

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Kemajuan teknologi yang semakin canggih dan mudah di akses maka segala kebutuhan yang kita perlukan sangat mudah di dapatkan. Hal ini menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting.

Pada era globalisasi seperti saat ini sangat mudah sekali bagi kita untuk mencari informasi atau berkomunikasi satu dengan lainnya hanya dengan menggunakan *gadget*. Menurut Osland (dalam Effendi, 2013:2) *gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, *tablet PC*, dan juga telepon seluler atau *smartphone*.

Pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang ini hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang yang menggunakan *gadget* menghabiskan waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget* mereka ini.

Menurut Jati (dalam Fajrin, 2015:3), trend *gadget* terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, dan *laptop* semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Misalnya, *gadget* dalam bentuk *handphone* saat ini memiliki berbagai variasi OS (*Operating System*), seperti *android*, *windows phone* dan *Blackberry*.

Menurut Sanjaya dan Wibowo (dalam Manumpil, 2015:2) *gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan pengertian *gadget* pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah *gadget* dan juga teknologi komputer ataupun *laptop* bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadget*. Meningkatnya penggunaan *gadget* mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta pengguna internet, dimana 9 juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah didapat serta terjangkaunya harga dari ponsel cerdas.

Gadget merupakan suatu perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. Sesuai dengan pendapat dalam Widiawati (2014) yang menyatakan bahwa *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai jenis aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

Tidak dapat dipungkiri penggunaan *gadget* baik secara langsung maupun tidak langsung berdampak positif ataupun negatif. Dampaknya pun tidak terbatas terhadap kalangan tertentu saja, namun telah meluas ke semua kalangan baik kalangan terpelajar terutama bagi siswa. Adapun dampak positif *gadget* bagi siswa antara lain yaitu untuk mempermudah berinteraksi, mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum di mengerti, mengetahui informasi tentang kegiatan-kegiatan di sekolah dan lain sebagainya. Adapun gadget yang sering dibawa dan digunakan oleh siswa ialah seperti:

1. *Smartphone* adalah Telepon pintar sudah tidak asing lagi bagi pengguna telepon seluler, Telepon pintar (*smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, terkadang dengan fungsi yang menyerupai komputer.
2. Laptop adalah komputer pribadi yang berukuran relatif kecil yang cocok untuk digunakan saat bepergian atau untuk penggunaan mobile. Sebuah laptop memiliki sebagian besar komponen yang sama dengan komputer *desktop*, seperti layar, *keyboard*, perangkat penunjuk seperti *touchpad* (juga dikenal sebagai *trackpad*) dan / atau *pointing stick*, dan *speaker* yang menjadi satu kesatuan. Sumber daya laptop berasal dari baterai atau adaptor AC yang dapat digunakan untuk mengisi ulang baterai dan menyalakan laptop itu sendiri. Laptop juga kadang-kadang disebut komputer *notebook* atau *notebook*. Di zaman modern ini, sebuah laptop modern dapat memiliki webcam dan *mic* (mikrofon) pra-instal.
3. *PC Tablet* atau yang biasa diringkas dengan sebutan tablet adalah suatu *portable* komputer lengkap yang seluruhnya berupa layar sentuh datar.

Ciri utama yang paling menonjol pada sebuah tablet adalah penggunaan layar sebagai peranti masukan yang menggunakan ujung jari tangan, stilus, maupun pena *digital*. Selain itu, ukuran tablet relatif lebih kecil jika dibandingkan dengan komputer PC maupun laptop.

4. Psp (*PlayStation Portable*) merupakan semacam perangkat hiburan yang berfungsi untuk memainkan permainan video, memutar film dan musik, serta menampilkan foto *digital*. PSP merupakan konsol permainan pertama yang menggunakan *Universal Media Disc* (UMD) sebagai media penyimpanan, meninggalkan kartrid ROM konvensional.
5. Kamera adalah alat paling populer dalam aktivitas fotografi. Nama ini didapat dari *camera obscura*, bahasa Latin untuk "ruang gelap", mekanisme awal untuk memproyeksikan tampilan di mana suatu ruangan berfungsi seperti cara kerja kamera fotografis yang modern, kecuali tidak ada cara pada waktu itu untuk mencatat tampilan gambarnya selain secara manual mengikuti jejaknya.

Berdasarkan macam-macam *gadget* yang dijelaskan diatas, banyak siswa yang menggunakan *gadget* yang berjenis *smartphone*, hal ini dikarenakan barangnya yang praktis dan bisa dibawa kemana saja. Harga *smartphone* tidak terlalu mahal hampir semua kalangan bisa memilikinya. *Smartphone* selalu menyajikan aplikasi-aplikasi yang terbaru membuat para siswa tidak bosan untuk menggunakannya. Hal ini yang menjadikan *smartphone* sangat disukai oleh para siswa atau siswi di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan di peroleh data bahwa hampir 60% siswa SMA membawa *gadget* ke sekolah. Hal ini disebabkan karena pihak sekolah yang membolehkan siswa membawa *gadget* ke sekolah dengan catatan hanya mata pelajaran tertentu seperti bahasa inggris, ips (ilmu pengetahuan sosial), dengan alasan agar bisa membuka *google* terjemahan apabila tidak mengetahui arti dan mencari materi di internet. Padahal kita ketahui bahwa masih ada solusi lain untuk mencari arti dalam pelajaran bahasa inggris dengan menggunakan kamus, ataupun *alfaling*.

Hal ini didukung penelitian Beauty Manumpil, dkk (2015) tentang “Hubungan Pengguna *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 41 responden sebanyak 18 responden menggunakan *gadget* lebih dari 11 jam perhari dan *gadget* digunakan untuk *browsing* bahkan paling banyak digunakan untuk bermain *game online* dan untuk mengakses berbagai media sosial yang ada (*Instagram, Path, Facebook, twitter*), mereka cenderung memiliki *gadget* untuk mengikuti *trend* yang ada saat ini. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil dari nilai rata-rata siswa di XI MIA 5 yaitu 30 (73,2%) responden memiliki nilai tinggi sedangkan 11 (26,8%) responden lainnya memiliki nilai rendah.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa 19 (46,3%) responden sering menggunakan *gadget* dan 22 (53,7%) responden jarang menggunakan *gadget*. Manfaat penggunaan *gadget* didapatkan 30 (73,2%) responden menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial seperti *Path, instagram, facebook, twitter*, dan berbagai media sosial lainnya. Berdasarkan uji statistik dengan menggunakan uji *Chi-Square Test* dengan tingkat kemaknaan 95% ($\alpha = 0,05$) hasil analisa yaitu:

0,016 maka nilai $p < \alpha$, itu berarti terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa. Penggunaan *gadget* terlalu lama dapat berpengaruh pada konsentrasi anak, selama jam pelajaran berlangsung dapat dilihat dampak dari tingkat prestasi anak di sekolah, dalam *Internasional Journal Of Neuroscience* bahwa *gadget/ Handphone* dapat mengganggu fungsi kerja otak manusia yaitu dengan melemahnya daya kerja otak atau lemah otak.

Sebagian besar yakni 30 responden menggunakan *gadget* untuk mengakses berbagai media sosial yang ada seperti *Path, Instagram, Facebook, Twitter* dan berbagai media sosial yang ada lainnya hal ini dapat berpengaruh buruk terhadap tingkat prestasi siswa. Didalam penelitian juga ditemukan bahwa 22 (53,7%) responden yang jarang menggunakan *gadget*, 20 (48,8%) responden mendapatkan nilai tinggi, sedangkan 2 (4,9%) responden mendapatkan nilai rendah, selain itu 10 (24,4%) responden diantaranya mendapat nilai tinggi sedangkan 9 (22,0%) responden lainnya mendapat nilai rendah. Dalam penelitian juga didapatkan 30 (73,2%) responden menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial sedangkan 11 (26,8%) responden lainnya menggunakan *gadget* untuk menyelesaikan tugas sekolah.

Penyebab perilaku kebiasaan bermain *gadget* yang dilakukan oleh siswa sangat kompleks, akan tetapi secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua. Yaitu penyebab internal dan eksternal. Penyebab internal yang melatarbelakangi siswa bermain *gadget* yaitu karena bosan dengan situasi kelas, dan tidak adanya minat belajar siswa. Sedangkan penyebab eksternal yang melatarbelakangi siswa bermain *gadget* adalah ingin menjadi pusat perhatian oleh teman-temannya, ingin memiliki teman yang banyak di media sosial, ingin

disegani, ikut-ikutan teman dan ingin mendapatkan kepuasan tersendiri setelah semua tercapai, serta faktor lingkungan juga salah satu faktor pendukung penyebab siswa terlalu asik dengan *gadget*nya.

Perilaku akibat terlalu sering bermain *gadget* jika dilakukan secara berulang maka akan menimbulkan dampak yang tidak baik terutama bagi penggunaannya, misalnya lupa terhadap waktu, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, mengurangi minat baca buku dan menulis, hilangnya kemampuan dalam bersosialisasi, kecenderungan pada konten dewasa dan lain sebagainya. Hal ini tidak dapat dibiarkan begitu saja, karena siswa yang sering menggunakan *gadget* tanpa adanya batasan waktu tentunya akan dapat merugikan dirinya sendiri. Salah satu upaya untuk mengatasi perilaku penggunaan *gadget* saat belajar di kelas dapat dilakukan dengan memberikan layanan informasi terhadap siswa dikelas.

Winkel & Sri Hastuti (2010: 316-317) menjelaskan bahwa layanan informasi adalah usaha untuk membekali para siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan dan bidang perkembangan pribadi-sosial, supaya mereka dengan belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri. Program bimbingan yang tidak memberikan layanan pemberian informasi akan menghalangi peserta didik untuk berkembang lebih jauh, karena mereka membutuhkan kesempatan untuk mempelajari data dan fakta yang dapat mempengaruhi jalan hidupnya.

Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk membuat penelitian dengan judul “Pengaruh layanan informasi terhadap kebiasaan bermain

gadget saat belajar pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang T.A 2017/2018.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemauan belajar para siswa mulai terlihat menurun karena pengaruh kebiasaan bermain *gadget*.
2. Siswa terbiasa menggunakan *gadget* saat belajar untuk main *game online*.
3. Melakukan foto *selfie* pada saat jam pelajaran.
4. Membuka media sosial seperti, *facebook* dan *instagram* saat jam pelajaran.
5. Menggunakan internet untuk mencari jawaban saat sedang ujian.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti. Dalam hal ini peneliti membatasi pemberian layanan hanya dengan menggunakan layanan informasi terhadap kebiasaan bermain *gadget* saat belajar, dan siswa dibatasi pada kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang T.A 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh pemberian layanan informasi

terhadap perilaku kebiasaan bermain *gadget* saat belajar pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang T.A 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah: “Untuk Mengetahui Pengaruh Pemberian Layanan informasi Terhadap Perilaku Kebiasaan Bermain *Gadget* Saat Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang T.A 2017/2018”.

F. Manfaat Penelitian

Pentingnya suatu penelitian didasarkan atas manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian tersebut. Penelitian ini diharapkan bermanfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil ini dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan teori tentang pelaksanaan bimbingan dan konseling layanan informasi dalam mengurangi kebiasaan bermain *gadget* siswa pada saat jam pelajaran sehingga dapat dijadikan sumber informasi pendidikan dalam penerapan layanan informasi disekolah.
- b. Dapat dijadikan referensi untuk penelitian tentang pemberian layanan informasi.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan dalam menerapkan layanan informasi kepada siswa.

- b. Bagi siswa, terutama subyek penelitian, diharapkan dapat terbuka pola pikirnya betapa pentingnya untuk mengetahui penggunaan *gadget* sesuai kebutuhan dan mengetahui tempat penggunaan *gadget* tersebut serta dapat memperoleh pengalaman secara langsung layanan informasi yang memberikan suasana belajar yang menyenangkan, aktif dan menarik.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk membantu mengurangi perilaku kebiasaan bermain *gadget* di sekolah tersebut.
- d. Bagi Guru dan Guru BK, diharapkan penelitian ini akan dapat jadikan masukan bagi para guru terutama guru BK disekolah untuk melaksanakan layanan bimbingan konseling dalam membantu mengatasi permasalahan siswa.