

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi sekarang ini segala aspek mengalami perubahan yang cepat ditandai dengan hadirnya teknologi komunikasi dan teknologi informasi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Kemajuan teknologi yang semakin canggih dan mudah diakses membuat segala kebutuhan yang kita perlukan sangat mudah untuk didapatkan. Hal ini menyebabkan peran teknologi komunikasi menjadi sangat penting.

Perkembangan internet dan berbagai sosial media yang saat ini banyak digunakan manusia untuk membantu kegiatan akses informasi dan eksistensi diri. Kemajuan teknologi membawa dampak pada perilaku manusia dimana dahulu pencarian informasi masih menggunakan media elektronik dan media cetak seperti televisi, radio, dan surat kabar. Kini manusia memanfaatkan kecanggihan teknologi media online dalam pencarian informasi sehingga dapat diperoleh dengan cepat dan mudah. Setiap aktivitas manusia di seluruh dunia mampu dijangkau melalui sosial media seperti twitter, instagram, facebook, dan lain sebagainya tanpa adanya batas-batas ruang, biaya, waktu, usia, suku, budaya, maupun agama yang dapat menghambat proses komunikasi. Era millennial merupakan istilah untuk tatanan peradaban manusia modern yang menjadikan teknologi sebagai sahabat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Pada era millennial, manusia mulai meninggalkan

cara-cara konvensional dalam menjalani kehidupan digantikan dengan *trend* dan gaya hidup yang lebih *fresh and youth*, atau yang biasa dikenal dengan istilah “kekinian”.

Perkembangan pesat teknologi rupanya tidak hanya mengatasi masalah dan menggeser tatanan hidup manusia terdahulu, namun juga menciptakan tatanan kehidupan baru bagi manusia modern. Muhammad Ridal, dalam bukunya mengungkapkan bahwa 33% masyarakat Indonesia saat ini merupakan generasi millennial. Era millennial umumnya didominasi oleh orang-orang kelahiran tahun 1980 sampai tahun 2000an, dan berusia 15-34 tahun. Usia ini, tentu saja, merupakan usia dimana individu masih berstatus sebagai pelajar di sekolah.

Fakta bahwa pelajar/siswa di sekolah merupakan bagian dari generasi millennial ternyata memberikan warna tersendiri bagi dunia pendidikan. Berbagai perilaku siswa yang unik dan menarik baik dalam bidang yang positif maupun negatif yang dengan mudah ditemukan di berbagai sekolah. Dalam bidang yang positif, siswa dengan mudah mengakses informasi dan sangat akrab dengan teknologi menjadikan siswa lebih kreatif, inovatif, dan mampu mengembangkan dirinya untuk meraih prestasi di bidang akademik, olahraga, seni, dan media kreatif melalui cara-cara baru yang tidak bisa dilakukan oleh generasi sebelumnya. Sedangkan dalam bidang yang negatif dapat mempengaruhi psikis seperti mengurangi interaksi dengan orang-orang, berpotensi menjauhkan hal-hal yang dekat, malas melakukan aktivitas lainnya, mengurangi minat baca buku dan menulis, kecenderungan dalam konten dewasa, menimbulkan sikap egosentris, penyebab waktu tidur berkurang, memicu perkembangan konsumerisme,

terhambatnya perkembangan anak, kurangnya sosialisme dengan lingkungan sekitar. Salah satu media teknologi yang saat ini di gandrungi siswa adalah *Smartphone*. *Smartphone* adalah telepon pintar yang sudah tidak asing lagi bagi pengguna telepon seluler, *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, terkadang dengan fungsi yang menyerupai dengan komputer telah mempermudah hidup manusia dengan membuat dan menerima pesan ketempat jauh di dunia terlepas dari posisi keberadaan individu. *Smartphone* telah memberikan kemudahan bagi penggunanya karena adanya berbagai fitur/aplikasi yang dapat dinikmati sebagai media informasi, hiburan, kesehatan, ekonomi dan sosial.

Smartphone telah menjadi bagian utama dari gaya hidup remaja, sarana komunikasi dan kebutuhan dasar karena *smartphone* menyediakan banyak sekali manfaat seperti internet, jejaring sosial, buku harian pribadi, e-mail, kalkulator, kalender, pemutar video, kamera dan pemutar musik. Di samping itu *smartphone* merupakan barang yang praktis yang mudah di bawa kemana saja. Harga *smartphone* juga tidak terlalu mahal hampir semua kalangan bisa memilikinya. *Smartphone* juga selalu menyajikan aplikasi-aplikasi yang terbaru membuat para siswa tidak bosan untuk menggunakannya. Hal ini yang menjadikan *smartphone* sangat disukai oleh para siswa atau siswi di sekolah.

Penyebab perilaku kebiasaan bermain *Smartphone* yang di lakukan oleh siswa sangat kompleks, akan tetapi secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua. Yaitu penyebab internal dan eksternal. Penyebab internal yang melatarbelakangi siswa bermain *Smartphone* yaitu karena bosan, sedangkan

penyebab eksternal yang melatar belakngi siswa bermain *Smartphone* adalah ingin menjadi pusat perhatian oleh teman-temannya, ingin memiliki teman-teman yang banyak di media sosial, ingin disegani, ikut-ikutan teman dan ingin mendapatkan kepuasan tersendiri setelah semua tercapai, serta lingkungan juga salah satu faktor eksternal pendukung penyebab siswa terlalu asik dengan *Smartphone*-nya.

Aktifitas penggunaan *Smartphone* merupakan kebiasaan yang di pandang lumrah bagi banyak orang. Namun tanpa di sadari intensitas yang berlebihan dalam berinteraksi dengan *Smartphone* tertentu dapat menyebabkan berbagai dampak bagi penggunaanya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif, dampak positifnya dengan menggunakan *smartphone* kita dapat bertukar *e-mail* tanpa harus mengunjungi warnet, mempermudah berkomunikasi, dapat di gunakan sebagai alat *navigator*, memperluas jaringan tanpa batas, browsing, cepat dalam mengambil keputusan, memotivasi, memudahkan pekerjaan kantor, dan dampak negtaifnya berpengaruh pada kesehatan seperti kanker, penglihatan terganggu, sakit kepala, kebas tangan dan kelemahan otak.

Hal ini juga di buktikan dalam *Internasional Journal Of Neuroscience* bahwa *Handphone* dapat mengganggu fungsi kerja otak manusia yaitu dengan melemahnya daya kerja otak atau lemah otak selain dari fisik *smartphone* juga memberikan dampak negatif dalam psikis seperti mengurangi interaksi dengan orang-orang, berpotensi menjauhkan hal-hal yang dekat, malas melakukan aktifitas lainnya, mengurangi minat baca bukudan menulis, kecendrungan dalam konten dewasa, menumbuhkan sikap ego sentries, penyebab waktu tidur berkurang,

memicu berkembangnya konsumerisme, terhambatnya perkembangan anak, kurangnya sosialisme dengan lingkungan sekitar.

Hal ini tidak dapat dibiarkan begitu saja, karena siswa yang sering menggunakan *Smartphone* tentunya akan dapat merugikan dirinya sendiri. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dixit, et al diketahui bahwa terdiri dari 53% laki-laki dan 47% perempuan dimana 18,5% di temukan bersifat kecanduan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan dapat terjadi pada siapapun terlepas dari jenis kelamin individu. Hal ini dikarenakan rendahnya kendali diri terhadap penggunaan *smartphone*.

Kondisi ini membuat siswa terhambat dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah dan sulit mencapai tujuan pendidikan nasional. Untuk mengurangi rendahnya kendali diri tersebut di dalam layanan bimbingan dan konseling terdapat berbagai macam layanan salah satunya adalah dengan menggunakan layanan informasi, layanan Informasi merupakan salah satu jenis layanan dalam bimbingan dan konseling yang di berikan baik secara klasikal dan kelompok terhadap klien yang biasanya di lengkapi dengan berbagai teknik dan media yang berfariasi secara fleksibel dapat di gunakan misal seperti selebaran, tayangan foto, film atau video guna memberikan informasi kepada peserta didik (klien).

Layanan informasi yang diberikan guru bimbingan dan konseling sudah seharusnya berisikan konten yang dapat mengembangkan wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap (WPKNS) siswa. Ini menjadi penting agar siswa mampu memperoleh kehidupan yang efektif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu

guru bimbingan dan konseling harus mengupayakan agar siswanya tidak terganggu dalam kehidupannya.

Layanan informasi, manakala dirancang guru bimbingan dan konseling sesuai dengan kebutuhan siswa dan diikuti oleh siswa sesuai dengan RPL (Rencana Pelaksanaan Layanan) yang disiapkan tentu membawa dampak positif bagi siswa.

Layanan informasi bertujuan untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman yang di manfaatkan untuk kehidupan sehari-hari dan perkembangan dirinya baik dalam kehidupannya sebagai pelajar, anggota keluarga maupun masyarakat agar klien dapat memilih dan memutuskan secara tepat dengan kebutuhannya serta untuk mencegah timbulnya masalah untuk mengembangkan dan memelihara potensi yang ada dan untuk memungkinkan peserta didik yang bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya.

Dengan demikian layanan Informasi memberikan kontribusi yang penting dalam mengurangi rendahnya pengendalian diri dalam menggunakan *smartphone*. Maka dari itu, diperlukan suatu upaya untuk mengurangi rendahnya pengendalian diri dalam menggunakan *smartphone* di kalangan remaja. Bukan karena *smartphone* itu tidak penting, tetapi karena sesuatu yang berlebihan itu tidak baik.

Berdasarkan latarbelakang di atas peneliti tertarik melakukan penelitian yang terkait tentang rendahnya pengendalian diri dalam menggunakan *smartphone* dengan pelaksanaan layanan Informasi. Inilah yang menjadi gambaran si peneliti dengan menetapkan judul penelitian

“PENGARUH LAYANAN INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KENDALI DIRI MENGGUNAKAN SMARTPHONE DI KELAS IX SMP SWASTA AD-DAKWAH SERDANG BEDAGAI”

B. Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dalam penelitian ini masalah penelitian dibatasi pada pelaksanaan Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Sebagai Tindakan Preventif Terhadap kendali diri menggunakan *Smartphone* di SMP Swasta Ad-Dakwah Serdang Bedagai.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu, “Apakah terdapat Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Audio Visual terhadap Kendali Diri menggunakan *Smartphone*”

D. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pengaruh Layanan Informasi dengan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Kendali Diri Menggunakan *Smartphone* di Kelas IX SMP Swasta Ad-Dakwah Serdang Bedagai.

E. Manfaat Penelitian.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam layanan Informasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sumbangan pemikiran dan informasi dalam pengembangan layanan bimbingan konseling terutama dalam pemberian layanan informasi di SMP Swasta Ad-Dakwah Serdang Bedagai.

b. Bagi guru

Dapat dijadikan sumbangan pemikiran dalam menentukan layanan sehingga dapat mengendalikan diri terhadap *Smartphone* pada siswa.

c. Bagi siswa

Dapat memberikan informasi dalam upaya mengendalikan diri dengan *smartphonenya*.



