



**MEREDUKSI DAMPAK NEGATIF GADGET DALAM INTERAKSI  
SOSIAL MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK PADA SISWA  
KELAS X SMA AL-HIDAYAH MEDAN T.A 2016-2017**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas- Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Untuk  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah  
Dan Keguruan*

**Oleh :**

**ERNY SUTANTI**

**NIM. 33.13.3.026**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
T.A 2016/2017**

## ABSTRAK



**Nama** : Erny Sutanti  
**NIM** : 33.13.3. 026  
**Fak/Jur** : FITK/Bimbingan Konseling Islam  
**Pembimbing I** : Drs. H. Askolan Lubis, MA  
**Pembimbing II** : Irwan S, MA  
**Judul Skripsi** : Mereduksi Dampak Negatif Gadget Dalam Interaksi Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas X SMA AL-HIDAYAH MEDAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mereduksi dampak negatif *gadget* dalam interaksi sosial melalui layanan bimbingan kelompok Pada Siswa Kelas X SMA AL-HIDAYAH MEDAN.

Subjek penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK), melalui II Siklus untuk melihat apakah dampak negatif gadget dalam interaksi sosial dapat mereduksi melalui layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas X SMA AL-HIDAYAH MEDAN.

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil instrument angket yang diberikan sebelum tindakan 25%. Selanjutnya bertambah dalam siklus I dengan 50% dan selanjutnya di siklus II meningkat menjadi 83%. Jadi hasil peningkatan dari siklus I ke II 33%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka kesimpulan yang diperoleh adalah layanan bimbingan kelompok dapat mengurangi dampak negatif *gadget* dalam interaksi sosial pada siswa kelas X SMA AL-HIDAYAH MEDAN. Saran yang bisa diberikan adalah penelitian melalui layanan bimbingan kelompok dapat dikembangkan lagi, oleh guru BK, lembaga, maupun pengembangan pendidikan lainnya dengan harapan melalui layanan bimbingan kelompok ini dapat mengurangi dampak negatif *gadget* dalam interaksi sosial lebih baik lagi.

**Kata Kunci:** Layanan Bimbingan Kelompok, Gadget dan Interaksi Sosial

Mengetahui,  
**Pembimbing I**

**Drs. H. Askolan Lubis, MA**  
**NIP : 195303151982031004**

## DAFTAR ISI

### SURAT ISTIMEWA

### SURAT PENGESAHAN

### SURAT KEASLIAN SKRIPSI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv

### **BAB I : PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan masalah.....	5
E. Tujuan penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Pengertian Gadget .....	8
2. Dampak Negatif Gadget.....	10
3. Pengertian Interaksi Sosial .....	12
4. Ciri-Ciri Interaksi Sosial .....	15
5. Bentuk-Bentuk Proses Interaksi Sosial .....	15
6. Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial .....	16

7. Faktor-Faktor Dasar Terbentuknya Interaksi Sosial .....	17
8. Pengertian Bimbingan Kelompok .....	18
9. Tujuan Bimbingan Kelompok.....	23
10. Asas-Asas Layanan Bimbingan Kelompok .....	24
11. Tahap-Tahap Layanan Bimbingan Kelompok .....	24
B. Penelitian yang relevan .....	35
C. Kerangka Konseptual .....	35
D. Hipotesis Tindakan.....	36

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	37
B. Subyek Penelitian.....	37
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	38
D. Prosedur Penelitian .....	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data Kualitatif .....	48

### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

A. Paparan Data .....	50
1. Keadaan Fisik SMA Swasta Al-Hidayah Medan.....	50
2. Profil .....	51
3. Visi .....	53
4. Misi .....	54
B. Uji Hipotesis .....	62

1. Hasil Penelitian Pra-Siklus.....	62
2. Hasil Penelitian Sesudah Siklus I .....	64
3. Hasil Penelitian Sesudah Siklus II .....	74
C. Pembahasan Penelitian .....	84
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	87
B. Saran .....	88
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	
<b>90</b>	
 <b>LAMPIRAN .....</b>	
<b>92</b>	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Siswa sekolah menengah atas adalah generasi penerus bangsa yang akan datang. Oleh sebab itu, mereka harus dapat diandalkan untuk menuju kemasa depan dan dapat bersaing di dunia luar. Seusia ini, mereka masih dikatakan remaja dan pemikiran mereka pun masih dikatakan labil. Mereka masih sering bertindak sesuai dengan keinginan mereka sendiri, dan mereka sangat mudah terpengaruh oleh perkembangan zaman yang semakin canggih ini.

Kehidupan bermasyarakat merupakan proses kehidupan seseorang dalam bersosialisasi, berinteraksi sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku dalam kelompok masyarakatnya. Interaksi adalah bentuk tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam berinteraksi.

Dalam berinteraksi sosial manusia dipengaruhi oleh beberapa media sosialisasi yang dapat mempengaruhi kepribadian. Seperti keluarga, teman, sekolah, media massa, dan lapangan kerja. Media massa seperti *gadget* merupakan media sosial yang bisa dikatakan sangat memberikan pengaruh besar pada setiap individu. Dengan mengikuti media massa secara intensif, maka orang akan mempengaruhi perkembangan masyarakat dan kebudayaan. Pengetahuan yang diperoleh dari media massa dapat dijadikan pedoman dalam mengarahkan sikap dan perilaku.

Media teknologi/gadget baik itu teknologi informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Dimana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan teknologi yang ia gunakan, ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dia dengan orang disekitarnya semakin menurun. Menurut Psikiater AS, Jerald Block, kondisi itu harus dilihat sebagai gangguan klinis melihat makin meningkatnya jumlah orang yang kecanduan game dan pornografi diinternet dari pada berbincang dengan keluarga atau sahabatnya. Dan cenderung untuk kurangnya interaksi terhadap lingkungan luar dan sekitar.

Dunia maya seolah-olah mampu menghipnotis siswa lupa pada dunia nyata, sehingga banyak siswa-siswa yang terjerumus dalam dunia maya. Hal inilah yang menyebabkan kurangnya interaksi antar sesama siswa. Siswa lebih sering menghabiskan waktunya didepan *televisi*, bermain *game online*, *tweeter*, *facebook* dan lain sebagainya. Mereka yang saling berdekatan tidak lagi saling berkomunikasi tetapi mereka lebih asyik menikmati kecanggihan teknologi dan tenggelam di dunia maya, mereka lebih senang berkomunikasi dengan orang-orang yang sama sekali tidak merasa kenal, dari pada berkomunikasi secara langsung dengan orang disekitarnya. Hal ini dapat dilihat pada dunia nyata, dimana siswa yang saling berdekatan tidak lagi saling berkomunikasi mereka lebih asyik dengan gadgetnya.

Berkembangnya kecanggihan teknologi gadget dizaman dewasa ini dapat memberi pengaruh buruk pada siswa-siswi disekolah, salah satunya adalah kurangnya interaksi sosial siswa didalam kelas seperti kurang

komunikasi secara *face to face*, siswa lebih asyik dengan gadgetnya masing-masing dari pada berbincang dengan keluarganya atau sahabatnya, serta cenderung kurang berinteraksi dengan lingkungan luar dan sekitarnya. Mereka merasa tidak lagi membutuhkan orang lain dalam beraktivitas, lunturnya nilai-nilai politik yang berdasarkan kekeluargaan, musyawarah mufakat, dan gotong royong. Mereka lupa bahwa mereka adalah makhluk sosial. Dampak terburuk yang akan timbul adalah para siswa akan kesulitan untuk bersosialisasi dan menjalin relasi dengan orang-orang disekitarnya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah diatas adalah dengan memberikan layanan bimbingan kelompok kepada siswa-siswi dimana layanan bimbingan kelompok ini secara umum memberikan pemahaman kepada siswa-siswi tentang berbagai hal sebagai upaya untuk memperbaiki interaksi sosial antar siswa-siswi disekolah.

Menurut Sri Narni bimbingan kelompok berbasis ajaran islam ialah proses pemberian bantuan kepada individu atau sekelompok individu dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Dalam kagiatan kelompok tersebut individu saling membantu dengan individu yang lainnya dalam rangka pengembangan diri dan atau penyelesaian masalah yang dihadapi dengan merujuk kepada ajaran islam, (Al-Qur'an dan sunnah Rasul), yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpartisipasi aktif mengembangkan potensi diri dengan memanfaatkan pikiran dan pengalaman anggota kelompok.<sup>1</sup>

Dalam hal ini semua anggota kelompok dapat memberikan pendapatnya tidak ada keraguan atau malu-malu dalam memberikan pendapat. Karna dalam bimbingan kelompok setiap individu haruslah dapat terjaga dalam keaktifan kelompok, agar bimbingan kelompok dapat tercapai dengan seutuhnya.

---

<sup>1</sup>Sri Narni, (2014), *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 72.

Alasan peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok dikarenakan unsur utama, dalam bimbingan kelompok adalah interaksi antar sesama anggota kelompok. Dalam interaksi itu masing-masing anggota mengemukakan pikiran, perasaan, dan gagasan-gagasan yang akhirnya bermuara pada pemecahan masalah. Keberhasilan bimbingan kelompok ditentukan oleh banyak hal. Dalam hal ini komunikasi dan interaksi dalam kelompok memegang peranan yang amat penting. Ada empat model komunikasi dan interaksi yang dapat terjadi didalamnya, yaitu seperti komunikasi satu arah, komunikasi dua arah, komunikasi banyak arah, dan komunikasi multi arah.<sup>2</sup>

Dimana, program ini dilakukan diluar jam pelajaran siswa memperoleh kesempatan untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. Setiap siswa memperoleh kesempatan untuk mengemukakan fikirannya masing-masing dalam memecahkan suatu masalah. Diharapkan dengan diberikan layanan bimbingan kelompok dalam berinteraksi atau berhubungan dengan orang lain maka siswa dapat lebih aktif berinteraksi dengan teman, guru, orang tua dan lingkungan sekitarnya. Dan mengurangi aktifitas yang berlebihan di dunia maya.

Berdasarkan kondisi yang dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“MEREDUKSI DAMPAK NEGATIF GADGET DALAM INTERAKSI SOSIAL MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK PADA SISWA KELAS X SMA AL-HIDAYAH MEDAN T.A 2016/2017”**

---

<sup>2</sup>Erman Amti dan Marjohan, (1991), *Bimbingan dan Konseling, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan*, hal. 106.

## **B. Identifikasi Masalah**

Setiap individu harus memiliki interaksi sosial yang baik dengan lingkungannya baik dengan guru maupun teman. Tidak ada interaksi sosial yang baik bisa disebabkan karena penggunaan *gadget* yang berlebihan. Karena penggunaan *gadget* yang berlebihan siswa disekolah menjadi lebih senang menghabiskan waktu di dunia maya daripada berkomunikasi dengan teman didekatnya, siswa menjadi pasif dalam berteman dan berorganisasi, siswa menjadi ketergantungan dengan *gadgetnya* sehingga ketika dihadapkan dengan orang lain secara *face to face* siswa menjadi nyaman. Selain itu, *gadget* dapat menimbulkan perilaku agresif siswa dikarenakan tayangan-tayangan yang tidak mendidik. Serta belum maksimal dilaksanakannya layanan bimbingan kelompok untuk mengurangi dampak negatif *gadget* siswa di SMA Al-Hidayah Medan 2016/2017.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu layanan bimbingan kelompok untuk mereduksi dampak negatif *gadget* dalam interaksi sosial pada siswa kelas X SMA Al-Hidayah Medan T.A 2016/2017.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak negatif *gadget* dalam interaksi sosial pada siswa kelas X SMA Al-Hidayah Medan T.A 2016/2017 sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok?

2. Bagaimana dampak negatif *gadget* dalam interaksi sosial pada siswa kelas X SMA Al-Hidayah Medan T.A 2016/2017 sesudah diberikan layanan siklus I?
3. Apakah pemberian layanan bimbingan kelompok dapat mereduksi dampak negatif *gadget* dalam interaksi sosial pada siswa kelas X SMA Al-Hidayah Medan T.A 2016/2017 setelah diberikan layanan pada siklus II?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sehubungan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui dampak negatif *gadget* dalam interaksi sosial pada siswa kelas X SMA Al-Hidayah Medan T.A 2016/2017 sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok.
2. Untuk mengetahui dampak negatif *gadget* dalam interaksi sosial pada siswa kelas X SMA Al-Hidayah Medan T.A 2016/2017 sesudah diberikan layanan siklus I.
3. Untuk mengetahui pemberian layanan bimbingan kelompok dapat mereduksi dampak negatif *gadget* dalam interaksi sosial pada siswa kelas X SMA Al-Hidayah Medan T.A 2016/2017 setelah diberikan layanan pada siklus II.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan penelitian ini:

1. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi bagi sekolah untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam penanganan sikap aktif siswa dalam berinteraksi dilingkungannya serta mengurangi dampak negatif gadget.

## 2. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi kepada guru untuk meningkatkan keterampilan mengajarnya khususnya dalam membimbing siswa-siswa untuk lebih aktif berinteraksi dilingkungan sekitar mereka serta mengurangi aktivitas yang berlebihan di dunia maya.

## 3. Bagi Guru BK

Sebagai bahan informasi untuk menjalankan tugas dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling bagi siswa yang berhubungan dengan pengaruh negatif *gadget* terhadap sikap dan perilaku siswa yang terkait dengan masalah-masalah sikap berinteraksi siswa.

## 4. Bagi Siswa

Dapat lebih aktif berinteraksi dengan teman-temannya, guru, orang tua, masyarakat sekitarnya, serta mampu mengurangi penggunaan *gadget* yang berlebihan melalui layanan bimbingan kelompok.

## 5. Bagi Orang Tua Siswa

Sebagai bahan informasi bahwa *gadget* dapat memberikan dampak negatif bagi anak-anak, dan agar orang tua dapat ikut bekerjasama untuk

mengajarkan kepada anak bahwa *gadget* dapat mempengaruhi interaksi sosial anak dan masih banyak dampak negatif lainnya.

#### 6. Bagi Peneliti

Sebagai bahan referensi bagi penulis lain yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. KERANGKA TEORITIS

##### 1) Pengertian Gadget

Ma'ruf (2015) mendefinisikan bahwa *gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.<sup>3</sup>

Pada era globalisasi seperti saat ini, media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa *inggris* yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi.

*Gadget* pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget*. Pasalnya *gadget* tidak hanya beredar di kalangan remaja (12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga beredar di kalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak-anak (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup>M. Hafiz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 9 Januari 2017, hal. 31.

<sup>4</sup>Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah, (2016), *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal PAUD Teratai. Volume 5 NO. 3, 9 Januari 2017, hal. 2.

Pada zaman modern perkembangan teknologi terus berkembang. Karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

Menurut Ridwan Sanjaya dan Christine Wibhowo, (2011). Bagi pengguna *gadget* yang terhubung ke dunia maya selama 24 jam, membuka *e-mail* dan *facebook* sering kali menjadi aktivitas rutin yang tidak bisa ditinggalkan setiap harinya, sekalipun itu hari libur. Bahkan setelah bangun pagi sering kali yang dilakukan adalah kegiatan menulis status atau memeriksa status teman lain di dunia maya.<sup>5</sup>

Semakin canggih zaman maka semakin banyak *gadget* yang akan digunakan tentunya apalagi sekarang ini semakin banyaknya aplikasi canggih yang berkembang dan terus berkembang pesat maka semakin banyak pula orang yang ingin memiliki dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkannya setiap harinya.

Seperti yang diketahui, saat ini perkembangan *gadget* di Indonesia pertumbuhannya sangat pesat. Bahkan peminat *gadget* di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan *gadget*.

---

<sup>5</sup>Ridwan Sanjaya dan Christine Wibhowo, (2011), *Menyiasati Tren Digital Pada Anak dan Remaja*, Jaakarta: PT Elex Media Komputindo, hal. 3.

Perusahaan *gadget* kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk dengan keunggulan masing-masing. Jadi bisa dipastikan beberapa tahun ke depan, teknologi *gadget* semakin trend.

Sekarang tidak hanya kalangan atas saja yang dapat memiliki tablet dan smartphone. Namun kalangan menengah juga sudah dapat memiliki sebuah tablet dan smartphone karena semakin bersaingnya di pasaran untuk membuat harga *gadget* semakin ekonomis. Produk-produk baru yang menawarkan *gadget* dengan harga yang cukup murah. Sekarang orang dengan mudah untuk memiliki sebuah *gadget*. Tak heran juga permainan yang dimainkan anak zaman sekarang berbeda dengan dulunya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah “salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis”.

## **2) Dampak Negatif Gadget**

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak usia dini memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut.

Menurut Handrianto (2013), mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

- 1). Penurunan Konsentrasi Saat Belajar  
Pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*. Misalnya, anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut.
- 2). Malas Menulis dan Membaca  
Hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget*. Misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari.
- 3). Penurunan dalam Kemampuan Bersosialisasi  
Misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.
- 4). Kecanduan  
Anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya.
- 5). Dapat Menimbulkan Gangguan Kesehatan  
Jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak.
- 6). Perkembangan Kognitif Anak Terhambat  
Kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat.
- 7). Menghambat Kemampuan Berbahasa  
Anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya.
- 8). Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak  
Seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* diatas, 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

---

<sup>6</sup>M. Hafiz Al-Ayouby, *op. cit.*, hal. 38-39.

pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna.

Sosok 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 bagi anak.

### 3) Pengertian Interaksi Sosial

Hampir semua saat, manusia saling berhubungan atau berinteraksi, baik antarindividu, individu dengan kelompok, atau antarkelompok. Contohnya, di lingkungan sekolah, kita selalu berinteraksi dengan guru, teman, penjaga sekolah bahkan dengan penjaja makanan. Sementara itu, di rumah, kita selalu berinteraksi dengan orang tua, adik, dan kakak.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, interaksi didefinisikan sebagai hal saling melakukan aksi, berhubungan, atau saling mempengaruhi. Dengan demikian, interaksi sosial adalah hubungan timbal balik (sosial) berupa aksi saling mempengaruhi antara individu dan individu, antara individu kelompok, dan antara kelompok dan kelompok. Sementara itu, Gillin mengartikan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antarindividu, individu dan kelompok, atau antarkelompok.<sup>7</sup>

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antar satu manusia dengan manusia lainnya. Kita hidup memerlukan bantuan orang lain maka berinteraksi sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari.

---

<sup>7</sup>Nur Maharani, dkk, *Sosiologi Untuk SMA/MA Kurikulum KTSP Semester Ganjil Kelas X, Pratama Mitra Aksara, hal. 41.*

Sebagaimana diketahui, manusia adalah makhluk sosial, yaitu makhluk yang selalu membutuhkan sesamanya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, tidak dapat dihindari bahwa manusia harus selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Hubungan manusia dengan manusia yang lainnya, atau hubungan manusia dengan kelompok, atau hubungan kelompok dengan kelompok inilah yang disebut interaksi sosial.<sup>8</sup>

Tidak ada manusia tidak memerlukan bantuan orang lain maka dari manfaat dari berinteraksi dalam sehari-hari ialah dapat menambah persaudaraan dan mengikat tali persaudaraan.

Manusia berinteraksi dengan sesamanya dalam kehidupan untuk menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Pergaulan hidup semacam itu baru akan terjadi apabila manusia dalam hal ini orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara dan sebagainya untuk mencapai tujuan bersama mengadakan persaingan, pertikaian, dan lain-lain. Dapat dikatakan bahwa interaksi sosial adalah proses-proses yang menunjukkan pada hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Interaksi adalah proses dimana orang-orang berkomunikasi saling mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan. Seperti kita ketahui, bahwa manusia dalam kehidupan sehari-hari tidaklah lepas dari hubungan satu dengan yang lain.<sup>9</sup>

Manfaat dari berinteraksi sangat besar dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, berinteraksi dalam pekerjaan, berinteraksi dalam belajar dan sebagainya. Dalam kehidupan sehari-hari kita dituntut untuk berinteraksi.

Bentuk umum proses-proses sosial adalah interaksi sosial yang dapat juga dinamakan proses sosial, karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan orang perorangan dengan sekelompok manusia. apabila dua orang berinteraksi sosial dimulai, pada saat itu mereka saling menegur, berjabat tangan, atau bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan bentuk interaksi sosial.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup>Sarlito W. Sarwono, (2010), *Pengantar Psikologi Umum*, Jakarta: Rajawali Pers, hal. 185.

<sup>9</sup>Elly M. Setiadi, dkk, (2006), *Ilmu Budaya Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group, hal.95.

<sup>10</sup>Soerjono Soekanto, (2003), *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, hal. 61.

Sejalan dengan Philipus dan Nurul Aini, interaksi sosial terjadi ketika dua orang individu bertemu dengan saling menyapa, berjabat tangan, bercandaria atau mungkin juga berkelahi. Pertemuan kedua individu itu merupakan suatu interaksi sosial.<sup>11</sup>

Ada sebaiknya apabila kita berjumpa awalilah terlebih dahulu dengan mengungkapkan salam, saling menegur sapa, berjabat tangan atau dengan hal-hal yang dapat hubungan menjadi erat terhadap orang lain.

Menurut Abu Bakar M. Luddin bahwa salah satu dari dimensi kesosialan, setiap manusia membutuhkan kebersamaan, melalui kerja sama dengan manusia lain menimbulkan kebahagiaan tersendiri, sebaliknya bila dikucilkan (terisolir) dapat menimbulkan masalah bagi dirinya. Menurut Alfred Adler manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial, mereka menghubungkan dirinya dengan orang lain, ikut dalam kegiatan-kegiatan kerja sama sosial, menempatkan kesejahteraan sosial diatas kepentingan diri sendiri dan mengembangkan gaya hidup yang mengutamakan orientasi sosial.<sup>12</sup>

Keuntungan dalam pergaulan, apabila kita berinteraksi dan memiliki banyak teman saat kita pengangguran maka kita dapat berinteraksi dengan teman tersebut. Mungkin saja dari teman itu kita mendapat sebuah pekerjaan yang membuat kepuasan diri atau aktualisasi diri. Begitu juga dengan sebaliknya apabila kita tidak memiliki pergaulan atau pertemanan maka sempitlah pula informasi mengenai lowongan pekerjaan. Kecuali dengan usaha sendiri.

Dalam berinteraksi sosial manusia dipengaruhi oleh beberapa media sosialisasi yang dapat mempengaruhi kepribadian. Seperti keluarga, teman,

---

<sup>11</sup>Philipus dan Nurul Aini, (2009), *Sosiologi dan Politik*, Jakarta: Raja Wali Pers, hal. 22.

<sup>12</sup>Abu Bakar M. Luddin, (2016), *Psikologi dan Konseling Keluarga*, Difa Grafika, hal. 12-13.

sekolah, media massa, dan lapangan kerja. Media massa seperti Gadget merupakan media sosial yang bisa dikatakan sangat memberikan pengaruh besar pada setiap individu. Dengan mengikuti media massa secara intensif, maka orang akan mempengaruhi perkembangan masyarakat dan kebudayaan. Pengetahuan yang diperoleh dari media massa dapat dijadikan pedoman dalam mengarahkan sikap dan perilaku.

#### 4) Ciri-ciri Interaksi Sosial

Ciri-ciri sebuah interaksi sosial adalah sebagai berikut:

- a). Pelakunya lebih dari satu orang.
- b). Adanya komunikasi antarpelaku melalui kontak sosial.
- c). Memupunyai maksud dan tujuan, terlepas dari sama atau tidaknya tujuan tersebut dengan yang diperkirakan pelaku.
- d). Ada dimensi waktu yang akan menemukan sikap aksi yang sedang berlangsung.<sup>13</sup>

Sedang menurut Bambang Samsul Arifin menyatakan suatu hubungan dapat dikatakan interaksi sosial jika memiliki ciri-ciri hubungan berikut:

- a) Jumlah pelakunya dua orang atau lebih.
- b) Komunikasi antarpelaku dengan menggunakan simbol atau lambang-lambang.
- c) Dimensi waktu yang meliputi masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang.
- d) Tujuan yang hendak dicapai.<sup>14</sup>

#### 5) Bentuk-Bentuk Proses Interaksi Sosial

- 1) Kerja Sama adalah bentuk proses sosial yang didalamnya terdapat aktivitas tertentu, yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing. Kerja sama timbul apabila orang menyadari

---

<sup>13</sup>Herimanto dan Winarno, (2010), *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, Ed. 1, Cet. 3, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 52

<sup>14</sup>Bambang Samsul Arifin, (2015), *Psikologi Sosial*, Bandung: CV Pustaka Setia, hal. 54.

bahwa mereka mempunyai kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan serta pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan tersebut melalui kerja sama.

- 2) Persaingan terjadi karena proses interaksi, yaitu penafsiran makna perilaku tidak sesuai dengan maksud dari pihak yang melakukan aksi sehingga tidak terdapat keserasian antar-kepentingan para pihak yang melakukan interaksi. Karena terjadi suatu situasi yang tidak serasi untuk mencapai tujuan yang dikehendaki, pihak yang menjadi penghalangnya itu.
- 3) Pertentangan atau pertikaian merupakan konflik yang timbul akibat faktor-faktor sosial, contohnya salah paham. Pertentangan sosial ini merupakan salah satu akibat dari adanya perbedaan-perbedaan dari norma yang menyimpang di kehidupan masyarakat. Pertentangan sosial dapat terjadi didalam kehidupan sehari-hari. Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya pertentangan sosial adalah rasa iri antara satu sama lain, rasa tidak puas dengan perlakuan atau tindakan yang diterima dan diberikan oleh orang lain, adu domba diantara masyarakat, kelompok, atau didalam pemerintahan. Contohnya, tawuran.
- 4) Akomodasi adalah keadaan hubungan antara kedua belah pihak yang menunjukkan keseimbangan yang berkaitan dengan nilai dan norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat.<sup>15</sup>

## 6) Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat:

- 1) Adanya kontak sosial (*social content*) berasal dari bahasa Latin *con* atau *cum* yang artinya bersama-sama dan *tangere* yang artinya menyentuh. Jadi, kontak berarti bersama-sama menyentuh. Dalam pengertian sosiologi, kontak sosial tidak selalu terjadi melalui interaksi atau hubungan fisik, sebab orang bisa melakukan kontak sosial dengan pihak lain tanpa menyentuhnya, misalnya bicara melalui telepon, radio, atau surat elektronik. Oleh karena itu, hubungan fisik tidak menjadi syarat utama terjadinya kontak.<sup>16</sup>
- 2) Adanya komunikasi, seseorang memberikan tafsiran pada tingkah laku atau perasaan-perasaan orang lain dalam bentuk pembicaraan, gerak-gerik badan, atau sikap-sikap tertentu.

---

<sup>15</sup>*Ibid*, hal. 58-61.

<sup>16</sup>Soerjono Soekanto dan Budi Sulistyowati, (2015), *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, hal. 58.

Misalnya, seorang anggota pramuka diatas sebuah bukit pada malam hari mengirimkan isyarat morse dengan lampu senter membuat huruf SOS secara berulang-ulang. Apabila orang tidak memahami sandi morse, barangkali isyarat tersebut dianggap sebagai sinar lampu biasa, itu juga tidak terjadi suatu komunikasi. Lain halnya bila isyarat tersebut diterima oleh anggota pramuka, pasti ia akan segera mengerti maksud dari isyarat tersebut.<sup>17</sup>

Dalam kehidupan sehari-hari kita memang dapat mengamati bahwa orang dapat berkomunikasi tanpa mengucapkan kata sepatah pun. Dengan menggunakan gerak tangan atau sikap tubuh seperti memicingkan mata, menjulurkan lidah, mengangkat bahu, membungkukkan badan, mengacungkan ibu jari, mengerutkan dahi, menganggukkan kepala. Misalnya, orang dapat menyatakan berbagai perasaan seperti cinta, cemooh, ketidaktahuan, hormat, menentang, kekaguman, ketidaksenangan, persetujuan.

Jadi disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses menyampaikan pesan dari satu pihak ke pihak lain sehingga terjadi pengertian bersama. Dalam komunikasi terdapat dua pihak yang terlibat, pihak yang menyampaikan pesan disebut komunikator dan pihak penerima pesan disebut komunikasi.

## **7) Faktor-Faktor Dasar Terbentuknya Interaksi Sosial**

Dalam sosiologi, interaksi sosial sebagai proses tidak terlepas dari faktor internal dan faktor eksternal.

---

<sup>17</sup>Kamanto Sunarto, (2004), *Pengantar Sosiologi*, Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, hal. 39.

- a. Faktor internal adalah faktor yang menjadi dorongan dari dalam diri seseorang untuk berinteraksi sosial. Faktor internal meliputi hal-hal berikut:
  - a) Dorongan untuk meneruskan keturunan.
  - b) Dorongan untuk memenuhi kebutuhan.
  - c) Dorongan untuk mempertahankan kehidupan
- b. Faktor eksternal. Komponen faktor eksternal dalam interaksi sosial. Sebagaimana disebutkan Soerjono Soekanto adalah interaksi sosial sebagai proses. Dengan demikian, berlangsungnya proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor berikut:
  - 1) Imitasi yaitu proses sosial atau tindakan seseorang untuk meniru orang lain, baik sikap, penampilan, gaya hidup, maupun yang dimilikinya. Imitasi pertama kali muncul dilingkungan tetangga dan lingkungan masyarakat.
  - 2) Sugesti yaitu rangsangan, pengaruh, stimulus, yang diberikan seorang individu kepada individu lain sehingga orang yang diberi sugesti menuruti atau melaksanakan tanpa berpikir kritis dan rasional.
  - 3) Identifikasi yaitu upaya yang dilakukan oleh seorang individu untuk menjadi sama (identik) dengan individu lain yang ditirunya. Proses identifikasi tidak hanya terjadi melalui serangkaian proses peniruan pola perilaku, tetapi juga melalui proses kejiwaan yang sangat mendalam.
  - 4) Simpati yaitu proses kejiwaan yang mendorong seorang individu merasa tertarik kepada seseorang atau kelompok karena sikap, penampilan, wibawa, atau perbuatannya yang sedemikian rupa.
  - 5) Motivasi yaitu rangsangan, pengaruh, stimulus, yang diberikan seorang individu kepada individu lain sehingga orang yang diberi motivasi menuruti atau melaksanakan apa yang dimotivasikan secara kritis, rasional, dan penuh rasa tanggung jawab.
  - 6) Motivasi biasanya diberikan oleh orang yang memiliki status yang lebih tinggi dan berwibawa. Contohnya, motivasi dari seorang ayah kepada anaknya dan dari seorang guru kepada siswanya.
  - 7) Empati mirip dengan simpati, tetapi hanya perasaan kejiwaan. Empati disertai dengan perasaan organisme tubuh yang sangat dalam (intens).<sup>18</sup>

## 8) Pengertian Bimbingan Kelompok

Menurut achmad Juntika (2005), Strategi lain dalam meluncurkan bimbingan dan konseling adalah bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri (klien/siswa). Isi kegiatan

---

<sup>18</sup>Bambang Samsul Arifin, *op. cit.*, hal. 54-56.

bimbingan kelompok terdiri atas penyampaian informasi yang berkenaan dengan masalah pendidikan,

Manusia diharapkan saling memberi bimbingan sesuai dengan kemampuan dan kapasitas manusia itu sendiri, sekaligus memberi konseling agar tetap sabar dan tawakkal dalam menghadapi perjalanan kehidupan yang sebenarnya. Allah Swt Berfirman:

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لِرَبِّهِ لَكَنُفٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ  
وَتَوَّصَّوْا بِالْحَقِّ وَتَوَّصَّوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

*Artinya: Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.*(QS. Al-Asr : 1-3).<sup>19</sup>

Ayat ini menunjukkan agar manusia selalu mendidik diri sendiri maupun orang lain, dengan kata lain membimbing kearah mana seseorang itu akan menjadi baik atau buruk. Proses pendidikan dan pengajaran agama tersebut dapat dikatakan sebagai “bimbingan” dalam bahasa psikologi. Nabi muhammad Saw, menyuruh manusia muslim untuk menyebarkan atau menyampaikan ajaran Agama Islam yang diketahuinya, walaupun satu ayat saja yang dipahaminya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa nasihat agama itu ibarat bimbingan dalam pandangan psikologi.

Bimbingan kelompok diartikan sebagai upaya untuk membimbing kelompok-kelompok siswa agar kelompok itu menjadi besar, kuat dan

---

<sup>19</sup>Kementerian Agama RI, (2007), *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahnya*, Bogor: PT Sygma Examedia Arkanleema, hal. 601.

mandiri. Banyak ahli yang merumuskan pengertian bimbingan kelompok, diantaranya: sejalan dengan hal diatas Rahmulyani juga menyatakan bahwa “bimbingan kelompok merupakan bantuan yang dilaksanakan dalam situasi kelompok”. Bimbingan kelompok dapat berupa pencapaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.

Menurut Sri Narni bimbingan kelompok berbasis ajaran islam ialah proses pemberian bantuan kepada individu atau sekelompok individu dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Dalam kegiatan kelompok tersebut individu saling membantu dengan individu yang lainnya dalam rangka pengembangan diri dan atau penyelesaian masalah yang dihadapi dengan merujuk kepada Ajaran Islam, (Al-Qur’an dan sunnah Rasul), yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpartisipasi aktif mengembangkan potensi diri dengan memanfaatkan pikiran dan pengalaman anggota kelompok.<sup>20</sup>

Dalam hal ini semua anggota kelompok dapat memberikan pendapatnya tidak ada keraguan atau malu-malu dalam memberikan pendapat. Karna dalam bimbingan kelompok setiap individu haruslah dapat terjaga dalam keaktifan kelompok, agar bimbingan kelompok dapat tercapai dengan seutuhnya sesuai dengan Ajaran Islam, (Al-Qur’an dan sunnah Rasul).

Kegiatan bimbingan kelompok di atas dapat juga di artikan sebagai kegiatan berkumpulnya sekelompok, membentuk hubungan sosial yang baik, memberikan masukan yang bermanfaat bagi mereka. Menciptakan hubungan baik dan bermanfaat antar manusia dapat di lihat dalam firman Allah SWT surah Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi:

---

<sup>20</sup>Sri Narni, (2014), *loc. cit.*, hal. 72.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ  
 الْعِقَابِ ﴿٢﴾

*Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya.” (Q.S Al-Maidah: 2).<sup>21</sup>*

Ayat di atas mengandung makna bahwa setiap manusia harus berbuat baik dan saling tolong menolong dengan manusia yang lainnya dalam hal kebaikan. Berkaitan dengan layanan bimbingan kelompok, kandungan ayat ini dapat dijadikan dasar dan tujuan dari pelaksanaan layanan bimbingan kelompok itu sendiri.

يَتَأْتِيَ النَّاسُ قَدْ جَاءَتْكُمْ مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّكُمْ وَشِفَاءٌ لِّمَا فِي الصُّدُورِ وَهُدًى  
 وَرَحْمَةٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ ﴿٥٧﴾

*Artinya: “Wahai manusia, Sesungguhnya telah datang kepadamu pelajaran (Al-Qur’an) dari Tuhanmu, dan penyembuh bagi penyakit yang ada dalam dada, dan petunjuk serta rahmat bagi orang-orang yang beriman.(Qs. Yunus : 57)<sup>22</sup>*

Pada ayat diatas, menegaskan bahwa kesehatan mental adalah suatu kondisi batin yang senantiasa berada dalam keadaan tenang, aman dan tentram. Upaya untuk menemukan ketenangan batin dapat dilakukan antara lain melalui penyesuaian diri sepenuhnya kepada Allah Swt. Agar

<sup>21</sup>Kementerian Agama RI, *op. cit.*, hal. 106.

<sup>22</sup>*Ibid*, hal. 215.

tidak berlebihan penggunaan gadget. Saat ini zaman yang begitu modern sehingga membuat anak remaja berlomba-lomba untuk memiliki sebuah gadget. Namun, ada yang salah dalam penggunaan gadget tersebut membuat mereka tidak peduli akan sekitarnya. Sehingga anak remaja sekarang memiliki rasa iri atau cemburu terhadap temennya saat temennya memiliki gadget yang mahal. Nah disinilah timbul penyakit dalam dada. Oleh sebab itu cara pengentasannya dengan melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok agar nantinya mereka mengetahui, dampak negatif dari gadget yang mereka miliki.

Bimbingan kelompok bersifat memberikan kemudahan dalam pertumbuhan dan perkembangan individu, dalam arti bahwa bimbingan kelompok itu memberi dorongan dan motivasi kepada individu untuk mengubah diri sendiri dengan memanfaatkan kemampuan yang dimiliki secara optimal, sehingga mempunyai karakter diri yang lebih positif.

Bimbingan kelompok bermanfaat sekali bagi siswa karena melalui interaksi dengan anggota-anggota kelompok mereka dapat memenuhi beberapa kebutuhan psikologis, seperti kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan teman sebaya dan diterima oleh mereka, kebutuhan untuk bertukar pikir dan berbagi perasaan, kebutuhan menentukan nilai-nilai kehidupan sebagai pegangan dan kebutuhan untuk lebih mandiri. Terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan tersebut, maka diharapkan para siswa dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas, dan dinamika kelompok

harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan. Dalam layanan bimbingan kelompok dibahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok. Masalah-masalah yang menjadi topik pembicaraan dalam layanan bimbingan kelompok, dibahas melalui suasana dinamika kelompok secara intens dan konstruktif, diikuti oleh semua anggota kelompok dibawah bimbingan pemimpin kelompok (pembimbing/guru bk/ konselor).<sup>23</sup>

## 9) Tujuan Bimbingan Kelompok

Tujuan umum: membantu individu mengembangkan hubungan vertikal (kepada Allah) dan horizontal (kepada sesama manusia) dengan memahami status dirinya dihadapan Allah dan posisinya ditengah-tengah manusia dengan segala konsekuensinya. Tujuan khusus:

- a) Agar individu beriman dan bertakwa kepada Allah.
- b) Agar individu suka memberikan maaf.
- c) Agar individu berhati-hati dalam bertindak.
- d) Agar individu bersikap sabar dan beramal shaleh.
- e) Agar individu memahamai bahwa setiap orang akan diuji oleh Allah dengan berbagai bentuk ujian:
  - a. Agar individu berperilaku positif.
  - b. Agar individu bekerja sama dengan baik.
  - c. Agar individu berkomunikasi dan beradaptasi dengan sesama.
  - d. Agar individu memiliki sikap ikhlas dalam melakukan sesuatu untuk mencari ridho Allah.
  - e. Agar individu peduli terhadap sesama makhluk ciptaan Allah.<sup>24</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pelayanan bimbingan kelompok sebenarnya bukan ditinjau dari perkembangan kelompok melainkan perkembangan optimal masing-masing pribadi, meskipun ia melayani melalui keterlibatan dalam kegiatan kelompok dengan demikian diharapkan individu yang dibimbing merasa terbantu

---

<sup>23</sup>Tohirin, (2007), *Bimbingan & Konseling Di Sekolah & Madrasah (Berbasis Integrasi)*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, hal. 170.

<sup>24</sup>Sri Narni, *op. cit.*, hal. 73.

untuk mengatur kehidupannya sendiri tanpa harus diatur atau dibantu orang lain. Dengan diberikannya layanan bimbingan kelompok siswa memiliki keberanian untuk mengeluarkan pendapatnya dan tidak lagi diam serta mengikuti pendapat orang lain.

#### 10) Asas-asas Layanan Bimbingan Kelompok

Asas-asas layanan bimbingan kelompok diantaranya yaitu :

- a. Asas kerahasiaan yaitu asas yang penting dalam pelayanan bimbingan kelompok. Semua yang terjadi dengan semua anggota kelompok harus dirahasiakan dan tidak boleh disebar luaskan kepada pihak lainnya.
- b. Asas kesukarelaan yaitu sikap sukarela harus ada pada diri konselor maupun klien. Klien secara sukarela mengikuti kegiatan bimbingan kelompok tanpa adanya paksaan dari pihak manapun, sedangkan konselor hendaknya memberikan bantuan tanpa ada unsur paksaan.
- c. Asas kegiatan yaitu proses bimbingan kelompok berhasil apabila kelompok dapat menyelesaikan topik yang dibahas.
- d. Asas kenormatifan yaitu pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok harus berkembang sejalan dengan norma yang berlaku.
- e. Asas kekinian yaitu masalah yang dibahas dalam bimbingan kelompok adalah masalah sekarang yang bersifat aktual.<sup>25</sup>

Dari uraian tersebut disimpulkan bahwa yang menjadi asas dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu asas kesukarelaan, kerahasiaan dan keputusan diambil oleh klien yang menjadi dasar dalam konseling. Akan tetapi dinamika kelompok dalam bimbingan kelompok akan efektif apabila menerapkan sepenuhnya asas kegiatan dan keterbukaan sehingga klien akan secara aktif terbuka tanpa ada rasa takut dan klien akan merasa

---

<sup>25</sup>Prayitno, (2015) "*Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*". (Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, hal. 162-163

tersentuh dengan memperoleh asas kekinian dan asas kenormatifan dipraktikan dengan berkomunikasi didalam kegiatan kelompok tersebut.

### **11) Tahap – Tahap Layanan Bimbingan Kelompok**

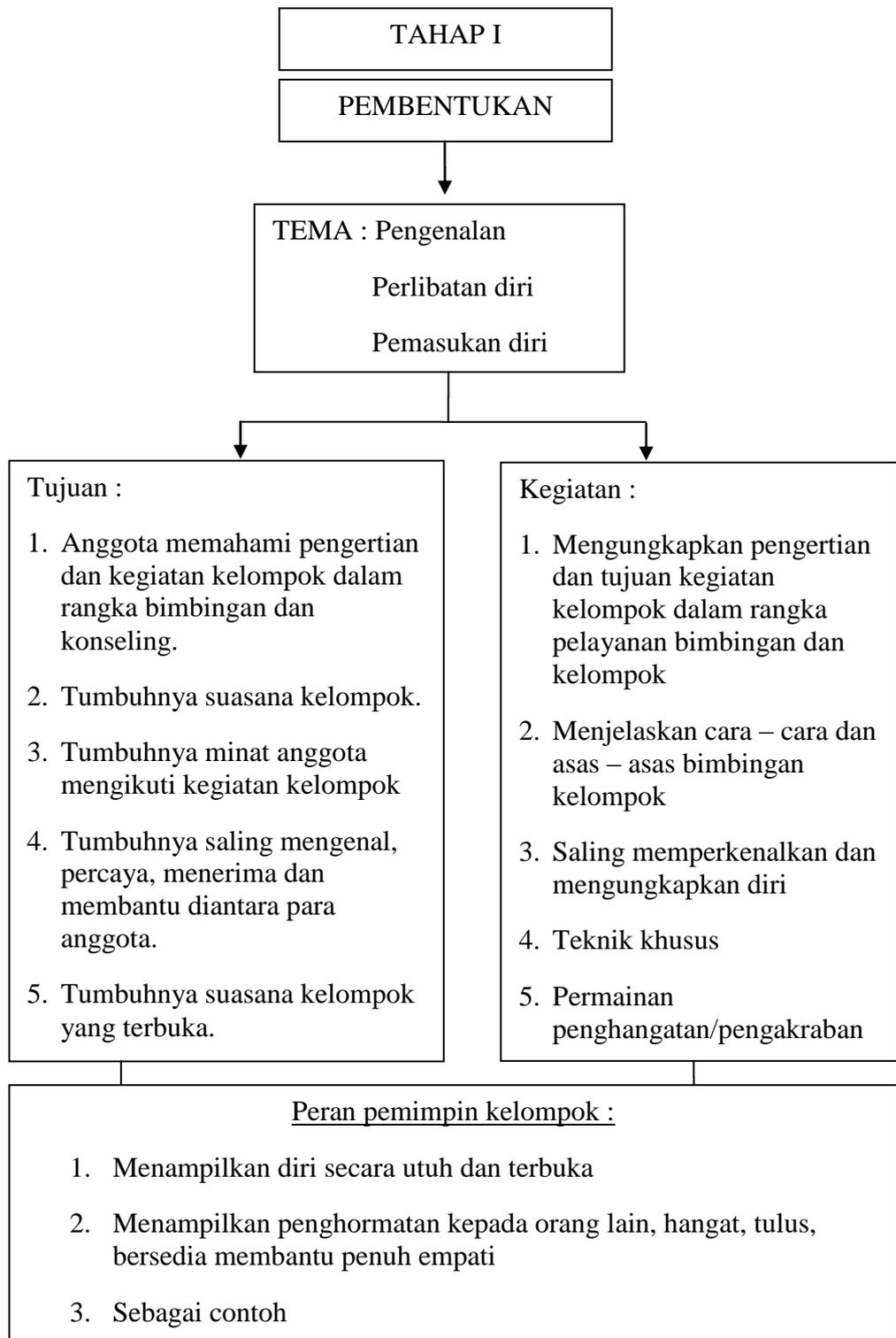
Pada umumnya ada beberapa tahap tahap dalam layanan bimbingan kelompok diantaranya yaitu:<sup>26</sup>

#### **a. Tahap Pembentukan**

Pada Tahap ini dimulai dengan pengumpulan calon anggota kelompok dalam rangka kegiatan kelompok yang direncanakan tahap ini merupakan tahap pengenalan. Tahap pelibatan diri atau tahap memasukkna diri kedalam kehidupan suatu kelompok. Pada tahap ini pada umumnya para anggota saling memperkenalkan diri dan juga mengungkapkan tujuan ataupun harapan – harapan yang ingin dicapai baik oleh masing-masing, sebagian maupun seluruh anggota. Pola keseluruhan tahap pertama dapat disimpulkan ke dalam bagan satu :

---

<sup>26</sup> *Ibid*, hal. 170

**Bagan I**

Di dalam bagan dijelaskan bahwa tahap ini merupakan tahap pembentukan dimana dalam tahap ini anggota kelompok diberikan

kesempatan untuk saling berkenalan dengan anggota kelompok lainnya dan akan menimbulkan perlibatan diri dan pemasukan diri dalam kelompok. Pemimpin kelompok menampilkan diri secara utuh sebagai pemimpin yang memiliki sifat utuh, tulus bersedia membantu dan penuh empati.

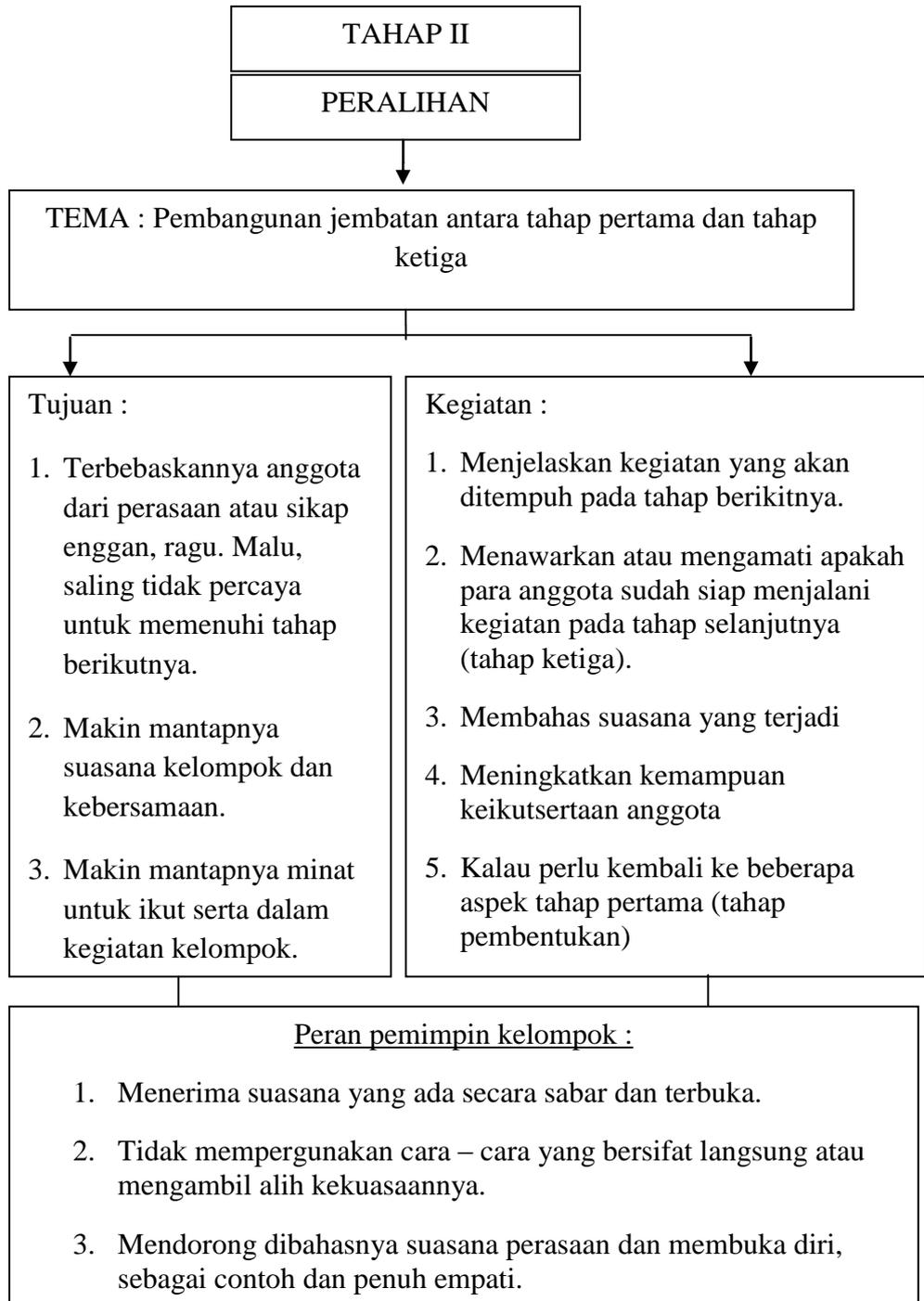
Pemimpin kelompok mengungkapkan pengertian dan tujuan dari kegiatan bimbingan kelompok, menjelaskan cara dan asas dalam bimbingan kelompok. Pada tahap ini dilakukannya teknik khusus yaitu pertanyaan dan jawaban, perasaan dan tanggapan serta permainan kelompok untuk mengakrabkan anggota kelompok. Tujuannya adalah agar anggota kelompok memahami pengertian dari kegiatan kelompok dan dapat menumbuhkan suasana kelompok dan tumbuhnya minat anggota mengikuti kegiatan kelompok.

#### **b. Tahap Peralihan**

Pada tahap ini pemimpin kelompok menjelaskan peranan anggota kelompok dalam kelompok “kelompok bebas” atau “kelompok tugas” kemudian pemimpin kelompok menawarkan apakah para anggota sudah siap melaksanakan kegiatan lebih lanjut itu. Dalam tahap ini dijelaskan bahwa pemimpin kelompok menjelaskan peranan para anggota kelompok dalam kelompok. Pada awal tahap ini pemimpin kelompok menjelaskan tentang jenis kegiatan kelompok yang akan dijalani, apakah itu kelompok bebas atau kelompok tugas. Pemimpin kelompok menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh anggota

kelompok pada tahap kegiatan. Pola keseluruhan dalam tahap peralihan dapat digambarkan ke dalam bagan dua.

### **Bagan II**

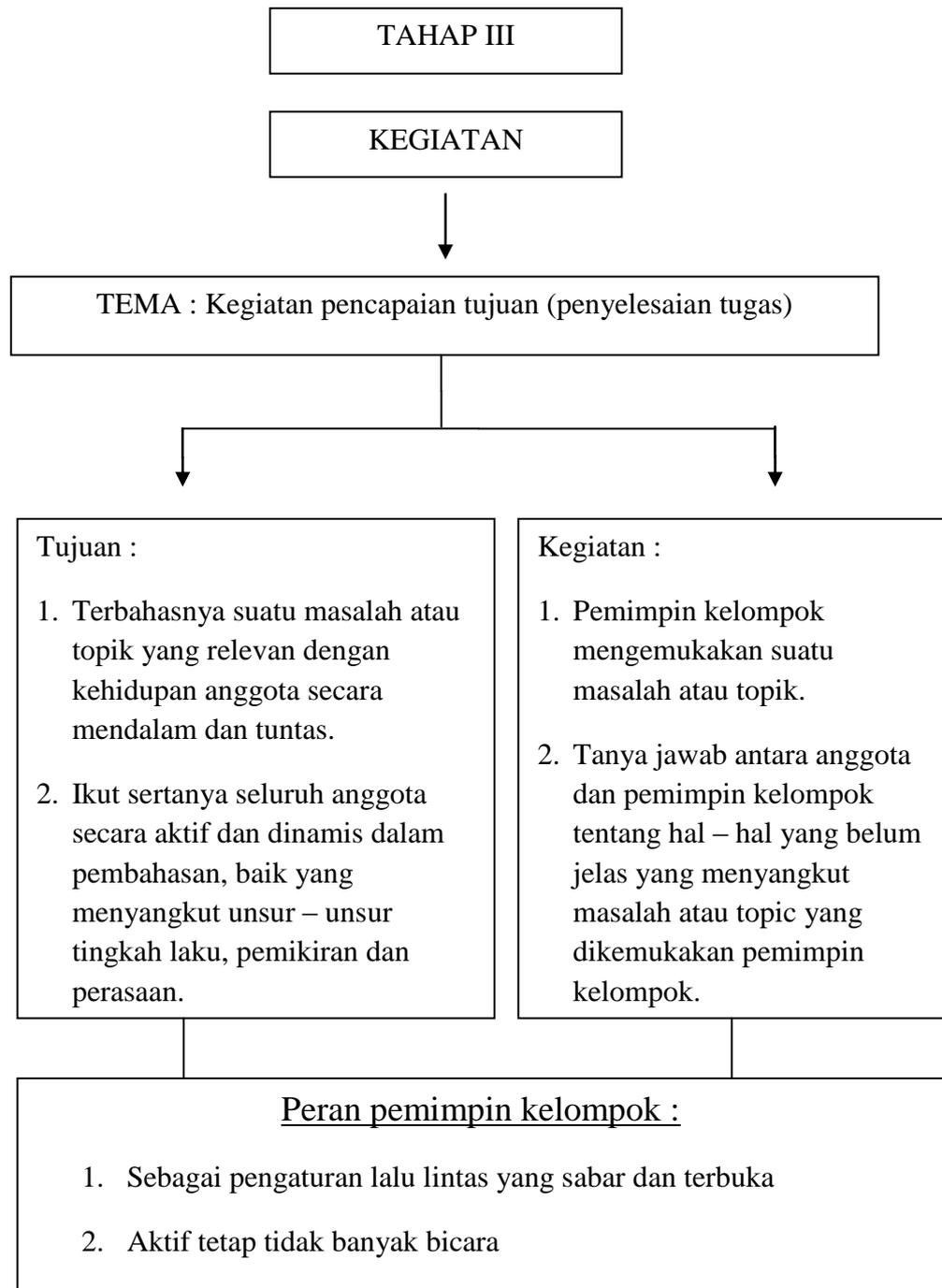


Dalam bagan ini dijelaskan bahwa pemimpin kelompok menjelaskan peranan para anggota kelompok dalam kelompok. Pada

awal tahap ini pemimpin kelompok menjelaskan tentang jenis kegiatan kelompok yang akan dijalani, apakah itu kelompok bebas atau kelompok tugas. Pemimpin kelompok menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh anggota kelompok pada tahap kegiatan.

### **c. Tahap Kegiatan**

Tahap ini hubungan antar anggota kelompok tumbuh dengan baik. Saling tukar pengalaman dalam bidang suasana perasaan yang terjadi, pengutaraan, penyajian dan pembukaan diri berlangsung dengan bebas. Demikian pula saling tanggap dan tukar pendapat berjalan dengan lancar. Para anggota bersikap saling membantu, saling menerima, saling kuat – menguatkan dan saling berusaha untuk memperkuat rasa kebersamaan. Pola keseluruhan dalam tahap peralihan dapat digambarkan ke dalam bagan tiga.

**Bagan III**

Dalam bagan ini dijelaskan bahwa kegiatan kelompok sehingga aspek yang menjadi isi pengiringnya cukup banyak. Pada kegiatan ini saatnya anggota berpartisipasi untuk menyadari bahwa merekalah yang

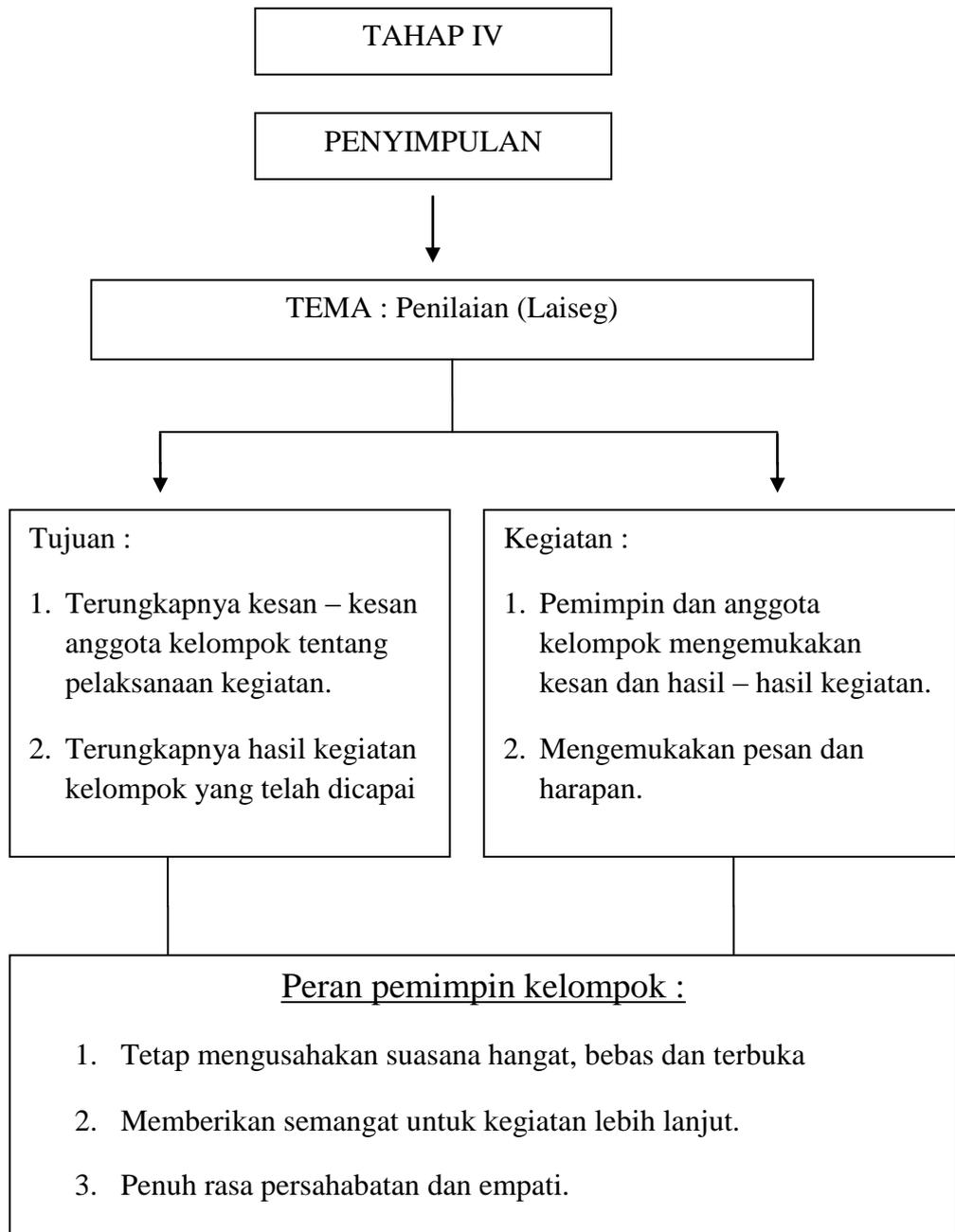
bertanggungjawab atas kehidupan mereka. Jadi mereka harus didorong untuk mengambil keputusan, pendapat dan tanggapan mengenai topik atau masalah yang dihadapi untuk dibahas dalam kelompok, dan belajar bagaimana menjadi bagian dari kelompok yang baik sekaligus memahami kepribadiannya sendiri dan juga dapat memahami orang lain serta dapat menyaring umpan balik yang diterima dan membuat kesimpulan dari berbagai pendapat masukan–masukan dalam pembahasan kelompok dan memutuskan apa yang harus dilakukannya nanti.

Peranan pemimpin kelompok disini adalah sebagai pengatur lalu lintas kegiatan bimbingan kelompok yang sabar dan terbuka, aktif tetapi tidak banyak bicara. Pemimpin kelompok harus dapat melihat dengan baik dan dapat menentukan dengan tepat arah yang dituju dari tiap pembicaraan, pemimpin juga harus dapat melihat siapa – siapa di antara anggota kelompok yang kira-kira telah mampu mengambil keputusan dan mengambil langkah tindak lanjut.

#### **d. Tahap Penyimpulan**

Tahap penyimpulan ini pemimpin kelompok memberikan kesempatan kepada kelompok untuk menyimpulkan hasil kegiatan serta menyampaikan pesan dan kesan mereka.

Pemimpin kelompok dapat mengadakan evaluasi dengan melakukan tiga tahapan penilaian yaitu : penilaian segera (laiseg), Penilaian jangka pendek (laijapen) dan Penilaian jangka panjang (laijapan).

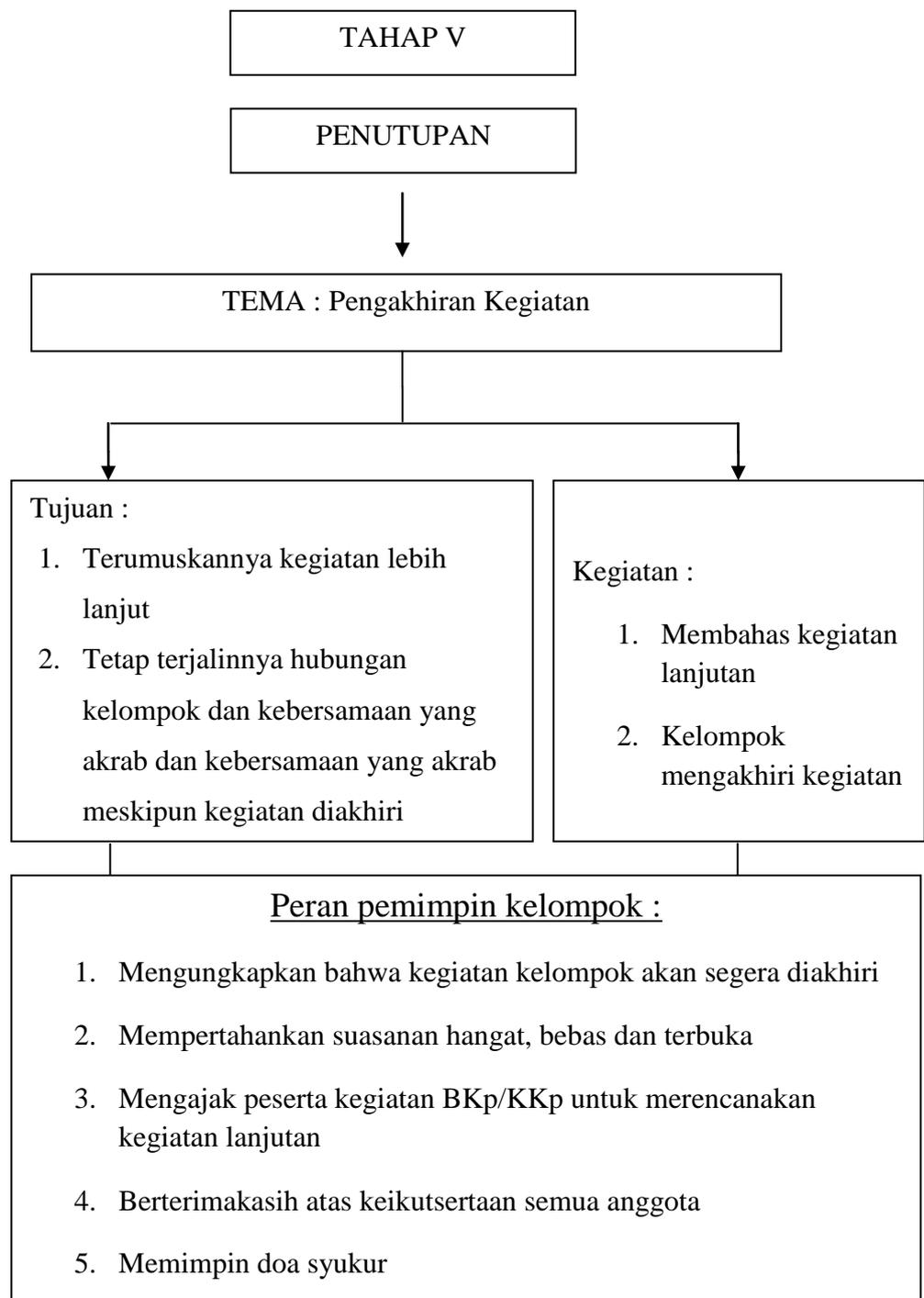
**Bagan IV**

Dalam bagan ini dijelaskan bahwa pokok perhatian utama bukanlah pada beberapa kali kelompok itu harus bertemu namun pada hasil yang telah dicapai oleh kelompok ketika menghentikan pertemuan. Pada saat kelompok memasuki tahap penyimpulan, kegiatan kelompok

sebaiknya dipusatkan pada pembahasan tentang apakah anggota kelompok akan mampu menerapkan hal – hal yang telah dipelajari pada kehidupan sehari– hari.

Selama tahap penyimpulan bimbingan kelompok, akan muncul sedikit kecemasan dan kesedihan terhadap kenyataan perpisahan. Para anggota memutuskan tindakan – tindakan apa yang harus mereka ambil. Tugas utama yang dihadapi para anggota selama tahap akhir yaitu mentransfer apa yang telah mereka pelajari dalam kelompok ke dunia luar. Kegiatan – kegiatan yang harus dilakukan pada tahap ini, adalah : pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil – hasil kegiatan, membahas kegiatan lanjutan, mengemukakan pesan dan harapan.

Pemimpin kelompok dapat mengadakan evaluasi dengan melakukan tiga tahapan penilaian yaitu : penilaian segera (laiseg) yaitu dengan memperhatikan bagaimana partisipasi dan komitmen masing – masing anggota kelompok dalam proses menjalani kegiatannya. Penilaian jangka pendek (laijapen) dengan memperhatikan adanya berbagai perubahan tingkah laku dari masing – masing anggota kelompok setelah satu atau dua minggu mendatang. Penilaian jangka panjang (laijapang) dengan memperhatikan adanya perubahan sikap dan tingkah laku atau kemampuan lainnya pada akhir semester.

**Bagan V**

Dalam bagan ini dijelaskan bahwa pemimpin kelompok mengajak peserta Bimbingan kelompok untuk merencanakan kegiatan lanjutan.

Pemimpin kelompok juga mengungkapkan bahwa kegiatan kelompok akan diakhiri. Kegiatan ditutup dengan ucapan terimakasih kepada semua anggota kelompok dan doa bersama.

## **B. PENELITIAN YANG RELEVAN**

Penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang telah dibahas dalam proposal ini, salah satunya adalah “PERANAN LAYANAN KONSELING TEMAN SEBAYA MENGGUNAKAN TEKNIK REALITA TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS XI MAN 3 MEDAN T.A 2014/2015.” Skripsi tersebut dipersembahkan oleh Desi Wayangsari dalam syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan psikologi pendidikan dan bimbingan Fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Medan Tahun 2014/2015.

## **C. KERANGKA KONSEPTUAL**

Layanan Bimbingan Kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang yang memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran, dan sebagainya, dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan secara optimal.

Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok dalam penelitian ini adalah bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan siswa tentang apa itu *gadget*, bagaimana penggunaan *gadget* yang baik, serta memberitahukan

kepada siswa-siswi beberapa pengaruh buruk yang berakibatkan oleh pemakaian *gadget* yang disalah gunakan. Yang salah satunya dapat mempengaruhi kehidupan sosial siswa dalam berinteraksi sosial.

Dimana, interaksi sosial itu sendiri adalah hubungan timbal-balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. Dalam interaksi juga lebih dari sekedar terjadi hubungan antara pihak-pihak yang terkait melainkan terjadi saling mempengaruhi.

#### **D. HIPOTESIS TINDAKAN**

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Dengan melaksanakan layanan bimbingan kelompok dapat mereduksi dampak negatif gadget dalam interaksi sosial pada siswa kelas X SMA AL-HIDAYAH MEDAN T.A 2016/2017”

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK). Penelitian tindakan Bimbingan dan Konseling Islami adalah melakukan tindakan layanan BK yang diniatkan kepada Tuhan, diberikan kepada sekelompok atau murid perorangan melalui prosedur penelitian.<sup>27</sup> Penelitian ini berupaya meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial siswa dengan cara membiasakan siswa lebih aktif berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekitarnya, dari pada sosial media.

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

Subjek penelitian dalam PTBK ini adalah siswa kelas X-2 SMA Al-Hidayah Medan T.A 2016/2017 yang berjumlah 95 siswa, yang terdiri atas 3 kelas. Dari hasil observasi dan wawancara dengan pihak Kepala Sekolah, dan guru BK menunjukkan bahwa kelas X-1 teridentifikasi dalam kelas yang memiliki interaksi sosial buruk karena pengaruh *gadget*.

Sample dalam penelitian ini adalah siswa X-1 yang berjumlah 32 siswa. Dengan jumlah siswa laki-laki 12 orang dan perempuan 20 orang. Karakteristik sampel yang diambil adalah siswa yang berdasarkan hasil angket diketahui tidak memiliki sikap interaksi sosial yang positif. Melalui

---

<sup>27</sup>Ridwan dan Syamsu Yusuf, (2012), *Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling dengan Pendekatan Islami Dilengkapi dengan Latihan Membuat Proposal*, Bandung: Alfabeta, hal. 31



	• Pertemuan I								
	• Pertemuan II								
	• Pemberian Angket								
4	Analisis data								
5	Penyusunan laporan								

#### D. Prosedur Penelitian

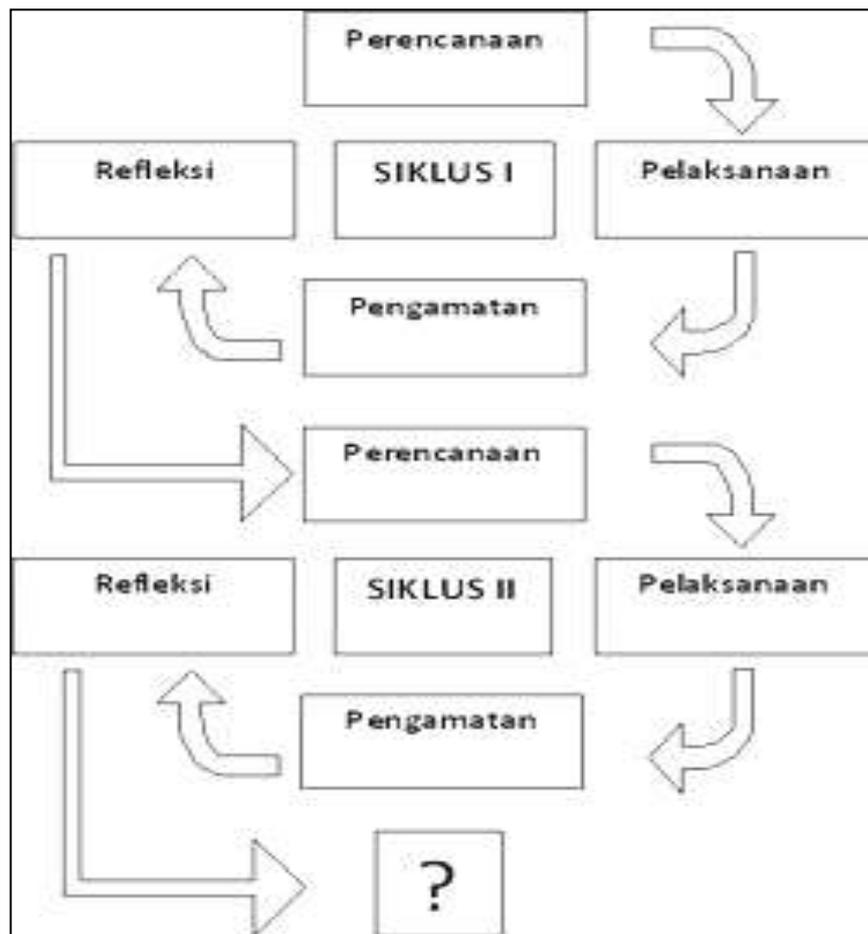
Prosedur penelitian ini memiliki beberapa tahap pelaksanaan tindakan yang diberikan dalam 2 siklus. Pada siklus I diterapkan tindakan yang menjadi indikator dari variabel. Hasil dari pelaksanaan siklus I akan dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan pada siklus 2 tahap yang digunakan dalam prosedur penelitian ini adalah:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan tindakan I
3. Pemantauan
4. Refleksi

Dibawah ini merupakan desain dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang digambarkan oleh Arikunto dkk.<sup>28</sup>.

---

<sup>28</sup>Arikunto, (2008), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 137.



(Gambar 1: Model Desain Tindakan Arikunto dkk)

## 1. SIKLUS I

### a. Perencanaan

Pada tahap ini diawali dengan membuat rancangan tindakan yang akan dilakukan dan membuat perangkat-perangkat yang mendukung agar pelaksanaan tindakan berjalan dengan baik.

Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti dalam perencanaan adalah sebagai berikut ini:

- 1) Memberikan angket

- 2) Membuat rencana pelaksanaan layanan (RPL)
- 3) Mengatur pertemuan dengan calon peserta BK
- 4) Mempersiapkan daftar hadir dan lembar observasi

**b. Pelaksanaan Tindakan**

- 1) Melakukan BKP dengan siswa
- 2) Membagi kelompok diskusi antar siswa
- 3) Memberikan games pengenalan biodata diri

**c. Observasi**

Pada kegiatan tindakan pembelajaran dilakukan observasi oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan dengan teknik penelitian yang telah ditentukan. Kegiatan observasi ini mengenai aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung yang merupakan reaksi dari tindakan yang diberikan oleh peneliti baik didalam atau diluar kelas selama siswa masih berada dalam lingkup sekolah.

**d. Refleksi**

Kegiatan refleksi dilakukan untuk melihat perkembangan pelaksanaan dan membuat kesimpulan, untuk mengetahui berhasil atau tidaknya pemberian tindakan pada siswa dalam meningkatkan sikap hormat . hal ini dilakukan dengan mengevaluasi tindakan serta menentukan langkah-langkah selanjutnya pada pelaksanaan siklus 2.

### **e. Tujuan Siklus**

Didalam penelitian ini terdapat 2 siklus yang dilaksanakan dalam 4 minggu. Tujuan dari siklus pertama ialah untuk menemukan siswa mana dalam sample yang telah dipilih yang memiliki nilai interaksi sosial yang dianggap kurang dari yang lain.

## **2. SIKLUS II**

### **a. Perencanaan**

Pada tahap ini diawali dengan membuat rancangan yang akan dilakukan dan membuat perangkat-perangkat yang mendukung agar pelaksanaan tindakan berjalan dengan baik.

Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti dalam perencanaan adalah sebagai berikut ini:

1. Memberikan angket
2. Membuat rencana pelaksanaan layanan (RPL)
3. Mengatur pertemuan dengan calon peserta BK
4. Mempersiapkan daftar hadir dan lembar observasi

### **b. Pelaksanaan Tindakan**

- a) Melakukan BKP dengan siswa
- b) Membagi kelompok diskusi antar siswa
- c) Memberikan games pengenalan biodata diri

**c. Observasi**

Pada kegiatan tindakan pembelajaran dilakukan observasi oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan dengan teknik penelitian yang telah ditentukan. Kegiatan observasi ini mengenai aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung yang merupakan reaksi dari tindakan yang diberikan oleh peneliti baik didalam atau diluar kelas selama siswa masih berada dalam lingkup sekolah.

**d. Refleksi**

Kegiatan refleksi dilakukan untuk melihat perkembangan pelaksanaan dan membuat kesimpulan, untuk mengetahui berhasil atau tidaknya pemberian tindakan pada siswa dalam meningkatkan sikap hormat . hal ini dilakukan dengan mengevaluasi tindakan serta menentukan langkah-langkah selanjutnya pada pelaksanaan siklus 2.

**e. Tujuan Siklus**

Didalam penelitian ini terdapat 2 siklus yang dilaksanakan dalam 4 minggu. Tujuan dari siklus pertama ialah untuk menemukan siswa mana dalam sample yang telah dipilih yang memiliki nilai interaksi sosial yang dianggap kurang dari yang lain.

**3. Instrumentasi Penelitian**

Dalam penelitian ini pengumpulan data mengenai pelaksanaan dan hasil dari program tindakan akan dilakukan dengan menggunakan beberapa instrument penelitian yaitu:

- a) Lembar Observasi

Instrument ini dirancang sendiri oleh peneliti dengan bantuan kepada pembimbing. Lembar observasi ini untuk mengumpulkan dan mengenai:

- 1) Reaksi siswa terhadap tindakan yang diberikan.
- 2) Ketaatan siswa dalam melakukan tindakan.
- 3) Pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh siswa dilingkungan sekolah.

b) Angket

Instrument ini digunakan untuk mengetahui dan menjangkau data mengenai sikap aktif siswa dalam berinteraksi dengan orang disekitarnya khususnya bagi siswa yang dianggap kurang aktif dilingkungan sekolah.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Alat pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini menjadi:

- a. Lembar Observasi untuk mencatat dan memeriksa aktivitas siswa selama proses dilakukannya tindakan berdasarkan indikator yang telah ditentukan sebelumnya.
- b. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dalam bentuk pilihan “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju” sebanyak 30 soal. Tes ini bertujuan untuk mengukur dan mengetahui kualitas serta kuantitas siswa dalam berinteraksi. Dalam memberikan jawaban siswa hanya memberikan tanda check list (  $\surd$  ) pada kolom atau tempat yang telah disediakan.

**Tabel 3.1**  
**Alternatif Jawaban dalam Bentuk Skor**

Skoring pada skala Dampak Buruk Gadget			Skoring pada skala Interaksi Sosial		
Pilihan	Skor		Pilihan	Skor	
	+	-		+	-
Sangat Setuju (SS)	4	1	Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2	Setuju (S)	3	2
Tidak setuju (TS)	2	3	Tidak setuju (TS)	2	3
Sangat tidak setuju (STS)	1	4	Sangat tidak setuju (STS)	1	4

Adapun kisi-kisi angket yang digunakan sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Angket Interaksi Sosial**

No	Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item		Jumlah Item
				Positif	Negatif	
1	Interaksi Sosial	Kerja sama	a. Mempunyai tujuan bersama	1	5	2
			b. Saling memberi dan menerima pengaruh	3	4	2
			c. Kesiediaan untuk membantu	2	6	2
		Persaingan	a. Saling berusaha	7	8	2

			mencapai keuntungan			
			b. Seleksi individu	9	11	2
		Pertentangan	a. Perbedaan kepentingan	10	12	2
			b. Perubahan-perubahan sosial	13	14	2
		Persesuaian	a. Mengurangi pertentangan	15	16	2
			b. Mencapai kestabilan	18	19	2
		Perpaduan	a. Memperhatikan kepentingan bersama	20	17	2
JUMLAH						20

Tabel 3.3

## Kisi-Kisi Angket Gadget

No.	Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item		Jumlah Item
				Positif	Negatif	
1	Gadget	Laptop	a. Penyalahgunaan laptop	1	12	2
			b. Memiliki berbagai fungsi	13	2	2
		Handphone	a. Intensitas konsentrasi	28	14	2

			b. Mempengaruhi sikap dan perilaku	4	15	2
			c. Pemborosan	16, 8	7, 22	4
			d. Membentuk sifat hedonisme	19	17	2
			e. Menciptakan pergaulan yang tidak sehat	18	20, 5	3
		Play Station/game online	a. Menghabiskan waktu luang bermain game	23	25	2
			b. Menimbulkan sifat introvert	21	6	2
		MP3 Player	a. Mempengaruhi konsentrasi belajar	9	24	2
		Televisi	a. Pengaruh reklame	26	10	2
			b. Tayangan televisi	11	27, 3	3
<b>JUMLAH</b>						<b>28</b>

## F. Teknik Analisis Data Kualitatif

Dalam penelitian ini analisis data kualitatif mengikuti model analisis interaktif. Miles dan Huberman menjelaskan bahwa analisis data dengan menggunakan pendekatan kualitatif meliputi 4 kegiatan yaitu:

1. Pengumpulan data, data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan.
2. Reduksi data, setelah data terkumpul selanjutnya dibuat reduksi data guna memilih data yang relevan dan bermakna, memfokuskan data yang mengarah untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan penelitian, pada proses ini data yang berkenaan dengan permasalahan saja yang digunakan, data yang tidak perlu dibuang.
3. Penyajian data, penyajian data dapat berupa bentuk lisan, tabel atau grafik tujuan sajian data ini adalah untuk menggabungkan semua informasi sehingga dapat menggambarkan keadaan yang terjadi

Untuk mengukur teknik analisis persentase ini dilakukan untuk mengetahui berhasilnya tindakan yang dilakukan penelitian. Seberapa persentase tingkat keberhasilan yang ingin dicapai dari perubahan tingkah laku.

$$\text{Dengan Rumus : } P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

keterangan :

$P$  = Angka konflik yang terjadi

$f$  = Jumlah siswa yang menyelesaikan konflik

$n$  = Jumlah seluruh siswa

4. Penarikan kesimpulan, penarikan kesimpulan dilakukan selama proses penelitian berlangsung, setelah data terkumpul cukup memadai maka

selanjutnya diambil kesimpulan sementara, dan setelah data benar-benar lengkap maka diambil kesimpulan akhir.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup>Sugiono, (2013), *Penelitiann Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, hal. 334.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Bakar M. Luddin. 2016. *Psikologi dan Konseling Keluarga*. Difa Grafika.
- Achmad Juntika Nurihsan. 2005. *Strategi Layanan Bimbingan & Konseling*. Bandung: Refika Aditama.
- A.J.Dirksen. 1986. *Mikro Komputer*. Bandung: Angkasa (Anggota IKAPI), Oleh Penerjemahan Ir. Sobandi SachriArikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bambang Samsul Arifin. 2015). *Psikologi Sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Elly M. Setiadi, dkk. 2006. *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Erman Amti dan Marjohan. 1991. *Bimbingan dan Konseling. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan*.
- Herimanto dan Winarno. 2010. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Ed. 1, Cet. 3, Jakarta: Bumi Aksara.
- Kamanto Sunarto. 2004. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Kementerian Agama RI. 2007. *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahnya*. Bogor: PT Sygma Examedia Arkanleema.
- Lahmuddin. 2011. *Landasan Formal Bimbingan Konseling Di Indonesia*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Muhibbinsyah. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nur Maharani, dkk. *Sosiologi Untuk SMA/MA Kurikulum KTSP Semester Ganjil Kelas X Pratama* Mitra Aksara.
- Philipus dan Nurul Aini. 2009. *Sosiologi dan Politik*. Jakarta: Raja Wali Pers.
- Rahmulyani. 2016. *Lembar Kerja Teori Layanan Bimbingan Kelompok*. Medan: FIP Unimed.
- Prayitno. 2014. “*Seri Layanan Konseling*”. Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Padang.
- Prayitno. 2012. “*Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*” (Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Ridwan dan Syamsu Yusuf. 2012. *Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling dengan Pendekatan Islami Dilengkapi dengan Latihan Membuat Proposal*. Bandung: Alfabeta.
- Ridwan Sanjaya dan Christine Wibhowo. 2011. *Menyiasati Tren Digital Pada Anak & Remaja*. Jakarta : PT Gramedia.
- Soerjono Soekanto. 2003. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soerjono Soekanto dan Budi Sulistyowati. 2015. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sarlito W. Sarwono. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiono. 2013. *Penelitiann Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Tohirin. 2007. *Bimbingan & Konseling Di Sekolah & Madrasah (Berbasis Integrasis)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

*Http://www.definisi-arti-dan-pengertian-gadget-secara-lebih-luas\_article-Plimbi-Sosial-Jurnalism-Plimbi.com*, (Diakses 9 Januari 2017).

*http://www.tekno-pedia.com/gadget-dan-pengertiannya/#ixzz34mF9wFFq*,  
(Diakses 9 Januari 2017).

*http://ukiparner.blogspot.co.id/2012/03/dampak-negatif-teknologi-dibidang.html#!/tcmbck*, (Diakses 9 Januari 2017).