



**APLIKASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DALAM MENGATASI
KECANDUAN GADGET DI MAN 3 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat untuk
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam dan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH:

**RISMANIAR
Nim: 33.14.3.026**

Jurusan Bimbingan Konseling Islam

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**APLIKASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DALAM MENGATASI
KECANDUAN GADGET DI MAN 3 MEDAN**

SKRIPSI

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

OLEH:

RISMANIAR
NIM. 33.14.3.026

Program Studi Bimbingan Konseling Islam

Pembimbing Skripsi I

Pembimbing Skripsi II

Dr. Hj. Ira Suryani, M.Si
NIP. 19670713 199503 2 001

Fauziah Nasution, S.Psi M.Psi
NIP. 19750903 200501 2 004

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

ABSTRAK

Nama : Rismaniar
NIM : 33. 14. 3. 026
Jurusan : Bimbingan Konseling Islam
Pembimbing Skripsi I : Dr. Hj.Ira Suryani, M.Si
Pembimbing Skripsi II : Fauziah Nasution, M.Psi
Judul Skripsi : Aplikasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget di MAN 3 Medan

Masalah dalam penelitian ini adalah kondisi dari kecanduan gadget yang dialami oleh siswa dengan subjek penelitian siswa Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan layanan bimbingan kelompok terhadap kecanduan gadget di MAN 3 Medan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan subjek penelitian guru bimbingan konseling dan siswa MAN 3 Medan.

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

Kata kunci : *Bimbingan kelompok, Kecanduan gadget*

Diketahui,
Pembimbing Skripsi I

Dr. Hj, Ira Suryani, M.Si
NIP. 196707131995032001

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT. atas rahmat dan hidayah-Nya, skripsi ini dapat selesai dengan baik. Serta shalawat dan salam tidak lupa saya ucapkan kepada contoh teladan terbaik dunia, yaitu Rasul paling mulia, Muhammad SAW. Semoga dengan perbanyak salam kepadanya akan menjadikan kita salah satu umatnya yang mendapatkan syafaatnya dihari kelak nanti. Aamiin.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memnuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan dengan judul **“Aplikasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget di MAN 3 Medan”**

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mengalami hambatan dan kesulitan, namun berkat bantuan berbagai pihak dengan memberikan bimbingan, arahan, semangat dan motivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, antara lain kepada:

1. Teristimewa kepada Orangtua tercinta Ayahandah Hj Musrizal, Ibunda Salmiah, dan kepada kakak saya semuanya Nurmalia, Mursalina, Husnirahayu dan terakhir adik saya tercinta Ahmad Rifqi Dermawan yang

slalu mendoakan dan memberi semangat kepada saya baik dukungan secara materi ataupun non materi.

2. Bapak Prof. Dr. Syafaruddin, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan
3. Bunda tercinta Dr. Hj.Ira Suryani, M.Si sebagai ketua jurusan bimbingan konseling islam sekaligus sebagai dosen pembimbing akademik dan sebagai dosen pembimbing skripsi I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Mahidin, M.Pd sebagai dosen pembimbing akademik yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Fauziah Nasution, M.Psi sebagai dosen pembimbing skripsi II, yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ucapan terimakasih kepada seluruh dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan khususnya dosen jurusan bimbingan konseling islam dan seluruh civitas akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan.
7. Muhamad Asrul, S. Ag, M. Pd kepala Madrasah Aliyah Negeri Kisaran yang telah memberikan izin riset.
8. Rizky Amelia, S. Pd dan Ibu Widya Astuti S.pd sebagai Guru BK yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
9. Kepada siswa-siswi di Madrasah Aliyah Negeri Medan yang telah bersedia dan membantu dalam memberikan keterangan sebagai bahan informasi dalam penelitian.

10. Kepada seluruh teman-teman BKI angkatan tahun 2014 dan yang terkhusus seluruh teman BKI-5 telah bersedia menjadi sahabat dan telah memberi warna dalam kehidupan saya selama belajar di kampus UIN tercinta dalam kurung waktu 4 tahun.
11. Kepada sahabat terbaik yang selalu dihati Sartika wulandari yang sebentar lagi mau menikah, Fitri Hartati, Wulan Mentari, Rahmat Agus Dermawan, Rahmat Hidayat Koto, Nurlia Ayuni, Ridhoyani Hutabarat, Syela Eryanti Siregar, Sania Nurjannah yang selama ini membantu saya memberi arahan dukungan dan kasih sayang yang tulus selama saya berada di perantauan ini. Saya berterimakasih kepada kalian semua yang sebesar besarnya semoga kita bisa menggapai semua mimpi kita.
12. Kepada seseorang yang selalu setia menemani saya selalu bersedia membantu saya Rahmat Agus Dermawan Siregar dari yang biasa menjadi hal yang luar biasa. Terimakasih atas dukungan semangatnya baik materi dan non materi.
13. Kepada keponakan tersayang yang selalu menjadi kebanggaan Muhammad Zakir Yahya Yang selalu membuat saya tersenyum dalam menghadapi semua ini.
14. Kepada semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namanya.

Penulis telah berupaya dengan segala upaya yang penulis lakukan dalam penyelesaian skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun penulisan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca demi

sempurnanya skripsi ini. Semoga isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khasanah ilmu pengetahuan. Aamiin

Medan, 30 Agustus 2018
Penulis

Rismaniar
Nim.33.14.3.026

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	4
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Kecanduan Gadget	7
1. Pengertian Gadget	7
2. Pengertian Kecanduan Gadget	8
3. Jenis-jenis <i>Gadget</i>	10
4. Penyebab Kecanduan Gadget.....	12
5. Dampak Kecanduan Gadget.....	13
6. Penyalahgunaan <i>Gadget</i> Dalam Aktivitas Belajar Siswa	14
7. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak.....	16
8. Dampak Positif dan Negatif dari Pengaruh Gadget Pada Prestasi Anak.....	16
9. Cara mengatasi dampak negative dari pengaruh gadget terhadap prestasi anak	19

B. Pengertian Bimbingan Kelompok	21
1. Pengertian Bimbingan	21
2. Pengertian Konseling	22
3. Pengertian Bimbingan Kelompok	24
4. Asas Bimbingan Kelompok	27
C. Penelitian Relevan.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Subjek Penelitian.....	41
D. Teknik Pengumpulan Data.....	41
E. Teknik Analisis Data.....	43
F. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Temuan Umum.....	47
1. Sejarah Singkat Berdirinya MAN 3 Medan	47
2. Profil/ Identitas MAN 3 Medan	48
3. Identitas Guru Bimbingan Konseling.....	49
4. Visi Misi dan Motto MAN 3 Medan.....	49
5. Keadaan Siswa	50
6. Keadaan Tenaga Kerja	51
7. Keadaan Sarana dan Prasarana.....	55

B. Temuan Khusus.....	56
1. Pelaksanaan layanan bimbingan konseling Kelompok di MAN 3 Medan	56
2. Dampak negative siswa yang mengalami kecanduan gadget	59
3. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mencegah Kecanduan Gadget	62
C. Pembahasan Hasil Penelitian	65
1. Pelaksanaan layanan bimbingan konseling Kelompok di MAN 3 Medan	65
2. Dampak negative siswa yang mengalami kecanduan gadget	66
3. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mencegah Kecanduan Gadget	67
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

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

Teknologi dengan fasilitas game sangat mudah dijumpai oleh para pelajar. Kurangnya perhatian dan kontrol keluarga memungkinkan siswa mencari kompensasi negatif dengan bermain gadget secara berlebihan sehingga siswa kecanduan bermain gadget. Perlunya guru BK bekerjasama dengan orang tua

¹ Murodi, Komunikasi antar budaya (Di Era Budaya Siber), (Jakarta: Prenadamedia Group 2012.), h.1

untuk mengurangi kecanduan siswa terhadap gadget. Kecanduan sendiri dapat diartikan sebagai suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol sehingga dapat melalaikan kegiatan lain maupun lingkungan sekitar. Anthony G. Will Helm menyatakan bahwa kehadiran internet harus diwaspadai, karena ia mengaburkan bahkan meniadakan struktur struktur yang selama ini sudah baku. Namun ada pula yang mengatakan bahwa semestinya teknologi tersebut dapat memberikan manfaat untuk membantu dan pada akhirnya pembentukan kultur di masyarakat. Pandangan tersebut bukan bermaksud untuk menjauhkan masyarakat dari kemajuan teknologi internet melainkan menyarankan sikap kehati hatian untuk melibatkan teknologi internet dalam proses komunikasi yang selama ini dilakukan di dunia nyata.

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

Dalam hal ini melalui hasil wawancara yang saya lakukan dengan seorang guru BK MAN 3 Medan yang bernama Rizki Amelia Fenomena 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, Chattingan dengan lawan jenis bahkan mendengarkan musik.

Dalam mengatasi permasalahan ini guru BK bisa memberikan beberapa alternatif salah satunya dengan melaksanakan layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok merupakan proses pemberian informasi dan bantuan pada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai suatu tujuan tertentu. Layanan yang diberikan dalam suasana kelompok selain itu juga bisa dijadikan media penyampaian informasi sekaligus juga bisa membantu siswa menyusun rencana dalam membuat keputusan yang tepat sehingga diharapkan akan berdampak positif bagi siswa yang nantinya akan membentuk kepribadian yang lebih positif.²

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

Maka dengan demikian sesuai dengan permasalahan yang ada dan yang terjadi di sekolah MAN 3 Medan tentang siswa yang terdapat sering

² Prayitno, Erman Amti. *Dasar Dasar Bimbingan Dan Konseling*. (Jakarta: Depdiknas 2009), h.307

menyalahgunakan gadget dan yang mengalami kecanduan gadget di sekolah. Dengan ini saya memilih judul penelitian tentang : **Aplikasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget di MAN 3 Medan.**

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa sering melalaikan pekerjaan
2. Siswa bermain game online saat belajar mengajar berlangsung sehingga mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar
3. Kurangnya siswa dalam bersosialisasi dengan lingkungan akibat gadget
4. Melakukan ritual update setiap melakukan kegiatan
5. Tingginya Intensitas penggunaan gadget pada siswa baik di sekolah maupun di rumah.
6. Selalu membawa handphone kemanapun tanpa pengawasan orang tua
7. Siswa menjadi malas melakukan tugas tugasnya seperti pekerjaan rumah dan tugas sekolah.
8. Menurunnya prestasi belajar siswa dikarenakan pengaruh kecanduan gadget dalam belajar

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti memfokuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu “Aplikasi Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget (*Handphone*) Di MAN 3 Medan”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di MAN 3 Medan
2. Apa saja dampak negatif siswa yang mengalami kecanduan gadget ?
3. Bagaimana upaya guru BK dalam pencegahan kecanduan gadget ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di sekolah MAN 3 Medan
2. Untuk mengetahui dampak negatif yang timbul terhadap gadget
3. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan guru BK dalam mencegah kecanduan Gadget

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan praktis

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis penelitian ini adalah :

- a. Menambah wawasan tentang pengaplikasian layanan bimbingan kelompok terhadap topik yang dibahas.
- b. Sebagai pembelajaran terhadap peneliti agar dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan sebaik baiknya.

2. Manfaat Praktis

Sedangkan secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi:

- a. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah, dalam Mengatasi kecanduan gadget terhadap siswa.

b. Bagi Guru BK

Dapat dijadikan landasan untuk memberikan layanan bimbingan konseling untuk mengurangi kecanduaan gadget terhadap siswa

c. 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 penggunaan gadget yang berlebihan.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan wawasan dan memberikan pengalaman yang mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kecanduan Gadget

1. Pengertian Gadget

Gadget adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi. Dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda beda. Gadget di anggap lebih lengkap dari pada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Gadget atau handphone (smartphone) bukan hanya sekedar alat komunikasi, jaman sekarang sudah menjadi tren atau gaya hidup. Gadget dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015) yang dapat berdampak buruk bagi prestasi belajar siswa.³ Gadget dapat memuat kebutuhan apapun, sedangkan alat elektronik lainnya laptop, camera dan handphone dan alat lainnya mempunyai keterbatasan sendiri. Pada era sekarang ini gadget mempunyai peluasan arti yang tidak hanya dilihat dari fisiknya saja, tapi bisa dilihat dari software didalam gadget itu sendiri. Dengan adanya perkembangan zaman sampai sekarang ini gadget selalu diperbaharui untuk meningkatkan stabilitasnya.

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

³ Harfiyanto, D., Cahyo, B. U., & Tjaturahono, B. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1).

Teknologi diciptakan untuk memberi kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktifitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, disisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negative. Seperti yang diketahui, saat ini perkembangan gadget di Indonesia pertumbuhannya cukup pesat. Bahkan peminat gadget di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan gadget (Handphone)

Beberapa perusahaan gadget kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk dengan keunggulan masing – masing, jadi bisa dipastikan beberapa tahun kedepan, teknologi gadget semakin trend. Sekarang tidak hanya kalangan atas saja yang dapat memiliki tablet dan smartphone. Namun kalangan menengah juga sudah dapat memiliki sebuah tablet dan smartphone karena semakin bersaingnya dipasaran untuk membuat harga gadget semakin ekonomis. Karena itulah sekarang orang dengan mudah untuk memiliki sebuah gadget. Tak heran pula jika kita lihat zaman sekarang permainan yang dimainkan anak-anak berbeda dengan dahulunya.

2. Pengertian Kecanduan Gadget

Kata kecanduan berasal dari kata dasar “candu” yang terdapat di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti sebagai kejangkitan suatu kegembiraan hingga lupa hal-hal yang lain.⁴ Sedangkan gadget atau dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang

⁴Wijanarko Jarot, et-al, Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital,(Jakarta; Keluarga Bahagia, 2016), hal.3

memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.⁵

Kecanduan gadget diartikan sebagai tingkah laku kompulsif, kurang tertarik dengan aktifitas lain dan menghabiskan waktu yang cukup banyak dalam menggunakan gadget. Selain gadget memang menyediakan hal-hal yang begitu menarik, maka kondisi keluarga dan lingkungan turut memicu pelarian anak ke gadget. Anak-anak yang kesepian kurangnya cinta kasih dari orangtua yang sibuk, anak-anak yang diabaikan temannya, anak-anak yang mendapat hambatan bergaul, anak-anak yang bosan dengan beban berat tugas-tugas sekolah, tiba-tiba mendapat pelarian yang menggairahkan pada gadget.

Gadget menjadi teman, sahabat dan keluarga bagi anak, selain gadget menyediakan hal-hal yang menarik, faktor lingkungan baik pada keluarga, sekolah, ataupun lingkungan pergaulan anak juga memicu anak pada penggunaan gadget yang berlebihan. Cenderung seorang remaja dapat terjadi jika lingkungan tidak mendukung dirinya, seperti beban pada tugas sekolah dan dirumah, orang tua yang selalu menuntut, memarahi anak dan tidak memberi perhatian.⁶

Tidak semua orangtua 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.

⁵Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional RI, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta : Balai Pustaka, 1997), hal. 191

⁶ Ibid hlm 5

Secara tidak sengaja semakin aktifnya anakberada dalam dunia maya, maka intensitas penggunaan gadget itu pula jugasemakin meningkat.

3. Jenis-jenis *Gadget*

Salman (2013:5) *gadget* pada zaman sekarang sudah sangat berkembang, hal ini dibuktikan dengan banyaknya model *gadget* yang dapat kita temukan dengan mudah. Benda ini merupakan benda yang tidak asing lagi, bahkan sampai anak Sekolah Dasar sudah bisa memakainya. Macam-macam *gadget* tersebut juga mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing :⁷

a. Laptop

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

b. Kamera

Kamera adalah alat paling populer dalam aktivitas fotografi. Jenis kamera bermacam-macam diantaranya DSLR, Digital, Intax, dll.Menurut irawan (2013:32) Jenis-jenis *Gadget* memiliki cakupan yang cukup luas.Hampir setiap perangkat elektronik kecil dengan kemampuan khusus dan menyajikan teknologi yang baru bisa disebut *gadget*. Berikut beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan diantaranya adalah sebagai berikut:

1) *iPhone*

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

⁷<http://www.psychologymania.com/2012/12/definisi-kecanduan.html>, di akses tanggal 5 Januari 2018, pukul 14.30 wib.

2) *IPad*

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

3) *Handphone*

Adalah telephone genggam yang sudah menjamur pada saat ini dengan berbagai jenis merk dan fitur kecanggihan yang ditawarkan pada tiap-tiap merk handphone tersebut. Bagi masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja, media sosial seakan sudah menjadi candu, tiada hari tanpa membuka media sosial, bahkan hampir 24 jam mereka tidak lepas dari gadget. Media sosial terbesar yang paling sering digunakan oleh kalangan remaja antara lain; *Instagram, Facebook, Twitter, Whatsapp*, Masing-masing media tersebut mempunyai keunggulan dalam menarik banyak pengguna media sosial yang mereka miliki.

Kalangan remaja yang memposting media sosial biasanya memposting kegiatan pribadinya, curhatannya, serta foto-foto bersama teman-temannya. Semakin aktif seorang remaja di media sosial maka mereka semakin dianggap keren dan gaul, namun kalangan remaja yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kuno, ketinggalan zaman, dan kurang bergaul.

Para remaja akan membuat segala macam cara untuk mempertahankan eksistensi diri mereka dalam lingkungannya. Mereka akan merasakan

kebahagiaan tersendiri ketika orang lain dapat melihat image diri yang mereka bangun di *Instagram, Facebook, Twitter* dan akan lebih bahagia lagi ketika ada temannya yang merasa iri dengan image yang mereka perankan di akun tersebut.⁸

Remaja hendaknya lebih mengutamakan belajar daripada hal-hal yang kurang bermanfaat. Penggunaan *handphone* yang terlalu lama dapat menimbulkan hal-hal negatif, maka sebaiknya remaja yang sering menggunakan *handphone* untuk menelepon mengurangi intensitasnya dan menggunakan seperlunya saja. Orang tua seharusnya lebih mempertimbangkan segala sesuatu yang akan diberikan kepada anak dengan melihat akibatnya terhadap perkembangan anak terutama yang memasuki usia remaja.⁹

4. Penyebab Kecanduan Gadget

Yuwanto (2010) dalam penelitiannya mengenai *mobile phone addict* mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan *handphone* yaitu:

a. Faktor Internal

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

b. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *handphone* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman

⁸ J.B Funk, *Electronic Games (Children, Adolescent and The Media)*, hal. 9

⁹Satrianawati, (2017), *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD, Jurnal: Vol. 4, No. 1.*

secara psikologis ketika 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.¹⁰

5. Dampak Kecanduan Gadget

Beberapa dampak dari kecanduan *handphone* menurut Yuwanto (2010) antara lain:

- a. Konsumtif, penggunaan *handphone* dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan penyedia jasa layanan *handphone* (operator) sehingga membuat individu harus mengeluarkan biaya untuk memanfaatkan fasilitas yang digunakan.
- b. Psikologis, individu merasa tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan atau tidak membawa *handphone*..
- c. Fisik, terjadi gangguan seperti gangguan atau pola tidur yang berubah

¹⁰Jaka Irawan dan Leni Armayati, (2013), *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja. Jurnal: Vol. 08.*

- d. Relasi sosial, berkurangnya kontak fisik secara langsung dengan orang lain.
- e. Akademis/pekerjaan, berkurangnya waktu untuk mengerjakan sesuatu yang penting dengan kata lain berkurangnya produktivitas sehingga mengganggu akademis atau pekerjaan.
- f. Hukum, keinginan untuk menggunakan *handphone* yang tidak terkontrol menyebabkan menggunakan *handphone* saat mengemudi dan membahayakan bagi diri sendiri dan pengendara lain.¹¹

6. Penyalahgunaan *Gadget* Dalam Aktivitas Belajar Siswa

Menurut Astin Nikma dalam (dinas pendidikan 2015;6) mengatakan bahwa siswa 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 *handphone* sudah semestinya dipergunakan dengan sebaik mungkin dan sebagaimana mestinya.

Penggunaan *handphone* yang terlalu lama dapat menimbulkan hal hal negative, 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 akibatnya terhadap perkembangan anak terutama pada usia remaja.

Akibat Penyalahgunaan Gadget menurut Irawan (2013:35). Seperti halnya yaitu:

¹¹Satrianawati, (2017), Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD, *Jurnal: Vol. 4, No. 1.*

- a. Tentang konten-konten porno yang kini semakin merajalela dan semakin mudah anak dan remaja dalam mengakses semua itu dengan berbagai fasilitas seperti smartphone, gadget, merayapnya usaha warnet diberbagai tempat baik di desa maupun di kota karena sekarang ini internet sudah dapat diakses dimana saja.
- b. Semakin maraknya game online di berbagai tempat karena juga sudah semakin banyak tempat game center yang membuat anak menjadi kecanduan pada game online dan mengganggu proses belajar mereka bahkan dapat mengubah sifat anak jadi kurang bersosialisasi terhadap lingkungan.
- c. Kasus anak yang hilang dan pemerkosaan akibat dari media sosial misalnya berkenalan melalui Facebook bahkan hingga berpacaran berkat perkenalannya melalui Facebook. Dampaknya tindak pemerkosaan ataupun penculikan, penipuan sering terjadi akibat dari penyalahgunaan media sosial tersebut.
- d. Kasus pencemaran nama baik karena tidak berhati hati dalam berkomentar dan memberikan tanggapan di media sosial.¹²

Namun dalam kenyataannya sekarang ini dirasakan masih sangat lemah sekali tentang pengawasan dan bimbingan orang tuaterhadap anak dalam mengeksplorasi dan mengekspresikan sikap keingin tahuan mereka, sehingga anak mengekspresikan rasa keingintahuaan mereka dengan cara yang salah.¹³

¹² Ridwan Sanjaya , dan Christine Wibhowo, *Menyiasati Tren Digital Pada Anak dan Remaja*, (Elex Media Komputindo, 2011: Jakarta), hal 2

¹³Rithschild didalam Chris Craford, *The Art of Computer Game Design*, (-,1982), hal.8

7. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak

Beberapa faktor yang membuat gadget sangat berpengaruh anatar lain adalah :

- a. Gadget semakin hari semakin canggih. Hal ini tentu memberikan banyak manfaat yang mempermudah pekerjaan. Apalagi dengan ukurannya yang terbilang kecil, gadget mudah dibawa kapan pun dan dimana pun. Hal inilah yang membuat gadget dilengkapi juga dengan fitur game yang sangat menarik minat anak-anak.
- b. Secara tidak sadar gadget membuat ketergantungan. Saat ini anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gadget. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh.

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

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

a. Dampak Positif

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

1) Anak Pintar Memilih Informasi

Dengan terbiasa menggunakan gadget, Si kecil terbiasa mendapatkan banyak informasi dalam sekali klik. Kedepannya ia akan lebih mahir dalam memilih informasi yang ia butuhkan, jelas anne.¹⁴

2) Berpikir Kreatif

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

3) Kebiasaan Baik

Dengan bermain games yang tepat anak juga dapat menirukan kebiasaan- kebiasaan baik. Hal ini bisa terjadi karena anak anak cenderung mencontoh apa yang dilakukan oleh karakter dalam games tersebut.¹⁵

a. Beradaptasi dengan zaman

Salah satu dampak positif gadget adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya. Komunikasi menggunakan gadget tentunya mengubah aturan yang sudah ada sebelumnya dan dapat membuat kualitas serta kuantitas komunikasi tatap muka menurun. Siswa dalam kehidupan sehari-hari memang tidak dapat lepas dari gadget. Gadget sebagai alat komunikasi dapat digunakan siswa

¹⁴ Ibid, hlm 10

¹⁵J.B Funk, *Electronic Games (Children, Adolescent and The Media)*, hlm. 9

dalam berkomunikasi tanpa ada batasan waktu, karena di tengah malam pun siswa dapat melakukan komunikasi dengan orang lain. Adapun di lingkungan sekolah keberadaan gadget dapat menjadi pola interaksi baru dalam berhubungan dengan siswa lain, siswa lebih memilih menggunakan gadget karena dianggap lebih praktis, efisien, memperpendek jarak dan mempercepat waktu serta memudahkan siswa dan tidak perlu repot datang ke tempat seseorang yang dimaksud. Siswa baru akan mendatangi/bertemu teman yang dimaksud apabila pesan yang disampaikan melalui gadget tidak tersampaikan atau tidak terkirim. Hal ini menunjukkan bahwa gadget telah digunakan sebagai cara baru interaksi sosial terutama bagi pengguna aktif gadget untuk bertemu dan berinteraksi dengan teman-teman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial di dunia maya dengan menggunakan gadget digemari oleh banyak orang dan telah mengubah cara berkomunikasi.¹⁶

Artinya fungsi adaptif anak berkembang.seorang anak harus tahu fungsi gadget dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi.¹⁷

b. Dampak Negatif

1) Resiko terkena Radiasi

¹⁶ Doni Harfiyanto et al. / *Journal of Educational Social Studies* 4 (1) (2015)

¹⁷.Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. Jurnal Profesi* 13 (2), 2016,h. 73 – 77.

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

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

2) Lambat Memahami Pelajaran

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti camera, video, games dan lainnya. Fitur tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadgetnya di belakang atau bisa juga dipergunakan untuk hal-hal yang tidak baik. Pendidikan di sekolah seharusnya merupakan tempat bagaimana anak belajar berinteraksi dengan orang lain.

Sekolah harus bisa membangun budaya yang mengedepankan aspek moral, cinta kasih, kelembutan, nilai demokratis, menghargai perbedaan, berlapang dada menerima kenyataan, dan menjauhkan diri dari nilai-nilai kekerasan. Hal ini diperlukan peran orang tua dan guru sebagai figure pengawas yang diharapkan dapat memberikan arahan

arahan dalam menggunakan internet sebagai sumber informasi. Sehingga pada akhirnya internet dapat memberikan nilai nilai positif kepada para siswa.

3) Resiko Terhadap Perkembangan Psikologi Anak

Terkadang sebagian game ataupun tontonan pada gadget memperlihatkan kekerasan sehingga hal ini bisa berdampak negative terhadap perkembangan psikologis anak. Internet juga dapat merusak moral anak seperti melakukan tawuran, judi, merokok dan minum minuman keras hingga berbuat asusila karena pengaruh yang diperoleh dari situs, video ataupun informasi yang menawarkan gaya hidup hedonis yang bersumber dari internet itu sendiri.

Sehingga ketakutan terbesar orang tua dan guru pun menjadi kenyataan dimana hal hal tersebut berujung pada karakter anak yang kasar dan penurunan nilai nilai moral dan ajaran agama. Dan sebagai orang tua harus mampu mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada anak agar tidak memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan anak.

Mencegah dampak buruk gadget bisa dilakukan dengan cara bersikap bijak dalam memperkenalkan gadget untuk anak. Jangan memberikan gadget khusus anak, biarkan dia menggunakan punya orang tuanya agar penggunaannya mampu kita awasi dan kita batasi dengan mudah.¹⁸

¹⁸Sujiono Nurani, Yuliani. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks, 2009

9. Cara mengatasi dampak negative dari pengaruh gadget terhadap prestasi anak

Kehadiran gadget pun menjadikan perubahan perilaku siswa, dimana ketika siswa sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan gadgetnya daripada dengan orang yang ada didekatnya. Ketika sedang berjalan pun asik sambil memainkan gadgetnya. Siswa hanya menunduk menatap gadget tanpa menghiraukan 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 (Mumun, 2008: 4).¹⁹

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 negative pada anak. Adapaun beberapa cara yang harus dilakukan oleh orang tua ialah:

b. Pilih sesuai usia

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

c. Batasi waktu

¹⁹ Ameliola, dan Nugraha, D.H. 2013. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap anak dalam Era Global.

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

d. Hindarkan kecanduan

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan gadget biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orangtua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan.²⁰

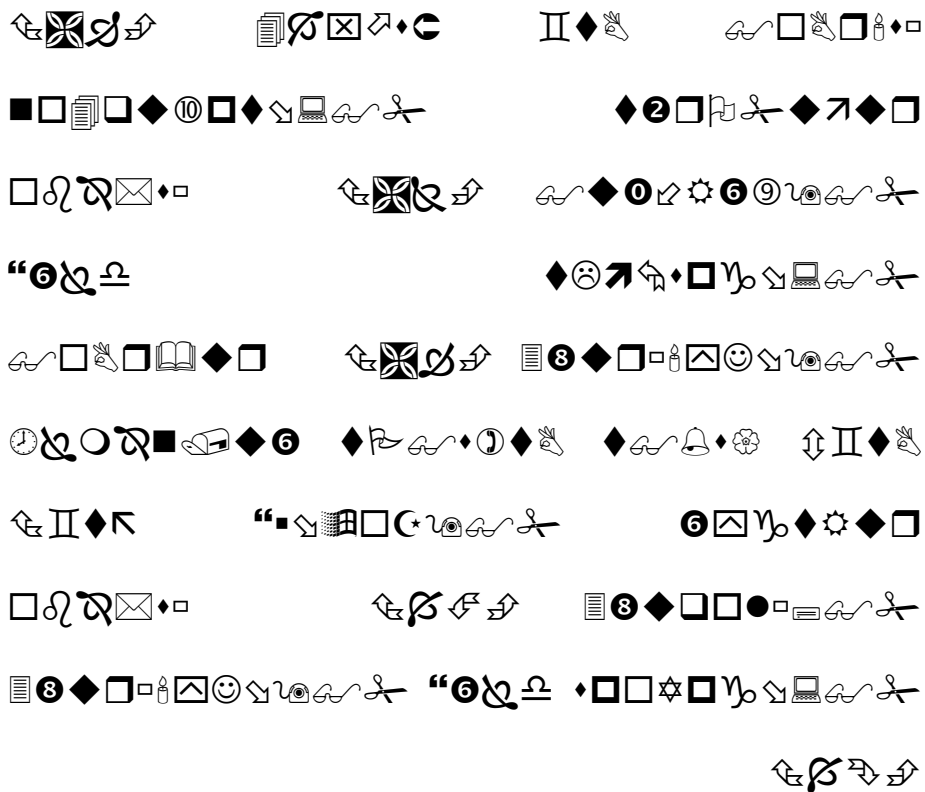
Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan antara lain:

- 1) Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan gadget.

²⁰ Budyatna, M. 2005. 'Pengembangan Sistem Informasi: Permasalahan dan Prospeknya'. *Komunika*. Vol 8 No 1.

- 2) Anak mengabaikan/mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermian gadget.
- 3) Anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar
- 4) Menunda-nunda pekerjaan dan melalaikannya

Berkeanaan dengan prilaku 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



37.”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 syurgalah 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 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.²¹

B. Pengertian Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan

Bimbingan dapat diartikan sebagai “bantuan”, dalam arti lain bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada individu dalam membuat pilihan-pilihan dan penyesuaian-penyesuaian yang bijaksana. Bantuan itu berdasarkan atas

²¹ Shihab M. Quraih, 2002. Tafsir Al-Misbah, Surah An-Naziat. (Jakarta: Lentera hati)

prinsip demokrasi yang merupakan tugas dan hak setiap individu untuk memilih jalan hidupnya sendiri sejauh tidak mencampuri hak orang lain.

“bimbingan sebagai bantuan yang diberikan kepada individu untuk dapat memilih, mempersiapkan diri, dan memangku suatu jabatan serta mendapat kemajuan dalam jabatan yang dipilihnya”.

2. Pengertian Konseling

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

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

American Personnel and Guidance Association (APGA) mendefinisikan konseling sebagai suatu hubungan antara seorang yang terlatih secara profesional dan individu yang memerlukan bantuan yang berkaitan dengan kecemasan biasa atau konflik atau pengambilan keputusan. Makna dari pengertian ini adalah bahwa konseling merupakan hubungan secara profesional antara seorang konselor dengan klien di mana konselor membantu klien yang mencari bantuan agar klien

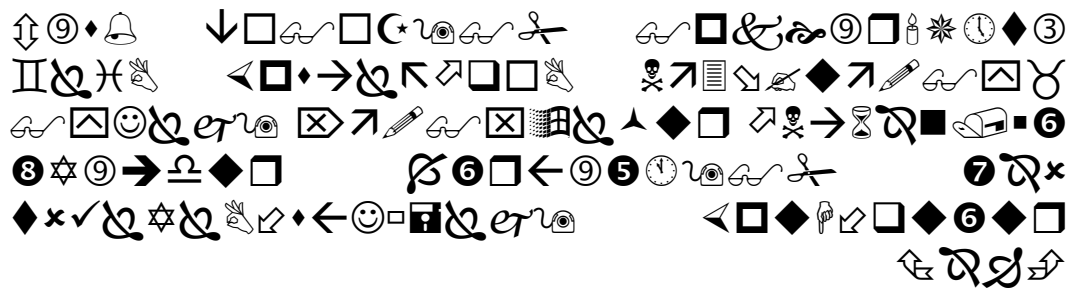
dapat mengatasi kecemasan atau konflik atau mampu mengambil keputusan sendiri atas pemecahan masalah yang dihadapinya.

Lebih lanjut, Prayitno mengemukakan konseling adalah pertemuan empat mata antara konseli dan konselor yang berisi usaha yang laras, unik, dan manusiawi, yang dilakukan dalam suasana keahlian dan yang didasarkan atas norma-norma yang berlaku.

Dengan memperhatikan hal tersebut diatas, kiranya usaha konseling tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang, melainkan oleh tenaga yang terlatih untuk itu. Untuk menjadi konselor yang baik, diperlukan keahlian dalam konseling. Keahlian ini mencakup pengetahuan , keterampilan, sikap, dan pandangan yang hendaknya disertai oleh kematangan pribadi dan kemauan yang kuat untuk melakukan usaha konseling.

Islam dan ajarannya berisi tuntunan untuk membantu dan membimbing manusia membangun kepribadiannya supaya tangguh, sehat mental, tenang jiwa, sehingga dapat menanggulangi berbagai problem hidupnya dan dapat senantiasa menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan sosialnya.

Ada beberapa landasan utama yang menjadi alasan bagi dijadikannya ajaran Islam sebagai sandaran utama bimbingan dan konseling, dalam firman Allah SWT



Artinya: “Wahai manusia sesungguhnya telah datang kepadamu suatu pelajaran dari Tuhanmu dan obat terhadap masalah-masalah yang ada, petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman”. (QS.Yunus, 10:57)²²

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

3. Pengertian Bimbingan Kelompok

Layanan ini memungkinkan siswa memperoleh kesempatan bagipembahasan dan pengentasan masalah yang dialami melalui dinamika kelompok. Layanan ini mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan individu yang ada didalam kelompok.²³

Sebagai salah satu bentuk kegiatan bimbingan dan konseling, layanan ini dapat diselenggarakan di mana saja, di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial. Bimbingan kelompok dilaksanakan dalam tiga kelompok, yaitu kelompok kecil (2-6 orang), kelompok sedang (7-12 orang) , dan kelompok besar (13-20 orang) ataupun kelas (20-40 orang).

²²Departemen RI, (2011), *Al-Karim (Alqur'an Tafsir Perkata Tadjwid Kode angka)*, Tangerang: Kalim, hal. 10

²³Abu Bakar M. Luddin, *Dasar-DasarKonseling; Tinjauan Teori dan Praktik (Bandung : Citapustaka, 2010), hal .76*

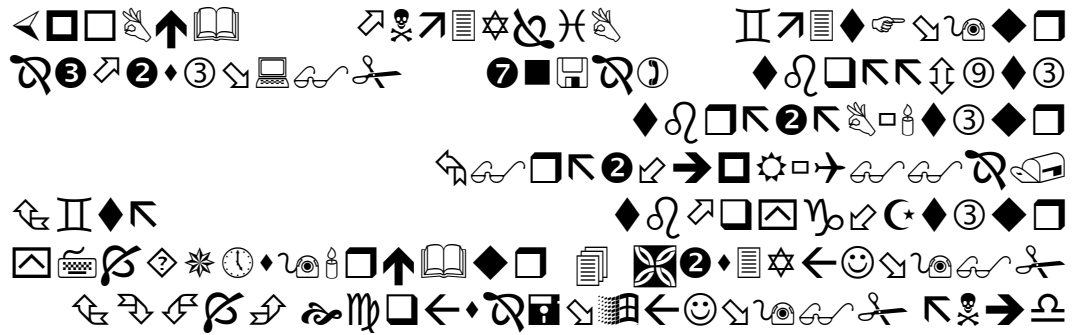
Pemberian informasi dalam bimbingan kelompok terutama dimaksudkan untuk pemahaman tentang kenyataan, aturan-aturan dalam kehidupan, dan cara-cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan tugas, serta meraih masa depan studi, karir, ataupun kehidupan.

Aktivitas kelompok diarahkan untuk memperbaiki diri dan mengembangkan pemahaman diri dan pemahaman lingkungan, penyesuaian diri, serta pengembangan diri. Pemberian informasi banyak menggunakan alat-alat dan media pendidikan seperti HP, kaset audio-video, film, buletin, brosur, majalah, buku, dan lain-lain.

Kadang konselor mendatangkan ahli tertentu untuk memberikan ceramah (informasi) tentang hal-hal tertentu. Pada umumnya aktivitas kelompok menggunakan prinsip dan proses dinamika kelompok seperti dalam kegiatan diskusi, sosiodrama, bermain peran, simulasi, dan lain lain. Bimbingan melalui aktivitas kelompok lebih efektif karena selain peran individu lebih aktif, juga memungkinkan terjadinya pertukaran pemikiran, pengalaman dan penyelesaian masalah.

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

Hal ini, dijelaskan dalam Al-Qur'an mengenai kegiatan dalam koneling yang berarti kita harus saling mengingatkan dan membimbing kepada arah yang benar dalam menyampaikan suatu hal kebaikan Qur'an Surah Al-Imron : 104 .



Artinya: “Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru

kepada kebajikan, menyeru kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar merekalah orang-orang yang beruntung” (QS. Al-Imron: 104).²⁴

Berdasarkan ayat di atas dapat dipahami bahwa, Allah menjanjikan kemenangan kepada orang-orang yang mengajak kepada kebaikan, menyeru kepada yang *ma'ruf* dan mencegah kepada yang munkar. Keimanan, ketaqwaan, amal saleh, berbuat baik dan menjauhi perbuatan keji dan munkar dan faktor yang penting dalam usaha untuk pembinaan kesehatan mental atau KES dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih jauh dengan layanan bimbingan kelompok para siswa dapat diajak untuk bersama-sama mengemukakan pendapat tentang sesuatu dan membicarakan topik-topik penting, mengembangkan nilai-nilai yang berhubungan dengan hal tersebut dan mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas dalam kelompok.

Melalui layanan bimbingan kelompok akan melahirkan dinamika kelompok, yang dapat membahas berbagai hal yang beragam (tidak terbatas) yang

²⁴Departemen RI, (2011), *Al-Karim (Alqur'an Tafsir Perkata Tadjwid Kode angka)*, Tangerang: Kalim, hal. 64

berguna bagi peserta didik dalam berbagai bidang bimbingan (bimbingan pribadi, sosial, belajar dan karir).

Materi bimbingan kelompok meliputi :

- a. Pemahaman tentang pilihan dan persiapan memasuki jabatan/program studi lanjutan dan pendidikan lanjutan.
- b. Pemahaman tentang dunia kerja, pilihan dan pengembangan karir, serta perencanaan masa depan.
- c. Pengaturan dan penggunaan waktu secara efektif untuk belajar dan kegiatan sehari-hari serta waktu senggangnya.
- d. Pemahaman tentang emosi, prasangka, konflik, dan peristiwa yang terjadi di masyarakat serta pengendaliannya atau pemecahannya.
- e. Pemahaman dan penerimaan diri sendiri dan orang lain sebagaimana adanya (termasuk perbedaan sosial . individu, dan budaya serta permasalahannya).²⁵

4. Asas Bimbingan Kelompok

a. Kerahasiaan

Segala sesuatu yang dibahas dan muncul dalam kegiatan kelompok hendaknya menjadi rahasia kelompok yang hanya boleh diketahui oleh anggota kelompok dan tidak disebarluaskan ke luar kelompok. Seluruh anggota kelompok hendaknya menyadari benar hal ini dan bertekad untuk melaksanakannya.

Melalui dinamika yang dihidupkan didalam kelompok ini nantinya akan menghasilkan tanggapan, jawaban, arahan, sanggahan

²⁵Hallen. A, Bimbingan dan Konseling, (Jakarta : Quantum Teaching, 2005), hal. 81

dari setiap anggota kelompok. Dinamika inilah yang harus dirahasiakan setiap anggota kelompok yang ada begitu setelah keluar dari bimbingan kelompok.

b. Kesukarelaan

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

c. Asas Keterbukaan

Asas ini menghendaki agar klien yang menjadi sasaran layanan bersifat terbuka dan tidak berpura-pura, baik didalam memberikan keterangan tentang dirinya sendiri maupun dalam menerima berbagai informasi dan materi dari luar yang berguna bagi pengembangan dirinya.

Melalui penerapan asas ini anggota kelompok sebagai individu dapat menyampaikan keterangan yang bersifat jujur dan sesuai kenyataan. Karena kebohongan dalam kelompok sendiri

nantinya akan merusak jalannya dinamika kelompok dan kelancaran kegiatan layanan bimbingan kelompok ini.

d. Asas Kenormatifan

Asas ini dipraktikkan berkenaan dengan cara-cara berkomunikasi dan bertatakrama dalam kegiatan kelompok, dan dalam mengemas isi bahasan. Tutur bahasa dan cara penyampaian pendapat yang benar harus dikuasai agar menghindari adanya salah pengertian di dalam kelompok. Selain itu pula setiap anggota harus saling menghormati walaupun terdapat perbedaan baik itu jenis kelamin, umur, dan lainnya.

e. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

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

Jika saja satu orang tidak secara sukarela ikut bergabung dan berpartisipasi di dalam kelompok maka dinamika kelompok yang diharapkan tidak akan berjalan seperti yang diharapkan. Dinamika kelompok akan terasa senggang ketika satu anggota kelompok enggan

mengutarakan pikirannya sementara anggota lainnya dengan aktif didalam dinamika kelompok.

f. Pemimpin Bimbingan Kelompok

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

- 1) Membentuk kelompok sehingga terpenuhi syarat-syarat kelompok yang mampu secara aktif mengembangkan dinamika kelompok, yaitu terjadinya hubungan anggota kelompok menuju keakraban diantara mereka.
- 2) berkembangnya itikad dan tujuan bersama untuk mencapai tujuan kelompok.
- 3) terbinanya kemandirian pada diri setiap anggota kelompok sehinggamereka masing-masing mampu berbicara
- 4) terbinanya kemandirian kelompok sehingga kelompok berusaha danmampu tampil beda dari kelompok lain.
- 5) Memimpin kelompok yang bernuansa layanan konseling melalui bahasakonseling untuk mencapai tujuan-tujuan konseling.
- 6) Melakukan penstrukturan, yaitu membahas anggota kelompok tentangapa, mengapa, dan bagaimana layanan konseling kelompok dilaksanakan.
- 7) Melakukan pentahapan kegiatan konseling kelompok.
- 8) Memberikan penilaian segera hasil layanan konseling kelompok.

9) Melakukan tindak lanjut.²⁶

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

- 1) Mampu membentuk kelompok dan mengarahkannya sehingga terwujud dinamikan kelompok dalam suasana interaksi antara anggota kelompok yang bebas, terbuka, demokratis, konstruktif, saling mendukung dan meringankan beban, menjelaskan, memberikan pencerahan, memberikan rasa nyaman, menggembarakan dan membahagiakan, serta mencapai tujuan bersama kelompok.
- 2) Memiliki wawasan yang luas dan tajam sehingga mampu mengisi, menjembatani, meningkatkan, memperluas, dan mensinergikan konten bahasan yang tumbuh dalam aktivitas kelompok.
- 3) Memiliki kemampuan berinteraksi (hubungan) antara personal yang hangat dan nyaman, sabar dan memberi kesempatan, demokrasi dan kompromistik (tidak antagonistik) dalam mengambil kesimpulan dan keputusan, jujur dan tidak berpura-pura, disiplin dan kerja keras.²⁷

Pemimpin kelompok dapat bersifat dan bersikap *tut wuri handayani*, “mengayomi atau mengawasi”, dan menjadikan tokoh bagi para anggota kelompok. Ciri kepemimpinan ini akan mempunyai pengaruh besar terhadap kehidupan berkelompok.

²⁶Tohirin, *Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integritas)*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2008), hal 170

²⁷*Ibid*, hal. 173

Selanjutnya adalah mengenai tipe kepemimpinan yang dapat digunakan pemimpin kelompok dalam penyelenggaraan bimbingan kelompok. Tipe tersebut antara lain, Tut Wuri Handayani, yaitu tipe kepemimpinan yang ditunjukkan oleh kelompok amat berpengaruh terhadap proses kegiatan kelompok.

Pemimpin yang bersikap tut wuri handayani, yaitu yang mengikuti kegiatan kelompok itu secara cermat, ikut serta didalam “timbul dan tenggelamnya” suasana perasaan yang mewarnai kelompok itu, dan memberikan bantuan secara tepat jika bantuan itu memang diperlukan. Dalam suasana kepemimpinan seperti ini, rasa keakraban dan kenyamanan hubungan antar anggota akan sangat terasa.

g. Anggota dalam Layanan Bimbingan Kelompok

Keanggotaan merupakan salah satu unsur pokok dalam proses kehidupan kelompok. Tanpa anggota tidaklah mungkin ada kelompok. Peranan kelompok tidak akan terwujud tanpa keikutsertaan secara aktif para anggota kelompok, dan bahkan lebih dari itu, dalam batas-batas tertentu suatu kelompok dapat melakukan kegiatan tanpa kehadiran peranan pemimpin kelompok sama sekali.

Pertimbangan mengenai keagaman dan keseragaman ciri-ciri para anggota kelompok perlu diperhatikan. Tentang umur pada umumnya dinamika kelompok lebih baik dikembangkan dalam kelompok-kelompok dengan anggota yang seumur. Keragaman atau

keseragaman dalam kepribadian anggota kelompok dapat membawa keuntungan ataupun kerugian tertentu.

Jika perbedaan di antara para anggota ini amat besar, maka komunikasi antaranggota itu akan banyak mengalami masalah, dan sebaliknya, jika kesamaan di antara anggota itu sangat besar, hasilnya pun dapat merugikan, yaitu dinamika kelompok akan “kurang hangat”.

Keragaman dan keseragaman anggota kelompok juga menyangkut hubungan awal para anggota kelompok itu sendiri sebelum kegiatan kelompok dimulai. Keakraban dapat mewarnai hubungan antar anggota kelompok yang sudah saling bergaul sebelumnya, dan sebaliknya suasana keasingan akan dirasakan oleh para anggota kelompok yang tidak saling kenal sebelumnya.

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

- 1) Membantu terbinanya suasana keakraban dalam hubungan antara anggota kelompok.
- 2) Mencerahkan segenap perasaan dalam melibatkan diri dalam kegiatan kelompok.

- 3) Berusaha agar yang dilakukan itu membantu tercapainya tujuan bersama.
- 4) Membantu tersusunnya aturan kelompok dan berusaha mematuhi dengan baik.
- 5) Benar-benar berusaha untuk secara aktif ikut serta dalam seluruh kegiatan kelompok.
- 6) Mampu berkomunikasi secara terbuka.
- 7) Berusaha membantu orang lain.
- 8) Memberi kesempatan kepada anggota lain untuk juga menjalankan peranannya.
- 9) Menyadari pentingnya kegiatan kelompok itu.²⁸

h. Dinamika Kelompok

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

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

²⁸*Ibid*, hal 32

yang lebih baik. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kualitas kelompok sebagaimana digambarkan adalah :

- 1) Tujuan dan kegiatan kelompok
- 2) Jumlah anggota
- 3) Kualitas pribadi masing-masing anggota kelompok
- 4) Kedudukan kelompok
- 5) Kemampuan kelompok dalam memenuhi kebutuhan kelompok untuk saling berhubungan sebagai kawan.

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

i. Isi Kegiatan

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

disebut “kelompok tugas”, sedangkan yang membahas topik bebas disebut “kelompok bebas”.²⁹

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

j. Tahap Penyelenggaraan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok diselenggarakan melalui empat tahap kegiatan, yaitu :

2) Tahap Pembentukan

Tahap pembentukan adalah tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama. Tujuan dan bentuk kegiatan dari tahapan pembentukan ini akan disajikan dalam bentuk table sebagai berikut :

3) Tahap Pembukaan

Tahap pembentukan adalah tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap

²⁹*Ibid*, hal 7

mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama.

4) Tahap Peralihan

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

5) Tahap Kegiatan

Tahap kegiatan yaitu tahapan untuk membahas topik-topik tertentu.

6) Tahap Penyimpulan

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

7) Tahap Penutupan

Tahap penyimpulan yaitu merupakan tahap akhir dari seluruh kegiatan dan salam hangat perpisahan.³⁰

C. Penelitian Relevan

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

1. The International Journal Journal of Educational Social Studies Dr. Mrunal Bhardwaj ISSN 2348-5396 Volume 2 “Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna

³⁰Prayitno, *Op-Cit*, hal 170

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

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

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

3. Jurnal Nurmalasari E-ISSN: 2527-4868 STMIK Nusa Mandiri Jakarta yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN 1 Karawang. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap prestasi siswa, mengetahui tingkat konsentrasi belajar, ketergantungan akibat penggunaan gadget, dan mengetahui penyebab dari penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. Penelitian ini bersifat survey analitik dengan pendekatan Crossectional, sampel diambil dengan teknik sampling purposive yaitu sebanyak 30 responden. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan lembar observasi. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang.
4. Skripsi Irma Afrini (3313108) Universitas Negeri Medan yang berjudul “Peranan Guru Bimbingan Konseling dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MAN Rantauprapat tahun 2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peranan guru BK di MAN Rantauprapat meningkatkan hasil belajar siswa sudah cukup baik, ditandai dengan guru pembimbing yang sudah memiliki wawasan mengenai bimbingan dan konseling serta mengerti dengan tugasnya sebagai guru BK. Meskipun masih ada hambatan dan kekurangan dalam pelaksanaannya, namun hal

tersebut tidak terlalu berdampak buruk pada berjalannya pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

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

Laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan, lapangan, foto, videotape, dokumen pribadi, catatan atau temo, dan dokumen resmi lainnya. Penelitian kualitatif dari sisi definisi lainnya dikemukakan bahwa hal itu merupakan penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu atau sekelompok orang.³¹

Berhubungan dengan judul yang dikemukakan maka jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif atau *Naturalistic Inquiri* dan metode yang digunakan penulis untuk meneliti data keseluruhan menggunakan pendekatan deskriptif.

³¹Lexy J. Moleong, (2002), *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm. 2-11

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti memilih MAN 3 Medan sebagai lokasi penelitian yang beralamat di Jln. Pertahanan Patumbak No. 99, sigara-gara, Patumbak, Medan tepatnya pada kelas XI IIS-1.

2. Waktu penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 kegiatan pelaksanaan dilakukan mulai bulan Juli sampai dengan bulan Agustus 2018.

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang akan menjadi subjek penelitian penulis adalah keseluruhan dari sumber informasi yang dapat memberikan data tentang penelitian ini yaitu guru Bimbingan dan Konseling dan siswa Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Dalam penelitian kualitatif peneliti sekaligus berperan sebagai instrument penelitian. berlangsungnya proses pengumpulan data, peneliti benar-benar diharapkan mampu berinteraksi dengan objek yang dijadikan sasaran penelitian.

Dengan arti kata, peneliti menggunakan pendekatan alamiah dan peka terhadap gejala-gejala yang dilihat, didengar, dirasakan serta dipikirkan.³²

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

1. 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.³³ Observasi yang akan dilakukan adalah meninjau dan melihat langsung bagaimana pelayanan Bimbingan dan Konseling di MAN 3 Medan, terkhususnya yang berkaitan dengan upaya yang dilakukan guru BK dalam Mencegah kecanduan gadget siswa di sekolah.

2. Interview/ Wawancara

Interview/ wawancara, yaitu suatu percakapan tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih yang duduk berhadapan secara fisik dan diarahkan pada suatu masalah tertentu. Dalam hal ini, peneliti menanyakan serentetan pertanyaan yang sudah terstruktur kepada narasumber yang dianggap berkompeten dibidangnya diharapkan dapat memberikan jawaban dan data secara langsung, jujur dan valid.

³²Basrowi dan Suwandi, (2008), Memahami Penelitian Kualitatif, Jakarta: Rineka Cipta, hlm.113.

³³Salim, Syahrudin, (2011), Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Citapustaka Media, hlm.114.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa gambar/foto, dokumen-dokumen atau data-data selama proses penelitian berlangsung yang dilakukan penulis dalam penelitian ini dan sebagai bukti bahwa telah dilaksanakannya penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan .

E. Teknik Analisis Data

Setelah proses pengumpulan data dilakukan, proses selanjutnya adalah melakukan analisis data. Analisis atau penafsiran data merupakan proses mencari dan menyusun atur secara sistematis catatan temuan penelitian melalui pengamatan dan wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman penelitian tentang fokus yang dikaji dan menjadikannya sebagai temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, mereduksi dan menyajikannya.

Metode ini bertujuan untuk menggambarkan secara objektif bagaimana fakta yang terjadi di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan dalam Mengatasi Kecanduan gadget dalam bimbingan kelompok Penarikan kesimpulan peneliti mengemukakan beberapa kesimpulan dari hasil wawancara. Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan bukti kuat dan mendukung pada tahap awal yang valid dan konsisten saat peneliti kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan kesimpulan yang *kredibel*.

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

a. Reduksi data

Yaitu menelaah kembali data-data yang telah dikumpulkan (melalui wawancara, observasi, angket dan studi dokumentasi) sehingga ditemukan data sesuai dengan kebutuhan untuk menemukan pertanyaan.

b. Penyajian data adalah merupakan gambaran secara keseluruhan dari sekelompok data yang diperoleh agar mudah dibaca secara menyeluruh.

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan yaitu kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dalam pengambilan, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan kredibel.

F. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data

Teknik penjaminan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi yang diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.³⁴

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain (diluar dari data yang telah didapatkan). Melalui triangulasi, data di cek kembali derajat kepercayaan sebagai suatu informasi. Jadi, triangulasi berarti cara terbaik untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan konstruksi

³⁴*Ibid*, hlm. 288

kenyataan yang ada dalam konteks suatu studi sewaktu mengumpulkan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan.

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 berada, dan orang pemerintahan
5. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.³⁵

Jadi, triangulasi berarti cara terbaik untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks suatu studi sewaktu mengumpulkan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai

³⁵Lexy J. Moleong, (2012), *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, hal. 330-331

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.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Singkat Berdirinya MAN 3 Medan

Sejarah berdirinya Madrasah Aliyah Negeri Medan (MAN 3) Yang terletak dijalan Pertahanan No 99 Kelurahan Timbang Deli Kecamatan Medan Amplas Provinsi Sumatera Utara yaitu dikarnakan banyaknya peminat siswa-siswi untuk masuk MAN 1 Medan yang berasal dari daerah Patumbak maka pada tahun 1993 dibuatlah local jauh MAN 1 Medan (yang dipimpin oleh Bapak Drs. H. Suangkupon Siregar) dan untuk pengawasan, secara resmi ditunjuk Bpk Drs. Sukoco yang belajarnya bersebelahan dengan MTsN 1 Medan.

Sehubungan dengan meningkatnya jumlah siswa siswi yang masuk ke lokal jauh, maka pada tahun 1996 Berdasarkan SK Menteri Agama : No. 515 A, tanggal 25-11-1995, tentang SK Pendirian MAN 3 Medan, maka didirikanlah MAN 3 Medan yang gedung belajarnya bersebelahan dengan MTsN 1 Medan, dengan Kepala Madrasah nya adalah Bapak Drs. Sukoco.

Madrasah aliyah Negeri 3 Medan (disingkat MAN 3 Medan) adalah jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal yang setara dengan sekolah menengah atas, yang pengelolaannya dilakukan oleh Kementerian Agama. Pendidikan Madrasah aliyah ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 10 sampai kelas 12.

Pada tahun kedua (yakni kelas 11), seperti halnya siswa SMA, maka siswa MAN 3 Medan memilih salah satu dari 3 jurusan yang ada, yaitu Ilmu Alam, Ilmu Sosial dan Ilmu-ilmu Keagamaan Islam. Pada akhir tahun ketiga (yakni kelas 12),

siswa diwajibkan mengikuti Ujian Nasional yang memengaruhi kelulusan siswa. Lulusan madrasah aliyah Negeri 3 Medan dapat melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi umum, perguruan tinggi agama Islam, atau langsung bekerja.

2. Profil/ Identitas MAN 3 Medan

- | | |
|------------------------------|----------------------------------|
| a. Nama Madrasah | : Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan |
| b. NSM | : 3111 2750 3312 |
| c. NPSN | : 60725195 |
| d. NPWP | : 00.198.175.2.122.000 |
| e. Alamat Madrasah | : |
| 1) Jalan | : Jl. Pertahanan No. 99, |
| 2) Desa/Kelurahan | : Gaharu, Timbang Deli |
| 3) Kecamatan | : Medan Amplas, Patumbak |
| 4) Kabupaten/Kota | : Kota Medan |
| 5) Provinsi | : Sumatera Utara |
| f. Website | : man3medan.sch.id |
| g. Email | : man3medan@yahoo.com |
| h. Nomor Telepon | : 061-7879581 |
| i. Status | : Negeri |
| j. Izin Penegrian: Nomor | : 5 Tahun 1997 |
| Tanggal | : 1 Maret 1997 |
| k. Jenjang Akreditasi/ Tahun | : “A”, 2013-2018 |
| l. Nama Kepala Madrasah | : Muhammad Asrul S.Ag, M.Pd., |

3. Identitas Guru Bimbingan Konseling

- a. Nama : Sri Widia Astuti S.Pd.I
- b. Tempat Tanggal Lahir : Sumberjo, 20 Juli 1988
- c. Status : Menikah
- d. Pendidikan
 - 1) SD : SDN 112309 Padang Maninjau
 - 2) SLTP : SLTPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu
 - 3) SLTA : MAN Aek Natas
 - 4) P. Tinggi : IAIN-SU

4. Visi Misi dan Motto MAN 3 Medan

a. Visi MAN 3 Medan

“Membentuk insan yang beriman, berakhlaqkarimah, berilmu, kreatif, serta peduli dengan lingkungan dan masyarakat”.

b. Misi MAN 3 Medan

- 1) Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan agama.
- 2) Menumbuhkan sikap sopan santun dan berbudi pekerti luhur.
- 3) Membiasakan budaya rapi dan disiplin.
- 4) Membangkitkan rasa kebersamaan dan musyawarah.
- 5) Memotivasi belajar dikalangan siswa.
- 6) Melaksanakan PBM / bimbingan secara intensif.
- 7) Melaksanakan kegiatan pengembangan diri yang berkaitan dengan minat dan bakat siswa.
- 8) Meningkatkan semangat musabaqoh (kompetisi).
- 9) Mencintai lingkungan hidup yang bersih dan sehat.

10) Menumbuhkan semangat berinfak dan bersodaqoh.

11) Menjalin kerja sama dengan orang tua siswa dan masyarakat.

5. Keadaan Siswa

Keadaan siswa yang ada di MAN 3 Medan ajaran 2017/2018 berjumlah keseluruhan sebanyak 910 siswa, dan diantaranya kelas X yang berjumlah 332 siswa sedangkan kelas XI berjumlah 281 dan kelas XII berjumlah 297 siswa. Untuk mengetahui keadaan jumlah siswa di MAN 3 Medan berdasarkan masing-masing kelas dapat dikemukakan melalui tabel berikut :

Tabel 4.1. Keadaan Siswa-Siswi MAN 3 Medan Tahun Ajaran 2018/2019

No	Tingkat Kelas	Siswa		
		Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	X MIA 1	12	30	42
2.	X MIA 2	13	30	43
3.	X MIA 3	16	28	44
4.	X MIA 4	12	32	44
5.	X MIA 5	12	28	40
6.	X IIS 1	18	22	40
7.	X IIS 2	18	17	35
8.	X IA	21	23	44
	JUMLAH	122	210	332
9.	XI MIA 1	14	24	38
10.	XI MIA 2	16	24	40
11	XI MIA 3	12	28	40

12	XI MIA 4	14	28	42
13	XI MIA 5	16	24	40
14	XI IIS	14	25	39
15	XI IA	11	31	42
	JUMLAH	97	184	281
16	XII IPA 1	16	24	40
17	XII IPA 2	18	22	40
18	XII IPA 3	14	24	38
19	XII IPA 4	16	24	40
20	XII IPA 5	13	26	39
21	XII IPS 1	12	21	33
22	XII IPS 2	15	17	32
23	XII IA	10	25	35
	JUMLAH	114	183	297
	Jumlah	333	577	910

Sumber : Data Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Medan T.A 2017/2018

6. Keadaan Tenaga Kerja

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

Berdasarkan data yang diperoleh dari kantor tata usaha MAN 3 Medan, dapat diketahui bahwa jumlah tenaga kerja secara keseluruhan ada

64. Untuk mengetahui keadaan tenaga kerja di MAN 3 Medan dapat dikemukakan melalui tabel berikut :

Tabel 4.2. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan MAN 3 Medan Tahun Ajaran 2018/2019

NO	NAMA GURU	JABATAN	MATA PELAJARAN
1	Muhamad Asrul, S. Ag, M. Pd	Kepala Sekolah	Bahasa Inggris
2	Sufrizal, S. Sos	Kepala TU	-
3	Drs. H. Anas, M. Ag	WKM Kurikulum	Fiqh
4	Muhammad Rasyid Ridho, S. Ag, MA	WKM Kesiswaan	Bahasa Inggris
5	Abdillah S. Ag, M. Si	WKM Sarana Prasarana	Mamtematika
6	Dra. Hamidah Siregar	HUMAS	Ekonomi
7	Jauhara Cut Ali, S. Pdi, M. Si	Guru BP/ BK	Fisika
8	Widya Astuti S.pd	Guru BP/BK	BP/BK
9	Rizky Amelia, S. Pd	Guru BP/ BK	BP/BK
10	Nurrohma S. Pd, M. Hum	Guru	Bahasa Inggris
11	Satriawati S. Ag,	Guru	Biologi
12	Ani Sunarti S. Ag	Guru	Bahasa Inggris
13	Dra. Siti Fatmawati	Guru	Bahasa Arab
14	Drs. Zul Azhari	Guru	Fisika
15	Dra. Riana Napitu, M. Si	Guru	Biologi
16	Drs. Permohonan Sitompul	Guru	Kimia
17	Dra. Hj. Diana Aziza	Guru BP/BK	Bahasa Indonesia

18	Dra. Hj. Nina. Y. Nst	Guru	Fiqh
19	Masdiana, S. Pd	Guru	Biologi
20	Dra. Ratnawati	Guru	Akidah Akhlak
21	Abdul Latif, S. Pd, M. Si	Guru	Matematika
22	Rahmah Daulay, S. Pd	Guru	Kimia
23	Henni Sitompul, S. Pd	Guru	Bahasa Indonesia
24	Rosyani Nasution, S. Ag	Guru	Kimia
25	Athfayah. H, S. Pd	Guru	Matematika
26	Rahmmad Jamil, S. Ag	Guru	Fiqh
27	Imaniah Manik S. Pd	Guru	Fisika
28	Khairida S. Ag	Guru	Qur'an hadist
29	Nur Asiah S. Pd	Guru	Bahasa Inggris
30	Fithriani Khalila, S. Pd	Guru	Matematika
31	Drs. Hj. Asmara Efendi	Guru	PKN
32	Nurbadriah S. Ag	Guru	Sosiologi
33	Sri Devi. M. P, S. Pd	Guru	Matematika
34	Sugiyem, S. Pd	Guru	Geografi
35	Mayassir, S. Pd	Guru	Penjaskes
36	Gundari Priharti, S. Pd	Guru	Sosiologi
37	Dra. Hj. Ramliah	Guru	Bahasa Indonesia
38	Lenie Indra Oktavia, S. Pd	Guru	Bahasa Indonesia
39	Hj. Razali, S. Pd	Guru	Qur'an Hadis
40	Yulinda Neysa. L, SE	Guru	Kewarganegaraan
41	Yudha Dibarata, S. Pd	Guru	Penjaskes
42	Elvida Handayani, S. Pd	Guru	Ekonomi

43	Wan Syarifah Aini, M. Pd	Guru	Sejarah
44	Zaidani Pdi	Guru	Bahasa Arab
45	Misnayanti S. Pd	Guru	Matematika
46	Muhammad Alfi Syahri	Guru	SKI
47	Rudi Tua Siregar	Guru	TIK
48	Rahmad Hardian, S. Pd	Guru	Geografi
49	Dwi Prasetyo, S.Pd	Guru	Penjaskes
50	Hayati S. Pd	Guru	Bahasa Indonesia
51	Agus Salim, S. Pd	BP/BK	BP/BK
52	Muhammad Jamil, S. Pd, MA	Guru	SKI
53	Muhammad Iqbal. H. S. Ag	Guru	Qur'an Hadis
54	Dakwan Khairun Syah	Guru	SKI
55	Neneng Chairunnisa S. Pd	Guru	BP/BK
56	Fatma Harahap, S. Pdi	Bendahara	-
57	Harauli Purba, SE	Ka. Pustaka	-
58	Alfin Munika, S. Kom	Pustakawan	-
59	Farida Hanum. H	Staf Tata Usaha	-
60	Assuyutissuhti Siregar	Staf Tata Usaha	-
61	Mardiana	Staf Tata Usaha	-
62	Ginda harahap	Staf Tata Usaha	-
63	Fahmi harahap	SATPAM	-
64	Erwin Defrian Lubis	SATPAM	-

Sumber : Data Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Medan T.A 2017/2018

7. Keadaan Sarana dan Prasarana

Setiap lembaga pendidikan memerlukan dukungan sarana dan prasarana dalam rangka pelaksanaan pembelajaran, manajemen, dan pembinaan siswa. Untuk mengetahui sarana dan prasarana MAN 3 Medan dapat dikemukakan sebagai berikut:

Tabel 4.3. Sarana dan Prasarana Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2018/2019

No	Jenis Bangunan	Jumlah Ruangan Menurut Kondisi			
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat
1	Ruangan Belajar	23 unit			
2	Ruangan Kepala Madrasah	1 unit			
3	Ruang Guru	1 unit			
4	Ruang Tata Usaha	1 unit			
5	Laboratorium (IPA)	1 unit			
6	Laboratorium Komputer	1 unit			
7	Laboratorium Bahasa	1 unit			
8	Laboratorium PAI	1 unit			
9	Ruang Perpustakaan	1 unit			
10	Ruang UKS	1 unit			
11	Ruang Keterampilan	1 unit			
12	Ruang Kesenian	1 unit			
13	Toilet Guru	2 unit			
14	Toilet siswa	2 unit			
15	Ruang Bimbingan Konseling	1 unit			
16	Gedung Serbaguna (Aula)	1 unit			
17	Ruang Osis	1 unit			
18	Ruang Pramuka	1 unit			
19	Mesjid/mushollah	1 unit			

20	Gedung/Ruang Olahraga				
21	Rumah Dinas Guru				
22	Pos Satpam				
23	Kantin	2 unit			
24	Ruangan Koperasi	1 unit			
25	Gudang		1 unit		
26	Lapangan	1 unit			

Sumber : Data Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Medan T.A 2017/2018

Berdasarkan data yang telah dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa MAN 3 Medan memiliki sarana dan prasarana yang dapat dikatakan baik dan mendukung dalam proses belajar dan pelaksanaan pendidikan.

B. Temuan Khusus

1. Pelaksanaan layanan bimbingan konseling Kelompok di MAN 3

Medan

Temuan khusus penelitian yang berkaitan dengan pembahasan judul, yaitu “Aplikasi Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Di MAN 3 Medan”, hasil dari penelitian ini akan peneliti paparkan dan di analisis dengan metode deskriptif sehingga peneliti akan menguraikan data-data yang berupa kata. Paparan data yang disajikan sesuai dengan fokus penelitian, selanjutnya deskripsi berdasarkan observasi langsung ke lokasi penelitian, dan wawancara terhadap informal penelitian. Temuan khusus penelitian ini memaparkan fakta berdasarkan fokus penelitian sebagai berikut.

Layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah sangat penting dilakukan, agar layanan-layanan dalam Bimbingan dan Konseling dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan, seorang guru Bimbingan dan

Konseling harus memiliki kompetensi dalam bidang Bimbingan dan Konseling dan harus ahli dalam bidang tersebut, sehingga dengan begitu layanan Bimbingan dan Konseling dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Dan siswa dapat mengenal dirinya, memahami dirinya dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh peneliti dengan ibu Widya Astuti S.pd selaku guru BK di MAN 3 Medan mengenai pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di MAN 3 Medan, sebagai berikut:

Pelaksanaan layanan bimbingan konseling disana cukup bagus karena guru BK aktif menjalankan tugas tugasnya sebagai BK disekolah pelaksanaan layanan juga cukup efektif karena terdapat 3 guru BK yang sudah dibagi perkelasnya masing-masing, setiap guru Bimbingan dan Konseling mengampu lima kelasnya atau 150 orang siswa merupakan siswa asuhnya. Setiap guru Bimbingan dan Konseling harus mengutamakan siswa-siswa asuhnya, dan nantinya siswa lainnya itu tetap boleh di bimbingnya walaupun itu bukan siswa asuh guru Bimbingan dan Konseling tersebut. Pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling berpedoman pada program tahunan, semesteran, bulanan, mingguan dan harian. Dalam memberikan layanan para guru Bimbingan dan Konseling memberikan sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa dan dapat dikondisikan. Karena BK disana juga mendapatkan jadwal masuk kedalam kelas agar dapat mengenal karakter masing masing siwanya dengan mudah.

Hal yang sama juga disampaikan seorang siswa yang berinisial RB siswa kelas XI IS 1 terkait tentang pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah MAN 3 Medan sebagai berikut:

Ya Alhamdulillah BK disini aktif, juga dekat dengan siswa siwanya walaupun enggak semua. Kadang kalau ada siswa yang buat kesalahan itu gak dikasih hukuman yang berat, kami Cuma disuruh menghafal surah atau ayat yang udah ditentukan sama guru BK nya kak. Kalau guru BK nya masuk kedalam kelas juga enak kok karena kami santai santai aja ibuk itu juga enak menyampaikan setiap materi layanan yang dikasihnya misalnya kemarin tentang semangat belajar dan kedisiplinan.

Dan berikut pernyataan dari siswa lainnya yang berinisial MA siswa kelas XI MIA 2 sebagai berikut:

Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di sekolah ini Alhamdulillah sudah cukup baik kak dan dengan adanya guru Bimbingan dan Konseling kami bisa menceritakan masalah kami sama mereka, memberikan arahan yang bagus kepada kami dan kalau guru BK masuk dalam kelas itu kami diberikan materi pelajaran yang berbeda dari guru-guru lainnya kak.

Selanjutnya dalam wawancara peneliti menanyakan bagaimana penilaian mereka terhadap pelaksanaan layanan bimbingan kelompok disana kepada siswa kelas XI MIA 2 yang berinisial MP siswa tersebut mengemukakan sebagai berikut:

Kalau layanan bimbingan kelompok disini kak gak begitu sering dilaksanakan tapi ada beberapa kali guru BK masuk kelas beri kami bimbingan kelompok tentang bahaya pacaran sama bahaya penyalahgunaan gadget kak itu waktu semester ganjil tahun semalam. Kami enjoy aja kok kak karena kami bebas mengeluarkan pendapat kami gitu kak dan guru BK nya juga enak diajak komunikasi nya kak.

Siswa lain mengatakan:

Dikelas kami kemarin pernah juga diadakan bimbingan kelompok kak tapi tentang prilaku negative remaja kak. Disitu kami bahas tentang tawuran, tentang pacaran dan tentang game online juga kak. Begitu ungkap siswa tersebut.

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa guru Bimbingan dan Konseling sudah cukup baik dalam melaksanakan tugasnya karena telah memberikan apa yang dibutuhkan oleh siswanya yaitu dengan memberikan nasehat dan membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya serta sangat memperhatikan siswanya khususnya dalam memberikan pelayanan sehingga siswa dapat merasa nyaman dan terbuka.

2. Dampak negative siswa yang mengalami kecanduan gadget

Data hasil observasi merupakan salah satu metode dalam pengambilan data dalam penelitian ini. Sesuai dengan data yang diperoleh langsung melalui hasil kujungan langsung peneliti saat melakukan observasi Observasi yang dilakukan bukan hanya sekedar melihat-lihat saja, tetapi mengamati secara cermat dan sistematis sesuai dengan panduan yang telah dibuat.

Tujuan dari observasi ini adalah untuk meninjau secara langsung bagaimana tingkah laku siswa terhadap penggunaan gadget, mengamati kebiasaan siswa dan melihat dampak negative yang timbul akibat penggunaan gadget siswa. Melalui observasi ini diharapkan dapat diketahui bagaimana prilaku siswa dalam menggunakan gadget disekolah. Tahap pelaksanaan observasi penelitian menggunakan observasi langsung melalui pengamatan pada saat mulai dari siswa masuk kelas, saat jam istirahat dan siswa keluar kelas (pulang sekolah). Observasi ini dilakukan tanggal 24 Juli 2018, jumlah siswa sebanyak 910, 333 diantaranya

siswa laki-laki dan 577 siswa perempuan. Berikut adalah hasil observasi siswa masuk kelas, saat jam istirahat dan siswa keluar kelas (Pulang sekolah).

a. Siswa masuk kelas

Setelah bel berbunyi, terdapat ada siswa yang bergegas segera masuk ke kelas, ada siswa yang tidak terlalu memperdulikan tanda tersebut dan tetap berjalan biasa saja dan ada juga beberapa siswa yang terdapat terlambat datang dan masuk kelas .

b. Saat jam istirahat

Saat jam istirahat, masing – masing siswa melakukan aktifitasnya ada siswa yang langsung keluar kelas ada siswa yang menetap saja di dalam kelas sambil bermain gadget, mendengarkan musik ada siswa yang menyantap makanan bawaan dari rumah dan ada yang langsung kantin, ke lapangan dan ke mushallah sekolah untuk melaksanakan Ibadah (sholah dhuha).

c. Siswa keluar kelas (pulang sekolah)

Setelah pelajaran selesai bel berbunyi menandakan kegiatan belajar mengajar telah selesai. Masing – masing siswa tampak sibuk membenahi peralatan belajar lalu membaca doa dan memberi salam kepada guru. Ada siswa yang langsung keluar dari kelas ada juga yang bercerita terlebih dahulu di dalam kelas dan ada pula yang langsung memeriksa gadget nya.

Dalam hal ini terdapat banyak beranekaragam tingkah laku siswa dalam menggunakan gadgetnya. Ada yang menggunakannya sambil berjalan dan bermain gadget, ada yang menggunakannya di atas kendaraan, ada juga yang menyempatkan diri berfoto terlebih dahulu

dengan teman temannya dan ada yang diam menetap sambil bermain gadget.

Dari beberapa paparan di atas maka saya melakukan wawancara sesuai dengan objek penelitian saya yaitu tentang dampak negative kecanduan gadget siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan terhadap beberapa siswa diantaranya (RB) yang menjadi subyek penelitian saya (pada hari Kamis, 26 Juli 2018, pukul 10.42 wib di depan kelas)

“Saya selalu membawa gadget kesekolah, menurut saya gadget itu penting untuk mencari pelajaran untuk mengisi waktu istirahat dan untuk memberi kabar kepada orang tua saya jika saya harus pulang terlambat dari sekolah. Saya sering menggunakan gadget saat waktu istirahat seperti mendengarkan musik main game atau main sosmed saya juga sering menggunakannya hingga larut malam”.

Wawancara berikutnya dengan siswa (FF), wawancara ini di laksanakan pada hari Kamis, 26 Juli 2018, pukul 11.42 wib di depan kelas.

“Saya terkadang membawa gadget dan kadang juga tidak tapi lebih sering membawa gadget kesekolah. Dari pihak sekolah memberi jadwal dalam membawa gadget kalau seperti saya kelas XI itu diberi jadwal setiap Selasa dan Kamis begitu juga dengan kelas yang lain. Tapi saya lebih sering membawa gadget diluar jadwalnya sama dengan teman yang lain juga sama seperti itu. Kadang saya menggunakannya saat belajar hanya sekedar melihat saja kalau saya lagi ngantuk atau bosan saat guru menjelaskan. Saya memiliki beberapa sosial media di gadget saya juga sering telat istirahat karena bermain gadget dan berkirim pesan dari sosial media saya karena termasuk aktif kalau di sosmed kak” .

Berikut pendapat dari siswa lainnya terhadap dampak negative yang timbul terhadap siswa yang mengalami kecanduan gadget berikut:

“Kalau disekolah kami sering kak kadang ngirim musik atau ngirim foto tugas dan lainnya. Kalau lagi bosan ya saya sering dengarkan musik tapi pas gadak guru kk. Kalau game ya jarang mainnya disekolah tapi dirumah lah kadang ada juga main disekolah kalau ada guru yang gak masuk atau pas jam istirahat .

Saya senang kak kalau main game online karena bisa dapat kawan baru terus bisa buat ngilangin rasa bosan tambah lagi game online lebih seru dan lebih enak lah karena dia praktis. Saya juga seringlah kak tidur kemalaman karena game online itu karena kalau lagi seru susah mau berenti. Kadang kalaupun lagi gak main game online saya sering nonton youtube lah kak kalau udah malam sambil menunggu ngantuk”. Berikutlah keterangan yang diberikan oleh siswa tersebut.

Dari beberapa keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa dampak negative yang timbul terhadap siswa yang mengalami kecanduan gadget ialah dengan banyak nya siswa yang melanggar peraturan mengenai membawa gadget disekolah. Karena mereka merasa kebutuhan mereka tinggi terhadap gadget tersebut. Sehingga sering ditemukan siswa yang bermain gadget secara sembunyi sembunyi pada jam pelajaran dan siswa yang mengantuk dikelas karena sering tidur larut malam karena penggunaan gadget yang tak dibatasi.

3. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mencegah Kecanduan Gadget

Guru Bimbingan dan Konseling banyak berperan dalam berbagai upaya untuk menyelesaikan semua permasalahan siswanya, terutama jika berkaitan dengan belajar dan prilaku negatif siswa jika siswa dalam belajarnya bermasalah,

maka guru Bimbingan dan Konseling harus melakukan tindakan dan memberikan berbagai layanan yang berhubungan dengan masalah siswa tersebut agar diketahuinya penyebab permasalahan yang sebenarnya yang membuat siswa tersebut tidak serius dan tidak semanagat dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh peneliti dengan ibu Widya Astuti S.pd selaku guru Bimbingan dan Konseling di MAN 3 Medan berikut:

“Dalam melakukan pencegahan terhadap gadget kami guru BK disini melakukan beberapa kebijakan seperti memberi jadwal kepada siswa dalam membawa gadget kesekolah. Seperti kalau kelas X setiap hari Senin dan Kamis, kelas XI Selasa dan Jumat, kelas XII hari Rabu dan Sabtu. Kebijakan ini kami buat bertujuan agar semua siswa disini lebih disiplin dalam belajar lebih fokus dan lebih giat terhadap pelajaran dan tugas yang diberikan guru. Karena gak jarang juga guru mata pelajaran melaporkan kepada kami kalau ada beberapa siswa yang bermain HP saat belajar dan saya rasa itu kalau tidak segera ditangani akan mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar.

Tapi mau bagaimanapun semua tetap belum sepenuhnya berjalan maksimal seperti yang diharapkan karena masih banyak siswa yang diam diam melanggar peraturan tersebut karena tinggi nya tingkat kebutuhan siswa terhadap gadget. Dan kebijakan lain yang kami buat untuk lebih memaksimalkan kondisi siswa dalam menggunakan gadget disekolah maupun dirumah, kami melakukan razia gadget yang bisa kapan aja kami lakukan (tidak terjadwal). Pada saat melakukan razia kami menemukan masih banyaknya siswa yang membawa gadget kesekolah diluar jadwalnya. Jika siswa yang ketahuan menggunakan gadget pada saat jam belajar ataupun membawa gadget diluar jadwalnya maka

kami menyita gadget tersebut dan memberikannya sewaktu jam pelajaran berakhir.

Lalu kami juga memberikan bimbingan kelompok kepada kelas - kelas yang sering ketahuan melanggar peraturan tersebut saat razia berlangsung. Tetapi semakin hari alhamdulillah kebijakan yang kami buat dalam menagani gadget tersebut semakin optimal dan efektif dalam mengurangi penggunaan gadget siswa yang berlebihan disekolah. Karena siswa sudah mulai bisa menyesuaikan dirinya terhadap kebijakan yang telah dibuat tersebut. Saya katakan seperti ini karena pada saat kami melakukan razia gadget ke kelas- kelas alhamdulillah ada perubahan yang kami temukan siswa yang sebelumnya sering membaw gadget dan meletaknya dilaci pada saat pelajaran berlangsung tidak kami temukan lagi. Memang belum semua kelas yang mampu menerapkannya tapi ya sudah nampak perubahan kearah yang lebih positif terhadap penggunaan gadget siswa di dalam kelas.”

Demikian dari paparan penjelasan guru Bimbingan dan Konseling di atas dapat saya simpulkan bahwa upaya yang telah dilakukan guru Bimbingan Konseling di sekolah MAN 3 Medan tersebut ialah dengan cara melakukan kebijakan dengan membuat jadwal membawa gadget kesekolah dan melakukan razia gadget pada saat mata pelajaran berlangsung.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan layanan bimbingan konseling Kelompok di MAN 3

Medan

Guru bimbingan dan konseling merupakan seseorang yang bertanggung jawab penuh dalam pelaksanaan layanan BK. Guru BK merupakan unsur utama dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah. Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di MAN 3 Medan sudah berjalan dengan cukup baik. Dapat dilihat dari jumlah personil guru bimbingan dan konseling yang berjumlah 3 orang dan masing-masing guru BK memiliki siswa asuh 150 orang yang sesuai dengan surat keputusan bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dan Administrasi Kepegawaian Negara nomor 0433/P/1993 dan nomor 25 tahun 1993. Sehingga guru BK dengan mudah memperhatikan siswa asuhnya dan dapat dengan mudah memberikan layanan-layanan yang sesuai dengan kebutuhan siswa asuhnya.³⁶

Pelaksanaan bimbingan dan konseling di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan sudah cukup baik dikarenakan adanya sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh sekolah untuk dapat menunjang keberhasilan pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah tersebut.

Dalam temuan penelitian pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan oleh guru BK MAN 3 dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang ada dan berdasarkan apa yang dibutuhkan oleh para siswa agar lebih terarah dan tepat pada sasaran dan kondisi lingkungan sekolah sehingga tujuan pelaksanaan program dapat tercapai sesuai yang diinginkan.

³⁶ Op ; cit, Muhibbin Syah, hal. 97.

2. Dampak negative siswa yang mengalami kecanduan gadget

Gadget memiliki dampak yang dapat menyebabkan kecanduan gadget, hampir semua kalangan memiliki gadget baik anak-anak dan juga remaja. Siswa yang memiliki gadget sering membawa gadgetnya ke sekolah dan tak jarang mereka menggunakannya pada jam sekolah. Tanda-tanda seorang remaja sudah mengalami kecanduan gadget yaitu penggunaan gadget dalam sehari bisa lebih dari 6-8 jam bahkan lebih. Beberapa dampak negative yang ditimbulkan pada anak yang mengalami kecanduan gadget.

Pertama, menjadi pemalas dan lupa waktu. Ketika remaja sudah kecanduan gadget mereka susah membagi waktu mana yang seharusnya digunakan untuk belajar dan kapan harus bermain gadget. Kedua, mengganggu kesehatan penggunaan gadget yang tidak biasa atau berlebihan akan berdampak buruk bagi penggunanya misalnya gangguan kesehatan karena kurangnya istirahat dan radiasi yang ditimbulkan dari gadget.

Menggunakan gadget bukanlah suatu kesalahan, apalagi gadget juga dapat mempengaruhi interaksi sosial kita terhadap orang banyak dan dapat menambah wawasan kita, tapi jika sudah sampai pada kecanduan maka akan dapat merugikan diri kita sendiri.

Dari hasil temuan dan hasil wawancara yang saya peroleh dari beberapa siswa di sekolah Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan mereka yang sering menggunakan gadget secara berlebihan mengatakan dampak negative yang timbul seperti kurangnya konsentrasi dalam belajar, mengantuk di dalam kelas, dan malas.

3. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mencegah Kecanduan Gadget

Tugas konselor di sekolah adalah melaksanakan bimbingan dan konseling serta mengasuh siswa sebanyak 150 orang. Pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah dilaksanakan dengan berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan, yaitu pelayanan bimbingan dan konseling pola 17 plus yang terdiri dari enam bidang bimbingan yaitu bidang pribadi, sosial, belajar, karir, berkeluarga dan keberagamaan. Sembilan jenis layanan yaitu orientasi, informasi, penempatan/penyaluran, pembelajaran, konseling perorangan, konseling kelompok, bimbingan kelompok, konsultasi dan mediasi. Enam kegiatan pendukung yaitu instrumentasi bimbingan konseling, himpunan data, konferensi kasus, kunjungan rumah, alih tangan kasus dan tampilan pustaka.

Dari hasil wawancara peneliti dengan guru Bimbingan Konseling Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan diketahui bahwasannya upaya yang dilakukan guru bimbingan dan konseling dalam mencegah kecanduan gadget pada siswa yaitu dengan cara memberikan layanan bimbingan kelompok berupa bahaya peyalahgunaan gadget dan upaya lainnya yaitu dengan membuat jadwal dalam membawa gadget kesekolah sesuai dengan yang telah ditentukan BK dan selain itu guru Bimbingan dan Konseling juga mengadakan razia rutin terhadap penggunaan gadget siswa di dalam kelas dan yang bisa sewaktu waktu kapan saja dilaksanakannya.

Dalam Melaksanakan kegiatan layanan tersebut guru BK membutuhkan kerjasama dengan guru lain seperti wali kelas, kepala sekolah dan siswa, agar pelaksanaan upaya dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa tersebut

berjalan dengan efektif. Guru BK berkoordinasi dengan wali kelas dan guru mata pelajaran. Apakah ada perubahan perilaku siswa tersebut setelah diberikan layanan. Selain itu dilihat dari sikap dan cara belajar siswa apakah mengalami perubahan ke arah yang lebih baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Pelaksanaan bimbingan dan konseling di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan sudah berjalan dengan baik, karena semua personil guru BK berlatar belakang pendidikan BK dan masing-masing di antaranya memiliki 150 siswa asuh. Guru BK yang ahli dalam bidangnya sehingga mampu bekerja dengan profesional, dan dengan jumlah siswa asuh yang sesuai dengan yang ditetapkan memudah guru BK dalam memantau, memperhatikan dan membantu siswa-siswanya dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi.
2. Dampak negatif siswa yang mengalami kecanduan gadget dapat dilihat dari kurangnya konsentrasi siswa dalam belajar dan menurunnya semangat belajar siswa dan terdapat siswa yang sering mengantuk di kelas akibat dari penggunaan gadget yang berlebihan seperti sering begadang bermain gadget hingga larut malam.
3. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mencegah Kecanduan Gadget dengan melakukan kerjasama dengan guru mata pelajaran sebelum melakukan razia penggunaan gadget didalam kelas dan membeikan jadwal dalam membawa gadget kesekolah dan selanjutnya memberikan bimbingan konseling bagi siswa untuk memberikan pemahaman bahayanya penggunaan gadget yang berlebihan baik secara kelompok yang sering

dilakukan BK didalam kelas ataupun secara individual melalui layanan bimbingan kelompok dan layanan konseling individu.

B. Saran

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

1. Bagi Kepala Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan, lebih mengawasi kegiatan-kegiatan siswa dan selalu mendukung kegiatan-kegiatan dan kebijakan guru Bimbingan dan Konseling di madrasah khususnya kegiatan yang dapat meningkatkan perubahan prilaku dan kebiasaan siswa agar lebih baik lagi dan potensi siswa agar mampu mencapai perkembangan tujuan pendidikan yang optimal.
2. 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.
3. Bagi siswa hendaknya harus memandang baik lingkungan dimana siswa berada, harus mampu menyesuaikan diri baik saat di lingkungan sekolah maupun di lingkungan tempat siswa tinggal. Menyesuaikan mana

kebutuhan dan mana kesenangan terutamanya dalam hal menggunakan gadget. Dengan begitu sesama siswa bisa lebih menghargai orang yang berada disekitar kita dengan mengurangi penggunaan gadget di sekolah dan lebih bisa menikmati kebersamaan dengan teman teman tanpa adanya gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Bakar M. Luddin, *Dasar-Dasar Konseling; Tinjauan Teori dan Praktik* (Bandung: Citapustaka, 2010).
- Basrowi dan Suwandi, (2008), *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen RI, (2011), *Al-Karim (Alqur'an Tafsir Perkata Tadjwid Kode angka)*, Tangerang: Kalim.
- Hallen. A, *Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta : Quantum Teaching, 2005).
- Harfiyanto, D., Cahyo, B. U., & Tjaturahono, B. (2015). *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang*. *Journal of Educational Social Studies*, 4 (1).
- <http://www.psychologymania.com/2012/12/definisi-kecanduan.html>, di akses tanggal 5 Januari 2018, pukul 14.30 wib.
- J.B Funk, *Electronic Games (Children, Adolescent and The Media)*.
- Jaka Irawan dan Leni Armayati, (2013), *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*. *Jurnal: Vol. 08*.
- Lexy J. Moleong, (2002), *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lexy J. Moleong, (2012), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Murodi, *Komunikasi antar budaya (Di Era Budaya Siber)*, (Jakarta: Prenadamedia Group 2012).
- Prayitno, Erman Amti. *Dasar Dasar Bimbingan Dan Konseling*. (Jakarta: Depdiknas 2009).
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1997).
- Ridwan Sanjaya, dan Christine Wibhowo, *Menyiasati Tren Digital Pada Anak dan Remaja*, (Elex Media Komputindo, 2011: Jakarta).
- Rithschild didalam Chris Craford, *The Art of Computer Game Design*, (-,1982).
- Salim, Syahrums, (2011), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Citapustaka Media.

- Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. Jurnal Profesi* 13 (2), 2016.
- Satrianawati, (2017), *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD, Jurnal: Vol. 4, No. 1.*
- Sujiono Nurani, Yuliani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Indeks, 2009.
- Tohirin, *Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integarasi)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2008).
- Wijanarko Jarot, et-al, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*, (Jakarta; Keluarga Bahagia, 2016).