

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Guru bimbingan dan konseling (BK) merupakan tenaga pendidik psikologis, yang dimasukkan ke dalam kategori pendidik menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidik adalah tenaga kependidikan yang mempunyai kualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, tutor, instruktur, fasilitator, dan berpartisipasi dalam pelaksanaan pendidikan. Berdasarkan pemahaman tentang pendidik di atas, dapat disimpulkan bahwa guru bimbingan dan konseling adalah tenaga pendidikan yang berperan dalam proses pendidikan dengan membantu peserta didik berkembang dalam a) bidang pribadi, dalam konteks ini mengacu pada bidang layanan yang bertujuan membantu peserta didik mengenali, memahami, dan mengevaluasi potensi, bakat, minat, serta kepribadian mereka di lingkungan sekolah; b) bidang sosial, layanan yang mendukung siswa dalam memahami, mengevaluasi, dan mengembangkan keterampilan sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain, mengelola emosi, dan berpartisipasi secara efektif dalam berbagai situasi sosial; c) bidang belajar, adalah keterampilan yang memungkinkan siswa untuk

---

<sup>1</sup>Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Indonesia, 2003), 2.

mengembangkan kemampuan mereka dalam mengikuti pembelajaran secara independen; dan d) bidang karir, Karir adalah pelayanan yang mendukung siswa dalam memahami, menilai, dan membuat keputusan terkait informasi yang mereka terima.<sup>2</sup>

Penyelenggaraan pendidikan tidak terlepas dari kemajuan teknologi digital yang memiliki dampak besar pada berbagai aspek yang ada di masyarakat, terutama pada kalangan siswa remaja awal usia 12-15 tahun. Perkembangan teknologi, khususnya dalam bentuk teknologi digital seperti *gadget*, memainkan peran signifikan dalam kehidupan remaja. Mereka sering menggunakan berbagai aplikasi tambahan, seperti *game* dan media sosial, yang menjadi bagian integral dari penggunaan *gadget* mereka. Hampir semua siswa remaja kini memiliki akses ke *gadget*, dan hal ini dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka salah satunya berdampak aspek pada pendidikan dalam hal kedisiplinan siswa di sekolah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Irfan Sopiandi didapatkan ada dampak *gadget* terhadap kedisiplinan siswa seperti melanggar peraturan sekolah, tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru di sekolah dan suka membolos pada saat jam pelajaran.<sup>3</sup> Di sisi lain, menggunakan *gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan terganggunya aktivitas sehari-hari dan

---

<sup>2</sup>Muhammad Ikbal Fakhrozi, Nur Wahyumiani, and Enik Nurkholidah, "Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Kecanduan Bermain *Game* Online Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 8, no. 1 (2023): 133.

<sup>3</sup>Irfan Sopiandi et al., "Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Disiplin Siswa SMPN 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 02 (2023): 2.

cenderung melupakan tanggung jawab lainnya, seperti lebih banyak menghabiskan waktu bermain *gadgat* daripada belajar dan menyelesaikan tugas sekolah.<sup>4</sup> Selain itu *gadget* dapat berdampak positif bagi siswa dalam proses pendidikan apabila digunakan dengan bijak dan tidak berlebihan, seperti dapat meningkatkan pemahaman mereka, memperluas pengetahuan mereka, memudahkan komunikasi dengan teman dan keluarga, memberikan akses ke informasi dari berbagai wilayah di seluruh dunia, dan menjadi sarana hiburan.<sup>5</sup>

Hasil pengumpulan data awal dengan melakukan wawancara kepada guru BK di SMP PGRI Marinding diperoleh informasi bahwa di kelas VIII B terdapat 6 orang siswa terindikasi kecanduan *gadget* yang mempengaruhi kedisiplinan mereka di sekolah, diantaranya 2 perempuan dan 4 laki-laki yang sering terlambat datang ke sekolah dikarenakan setiap malam mereka begadang bermain *game* dan media sosial. Pada siswa laki-laki mereka berfokus pada *game* online sedangkan siswa perempuan berfokus pada media sosial seperti *facebook*, *instagram* dan *tiktok*. Dalam seminggu mereka terlambat 2 sampai 3 kali dimana keterlambatan mereka 10 sampai 15 menit setelah jam masuk, tidak mengerjakan tugas rumah yang

---

<sup>4</sup>Intan Permata Sari, Esi Afriyanti, and Elvi Oktarina, *Kecanduan Gadget Dan Efeknya Pada Konsentrasi Belajar* (Jawa Barat: Adab CV. Adanu Abimata, 2023), 7.

<sup>5</sup>Elianus Laia, Sesilianus Fau, and Kaminudin Telaumbanua, "Studi Kasus Kecanduan *Gadget* Pada Anak Remaja Usia 12-18 Tahun Di Desa Hilisatoro Raya Serta Implikasi dalam Layanan Bimbingan Konseling," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan* 2, no. 2 (2023): 23.

diberikan oleh guru dan juga tidak membawa buku catatan pelajaran.<sup>6</sup> Selain itu informasi yang peneliti dapatkan melalui Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan topik bijak menggunakan *gadget*, siswa yang berinisial A, JP dan HJ mengatakan bahwa mereka tidak dapat mengontrol penggunaan *gadgetnya*, mereka lebih banyak menghabiskan waktunya bermain *gadget* sampai berjam-jam yang membuat mereka sering begadang, sehingga kadang mengabaikan tugas-tugas dari sekolah, sedangkan siswa yang berinisial JTR, PPT dan JP mengatakan bahwa mereka merasa gelisa ketika tidak menggunakan *gadget* dan lebih memilih menggunakan *gadget* di saat waktu senggang dibanding belajar dan hal itu yang membuat mereka sering begadang bermain *gadget* dan mengakibatkan motivasi belajar mereka menurun.<sup>7</sup> Jika masalah kecanduan *gadget* ini tidak di atasi maka dampaknya siswa akan mengalami penurunan prestasi akademik yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa serta akan mengalami gangguan Kesehatan mental, termasuk kecemasan, depresi, dan stress, dengan demikian penelitian ini menjadi sangat penting untuk dilakukan.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Romadhoni, Dwi Asih Kumala Handayani, dan YM Indarwati Rahayu yang membahas tentang Penerapan Konseling Kelompok dengan Teknik *Self Management* untuk Mengurangi Kecanduan *Gadget* pada

---

<sup>6</sup>Wawancara dengan Bapak Rio, Tanggal 15 November 2023 di SMP PGRI Marinding

<sup>7</sup>Wawancara dengan Siswa, Tanggal 20 November 2023 di SMP PGRI Marinding

Siswa SMP Islam Yasna Karangrayung Grobogan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum menerima layanan konseling kelompok dengan teknik *self management*, mencapai 79,97% dengan kategori kecanduan *gadget* tinggi. Kemudian sesudah dilakukan layanan pada siklus I angka kecanduan mengalami penurunan mencapai 44,23% dengan kategori kecanduan *gadget* rendah, kemudian pada siklus II angka kecanduan mencapai 86,53% dengan kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik untuk mengikuti layanan bimbingan kelompok yang menggunakan teknik *self manajement*.<sup>8</sup> Penelitian terdahulu layanan bimbingan kelompok juga dilakukan oleh Lina Ayu Ashari Harahap dan Ika Sandra Dewi. Namun dalam penelitiannya menggunakan teknik sosiodrama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. Terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan teknik sosiodrama melalui bimbingan kelompok dengan tingkat kecanduan *gadget*, dengan nilai  $t$  (hitung) = 19,561 dibandingkan dengan nilai  $t$  (tabel) = 2,1009022; 2. Hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan kecanduan *gadget* yang terlihat pada Pre-Test: terdapat 3 siswa dikategorikan kecanduan *gadget* tinggi dan 7 siswa dengan kategori kecanduan *gadget* sangat tinggi. Sedangkan hasil Post-Test sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama menunjukkan adanya penurunan angka kecanduan, yaitu 2 siswa

---

<sup>8</sup>Dwi Asih, Kumala Handayani, and Y M Indarwati Rahayu, "Penerapan Konseling Kelompok dengan Teknik *Self Management* untuk Mengurangi Kacanduan *Gadget* pada Siswa SMP Islam Yasna Karangrayung Grobogan," *Journal of Guidance and Counseling* 2, no. 1 (2020): 30.

berkategori kecanduan *gadget* rendah, dan 7 siswa berkategori kecanduan *gadget* sangat rendah, dan 1 siswa berkategori kecanduan *gadget* sedang.<sup>9</sup>

Dalam mengatasi permasalahan kecanduan *gadget* ini penulis memilih menggunakan layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan upaya memberikan bantuan dan informasi kepada sekelompok orang dalam mencapai tujuan tertentu melalui interaksi dinamika kelompok. Layanan ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah pemberian informasi, melainkan juga dapat membantu siswa membuat rencana dalam mengambil keputusan yang tepat dan nantinya dapat memengaruhi pembentukan kepribadian siswa.<sup>10</sup> Oleh karena itu, teknik bimbingan kelompok yang diterapkan adalah teknik pemberian informasi dan teknik *self management*. Teknik pemberian informasi ini serupa dengan metode ceramah dan bertujuan untuk memberikan penjelasan dan informasi kepada anggota kelompok yang dapat mencegah masalah, menyelesaikan masalah yang ada, dan mendukung atau memotivasi proses aktualisasi diri.<sup>11</sup> Kemudian didukung dengan teknik *self management* yaitu menurut Arnour, Sinclair, Chalmers, dan Smith mengatakan bahwa *self manajement* adalah cara memodifikasi diri secara umum dan penting dalam membuat strategi

---

<sup>9</sup>Lina Ayu Ashari Harahap and Ika Sandra Dewi, "Layanan Bimbingan Kelompok melalui Teknik Sosiodrama dalam Mengurangi Kecanduan *Gadget* pada Siswa," *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 2, no. 2 (2021): 88.

<sup>10</sup>Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Depdiknas, 2009), 307.

<sup>11</sup>Listiya Erlin Novitasari, "Teknik Pemberian Informasi (Expository) dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pemahaman Possitif Parenting kepada Orangtua di Lembaga Pendidikan Paud Permata Hati Kaligentong" (Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Talungagung, 2020), 5.

pengelolaan diri.<sup>12</sup> Tujuannya adalah untuk mengubah perilaku yang lama menjadi perilaku baru yang diinginkan.<sup>13</sup> Oleh karena itu layanan bimbingan kelompok dengan teknik pemberian informasi dan *self management* diharapkan dapat mengatasi kecanduan *gadget* siswa.

## **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penelitian ini perlu difokuskan pada masalah yang akan diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini akan dibatasi pada implementasi layanan bimbingan kelompok dengan teknik pemberian informasi dan teknik *self management* dalam mengatasi kecanduan *gadget* di kelas VIII B SMP PGRI Marinding.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi layanan bimbingan kelompok dalam mengatasi kecanduan *gadget* siswa kelas VIII B SMP PGRI Marinding?

---

<sup>12</sup>Nurul Maulida Alwi, Abdullah Pandang, and Muhammad Fiqri Syahril, "Penerapan Teknik *Self Management* untuk Mereduksi Kecanduan *Gadget* dalam Jejaring Sosial pada Siswa di SMA Nasional Makassar," *Jurnal Konseling Andi Matappa* 4, no. 2 (2020): 3.

<sup>13</sup>Alwi, Pandang, and Muhammad Fiqri Syahril, "Penerapan Teknik *Self Management* untuk Mereduksi Kecanduan *Gadget* dalam Jejaring Sosial pada Siswa di SMA Nasional Makassar."

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi layanan bimbingan kelompok dalam mengatasi kecanduan *gadget* siswa kelas VIII B SMP PGRI Marinding.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat:

##### 1. Manfaat Teoritis

###### a. IAKN Toraja

Diharapkan Penelitian ini dapat memberi manfaat mengenai pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya penelitian tentang layanan bimbingan kelompok dengan teknik pemberian informasi dan teknik *self management*.

###### b. Program Studi Bimbingan dan Konseling

Diharapkan penelitian ini dapat memberi sumbangsih pemikiran bagi mahasiswa prodi BKK khususnya dalam mata kuliah praktikum bimbingan kelompok.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memperluas pemahaman dan keterampilan penulis dalam berpikir dan bertindak, yang akan

sangat berguna jika suatu saat nanti penulis menjadi guru bimbingan dan konseling di sekolah.

b. Bagi siswa

Tulisan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami persoalan yang sedang dihadapi dan terlibat aktif dalam proses bimbingan konseling agar menjadi lebih baik dalam menggunakan *gadget*.

c. Bagi Guru BK

Diharapkan guru BK dapat memperluas wawasannya tentang bagaimana peran guru bimbingan dan konseling dapat membantu mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa dengan lebih baik.

d. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan kepada kepala sekolah SMP PGRI Marinding dalam memberikan bimbingan dan konseling di sekolah, dengan tujuan mengurangi kecanduan siswa pada *gadget* dan memperketat peraturan sekolah.

## F. Sistematika Penulisan

BABI Bab ini berisikan dasar-dasar penulisan skripsi seperti latar belakang, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

- BAB II Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang digunakan dalam penelitian, yaitu: layanan bimbingan klasikal dan kecanduan *gadget*.
- BAB III Bab ini berisi metode penelitian yang mencakup setting penelitian, rancangan tindakan penelitian, indikator keberhasilan, instrumen yang digunakan, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- BAB IV Bab ini berisi tentang penjelasan per-siklus, analisis data, dan pembahasan siklus.
- BAB V Bab ini berisi penutup yang memuat kesimpulan dan saran.