



**IMPLEMENTASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DALAM MEMINIMALISASI  
KECANDUAN *GADGET* SISWA KELAS VIII DI MTsN 1 DELI SERDANG**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

**FATMITA SARI**

**0303171004**

**BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2021**



**IMPLEMENTASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DALAM MEMINIMALISASI  
KECANDUAN GADGET SISWA KELAS VIII DI MTsN 1 DELI SERDANG**

**SKRIPSI**

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

**OLEH:**

**FATMITA SARI**  
**NIM. 0303171004**

**Pembimbing I**

**Dr. Mesiono, S.Ag., M.Pd**  
**NIP. 197107272007011031**

**Pembimbing II**

**Lisa Dwi Afri M.Pd**  
**NIP. 198905122018012003**

**BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2021**

Nomor : Istimewa  
Lampiran :  
Perihal : Skripsi

Medan, 07 Oktober 2021  
Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Ilmu  
Tarbiyah dan Keguruan  
Sumatera Utara

*Assalamu"alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Fatmita Sari  
NIM 0303171004  
Jurusan : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam  
Judul : "Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meminimalisasi Kecanduan *Gadget* Siswa Kelas VIII di MTsN 1 Deli Serdang"

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam sidang munaqasah skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

*Wassalamu"alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

**Pembimbing I**



**Dr. Mesiono, S.Ag., M.Pd**  
**NIP. 197107272007011031**

**Pembimbing II**



**Lisa Dwi Afri M.Pd**  
**NIP. 198905122018012003**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Williem Iskandar Pasar V. Medan Estate, Telp. 66229265, Medan 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul "IMPLEMENTASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DALAM MEMINIMALISASI KECANDUAN *GADGET* SISWA KELAS VIII DI MT&N 1 DELI SERDANG" yang disusun oleh FATMITA SARI yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan pada tanggal:

15 Oktober 2021 M  
08 Rabiul Awal 1443 H

Skripsi ini telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi**  
**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan**

Ketua

Dr. Nurussakimah Daulay, M.Psi  
NIP. 198212092009122002

Sekretaris

Alfin Siregar, M.Pd.I  
NIP. 198607162015031002

Anggota Penguji

Dr. Mesiono, S.Ag. M.Pd  
NIP. 197107272007011031

Lisa Dwi Afri M.Pd  
NIP. 198905122018012003

Irwan S, S.Ag. M.A  
NIP. 197405271998031002

Prof. Dr. Saiful Akhyar Lubis  
NIP. 19551051985031001

Mengetahui  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan



Dr. Mardianto, M.Pd  
NIP. 196712121994031004

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fatmita Sari

Nim : 0303171004

Fak/Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

Judul Skripsi : **Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam**

**Meminimalisasi Kecanduan *Gadget* Siswa Kelas VII Di MTsN 1 Deli Serdang.**

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

Medan, 07 Oktober 2021

Yang Membuat Pernyataan



Fatmita Sari  
0303171004

## ABSTRAK



Nama : Fatmita Sari  
Nim : 0303171004  
Fak/Jur : FITK/BKPI  
Pembimbing I : Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd  
Pembimbing II: Lisa Dwi Afri M.Pd  
Judul : “Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok  
Dalam Meminimalisasi Kecanduan *Gadget* Siswa Kelas VIII  
MTsN 1 Deli Serdang”

---

### **Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, Kecanduan *Gadget***

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) Tingkat Kecanduan *Gadget* siswa 2) Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *gadget* siswa, serta 3) Respon siswa saat melakukan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *gadget*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pengamatan langsung/observasi dan wawancara langsung kepada subjek penelitian yaitu Guru Bk dan Siswa. Analisis data menggunakan tiga tahapan proses, yaitu reduksi data, peyajian data, dan penarik kesimpulan.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, diperoleh hasil bahwa 1) Tingkat Kecanduan *Gadget* siswa sudah terminimalisasi dengan upaya yang diberikan guru BK melalui bimbingan kelompok di MTsN 1 Deli Serdang 2) Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *gadget* siswa di MTsN 1 Deli Serdang sudah cukup baik dikarenakan adanya sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh sekolah untuk dapat menunjang keberhasilan pelaksanaan bimbingan kelompok di sekolah tersebut serta, 3) Respon siswa sudah baik dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok yang telah dilakukan di MTsN 1 Deli Serdang.

*Mengetahui,*

*Pembimbing I*

**Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd**

**NIP. 197107272007011031**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayahnya yang memberikan kesehatan dan hikmah kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini dengan baik dan sesuai waktu yang direncanakan.

Skripsi ini berjudul “**Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meminimalisasi Kecanduan Gadget Siswa Kelas VIII Di MTsN 1 Deli Serdang**”, skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak **Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA** sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk memperoleh pendidikan formal di UINSU sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.
2. Bapak **Dr. Mardianto, M.Pd** sebagai Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

3. Ibu **Dr. Nurussakinah Daulay, M.Psi** sebagai Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melakukan penelitian tentang **“Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meminimalisasi Kecanduan Gadget Siswa Kelas VIII Di MTsN 1 Deli Serdang”**
4. Bapak **Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd** sebagai Pembimbing Skripsi I yang telah memberikan arahan, dukungan, kritik, saran serta motivasi.
5. Ibu **Lisa Dwi Afri M.Pd** sebagai Pembimbing Skripsi II yang telah memberikan arahan, dukungan, kritik, saran serta motivasi.
6. Bapak/Ibu dosen staff **BKPI UINSU MEDAN** yang sudah banyak memberikan arahan, motivasi serta dukungan yang baik dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap Dosen **BKPI UINSU MEDAN** terima kasih atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan.
8. Kepada Kedua Orang Tua saya, BapakTercinta **Misdi** dan Mama tercinta **Sainem** terima kasih banyak atas pengorbanannya memberikan dukungan dan semangat demi kesuksesan dan kejayaan anak-anaknya. Dan selalu menjadi inspirasi, motivasi hidup saya dalam setiap langkah saya untuk menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Semoga mereka dalam lindungan Allah SWT, serta diberikan umur yang panjang agar mereka dapat melihat kesuksesan anak-anaknya dikemudian kelak.

9. Kepada kakak kandung penulis **Roswati, Siti Fatimah S.Pd** dan Adik kandungku **Eko Setiawan**, serta **Abang Iparku Syahril Amri Hasibuan M.Pd dan** Abangku yang telah **Tiada Zuki Harno** semoga ditempatkan sebaik mungkin disisi Allah SWT.
10. Penulis Juga Mengucapkan terimakasih kepada salah satu Grup yang diberi nama “Community Group (Asrama)” yaitu **Bg Dhani, Cocho, Bagong, Epong, Doyok fadil, kecil, dwik, umar, rizal dan sagala**. Dan penulis juga mengucapkan terimakasih banyak pada orang-orang terdekat yang selalu memberikan cintanya dan semangatnya yaitu **Rohman DupangHarahap S.Pd (Bobby) dan Siti Aini Manurung (Kitting)**
11. Seluruh **Teman BKPI-4** yang telah menunjukkan kekompakan, semoga kita berhasil untuk dunia hingga akhirat. Amiin Ya Rabbal A’lamin.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis harapkan atas kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna kebaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya, dan bagi semua pihak yang berkepentingan pada umumnya.

**Medan, 07 Oktober 2021**

**Fatmita Sari**

**0303171004**

## DAFTAR ISI

**SURAT ISTIMEWA**

**SURAT KEASLIAN SKRIPSI**

**ABSTRAK**

**KATA PENGANTAR..... i**

**DAFTAR ISI..... iv**

**DAFTAR TABEL ..... vi**

**DAFTAR LAMPIRAN ..... vii**

**BAB I PENDAHULUAN ..... 1**

A. Latar belakang ..... 1

B. Identifikasi Masalah ..... 6

C. Rumusan Masalah ..... 7

D. Tujuan Penelitian..... 7

E. Manfaat Penelitian..... 7

**BAB II LANDASAN TEORI..... 10**

**A. Pengertian bimbingan kelompok ..... 10**

1. Pengertian Bimbingan..... 10

2. Pengertian Bimbingan kelompok ..... 13

3. Tujuan layanan bimbingan kelompok..... 15

4. Asas-asas bimbingan kelompok ..... 17

**B. Kecanduan Gadget ..... 22**

1. pengertian Gadget..... 22

2. pengertian kecanduan Gadget ..... 25

3. jenis-jenis Gadget ..... 26

4. dampak positif dan dampak negatif penggunaan Gadget ..... 27

5. penyebab kecanduan Gadget..... 32

6. Penyalahgunaan Gadget dalam aktivitas belajar siswa..... 33

7. cara mengatasi dampak negatif dari pengaruh gadget terhadap  
Prestasi belajar siswa ..... 34

C. Penelitian yang Relevan .....	37
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
A. Jenis Penelitian .....	39
B. Subjek Penelitian .....	40
C. Prosedur pengumpulan data .....	41
D. Teknik analisis data.....	44
E. Teknik Menjamin Keabsahan Data.....	50
<b>BAB IV KHUSUS DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
<b>A. Temuan Khusus .....</b>	<b>53</b>
1. Bagaimana Tingkat kecanduan <i>Gadget</i> di MTsN 1 Deli Serdang ....	53
2. bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dalam memnimalisasi kecanduan <i>Gadget</i> di MTsN 1 Deli Serdang.....	55
3. Bagaimana Respon Siswa Kelas VIII dalam meminimalisasi kecanduan <i>Gadget</i> di MTsN 1 Deli Serdang .....	58
<b>B. Pembahasan dan Hasil Penelitian .....</b>	<b>59</b>
1. Tingkat kecanduan <i>Gadget</i> di MTsN 1 Deli Serdang .....	59
2. Pelaksanaan Layanan bimbingan kelompok dalam memnimalisasi kecanduan <i>Gadget</i> di MTsN 1 Deli Serdang.....	61
3. Respon Siswa Kelas VIII dalam meminimalisasi kecanduan <i>Gadget</i> di MTsN 1 Deli Serdang .....	63
<b>C. Keterbatasan Penelitian.....</b>	<b>67</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>69</b>
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara kepada siswa kelas VIII di MTsN 1 Deli Serdang .....	76
Lampiran II Wawancara kepada Guru BK.....	83
Lampiran Foto Penelitian .....	88

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat menjadikan tata cara kehidupan berubah. Salah satu contoh perkembangan tersebut adalah alat komunikasi yang dapat menjadikan segala sesuatu-nya mudah, yaitu *Gadget*. Banyak informasi dari belahan dunia manapun bisa diakses dengan mudah hanya dengan *Gadget* tersebut. *Gadget* sangat bermanfaat untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan dan bisnis.

Di sisi lain terjadi hal yang berlawanan disebabkan oleh faktor kelalaian pemakainnya atau kurang tepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. Manusia adalah makhluk sosial, dan sebagai makhluk sosial manusia pastinya senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya dan ingin mengetahui apa yang terjadi dengan dirinya dan orang lain. Itu mengapa sebabnya manusia tidak dapat hidup sendiri, karena setiap manusia membutuhkan orang lain.

Oleh sebab itu 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 yang menyalahgunakan teknologi untuk kesenangan dan hiburan sehari-hari. Hal tersebut

tentu dapat mengganggu perkembangan anak-anak dan remaja tersebut tentu dapat mengganggu perkembangan anak-anak dan remaja tersebut. Waktu yang digunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah justru lebih banyak digunakan untuk 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 bertumpuh pada kehadiran perangkat komunikasi yang semakin canggih, melainkan juga memberikan pengaruh pada kultur yang terjadi ditengah masyarakat.<sup>1</sup>

*Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia beberapa tahun terakhir. Selain memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, *Gadget* juga dapat digunakan sebagai sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana bisnis, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Menurut Harfiyanto bahwa hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada di dalam *Gadget*.<sup>2</sup>

Dimulai dari kemunculannya yang digunakan sebagai alat untuk telepon saja,

---

<sup>1</sup>Murodi, (2012), *Komunikasi antar Budaya (Diera Budaya Siber)*, Jakarta : Prenada Media Group, hlm.1

<sup>2</sup>Harfiyanto, Doni, dkk,(2015), *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*, Semarang : Universitas Negeri Semarang, hlm.4.

sekarang *Gadget* telah menjelma seakan-akan kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Seiring waktu *Gadget* terus berkembang untuk memudahkan manusia dalam melakukan baktivitas sehari-hari. Selain dampak positif pada *Gadget*.

*Gadget* juga memiliki negatif bagi siapa saja penggunanya. Apalagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan *Gadget* dalam setiap aktivitasnya, dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi. Disini peranan orang tua harus memantau anak-anaknya dalam menggunakan *Gadget* secara agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi sang anak. yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya pengguna media mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya.

Ada beberapa fitur yang sangat menarik dari *Gadget* diantara fitur itu adalah bermain game online dan penggunaan Internet. Dengan internet siswa dapat dengan mudah mencari informasi-informasi maupun tugas tugas sekolah dari internet. *Gadget* membawa dampak baik bagi proses pendidikan di dalam pembelajaran, yaitu : dapat berbagi informasi maupun mencari informasi yang dibutuhkan, sebagai alat komunikasi, dapat memperoleh pengetahuan yang luas dan cepat dan sebagai sarana pembelajaran yang baru dalam belajar.

Berbagai dampak dapat ditimbulkan oleh *Gadget*, baik itu dampak positif maupun dampak negatifnya, siswa dapat membatasi penggunaan *Gadget* itu dengan kesadaran diri sendiri, pengaruh teman, didikan orang tua dan juga guru-guru disekolah. Asalkan siswa dapat membagi waktu untuk urusan belajar dan bermain *Gadget*, itu sama sekali tidak bermasalah. Namun, juga jangan sampai siswa sampai ketagihan dalam memakai *Gadget*, itu perlu ada batasan dengan pengawasan orang

tua jika di rumah, dan para guru jika di sekolah. Penggunaan teknologi *Gadget* pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar pun sudah menggunakannya.

Penggunaan teknologi memberikan efek positif dan efek negatif kepada para penggunanya. Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi. Dampak negatif kepada para penggunanya adalah menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan disekitarnya. Pengguna teknologi lebih mementingkan menggunakan teknologi yang ada ditangannya dari pada menyapa orang disekitar lingkungannya.

Maraknya situs jejaring sosial seperti Tiktok, 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 sosial seolah-olah harus memfoto makanan tersebut lalu diunggah. Perilaku tersebut untuk menunjukkan kepada siapa saja apa yang sedang dilakukan saat ini.

Berdasarkan studi awal yang saya lakukan dengan seorang guru bimbingan konseling di MTsN 1 Deli Serdangoleh Guru BK, murid ditandai kecanduan *Gadget* yang terjadi di sekolah tersebut dapat mengganggu prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dan beberapa kali sering ditemukan siswa yang menyalahgunakan *Gadget* di dalam kelas seperti bermain game online saat pelajaran berlangsung, Chatting dengan lawan jenis bahkan mendengarkan musik.

Dalam mengatasi permasalahan ini guru bimbingan konseling bisa memberikan cara alternatif dengan menggunakan Layanan Bimbingan Kelompok karena layanan bimbingan kelompok merupakan proses pemberian informasi dan bantuan pada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai suatu tujuan tertentu. Bimbingan Kelompok ini memanfaatkan media dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bimbingan.

Agar dinamika kelompok bermanfaat bagi pembinaan para anggota kelompok maka setiap kelompok beranggotakan 10 sampai 15 orang. Anggota kelompok dibentuk berdasarkan keberagaman baik dari jenis kelamin, maupun akademik, sosial ekonomi, tempat tinggal bahkan permasalahannya. Semua anggota kelompok untuk memberikan peran untuk saling berinteraksi mengeluarkan pendapat, pengalaman, gagasan dalam membentuk sumbang saran.

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.<sup>3</sup>

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 di dalam kelompok tersebut mencerminkan suasana kehidupannya yang dapat dijumpai dimasyarakat secara luas. Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok guru BK harus menerapkan beberapa asas diantaranya, Asas Kerahasiaan, Asas Kesukarelaan, Asas Keterbukaan, Asas Kekinian dan yang lainnya.

Maka dengan demikian sesuai dengan permasalahan yang ada dan yang terjadi di sekolah MTsN 1 Deli Serdang tentang siswa yang terdapat sering menyalahgunakan Gadget dan yang mengalami kecanduan Gadget di sekolah. Dengan ini saya memilih judul penelitian tentang : *“Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meminimalisasi Penggunaan Gadget Dalam Meminimalisasi Kecanduan Gadget Siswa kelas VIII Di MTsN 1 Deli Serdang.”*

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan “suatu cara bagaimana kita melihat, menduga, memperkirakan, dan menguraikan serta menjelaskan apa yang menjadi masalah”. Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa siswa di MTsN 1 Deli Serdang telah kecanduan *Gadget* di sekolah.

---

<sup>3</sup> Prayitno dan Erman Amti, (2009), *Dasar Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta : Depdiknas, hlm. 307

2. Siswa menjadi malas melakukan tugas tugas nya seperti pekerjaan rumah dan tugas sekolah.
3. Menurunnya prestasi belajar siswa dikarenakan pengaruh kecanduan *Gadget* dalam belajar.
4. Kurangnya siswa dalam bersosialisasi dengan lingkungan akibat bermain *Gadget*.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas yang menjadi rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana Tingkat Kecanduan *Gadget* di MTsN 1 Deli Serdang?
2. Bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *Gadget* di MTsN 1 Deli Serdang?
3. Bagaimana respon siswa saat melakukan Bimbingan Kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *Gadget* di MTsN 1 Deli Serdang?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui Tingkat Kecanduan *Gadget* di MTsN 1 Deli Serdang.
2. Untuk Mengetahui Bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *Gadget* di MTsN 1 Deli Serdang.
3. Untuk mengetahui Bagaimana respon siswa saat melakukan Bimbingan Kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *Gadget* di MTsN 1 Deli Serdang.

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka memperkuat ilmu Bimbingan dan Konseling terutama di bidang Bimbingan Kelompok, lebih khususnya bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *Gadget* pada siswa, supaya kecanduan *Gadget* ini dapat diminimalisasi di rumah maupun di sekolah.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi lembaga pendidikan

Sebagai bahan masukan dalam rangka peningkatan pemberian layanan bimbingan kelompok bagi siswa. Selain dapat mengenalkan kepada siswa tentang arti pentingnya layanan bimbingan kelompok didalam lingkungan sekolah.

#### b. Bagi pengembangan ilmu

Menjadi masukan yang berguna untuk penelitian selanjutnya dan sekaligus sebagai masukan bagi guru pembimbing dalam rangka pengembangan bimbingan dan konseling.

#### c. Bagi siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan akan memberi pengertian terhadap siswa khususnya tentang layanan bimbingan kelompok sehingga dapat diketahui layanan bimbingan kelompok dalam menumbuhkan dan meminimalisasi penggunaan *Gadget* di rumah maupun

di sekolah.

d. Bagi Guru BK

Dapat dijadikan landasan untuk memberikan layanan bimbingan konseling untuk mengurangi kecanduan *Gadget* terhadap siswa.

e. Bagi orang tua

Sebagai masukan bagi orang tua siswa agar mampu memahami pemberian fasilitas yang sesuai dengan kegunaan anak dan mengawasi perkembangan anak dirumah terutama dalam mengendalikan kecanduan *Gadget* berlebihan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pengertian Bimbingan Kelompok**

##### **1. Pengertian Bimbingan**

Bimbingan sebagai bantuan yang diberikan kepadaindividu untuk dapat memilih, mempersiapkan diri dan memangku suatu jabatan serta mendapatkan kemajuan dalam jabatan yang dipilihnya itu.

Bimbingan adalah bagian dari proses pendidikan yang teratur dan sistematis guna membantu pertumbuhan anak muda atas kekuatannya dalam menentukan dan mengarahkan hidupnya sendiri, yang pada akhirnya ia dapat memperoleh pengalaman-pengalaman yang dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi masyarakat.

Bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada individu dalam membuat pilihan-pilihan dan penyesuaian-penyediaan 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. Kemampuan membuat pilihan seperti itu tidak diturunkan (diwariskan), tetapi harus dikembangkan.

Memperhatikan hal-hal pokok yang terkandung dalam setiap rumusan tentang bimbingan yang dikemukakan di atas, tampak bahwa pelayanan bimbingan mengalami perkembangan yang cukup berarti dari masa ke masa, yaitu dari hanya sekadar mempersiapkan seseorang untuk memasuki suatu jabatan atau pekerjaan tertentu sampai dengan pemberian bantuan dalam

pengentasan masalah-masalah diberbagai bidang, seperti masalah pendidikan, sosial, dan pribadi. Dengan demikian pelayanan bimbingan telah menjangkau berbagai aspek yang lebih luas dari perkembangan dan kehidupan manusia.

Merangkum keseluruhan isi yang terdapat di dalam semua rumusan tentang bimbingan di atas, dapat dikemukakan unsur-unsur pokok bimbingan sebagai berikut:

1. Pelayanan bimbingan merupakan suatu proses, ini berarti bahwa pelayanan bimbingan bukan suatu yang sekali jadi. Melainkan melalui liku-liku sesuai dengan dinamika yang terjadi dalam pelayanan ini.
2. Bimbingan merupakan proses pemberian bantuan. “bantuan” di sini tidak diartikan sebagai bantuan materil (seperti uang, hadiah, sumbangan dan lain-lain). Melainkan bantuan yang bersifat menunjang bagi pengembangan pribadi bagi individu yang dibimbing.
3. Bantuan itu diberikan kepada individu, baik perseorangan maupun kelompok. Sasaran pelayanan bimbingan adalah orang yang diberi bantuan, baik orang seorang secara individu atau pun secara kelompok.
4. Pemecahan masalah dalam bimbingan dilakukan oleh dan atas kekuatan klien sendiri. Dalam kaitan ini, tujuan bimbingan adalah memperkembangkan kemampuan klien (orang yang dibimbing) untuk dapat mengatasi sendiri masalah-masalah yang dihadapinya, dan akhirnya dapat mencapai kemandirian.
5. Bimbingan dilaksanakan dengan menggunakan berbagai bahan, interaksi, nasihat, ataupun gagasan, serta alat-alat tertentu baik yang berasal dari klien

sendiri, konselor maupun dari lingkungan. Bahan-bahan yang berasal dari klien sendiri dapat berubah masalah-masalah yang sedang dihadapi, data tentang kekuatan-kekuatan dan kelemahan-kelemahannya, serta sumber-sumber yang dimilikinya; sedangkan bahan-bahan yang berasal dari lingkungannya dapat berupa informasi tentang pendidikan, informasi tentang jabatan, informasi tentang keadaan sosial-budaya dan latar belakang kehidupan keluarga, dan lain- lain. Interaksi dimaksudkan suasana hubungan antara orang yang satu dengan orang lainnya. Dalam interaksi ini dapat berkembang dan dipetik hal-hal yang menguntungkan bagi individu yang dibimbing nasihat biasanya berasal dari orang yang membimbing (konselor), sedangkan gagasan dapat muncul baik dari pembimbing maupun dari orang yang dibimbing. Alat-alat dapat berupa saran penunjang yang dapat lebih memperlancar atau mempercepat proses pencapaian suatu tujuan.

6. Bimbingan tidak hanya diberikan untuk kelompok-kelompok umur tertentu saja, tetapi meliputi semua usia, mulai dari anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Dengan demikian bimbingan dapat diberikan disemua lingkungan kehidupan, di dalam keluarga, di sekolah dan di luar sekolah.
7. Bimbingan diberikan oleh orang-orang ahli, yaitu orang-orang yang memiliki kepribadian yang terpilih dan telah memperoleh pendidikan serta latihan yang memadai dalam bidang bimbingan dan konseling.
8. Pembimbing tidak selayaknya memaksakan keinginan-keinginannya kepada klien karena klien mempunyai hak dan kewajiban untuk menentukan arah dan jalan hidupnya sendiri, sepanjang dia tidak mencampuri hak-hak orang lain.

9. Satu hal yang belum tersurat secara langsung dalam rumusan-rumusan diatas adalah : bimbingan dilaksanakan sesuai dengan norma-norma yang berlaku.

Dalam kaitan ini, upaya bimbingan, baik bentuk, isi dan tujuan, serta aspek-aspek penyelenggaraan tidak boleh bertentangan dengan norma-norma yang berlaku, bahkan justru menunjang kemampuan klien untuk dapat mengikuti norma-norma tersebut. Norma tersebut berupa berbagai aturan, nilai dan ketentuan yang bersumber dari agama, adat, hukum, ilmu dan kebiasaan yang diberlakukan dan berlaku di masyarakat.

Berdasarkan butir-butir pokok tersebut maka yang dimaksud dengan bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seseorang atau beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa, agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri, dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku.<sup>4</sup>

## **2. Pengertian Bimbingan Kelompok**

Bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk usaha pemberian bantuan kepada orang-orang yang mengalami masalah. Suasana kelompok yaitu antar hubungan dari semua orang yang terlibat dalam kelompok, dapat menjadi wahana dimana masing-masing anggota kelompok tersebut secara perseorangan dapat memanfaatkan semua informasi, tanggapan kepentingan dirinya yang bersangkutan dengan masalahnya tersebut.

---

<sup>4</sup> Prayitno, Dkk, (2013), *Dasar Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Djakarta : PT RINEKA CIPTA, hlm. 92-99

Dari segi lain, kesempatan mengemukakan pendapat, tanggapan, dan berbagai reaksi juga dapat menjadi peluang yang sangat berharga bagi perorangan yang bersangkutan. Kesempatan timbal balik inilah yang merupakan dinamika dari kehidupan kelompok yang akan membawa kemanfaatan bagi para anggotanya. Apabila disebut kemanfaatan, tidaklah berarti bahwa suasana bersifat menguntungkan bagi setiap peserta kelompok. Suasana kelompok justru terkadang terasa mencekam, merisaukan, ataupun merugikan orang tertentu dari anggota kelompok tersebut.

Akan tetapi betapapun suasana kelompok tersebut itu dirasakan sebagai suasana yang positif atau pun negatif, diharapkan dapat menjadi umpan balik bagi pengembangan pribadi masing-masing anggota kelompok. Melalui dinamika kehidupan kelompok tersebut, hendaknya setiap anggota kelompok mampu tegak sebagai perorangan yang sedang mengembangkan kediriannya dalam hubungannya dengan orang lain. Akan tetapi, hal tersebut tidak berarti kedirian secara umum. Menurut alur dan peraturan yang berlaku dimasyarakat merusak kehidupan pribadi-pribadi orang lain atau kehidupan kelompok pada umumnya jangan sampai mematikan perkembangan pribadi kedirian perorangan.<sup>5</sup>

Menurut Prayitno layanan bimbingan kelompok adalah suatu layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa secara bersama-sama atau kelompok

<sup>5</sup>Sitti Hartinah, (2009), *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*, Bandung : PT Refika Aditama ,hlm. 13

---

agar kelompok itu menjadi besar, kuat, dan mandiri<sup>6</sup>.

Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli (siswa). Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi atau aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan masalah sosial.

Mereka memperoleh berbagai bahan dari Guru Pembimbing yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat, serta dapat dipergunakan sebagai acuan untuk mengambil keputusan. Dalam layanan tersebut, parasiswa dapat diajak untuk bersama-sama mengemukakan pendapat tentang sesuatu dan membicarakan topik-topik penting, mengembangkan nilai-nilai tentang hal tersebut dan mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas dalam kelompok.<sup>7</sup>

Bimbingan kelompok dilakukan dengan memanfaatkan suasana kelompok tertentu. Semua anggota kelompok mencurahkan potensinya dan menjadikan kelompok sebagai pisau pemberdayaan layanan bimbingan kelompok pada siswa. Dan makna bimbingan kelompok lainnya adalah suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Layanan

---

<sup>6</sup> Prayitno, (1995), *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*, Jakarta: Ghalia Indonesia, hlm.61

<sup>7</sup> Dewa Ketut Sukardi, (2000), *Manajemen Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, hlm.48.

bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa dalam situasi kelompok dengan dipimpin oleh guru bimbingan dan konseling<sup>8</sup>

Pengertian bimbingan kelompok yang lebih sederhana menunjuk kepada kegiatan bimbingan yang diberikan kepada kelompok individu yang mengalami masalah yang sama. Pengertian tersebut tidak secara langsung dan sengaja memanfaatkan dinamika kelompok yang tumbuh di dalam kelompok tersebut membantu individu-individu yang bersangkutan.<sup>9</sup>

### **3. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok**

Menurut Halena tujuan dari layanan bimbingan kelompok yaitu untuk mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas di dalam kelompok dengan demikian dapat menumbuhkan hubungan yang baik antar anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi antar individu, pemahaman berbagai situasi dan kondisi lingkungan, dapat mengembangkan sikap dan tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang di inginkan sebagaimana terungkap didalam kelompok.<sup>10</sup>

Sedangkan menurut Bennet tujuan layanan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan kesempatan-kesempatan pada siswa belajar hal-hal yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial

---

<sup>8</sup> Eka Sari Setianingsih, Dkk. *Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan keterbukaan diri Siswa*, Jurnal Bimbingan Konseling, SSN :2252-6889, hlm.2

<sup>9</sup> Siti Hartina DS, (2009), *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*, Bandung : PT Refika Aditama, hlm. 6

<sup>10</sup> A, Hallen, (2005), *Bimbingan dan Konseling .Edisi Revisi*, Jakarta : Quantum Teaching, hlm,73

- b) Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok
- c) Bimbingan secara kelompok lebih ekonomis dari pada melalui kegiatan bimbingan individual.
- d) Untuk melaksanakan layanan konseling individu secara lebih efektif.<sup>11</sup>

Dari beberapa tujuan layanan bimbingan kelompok menurut beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan sebuah layanan bimbingan konseling yang bertujuan untuk membentuk pribadi individu yang dapat hidup secara harmonis, dinamis, produktif, kreatif dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara optimal.

#### **4. Asas Asas Bimbingan Kelompok**

Dalam penyelenggaraan pelayanan bimbingan dan konseling kaidah-kaidah tersebut dikenal dengan asas-asas bimbingan dan konseling, yaitu ketentuan yang harus diterapkan pada penyelenggaraan pelayanan itu. Asas-asas yang dimaksudkan tersebut adalah:

##### **a) Asas Kerahasiaan**

Asas kerahasiaan yaitu menuntut dirahasiakannya segenap data dan keterangan tentang peserta didik (individu) yang menjadi sasaran layanan, data atau keterangan yang tidak boleh dan tidak layak diketahui oleh orang lain. Dalam hal ini konselor berkewajiban penuh memelihara dan menjaga semua data dan keterangan itu sehingga kerahasiaanya benar-benar terjamin.

---

<sup>11</sup> Tatiek, Romlah, (2001), *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, Malang: Universitas Negeri Malang, hlm.14.

**b) Asas Kesukarelaan**

Asas kesukarelaan yaitu menghendaki adanya kesukaan dan kerelaan individu mengikuti, menjalani layanan yang diperlukan baginya. Dalam hal ini konselor berkewajiban membina dan mengembangkan kesukarelaan tersebut.

**c) Asas Keterbukaan**

Asas keterbukaan yaitu menghendaki agar individu 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. Dalam hal ini konselor berkewajiban mengembangkan keterbukaan individu. Keterbukaan ini amat terkait pada terselenggaranya asas kerahasiaan dan adanya kesukarelaan pada diri individu yang menjadi sasaran layanan. Agar individu dapat terbuka, konselor terlebih dahulu harus bersikap terbuka dan tidak berpura-pura.

**d) Asas Kekinian**

Asas kekinian menghendaki agar objek sasaran layanan bimbingan dan konseling ialah permasalahan individu dalam kondisinya sekarang. Layanan yang berkenaan dengan masa depan atau kondisi masa lampau pun dilihat dampak atau kaitannya dengan kondisi yang ada dan yang diperbuat sekarang.

**e) Asas Kemandirian**

Asas kemandirian yaitu menunjuk pada tujuan umum bimbingan dan

konseling yakni individu sebagai sasaran layanan bimbingan dan konseling diharapkan menjadi individu yang mandiri dengan ciri mengenal dan menerima diri sendiri dan lingkungannya, mampu mengambil keputusan, mengarahkan serta mewujudkan diri sendiri. Konselor hendaknya mampu mengarahkan segenap layanan bimbingan dan konseling yang diselenggarakannya bagi berkembangnya kemandirian peserta didik.

**f) Asas Kegiatan**

Asas kegiatan yaitu menghendaki agar individu yang menjadi sasaran layanan berpartisipasi secara aktif didalam penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling. Dalam hal ini konselor perlu mendorong individu untuk aktif dalam setiap layanan bimbingan dan konseling yang diperuntukan baginya.

**g) Asas Kedinamisan**

Asas kedinamisan yaitu asas bimbingan dan konseling yang menghendaki agar isi layanan terhadap sasaran layanan yang sama kehendaknya selalu bergerak maju, tidak menonton dan terus berkembang serta berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangannya dari waktu ke waktu.

**h) Asas Keterpaduan**

Asas keterpaduan yaitu asas bimbingan dan konseling yang menghendaki agar berbagai layanan dan kegiatan bimbingan dan konseling, baik yang dilakukan oleh konselor maupun pihak lain, saling menunjang, harmonis dan terpadu. Untuk ini kerja sama antara konselordan

pihak pihak yang berperan dalam penyelenggaraan pelayanan dan bimbingan konseling perlu terus dikembangkan. Koordinasi segenap layanan bimbingan dan konseling itu harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

**i) Asas Kenormatifan**

Asas ini yaitu usaha bimbingan dan konseling tidak boleh bertentangan dengan norma-norma yang berlaku, baik ditinjau dari padanorma agama, adat, hukum, ilmu pengetahuan, maupun kebiasaan sehari-hari. Asas kenormatifan ini ditetapkan terhadap isi maupun proses penyelenggaraan bimbingan dan konseling. Seluruh isi layanan harus sesuai dengan norma-norma yang ada.

Demikian pula prosedur, teknik dan peralatan yang dipakai tidak menyimpang dari pada norma-norma yang dimaksudkan. Lebih jauh, layanan dan kegiatan bimbingan dan konseling, justru harus dapat meningkatkan kemampuan individu memahami, menghayati dan mengamalkan nilai dan norma tersebut.

**j) Asas Keahlian**

Asas keahlian yaitu, menghendaki agar layanan dan bimbingan konseling diselenggarakan atas dasar kaidah-kaidah profesional. Dalam hal ini para pelaksana konseling hendaklah tenaga yang benar-benar ahli dalam bidang bimbingan dan konseling. Keprofesionalan konselor harus terwujud baik dalam penyelenggaraan jenis layanan dan kegiatan bimbingan dan konseling maupun dalam penegakan kode etik bimbingan dan konseling.

### **k) Asas Ahli Tangan Kasus**

Asas ahli tangan kasus yaitu mengendaki agar pihak-pihak yang tidak mampu menyelenggarakan layanan bimbingan dan konseling secara tepat dan tuntas atas permasalahan individu mengalih tangankan permasalahan itu kepada pihak yang lebih ahli. Konselor dapat menerimaalih tangan kasus dari orang tua, guru-guru, atau ahli lainnya, demikian pula konselor dapat mengalih tangankan kasus kepada guru mata pelajaran, guru praktek dan lain-lain.

### **l) Asas Tut Wuri Handayani**

Asas ini yaitu asas bimbingan dan konseling yang menghendaki agar pelayanan bimbingan dan konseling secara keseluruhan dapat menciptakan suasana yang mengalami (memberikan rasa aman), mengembangkan keteladanan, memberikan rangsangan, dan dorongan serta kesempatan yang seluas-luasnya kepada individu untuk maju. Demikian juga segenap layanan dan kegiatan bimbingan dan konseling hendaknya disertai dan sekaligus membangun suasana pengayoman, keteladanan, dan dorongan seperti itu.<sup>12</sup>

## **B. Kecanduan Gadget**

### **1. Pengertian Gadget**

Istilah *Gadget* yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *Gadget* disebut “sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan

---

<sup>12</sup> Tarmizi, (2018), *Profesionalisasi Profesi Konselor Berwawasan Islami*, Medan : Perdana Publishing, hlm. 30-32.

fungsi praktis”<sup>13</sup>

*Gadget* dalam bahasa Indonesia yang berarti gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. *Gadget* baik *laptop*, *ipad*, *tablet*, atau *smartphone* adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. Perbedaannya pada unsur kebaruan pada *Gadget*. Seiring waktu *Gadget* menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.<sup>14</sup>

Menurut Garini bahwa “*Gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi ” *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. *Gadget* baik *laptop*, *ipad*, *tablet*, atau *smartphone* adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. *Gadget* adalah teknologi baru dimana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin.

Bagaimanapun *Gadget* diperlukan, mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif bagi umat manusia. Melalui *Gadget*, komunikasi mudah dan murah, serta yang lebih penting adalah bagaimana memanfaatkan *Gadget* untuk mempengaruhi perilaku sosial masyarakat secara lain.

---

<sup>13</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2011), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, hlm. 132.

<sup>14</sup> Jarot Wijanarko, (2016), *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*, Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia, hlm.3

*Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia beberapa tahun terakhir. Selain memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, *Gadget* juga dapat digunakan sebagai sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana bisnis, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi.

Menurut Harfiyanto bahwa hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam *Gadget*.<sup>15</sup>

Menurut Jeshika mandiangan bahwa penggunaan *Gadget (Handphone)* dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terutama dalam mencari informasi, sehingga para siswa bisa melibatkan *Gadget* dalam proses belajar. *Gadget* menjadi benda ajaib, pintar/*smart*, dan berguna dalam banyak hal seperti mengirim *email*, melihat film, mencari alamat (peta), mengurus tiket, hotel memesan makanan, membeli barang, dan lain-lain. *Gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern termasuk anak-anak.<sup>16</sup>

*Gadget (smartphone)* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *Gadget*.

---

<sup>15</sup> Harfiyanto, Doni, dkk. (2015), *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri I Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang, hlm.4

<sup>16</sup> Jeshika mandiangan, “Pengaruh Penggunaan HP dalam Lingkungan Sekolah” ,diakses dari <https://jeshikamandiangan.wordpress.com/2017/05/22/pengaruh-penggunaan-hp-dalam-lingkungan-sekolah/>, tanggal 17 Februari 2020, pukul 18.50 WIB

Menurut Sanjaya dan Wibowo dalam Manumpil, Ismanto, dan Onibala meningkatnya penggunaan *Gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana Sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet.

*Gadget* sudah sangat menyatu dengan kehidupan sosial masyarakat seakan orang tidak bisa lepas dari *Gadget*. Sekitar 80 persen dari masyarakat perkotaan di Indonesia memiliki perangkat ponsel khususnya *smartphone* atau ponsel pintar.<sup>17</sup>

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal. Teknologi sangat mudah didapatkan karena tersedia dengan mudah, murah, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kantong ekonomi penggunanya.

*Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks) pada zaman sekarang dan mendatang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku.

Bantuan teknologi seperti *Gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia

---

<sup>17</sup> Fahdia Rahmandani, (2018), "*Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang*", JurnalCivicHukumVolume3, Nomor1

agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan *Gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget dan salah satunya adalah dalam kemampuan interaksi sosial.<sup>18</sup>

## 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. 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.<sup>19</sup>

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.

*Gadget* menjadi teman, sahabat dan keluarga bagi anak, selain *Gadget* menyediakan hal-hal yang menarik, faktor lingkungan baik pada keluarga,

---

<sup>18</sup> Ramdhan Witarasa, (2018), “ *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*”, Jurnal Pedagogik, Volume, VI.No.1

<sup>19</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional RI, (1997), Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta:Balai Pustaka, hlm.191

sekolah, ataupun lingkungan pergaulan anak juga memicu anak pada penggunaan Gadget yang berlebihan. Cenderung seorang remaja dapat terjadi jika lingkungan tidak mendukung dirinya, seperti beban pada tugas sekolah dan dirumah, orangtua yang selalu menuntut, memarahi anak dan tidak memberi perhatian.<sup>20</sup>

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***

Orang tua harusnya mampu memantau anak-anaknya dalam menggunakan Gadget dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif. Ada beberapa Jenis jenis *Gadget* menurut Irawan adalah sebagai berikut:

- a. *Iphone* Merupakan sebuah telepon yang memiliki koneksi internet.
- b. *Ipad* Merupakan sebuah *Gadget* yang memiliki ukuran lebih besar. *Ipad* juga dapat dikatakan sebuah produk komputer memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan *Ipad Touch* dan *Iphone* yang merupakan *tablet*

---

<sup>20</sup> *Ibid*, hlm5.

buatan *Apple*. Untuk ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada system operasi.

- c. *Blackberry* Merupakan sebuah perangkat genggam nirkabel dengan berbagai kemampuan. Alat ini dapat digunakan untuk SMS, faksimili internet, dan juga telepon seluler
- d. *Netbook* Merupakan sebuah alat perpaduan antara computer portbel.
- e. *Handphone* Merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasi.<sup>21</sup>

#### **4. Dampak Positif dan Dampak Negatif Penggunaan *Gadget***

*Gadget* memiliki beragam manfaat dan kelebihan serta dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Dampak positif dari penggunaan *Gadget* yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi Sedangkan bagi siswa yaitu siswa menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman. Siswa menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan zaman dibanding orang dewasa. Teknologi dalam berbagai bentuk dan jenisnya memiliki kekuatan tersendiri yang dapat mengubah perilaku individu., sikap, pendapat, ataupun keyakinan seseorang. Di bawah ini terdapat beberapa dampak positif dan dampak negatif dalam penggunaan *Gadget* antara lain adalah:

##### **1) Dampak Positif:**

---

<sup>21</sup> Yuliana Bewu, (2019), “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips SMA Kristen Satya Wacana Salatiga”,jurnal psikologi konseling, Volume15 No. 2, hlm.446.

- a. Komunikasi menjadi lebih praktis. Adanya *Gadget*, manusia dapat berkomunikasi dengan kerabatnya yang jaraknya jauh.
- b. Imajinasi berkembang. Manusia yang bergaul dengan dunia *Gadget* cenderung lebih kreatif. Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *Gadget* yang menuntut untuk hidup lebih baik.
- c. Mudah mencari informasi. Mudahnya melakukan akses keluar negeri.
- d. Menambah kecerdasan. Manusia bisa belajar melalui *Gadget*, dengan adanya rasa ingin tahu akan suatu hal.
- e. Meningkatkan rasa percaya diri. Saat memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan yang lain.
- f. Lebih berani. Terlatih mengoperasikan alat-alat teknologi lainnya.
- g. *Gadget* mempermudah komunikasi/berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial.
- h. *Gadget* mempersingkat jarak dan waktu. Di era modern saat ini, *Gadget* yang canggih memudahkan manusia saling berinteraksi satu sama lain melalui media sosial dimana hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi menjadi halangan dan hal yang menjadi masalah.
- i. *Gadget* mempermudah para siswa untuk mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti pada gurunya. Menurut Dalillah bahwa dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *Gadget* kita. Contohnya aplikasi Detik.com, Kompas.com, dll.

- j. Menurut Ali Akhmadi bahwa pemanfaatan *Gadget* bagi anak dalam belajar dapat membantu siswa memperoleh berita dan informasi pelajaran dengan melakukan pencarian di mesin pencari berita (google). Yang diinginkan dengan cepat.<sup>22</sup>

## 2) Dampak Negatif:

Selain dampak positif, kecanduan *Gadget* dapat juga berdampak negatif, yang dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Menjadi pribadi yang tertutup. Kecanduan yang diakibatkan oleh *Gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain sehingga menjadi pribadi yang tertutup.
- b. Kesehatan terganggu. Akibat dari terlalu lama menatap layar *Gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
- c. Gangguan tidur. Bermain *Gadget* sampai larut malam sehingga paginya susah bangun.
- d. Suka menyendiri. Intensitas bermain dengan kerabat secara perlahan akan semakin berkurang, sehingga lebih suka menyendiri bermain dengan *Gadget* daripada bermain dengan kerabatnya.
- e. Penyakit mental. Penggunaan *Gadget* yang berlebihan menjadi depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, dan gangguan bipolar.
- f. Agresif. Tanyangan-tanyangan yang terpapar di *Gadget* menyebabkan

---

<sup>22</sup> Ali Akhmadi, "Penggunaan *Gadget* Yang Baik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Abad 21 Di Sekolah Dasar", diakses dari <https://minusabilulkhoirot.wordpress.com/2017/10/14/penggunaan-Gadget-yang-baik-sebagai-media-pembelajaran-berbasis-abad-21-di-sekolah-dasar/>, tanggal 17 Februari 2020, pukul 15.55

menjadi lebih agresif, seperti tanyangan berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan lainnya.

- g. Adikasi. Merasa seakan tidak bisa hidup tanpa *Gadget*.<sup>23</sup>

Ada pula beberapa dampak negatif penggunaan *Gadget* saat anak-anak menggunakannya tanpa arahan dari orangtua dan menggunakannya secara berlebihan. Dampak negatif penggunaan *Gadget* tersebut diantaranya adalah:

- a. Membuang waktu secara percuma. Anak-anak biasanya akan lupa diri dan lupa waktu ketika mereka sedang asyik bermain *Gadget*. Mereka membuang waktu yang dapat mereka manfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya untuk aktifitas yang tidak terlalu penting.
- b. Penggunaan *Gadget* Terlalu lama dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan dan kesehatan otak. Hal ini juga bisa menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (untuk anak balita), serta menghambat kemampuan dalam mengungkapkan pikirannya
- c. Banyaknya fitur atau aplikasi yang sebenarnya tidak sesuai dengan usia anak, dan diperparah dengan kurangnya akan nilai norma, etika, edukasi dan agama yang bisa menyebabkan anak berperilaku menyimpang.

---

<sup>23</sup> Hasri Rosiyanti, (2018), "*Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi hasil belajar pada matakuliah matematika dasar*".Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika. Volume 4No.1,hlm.30.

- d. Semakin sering anak menggunakan *Gadget* terutama dalam jarak pandang yang tidak ideal akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu penggunaan *Gadget* tanpa bimbingan orang tua akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
- e. Aplikasi dan fitur menarik yang ada dalam *Gadget* bias menghilangkan ketertarikan anak pada aktifitas social seperti bermain atau melakukan kegiatan lain bersama teman-teman seusianya. Hal ini yang membuat mereka bersifat lebih individualis, menutup dan menarik diri dari interaksi sosialnya. Bahkan dihari libur dan diakhir pekan digunakan untuk bermain *Gadget* ketimbang bermain dengan teman-temannya.<sup>24</sup>
- f. Mempengaruhi perilaku emosi pada anak, contohnya jika anak sudah terbiasa bahkan keseringan bermain *Gadget*. Penggunaan *Gadget* yang digunakan bermain *Gadget* lebih dari dua jam dan jika *Gadget*-nya diambil sianak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak (tantrum) dan perilaku sosial seperti penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Menurut Fatma Fitriani bahwa menurunnya kemampuan bersosialisasi merupakan dampak buruk dari adanya *Gadget*. Anak menjadi acuh dengan lingkungan sekitar dan tidak paham dengan etika bersosialisasi. sehingga rasa sosialisasi antar sesama memudar dan jarang bertegur sapa jika mengkonsumsi *Gadget* secara

---

<sup>24</sup> Dindin Syahyudin, (2019), *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa*, Jurnal Kehumasan, Volume 2, Nomor 1, hlm. 276

berlebihan, mempengaruhi kemampuan psiko-sosial anak. Psiko-sosial anak menjadi rendah dan akhirnya tidak peduli dengan lingkungan sekitar lagi.<sup>25</sup>

Itulah beberapa gambaran betapa dahsyatnya pengaruh yang diakibatkan oleh penggunaan Gadget terhadap anak-anak usia sekolah ditingkat dasar dan menengah. Berdasarkan uraian mengenai dampak negatif dan dampak positif dari penggunaan *Gadget* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh *Gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *Gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak positif dan negatif dari *Gadget*. Namun untuk anak-anak yang menggunakan *Gadget* banyak ditemukandampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dikarenakan orangtua terkesan membiarkan anaknya memainkan *Gadget*-nya tanpa adanya pengawasan dan aturan dari orangtua.

## **5. Penyebab Kecanduan Gadget**

Menurut 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

---

<sup>25</sup> Fatma Fitriani, “Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Psikologi Anak” diakses dari <https://www.agamkab.go.id/Agamkab/detailkarya/670/dampak-penggunaan-Gadget->

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 psikologi sketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, 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 handphone 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 handphone dan berbagai fasilitasnya.<sup>26</sup>

## **6. Penyalahgunaan *Gadget* Dalam Aktivitas Belajar Siswa**

Menurut Astin Nikma mengatakan bahwasiswa akan lebih berprestasi bila dapat meminimalkan waktu dalam penggunaan *Gadget* yang tidak penting, dan mengalihkannya dengan cara mengisi hal-hal positif. Fasilitas canggih yang telah diberikan dalam sebuah

---

<sup>26</sup> Satrianawati, (2017), *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD*, Jurnal: Vol.4,No.1.

handphone sudah semestinya dipergunakan dengan sebaik mungkin dan sebagaimana mestinya.

Penggunaan handphone yang terlalu lama dapat menimbulkan hal hal negatif, maka sebaiknya remaja yang sering menggunakan handphone untuk menelepon hanya menggunakan seperlunya saja. Orang tua harus mempertimbangkan segala sesuatu yang akan diberikan kepada anak dengan melihat akibat nya terhadap perkembangan anak terutama pada usia remaja.<sup>27</sup>

## **7. Cara Mengatasi Dampak Negatif Dari Pengaruh *Gadget* Terhadap Prestasi Siswa**

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 *Gadget*-nya daripada dengan orang yang ada didekatnya. Ketika sedang berjalan pun asik sambil memainkan *Gadget*-nya. Siswa hanya menunduk menatap *Gadget* tanpa Menghiraukan 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

---

<sup>27</sup> Rithschild didalam Chris Craford, *The Art of Computer Game Design*, (1982),hlm.8.

anak. Adapaun beberapa cara yang harus dilakukan oleh orangtua ialah:

1. 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
2. Batasi waktu Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orang tua bias memperbanyak waktu anak bergaul dengan *Gadget*. Diusia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, kalau tadinya cuma seminggu sekali selama setengah jam dengan supervisi dari orang tua, 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 bertanggung jawab dan tidak kecanduan *Gadget*.
3. 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 bias melakukannya secara bertanggung jawab dan Terhindar dari kecanduan. Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan antara lain:
  - a. Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan *Gadget*.

- b. Anak mengabaikan kebutuhan lain hanya untuk bermian *Gadget*. Anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar.
- c. 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 37-41 yang artinya:

فَإِذَا جَاءَتِ الطَّامَّةُ الْكُبْرَىٰ يَوْمَ يَتَذَكَّرُ الْإِنسَانُ مَا سَعَىٰ وَبُرَّرَتْ الْجَحِيمُ لِمَن يَرَىٰ فَاَمَّا  
 مَن طَغَىٰ وَءَاثَرَ الْحَيَاةَ الدُّنْيَا فَإِنَّ الْجَحِيمَ هِيَ الْمَأْوَىٰ وَأَمَّا مَن خَافَ مَقَامَ رَبِّهِ وَنَهَىٰ  
 النَّفْسَ عَنِ الْهَوَىٰ فَإِنَّ الْجَنَّةَ هِيَ الْمَأْوَىٰ

Artinya: “Maka apabila malapetaka yang sangat besar (hari kiamat) telah datang, Pada hari (ketika) manusia teringat akan apa yang telah dikerjakannya, dan diperlihatkan neraka dengan jelas kepada setiap orang yang melihat. Adapun orang yang melampaui batas, dan lebih mengutamakan kehidupan dunia, maka sesungguhnya nerakalah tempat tinggal(nya). Dan adapun orang-orang yang takut kepada kebesaran Tuhannya dan menahan diri dari keinginan hawa nafsunya, maka sesungguhnya surgalah tempat tinggal(nya).”

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 SWT 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.

Hal ini juga senada dengan hadis nabi Muhammad SAW:

عَنْ صُهِيبٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَجَبًا لِأَمْرِ الْمُؤْمِنِ إِنَّ أَمْرَهُ كُلَّهُ خَيْرٌ وَلَيْسَ ذَلِكَ لِأَحَدٍ إِلَّا لِلْمُؤْمِنِ إِنْ أَصَابَتْهُ سَرَّاءٌ شَكَرَ فَكَانَ خَيْرًا لَهُ وَإِنْ أَصَابَتْهُ ضَرَّاءٌ صَبَرَ فَكَانَ خَيْرًا لَهُ

Artinya: “Dari Shuhaib, beliau berkata, Rasulullah SAW bersabda: menakjubkan keadaan seorang mukmin. sesungguhnya urusan semuanya baik, tidakkah ada yang demikian ini kecuali kepada seorang mukmin. Jika ditimpa hal yang menyenangkan dia bersyukur itu adalah yang baik baginya. Jika ditimpahkan sesuatu hal yang menyusahkan dia bersabar, maka itu adalah baik baginya”. (HR. Muslim)

### C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dirasa cukup relevan yang berhubungan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang berjudul *Aplikasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget di MAN 3 Medan*, yang disusun oleh Rismaniar, Program Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara pada tahun 2018.

Diperoleh hasil bahwa layanan bimbingan kelompok dapat digunakan untuk menanggulangi penggunaan *Gadget* di sekolah.

- 
2. Penelitian dalam jurnal yang berjudul *Efektivitas Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif Gadget*, yang disusun oleh Henny Purwatiningsih, Program Bimbingan Konseling Islam Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang (UMM) pada tahun 2017. Penelitian ini membahas tentang Efektivitas Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif Gadget, diperoleh hasil penelitian ini peneliti menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *Gadget*.
  3. Penelitian dalam jurnal yang berjudul *Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Frekuensi Bermain Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar*, yang disusun oleh Diana Dewi Wahyu ningsih dan Eny Kusmawati, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta pada tahun 2020. Penelitian ini membahas tentang dimana penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengurangan frekuensi bermain Gadget pada siswa SD di Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo.
  4. Penelitian dalam jurnal yang berjudul *Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengurangi Kecanduan Anak Yang Menggunakan Gadget Di SMK Negeri 1 Paringin*, yang disusun oleh Ana Dinyati , Jarkawi, danFarial, Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, pada tahun 2017. Penelitian ini membahas tentang Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengurangi Kecanduan Anak Yang

Menggunakan *Gadget*.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif.<sup>29</sup>

Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan para filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana perilaku adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi atau gabungan, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah atau natural setting disebut juga sebagai metode ethnographi, karena pada awalnya metode ini banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya, disebut sebagai metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.<sup>30</sup>

#### **B. Subjek Penelitian**

---

<sup>29</sup> Basworo, (2008), *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta : Rineka Cipta, hlm.1

<sup>30</sup> Sugiyono, (2016), *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, hlm .8-9

a. Guru BK

Guru bimbingan dan konseling merupakan pelaksana kebijakan kurikulum yang melaksanakan proses pembelajaran dan sebagai pelaksana evaluasi langsung yang mengetahui secara detail pelaksanaan bimbingan konseling dalam meminimalisasi kecanduan *Gadget*. Melalui Guru BK, peneliti akan memperoleh data mengenai bagaimana implementasi layanan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *Gadget* pada siswa.

b. Siswa

Siswa merupakan subjek yang diteliti tentang penggunaan *Gadget* siswa. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan siswa kelas VIII di MTsN 1 Deli Serdang yang memiliki karakteristik kecanduan *Gadget* seperti tidak tertarik dengan aktivitas lain selain bermain *Gadget*, menggunakan *Gadget* secara sembunyi-sembunyi, tidak konsentrasi dengan baik disekolah, sering menunda pekerjaan (anak akan lebih bermain *Gadget* dari pada menyelesaikan tanggung jawabnya), serta tidak mau bersosialisasi karena merasa asik dengan dunia virtual nya sendiri.

Pemilihan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik Purposive Sampling di mana siswa dipilih berdasarkan karakteristik siswa yang kecanduan *Gadget*.

### **C. Prosedur Pengumpulan Data**

Beragam data yang diperoleh dalam penelitian adalah bagian yang penting, berdasarkan data yang diperoleh nantinya maka dapat diketahui hasil dari penelitian. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer dan data sekunder di MTsN 1 Deli Serdang. Prosedur pengumpulan data penelitian ini menggunakan:

**a. Observasi**

Observasi adalah mengadakan pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi berperan serta ditunjukkan untuk mengungkapkan makna suatu kejadian dari setting tertentu, yang merupakan perhatian esensial (mendasar/perlu sekali) dalam penelitian kualitatif<sup>31</sup>.

Observasi yang akan dilakukan adalah meninjau dan melihat langsung bagaimana pelayanan Bimbingan dan Konseling di MTsN I Deli Serdang, terkhususnya yang berkaitan dengan upaya yang dilakukan guru BK dalam mencegah kecanduan *Gadget* siswa di sekolah dan peneliti juga mengamati secara langsung bagaimana tingkat kecanduan *Gadget* di MTsN 1 Deli Serdang.

Selain itu, peneliti juga dapat mengamati bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *Gadget* siswa di MTsN 1 Deli Serdang.

**b. Wawancara**

Wawancara merupakan sebuah percakapan antara dua orang atau lebih dimana pertanyaan diajukan oleh seseorang yang berperan sebagai pewawancara.

---

<sup>31</sup> Syalim Sahrin. (2011), Metodologi Penelitian Kualitatif. (Bandung : Cita Pustakamedia, hlm.114.

Dalam bentuknya yang paling sederhana wawancara terdiri atas sejumlah pertanyaan yang dipersiapkan oleh peneliti dan diajukan kepada seseorang mengenai topik penelitian secara tatap muka dan peneliti merekam, mengingat jawaban-jawaban sendiri. Wawancara harus memiliki tujuan agar tidak menjadi suatu percakapan yang tidak sistematis atau melakukan penggunaan yang tidak mempunyai ujung pangkal. Oleh karena itu peneliti yang melakukan wawancara mempunyai tiga kewajiban yaitu:

1. Memberitahu informan tentang hakikat penelitian dan pentingnya kerjasama mereka dengan peneliti
2. Menghargai informan atas kerjasamanya
3. Memperoleh informasi data yang diinginkannya.

Wawancara dilakukan untuk mengkontruksi mengenal orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan dan kepedulian. Dalam penelitian ini yang menjadi responden dalam penelitian kali ini adalah kepala sekolah, guru BK dan siswa.

Sementara alasan peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara adalah menganggap bahwa dengan menggunakan wawancara subjek yang dijadikan penelitian lebih terbuka serta bebas dalam mengungkapkan pandangannya tentang masalah penelitian tersebut.

Dalam menyusun instrument penelitian wawancara khususnya, ada beberapa pedoman dalam melakukan wawancara yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Setiap pertemuan, membatasi pertanyaan sehingga tidak terlalu banyak pertanyaan kurang dari 10-15 butir pertanyaan.
2. Melihat kembali masalah riset untuk memastikan bahwa semua pertanyaan telah disampaikan.
3. Mengusahakan semua pertanyaan mengandung unsur-unsur fakta dan opini responden.
4. Memastikan bagaimana data wawancara tersebut akan direkam (videotape, audio-tape, buku catatan).
5. Memberikan kesempatan informan memberikan penjelasan lengkap, tidak memotong pembicaraan atau tidak memperhatikan. Wawancara yang dilakukan di dalam penelitian ditunjukkan kepada pihak-pihak yang terkait pada judul penelitian seperti kepala sekolah, guru BK dan Siswa di MTsN 1 Deli Serdang.

**Tabel 1.1 Kisi-kisi wawancara**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan	Infor man
1	Kecanduan <i>Gadget</i>	1. Mengetahui fungsi dan Jenis aplikasi Gadget. 2. Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i>	1,2,3,4,5, 6,7,8	Siswa

			9,10,11	
2	Layanan Bimbingan Kelompok	2. Tahap-Tahap dalam melaksanakan Bimbingan Kelompok	1,2,3,4,5,6,7,8	Guru Bimbingan Kelompok

#### D. Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Ukuran kejenuhan data ditandai dengan tidak diperolehnya lagi data atau informasi baru.

Aktivitas dalam analisis meliputi reduksi data (data reduction), penyajian data (data display) serta Penarikan kesimpulan dan verifikasi (conclusion drawing/verification). Langkah-langkah Analisis Model Miles dan Huberman :

a. *Data reduction* (reduksi data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu

perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, makin lama peneliti kelapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bilamana diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti Komputer mini, dengan memberikan aspek pada aspek-aspek tertentu.

Catatan lapangan merupakan bentuk yang kompleks, rumit dan kadang belum bermakna catatan lapangan biasa berupa huruf besar, huruf kecil, angka, dan simbol-simbol yang masih berantakan dan sulit untuk dipahami. Dengan adanya reduksi, maka peneliti merangkum mengambil data yang pokok dan penting membuat kategorisasi, berdasarkan huruf besar, huruf kecil dan angka. Data yang tidak penting dalam bentuk simbol-simbol, dibuang karena dianggap tidak penting oleh peneliti.

Dalam situasi sosial tertentu, peneliti dalam mereduksi data mungkin akan memfokuskan pada murid dari keluarga orang tua miskin, pekerjaan sehari-hari yang dikerjakan, dan rumah tinggalnya. Dalam bidang manajemen peneliti akan memfokuskan pada bidang pengawasan, dengan melihat orang-orang yang jadi pengawas, metode kerja, tempat kerja, interaksi antara pengawas dengan yang diawasi, serta hasil pengawasan. Dalam bidang

pendidikan, setelah peneliti memasuki setting sekolah sebagai tempat penelitian, maka dalam mereduksi data peneliti akan memfokuskan pada murid-murid yang memiliki kecerdasan tinggi dengan mengkategorikan pada aspek gaya belajar, perilaku sosial, interaksi dengan keluarga dan lingkungan, dan perilaku di kelas.

Dalam reduksi data, setiap peneliti terikat oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah pada temuan. Oleh karena itu seorang peneliti dalam sebuah penelitian, menemukan segala sesuatu yang dianggap asing, tidak dikenal dan belum memiliki pola, justru itulah yang harus dijadikan perhatian peneliti dalam melakukan reduksi data. Ibarat melakukan penelitian di hutan, maka pohon- pohon atau tumbuh-tumbuhan dan binatang- binatang yang belum dikenal selama ini, justru dijadikan fokus untuk pengamatan selanjutnya. Reduksi data merupakan proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keleluasaan dan kedalaman wawasan yang tinggi.

Bagi peneliti yang masih baru, dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi itu, maka wawasan peneliti akan berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan.

b. *Data Display* (Penyajian data)

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah *mendisplaydata*.

Kalau dalam penelitian kuantitatif penyajian data ini dapat disajikan dalam

bentuk tabel, grafik dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah difahami.

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman menyatakan "*the most frequent form of display data for qualitative research data in past has been narrative text*". Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

"Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Selanjutnya disarankan, dalam melakukan display data, selain dengan teks naratif, juga dapat berupa grafik, matrik, dan sebagainya. Untuk mengecek apakah peneliti telah memahami apa yang didisplaykan, maka perlu dijawab pertanyaan berikut. Apakah anda tahu, apa isi yang didisplaykan?".

Setelah peneliti dapat mereduksi data ke dalam huruf besar, huruf kecil dan angka, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam mendisplaykan data, huruf besar, huruf kecil dan angka disusun kedalam urutan sehingga strukturnya dapat dipahami. Selanjutnya setelah dilakukan analisis secara mendalam, ternyata ada hubungan yang interaktif antara tiga kelompok tersebut.

Dalam prakteknya tidak semudah ilustrasi yang diberikan, karena

fenomena sosial bersifat kompleks dan dinamis, sehingga apa yang ditemukan pada saat memasuki lapangan dan setelah berlangsung agak lama di lapangan akan mengalami perkembangan data. Untuk itu maka peneliti harus selalu menguji apa yang telah ditemukan pada saat memasuki lapangan yang masih bersifat *hipotetik* itu berkembang atau tidak. Bila setelah lama memasuki lapangan ternyata hipotesis yang diberikan selalu didukung oleh data pada saat dikumpulkan di lapangan, maka hipotesis tersebut terbukti, dan akan berkembang menjadi teori yang *grounded*. Teori *grounded* adalah teori yang ditemukan secara induktif, berdasarkan pada data-data yang ditemukan di lapangan, dan selanjutnya diuji melalui pengumpulan data yang terus-menerus. Bila pola-pola yang ditemukan didukung selama penelitian, maka pola tersebut sudah menjadi pola yang baku yang tidak lagi berubah. Pola tersebut selanjutnya didisplaykan pada laporan akhir penelitian.

*c. Conclusion Drawing / Verification*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan bersifat sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, dibuktikan oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. Data display yang telah disajikan dan dikemukakan bila didukung dengan data-data yang mantap, maka dapat dijadikan kesimpulan yang kredibel.

Model analisis data yang terdapat dalam buku Miles dan Huberman yaitu *Qualitatif Data Analisis*. Pada dasarnya model analisis data ini didasarkan pada pandangan paradigmanya yang positivisme. Miles and Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara terus menerus sampai tuntas, sehingga data nya sampai jenuh.

Menurut Miles dan Huberman ada tiga jenis kegiatan dalam analisis data yaitu reduksi, merupakan sesuatu yang terpisah dengan analisis. Yaitu suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, menyusun data di mana kesimpulan akhir dapat digambarkan. Yang kedua display data, merupakan model sebagai suatu kumpulan informasi yang tersusun yang membolehkan pendiskripsian kesimpulan dan pengambilan

tindakan. Ketiga adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi yang merupakan pengambilan keputusan dari permulaan pengumpulan data, alur sebab akibat dan proporsi-proporsi lain.<sup>32</sup>

#### **E. Teknik Penjamin Keabsahan Data**

Pengujian data menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah menguji keabsahan data dengan mencocokkan atau membandingkan dengan sesuatu yang lain (diluar data yang mau diuji keabsahan data maka yang perlu dan segera dilakukan adalah mencari data atau sesuatu yang relevan dengan data. Jadi, triangulasi berarti cara terbaik untuk menghilangkan perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks suatu studi sewaktu mengumpulkan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan.

Melalui triangulasi, data di cek kembali derajat kepercayaan sebagai suatu informasi, triangulasi dan pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan dari berbagai sumber dengan berbagai cara teknik.

- a. Triangulasi sumber, dilakukan dengan mengecek data yang diperoleh melalui berbagai sumber yang terkait di dalam subjek penelitian, hal ini sumber yang termasuk di dalam lingkup MTsN 1 Deli Serdang seperti Guru BK dan Siswa.
- b. Triangulasi teknik, menguji kredibilitas data dengan melakukan cek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Yaitu data wawancara dengan guru BK lalu dilakukan pengecekan dengan teknik berbeda menggunakan observasi atau dokumentasi dan wawancara.

---

<sup>32</sup> Umar Siddiq, Dkk. *Metode Penelitian Kualitatif di bidang Pendidikan*. (Ponorogo : CV NATAKarya.2019) Hlm. 75

- c. Triangulasi waktu, dilakukan pengecekan data dengan cara melakukan wawancara, observasi atau teknik lainnya dalam waktu dan situasi yang berbeda. Yaitu melakukan wawancara pada pagi hari lalu dilakukan pengecekan data dengan melakukan wawancara pada sore hari atau hari berikutnya.

Melalui triangulasi, data di lihat kembali derajat kepercayaan sebagai suatu informasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan dari berbagai sumber dengan berbagai cara teknik. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah melalui sumber lainnya. Maksudnya ialah membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang telah diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal ini dapat dicapai dengan jalan:

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum, dengan apa yang dikatakannya secara pribadi
3. Membandingkan apa yang dikatakan orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu
4. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti rakyat biasa, orang yang berpendidikan rendah, menengah, tinggi, orang beradab, dan orang pemerintahan
5. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang

berkaitan.<sup>33</sup>

Jadi, triangulasi berarti cara terbaik untuk menghilangkan perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks satu studi sewaktu mengumpulkan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan. Dengan menggunakan teknik ini akan memungkinkan diperolehnya hasil penelitian yang valid dan benar dari penelitian yang dilakukan. Hasil data yang diperoleh dituangkan dalam pembahasan penelitian setelah dikumpulkan semua data yang diperoleh dari lapangan.

---

<sup>33</sup> Lexy J .Moleong, (2012), *Metodelogi Penelitian Kualitatif* . Bandung : PT . Remaja Rosdakarya , hlm. 330-331

## **BAB IV**

### **TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

#### **A. Temuan Khusus**

Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa tujuan penelitian ini adalah :

1. Tingkat kecanduan *gadget* di MTsN 1 Deli Serdang
2. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *gadget* di MTsN 1 Deli Serdang
3. Respon siswa saat melakukan Bimbingan Kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *Gadget* di MTsN 1 Deli Serdang

Untuk itu analisis berikut ini ditujukan untuk membahas tujuan tersebut di atas.

#### **1. Tingkat kecanduan *Gadget* di MTsN 1 Deli Serdang**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang diperoleh peneliti dengan guru Bimbingan dan Konseling di MTsN 1 Deli Serdang : Tingkat kecanduan *gadget* di MTsN 1 Deli Serdang relatif meningkat dikarenakan pandemi Covid-19 yang mengakibatkan siswa belajar daring menggunakan gadget dari rumah. Dari pengamatan peneliti rata-rata siswa di MTsN 1 Deli Serdang memiliki *gadget* yang digunakan untuk mengakses segala bentuk aplikasi atau mengakses informasi tentang pembelajaran, berdasarkan pengamatan peneliti terhadap siswa yang kecanduan gadget, siswa yang kecanduan gadget berbeda dengan siswa yang tidak kecanduan *gadget* peneliti dapat melihat beberapa ciri-ciri yang

dimiliki anak yang kecanduan *gadget* antara lain : 1) anak lebih sering bermain *gadget* dibandingkan bermain dengan teman lainnya, saat peneliti mengobservasi siswa di sekolah dan melihat langsung siswa yang kecanduan *gadget* itu benar sekali berbeda dengan teman lainnya saat bermain. Peneliti dapat melihat secara langsung bahwa siswa yang kecanduan *gadget* lebih asik bermain gamenya sendiri dibandingkan dengan teman teman sekelasnya. Pada jam istirahat siswa yang kecanduan *gadget* lebih banyak menghabiskan waktu istirahatnya dibandingkan dengan berkumpul dengan teman-temannya di jam istirahat, itu sebabnya mengapa sekarang anak yang kecanduan *gadget* lebih berbeda dengan teman yang lainnya. 2) siswa yang kecanduan *gadget* bahkan lupa waktu karena keasyikan bermain *gadget*, dari hasil pengamatan peneliti secara langsung bahwa siswa yang kecanduan *gadget* mereka tidak pernah mensingkronkan waktunya lagi dikarenakan sibuk bermain *gadget*-nya sendiri sehingga siswa sering lupa waktu jam istirahat, jam masuk kelas dan jadwal makan siang di sekolah. 3) siswa yang kecanduan *gadget* memiliki sifat yang kurang peduli dengan siswa lainnya, berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti bahwasannya benar kalau siswa yang kecanduan *gadget* di sekolah MTsN 1 Deli Serdang sangat berbeda dengan siswa yang tidak kecanduan *gadget* sama sekali, peneliti dapat melihat langsung perbedaan tersebut, perbedaan tersebut dapat dikatakan seperti hilangnya rasa peduli terhadap orang lain sehingga rasa peduli yang ada pada dirinya kini tidak tersalurkan dengan baik. 4) apabila siswa yang kecanduan *gadget* tidak memegang *gadget* siswa tersebut merasa gelisah, peneliti sudah mengobservasi secara langsung bahwa

anak yang kecanduan *gadget* apabila ia tidak memegang *gadget* tersebut ia akan merasa gelisa seperti wajahnya murung, dan wajahnya juga terlihat sedih dibandingkan biasanya siswa tersebut memegang *gadget* tersebut.

## **2. Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meminimalisasi Kecanduan *Gadget* di MTsN 1 Deli Serdang**

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan Guru BK di MTs Negeri 1 Deli Serdang bahwasannya pelaksanaan bimbingan kelompok di Sekolah tersebut belum sepenuhnya berjalan dengan baik, karena guru BK tidak terlalu sering menggunakan layanan bimbingan kelompok saat siswa sedang bermasalah.

Menurut pengamatan peneliti Bimbingan Kelompok sangat jarang dilakukan oleh guru BK untuk mengatasi masalah klien, guru BK lebih sering menggunakan Layanan layanan lain seperti layanan konseling individu. Dan menurut peneliti siswa yang diwawancarai mengenai bagaimana pelaksanaan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *gadget*, siswa beranggapan bahwasannya layanan yang diberikan ini sangat baik dan menurut siswa ini lebih cocok diberikan dibandingkan dengan layanan yang lainnya, tetapi guru BK tidak terlalu sering menggunakan layanan bimbingan kelompok dalam mengentaskan masalah klien.

Padahal layanan bimbingan kelompok bersifat global atau menyeluruh, yakni untuk mereka yang memiliki masalah dan tidak memiliki masalah. Bimbingan kelompok itu diberikan kepada siswa tanpa terkecuali dan diharapkan siswa dapat memaknai pentingnya pelaksanaan bimbingan

kelompok. Dari pelaksanaan bimbingan kelompok siswa dapat : 1) mampu berbicara didepan orang banyak, 2) mampu mengeluarkan pendapat, ide, saran, tanggapan dan perasaan kepada orang banyak, 3) siswa dapat belajar menghargai pendapat orang lain, 4) bertanggung jawab atas pendapat yang dikemukakannya, 5) siswa mampu mengendalikan diri dan emosi, 6) siswa dapat bertenggang rasa, 7) siswa menjadi akrab satu sama lain dan 8) siswa dapat membahas masalah atau topik-topik umum yang dirasakan atau menjadi kepentingan bersama.

### **3. Respon Siswa Kelas VIII Dalam Meminimalisasi Kecanduan *Gadget* di MTsN 1 Deli Serdang**

Berdasarkan Observasi Dan hasil Wawancara yang dilakukan oleh peneliti, respon siswa mengenai bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *gadget* kurang cukup baik, siswa mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan tenang dan memperhatikan Guru BK saat menjelaskan. Tetapi, masih juga ada beberapa siswa yang masih memegang *gadget* dalam kegiatan bimbingan kelompok tersebut, dari 11 siswa yang melaksanakan bimbingan kelompok dengan Guru BK ada beberapa siswa yang masih tidak memperhatikan, ada sekitar 3 orang siswa perempuan yang tidak memperhatikan aktivitas Bimbingan Kelompok yang sedang dilakukan, tiga siswa perempuan ini asik memegang *gadget*-nya disaat Guru BK sedang melakukan kegiatan Bimbingan Kelompok.

Dan disaat itu pula Guru BK langsung menegur 3 siswa perempuan tadi yang sedang tidak memperhatikan kegiatan Bimbingan Kelompok, dan dengan

Guru Bk langsung menegurnya, 3 siswa perempuan tersebut tercengang dengan muka bingung saat ada teguran dari Guru BK karena disuruh memperhatikan kegiatan Bimbingan Kelompok yang sedang berlangsung. Dengan Guru Bk menegur siswa tersebut baru konsentrasi mengikuti kegiatan tersebut dengan memperhatikan apa yang dikatakan Guru BK

Dan dari situ Guru BK menilai bahwasannya 3 siswa perempuan ini kenapa berbeda dengan 8 siswa lainnya, dengan begitu Guru BK langsung mengambil kebijakan terhadap siswa yang tidak memperhatikan Guru BK hanya karena siswa itu lebih asik bermain *Gadget*-nya dibandingkan memperhatikan kegiatan Bimbingan Kelompok yang sedang berlangsung.

Setelah Guru BK melakukan kegiatan Bimbingan Kelompok tersebut Guru BK dapat melihat bahwasannya benar 3 orang siswa ini benar bahwa lain dengan siswa-siswa yang lainnya. Mereka tidak hanya memainkan *Gadget*-nyadalam kegiatan Bimbingan Kelompok ini saja yang sedang dilakukan oleh GuruBK tetapi mereka juga bermain *Gadget* juga sering dilakukan di dalam kelas saat mata pelajaran sedang berlangsung dan disaat jam istirahat maupun jam setelah pulang sekolah.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan *gadget*, pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *gadget* dan respon siswa kelas VIII dalam meminimalisasi kecanduan *gadget*. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 1 Deli Serdang, JL. Pasar XV Gg. Utama Dusun V, Kecamatan Percut Tanjung

Morawa, Kelurahan Medan Sinembah, Kode Pos 20362 Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. Penelitian ini menggunakan sumber data wawancara dan Observasi yang subjek penelitiannya terdiri dari Guru BK, dan Siswa. Adapun data yang akan diuraikan sebagai berikut:

### **1. Tingkat Kecanduan *Gadget* di MTsN 1 Deli Serdang**

Kecanduan *gadget* merupakan fenomena yang berkaitan dengan penggunaan Smartphone yang tidak terkendali, remaja yang kecanduan *gadget* cenderung melupakan tugas belajarnya dan juga pemenuhan kebutuhan dasar seperti makan, minum atau mandi. Di sisi lain, individu dengan kecanduan *gadget* akan menghadapi masalah social, psikologis dan kesehatan. Banyaknya waktu yang tersita untuk bermain *gadget* membuat individu jauh dari lingkungannya.<sup>34</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dapatkan di MTsN 1 Deli Serdang tingkat kecanduan *gadget* siswa di sekolah tersebut meningkat diakibatkan Pandemi COVID-19 yang mengakibatkan siswa terus belajar daring atau belajar dari rumah menggunakan *gadget* untuk mengakses segala bentuk aplikasi atau mengakses informasi pembelajaran, ini berdasarkan hasil dari wawancara beberapa subjek.

Dalam hal ini terdapat wawancara dengan salah satu Guru BK di MTsN 1 Deli Serdang tentang tingkat kecanduan *gadget* siswa. Guru BK menyatakan bahwa hasil yang di lihat “tingkat kecanduan *gadget* siswa” yaitu 1) siswa lebih

---

<sup>34</sup> Layli Mumbaasithoh. *Control diri dan kecanduan gadget pada siswa remaja*. Jurnal Penelitian Psikologi. Vol 12 No 1 April 2021. <http://jurnalfpk.uinsby.ac.id/indeks.php/jpp> ISSN 2087-3441 (Printed) 25499882 (online). Hlm. 33-34

sering menggunakan *gadget*-nya dibandingkan berkumpul dengan teman-temannya di jam istirahat maupun di waktu luang 2) siswa kehilangan ketertarikan dengan dunia luar 3) keasyikan bermain *gadget* sehingga siswa lupa waktu 4) menunjukkan kegelisahan ketika siswa tersebut tidak bermain *gadget*.

Berdasarkan pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh peneliti perhatian seorang pecandu *gadget* hanya akan tertuju kepada dunia maya, dan jika dia dipisahkan dengan *gadget*, maka akan muncul perasaan gelisah dan bad tempered. Mereka tidak tahan jika harus berlama-lama berpisah dengan gadgetnya. Anak sekarang lebih takut tidak ada wifi, takut lowbattery atau blank area.<sup>35</sup>

Maka dapat disimpulkan berdasarkan hasil wawancara dan observasi Guru BK dan Siswa di atas bahwa tingkat kecanduan *gadget* di MTsN 1 Deli Serdang begitu meningkat dikarena Pandemi COVID-19 saat ini, dimana siswa harus belajar dan mengakses informasi pembelajaran dari *gadget*, maka dari situlah siswa terbiasa menggunakan *gadget* sehingga siswa menjadi candu. Ada beberapa yang membuat peneliti dan guru BK semakin yakin bahwa tingkat kecanduan siswa meningkat dapat dilihat dari 1) siswa lebih sering menggunakan *gadget*-nya dibandingkan berkumpul dengan teman-temannya di jam istirahat maupun di waktu luang 2) siswa kehilangan ketertarikan dengan dunia luar 3) keasyikan bermain *gadget* sehingga siswa lupa waktu 4) menunjukkan kegelisahan ketika siswa tersebut tidak bermain *gadget*.

---

<sup>35</sup> Wawancara dengan Guru BK MTsN 1 Deli Serdang. Wawancara dilaksanakan di ruangan Guru BK.

## **2. Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meminimalisasi Kecanduan *gadget* di MTsN 1 Deli Serdang**

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok hendaknya dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan perlu dipersiapkan dengan baik sebelum kegiatan bimbingan kelompok berlangsung. Hal yang menjadi pertanyaan peneliti adalah apakah guru bimbingan dan konseling di sekolah memiliki kompetensi yang baik dalam mempersiapkan dan melaksanakan bimbingan kelompok, bagaimana peranan pimpinan kelompok dan anggota kelompok dalam dinamika kelompok, dan apakah pelaksanaan bimbingan kelompok di sekolah efektif untuk membantu permasalahan yang dihadapi anggota kelompoknya.

Dalam Melaksanakan kegiatan layanan Bimbingan Kelompok guru BK membutuhkan kerjasama dengan siswa, agar pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dapat berjalan sesuai dengan dinamika bimbingan kelompok. Dari hasil wawancara dan observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di MTsN 1 Deli Serdang sudah dilakukan dengan sebaik mungkin dengan Guru BK tersebut, dan disaat bimbingan kelompok sedang dilakukan oleh Guru BK ada beberapa siswa yaitu 3 orang siswa yang tidak mendengarkan secara keseluruhan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan 3 orang tersebut tidak fokus untuk melakukan bimbingan kelompok dikarenakan ketiga anak tersebut sedang bermain *gadget*-nya masing-masing.

Disaat peneliti sedang mengamati ketiga anak tersebut, ternyata ketiga anak tersebut membuka *gadget*-nya dengan melihat beberapa media sosial, seperti

Instagram, Tiktok, WhatsApp dan ada juga yang sedang membuka situs materi pembelajaran.

Menurut peneliti apapun yang mereka buka di *gadget* mereka tersebut sama saja bimbingan kelompok tidak berjalan dengan baik, diakibatkan ada beberapa siswa yang tidak fokus untuk melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok tersebut. Dari hal tersebut guru BK mengambil keputusan untuk menghadapi ketiga anak yang tidak fokus dalam menjalankan bimbingan kelompok tersebut, dengan cara menegur anak tersebut agar tidak bermain *gadget* saat melaksanakan bimbingan kelompok di MTsN 1 Deli Serdang. Dengan begitu ketiga anak tersebut juga berhenti bermain *gadget*-nya, karena sudah ada teguran dari guru BK tersebut.<sup>36</sup>

Dilihat dari wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di MTsN 1 Deli Serdang pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang dilakukan di sekolah belum sepenuhnya berjalan dengan baik, diakibatkan ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan kegiatan Bimbingan kelompok. Serta guru BK di MTsN 1 Deli Serdang tidak terlalu sering melakukan Bimbingan Kelompok untuk mengentaskan masalah siswa. Tetapi walaupun saat dilakukan bimbingan kelompok kurang baik, tetapi guru BK di MTsN 1 Deli Serdang membuat Susana dan membuat kegiatan bimbingan kelompok saat itu benar benar sudah lumayan baik, karena guru BK sudah menjalankan sesuai dengan tahap-tahap kegiatan bimbingan kelompok.

---

<sup>36</sup> Wawancara dengan Guru BK MTsN 1 Deli Serdang. Wawancara dilaksanakan di ruangan Guru BK.

### **C. Respon Siswa Kelas VIII Dalam Meminimalisasi Kecanduan *Gadget* di MTsN 1 Deli Serdang**

Respon siswa dalam melakukan kegiatan bimbingan kelompok untuk meminimalisasi kecanduan *gadget* kurang cukup baik, diakibatkan masih ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan serta tidak ikut berpartisipasi dengan kegiatan bimbingan kelompok tersebut. Ada beberapa siswa yang tidak fokus untuk mengikuti kegiatan tersebut. Disaat Guru BK melakukan kegiatan bimbingan kelompok ada 3 orang siswa yang responnya kurang baik karena disaat itu 3 orang siswa tersebut masih ada juga yang bermain *Gadget* disaat kegiatan bimbingan kelompok berlangsung.

Tetapi dengan 3 orang siswa tersebut tidak memperhatikan Guru BK saat melakukan kegiatan bimbingan kelompok, Guru BK tidak kehabisan cara untuk mengoptimalkan situasi yang kurang kondusif tersebut, Guru BK dapat menegur 3 anak tersebut dengan lembut supaya anak tersebut dapat mengikuti prosedur dan tahap yang ada di dalam bimbingan kelompok.

Dari pemaparan di atas peneliti dapat membuat kesimpulan yaitu dimana respon siswa sudah baik untuk melaksanakan bimbingan kelompok yang dilakukan oleh guru BK di MTsN 1 Deli Serdang, tetapi hanya saja ada beberapa siswa yang tidak kondusif dalam menjalankan bimbingan kelompok, sehingga dengan ketiga siswa tersebut siswa yang lainnya juga tidak fokus untuk melaksanakan bimbingan kelompok yang dilakukan oleh guru BK di MTsN 1 Deli Serdang.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Wawancara dengan siswa di MTsN 1 Deli Serdang. Wawancara di ruangan Guru BK.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Bimbingan Kelompok diberikan kepada para siswa supaya membantu para siswa dalam mengatasi masalah yang dihadapinya sehingga siswa mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal, serta para siswa dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pelaksanaan penelitian telah dilakukan secermat mungkin yaitu dengan mengupayakan kondisi-kondisi yang sama dengan perlakuan penelitian yang diberikan kepada siswa dan guru BK.

Namun dengan demikian penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan karena hal-hal yang tidak dapat dihindari selama pelaksanaan penelitian. Berbagai kelemahan yang dirasakan sebagai keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian adalah keterbatasan waktu selama pelaksanaan penelitian, baik keterbatasan waktu peneliti sendiri maupun keterbatasan melakukan penelitian di MTsN 1 Deli Serdang. Dari segi keterbatasan waktu oleh peneliti sendiri adalah disebabkan peneliti mengikuti himbauan yang dibuat pemerintah untuk tetap mematuhi protokol kesehatan selama pandemi corona, sehingga kondisi ini berdampak pada penyesuaian jadwal antara siswa dan peneliti.

Keterbatasan waktu selama pelaksanaan penelitian di MTs N 1 Deli Serdang dapat ditemukan bahwa selama mengadakan penelitian langsung dilapangan, pertama kesibukan guru BK yang yang tidak bisa diganggu terlalu lama sehingga peneliti harus cepat dan cekatan dalam mengambil tindakan penelitian. Keterbatasan ini yang membuat penelitian tidak dapat dilakukan secara optimal, harus disesuaikan waktu untuk bertemu guru BK. Kedua keterbatasan waktu

antara Peneliti dan siswa karena pada saat penelitian dilaksanakan pada saat jam pulang sekolah sesuai dengan anjuran pemerintah proses belajar tatap muka di MTs N 1 Deli Serdang hanya dilaksanakan sampai dengan jam 10.00 Pagi tetapi waktu observasi peneliti mengoptimalkan waktu dalam mengobservasi siswa dijam istirahat dan jam mata pelajaran.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang telah peneliti lakukan di MTsN 1 Deli Serdang maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi Guru BK dan Siswa di atas bahwa tingkat kecanduan *gadget* siswa di MTsN 1 Deli Serdang begitu meningkat dikarena Pandemi COVID-19 saat ini, dimana siswa harus belajar dan mengakses informasi pembelajaran dari *gadget*, maka dari situlah siswa terbiasa menggunakan *gadget* sehingga siswa menjadi candu. Ada beberapa yang membuat peneliti dan guru BK semakin yakin bahwa tingkat kecanduan siswa meningkat dapat dilihat dari 1) siswa lebih sering menggunakan *gadget*-nya dibandingkan berkumpul dengan teman-temannya di jam istirahat maupun di waktu luang 2) siswa kehilangan ketertarikan dengan dunia luar 3) keasyikan bermain *gadget* sehingga siswa lupa waktu 4) menunjukkan kegelisahan ketika siswa tersebut tidak bermain *gadget*.
2. Dilihat dari wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di MTsN 1 Deli Serdang pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang dilakukan di sekolah belum sepenuhnya berjalan dengan baik, diakibatkan ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan kegiatan Bimbingan kelompok. Serta guru BK di MTsN 1 Deli Serdang tidak terlalu sering melakukan Bimbingan

Kelompok untuk mengentaskan masalah siswa. Tetapi walaupun saat dilakukan bimbingan kelompok kurang baik, tetapi guru BK di MTsN 1 Deli Serdang membuat Susana dan membuat kegiatan bimbingan kelompok saat itu benar benar sudah lumayan baik, karena guru BK sudah menjalankan sesuai dengan tahap-tahap kegiatan bimbingan kelompok.

3. Respon siswa sudah baik untuk melaksanakan bimbingan kelompok yang dilakukan oleh guru BK di MTsN 1 Deli Serdang, tetapi hanya saja ada beberapa siswa yang tidak kondusif dalam menjalankan bimbingan kelompok, sehingga dengan ketiga siswa tersebut siswa yang lainnya juga tidak fokus untuk melaksanakan bimbingan kelompok yang dilakukan oleh guru BK di MTsN 1 Deli Serdang.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka disini penulis mengemukakan beberapa saran agar dapat dijadikan pertimbangan dan semoga dapat bermanfaat, yaitu:

1. Bagi guru BK harus terus membimbing siswa hingga muncul kesadaran diri siswa untuk lebih semangat dalam belajar, dan menanamkan arti penting belajar. Dan untuk pelaksanaan layanan bimbingan kelompok hendaknya dilaksanakan bukan hanya sebatas memenuhi kebutuhan siswa tapi juga untuk menambah wawasan yang lebih luas kepada siswa. Tetap menjalin kerjasama yang baik dengan kepala sekolah dan guru lain untuk dapat meningkatkan kemampuan belajar dan menanamkan kebijakan yang positif agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran dengan mudah dan menyenangkan.

2. Bagi siswa hendaknya harus memiliki rasa kesadaran bahwasannya kecanduan *gadget* itu sangat tidak baik untuk dirinya. Karena dari hal tersebut siswa tidak dapat Menyesuaikan mana yang lebih harus diutamakan dan mana yang tidak mesti diutamakan dalam menggunakan Gadget. Apabila siswa menggunakan *gadget* dengan seperlunya maka siswa sesama siswa bisa lebih bisa menghargai orang yang berada disekitar dengan mengurangi penggunaan *Gadget* di sekolah dan lebih bisa menikmati kebersamaan dengan teman teman tanpa adanya bermain *gadget*.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan maalah yang sama kiranya dapat menjadikan skripsi ini sebagai tambahan dalam penelitian dan melakukan perbaikan dalam pelaksanaannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Juntika, Nurihsan. (2005). *Strategi Layanan Bimbingan & Konseling*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ali Akhmadi. “ *Penggunaan Gadget Yang Baik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Abad 21 Di Sekolah Dasar*”. diakses dari <https://minusabilulkhoirot.wordpress.com/2017/10/14/penggunaan-Gadget-yang-baik-sebagai-media-pembelajaran-berbasis-abad-21-di-sekolah-dasar/>, tanggal 17 Februari 2020, pukul 15.55 WIB.
- A,Hallen. (2005). *Bimbingan dan Konseling. Edisi Revisi*. Jakarta : Quantum Teaching.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Basworo. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta : Rineka Cipta
- Budyatna,M. (2005). *Pengembangan Sistem Informasi : Permasalahan dan Prospeknya*. Komunika.Vol 8 No1.
- Dindin Syahyudin, (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Social Dan Komunikasi Siswa*. Jurnal Kehumasan.Volume 2, Nomor 1.
- Dewa Ketut Sukardi. (2000). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Eka Sari Setianingsih, Dkk. *Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan keterbukaan diri Siswai*. Jurnal Bimbingan Konseling.
- Fatma Fitriani, “*Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Psikologi Anak*” diakses dari <https://www.agamkab.go.id/Agamkab/detailkarya/670/dampak-penggunaan-Gadget-bagi-perkembanganpsikologi-anak.html>, tanggal 17 Februari 2020, pukul 14.45 WIB.
- Fahdian Rahmandani, (2018). “*Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang*”. Jurnal Civic Hukum Volume3,Nomor 1.
- Harfiyanto, Doni, dkk. (2015). *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Harfiyanto, Doni, dkk. (2015). *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Jarot Wijanarko. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Jeshika mandiangan. “Pengaruh Penggunaan HP dalam Lingkungan Sekolah”, diakses dari <https://jeshikamandiangan.wordpress.com/2017/05/22/pengaruh-penggunaan-hp-dalam-lingkungan-sekolah/>, tanggal 17 Februari 2020, Pukul 18.50 WIB.
- Layli Mumbaasithoh. *Control diri dan kecanduan gadget pada siswa remaja*. Jurnal Penelitian Psikologi. Vol 12 No 1 April 2021.  
<http://jurnalfpk.uinsby.ac.id/indeks.php/jpp> ISSN 2087-3441 (Printed) 25499882 (online). Hlm. 33-34
- Moleong Lexy J. (2012). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Murodi. (2012). *Komunikasi antar Budaya ( Diera Budaya Siber )*. Jakarta :Prenadamedia Group.
- Prayitno. (1995). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Prayitno, Dkk. (2013). *Dasar Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Djakarta : PT Rineka Cipta.
- Prayitno, Erman Amti. (2009). *Dasar Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Depdiknas.
- Syahrum Salim. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Citapustaka Media.
- Siddiq Umar (2019), Dkk. *Metode Penelitian Kualitatif dibidang Pendidikan*. Ponorogo : CV NATA Karya.
- Sugiono, (2016), *Metode Penelitian Kualitatif ,Kuantitatif ,dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Penerbit Alfabeta Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional RI. (1997). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka
- Ramdhan Witarsa. (2018). “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar ”, Jurnal Pedagogik. Volume, VI. No.1. Rithschild didalam Chris Craford. (1982). *The Art of Computer Game Design*
- Sitti Hartinah. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. PT Refika Aditama :

Bandung.

S. Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Jakarta : Rineka Cipta)

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

Tarmizi. (2018). *Profesionalisasi Profesi Konselor Berwawasan Islami*. Medan :Perdana Publishing)

Tatiek Romlah. (2001). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok* .Malang : Universitas Negeri Malang.

Yuliana Bewu. (2019). “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Social Pada Siswa Kelas X Ips SMA Kristen Satya Wacana Salatiga*”,jurnal psikologi konseling, Volume 15 No.2.

Wawancara dengan Guru BK MTsN 1 Deli Serdang. Wawancara dilaksanakan di ruangan Guru BK.

Wawancara dengan siswa MTsN 1 Deli Serdang. Wawancara dilaksanakan di ruangan Guru BK

## **Lampiran I**

### **Wawancara Kepada Siswa Kelas VIII MTs N 1 Deli Serdang**

#### **Wawancara 1**

**PL :** *Apakah guru BK pernah sering memberikan layanan bimbingan kelompok di sekolah?*

**AL :** *Iya tidak terlalu sering*

**PL :** *Bagaimana sikap kamu saat guru bk memberikan layanan bimbingan kelompok di kelas?*

**AL :** *Sikap saya mendengarkan ketika guru BK memberikan layanan bimbingan kelompok*

**PL :** *Pada saat guru BK melakukan bimbingan kelompok apakah kamu sering memberikan respon baik saat bimbingan berlangsung?*

**AL :** *Tidak terlalu sering memberikan respon baik*

**PL :** *Apakah kamu selalu memegang Gadget saat guru BK melakukan bimbingan kelompok?*

**AL :** *Iya terkadang saya pegang Handphone*

**PL :** *Bagaimana menurut AL mengenai kata “Candu” ?*

**AL :** *Candu menurut saya yaitu tidak bisa lepas atau dapat dikatakan ketergantungan terhadap sesuatu*

**PL :** *Apakah AL lebih sering menggunakan Gadget disekolah atau dirumah ?*

**AL :** *Iya, saya sering menggunakan Gadget di kedua-duanya*

**PL :** *Apakah kamu mempunyai Gadget sendiri atau menggunakan Gadget orang tua dalam menggunakan Gadget?*

**AL** :*Ya saya memiliki Gadget sendiri*

**PL** :*Apakah kamu menggunakan Gadget hanya untuk menerima telpon/panggilan atau untuk hal lain?*

**AL** : *Semuanya saya gunakan*

**PL** :*Apakah kamu menggunakan Gadget karena mengikuti zaman?*

**AL** : *Iya saya mengikuti zaman*

**PL** :*Apakah diGadget kamu memiliki banyak permainan game? Dan apakah permainan gamenya lebih banyak dari pada aplikasi pembelajarannya?*

**AL** : *Saya tidak memiliki game sama sekali dalam Handphone.*

**PL** :*Berapa kali kamu dalam sebulan membeli paket data internet?*

**AL** : *Satu sampai dua kali dalam sebulan*

**PL** :*Apakah kamu mengakses internet untuk keperluan hiburan saja?*

**AL** : *Untuk kedua-duanya*

**PL** :*Apakah kamu menggunakan Gadget untuk mengabari orang tua ketika berada di luar rumah?*

**AL** : *Iya saya menggunakan Gadget untuk mengabari orang tua*

**PL** :*Apakah dengan Gadget kamu merasa bisa mendapatkan ide-ide baru dan menarik dari Gadget tersebut ?*

**AL** : *Iya dengan Gadget saya mendapatkan informasi-informasi baru*

**PL** :*Apakah kamu sering menggunakan Gadget untuk bermain game?*

**AL** : *tidak, saya menggunakan aplikasi lain untuk bermain Gadget*

**PL** : *Bagaimana perasaan AL saat tidak menggunakan Gadget ?*

**AL** : *Saat saya tidak menggunakan Gadget saya merasa bosan dan saya*

*merasa gelisah karena kebiasaan saya tidak terpenuhi*

**PL :***Sejak kapan kamu mulai bermain Gadget?*

**AL :***Saya menggunakan Gadget sejak kelas I SMP*

**PL :***Berapa jam dalam sehari kamu bermain Gadget?*

**AL :***Saya tidak menghitung jam untuk bermain Gadget karena sudah terlalu sering saya menggunakan Gadget*

**PL :***Apakah kamu merasa resah saat tidak menggunakan/memegang Gadget dalam sehari ?*

**AL :***Iya saya sangat merasa resah*

**PL :***Bagaimana saat kamu menggunakan Gadget dan Gadget kamu tiba-tiba mati apa yg harus kamu lakukan pertama kali?*

**AL :***Mencoba men charger Handphone saya*

## **Wawancara II**

**PL :** *Apakah guru BK pernah sering memberikan layanan bimbingan kelompok di sekolah?*

**PT :** *Iya tapi tidak terlalu sering*

**PL :** *Bagaimana sikap kamu saat guru bk memberikan layanan bimbingan kelompok di kelas?*

**PT :** *Sikap saya mendengarkan dan memahami*

**PL :** *Pada saat guru BK melakukan bimbingan kelompok apakah kamu sering memberikan respon baik saat bimbingan berlangsung?*

**PT :** *kadang-kadang saya memberikan respon yang baik*

**PL :** *Apakah kamu selalu memegang Gadget saat guru BK melakukan bimbingan kelompok?*

**PT :** *Iya saya memegang Gadget pada saat guru BK melakukan bimbingan kelompok*

**PL :** *Bagaimana menurut PT mengenai kata “Candu” ?*

**PT :** *Candu menurut saya yaitu ketergantungan terhadap satu hal*

**PL :** *Apakah PT lebih sering menggunakan Gadget disekolah atau dirumah ?*

**PT :** *Saya lebih sering menggunakan Gadget dirumah*

**PL :** *Apakah kamu mempunyai Gadget sendiri atau menggunakan Gadget orang tua dalam menggunakan Gadget?*

**PT :** *Ya saya memiliki handphone sendiri*

**PL :** *Apakah kamu menggunakan Gadget hanya untuk menerima telpon/panggilan atau untuk hal lain?*

**PT :** *Semuanya saya gunakan*

**PL :** *Apakah kamu menggunakan Gadget karena mengikuti zaman?*

**PT :** *Iya saya mengikuti trend anak-anak kekinian*

**PL :** *Apakah di Gadget kamu memiliki banyak permainan game? Dan apakah permainan gamenya lebih banyak dari pada aplikasi pembelajarannya?*

**PT :** *Saya memiliki banyak aplikasi game dan sedikit aplikasi pembelajaran di Gadget saya*

**PL :** *Berapa kali kamu dalam sebulan membeli paket data internet?*

**PT :** *Dua kali dalam sebulan*

**PL :** *Apakah kamu mengakses internet untuk keperluan hiburan saja?*

**PT :** *Saya mengakses internet untuk keperluan pembelajaran dan hiburan*

**PL :** *Apakah kamu menggunakan Gadget untuk mengabari orang tua ketika berada di luar rumah?*

**PT :** *Iya saya menggunakan Gadget untuk mengabari kedua orang tua*

**PL :** *Apakah dengan Gadget kamu merasa bisa mendapatkan ide-ide baru dan menarik dari Gadget tersebut ?*

**PT :** *Iya dengan Gadget saya mendapatkan hal-hal baru*

**PL :** *Apakah kamu sering menggunakan Gadget untuk bermain game?*

**PT :** *Iya saya sering main game*

**PL :** *Bagaimana perasaan PT saat tidak menggunakan Gadget ?*

**PT :** *Saat saya tidak menggunakan Gadget saya merasa suntuk dan saya merasa bosan*

**PL :** *Sejak kapan kamu mulai bermain Gadget?*

**PT :** *Saya menggunakan Gadget sejak kelas I SMP*

**PL :** *Berapa jam dalam sehari kamu bermain Gadget?*

**PT :** *Saya tidak menghitung jam untuk bermain Gadget*

**PL :** *Apakah kamu merasa resah saat tidak menggunakan/memegang Gadget dalam sehari ?*

**PT :** *Iya saya resah*

**PL :** *Bagaimana saat kamu menggunakan Gadget dan Gadget kamu tiba-tiba mati apa yg harus kamu lakukan pertama kali?*

**PT :** *Mencharger Handphone saya*

**Wawancara III:**

**PL :** *Apakah guru BK pernah sering memberikan layanan bimbingan kelompok di sekolah?*

**SR :** *Iya, tapi tidak terlalu sering*

**PL :** *Bagaimana sikap kamu saat guru BK memberikan layanan bimbingan kelompok di kelas?*

**SR :** *Sikap saya memahami dan mencermati*

**PL :** *Pada saat guru BK melakukan bimbingan kelompok apakah kamu sering memberikan respon baik saat bimbingan berlangsung?*

**SR :** *Iya saya memberikan respon yang baik*

**PL :** *Apakah kamu selalu memegang Gadget saat guru BK melakukan bimbingan kelompok?*

**SR :** *Iya saya memegang Gadget pada saat guru BK melakukan bimbingan kelompok*

**PL :** *Bagaimana menurut SR mengenai kata “Candu” ?*

**SR :** *Candu menurut saya adalah kebiasaan dan sulit untuk lepas dari kebiasaan tersebut*

**PL :** *Apakah SR lebih sering menggunakan Gadget disekolah atau dirumah ?*

**SR :** *Saya lebih sering menggunakan Gadget dirumah*

**PL :** *Apakah kamu mempunyai Gadget sendiri atau menggunakan Gadget orang tua dalam menggunakan Gadget?*

**SR :** *Ya saya memiliki handphone sendiri*

**PL :** *Apakah kamu menggunakan Gadget hanya untuk menerima*

*telpon/panggilan atau untuk hal lain?*

**SR :** *Semuanya saya gunakan*

**PL :** *Apakah kamu menggunakan Gadget karena mengikuti zaman?*

**SR :** *Iya saya mengikuti zaman*

**PL :** *Apakah diGadget kamu memiliki banyak permainan game? Dan apakah permainan gamenya lebih banyak dari pada aplikasi pembelajarannya?*

**SR :** *Saya memiliki game dan aplikasi di Gadget saya*

**PL :** *Berapa kali kamu dalam sebulan membeli paket data internet?*

**SR :** *Tiga kali dalam sebulan*

**PL :** *Apakah kamu mengakses internet untuk keperluan hiburan saja?*

**SR :** *Saya mengakses internet untuk keperluan pembelajaran dan hiburan*

**PL :** *Apakah kamu menggunakan Gadget untuk mengabari orang tua ketika berada di luar rumah?*

**SR :** *Iya saya menggunakan Gadget untuk mengabari orangtua saya*

**PL :** *Apakah dengan Gadget kamu merasa bisa mendapatkan ide-ide baru dan menarik dari Gadget tersebut ?*

**SR :** *Iya dengan Gadget saya mendapatkan ide-ide baru*

**PL :** *Apakah kamu sering menggunakan Gadget untuk bermain game?*

**SR :** *Iya saya sering main game*

**PL :** *Bagaimana perasaan SR saat tidak menggunakan Gadget ?*

**SR :** *Saat saya tidak menggunakan Gadget saya merasa jenuh dan bosan*

**PL :** *Sejak kapan kamu mulai bermain Gadget?*

**SR :** *Saya menggunakan Gadget sejak kelas I SMP*

**PL :***Berapa jam dalam sehari kamu bermain Gadget?*

**SR :***Saya tidak melihat jam*

**PL:***Apakah kamu merasa resah saat tidak menggunakan/memegang Gadget dalam sehari ?*

**SR :***Iya saya resah*

**PL :***Bagaimana saat kamu menggunakan Gadget dan Gadget kamu tiba-tiba mati apa yg harus kamu lakukan pertama kali?*

**SR :***Mencari charger dan mengisi daya handphone saya.*

## **Wawancara pada guru BK MTs N 1 Deli Serdang**

### **Wawancara I**

**PL :** *Bagaimana bapak bisa mengetahui siswa siswa yang kecanduan dengan Gadget?*

**AG :** *Saya dapat mengetahui siswa yang kecanduan Gadget dengan tanda dimana siswa lebih asik bermain Gadget dibandingkan bermain dengan teman-temannya, disaat anak yang kecanduan Gadget ia lebih dominan melupakan waktu dan merasa gelisah saat tidak memegang Gadget*

**PL :***Bagaimana tingkat kecanduan Gadget siswa di MTsN 1 Deli Serdang?*

**AG :** *Tingkat kecanduan Gadget pada siswa sangat tinggi diakibatkan pembelajaran disutiasi Pandemi Covid-19 seluruh siswa wajib menggunakan Gadget untuk metode pembelajaran di sekolah.*

**PL :***Faktor apa saja yang mendukung meminimalisasi kecanduan Gadget siswa di MTsN 1 Deli Serdang?*

**AG :** *Faktor layanan layanan BK termasuk dengan layanan bimbingan kelompok dan Faktor Monitoring terhadap Siswa yang kecanduan Gadget serta melakukan layanan- layanan yang dibutuhkan oleh siswa di MTs N 1 Deli Serdang*

**PL :***Apakah dengan kecanduan Gadget siswa disebabkan dengan penyebaran COVID-19 ini pak?*

**AG :** *Bisa dikatakan iya karena dengan situasi Covid-19 ini mereka menggunakan Gadget untuk pembelajaran secara online*

**PL :***Apa tanggapan bapak saat ini melihat siswa-siswa lebih mengutamakan*

*Gadgetnya dibandingkan lingkungan sekitar?*

**AG :** *Saya merasa prihatin dengan siswa yang lebih mengutamakan Gadgetnya dibandingkan lingkungan sekitar*

**PL :***Sebagai guru BK bagaimana bapak menyikapi anak yang kecanduan Gadget?*

**AG :** *Memanggil dan menasihati anak tersebut agar tidak terlalu sering menggunakan Gadget*

**PL :***Sebagai guru BK apakah sudah memberikan layanan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan Gadget?*

**AG :** *Iya kita sudah memberikan layanan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan Gadget siswa*

**PL :***Apakah bapak sudah melakukan beberapa layanan untuk mengatasi anak yang kecanduan Gadget?*

**AG :** *Iya saya sudah melakukan beberapa layanan baik layanan individu maupun kelompok untuk mengatasi siswa yang kecanduan Gadget*

**PL :***Faktor apa saja yang menyebabkan siswa siswa MTsN 1 Deli Serdang Kecanduan Gadget?*

**AG :** *Faktor situasi dan kondisi, dimana hari ini siswa wajib menggunakan Gadget dalam proses pembelajaran yang diakibatkan penyebaran Covid-19 di Indonesia yang menyebabkan tingginya penggunaan Gadget disekolah*

**PL :***Apakah pelayanan bimbingan kelompok sudah di laksanakan di Madrasah ini pak?*

**AG :** *Iya sudah*

**PL :**Apakah bapak memakai kegiatan pendukung dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan Gadget di Madrasah ini pak?

**AG :** kami tidak melakukan kegiatan pendukung dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan Gadget kami hanya menggunakan layanan bimbingan kelompok

**PL :**Bagaimana bapak mengetahui siswa yang kecanduan dengan Gadget?

**AG :** Saya dapat mengetahui siswa yang kecanduan Gadget dengan tanda dimana siswa lebih asik bermain Gadget dibandingkan bermain dengan teman-temannya, disaat anak yang kecanduan Gadget ia lebih dominan melupakan waktu dan merasa gelisah saat tidak memegang Gadget

**PL :**Bagaimana menurut bapak pentingnya menerapkan layanan bimbingan kelompok untuk meminimalisasi kecanduan Gadget yang terjadi di Madrasah ini?

**AG :** Menurut saya itu sangat penting

**PL :**Langkah langkah apa saja yang bapak lakukan dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan Gadget siswa?

**AG :** yang pertama kita melakukan monitoring kepada siswa yang kecanduan Gadget kemudian mengumpulkan mereka diruang BK dan memberikan arahan dan bimbingan kelompok agar dapat meminimilasisasi kecanduan dan penggunaan Gadget

**PL :**Bagaimana respon siswa seketika mengikuti layanan bimbingan

*kelompok dalam meminimalisasi kecanduan Gadget di sekolah?*

**AG :** *Responya bermacam-macam ada yang memahami,ada yang kurang menyukai,ada yang sama sekali tidak sukak dengan layanan bimbingan kelompok,tetapi kita terus berupaya meningkatkan layanan bimbingan kelompok disekolah ini.*

**PL :***Apa saja kendala yang bapak alami dalam melakukan kegiatan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan Gadget ?*

**AG :** *Terkadang ada siswa yang kecanduan Gadget tidak mau mengikuti layanan bimbingan kelompok dan tidak jujur pada saat ditanyak apa yang menjadi kendala yang menyebabkan kecanduan Gadget*

**PL :** *Menurut bapak apakah siswa senang diberikan layanan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan Gadget?*

**AG :** *Menurut saya ada yang senang dan ada yang tidak*

## Lampiran II

**Peneliti sedang melaksanakan Monitoring siswa di dalam kelas**



**Peneliti dan Guru BK sedang melaksanakan layanan bimbingan kelompok kepada siswa yang kecanduan Gadget**





**Peneliti sedang berdialog dengan siswa yang kecanduan Gadget diruang BK**

