan maupun institusi menuntut

karyawannya untuk disiplin, termasuk industri hotel. Siswa jurusan Akomodasi Perhotelan yang akan bekerja pada industri hotel harus menguasai SOP sebagai seorang *hotelier* termasuk teknik *make up room* yang ada pada mata pelajaran *housekeeping*, tidak hanya kemampuan tersebut tetapi siswa juga harus mendisiplinkan diri terutama dalam hal penggunaan *gadget*, karena industri hotel tidak mengizinkan seorang *room attendant* dan *public area attendant* untuk menggunakan *gadget* pada saat bekerja. Dampak dari *nomophobia* menjadikan kedisiplinan pada diri siswa berkurang, walaupun sudah ada upaya dari guru untuk memberikan sanksi atas pelanggaran yang dilakukan seperti menyita *gadget* ketika siswa memainkannya saat KBM berlangsung, memanggil orang tua, dan membuat surat perjanjian untuk tidak mengulangi pelanggaran itu lagi.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang disiplin siswa dalam praktik mata pelajaran *housekeeping* dengan *nomophobia* pada kalangan siswa SMK. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul "Pengaruh *Nomophobia* Terhadap Tingkat Disiplin Siswa dalam Praktik Mata Pelajaran *Housekeeping* di SMKN 32 Jakarta".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* yang tidak tepat, seperti ketika KBM sedang berlangsung sehingga siswa terlalu fokus bermain *gadget* dan tidak fokus memperhatikan materi pelajaran.

2. Kurangnya kontrol diri pada siswa dalam penggunaan *gadget* yang menyebabkan siswa kurang menguasai teknik *make up room* ketika praktik pada mata pelajaran *housekeeping*.
3. Siswa yang menunda-nunda dalam mengerjakan tugas *housekeeping* baik tugas tertulis maupun praktik.
4. Masih ada beberapa siswa dengan disiplin yang rendah ketika praktik *housekeeping* berlangsung.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian difokuskan pada "Pengaruh *Nomophobia* Terhadap Tingkat Disiplin Siswa dalam Praktik Mata Pelajaran *Housekeeping* di SMKN 32 Jakarta".

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah "Seberapa besar pengaruh *nomophobia* terhadap tingkat disiplin siswa dalam praktik pada mata pelajaran *housekeeping* di SMKN 32 Jakarta?".

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pengembangan mengenai wilayah kajian dimensi pendidikan nilai moral, khususnya terkait permasalahan pengaruh *nomophobia* terhadap kedisiplinan siswa jurusan Akomodasi Perhotelan di sekolah yang akan berdampak ketika memasuki industri hotel.

1.5.2. Kegunaan Praktisi

1.5.2.1. Untuk Guru

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru agar dapat menciptakan peraturan ketika sudah memasuki jam pelajaran maka seluruh jenis *gadget* dikumpulkan pada guru, sehingga ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung siswa tidak sibuk bermain *gadget* dan diharapkan materi pelajaran yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

1.5.2.3. Untuk Peneliti

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada peneliti berupa pengalaman dalam penelitian ilmiah dan dapat dijadikan bahan referensi ketika mengamalkan ilmu terutama di lembaga pendidikan.

1.5.2.4. Untuk Universitas

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan masukan dan memperkaya penelitian untuk Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Akomodasi Perhotelan.