



**IMPLEMENTASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DALAM
MENGATASI KECANDUAN GADGET SISWA SMP NEGERI 6
PERCUT SEI TUAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat untuk
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH:

**ULY ANDRI RAYA
NIM. 33.15.3.082**

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

2019



**IMPLEMENTASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DALAM
MENGATASI KECANDUAN GADGET SISWA SMP NEGERI 6
PERCUT SEI TUAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Untuk
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH:

ULY ANDRI RAYA
NIM. 33.15.3.082

PEMBIMBING I

Dr. Candra Wijaya, M.Pd
NIP. 19740407 200701 1 037

PEMBIMBING II

Azizah Hanum OK, M.Ag
NIP. 19690302 200701 1 030

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

Medan, Juli 2020

Nomor : Istimewa
Lampiran : -
Perihal : Skripsi
A.n. Uly Andri Raya

Kepada Yth.
Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan

Assalamualaikum Wr.Wb

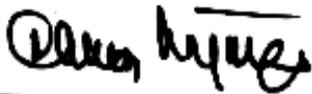
Dengan Hormat.

Setelah membaca menelaah dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n Uly Andri Raya yang berjudul **Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan** kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasahkan pada sidang Munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian saudara kami mengucapkan terima kasih

Wasamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I



Dr. Candra Wijaya, M.Pd
NIP. 19740407 200701 1 037

Pembimbing II



Azizah Hanum OK, M.Ag
NIP. 19690302 200701 1 030



FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
Jl. Willièm Iskandar Pasar V Telp. 6615683-662292, Fax. 661583 Medan

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “IMPLEMENTASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DALAM MENGATASI KECANDUAN GADGET SISWA SMP NEGERI 6 PERCUT SEI TUAN” oleh ULY ANDRI RAYA telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

22 Juli 2020
01 Zulhijjah 1441 H

Dan telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua

Dr. Hi. Ica Suryani, M.Si
NIP. 19670713 199503 2 001

Sekretaris

Dr. Nurussakinah Daulay, M.Psi
NIP. 19821209 200912 2 002

Anggota Penguji

1. Dr. Candra Wijaya, M.Pd
NIP. 19740407 200701 1 037

2. Azizah Hanum OK, M.Ag
NIP. 19690302 200701 1 030

3. Dr. Nurussakinah Daulay, M.Psi
NIP. 19821209 200912 2 002

4. Drs. Khairuddin Tambusai, M.Pd
NIP. 19621203 198903 1 002

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Drs. Amriddin Siahaan, M.Pd
NIP. 19601006 199403 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Uly Andri Raya

NIM : 33.15.3.082

Jurusan/ Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Judul Skripsi : Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam
Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa SMP Negeri 6
Percut Sei Tuan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh institut batal saya terima.

Medan, Juli 2020

Yang menyatakan



Uly Andri Raya
NIM: 33.15.3.082

ABSTRAK



Nama : Uly Andri Raya
NIM : 33.15.3.082
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
Pembimbing I : Dr. Candra Wijaya, M.Pd
Pembimbing II : Azizah Hanum OK, M.Ag
Judul Skripsi : Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan
Kata Kunci : Layanan Bimbingan Kelompok, Mengatasi Kecanduan Gadget

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif. Adapun informan dalam penelitian ini berasal dari sumber Sumber Skunder dan Sumber Primer. Teknik pengumpulan data ini menggunakan alat pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan study dokumentasi. Sedangkan analisis data dari hasil penelitian ini dilakukan berdasarkan analisis deskriptif, analisis data tersebut terdiri dari tiga alur yang berinteraksi yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian ini memberikan makna bahwa melalui layanan bimbingan kelompok siswa dapat mengetahui bagaimana gejala dan dampak kecanduan gadget baik yang diamati atau dialami oleh siswa. Kesimpulan dibuktikan melalui hasil observasi wawancara yang diperoleh dari siswa dan guru BK. Hasilnya siswa menunjukkan sikap tingkat penggunaan Gadget yang diluar batas setelah dilakukan perlakuan dan kebijakan. Kemudian siswa mulai menunjukkan sikap kearah yang positif terhadap kebijakan dan layanan yang telah diberikan kepada siswa dalam mengatasi kecanduan Gadget.

Mengetahui
Pembimbing I

Dr. Candra Wijaya, M.Pd
Nip. 19740407 200701 1 037

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayahnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya Shalawat berangkaian salam ditujukan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalahnya kepada seluruh umat manusia.

Penulis menyelesaikan skripsi ini guna memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Skripsi ini berisikan hasil dari penelitian penulis yang berjudul **“Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa Di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan Ajaran Tahun 2019/2020”**. Dalam menulis skripsi ini penulis menyadari bahwa banyak kesulitan yang dihadapi, namun berkat usaha dan dukungan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan walaupun masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis dengan kelapangan hati menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi baik dalam bentuk moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu dengan sepenuh hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Teristimewa penulis sampaikan terima kasih dengan setulus hati kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda **JUMARI** (Lelaki tergagah sedunia) dan Ibunda **NUR AIDAH TBN** (Wanita tercantik nomor 1 sedunia) yang telah mengajarkan dan membekali saya ilmu agama untuk selalu mengingat Allah SWT, memberikan kekuatan kepada saya dalam bentuk doa yang selalu dipanjatkan untuk mencapai keridhoan ilahi, memberikan semangat yang tiada hentinya, perhatian dan kasih sayang, dukungan yang tidak pernah

2. lelah hingga tidak dapat digambarkan lewat perkataan, hingga bantuan moril dan material yang tidak akan mampu saya menggantinya dari saya bayi hingga saat ini sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan S1 saya ini di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU.
3. Kepada saudara-saudara saya tersayang dan tercinta yang selalu memotivasi saya, baik abang kandung saya, kakak dan adik saya serta ipar-ipar saya, teruntuk Abang saya tertua **Dedy Syahputra**, Abang nomor dua saya **Ade Ramadhani**, Adek saya satu-satunya yang paling menjadi kebanggaan kami semua **Ary Ruanda**.
4. Bapak **Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag** selaku Rektor UIN Sumatera Utara Medan.
5. Bapak **Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd** selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.
6. Ibu **Dr. Hj. Ira Suryani, M.Si** selaku Ketua Jurusan Bimbingan Dan Konseling Islam beserta jajarannya pada FITK UIN Sumatera Utara Medan.
7. Bapak **Candra Wijaya** selaku Pembimbing I saya, Ibu **Azizah Hanum OK** selaku pembimbing II saya yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak **Drs. Mahidin, M.Pd** selaku Dosen Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan arahan kepada penulis selama berada di bangkuperkuliah.
9. Bapak dan Ibu dosen yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan serta kepada seluruh staff pegawai administrasi kampus UIN Sumatera Utara Medan yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan berbagai urusan administrasi kampus di UIN Sumatera Utara Medan.
10. Seluruh Keluarga Besar yang selalu memberi dukungan, motivasi dan doa dalam pekerjaan skripsi ini.
11. Seluruh pihak SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan yang telah memberikan izin dan memberikan informasi sehubungan dengan pengumpulan data pada penelitian ini.

12. Teruntuk teman-teman seperjuangan jurusan Bimbingan Dan Konseling Islam stambuk 2015 (BKI-1) yang namanya tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang memberikan motivasi dan kenangan terindah selama saya kuliah dan tidak akan pernah terlupakan.
13. Untuk sahabat- sahabat tersayang **Kos Bhayangkara 08 AHAHAHHA(Ade Rahman, Yuni NST, Mahrita Indah Sari, Intan Khairiyah, Riska Dayana)** yang selalu menemani saya ketika sedih dan senang.
14. Kepada Kak **Riska Dayana** yang telah banyak memberi arahan, yang menuntun proses penelitian danyang sudah banyak membantu hingga sampai ketahap ini.
15. Terima kasih kepada sahabatku-sahabatku di Smp tercinta.
16. Dan terimakasih kepada semua pihak yang saya tidak dapat menyebutkan semua namanya di sisni yang telah membantu proses penyelesaian skripsi

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan penulis memohon maaf kepada semua pihak apabila terdapat kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar penulis dapat memberikan karya ilmiah ini untuk selanjutnya. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pihak-pihak lain yang membutuhkan khususnya jurusan Bimbingan Dan Konseling Islam. Wassalammualaikum Wr. Wb

Medan, Juli 2020

Penulis

Uly Andri Raya
33.15.3.082

DAFTAR ISI

SURAT ISTIMEWA	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Rumusan Masalah Penelitian	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	9
A. Kecanduan Gadget	9
B. Pengertian Bimbingan Kelompok.....	23
C. Penelitian Yang Relevan.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Subjek Penelitian.....	39
D. Sumber Data.....	39
E. Instrumenn dan Pengumpulan Data	40
F. Teknik Analisis Data.....	41
G. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Temuan Umum Penelitian	47
B. Temuan Khusus	53
C. Pembahasan Penelitian	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jumlah rombongan belajar

Tabel 4.2 Sarana dan prasarana

Tabel 4.3 Waktu Kegiatan Wawancara Kecanduan gadget siswa

DAFTAR LAMPIRAN

- A. Lampiran 1.1 Wawancara dengan Kepala Sekolah
 - Lampiran 1.2 Wawancara dengan Guru BK
 - Lampiran 1.3 Wawancara dengan Siswa
- B. Lampiran 1.1 Pedoman Wawancara Observasi Guru BK
 - Lampiran 1.2 Pedoman Wawancara Observasi Mata Pelajaran
 - Lampiran 1.3 Pedoman Wawancara Observasi Siswa
- C. Lampiran 1.1 Pertanyaan Wawancara Akhir Setelah Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Pada Temen Siswa
 - Lampiran 1.1 Pertanyaan Wawancara Akhir Setelah Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Bersangkutan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ruangan Kepala Sekolah

Gambar 1.2 Foto Wawancara dengan guru BK

Gambar 1.3 Proses Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada Era Globalisasi saat ini pengaruh teknologi berkembang sangat pesat. Manusia telah dimanjakan oleh dunia digital, selama pemanfaatan teknologi pada batas normal dan wajar tentu tidak akan mengganggu dan meresahkan, justru akan banyak membantu kita terutama dalam hal bersosialisasi bahkan dari jarak jauh. Namun kita lihat anak-anak dan remaja yang menyalahgunakan teknologi untuk kesenangan dan hiburan sehari-hari. Hal tersebut tentu dapat mengganggu perkembangan anak-anak dan remaja tersebut. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah justru lebih banyak digunakan bermain gadget.

Teknologi komunikasi dan informasi dirasakan berkembang secara luar biasa. Internet bisa dikatakan sebagai tonggak dari penemuan terbesar perangkat teknologi komunikasi dan informasi yang memberikan dampak terbesar pula bagi kemajuan manusia. Namun titik pandang kemajuan teknologi komunikasi dan informasi tak hanya tertumpu pada kehadiran perangkat komunikasi yang semakin canggih, melainkan juga memberikan pengaruh pada kultur yang terjadi di tengah masyarakat.¹

Teknologi dengan fasilitas game sangat mudah dijumpai oleh para pelajar. Kurangnya perhatian dan kontrol keluarga memungkinkan siswa mencari kesibukan negatif dengan bermain gadget secara berlebihan sehingga siswa

¹ Murodi, (2012), *Komunikasi Antar Budaya (Di Era Budaya Siber)*, Jakarta: Prenadamedia Group, hal. 1.

kecanduan bermain gadget. Perlunya guru BK bekerjasama dengan orang tua untuk mengurangi kecanduan siswa terhadap gadget. Kecanduan sendiri dapat diartikan sebagai suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol sehingga dapat melalaikan kegiatan lain maupun lingkungan sekitar. Menurut Anthony G. Willis Helm (dalam Willis 2010:50) menyatakan bahwa kehadiran internet harus diwaspadai, karena ia mengaburkan bahkan meniadakan struktur struktur yang selama ini sudah baku. Namun ada pula yang mengatakan bahwa semestinya teknologi tersebut dapat memberikan manfaat untuk membantu dan pada akhirnya pembentukan kultur di masyarakat.

Pandangan tersebut bukan bermaksud untuk menjauhkan masyarakat dari kemajuan teknologi internet melainkan menyarankan sikap kehati hatian untuk melibatkan teknologi internet dalam proses komunikasi yang selama ini dilakukan di dunia nyata. Maraknya situs jejaring sosial seperti facebook maupun twitter dan game online beberapa tahun belakangan ini bisa dijadikan pintu masuk bagaimana fenomena pengungkapan diri ini terjadi dan berlaku. Tanpa kita sadari para pengguna teknologi internet yang telah kecanduaan jejaring sosial sepertinya telah memiliki budaya dalam pengungkapan dirinya misalnya melalui situs internet tersebut, bahkan dari bangun tidur sampai kembali tidur. Bahkan ada diantara mereka yang memiliki ritual berbeda jika dulu sebelum makan berdoa terlebih dahulu, akan tetapi kini sebelum menyantap hidangan ada diantara pengguna jejaring soisal seolah olah harus memfoto makanan tersebut lalu diunggah. Perilaku tersebut untuk menunjukkan kepada siapa saja apa yang sedang dilakukan saat ini.

Dalam hal ini melalui hasil observasi dan wawancara dengan seorang guru Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan yang bernama Ibu X.² Kecanduan menggunakan gadget yang terjadi di sekolah tersebut sangat mengganggu kehidupan siswa di sekolah dan mengganggu prestasi belajar para siswa di sekolah dalam proses pembelajaran, para siswa juga sering melalaikan pekerjaan sekolah yang diberikan oleh guru, siswa juga jadi kurang bersosialisasi akibat sibuk bermain game online, tidak hanya itu siswa juga punya kebiasaan sendiri dalam menggunakan gadget baik ada waktu luang maupun tidak ada waktu luang, siswa selalu membawa gadget kemanapun, dan yang sangat sering terjadi adalah menurunnya prestasi belajar para siswa di sekolah. Dan sudah ada beberapa kali ditemukan siswa yang kedatangan sedang bermain gadget disaat proses belajar mengajar sedang berlangsung di dalam kelas.

Fakta empiris yang dapat di kemukakan terkait dengan penggunaan gadget ini diantaranya hasil riset Rismaniar Rismaniar tentang Aplikasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa di MAN 3 Medan menyimpulkan dalam mengatasi kecanduan gadget siswa diperlukannya adanya kemauan dari siswa tersebut supaya dapat menghasilkan perubahan yang baik dan melakukan kerjasama dengan guru mata pelajaran untuk melakukan bimbingan kelompok pada siswa selanjutnya memberikan bimbingan kelompok pada siswa tentang pemahaman bahayanya penggunaan gadget secara berlebihan.³

Hasil riset Dina Arifatuzzahro, Njlatun Naqiyah tentang Implementasi Teknik MIND MAPPING Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi

² Wawancara dengan Ibu X, tanggal 8 Mei 2019 di Sekolah SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan

³Rismaniar, Rismaniar, (2018), *Aplikasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa di MAN 3 Medan*, Jurnal: No.1.

Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 3 Tuban menyimpulkan dalam mengatasi kecanduan gadget siswa diperlukannya adanya Implementasi Bimbingan Kelompok dan dilakukan untuk peserta didik dan dapat mengelola penggunaan gadget dengan baik bertujuan agar siswa terlatih tidak terus menerus focus terhadap Gadget. ⁴

Hasil riset Ana Diniati, Jarkawi Jarkawi, Farial Farial tentang Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengurangi Kecanduan Anak yang Menggunakan Gadget di SMK N 1 Paringin. Di jurnal ini menyimpulkan pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dalam mengurangi Kecanduan Gadget di SMK Paringin dilakukan dengan benar dan baik sehingga siswa-siswi dapat mengurangi kecanduan gadget dengan mengikuti segala prosedur yang diberikan saat pemberian layanan. Dalam pelaksanaannya siswa-siswi sangat antusias dalam mendengarkan sehingga menghasilkan hasil yang baik dan diperlukan peraturan dan kedisiplinan. ⁵

Hasil riset Muhammad Buchori Ibrahim tentang Peran Guru BK Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan *SMARTPHONE* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok menyimpulkan bahwa kecanduan terhadap Smartphone berkurang disebabkan oleh pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang dilakukan baik dan teratur serta sistematis sesuai dengan program BK. ⁶

⁴Dina Arifatuzzahro, Njlatun Naqiyah (2018), *Penerapan Teknik MIND MAPPING Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 3 Tuban, Jurnal BK UNESA: Vol.8, No.2.*

⁵Ana Diniati, Jarkawi Jarkawi, Farial Farial, (2017), *Layanan Bimbingan Kelompok dalam mengurangi Kecanduan Gadget di SMK Paringin, Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia, Vol. 3, No.3.*

⁶Muhammad Buchori Ibrahim, (2019), *Peran Guru BK Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan SMARTPHONE Melalui Layanan Bimbingan Kelompok, Al-Irsyad, Vol. 9, No.1.*

Hasil riset Salvian Fitra Setia tentang Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X Di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung menyimpulkan hasil penelitian di jurnal ini menyatakan sebelum dilakukan bimbingan terdapat banyak perubahan terhadap siswa dilihat dari hasil angket setelah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.⁷

Hasil riset Hijrah Andriani Khatulistiwa, Thrisia Febrianti, Salohot Batubara tentang Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Mind Mapping Terhadap Kedisiplinan Penggunaan Gadget di SMA Angkasa 2 Jakarta menyimpulkan jurnal ini tertulis bahwa terdapat perubahan dari jumlah siswa yang semakin menurun kecanduan gadgetnya dinyatakan oleh guru mata pelajaran yang melihat setiap hari perkembangan siswa.⁸

Hasil riset Rofiqoh, Alfiana tentang Bimbingan Kelompok dapat Meminimalisir Kecanduan Gadget: Penelitian di Kelas 9V dan V DTA AL Karomah Yayasan Al Ukhuwwah Bandung. Dalam penelitian ini hasilnya terlihat dari kurangnya anak dalam frekuensi penggunaan Gadget, hubungan social dengan teman sebayanya, dan meningkatnya pembelajaran dan Prestasi Belajar Siswa.⁹

Hasil riset Lia Nur Khotijah, Imas Kania Rahman tentang Konsep Bimbingan Kelompok untuk mengurangi Regulasi diri Penggunaan Gadget menyimpulkan bahwa dalam pelaksanaan bimbingan kelompok dimasukkan

⁷ Salvian Fitra Setia, (2017), *Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X Di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung*, No.1

⁸Hijrah Andriani Khatulistiwa, Thrisia Febrianti, Salohot Batubara, (2019), *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Mind Mapping Terhadap Kedisiplinan Penggunaan Gadget di SMA Angkasa 2 Jakarta*, Vol.10 (02)

⁹Rofiqoh, Alfiana, (2018), *Bimbingan Kelompok dapat Meminimalisir Kecanduan Gadget: Penelitian di Kelas 9V dan V DTA AL Karomah Yayasan Al Ukhuwwah Bandung*.

pembelajaran islami sehingga mendorong siswa untuk tidak sembarangan dalam menggunakan gadget jika tidak terlalu dibutuhkan.¹⁰

Dalam mengatasi permasalahan ini guru BK bisa memberikan beberapa alternatif salah satunya dengan menerapkan layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok merupakan proses pemberian informasi dan bantuan pada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai suatu tujuan tertentu. Layanan yang diberikan dalam suasana kelompok selain itu juga bisa dijadikan media penyampaian informasi sekaligus juga bisa membantu siswa menyusun rencana dalam membuat keputusan yang tepat sehingga diharapkan akan berdampak positif bagi siswa yang nantinya akan membentuk kepribadian yang lebih positif.¹¹

Selain itu dalam layanan bimbingan kelompok para anggota kelompok membawakan kondisi pribadinya, sebagaimana mereka masing masing tampilkan dalam kehidupan sehari hari, maka dinamika yang terjadi didalam kelompok tersebut mencerminkan suasana kehidupan nyata yang dapat dijumpai di masyarakat secara luas. Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok guru BK harus menerapkan beberapa asas diantaranya, Asas Kerahasiaan, Asas Kesukarelaan, Asas Keterbukaan, Asas Kekinian dan yang lainnya.

Berangkat dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengambil judul: Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.

¹⁰Lia Nur Khotijah, Imas Kania Rahman, (2016), *Konsep Bimbingan Kelompok untuk mengurangi Regulasi diri Penggunaan Gadget*, *Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam* 13 (2), 1-13.

¹¹ Prayitno, Eman Amti, (2009), *Dasar Dasar Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Depdiknas, hal, 307.

B. Fokus Penelitian

Melihat beberapa faktor dari latar belakang di atas, maka perlu dilakukan fokus penelitian atas masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan fokus masalah yang ditemukan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan?
2. Apa saja faktor-faktor penyebab para siswa mengalami kecanduan gadget siswa SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan?
3. Bagaimana penanganan layanan bimbingan kelompok dalam mengatasi kecanduan gadget siswa SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengatasi kecanduan menggunakan gadget di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan. Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.
2. Mendeskripsikan faktor-faktor penyebab siswa mengalami kecanduan menggunakan gadget di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.
3. Mendeskripsikan penanganan layanan bimbingan kelompok dalam mengatasi kecanduan gadget siswa SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian di atas diharapkan akan memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang bimbingan dan konseling, terutama peran guru bimbingan dan konseling dalam mengurangi kecanduan menggunakan gadget siswa di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.
 - b. Memperluas pemahaman mengenai peran guru bimbingan dan konseling khususnya dalam membantu para siswa menyelesaikan permasalahannya.
 - c. Secara teoritis dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Sebagai acuan ataupun pedoman bagi kepala sekolah SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan dalam melaksanakan bimbingan dan konseling di sekolah dalam mengurangi kecanduan menggunakan gadget siswa, serta dapat meningkatkan peraturan-peraturan di sekolah lebih ketat lagi kepada siswa.
 - b. Bagi guru bimbingan dan konseling, untuk menambah wawasan peran guru bimbingan dan konseling dalam mengurangi kecanduan menggunakan gadget siswa di sekolah.
 - c. Bagi siswa yang mengikuti kegiatan bimbingan dan konseling ini agar menjadi pribadi yang lebih baik dalam menggunakan gadget dan mengurangi kecanduan menggunakan gadget di sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Pengertian Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan

Bimbingan dapat diartikan sebagai “bantuan”, dalam arti lain bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada individu dalam membuat pilihan-pilihan dan penyesuaian-penyesuaian yang bijaksana. Bantuan itu berdasarkan atas prinsip demokrasi yang merupakan tugas dan hak setiap individu untuk memilih jalan hidupnya sendiri sejauh tidak mencampuri hak orang lain. “bimbingan sebagai bantuan yang diberikan kepada individu untuk dapat memilih, mempersiapkan diri, dan memangku suatu jabatan serta mendapat kemajuan dalam jabatan yang dipilihnya”.

2. Pengertian Konseling

Secara etimologis, istilah konseling berasal dari bahasa Latin “consilium” yang berarti “dengan” atau “bersama”, yang dirangkai dengan “menerima” atau “memahami”. Konseling merupakan bagian integral dari bimbingan. Konseling merupakan inti dalam bimbingan. Ada yang menyatakan bahwa konseling merupakan “jantungnya” bimbingan. Sebagai kegiatan inti atau jantungnya bimbingan, praktik bimbingan bisa dianggap belum ada apabila tidak dilakukan konseling.¹²

Konseling merupakan suatu proses pemberian bantuan. Bantuan itu dilakukan dengan menginterpretasikan fakta-fakta atau data, baik mengenai diri individu yang dibimbing sendiri, maupun lingkungannya khususnya yang

¹² Prayitno dan Erman Amti, (2013), *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 99.

menyangkut pilihan-pilihan, dan rencana-rencana yang akan dibuat. *American Personnel and Guidance Association* (APGA) mendefinisikan konseling sebagai suatu hubungan antara seorang yang terlatih secara profesional dan individu yang memerlukan bantuan yang berkaitan dengan kecemasan biasa atau konflik atau pengambilan keputusan. Makna dari pengertian ini adalah bahwa konseling merupakan hubungan secara profesional antara seorang konselor dengan klien di mana konselor membantu klien yang mencari bantuan agar klien dapat mengatasi kecemasan atau konflik atau mampu mengambil keputusan sendiri atas pemecahan masalah yang dihadapinya.

Lebih lanjut, Prayitno mengemukakan konseling adalah pertemuan empat mata antara konseli dan konselor yang berisi usaha yang laras, unik, dan manusiawi, yang dilakukan dalam suasana keahlian dan yang didasarkan atas norma-norma yang berlaku. Dengan memperhatikan hal tersebut diatas, kiranya usaha konseling tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang, melainkan oleh tenaga yang terlatih untuk itu. Untuk menjadi konselor yang baik, diperlukan keahlian dalam konseling.

Keahlian ini mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pandangan yang hendaknya disertai oleh kematangan pribadi dan kemauan yang kuat untuk melakukan usaha konseling. Islam dan ajarannya berisi tuntunan untuk membantu dan membimbing manusia membangun kepribadiannya supaya tangguh, sehat mental, tenang jiwa, sehingga dapat menanggulangi berbagai problem hidupnya dan dapat senantiasa menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan sosialnya. Ada beberapa landasan utama yang menjadi alasan bagi dijadikannya ajaran Islam

sebagai sandaran utama bimbingan dan konseling, dalam firman Allah SWT dalam surah Yunus ayat 57:

يَأْتِيهَا النَّاسُ قَدْ جَاءَتْكُمْ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّكُمْ وَشِفَاءٌ لِمَا فِي الصُّدُورِ
وَهُدًى وَرَحْمَةٌ لِلْمُؤْمِنِينَ ﴿٥٧﴾

Artinya: "Wahai manusia sesungguhnya telah datang kepadamu suatu pelajaran dari Tuhanmu dan obat terhadap masalah-masalah yang ada, petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman". (QS. Yunus, 10:57)¹³

Al-Quran merupakan sumber bimbingan, nasehat dan obat untuk menanggulangi permasalahan-permasalahan. Tidak ada lagi jalan keluar terhadap suatu hambatan dalam hidup seseorang kecuali mereka bersandar pada ajaran-ajaran yang telah diturunkan di dalam Al-Quran.

3. Pengertian Bimbingan Kelompok

Layanan ini memungkinkan siswa memperoleh kesempatan bagi pembahasan dan pengentasan masalah yang dialami melalui dinamika kelompok. Layanan ini mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan individu yang ada didalam kelompok.¹⁴

Sebagai salah satu bentuk kegiatan bimbingan dan konseling, layanan ini dapat diselenggarakan di mana saja, di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah masalah pendidikan,

¹³ Dapatermen RI, (2011), *Al-Karim (Al-Qur'an Tafsir Perkata Tajwid)*, Tangerang: Karim, hal. 10

¹⁴ Abu Bakar M. Luddin, (2010), *Dasar-Dasar Konseling Tinjauan Teori dan Praktik*, Bandung: Citapustaka, hal. 76.

pekerjaan, pribadi, dan sosial. Bimbingan kelompok dilaksanakan dalam tiga kelompok, yaitu kelompok kecil (2-6 orang), kelompok sedang (7-12 orang), dan kelompok besar (13-20 orang) ataupun kelas (20-40 orang).

Pemberian informasi dalam bimbingan kelompok terutama dimaksudkan untuk pemahaman tentang kenyataan, aturan-aturan dalam kehidupan, dan cara-cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan tugas, serta meraih masa depan studi, karir, ataupun kehidupan. Aktivitas kelompok diarahkan untuk memperbaiki diri dan mengembangkan pemahaman diri dan pemahaman lingkungan, penyesuaian diri, serta pengembangan diri. Pemberian informasi banyak menggunakan alat-alat dan media pendidikan seperti HP, kaset audio-video, film, buletin, brosur, majalah, buku, dan lain-lain.¹⁵ Kadang konselor mendatangkan ahli tertentu untuk memberikan ceramah (informasi) tentang hal-hal tertentu.

Pada umumnya aktivitas kelompok menggunakan prinsip dan proses dinamika kelompok seperti dalam kegiatan diskusi, sosiodrama, bermain peran, simulasi, dan lain-lain. Bimbingan melalui aktivitas kelompok lebih efektif karena selain peran individu lebih aktif, juga memungkinkan terjadinya pertukaran pemikiran, pengalaman dan penyelesaian masalah.

Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat.¹⁶

¹⁵ Purbatua, Tumiyem, dan Helmi Ghoffar, (2016), *Media Pembelajaran dan Pelayanan BK*, Medan: Perdana Publishing, hal. 77

¹⁶ Prayitno, (2017), *Konseling Profesional Yang Berhasil*, Jakarta: Rajawali Pers, hal 133.

Bahan yang dimaksudkan dapat juga dipergunakan sebagai acuan untuk mengambil keputusan. Hal ini, dijelaskan dalam Al-Qur'an mengenai kegiatan dalam koneling yang berarti kita harus saling mengingatkan dan membimbing kepada arah yang benar dalam menyampaikan suatu hal kebaikan Qur'an Surah Al-Imron ayat 104:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

Artinya: Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar, merekalah orang-orang yang beruntung.

Berdasarkan ayat di atas dapat dipahami bahwa, Allah menjanjikan kemenangan kepada orang-orang yang mengajak kepada kebaikan, menyeru kepada yang ma'ruf dan mencegah kepada yang mungkar. Keimanan, ketaqwaan, amal saleh, berbuat baik dan menjauhi perbuatan keji dan mungkar dan faktor yang penting dalam usaha untuk pembinaan kesehatan mental atau KES dalam kehidupan sehari-hari. Lebih jauh dengan layanan bimbingan kelompok para siswa dapat diajak untuk bersama-sama mengemukakan pendapat tentang sesuatu dan membicarakan topik-topik penting, mengembangkan nilai-nilai yang berhubungan dengan hal tersebut dan mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas dalam kelompok. Melalui layanan bimbingan kelompok akan melahirkan dinamika kelompok, yang dapat membahas berbagai hal yang beragam (tidak terbatas) yang berguna bagi peserta didik dalam berbagai bidang bimbingan (bimbingan pribadi, sosial, belajar dan karir).

Materi bimbingan kelompok meliputi :

- a. Pemahaman tentang pilihan dan persiapan memasuki jabatan/program studi lanjutan dan pendidikan lanjutan.
- b. Pemahaman tentang dunia kerja, pilihan dan pengembangan karir, serta perencanaan masa depan.
- c. Pengaturan dan penggunaan waktu secara efektif untuk belajar dan kegiatan sehari-hari serta waktu senggangnya.
- d. Pemahaman tentang emosi, prasangka, konflik, dan peristiwa yang terjadi di masyarakat serta pengendaliannya atau pemecahannya.
- e. Pemahaman dan penerimaan diri sendiri dan orang lain sebagaimana adanya (termasuk perbedaan sosial, individu, dan budaya serta permasalahannya).¹⁷

4. Asas Bimbingan Kelompok

a. Kerahasiaan

Segala sesuatu yang dibahas dan muncul dalam kegiatan kelompok hendaknya menjadi rahasia kelompok yang hanya boleh diketahui oleh anggota kelompok dan tidak disebarluaskan ke luar kelompok. Seluruh anggota kelompok hendaknya menyadari benar hal ini dan bertekad untuk melaksanakannya. Melalui dinamika yang dihidupkan didalam kelompok ini nantinya akan menghasilkan tanggapan, jawaban, arahan, sanggahan dari setiap anggota kelompok. Dinamika inilah yang harus dirahasiakan setiap anggota kelompok yang ada begitu setelah keluar dari bimbingan kelompok.

¹⁷ Hallen A, (2005), *Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Quantum Teaching, hal. 81.

b. Kesukarelaan

Kesukarelaan anggota kelompok dimulai sejak awal rencana pembentukan kelompok oleh konselor yang dalam hal ini bertugas sebagai pemimpin kelompok. Kesukarelaan terus-menerus dibina melalui upaya pemimpin kelompok mengembangkan syarat-syarat kelompok yang efektif dan penstrukturan tentang layanan bimbingan kelompok. Dengan kesukarelaan itu anggota kelompok dapat mewujudkan peran aktif diri mereka masing-masing untuk mencapai tujuan layanan.

c. Asas Keterbukaan

Asas ini menghendaki agar klien yang menjadi sasaran layanan bersifat terbuka dan tidak berpura-pura, baik didalam memberikan keterangan tentang dirinya sendiri maupun dalam menerima berbagai informasi dan materi dari luar yang berguna bagi pengembangan dirinya. Melalui penerapan asas ini anggota kelompok sebagai individu dapat menyampaikan keterangan yang bersifat jujur dan sesuai kenyataan. Karena kebohongan dalam kelompok sendiri nantinya akan merusak jalannya dinamika kelompok dan kelancaran kegiatan layanan bimbingan kelompok ini.

d. Asas Kenormatifan

Asas ini dipraktikkan berkenaan dengan cara-cara berkomunikasi dan bertatakrama dalam kegiatan kelompok, dan dalam mengemas isi bahasan. Tutur bahasa dan cara penyampaian pendapat yang benar harus dikuasai agar menghindari adanya salah pengertian di dalam kelompok.

Selain itu pula setiap anggota harus saling menghormati walaupun terdapat perbedaan baik itu jenis kelamin, umur, dan lainnya.¹⁸

5. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Secara umum tujuan layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal para siswa.

Jika saja satu orang tidak secara sukarela ikut bergabung dan berpartisipasi di dalam kelompok maka dinamika kelompok yang diharapkan tidak akan berjalan seperti yang diharapkan. Dinamika kelompok akan terasa senggang ketika satu anggota kelompok enggan mengutarakan pikirannya sementara anggota lainnya dengan aktif didalam dinamika kelompok.¹⁹

6. Pemimpin Bimbingan Kelompok

Dalam layanan bimbingan kelompok harus dipimpin oleh pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok adalah guru BK yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik pelayanan bimbingan dan konseling. Tugas utama pemimpin kelompok adalah :

- a. Membentuk kelompok sehingga terpenuhi syarat-syarat kelompok yang mampu secara aktif mengembangkan dinamika kelompok, yaitu terjadinya hubungan anggota kelompok menuju keakraban diantara mereka.

¹⁸ Tarmizi, (2018), *Bimbingan Konseling Islami*, Medan: Perdana Publishing, hal 53-54

¹⁹ Prayitno, (1995), *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*, Jakarta: Graha Indonesia, hal. 11.

- b. Berkembangnya itikad dan tujuan bersama untuk mencapai tujuan kelompok.
- c. Terbinanya kemandirian pada diri setiap anggota kelompok sehingga mereka masing-masing mampu berbicara.
- d. Terbinanya kemandirian kelompok sehingga kelompok berusaha dan mampu tampil beda dari kelompok lain.
- e. Memimpin kelompok yang bernuansa layanan konseling melalui bahasa konseling untuk mencapai tujuan-tujuan konseling.
- f. Melakukan penstrukturan, yaitu membahas anggota kelompok tentang apa, mengapa, dan bagaimana layanan konseling kelompok dilaksanakan.
- g. Melakukan pentahapan kegiatan konseling kelompok.
- h. Memberikan penilaian segera hasil layanan konseling kelompok.
- i. Melakukan tindak lanjut.²⁰

Untuk menunjang kemampuannya menjalankan tugas seperti tersebut di atas, pembimbing atau konselor dituntut untuk :

- a. Mampu membentuk kelompok dan mengarahkannya sehingga terwujud dinamikan kelompok dalam suasana interaksi antara anggota kelompok yang bebas, terbuka, demokratis, konstruktif, saling mendukung dan meringankan beban, menjelaskan, memberikan pencerahan, memberikan rasa nyaman, menggembarakan dan membahagiakan, serta mencapai tujuan bersama kelompok.

²⁰ Tohirin, (2008), Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi), Jakarta: Rajawali Pers, hal. 170.

- b. Memiliki wawasan yang luas dan tajam sehingga mampu mengisi, menjembatani, meningkatkan, memperluas, dan mensinergikan konten-bahasan yang tumbuh dalam aktivitas kelompok.
- c. Memiliki kemampuan berinteraksi (hubungan) antara personal yang hangat dan nyaman, sabar dan memberi kesempatan, demokrasi dan kompromistik (tidak antagonistik) dalam mengambil kesimpulan dan keputusan, jujur dan tidak berpura-pura, disiplin dan kerja keras.²¹

Pemimpin kelompok dapat bersifat dan bersikap *tut wuri handayani*, “mengayomi atau mengawasi”, dan menjadikan tokoh bagi para anggota kelompok. Ciri kepemimpinan ini akan mempunyai pengaruh besar terhadap kehidupan berkelompok. Selanjutnya adalah mengenai tipe kepemimpinan yang dapat digunakan pemimpin kelompok dalam penyelenggaraan bimbingan kelompok. Tipe tersebut antara lain, *Tut Wuri Handayani*, yaitu tipe kepemimpinan yang ditunjukkan oleh kelompok amat berpengaruh terhadap proses kegiatan kelompok. Pemimpin yang bersikap *tut wuri handayani*, yaitu yang mengikuti kegiatan kelompok itu secara cermat, ikut serta didalam “timbul dan tenggelamnya” suasana perasaan yang mewarnai kelompok itu, dan memberikan bantuan secara tepat jika bantuan itu memang diperlukan. Dalam suasana kepemimpinan seperti ini, rasa keakraban dan kenyamanan hubungan antara anggota akan sangat terasa.

7. Anggota dalam Layanan Bimbingan Kelompok

Keanggotaan merupakan salah satu unsur pokok dalam proses kehidupan kelompok. Tanpa anggota tidaklah mungkin ada kelompok. Peranan kelompok

²¹*Ibid.*, hal 173

tidak akan terwujud tanpa keikutsertaan secara aktif para anggota kelompok, dan bahkan lebih dari itu, dalam batas-batas tertentu suatu kelompok dapat melakukan kegiatan tanpa kehadiran peranan pemimpin kelompok sama sekali. Pertimbangan mengenai keragaman dan keseragaman ciri-ciri para anggota kelompok perlu diperhatikan. Tentang umur pada umumnya dinamika kelompok lebih baik dikembangkan dalam kelompok-kelompok dengan anggota yang seumur. Keragaman atau keseragaman dalam kepribadian anggota kelompok dapat membawa keuntungan ataupun kerugian tertentu.

Jika perbedaan di antara para anggota ini amat besar, maka komunikasi antar anggota itu akan banyak mengalami masalah, dan sebaliknya, jika kesamaan di antara anggota itu sangat besar, hasilnya pun dapat merugikan, yaitu dinamika kelompok akan “kurang hangat”. Keragaman dan keseragaman anggota kelompok juga menyangkut hubungan awal para anggota kelompok itu sendiri sebelum kegiatan kelompok dimulai. Keakraban dapat mewarnai hubungan antar anggota kelompok yang sudah saling bergaul sebelumnya, dan sebaliknya suasana keasingan akan dirasakan oleh para anggota kelompok yang tidak saling kenal sebelumnya.

Di atas telah disinggung perlunya terselenggara dinamika kelompok yang benar-benar hidup, mengarah kepada tujuan yang ingin dicapai, dan membuahkan manfaat bagi masing-masing anggota kelompok. Untuk ini, peranan anggota kelompok amat menentukan pencapaian tujuan dalam bimbingan kelompok. Peranan yang hendaknya dimainkan oleh anggota kelompok agar dinamika kelompok itu benar-benar seperti yang diharapkan ialah :

- a. Membantu terbinanya suasana keakraban dalam hubungan antara anggota kelompok.
- b. Mencerahkan segenap perasaan dalam melibatkan diri dalam kegiatan kelompok.
- c. Berusaha agar yang dilakukan itu membantu tercapainya tujuan bersama.
- d. Membantu tersusunnya aturan kelompok dan berusaha mematuhi dengan baik.
- e. Benar-benar berusaha untuk secara aktif ikut serta dalam seluruh kegiatan kelompok.
- f. Mampu berkomunikasi secara terbuka.
- g. Berusaha membantu orang lain.
- h. Memberi kesempatan kepada anggota lain untuk juga menjalankan peranannya.
- i. Menyadari pentingnya kegiatan kelompok itu.

8. Dinamika Kelompok

Kelompok yang baik ialah apabila kelompok itu diwarnai oleh semangat yang tinggi, kerja sama yang lancar dan mantap, serta adanya saling mempercayai diantara anggota-anggotanya. Kelompok yang baik seperti itu akan terwujud apabila anggotanya saling bersikap sebagai kawandalam arti yang sebenarnya, mengerti dan menerima secara positif tujuan bersama, dengan kuat merasa setia kepada kelompok, serta mau bekerja keras atau bahkan berkorban untuk kelompok.

Kelompok yang baik ditumbuhkan melalui dinamika kelompoknya sendiri, oleh anggota-anggotanya, tetapi juga sebaliknya, kelompok yang baik dapat

membentuk anggotanya menjadi anggota yang lebih baik. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kualitas kelompok sebagaimana digambarkan adalah:

- a. Tujuan dan kegiatan kelompok
- b. Jumlah anggota
- c. Kualitas pribadi masing-masing anggota kelompok
- d. Kedudukan kelompok
- e. Kemampuan kelompok dalam memenuhi kebutuhan kelompok untuk saling berhubungan sebagai kawan.

Kondisi positif yang ada pada faktor-faktor tersebut di atas akan menunjang terhadap berfungsinya kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Namun salah satu faktor yang tidak boleh dilupakan, ialah tumbuh dan berkembangnya dinamika kelompok di dalam kelompok. Dinamika kelompok merupakan sinergi dari semua faktor yang ada dalam suatu kelompok artinya merupakan pengarah secara serentak semua faktor yang dapat digerakkan dalam kelompok itu. Dengan demikian dinamika kelompok itu merupakan jiwa yang menghidupkan dan menghidupi suatu kelompok.

9. Isi Kegiatan

Dari segi datangnya masalah atau topik itu dikenal adanya “topik tugas” dan “topik bebas”. Topik tugas adalah topik atau masalah yang datangnya dari pemimpin kelompok yang “ditugaskan” kepada para peserta untuk memahaminya. Sedangkan topik bebas adalah topik yang muncul atau dikemukakan secara bebas oleh peserta masing-masing. Kelompok yang membahas topik tugas kemudian dapat disebut “kelompok tugas”, sedangkan yang membahas topik bebas disebut “kelompok bebas”.

Tentang sifat hubungan topik atau masalah-masalah tersebut dengan para peserta dapat dikatakan “umum” atau “pribadi”. Suatu topik masalah dikatakan “umum” apabila antara topik atau masalah itu dan para peserta tidak terdapat hubungan khusus tertentu; topik atau masalah itu diluar masing-masing peserta. Sedangkan suatu masalah atau topik disebut “pribadi” apabila masalah itu memang merupakan masalah pribadi yang secara langsung dialami oleh peserta yang menyampaikan masalah atau topik itu.

10. Tahap Penyelenggaraan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok diselenggarakan melalui empat tahap kegiatan, yaitu, tahap pembentukan adalah tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama. Tujuan dan bentuk kegiatan dari tahapan pembentukan ini akan disajikan dalam bentuk table sebagai berikut :

a. Tahap Pembukaan

Tahap pembentukan adalah tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama.

b. Tahap Peralihan

Tahap peralihan yaitu tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama.

c. Tahap Kegiatan

Tahap kegiatan yaitu tahapan untuk membahas topik-topik tertentu.

d. Tahap Penyimpulan

Tahap penyimpulan yaitu tahapan kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai kelompok. Peserta kelompok diminta melakukan refleksi berkenaan dengan kegiatan pembahasan yang baru saja mereka ikuti.

e. Tahap Penutupan

Tahap penyimpulan yaitu merupakan tahap akhir dari seluruh kegiatan dan salam hangat perpisahan.²²

B. Kecanduan Gadget

1. Pengertian Gadget

Gadget adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi. Dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda beda. Gadget dianggap lebih lengkap dari pada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Gadget atau handphone (smartphone) bukan hanya sekedar alat komunikasi, jaman sekarang sudah menjadi tren atau gaya hidup. Gadget dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang dapat berdampak buruk bagi prestasi belajar siswa.²³

Gadget dapat memuat kebutuhan apapun, sedangkan alat elektronik lainnya laptop, kamera dan handphone dan alat lainnya mempunyai keterbatasan sendiri. Pada era sekarang ini gadget mempunyai peluasan arti yang tidak hanya dilihat dari fisiknya saja, tapi bisa dilihat dari software didalam gadget itu

²² *Opcit., Hal. 59*

²³ HarfiyantoD Cahyo & Tjaturahono, (2015), *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*, Journal Of Education Social Studies, hal. 4.

sendiri. Dengan adanya perkembangan zaman sampai sekarang ini gadget selalu diperbaharui untuk meningkatkan stabilitasnya. Dalam posisi seperti ini gadget mempunyai pengaruh besar terhadap orang disekitarnya. Karena ketika seseorang sedang asyik bermain gadget dia lupa terhadap waktu dan lingkungan disekitarnya yang telah menjadi konsep dalam hidupnya. Dapat kita lihat di zaman yang sangat modern sekarang ini perkembangan teknologi terus berkembang. Karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi.

Teknologi diciptakan untuk memberi kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktifitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, disisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif. Seperti yang diketahui, saat ini perkembangan gadget di Indonesia pertumbuhannya cukup pesat. Bahkan peminat gadget di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan gadget (Handphone). Beberapa perusahaan gadget kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk dengan keunggulan masing-masing, jadi bisa dipastikan beberapa tahun kedepan, teknologi gadget semakin trend. Sekarang tidak hanya kalangan atas saja yang dapat memiliki tablet dan smartphone. Namun kalangan menengah juga sudah dapat memiliki sebuah tablet dan smartphone karena semakin bersaingan dipasaran untuk membuat harga gadget semakin ekonomis. Karena itulah sekarang orang dengan mudah untuk memiliki sebuah gadget. Tak heran pula jika kita lihat zaman sekarang permainan yang dimainkan anak-anak berbeda dengan dahulunya.

2. Pengertian Kecanduan Gadget

Kata kecanduan berasal dari kata dasar “candu” yang terdapat di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti sebagai kejangkitan suatu kegemaran hingga lupa hal-hal yang lain.²⁴ Sedangkan gadget atau dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.²⁵

Kecanduan gadget diartikan sebagai tingkah laku kompulsif, kurang tertarik dengan aktifitas lain dan menghabiskan waktu yang cukup banyak dalam menggunakan gadget. Selain gadget memang menyediakan hal-hal yang begitu menarik, maka kondisi keluarga dan lingkungan turut memicu pelarian anak ke gadget. Anak-anak yang kesepian kurangnya cinta kasih dari orangtua yang sibuk, anak-anak yang diabaikan temannya, anak-anak yang mendapat hambatan bergaul, anak-anak yang bosan dengan beban berat tugas-tugas sekolah, tiba-tiba mendapat pelarian yang menggairahkan pada gadget. Gadget menjadi teman, sahabat dan keluarga bagi anak, selain gadget menyediakan hal-hal yang menarik, faktor lingkungan baik pada keluarga, sekolah, ataupun lingkungan pergaulan anak juga memicu anak pada penggunaan gadget yang berlebihan. Candunya seorang remaja dapat terjadi jika lingkungan tidak mendukung dirinya, seperti beban pada tugas sekolah dan di rumah, orang tua yang selalu menuntut, memarahi anak dan tidak memberi perhatian.²⁶

²⁴ Wijanarko Jarot, (2016), *Ayah Ibu Baik Pareting Era Digital*, Jakarta: Keluarga Bahagia, hal. 3.

²⁵ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional RI, (1997), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, hal. 191.

²⁶ *Ibid.*, Hal. 5.

Tidak semua orang tua mengawasi anaknya saat menggunakan gadget sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan gadget di kamar tidurnya, tidak terdeteksi apa yang diakses oleh anak, dan kebanyakan mengakses games kekerasan dan pornografi. Lingkungan yang mendukung namun menjerumuskan kadang juga dapat menjadikan anak sebagai pecandu gadget. Teman-teman yang juga menggunakan gadget dan saling berinteraksi melalui gadget menuntut anak untuk juga aktif mengimbangi teman-temannya. Secara tidak sengaja semakin aktifnya anak berada dalam dunia maya, maka intensitas penggunaan gadget itu pula juga semakin meningkat.

3. Jenis-Jenis Gadget

Salman gadget pada zaman sekarang sudah sangat berkembang, hal ini dibuktikan dengan banyaknya model gadget yang dapat kita temukan dengan mudah. Benda ini merupakan benda yang tidak asing lagi, bahkan sampai anak Sekolah Dasar sudah bisa memakainya. Macam-macam gadget tersebut juga mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing :

a. Laptop

Laptop atau computer jinjing adalah computer yang ukuran relative kecil dan ringan, beratnya berkisar dari 1-6 kg. tergantung ukuran, bahkan, bahan, dan spesifikasi laptop tersebut.

b. Kamera

Kamera adalah alat paling populer dalam aktivitas fotografi. Jenis kamera bermacam-macam diantaranya DSLR, Digital, Intax, dll. Menurut irawan Jenis-jenis gadget memiliki cakupan yang cukup luas. Hampir setiap perangkat

elektronik kecil dengan kemampuan khusus dan menyajikan teknologi yang baru bisa disebut gadget.

c. Iphone

Iphone adalah telephone yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan Apple dan memiliki koneksi internet dan multimedia.

d. IPad

Ipad adalah sebuah produk computer tablet buatan Apple, memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan *iPod Touch* dan iPhone, hanya saja ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi.

e. Handphone

Handphone adalah telephone genggam yang sudah menjamur pada saat ini dengan berbagai jenis merk dan fitur kecanggihan yang ditawarkan pada tiap-tiap merk handphone tersebut. Bagi masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja, media sosial seakan sudah menjadi candu, tiada hari tanpa membuka media sosial, bahkan hampir 24 jam mereka tidak lepas dari gadget. Media sosial terbesar yang paling sering digunakan oleh kalangan remaja antara lain; Instagram, Facebook, Twitter, Whatsapp, Masing-masing media tersebut mempunyai keunggulan dalam menarik banyak pengguna media sosial yang mereka miliki. Kalangan remaja yang memposting media sosial biasanya memposting kegiatan pribadinya, curhatannya, serta foto-foto bersama teman-temannya. Semakin aktif seorang remaja di media sosial maka mereka semakin dianggap keren dan gaul, namun kalangan remaja yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kuno, ketinggalan zaman, dan kurang bergaul.

Para remaja akan membuat segala macam cara untuk mempertahankan eksistensi diri mereka dalam lingkungannya. Mereka akan merasakan kebahagiaan tersendiri ketika orang lain dapat melihat image diri yang mereka bangun di Instagram, Facebook, Twitter dan akan lebih bahagia lagi ketika ada temannya yang merasa iri dengan image yang mereka perankan di akun tersebut.

Remaja hendaknya lebih mengutamakan belajar dar pada hal-hal yang kurang bermanfaat. Penggunaan handphone yang terlalu lama dapat menimbulkan hal-hal negatif, maka sebaiknya remaja yang sering menggunakan handphone untuk menelepon mengurangi intensitasnya dan menggunakan seperlunya saja. Orang tua seharusnya lebih mempertimbangkan segala sesuatu yang akan diberikan kepada anak dengan melihat akibatnya terhadap perkembangan anak terutama yang memasuki usia remaja.²⁷

4. Penyebab Kecanduan Gadget

Yuwanto dalam penelitiannya mengenai *mobile phone addict* mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan handphone yaitu:

a. Faktor Internal

Kontrol diri yang rendah, kebiasaan menggunakan telepon genggam yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan gadget (handphone).

b. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan handphone sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres,

²⁷ Satrianawati, (2017), *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD*, Jurnal: Vol. 4. No. 1

mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan leisure boredom (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan gadget(handphone).

c. Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan handpone sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain.

d. Faktor Eksternal

Yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu.Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang handpone dan berbagai fasilitasnya.²⁸

5. Dampak Kecanduan Gadget

Beberapa dampak dari kecanduan handpone menurut Yuwanto antara lain:

- a. Konsumtif, penggunaan handpone dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan penyedia jasa layanan handpone (operator) sehingga membuat individu harus mengeluarkan biaya untuk memanfaatkan fasilitas yang digunakan.
- b. Psikologis, individu merasa tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan atau tidak membawa handpone.
- c. Fisik, terjadi gangguan seperti gangguan atau pola tidur yang berubah.
- d. Relasi sosial, berkurangnya kontak fisik secara langsung dengan orang lain. yang penting dengan kata lain berkurangnya produktivitas sehingga mengganggu akademis atau pekerjaan.

²⁸ Jaka Irawan dan Leni Armayati, (2013), *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*, Jurnal: Vol. 8

- e. Hukum, keinginan untuk menggunakan handphone yang tidak terkontrol menyebabkan menggunakan handphone saat mengemudi dan membahayakan bagi diri sendiri dan pengendara lain.

6. Dampak Positif dan Negatif dari Pengaruh Gadget Pada Prestasi Anak

Dampak pengaruh gadget pada perkembangan anak sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

a. Dampak Positif

Menurut Anne orang tua tidak perlu khawatir mengenai paparan teknologi sejak dini pada anak, karena gadget juga dapat memberikan dampak positif untuk si kecil asalakan diberikan batasan dan diberi pengawasan oleh orang tuanya. Berikut beberapa dampak positif pengguna gadget.

1. Anak Pintar Memilih Informasi

Dengan terbiasa menggunakan gadget, Si kecil terbiasa mendapatkan banyak informasi dalam sekali klik. Kedepannya ia akan lebih mahir dalam memilih informasi yang ia butuhkan.

2. Berpikir Kreatif

Dengan bermain games pada gadget dapat membantu mengembangkan penglihatan tepi yang berefek pada kemampuan berpikir kreatif anak.

3. Kebiasaan Baik

Dengan bermain games yang tepat anak juga dapat menirukan kebiasaan-kebiasaan baik. Hal ini bisa terjadi karena anak-anak cenderung mencontoh apa yang dilakukan oleh karakter dalam games tersebut.

b. Dampak Negatif

1. Resiko terkena Radiasi

Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi sehingga ketika melihat orang tuanya menggunakan gadget pasti ia akan berusaha meraihnya. Sebagian orang tua kadang langsung memberikannya supaya si kecil tenang. Memang tidak ada salahnya memberikan gadget pada anak, namun apabila hal tersebut menjadi kebiasaan akan berbahaya bagi si anak (anak kecil).

Menurut sebuah penelitian mengatakan bahwa anak kecil sangat rentan terkena radiasi bila dibandingkan dengan orang dewasa. Gadget tidak hanya menimbulkan radiasi yang berbahaya bagi anak, akan tetapi pancaran sinar dari layar tersebut berbahaya bagi kesehatan mata kita.

2. Lambat Memahami Pelajaran

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti camera, video, games dan lainnya. Fitur tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadgetnya di belakang atau bisa juga dipergunakan untuk hal-hal yang tidak baik. Pendidikan di sekolah seharusnya merupakan tempat bagaimana anak belajar berinteraksi dengan orang lain. Sekolah harus bisa membangun budaya yang mengedepankan aspek moral, cinta kasih, kelembutan, nilai demokratis, menghargai perbedaan, berlapang dada menerima kenyataan, dan menjauhkan diri dari nilai-nilai kekerasan. Hal ini diperlukan peran orang tua dan guru sebagai figur pengawas yang diharapkan dapat memberikan arahan-arahan dalam menggunakan internet sebagai sumber informasi. Sehingga pada akhirnya internet dapat memberikan nilai-nilai positif kepada para siswa.

3. Resiko Terhadap Perkembangan Psikologi Anak

Terkadang sebagian game ataupun tontonan pada gadget memperlihatkan kekerasan sehingga hal ini bisa berdampak negatif terhadap perkembangan psikologis anak. Internet juga dapat merusak moral anak seperti melakukan tawuran, judi, merokok dan minum minuman keras hingga berbuat asusila karena pengaruh yang diperoleh dari situs, video ataupun informasi yang menawarkan gaya hidup hedonis yang bersumber dari internet itu sendiri. Sehingga ketakutan terbesar orang tua dan guru pun menjadi kenyataan dimana hal hal tersebut berujung pada karakter anak yang kasar dan penurunan nilai nilai moral dan ajaran agama. Dan sebagai orang tua harus mampu mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada anak agar tidak memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan anak.

Mencegah dampak buruk gadget bisa dilakukan dengan cara bersikap bijak dalam memperkenalkan gadget untuk anak. Jangan memberikan gadget khusus anak, biarkan dia menggunakan punya orang tuanya agar penggunaannya mampu kita awasi dan kita batasi dengan mudah.²⁹

7. Cara Mengatasi Dampak Negatif Dari Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Anak

Kehadiran gadget pun menjadikan perubahan perilaku siswa, dimana ketika siswa sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan gadgetnya daripada dengan orang yang ada didekatnya. Ketika sedang berjalan pun asik sambil memainkan gadgetnya. Siswa hanya menunduk menatap gadget tanpa menghiraukan

²⁹ Sujino Nurani, (2009), *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, hal. 109.

lingkungan sekitar. Sehingga aksi tegur sapa, saling bercanda dengan teman menjadi berkurang. Kecerdasan sosial diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan.

Cara yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gadget adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif pada anak. Adapaun beberapa cara yang harus dilakukan oleh orang tua ialah:

a. Pilih sesuai usia

Penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia dibawah 5 tahun, pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk dan suaranya saja.

b. Batasi waktu

Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orangtua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan gadget. Di usia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, kalau tadinya cuma seminggu sekali selama setengah jam dengan supervisi dari orangtua, kini setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam. Boleh main games atau browsing mencari informasi. Intinya, kalau orang tua sudah menerapkan kedisiplinan sedari awal, maka di usia pra remaja, anak akan bisa menggunakan gadget secara bertanggungjawab dan tidak kecanduan gadget.

c. Hindarkan kecanduan

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan gadget biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orangtua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan.

Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan antara lain:

1. Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan gadget.
2. Anak mengabaikan/mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain gadget.
3. Anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar.
4. Menunda-nunda pekerjaan dan melalaikannya. Berkenaan dengan perilaku di atas sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang melampaui batas seperti melalaikan dan menghabiskan waktu dengan hal yang tidak berguna. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Alquran surah An-Naziat ayat 37 berikut:

فَأَمَّا مَنْ طَغَىٰ

Yang artinya: “Adapun orang yang melampaui batas”. (Q.S An-Naziat: 37)³⁰

³⁰ Daparterman RI, (2011), *Al-Karim (Al-Qur'an Tafsir Perka Tadjiwid Kode Angka)*, Tangerang: Kalim, hal. 486

Ungkapan “dan menahan diri dari keinginan hawa nafsunya” Menunjukkan adanya konflik psikis manusia yaitu, antara kecenderungan pada hal hal yang diinginkan hawa nafsu berupa kenikmatan indera dan daya tarik kehidupan duniawi, dengan perlawanannya agar ia tidak hanyut dalam hawa nafsu yang akan menyimpangkannya dari tuntunan kehidupan yang benar sebagaimana telah digariskan Allah SWT kepada hamba-Nya.

Karena itu barang siapa yang dikalahkan oleh keinginan duniawi dan hawa nafsu inderawinya, serta lupa untuk taat kepada Allah SWT, maka tempat kembalinya adalah neraka jahannam. Adapun orang yang melawan hawa nafsu dan menahan dirinya agar tidak terhanyut olehnya, takut berbuat maksiat, serta perjalanan hidupnya sesuai dengan tuntunan Allah SWT maka surgalah tempat kembalinya dan tempat tinggalnya kelak. Dapat di pahami bahwa dalam ayat ini sesungguhnya allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan yang selalu mengikuti hawa nafsunya dan tidak bisa mengendalikan diri dan keinginannya seperti contohnya melalaikan waktu dan pekerjaan hanya untuk bermain gadget yang lebih mementingkan kepentingan duniawinya.³¹

C. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan telah yang dilakukan oleh penulis, maka berikut ini dikemukakan yang menjadi relevansi dan berkaitan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. The International Journal Journal of Educational Social Studies Dr. Mrunal Bhardwaj ISSN 2348-5396 Volume 2 “Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget DI SMA N 1 Semarang” Penelitian ini dilakukan guna

³¹ Shihab M Quraih, (2002), *Tafsir Al-Misbah*, Jakarta: Lentera Hati

melihat pola dan bentuk interaksi sosial antar siswa serta dampak dari penggunaan gadget. Metode penelitian yang digunakan metode kualitatif yang menggambarkan secara objektif pola interaksi sosial yang terjadi pada siswa pengguna gadget. Lokasi penelitian di SMA N 1 Semarang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumen. Hasil penelitian adalah didapatkannya gambaran pola interaksi sosial, siswa lebih memilih menggunakan gadget dan jika tidak ditanggapi baru siswa bertemu dengan orang yang dimaksud, bentuk-bentuk interaksi yang terjadi melalui interaksi menggunakan gadget dapat menjadi dua, proses asosiatif dan proses disosiatif. Proses asosiatif bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi menggunakan gadget, siswa banyak melakukan kerjasama mengerjakan tugas, pekerjaan rumah, bertukar informasi, sedangkan proses disosiatif yaitu konflik, tidak pernah ada konflik yang serius, yang terjadi hanya sebatas perbedaan pendapat serta salah paham yang dapat diselesaikan langsung oleh siswa. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah siswa menjadi lupa waktu.

2. The International Journal of Indian Psychology Franly Onibala Volume 3 Nomor 2 “Hubungan Penggunaan Gadget Denga Tingkat Prestasi Siswa di Manado” Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu smartphone, I phone dan Blackberry. Gadget dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang dapat berdampak bururk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk

mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado. Penelitian ini bersifat survey analitik dengan pendekatan Crosssectional, sampel diambil dengan teknik sampling purposive yaitu sebanyak 41 responden. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan lembar observasi. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.

3. Jurnal Nurmalasari E-ISSN: 2527-4868 STMIK Nusa Mandiri Jakarta yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN 1 Karawang. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap prestasi siswa, mengetahui tingkat konsentrasi belajar, ketergantungan akibat penggunaan gadget, dan mengetahui penyebab dari penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. Penelitian ini bersifat survey analitik dengan pendekatan Crosssectional, sampel diambil dengan teknik sampling purposive yaitu sebanyak 30 responden. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan lembar observasi. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan sesuai dengan permasalahan yang diajukan yakni jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Untuk itu peneliti mulai mengkaji data dan menggambarkan realita yang kongkrit dan kompleks. Penelitian kualitatif digunakan karena penelitian ini mengkaji atau mengumpulkan data yang berbentuk kata-kata, gambar, serta pengamatan yang baik bukan angket ataupun angka.

Laporan penelitian ini akan berisi kutipan-kutipan data untuk member gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut bisa jadi berasal dari naskah wawancara, catatan, lapangan, foto, video tape, dokumen pribadi, catatan atau tempo, dan dokumen resmi lainnya. Pengertian penelitian kualitatif dari definisi lainnya dikemukakan bahwa hal itu merupakan penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu atau sekelompok orang. Serta memfokuskan pada makna atau arti dari tingkah laku manusia, konteks interaksi sosial, dan hubungan-hubungan antara keadaan dan tingkah laku.³²

Berhubung dengan judul yang dikemukakan maka jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dan metode yang digunakan peneliti untuk meneliti data keseluruhan menggunakan pendekatan deskriptif.

³² Salim, (2018), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Citapustaka Media, hal. 44.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Dalam penelitian yang akan dilakukan memilih SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan sebagai lokasi penelitian yang beralamat di jalan Percut Sei Tuan Kec. Medan Tembung Kota Medan Prov. Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 kegiatan pelaksanaan dilakukan mulai bulan Juli sampai dengan bulan Agustus 2019.

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang akan menjadi subjek penelitian adalah keseluruhan dari sumber informasi yang dapat memberikan data tentang penelitian ini yaitu guru Bimbingan dan Konseling dan seluruh siswa SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan yang mengalami kecanduan menggunakan gadget.

D. Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini dapat penulis simpulkan dibagi menjadi dua macam diantaranya, yaitu:

1. Sumber data primer, yaitu sumber data pokok yang diterima langsung oleh guru BK, dan seluruh siswa SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.
2. Sumber data skunder, yaitu sumber data pendukung atau pelengkap. Data yang diperoleh dari dokumen-dokumen, data-data, serta buku-buku referensi yang berkenaan dengan penelitian yang diperoleh dari perpustakaan maupun yang diperoleh dari tata usaha.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karna tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standart data yang ditetapkan. Dalam penelitian kualitatif peneliti sekaligus berperan sebagai instrument penelitian. Berlangsungnya proses pengumpulan data, peneliti diharapkan benar-benar diharapkan mampu berinteraksi dengan objek yang dijadikan sasaran penelitian. Dengan arti kata, peneliti menggunakan pendekatan alamiah dan peka terhadap gejala-gejala yang dilihat, didengar, dirasakan dan dipikirkan.³³

Adapun teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau memperoleh data kualitatif adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan secara indrawi yang direncanakan, sistematis, dan hasilnya dicatat serta dimaknai dalam rangka memperoleh pemahaman tentang subjek yang diamati atau yang ingin diteliti.³⁴ Observasi yang akan dilakukan adalah untuk melihat serta meninjau langsung bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan, khususnya yang berkaitan dengan peran guru Bimbingan Konseling dalam mengurangi kecanduan gadget pada pelajar di sekolah.

³³ Basrowi dan Suwandi, (2008), *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 113.

³⁴ Susilo Rahardjo dan Gunanto, (2016), *Pemahaman Individu Teknik Non Tes*, Jakarta: Kecana, hal. 47.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik memahami siswa dengan cara melakukan komunikasi langsung atau tatap muka antara pewawancara dengan orang yang ingin diwawancarai untuk memperoleh keterangan dan informasi.³⁵Selain itu wawancara juga dilakukan untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian dan lain sebagainya. Teknik wawancara ini dapat digunakan sebagai strategi penunjang teknik lain untuk mengumpulkan data.³⁶

3. Dokumentasi

Selain dari apa yang dikemukakan diatas, teknik lain yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang pelajar adalah dokumentasi.³⁷ Dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar atau foto, dokumen-dokumen atau data-data selama proses penelitian berlangsung yang dilakukan oleh peneliti dan digunakan sebagai bukti bahwa telah dilaksanakannya penelitian di SMP N 6 Percut Sei Tuan Medan.

F. Teknik Analisis Data

Setelah data yang diperlukan terkumpul dengan menggunakan teknik pengumpulan data atau instrument yang telah ditetapkan, maka kegiatan selanjutnya adalah melakukan analisis data, pada pokoknya pengolahan data atau analisis data ada dua cara, yang tergantung pada datanya, yaitu: analisis non statistik dan analisis statistik.

³⁵ *Ibid.*, hal. 126.

³⁶ Salim, *Op.Cit*, hal. 120.

³⁷ Hallen, *Op.Cit*, hal. 118.

Analisis non statistik dilakukan terhadap data kualitatif. Dalam hal ini penelitian kualitatif mengajak seseorang untuk mempelajari sesuatu masalah yang ingin diteliti secara mendasar dan mendalam sampai keakar-akarnya. Dan masalah yang dilihat itu dari berbagai segi. Data yang dikumpulkan bukan secara random atau mekanik, tetapi dikuasai oleh perkembangan hipotesis. Apa yang ditemukan pada suatu saat adalah satu pedoman yang langsung terdapat apa yang akan dikumpulkan melalui wawancara, observasi maupun dokumentasi.

Setelah data dan informasi yang diperlukan terkumpul selanjutnya dianalisis dalam rangka menemukan makna temuan. Selanjutnya dikemukakan bahwa analisis data merupakan proses yang terus menerus dilakukan di dalam sebuah penelitian. Kemudian data atau informasi yang diperoleh dari tempat penelitian akan dianalisis secara terus-menerus setelah dibuat catatan untuk menemukan makna perilaku subjek penelitian.³⁸

Selain itu metode ini juga bertujuan untuk menggambarkan secara objektif bagaimana sebenarnya fakta yang terjadi di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan dalam mengurangi kecanduan gadget, kemudian penarikan kesimpulan peneliti yang mengemukakan beberapa kesimpulan dari hasil wawancara. Penarikan kesimpulan sendiri adalah kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan bukti yang kuat dan mendukung pada tahap awal yang valid dan konsisten saat peneliti melakukan penelitian lalu mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan kesimpulan yang dapat dipercaya.

³⁸ Salim, *Op.Cit*, hal. 144.

Adapun langkah-langkah dalam proses analisis data yang akan digunakan mencakup:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah lebih memfokuskan, menyederhanakan, dan memindahkan data mentah kedalam bentuk yang lebih mudah dikelola. Tegasnya reduksi data adalah membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, membuat gugus-gugus, membuat bagian, penggolongan dan menulis memo. Kegiatan ini berlangsung terus menerus sampai laporan akhir terkumpul.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah sebagai sekumpulan informasi tersusun yang member kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data berbentuk teks naratif yang diubah menjadi bentuk jenis matriks, grafiks, jaringan dan bagan. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih sehingga peneliti dapat mengetahui apa yang terjadi untuk menarik kesimpulan. Penyajian data sendiri merupakan bagian dari proses analisis.

3. Menarik Kesimpulan/Verifikasi

Setelah data disajikan yang juga dalam rangkaian analisis data, maka proses selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Dalam tahap analisis data, seorang peneliti kualitatif mulai mencari arti benda-benda mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, lalu sebab akibat dan proposisi.

Kesimpulan pada tahap pertama bersifat longgar, tetap terbuka, belum jelas, kemudian meningkat menjadi lebih rinci dan mengakar dengan kokoh.

Kesimpulan final mungkin belum muncul sampai pengumpulan data terakhir, tergantung pada besarnya kumpulan-kumpulan catatan laporan, pengkodeannya, penyimpanannya, dan metode pencarian ulang yang digunakan, serta kecapan peneliti dalam menarik kesimpulan.

Proses verifikasi dalam hal ini adalah tujuan ulang terhadap catatan lapangan, tukar pikiran dengan teman untuk mengembangkan kesepakatan cara yang baik dan benar. Jadi setiap makna budaya yang muncul diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya yakni merupakan validitasnya.

Dapat ditegaskan bahwa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi merupakan suatu jalin-menjalin pada saat sebelum, selama dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk yang umum disebut analisis.³⁹

G. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif faktor keabsahan data juga sangat diperhatikan karena suatu hasil penelitian tidak artinya jika tidak mendapat pengakuan atau terpercaya. Untuk memperoleh pengakuan terhadap hasil penelitian ini terletak pada keabsahan dan penelitian yang telah dikumpulkan. Untuk mencapai kebenaran dipergunakan teknik kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas yang terkait dengan proses pengumpulan dan analisis

1. Kredibilitas (Keterpercayaan)

Adapun usaha untuk membuat lebih terpercaya proses, interpretasi, dan temuan dalam penelitian ini yaitu dengan cara:

- a. Keterkaitan yang lama peneliti dengan yang diteliti dalam kegiatan memimpin yang dilaksanakan oleh pimpinan umum disekolah yaitu

³⁹*Ibid.*, hal. 148-151.

dilaksanakan dengan tidak tergesa-gesa sehingga pengumpulan data dan informasi tentang situasi sosial dan berfokus pada penelitian yang akan diperoleh secara sempurna.

- b. Ketekunan pengamatan terhadap cara-cara memimpin oleh pimpinan umum dalam melaksanakan tugas dan kerjasama oleh para aktor-aktor dilokasi penelitian untuk memperoleh informasi yang terpercaya.
- c. Melakukan triangulasi yaitu informasi yang diperoleh dari beberapa sumber diperiksa silang dan antara data wawancara dengan data pengamatan dan dokumen. Demikian pula dilakukan pemeriksaan data dari berbagai informan.
- d. Mendiskusikan dengan teman sejawat yang tidak berperan serta dalam penelitian, sehingga penelitian akan mendapatkan masukan dari orang lain.
- e. Kecakupan referensi dalam konteks ini peneliti mengembangkan kritik tulisan untuk mengevaluasi tujuan yang sudah dirumuskan. Untuk itu, peneliti *naturalistic* menggunakan materi referensi adalah dimungkinkan untuk mengetahui merasakan kepaduan kepada perbedaan lapisan, mendemonstrasikan kurang minat, dalam analisis kemurnian temuan daripada pengembangan perasaan peneliti.
- f. Analisis kasus negatif. Adapun analisis kasus negatif identik dengan analisis varian dalam penelitian kuantitatif. Kasus negatif dapat digunakan untuk membuktikan dan mengubah interpretasi dalam proses penelitian kualitatif untuk mencapai titik jenuh dan kredibilitas penelitian. Analisis kasus negatif dilakukan dengan cara meninjau ulang hal-hal yang sudah terjadi, tercatat dalam catatan lapangan, apakah masih ada data yang tidak

mendukung data utama. Dengan kata lain, analisis negatif yaitu menganalisis dan mencari kasus atau keadaan menyanggah temuan penelitian, sehingga tidak ada lagi bukti yang menolak temuan penelitian.

2. Transferabilitas

Generalisasi dalam penelitian kualitatif tidak mempersyaratkan asumsi-asumsi seperti rata-rata populasi dan rata-rata sampel atau asumsi kurva norma. Transferabilitas memperhatikan kecocokan arti fungsi unsur-unsur yang terkandung dalam fenomena studi dan fenomena lain diluar ruang lingkup studi. Cara yang ditempuh untuk menjamin keteralihan ini adalah dengan melakukan uraian rinci dari data keteori, atau dari kasus kekasus lain, sehingga pembaca dapat menerapkannya dalam konteks yang hampir sama.

3. Dependabilitas

Dependabilitas identik dengan keterandalan. Dalam penelitian ini dependabilitas dibangun sejak dari pengumpulan data dan analisis data lapangan serta saat penyajian data laporan penelitian. Dalam pengembangan desain kebasahan data dibangun mulai dari pemilihan kasus dan fokus, melakukan orientasi lapangan dan pengembangan kerangka konseptual.

Keabsahan data sendiri dibangun dengan teknik, memeriksa bias-bias yang datang dari peneliti ataupun datang dari objek penelitian, menganalisis dengan memperhatikan kasus negatif, mengkonfirmasi setiap simpulan dari suatu tahapan kepada subjek penelitian. Selanjutnya mengkonsultasikannya kepada pembimbing, promotor atau konsultan. Selain itu untuk mempertinggi dependabiliti dalam penelitian ini juga dapat digunakan mengambil dokumentasi atau foto kegiatan menggunakan kamera dan video dalam pencatatan data wawancara.⁴⁰

⁴⁰ *Ibid.*, hal. 165-170.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan, dengan data yang diperoleh sebagai berikut:

1. Profil SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan

Nama Sekolah	: SMP N 6 PERCUT SEI TUAN
Alamat	: Jl. Irian Barat No 5
Desa	: Sampali
Kecamatan	: Percut Sei Tuan
KAB/KOTA	: Deli Serdang
Nomor Statistik Sekolah	: 21107010106030
NPSN	: 10261702
Telepon Fax	: 0616616033
Status Sekolah	: Negeri
Lintang	: 3.466816
Bujur	: 98.92364499999996
Ketinggian	: 29
Email	: Smpnvipercutseituan@yahoo.co.id
Luas Lahan/Tanah	: 2100 m ²
Status Kepemilikan	: Wakaf
Nama Kepala Sekolah	: Zainul Bahri, S.Pd., M.Pd.
Pendidikan Terakhir	: S2
Masa Kerja sebagai Kepsek	: 10 Tahun
Nilai Akreditasi Sekolah	: B

2. Sejarah dan Latar Belakang Berdirinya SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.

Sejarah singkat didirikan SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan sejak tahun 2010 yang dipimpin oleh Bpk Elifian Lubis yang awalnya gedung tersebut merupakan gedung SD Impres yang sudah tidak di pergunakan lagi, karena SD Impres tersebut di pindahkan. Berhubung di daerah Sampali belum ada SMP Negeri maka berkat suara masyarakat yang mengajukan permintaan kepada Dinas pendidikan untuk membangun sekolah SMP melalui kelurahan desa dan kecamatan maka dibuatlah SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.

Awalnya SMP ini memiliki 4 kelas dengan siswa 160 siswa dibagi-bagi 40 siswa perkelas. dan semakin ada perubahan dan banyaknya peminat anak yang ingin masuk kesekolah negeri yang kawasannya sangat strategis itu.

Sekolah ini berorientasi pada sistem pendidikan nasional yaitu undang undanG No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional dan peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang stabdar nasional pendidikan yang bernaung di bawah pengawasan kementerian Agama RI, saat ini SMP N 6 Percut Sei Tuan menerapkan sistem pembelajaran terpadu yang berbasis pada kompetensi ilmiah dan SMP N 6 Percut Sei Tuan seta menahuti tuntutan perkembangan kurikulum dan kompetensi kelulusan, melakukan :

- a. Penyeimbangan pembelajaran teori dan praktek
- b. Menempatkan tenaga edukatif yang berpengalaman dan sesuai dengan keahliannya
- c. Kesetaraan gender
- d. Kondisi budaya setempat

3. Visi, Misi, dan Tujuan

Berikut adalah pemaparan Visi, Misi dan Tujuan Sekolah:

a. Visi

Menghasilkan peserta didik yang unggul dan mutu, memiliki pengetahuan yang luas, berkarakter, berwawasan lingkungan, serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi yang tinggi dengan dilandasi iman dan taqwa

b. Misi

- 1) Melaksanakan kegiatan pembinaan dalam peningkatan imtaq, akhlak, budi pekerti, serta berkarakter
- 2) Meningkatkan prestasi akademik lulusan secara berkelanjutan
- 3) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa berkembang secara optimal, sesuai potensi yang dimiliki
- 4) Menumbuhkan dan mendorong keunggulan dalam penerapan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni
- 5) Mewujudkan sekolah yang berwawasan lingkungan
- 6) Meningkatkan prestasi pada bidang ekstra kurikuler
- 7) Menumbuhkan dan meningkatkan minat baca siswa
- 8) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris
- 9) Meningkatkan wawasan pengetahuan, serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi.

c. Tujuan Sekolah

Menumbuh kembangkan potensi peserta didik menjadi siswa-siswi yang beriman dan bertaqwa kepada Allah swt, Cerdas, terampil dan berakhlakul karimah cinta bangsa tanah.

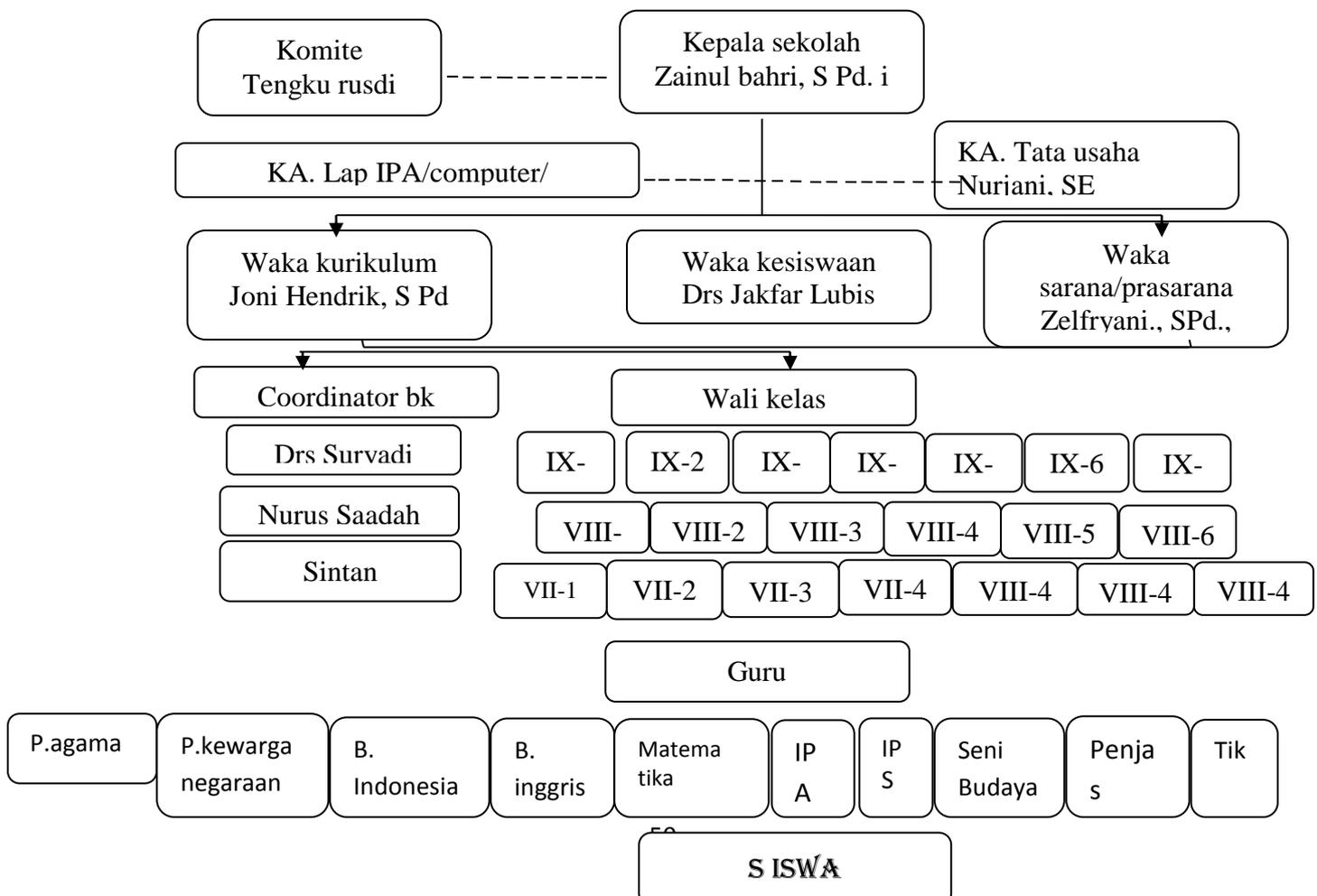
4. Struktur Organisasi

Dalam suatu organisasi tidak terlepas dari yang namanya struktur organisasi, baik itu pada organisasi pemerintahan, kemasyarakatan dan sekolah. Struktur organisasi memiliki peran penting dalam sebuah organisasi, dimana dalam struktur tersebut dapat terlihat dan menjelaskan setiap tugas, peran dan fungsi dari setiap komponen penyelenggara organisasi tersebut.

Struktur organisasi sekolah merupakan suatu bentuk yang berupa urutan daftar yang berfungsi sebagai suatu upaya dalam menjelaskan tugas dan fungsi dari setiap komponen penyelenggara pendidikan yang bersangkutan dengan sekolah tersebut. Berikut merupakan daftar urutan dari struktur organisasi sekolah SMP N 6 Percut Sei Tuan.

Tabel 4.1

Bagan Struktur Organisasi SMP N 6 PERCUT SEI TUAN



5. Tenaga Kependidikan

Guru adalah pelaksana langsung dalam proses belajar mengajar di sekolah, Guru memiliki peran penting dalam menyelenggarakan pendidikan sekolah. Keberadaan guru menjadi faktor penting kelancaran penyelenggaraan pendidikan, bahkan membantu terhadap keberhasilan dan peningkatan kualitas pendidikan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari kantor tata usaha SMP N 6 Percut sei Tuan, dapat diketahui bahwa jumlah tenaga Pendidik secara keseluruhan ada 51. Untuk mengetahui keadaan tenaga Pendidik di SMP N 6 Percut sei Tuan dapat dikemukakan melalui tabel berikut :

Tabel 4.2

Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Rekapitulasi	
Honor	11 Orang
PNS	35 Orang
TU HONOR	4 Orang
TU PNS	1 Orang
Jumlah	51 Orang

1. Keadaan Siswa

Keadaan siswa yang ada di SMP N 6 Percut sei Tuan ajaran 2019/2020 berjumlah keseluruhan sebanyak 666 siswa, dan diantaranya kelas VII yang berjumlah 170 siswa sedangkan kelas VIII berjumlah 235 dan kelas IX berjumlah 261 siswa. Untuk mengetahui keadaan jumlah siswa di MAN 3 Medan berdasarkan masing- masing kelas dapat dikemukakan melalui tabel berikut :

Tabel 4.3
Jumlah Siswa

Jumlah siswa SMP 6 Percut Sei Tuan	
Kelas VII	170
Kelas VIII	235
Kelas IX	261
Jumlah	666

2. Keadaan Sarana Dan Prasarana

Sarana Pendidikan adalah sebagai segala macam alat yang digunakan dalam proses pendidikan, sementara prasarana pendidikan adalah sebagai segala macam alat yang tidak secara langsung digunakan dalam proses pendidikan. Sekolah SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan memiliki ketersediaan standar sarana dan prasana sesuai dengan hasil di lapangan sebagai berikut :

Tabel 4.4
Sarana dan prasarana

No.	Prasarana	Hasil Observasi	
		Ada	Tidak
1.	Ruang Kelas	√	
2.	Ruang Perpustakaan	√	
3.	Ruang Laboratorium		-
4.	Ruang Guru	✓	
5.	Ruang Tata Usaha	√	
6.	Tempat Beribadah		-
7.	Ruang UKS	√	
8.	Ruang Organisasi Kesiswaan		-
9.	Kantin	√	

10.	Kamar mandi	√	
11.	Gudang	√	
12.	Ruang Sirkulasi		—
13.	Tempat Bermain/berolahraga	√	
14.	Lapangan Parkir	√	

B. Temuan Khusus

Sesuai dengan fokus penelitian berkenaan tentang pelaksanaan bimbingan kelompok dalam mencegah kecanduan gadget siswa di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan, maka diperoleh hasil atau temuan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok di SMP N 6 Percut Sei

Tuan

Bimbingan kelompok merupakan upaya bantuan yang diberikan oleh guru pembimbing kepada siswa yang menggunakan prosedur, cara, dan bahan agar individu mampu mandiri. Proses kemandirian individu tidak terlepas dari adanya interaksi yang baik dalam proses sosialisasi dilingkungan dimana individu tersebut berada. Dengan adanya bimbingan kelompok ini diharapkan siswa dapat aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, yaitu dengan ditandainya dinamika kelompok yang baik, sehingga dengan begitu siswa dapat memberanikan dirinya untuk mengemukakan pendapatnya.⁴¹

Layanan bimbingan kelompok penting dilaksanakan di sekolah sesuai dengan berbagai kebutuhan siswa seperti masalah yang ditemukan peneliti dalam mengatasi sikap kurangnya interaksi sosial pada siswa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan ibu Ida selaku guru BK di SMP N 6 Percut Sei Tuan tentang layanan bimbingan kelompok yang diberikan kepada siswa. Berdasarkan

⁴¹Lahmuddin.Lubis.2012. *Landasan bimbingan konseling di Indonesia*. Bandung: Cipta Pustaka Media Perintis, h. 36

layanan bimbingan kelompok sangat penting diberikan kepada siswa sesuai dengan kebutuhan siswa itu sendiri. Karena dilaksanakan layanan bimbingan kelompok dapat membantu siswa dalam mengentaskan permasalahan siswa, biasanya kami memanggil siswa yang bermasalah karena keterlambatan hadir dan siswa yang sering absen. Dengan dilakukan bimbingan kelompok ini siswa dapat bertukar pikiran antara satu dengan yang lainnya, serta melatih siswa untuk lebih berani mengungkapkan pendapatnya.⁴²

Tanggapan siswa di SMP N 6 Percut Sei Tuan mengenai peran guru bimbingan dan konseling ketika dilaksanakannya layanan. Sebagian siswa mengaku dengan adanya bimbingan kelompok ini menambah wawasan dan pengetahuan. Berdasarkan penjelasan diatas yang dikemukakan oleh guru BK dapat kita ketahui bahwa melalui layanan bimbingan kelompok siswa bisa lebih berani mengungkapkan pendapat dan dengan dilakukannya bimbingan kelompok dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi siswa sehingga siswa bisa lebih percaya diri.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Devi selaku guru di SMP N 6 Percut Sei Tuan, saya selaku peneliti melakukan wawancara tepat di ruangan BK tentang tujuan dilaksanakannya layanan bimbingan kelompok kepada siswa di SMP N 6 Percut Sei Tuan: Tujuan dilaksanakannya layanan bimbingan kelompok pada siswa adalah membantu siswa dalam menyelesaikan masalahnya, yang dimana dalam layanan bimbingan kelompok ini dapat melihat kemampuan sosial anak, cara anak berkomunikasi, bagaimana sikap anak, pikiran anak dan ekspresi anak dalam mengungkapkan permasalahan yang ada pada dirinya.

⁴²Syarifuddin Dahlan. 2014. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Konsep Dasar dan Landasan Pelayanan*. Yogyakarta: Graha ilmu, h. 65

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa tujuan layanan bimbingan kelompok adalah untuk memberikan bantuan kepada siswa menyelesaikan permasalahan yang menimpa pada dirinya, yang mana dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok terdapat lima tahap penyelenggaraan yaitu tahap pembentukan, peralihan, kegiatan, penyimpulan, dan penutup. Dilaksanakannya layanan bimbingan berarti kita dapat membantu siswa dalam memahami dirinya sendiri, sehingga perilaku yang negatif dapat terhindar dari mereka. Oleh sebab itu, dengan adanya layanan bimbingan kelompok maka masalah yang dihadapi siswa dapat terentaskan.

Layanan bimbingan kelompok ini dilaksanakan satu minggu sekali, terkadang juga satu bulan sekali sesuai dengan kondisi siswa. Bahkan layanan bimbingan kelompok ini bisa dilaksanakan setiap hari, sebab ada sebagian siswa yang melanggar peraturan-peraturan misalnya terlambat datang sekolah, tidak masuk kelas (bolos), merokok, dan permasalahan yang lain. Jadi, tidak ada waktu khusus ditentukan, karena dapat dilakukan kapan saja. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan informan dapat disimpulkan bahwa terselenggaranya layanan bimbingan kelompok di SMP N 6 Percut dilihat dari analisis kebutuhan para siswa yaitu kapan bimbingan ini perlu dilaksanakan.⁴³

Salah satu permasalahan yang terjadi pada siswa di sekolah adalah permasalahan tidak bisa menggunakan gadget dengan tepat. Kelompok teman yang candu terhadap gadget memungkinkan anak akan malas untuk belajar, mengembangkan minat, dan juga membuat prestasi anak jadi meningkat. Karena disini anak hanya lebih fokus terhadap gadgetnya dari pada proses belajarnya.

⁴³Wawancara dengan guru BK SMP N 6 Percut Sei Tuan , pada tanggal 02 januari 2020

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu rani selaku guru Matematika di sekolah SMP N 6 Percut Sei Tuan Medan mengenai kecanduan gadget pada siswa, beliau mengatakan bahwa memang banyak anak yang mengalami kecanduan gadget dan tidak dapat menggunakannya dengan baik, sehingga menyebabkan aktivitas sekolahnya terganggu, baik dalam belajar, juga saat pergaulannya di luar sekolah dengan teman sebayanya apalagi nilai mata pelajaran di bidang studi matematikanya yang sangat menurun.

Ditambahkan oleh ibu Sinta selaku guru BK di SMP N 6 Percut Sei Tuan Medan, beliau juga menambahkan bahwa anak yang mengalami kecanduan gadget ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan anak, baik di rumah maupun diluar rumah. Seperti anak yang saya teliti saat ini sangat memprihatinkan akibat kedua orangtuanya bercerai anak mengalami kurang baik dalam berinteraksi sosial sehingga menyebabkan si anak menjadi lebih fokus kepada hal-hal yang negatif, begitu juga orang tua yang terlalu sibuk bekerja sehingga tidak dapat mengontrol setiap aktifitas yang dilakukan anak.

Selanjutnya peneliti juga mewawancarai beberapa teman siswa yang mengalami kecanduan gadget, temen tersebut mengatakan, dia sangat fokus ke gadgetnya kak dan dia nggak pernah mau bergabung saat kami ngumpul ataupun saat kami di kelas dia hanya asyik bermain terus .Dia lebih suka sendiri dan bahkan kadang kami ajak ngomong dia nggak pernah mau jawab.

2. Faktor-Faktor Penyebab Para Siswa Mengalami Kecanduan Gadget Siswa di SMP N 6 Percut Sei Tuan

Pada masa sekarang ini hampir seluruh siswa sudah memiliki gadget. Namun tidak semua orang tua atau guru BK disekolah peduli mengenai cara anak

memanfaatkan kegunaan gadget. Lebih lanjut, Prayitno mengemukakan bahwa permasalahan yang dialami siswa disekolah seringkali tidak dapat dihindari meski dengan pengajaran yang baik sekalipun. Hal tersebut juga banyak disebabkan oleh masalah diluar sekolah⁴⁴. Dalam hal ini permasalahan siswa tidak boleh dibiarkan begitu saja, termasuk perilaku siswa yang tidak dapat mengatur waktu untuk melakukan aktifitas belajar sesuai dengan apa yang diharapkan dengan waktu menggunakan gadgetnya sehingga akibat kecanduan tersebut banyak faktor yang terhambat dan tentunya akan merugikan diri siswa sendiri baik pendidikannya dan juga sosialnya. Jika anak terus menerus dibebaskan menggunakan gadget tanpa larangan dan batas waktu tentu akan membuat si anak menjadikan gadget tersebut prioritas dari aktifitas kesehariannya.

Dalam hal ini jika pengaturan waktu berdasarkan kesadaran sendiri ataupun arahan pihak lain tidak dilakukan dengan disiplin maka semuanya akan menjadi kacau. Disinilah perlunya kerjasama antara guru BK dan juga orang tua. Jika orang tua tidak terlibat maka tidak akan menemukan hasil yang baik karena anak/siswa lebih banyak menghabiskan waktu diluar sekolah yaitu dirumah.

Disamping itu, telah banyak contoh yang menunjukkan bahwa kecanduan gadget siswa lebih dipengaruhi oleh faktor sosial siswa, kita dapat melihat dari keadaan orang tua. Orang tua yang sibuk tentu tidak akan terlalu fokus terhadap perkembangan anak, walaupun disekolah ada guru yang bisa mengawasi setiap aktifitas anak tentu tidak akan maksimal disebabkan banyaknya yang harus diperhatikan guru.

⁴⁴Prayitno, erman amti. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseeling*. Jakarta: Rineka Cipta

Langkah awal yang peneliti lakukan sebelum melaksanakan penelitian adalah mewawancarai guru BK mengenai siswa yang kecanduan gadget, dan bagaimana biasa cara yang dilakukan guru BK dalam penanganannya. Sebelum melakukan wawancara dengan guru Bk saya sempat mewawancarai seorang siswa yang bernama Ryo dan Ahmad dia adalah siswa kelas 2 saya bertanya mengenai sepiantas tentang gadget.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa tersebut mengenai kecanduan gadget, peneliti menanyakan apa menurut Ryo siswa kelas 2 SMP N Percut Sei Tuan gadget adalah hal yang menyenangkan dan bisa membuat desis acuh kepada apa yang ada disekitar desis? Desis menjawab bahwa gadget adalah hal yang sangat menyenangkan apalagi jika tidak ada aktifitas, biasanya desis akan bermain gadget mengisi waktu kosong dan kejenuhan, tapi karena terbiasa dengan gadget saat sedang ada kegiatanpun dia ingin bermain gadget juga. Karena mungkin lebih banyak waktu pegang gadget dari pada belajar jadi kalau lagi tidak pegang serasa ada yang kurang.⁴⁵

Ditambahkan oleh siswa yang bernama Ahmad Citra yang ada disebelah desis saat saya bertanya. Beliau juga menambahkan bahwa gadget sudah menjadi kebiasaan atau candunya, karena dia merasa terhibur dengan segala aplikasi yang ada digadget karena bisa mengisi waktu kosong dan jenuhnya. Lalu peneliti bertanya kembali apakah Citra tidak takut rasa candu terhadap gadget malah akan membawa dampak buruk atau negatif baik berteman atau nilai pelajarannya? Dan kembali dijawab oleh Citra, kadang sangking asyiknya bermain gadget sampai lupa bahwa waktu sudah larut malam dan lupa ada tugas yang blum dikerjakan, tapi mau gimana lagi habisnya dirumah tidak ada kegiatan ya kalau gak main gadget gak tau mau ngapain.⁴⁶

Berdasarkan jawaban dari 2 orang siswa tersebut sungguh miris keadaan zaman sekarang, sungguh lebih unggul posisi gadget dibanding prestasi belajar siswa, orang tua juga tidak peduli akan hal buruk tersebut. Dengan sangat asyiknya bermain gadget sampai siswa lupa waktu, sampai lupa mengerjakan tugas. Padahal seperti yang kita lihat banyak yang masih bisa dilakuin siswa

⁴⁵Wawancara dengan Desi siswa di SMP N 6 Percut Sei Tuan 2 Januari 2020

⁴⁶Wawancara dengan Citra siswa di SMP N 6 Percut Sei Tuan 2 Januari 2020

contohnya ikut kegiatan ekstrakurikuler atau bisa juga membantu ibunya berberes rumah atau mencari aktifitas lain yang lebih bermutu.

Kemudian setelah saya mencari informasi tentang gadget kepada salah satu siswa dan telah menemukan jawaban bahwa benar gadget sungguh sangat menguasai pikiran siswa agar lebih terfokus terhadap gadget lalu peneliti melakukan wawancara kepada guru BK disekolah tersebut mengenai gadget dan biasa apa tindakan yang dilakukan guru untuk mengatasinya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada ibu Sinta selaku guru BK di SMP N 6 Percut Sei Tuan. Saya bertanya apakah ada siswa yang dirasa mengalami kecanduan gadget disekolah ini dan menurut ibu selaku guru BK nya siapa-siapa saja yang terlibat didalamnya, apa penyebab kecanduannya dan biasa tindakan apa yang akan diambil? Beliau mengatakan ada beberapa siswa yang mengalami kecanduan gadget disekolah ini biasa itu adalah anak yang orang tuanya terlalu sibuk sehingga tidak begitu peduli tentang keseharian dan prestasi anak karena orang tua menganggap bahwa anak sudah cukup diberi pendidikan disekolah dan mengaggap guru yang ada disekolah sudah bisa memberi yang terbaik untuk anak. Padahal kalau kita tinjau kembali semaksimal apapun yang diberikan guru terhadap siswa disekolah tidaklah bisa sempurna tanpa adanya kerjasama orang tua mengingat banyaknya siswa yang bersekolah yang harus diperhatikan.⁴⁷

Ditambahkan oleh Ibu Nurussaada selaku guru BK di SMP N 6 Percut Sei Tuan, beliau juga menambahkan terkadang kita sudah melakukan yang maksimal tapi saat siswa dirumah kita kan tidak tau aktifitas mereka, kita juga tidak dapat mengontrol setiap kegiatannya, okey disekolah kita kasih yang terbaik jika orang tua tidak memberi bantuan perhatian keanak sama dengan bohong. Kita cegah anak main gadget supaya tidak terbiasa kalau dirumah dibebaskan sama saja dengan sia-sia. Semua dapat berjalan dengan baik jika ada dukungan dari orang tua dan kemauan anak.⁴⁸

Biasa yang dapat dilakukan guru BK mengumpulkan siswa tersebut diberi layanan bimbingan kelompok dan juga atas kerjasama dengan guru-guru mata

⁴⁷Wawancara dengan Ibu Sinta selaku guru BK di SMP N 6 Percut Sei Tuan 2 Januari 2020

⁴⁸Wawancara dengan Ibu Nurusakinah selaku guru BK di SMP N 6 Percut Sei Tuan 2 Januari 2020

pelajaran. Memang seharusnya materi yang diberikan adalah tentang larangan menggunakan gadget tapi dilakukan dengan Bimbingan Kelompok, namun dilihat dari antusias siswa/i dengan layanan tersebut. Dan memang hasilnya lumayan baik. Cara-cara menghindari kecanduan gadget yang saya beri mereka lakukan, masukan dan saran yang saya berikan juga dilaksanakan, saya juga meminta mereka untuk melakukan aktifitas yang lain selain bermain gadget dan hal itu bisa saya lihat perkembangannya dari guru-guru mata pelajaran yang masuk dalam kelas bahwa siswa tersebut lebih fokus kepada pelajaran dan guru didepan bukan malah tunduk menghadap gadget dibawah meja sambil bersembunyi.

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas dapat diketahui bahwa cara mencegah keanduan gadget siswa dapat diatasi dengan layanan bimbingan kelompok. Bagi siswa yang kecanduan gadget dia senang jika ada teman yang saling mau diajak kerjasama untuk menguranginya sehingga dapat dicegah terlebih dahulu.

3. Penanganan Layanan Bimbingan Kelompok dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa di SMP N 6 Percut Sei Tuan

Ibu Ida selaku guru mata pelajaran di SMP N 6 Percut Sei Tuan Medan menyatakan Jika ditanya adanya kerja sama antara pihak sekolah, ya jelas ada karena jika adanya kerjasama otomatis semua akan lebih mudah. Guru bimbingan dan konseling bekerja sama dengan guru mata pelajaran misalnya guru bahasa indonesia atau semua bidang studi lainnya. Dengan begitu kita bisa tahu seperti apa anak tersebut dalam kecanduan terhadap gadgetnya. Apakah memang setiap hari anak tersebut selalu diam-diam main gadget saat jam pelajaran atau hanya ketika sedang istirahat saja.

Hal serupa juga disampaikan oleh guru bidang studi lainnya, guru bimbingan dan konseling menjalin kerja sama dengan guru bidang studi dan pihak personil lainnya untuk mendapatkan informasi tentang siswa. Adapun bentuk kerja sama yang dilakukan guru bimbingan dan konseling dengan guru bidang studi yakni mencari tentang data siswa apakah ada masalah dalam proses belajar kerjasama sangat diperlukan.

Berdasarkan pendapat yang telah di jelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa guru bimbingan dan konseling menjalin kerjasama dengan guru mata pelajaran untuk menemukan identitas siswa. Berdasarkan observasi yang saya lakukan guru bimbingan dan konseling menjalin kerjasama terhadap siswa dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi pada anak.

Seperti yang dikemukakan oleh Sofyan S. Willis bahwa guru-guru mata pelajaran dalam melakukan pendekatan kepada siswa harus manusiawi-religius, bersahabat, ramah, mendorong, konkret, jujur dan asli, memahami dan menghargai tanpa syarat.⁴⁹

Namun tidak hanya kerjasama antara guru ke guru yang lain, tetapi Kerjasama antara guru dan orang tua juga diperlukan. Jadi orang tua diminta untuk terus mengawasi setiap tingkah laku anak dan cara belajarnya yang bisa jadi memburuk akibat kecanduan gadget. Jadi disini orang tua harus mengawasi dan membatasi anak dalam penggunaan dadgetnya dan memberi informasi kepada guru BK atau guru yang ada disekolah tentang pencegahan penggunaan gadget siswa yang berlebihan.

⁴⁹Sofyan S. Willis, (2004), *Konseling Individual; Teori dan Praktek*, Bandung : Alfabeta, hal. 67

Langkah awal yang peneliti lakukan sebelum melaksanakan penelitian adalah mewawancarai guru BK mengenai Kecanduan Gadget Siswa di SMP N 6 Percut Sei Tuan, dan bagaimana cara Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dalam mengatasi Kecanduan Gadget Siswa di SMP N 6 Percut Sei Tuan. Berikut ini daftar wawancaranya:

Tabel 4.5

Waktu Kegiatan Wawancara Kecanduan gadget siswa

NO	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Selasa, 07 Januari 2020	Wawancara Kepala Sekolah
2	Selasa, 07 Januari 2020	Wawancara Kordinator Bk
3	kamis, 09 Januari 2020	Wawancara dengan siswa sebelum pelaksanaan bimbingan
4	Senin, 13 Januari 2020	Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok
5	Senin, 20 Januari 2020	Wawancara akhir dengan siswa

Setelah melakukan wawancara, peneliti melakukan pengamatan pada siswa-siswa kecanduan gadget yang direkomendasikan oleh guru BK sendiri. Dari hasil pengamatan peneliti pada 9 orang siswa yang direkomendasikan oleh guru BK. Dari hasil pengamatan peneliti pada siswa tersebut ditemui ketika jam pelajaran berlangsung terdapat beberapa siswa yang diam-diam asyik bermain gadgetnya, adanya siswa yang ketika jam istirahat tidak menghabiskan waktunya untuk istirahat baik makan, bermain, atau bercerita dengan teman tetapi malah monoton kearah gadget, ketika tidak ada guru seharusnya siswa diam sambil menghafal atau mengulang pelajaran kembali tetapi malah digunakan untuk

memegang gadget, kecanduan gadget yang dialami siswa tidaklah bisa 100% langsung dihilangkan total, minimal di atasi dengan cara pencegahannya dulu, jika sudah berhasil dicegah maka siswa akan terbiasa untuk tidak berfokus ke gadget seutuhnya dan cepat atau lambat dia dapat mengurangi kecanduan terhadap gadgenya.

Kecanduan gadget yang dialami siswa memerlukan penanganan yang khusus baik orang tua maupun guru yang ada disekolah. Kecanduan gadget yang terus menerus akan menjadi lebih parah dan susah dihilangkan jika tidak dilakukan pencegahan.

4. Cara mengatasi kecanduan gadget siswa melalui layanan Bimbingan Kelompok Mengenai Kecanduan Gadget Siswa di SMP N 6 Percut Sei Tuan

Mengatasi kecanduan gadget siswa di SMP N 6 Percut Sei Tuan dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok dengan materi cara mengatasi kecanduan gadget siswa dan dampak negatif jika kecanduan gadget, materi tersebut memang perlu diberikan agar siswa tahu caranya untuk mengatasi kecanduan gadget dan tahu pula apa dampak dari yang mereka lakukan.

Layanan tersebut memang perlu diberikan dikarenakan atas antusias siswa yang memfavoritkan layanan bimbingan kelompok ini. Sehingga layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik. Jadi pertama kali yang dilakuakn adalah membentuk kelompok yang terdiri dari maksimal 10 orang dengan topik tugas yaitu topik yang dipilih oleh Pk yaitu tentang Cara Mengatasi Kecanduan Gadget. Dimana kelompok tersebut membentuk lingkaran yang dipimpin oleh PK (Pembimbing Kelompok/Konselor), masing-masing

anggota diminta sukarela untuk berbicara dan mengeluarkan perasaan-perasaannya, pendapat, saran dan dan tanggapan dengan terbuka.

Jadi setelah dibuat lingkaran maka dimulailah proses bimbingan kelompok, dan ditanyakan oleh PK kepada anggota bimbingan apa saja faktor-faktor penyebab para siswa kecanduan gadget di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan, Setelah dilakukan bimbingan kelompok maka terjawab dari setiap pernyataan yang diberikan anggota kelompok maka yang menjadi penyebab siswa kecanduan gadget terdiri dari 3 penyebab yang disimpulkan oleh peneliti. Yang pertama yaitu pemahaman anak tentang gadget dia tidak tahu apa saja sebenarnya kegunaan positif dan negatif dari gadget, yang kedua kurang tertarik dengan aktifitas lain karena menganggap gadget adalah hal yang menarik, yang ketiga menganggap gadget adalah segalanya baik sahabat, teman dan juga keluarga karena sibuknya orang tua menyebabkan anak merasa kesepian sehingga dia berfikir gadget lah yang selalu ada, yang bisa menjadi tempat hiburannya karena berbagai aplikasi ada didalamnya.

Setelah tahu apa saja penyebabnya kemudian peneliti bertanya kembali, jika terus-menerus menggunakan gadget berlebihan banyak dampak negatif yang akan dirasakan oleh pengguna sendiri yaitu waktu akan terbuang sia-sia, tidak mau tahu apa yang terjadi disekitar, menjadi orang yang pendiam tidak bergaul, semua kegiatan akan terkendala, prestasi belajar akan turun, dan yang lebih fatal bisa mengaibatkan penyakit yang tidak diinginkan akibat radiasi dari gadget tersebut.

Alhamdulillah para siswa atau anggota kelompok kini telah faham seharusnya gadget digunakan untuk hal apa dan hanya digunakan jika diperlukan

bukan malah memprioritaskan gadget jadi kesenangan semata. Sehingga lalai akan tugas-tugas sekolah dan membuat aktifitas yang lainnya terkendala. Setelah anggota kelompok paham tentang dampak negatifnya maka mereka akan sendirinya perlahan mengurangi fokusnya ke gadget dan memiliki rasa takut yang membuat mereka jadi menghindar.

Namun bagaimana penerapan layanan bimbingan kelompok dalam mengatasi kecanduan gadgetnya, setelah melaksanakan bimbingan kelompok, dan tahu apa saja yang menyebabkan para siswa kecanduan gadget, maka yang terakhir adalah penerapannya, siswa diharapkan lebih menanamkan nilai ketakwaan yang lebih kepada Allah SWT dengan meningkatkan ibadah, kemudian pengawasan dari orang tua dan guru dalam penggunaan gadget, dan yang terakhir lingkungan sosial harus mendukung pengembangan kepribadian anak baik minat dan bakatnya agar tidak membiarkan anak fokus terhadap gadget.

Kembali di bahas bahwa siswa tidak akan sempurna mengalami perubahan jika tidak didorong oleh faktor lain, dan yang utama pengawasan orang tua. Orang tua harus benar-benar mengawasi anak tentang kecanduannya dengan gadget agar tidak menyesal dikemudian hari.

C. Pembahasan Penelitian

Sebelum peneliti melakukan bimbingan kelompok, kecanduan gadget siswa bervariasi ada yang tergolong sangat parah. Karena ada beberapa siswa yang orang tuanya bekerja dan menyebabkan kurangnya perhatian terhadap anak, bahkan yang lebih fatam orang tua sengaja memberikan gadget untuk anaknya agar tidak merasa kesepian. Sejak kecil anak sudah dibiasakan fokus ke gadgetnya tanpa memikirkan apa dampak negatif dari tindakannya.

Anak yang tidak faham akan dampak negatif dari gadget akan sangat candu pula mengoprasikannya karena gadget memanglah hal yang cukup menarik dilihat dari aplikasi dan fitur-fitur yang ada didalamnya. Namanya anak-anak diberi hal yang unik ya pasti senang. Yang dewasa sekalipun suka apalagi anak-anak.

Layanan bimbingan kelompok adalah proses pemberian layanan bersamaan mengenai informasi penting dengan cara berkelompok. Siswa akan lebih senang dengan layanan bimbingan kelompok tersebut karena tidak sendirian namun berjumlah lebih dari 5 orang dan punya teman juga saling memberi pendapat. Layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal para siswa.

Kegiatan layanan bimbingan kelompok dalam mengatasi kecanduan gadget siswa di SMP N 6 Percut Sei Tuan, apapun tindakan yang dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok yang dimulai dari kegiatan pembukaan hingga kegiatan penutup berjalan dengan lancar sesuai rancangan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.

Kemudian dari hasil wawancara tersebut juga dapat saya simpulkan bahwa dengan diadakannya layanan bimbingan kelompok dengan materi mencegah kecanduan gadget yang dapat membawa hal negatif bagi diri sendiri dan dengan

bantuan kerjasama guru BK dan guru-guru mata pelajaran, siswa sudah dapat membatasi waktunya bermain gadget.

Hipotesis dari penelitian ini adalah dengan melaksanakan layanan bimbingan kelompok ternyata dapat mencegah kecanduan gadget siswa di SMP N 6 Percut Sei Tuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok dapat mengatasi kecanduan gadget siswa di SMP N 6 Percut Sei Tuan. Artinya dari siswa yang awalnya tidak dapat mengatasi kecanduan gadget, setelah diterapkan layanan bimbingan kelompok berhasil mengatasi kecanduan gadget siswa. Hal ini dibuktikan dari siswa yang awalnya tidak peduli dampak penggunaan gadget yang berlebihan sekarang menjadi takut karena dampak negatif dari kecanduan gadget tersebut. Maka dapat dinyatakan hipotesis peneliti "implementasi layanan bimbingan kelompok dalam mengatasi kecanduan gadget siswa di SMP N 6 Percut Sei Tuan dapat diterima, artinya layanan ini dapat digunakan untuk mengatasi kecanduan gadget pada siswa di SMP N 6 Percut Sei Tuan.

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang pertama kali dilakukan adalah membentuk kelompok yang terdiri dari maksimal 10 orang dengan topik tugas yaitu topik yang dipilih oleh Pk yaitu tentang Cara Mengatasi Kecanduan Gadget. Dimana kelompok tersebut membentuk lingkaran yang dipimpin oleh PK (Pembimbing Kelompok/Konselor), masing-masing anggota diminta sukarela untuk berbicara dan mengeluarkan perasaan-perasaannya, pendapat, saran dan dan tanggapan dengan terbuka.

Setelah dilakukan bimbingan kelompok maka terjawab yang menjadi penyebab siswa kecanduan gadget terdiri dari 3 penyebab. Yang pertama yaitu

pemahaman anak tentang gadget dia tidak tahu apa saja sebenarnya kegunaan positif dan negatif dari gadget, yang kedua kurang tertarik dengan aktifitas lain karena menganggap gadget adalah hal yang menarik, yang ketiga menganggap gadget adalah segalanya baik sahabat, teman dan juga keluarga karena sibuknya orang tua menyebabkan anak merasa kesepian sehingga dia berfikir gadget lah yang selalu ada, yang bisa menjadi tempat hiburannya karena berbagai aplikasi ada didalamnya.

Setelah melaksanakan bimbingan kelompok, dan tahu apa saja yang menyebabkan para siswa kecanduan gadget, maka yang terakhir adalah penanganannya, siswa diharapkan lebih menanamkan nilai ketakwaan yang lebih kepada Allah SWT dengan meningkatkan ibadah, kemudian pengawasan dari orang tua dan guru dalam penggunaan gadget, dan yang terakhir lingkungan sosial harus mendukung pengembangan kepribadian anak baik minat dan bakatnya agar tidak membiarkan anak fokus terhadap gadget.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN-SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang di uraikan di Bab 4 tentang Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa SMP Negeri 6 PERCUT SEI TUAN, Secara umum dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat dijadikan sebagai media yang tepat digunakan untuk mengatasi kecanduan gadget siswa sehingga Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa SMP Negeri 6 PERCUT SEI TUAN dapat terselesaikan dengan baik. Sebelum melaksanakan tindakan Peneliti terlebih dahulu membentuk kelompok-kelompok yang akan dijadikan subjek penelitian. Penelitian dapat dikatakan berhasil karena telah mampu menyelesaikan 3 pertanyaan pada rumusan masalah.

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang pertama kali dilakukan adalah membentuk kelompok yang terdiri dari maksimal 10 orang dengan topik tugas yaitu topik yang dipilih oleh Pk yaitu tentang Cara Mengatasi Kecanduan Gadget. Dimana kelompok tersebut membentuk lingkaran yang dipimpin oleh PK (Pembimbing Kelompok/Konselor), masing-masing anggota diminta sukarela untuk berbicara dan mengeluarkan perasaan-perasaannya, pendapat, saran dan tanggapan dengan terbuka.

Setelah dilakukan bimbingan kelompok maka terjawab yang menjadi penyebab siswa kecanduan gadget terdiri dari 3 penyebab. Yang pertama yaitu pemahaman anak tentang gadget dia tidak tahu apa saja sebenarnya kegunaan positif dan negatif dari gadget, yang kedua kurang tertarik dengan aktifitas lain

karena menganggap gadget adalah hal yang menarik, yang ketiga menganggap gadget adalah segalanya baik sahabat, teman dan juga keluarga karena sibuknya orang tua menyebabkan anak merasa kesepian sehingga dia berfikir gadget lah yang selalu ada, yang bisa menjadi tempat hiburannya karena berbagai aplikasi ada didalamnya.

Setelah melaksanakan bimbingan kelompok, dan tahu apa saja yang menyebabkan para siswa kecanduan gadget, maka yang terakhir adalah penerapannya, siswa diharapkan lebih menanamkan nilai ketakwaan yang lebih kepada Allah SWT dengan meningkatkan ibadah, kemudian pengawasan dari orang tua dan guru dalam penggunaan gadget, dan yang terakhir lingkungan sosial harus mendukung pengembangan kepribadian anak baik minat dan bakatnya agar tidak membiarkan anak fokus terhadap gadget.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya dari kesimpulan di atas, maka saran dari penelitian adalah:

1. Kepada peneliti disarankan agar kedepannya lebih baik lagi dalam melakukan layanan dan semoga dapat membuat siswa menjadi tidak lagi kecanduan gadget sehingga dapat menggunakan gadget dengan sebaik-baiknya.
2. Kepada guru BK disarankan untuk melakukan layanan yang ada pada bimbingan dan konseling secara terprogram supaya dapat mengembangkan Bimbingan Kelompok yang tepat sesuai dengan kaidah yang berlaku untuk menguasai masalah siswa agar perkembangan tidak terhambat dan terus membimbing siswa untuk lebih semangat dalam belajar serta menjalin

kerjasama kepada kepala sekolah serta guru lain.

3. Kepada kepala sekolah disarankan agar dapat meminimalisir dalam penggunaan gadget siswa, dan didukung atas kerjasama antar guru BK, Guru Mapel, Siswa, dan juga orangtua siswa supaya dapat terwujud siswa yang baik dalam menggunakan gadget dan lebih mengawasi kegiatan-kegiatan dan kebijakan guru dalam mencapai perkembangan peserta didik.
4. Kepada siswa/i disarankan untuk dapat menggunakan Gadget dengan sebaik mungkin agar tidak berlebihan, kecanduan gadget adalah hal yang dapat membawa dampak negatif terhadap diri sendiri dan disarankan harus memandang baik lingkungan dimana siswa berada, harus dapat menyesuaikan diri baik saat di lingkungan sekolah maupun tempat tinggal menyesuaikan mana kebutuhan dan mana kesenangan dalam hal menggunakan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Amti erman. Prayitno. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseeling*. Jakarta: Rineka Cipta
- RI Dapartermen. 2011. *Al-Karim (Al-Qur'an Tafsir Perkta Tadjiwid Kode Angka)*. Tangerang: Kalim
- Departemen Agama RI. 2008. *Al-Quran dan Terjemahannya*. Bandung: Diponegoro
- Quraih Shihab M. 2002. *Tafsir Al-Misbah*. Jakarta: Lentera Hati
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional RI. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- A Hallen. 2005. *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Quantum Teaching
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Cahyo Harfiyanto D & Tjaturahono. 2015. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*, Journal Of Education Social Studies
- Depdiknas Cahyo Harfiyanto D & Tjaturahono. 2015. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*, Journal Of Education Social Studies
- Gunanto dan Susilo Rahardjo. 2016. *Pemahaman Individu Teknik Non Tes*. Jakarta: Kecana
- Helmi Ghoffar, Purbatua, dan Tumiye. 2016. *Media Pembelajaran dan Pelayanan BK*. Medan: Perdana Publishing
- Irawan Jaka dan Leni Armayati. 2013. *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. Jurnal: Vol. 8
- Jarot Wijanarko. 2016. *Ayah Ibu Baik Pareting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Bahagia
- Murodi. 2012. *Komunikasi Antar Budaya (Di Era Budaya Siber)*. Jakarta: Prenadamedia Group

- M. Luddin Abu Bakar. 2010. *Dasar-Dasar Konseling Tinjauan Teori dan Praktik*. Bandung: Citapustaka
- Nurani Sujino. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Satrianawati. 2017. *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD*. Jurnal: Vol. 4. No. 1
- Tarmizi. 2018. *Bimbingan Konseling Islami*. Medan: Perdana Publishing
- Tohirin. 2008. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Rajawali Pers
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Graha Indonesia
- Prayitno. Amti Eman. 2009. *Dasar Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta:
- Prayitno dan Amti Erman. 2013. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prayitno. 2017. *Konseling Profesional Yang Berhasil*. Jakarta: Rajawali Pers
- Salim. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media
- Wawancara dengan Ibu BK. tanggal 7 Januari 2020 di Sekolah SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan
- Wawancara dengan Siswa. Tanggal 9 Januari 2020 di Sekolah SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan
- amti erman. Prayitno. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseeling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Lahmuddin Lubis. 2007. *Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Hijri Pustaka
- Utama, Lexy J Moleng. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rismaniar, Rismaniar. 2018. *Aplikasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa di MAN 3 Medan*. Jurnal: No.1.
- Dina Arifatuzzahro. Njlatun Naqiyah. 2018. *Penerapan Teknik MIND MAPPING Dalam*
- Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 3 Tuban*. Jurnal BK UNESA: Vol.8. No.2.

- Ana Diniati. Jarkawi Jarkawi. Farial Farial. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok dalam mengurangi Kecanduan Gadget di SMK Paringin, Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda.Bermakna.Mulia*.Vol. 3.No.3.
- Muhammad Buchori Ibrahim. 2019. *Peran Guru BK Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan SMARTPHONE Melalui Layanan Bimbingan Kelompok*. *Al-Irsyad*, Vol. 9, No.1.
- Salvian Fitra Setia.2017. *Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X Di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung*. No.1. Hijrah Andriani Khatulistiwa. Thrisia Febrianti.
- Salohot Batubara. 2019. *Pengaruh BimbinganKelompok Dengan Mind Mapping Terhadap Kedisiplinan Penggunaan Gadget di SMA Angkasa 2 Jakarta*. Vol.10 (02)

Teks Wawancara

1.1 Kepala Sekolah

1. Sudah berapa lamakah Bapak menjabat sebagai kepala sekolah di SMP N 6 Percut Sei Tuan?

Jawab: Saya menjabat di SMP N 6 Percut Sei Tuan kurang lebih 10 tahun

2. Bagaimana sistem kurikulum yang ada di SMP N 6 Percut Sei Tuan?

Jawab: Sistem kurikulum di SMP N 6 Percut Sei Tuan berbasis K-13

3. Apa visi dan misi di SMP N 6 Percut Sei Tuan?

Jawab: Visi: Menghasilkan peserta didik yang unggul dan mutu, memiliki pengetahuan yang luas, berkarakter, berwawasan lingkungan, serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi yang tinggi dengan dilandasi iman dan taqwa

Misi: Melaksanakan kegiatan pembinaan dalam peningkatan imtaq, akhlak, budi pekerti, serta berkarakter, Meningkatkan prestasi akademik lulus secara berkelanjutan, Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa berkembang secara optimal, sesuai potensi yang dimiliki, Menumbuhkan dan mendorong keunggulan dalam penerapan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, Mewujudkan sekolah yang berwawasan lingkungan, Meningkatkan prestasi pada bidang ekstra kurikuler, Menumbuhkan dan meningkatkan minat baca siswa, Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, Meningkatkan wawasan pengetahuan, serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi.

4. Bagaimanakah program BK di SMP N 6 Percut Sei Tuan?

Jawab: Program BK disini satuan berpisah, kalau BK yang memegang adalah kordinatornya, untuk program sendiri sudah ditetapkan dibagian tertentu.

5. Apakah ada alokasi waktu yang dikhususkan dari pihak sekolah untuk program BK di SMP N 6 Percut Sei Tuan?

Jawab: Untuk alokasi khusus program BK tidak ada

6. Bagaimana pandangan Bapak mengenai siswa yang kecanduan gadget di SMP N 6 Percut Sei Tuan?

Jawab: sungguh miris jika itu terjadi pada siswa kita sendiri, tapi pada kenyataannya hal itu ya memang benar ada, paling kita hanya bisa mencegah dan selebihnya diserahkan keguru BK lah karena saya rasa itu bidang guru BK

7. Faktor apa yang dapat mengaasi kecanduan gadget siswa di di SMP N 6 Percut Sei Tuan?

Jawab: salah satu faktor yang dapat mengatasi pencegahannya yaitu adanya kerjasama baik kepala sekolah, guru BK, guru Matapelajaran dan juga orang tua siswa tersebut, dan didukung oleh keinginan siswa sendiri.

1.2 GuruBK

1. Sudah berapa lamakah ibu menjabat sebagai koordinator BK?

Jawab: sudah 6 tahun

2. Apakah program BK di sekolah terlaksana dengan baik?

Jawab: Sejauh ini program BK masih berjalan dengan baik, karena masalah-masalah siswa yang masih menjadi bidang BK sendiri belum

diluar daripada itu

3. Apakah ada alokasi waktu yang dikhususkan dari sekolah untuk program bimbingan dan konseling di SMP N 6 Percut Sei Tuan?

Jawab: Alokasi waktu khusus untuk program BK tidak ada, tetapi saya selalu memberikan kegiatan yang bermanfaat diluar jam pelajaran, memberikan arahan setiap paginya selama 15 menit

4. Apakah ada hambatan dalam pelaksanaan program BK?

Jawab: Ya pastinya ada hambatan, paling karena tidak semua BK adalah tamatan dari BK juga, jadi gimanapun akan kurang pemahaman tentang BK yang sesungguhnya

5. Apakah layanan bimbingan kelompok dapat terlaksana dengan baik di SMP N 6 Percut Sei Tuan?

Jawab: dengan baik kita laksanakan dan siswa juga menanggapi dengan baik pula

6. Apakah layanan bimbingan kelompok terkhusus pada mengatasi kecanduan gadget pernah dilaksanakan di SMP N 6 Percut Sei Tuan?

Jawab: pernah

7. Jika pernah apakah mereka dapat memahami dan menerapkan apa yang telah disampaikan?

Jawab: ya diterapkan, tapi tidak semua mau

8. Menurut ibu bagaimanakah cara mengatasi kecanduan gadget pada di SMP N 6 Percut Sei Tuan?

Jawab: kita laksanakan layanan, kita arahkan siswa, kemudian dijalin kerjasama antara semua pihak demi kelancaran tujuan

1.3 Siswa/Siswi

1. Apakah Anda pernah mengikuti layanan bimbingan kelompok?

Jawab: Pernah

2. Apakah Anda sudah paham mengenai kecanduan gadget?

Jawab: Paham tidak sepenuhnya, tapi tahu apa itu candu

3. Apakah Anda sudah paham mengenai caramenghilangkan kecanduan gadget?

Jawab: Tidak

4. Bagaimanakah cara Anda mengatasi kecanduan gadget?

Jawab: saya tidak tahu cara menghilangkan kebiasaan ini

5. Apakah ada hambatan atau gangguan dalam mengatasi kecanduan gadget?

Jawab: banyak yaitu saya terus saja ingin memegangnya

6. Bagaimana perasaan dan pendapat Anda mengenai materi yang diberikan selama layanan bimbingan kelompok?

Jawab: ya dapat dipahami, senang juga karena dilakukan tidak sendirian

Pedoman Wawancara Observasi

1.1 Guru BK

1. Menurut ibu Ida tentang kecanduan gadget, dan biasa apa tindakan yang dilakukan guru BK untuk mengatasinya?

Jawab: Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada ibu Ida selaku guru BK di SMP N 6 Percut Sei Tuan. Saya bertanya apakah ada siswa yang dirasa mengalami kecanduan gadget disekolah ini dan menurut ibu selaku guru BK nya siapa-siapa saja yang terlibat didalamnya, apa penyebab kecanduannya dan biasa tindakan apa yang akan diambil? Beliau mengatakan ada beberapa siswa yang mengalami kecanduan gadget disekolah ini biasa itu adalah anak yang orang tuanya terlalu sibuk sehingga tidak begitu peduli tentang keseharian dan prestasi anak karena orang tua menganggap bahwa anak sudah cukup diberi pendidikan disekolah dan menganggap guru yang ada disekolah sudah bisa memberi yang terbaik untuk anak. Padahal kalau kita tinjau kembali semaksimal apapun yang diberikan guru terhadap siswa disekolah tidaklah bisa sempurna tanpa adanya kerjasama orang tua mengingat banyaknya siswa yang bersekolah yang harus diperhatiakn.

2. Menurut ibu Devi tentang kecanduan gadget, dan biasa apa tindakan yang dilakukan guru BK untuk mengatasinya?

Jawab: Ditambahkan oleh Ibu Devi selaku guru BK di SMP N 6 Percut Sei Tuan, beliau juga menambahkan terkadang kita sudah melakukan yang maksimal tapi saat siswa dirumah kita kan tidak tau aktifitas mereka, kita juga tidak dapat mengontrol setiap kegiatannya, okey disekolah kita kasih

yang terbaik jika orang tua tidak memberi bantuan perhatian keanak sama dengan bohong. Kita cegah anak main gadget supaya tidak terbiasa kalau dirumah dibebaskan sama saja dengan sia-sia. Semua dapat berjalan dengan baik jika ada dukungan dari orang tua dan kemauan anak. Biasa yang dapat dilakukan guru BK mengumpulkan siswa tersebut diberi layanan bimbingan kelompok dan juga atas kerjasama dengan guru-guru mata pelajaran. Memang seharusnya materi yang diberikan adalah tentang larangan menggunakan gadget tapi dilakukan dengan Bimbingan Kelompok, namun dilihat dari antusias siswa/i dengan layanan tersebut. Dan memang hasilnya lumayan baik. Cara-cara menghindari kecanduan gadget yang saya beri mereka lakukan, masukan dan saran yang saya berikan juga dilaksanakan , saya juga meminta mereka untuk melakukan aktifitas yang lain selain bermain gadget dan hal itu bisa saya lihat perkembangannya dari guru-guru mata pelajaran yang masuk dalam kelas bahwa siswa tersebut lebih fokus kepada pelajaran dan guru didepan bukan malah tunduk menghadap gadget dibawah meja sambil bersembunyi.

1.2 Guru mata pelajaran

1. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu rani selaku guru Matematika di sekolah SMP N 6 Percut Sei Tuan Medan mengenai kecanduan gadget pada siswa, beliau mengatakan bahwa memang banyak anak yang mengalami kecanduan gadget dan tidak dapat menggunakannya dengan baik, sehingga menyebabkan aktivitas sekolahnya terganggu, baik dalam belajar, juga saat pergaulannya di luar sekolah dengan teman

sebayanya apalagi nilai mata pelajaran di bidang studi matematikanya yang sangat menurun.

2. Ditambahkan oleh ibu widya selaku guru BK di SMP N 6 Percut Sei Tuan Medan, beliau juga menambahkan bahwa anak yang mengalami kecanduan gadget ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan anak, baik di rumah maupun diluar rumah. Seperti anak yang saya teliti saat ini sangat memprihatinkan akibat kedua orangtuanya bercerai anak mengalami kurang baik dalam berinteraksi sosial sehingga menyebabkan si anak menjadi lebih fokus kepada hal-hal yang negatif, begitu juga orang tua yang terlalu sibuk bekerja sehingga tidak dapat mengontrol setiap aktifitas yang dilakukan anak.

1.3 Siswa

1. Desi: menurut Ryo, apakah gadget menyenangkan?

Jawab: Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa tersebut mengenai kecanduan gadget, peneliti menanyakan apa menurut desi siswa kelas 2 SMP N Percut Sei Tuan gadget adalah hal yang menyenangkan dan bisa membuat desi acuh kepada apa yang ada disekitar desi? Desi menjawab bahwa gadget adalah hal yang sangat menyenangkan apalagi jika tidak ada aktifitas, biasanya desi akan bermain gadget mengisi waktu kosong dan kejenuhan, tapi karena terbiasa dengan gadget saat sedang ada kegiatanpun dia ingin bermain gadget juga. Karena mungkin lebih banyak waktu pegang gadget dari pada belajar jadi kalau lagi tidak pegang serasa ada yang kurang.

2 Citra : menurut Rahmad, apakah gadget menyenangkan?

Jawab: Ditambahkan oleh siswa yang bernama Citra yang ada disebelah desu saat saya bertanya. Beliau juga menambahkan bahwa gadget sudah menjadi kebiasaan atau candunya, karena dia merasa terhibur dengan segala aplikasi yang ada digadget karena bisa mengisi waktu kosong dan jenuhnya. Lalu peneliti bertanya kembali apakah Citra tidak takut rasa candu terhadap gadget malah akan membawa dampak buruk atau negatif baik berteman atau nilai pelajarannya? Dan kembali dijawab oleh Citra, kadang sangking asyiknya bermain gadget sampai lupa bahwa waktu sudah larut malam dan lupa ada tugas yang blum dikerjakan, tapi mau gimana lagi habisnya dirumah tidak ada kegiatan ya kalau gak main gadget gak tau mau ngapain.

**PERTANYAAN WAWANCARA AKHIR SETELAH PEMBERIAN
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK KEPADA TEMAN SISWA**

1. Apakah ada perubahan yang lebih baik terhadap teman kamu dari yang biasanya tentang kecanduan gadgetnya?

Jawab: ada, dari yang biasa kalau main gadget saat jam pelajaran sekarang hanya ketika istirahat

2. Apakah ketika sedang istirahat temanmu asyik kegadgetnya terus?

Jawab: dia memang tetap bermain gadget tapi kadang sudah mau sambil bercerita

3. Apakah ketika ada cela sedikit atau ketika guru tidak masuk temanmu langsung menghadap gadgetnya?

Jawab: tidak, sekarang dia sudah mulai mau berteman, saat tidak ada guru dia mau baca-baca buku. Biasa kalau ada kesempatan dia langsung main gadget.

**PERTANYAAN WAWANCARA AKHIR SETELAH PEMBERIAN
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK KEPADA SISWA YANG
BERSANGKUTAN**

1. Apakah ada perubahan yang lebih baik yang kamu rasakan setelah dilakukannya layanan bimbingan kelompok mengenai kecanduan gadget?

Jawab: ada kak, sekarang Ryo jadi takut kalau mau main gadget aja karena banyak dampak negatifnya

2. Apakah ketika sedang istirahat saja sekarang kamu baru main gadget?

Jawab: ia kak, itu juga gak setiap istirahat saya mainkan, paling kalau bener-bener lagi gak ada kegiatan

3. Apa faktor yang menyebabkan kamu jadi mengalami perubahan dari yang candu menjadi tidak candu lagi?

Jawab: awalnya belum tau sebenarnya apa saja resiko kalau terlalu sering main gadget, terus tidak dilarang mama, tapi sekarang takut karena takut jadi lupa sama pelajaran, takut kecanduan dan buat kesehatan malah gak bagus, terus juga jadinya lebih seneng bermain sama temen-temen daripada main gadget.

DOKUMENTASI SMP N 6 PERCUT SEI TUAN



Gambar 1.1 Foto Ruang Kepala Sekolah



Gambar 1.2 Wawancara dengan guru BK





Gambar 1.3 Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok