

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini sangat pesat. Pengembangan teknologi dan komunikasi ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, tidak hanya orang dewasa yang mengenal teknologi dan komunikasi canggih ini, tetapi juga pengaruh terhadap perkembangan dan pendidikan kalangan pelajar. *Smartphone* atau *handphone* (*smartphone*) bukan hanya sekedar alat komunikasi, jaman sekarang sudah menjadi tren atau gaya hidup. *Smartphone* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015). Namun pengguna *Smartphone* sering kali disalahgunakan oleh sebagian pihak, seperti orang tua secara instan memberikan fasilitas *Smartphone* untuk media dalam mendidik anaknya.

Penggunaan *Smartphone* yang berlebihan selama disekolah pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah (Hasanah & Kumalasari, 2015) pada proses belajar. (Saroinsong, 2016) Penggunaan *Smartphone* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *handphone* terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan *handphone* daripada harus belajar (Harfiyanto, Cahyo, & Tjaturahono, 2015). Dalam perkembangannya, *Smartphone* yang dulunya cenderung hanya dapat dimiliki oleh kaum remaja karena harganya yang relatif mahal.

Kini mulai dapat dimiliki oleh siapa saja karena harga *Smartphone* mulai beragam, tidak sedikit juga kita melihat anak usia sekolah (siswa) sudah terbiasa dengan *Smartphonena*. Kecenderungan penyalahgunaan terhadap *Smartphone* akan terlihat pada siswa yang tidak pernah bisa terlepas dari *Smartphone* mereka terlebih seperti *smartphone* dan atau *tablet/ipad*. Sangat lazim kita temui siswa yang selalu membawa *tablet* atau *smartphone* di tangan mereka, bahkan pada saat pembelajaran. Karena memang teknologi jaman sekarang yang sangat canggih, semua informasi dan hal-hal yang terbaru bahkan yang mampu menjangkau seluruh dunia pun dapat diakses hanya melalui *smartphone* atau *tablet*, sehingga sangat riskan untuk disalahgunakan. Seperti misalnya *tablet* atau *laptop* yang diperbolehkan pada saat jam pelajaran yang memang untuk keperluan sekolah, namun terkadang disalahgunakan oleh beberapa siswa untuk online keperluan pribadi.

Menurut data yang dikutip dari theultralinx.com, dalam satu dasawarsa terakhir pengguna internet dunia meningkat 7% atau sekitar 2,1 miliar pengguna. Perkembangan teknologi *Smartphone* dan nirkabel menjadi pemicu utama melesatnya jumlah pengguna internet di dunia. Karena adanya *Smartphone* yang disalahgunakan justru akan semakin memanjakan siswa untuk melakukan tugas sekolah mereka dan juga akan cenderung membatasi kreativitas yang mereka lakukan. Penulis menganggap siswa saat ini sangat dimanjakan oleh teknologi jaman sekarang yang begitu canggihnya seperti adanya fasilitas e-book yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan *tablet* atau *ipad* yang membuat siswa semakin malas untuk datang ke perpustakaan untuk sekedar membaca buku, padahal banyak sekali buku lama yang tidak kita temukan di e-

book yang mungkin dapat menjadi bahan referensi yang baik dan lebih berkualitas bagi mereka, sehingga mereka tidak hanya berkutat pada buku-buku yang didapatkan melalui e-book saja.

Selain itu penyalahgunaan terhadap *Smartphone* juga berpengaruh pada sikap siswa yang akan cenderung menjadi pemalas. Siswa yang terbiasa menggunakan *Smartphone* hanya untuk games atau nonton video secara online saja misalnya, di dalam diri mereka hanya akan tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang. Siswa yang seperti itu akan cenderung untuk memilih game atau online daripada mengikuti pelajaran dan akhirnya nilai mereka tidak akan mencapai hasil yang maksimal. *Smartphone* akan sangat berpengaruh karena *Smartphone* menjadi sarana yang sangat mudah untuk mengakses kecanduan games atau online mereka yang kurang mendatangkan manfaat. Sikap pemalas juga akan muncul pada siswa yang menggunakan kesenangan-kesenangan dari bentuk-bentuk *Smartphone* lain seperti ipod, mp4, mp3, tiktok, youtube secara berlebihan. *Smartphone* tersebut akan dirasa bagi beberapa siswa dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur mereka bahkan memacu diri mereka untuk kehal yang lain misalnya menonton video yang dilarang usia mereka seperti video dewasa/video porno, namun terkadang siswa cenderung menggunakan barang-barang tersebut secara berlebihan sehingga mereka menjadi malas untuk melaksanakan kewajiban mereka karena memiliki anggapan bahwa fitur-fitur yang diberikan *Smartphone* lebih menarik dan sayang untuk dilewatkan daripada mengerjakan kewajiban mereka.

Dengan maraknya konsumsi *Smartphone* bahkan sampai muncul istilah gadgetmania (pecandu *Smartphone*), penggunaan *Smartphone* sudah semakin

beragam. *Smartphone* ini bisa dimanfaatkan dalam hal pemenuhan kebutuhan tiap manusia, baik dalam bidang sosial, ekonomi maupun budaya. Dari sekian kelebihan yang telah ditawarkan oleh bentuk-bentuk *Smartphone*, tetapi terdapat juga banyak dampak negatif bermunculan. Budyatna (2005:90) mengemukakan bahwa bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik. Disini Budyatna (2005:101) melihat bahwa dengan munculnya penggunaan *Smartphone* mempengaruhi proses yang transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka.

Hassan (1999) mengemukakan teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antar manusia (patterns of human communication), yang pada hakikatnya adalah interaksi antar pribadi (interpersonal relations). Pertemuan tatap muka (face to face) secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra (image to image). Hal demikian dilatar belakangi oleh pemanfaatan *Smartphone* yang tidak tepat sasaran. *Smartphone* lebih sering digunakan untuk terjun dalam dunia sosial media. Dunia sosial media merupakan dunia yang memiliki berbagai macam dampak positif dan negatif, tergantung bagaimana pelajar menggunakannya. Namun dalam beberapa tahun terakhir ini, banyak permasalahan yang muncul akibat beredarnya sosial media, seperti meningkatnya kriminalitas, dan menurunnya moral pelajar.

Teknologi informasi memberikan dampak yang positif terhadap prestasi pendidikan anak ini tidak lepas dari pengawasan orang tua (Prayetno & Marantika, 2017) dalam penggunaan teknologi informasi. (Mujib, 2013) Penggunaan internet sebagai media belajar menunjukkan arah yang positif artinya semakin tinggi intensitas siswa dalam belajar menggunakan internet semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai.

Mengurangi penggunaan *Smartphone* yang berlebihan selama disekolah terhadap prestasi belajar merupakan fungsi pengentasan. Layanan bimbingan dan konseling berfungsi sebagai pengentasan atau perbaikan, yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan terpecahkannya atau teratasinya berbagai permasalahan yang dialami siswa, yaitu penggunaan *Smartphone* yang berlebihan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa dan guru BK di Sekolah SMPN 1 Sunggal saat peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan Terpadu pada bulan September-November tahun 2018 dari 15 siswa dengan kelas berbeda-beda yang diwawancarai terdapat 10 siswa yang mengaku kecanduan terhadap penggunaan *Smartphone* yang berlebihan. Dari 10 siswa tersebut mengalami kecanduan *Smartphone* yang sangat berlebihan ketimbang dari teman-teman mereka lainnya. Sedangkan beberapa orang lainnya menggunakan *Smartphone* masih pada batasan-batasan tertentu dan menggunakannya masih dalam hal positif. Baik faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan terhadap penggunaan *Smartphone* yang berlebihan adalah karena mereka merasa kesepian, merasa bosan, dan kurangnya perhatian dari orang tu, sehingga mereka mencari kesenangan sendiri dan mencari kasih sayang dari teman-teman dunia maya. Termasuk yang

penulis peroleh berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan konseling, terdapat siswa yang sering mengalami ketidakseriusan belajar dikarenakan asyik bermain dengan *Smartphone* dan siswa juga lebih focus pada *Smartphone* yang mereka gunakan ketimbang mendengarkan guru menjelaskan didepan kelas. Bukan hanya itu saja, dari beberapa siswa telah diteliti ada beberapa dari mereka menyalahgunakan *Smartphone* ke hal yang negative seperti menonton video porno didalam kelas. Dari hasil wawancara sebagian siswa-siswi SMP Negeri 1 Sunggal diketahui bahwa banyak siswa yang mengalami kecanduan terhadap *Smartphone* dan mereka juga meyakini bahwa mereka telah berlebihan memakai *Smartphone* dalam kehidupan mereka, sehingga penggunaan *Smartphone* yang berlebihan tersebut membuat nilai mereka menurun dan tidak focus terhadap penjelasan guru didepan kelas.

Salah satu startegi dalam melaksanakan program bimbingan dan konseling adalah Bimbingan Kelompok. Menurut Tohirin bahwa “layanan konseling Kelompok yaitu upaya pembimbing atau konselor membantu memecahkan masalah-masalah pribadi yang dialami oleh masing-masing anggota kelompok melalui kegiatan kelompok agar tercapai perkembangan yang optimal”. Winkel dan Hastuti mengungkapkan bahwa “layanan konseling kelompok adalah suatu proses antar pribadi yang dinamis, terpusat pada pikiran dan perilaku yang disadari, dibina, dalam suatu kelompok kecil mengungkapkan diri kepada sesama anggota dan konselor, dimana komunikasi antar pribadi tersebut dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman dan penerimaan diri terhadap nilai-nilai kehidupan dan segala tujuan hidup serta untuk belajar perilaku tertentu ke arah yang lebih baik”. Latipun (2001:147) mengatakan bahwa konseling

Kelompok (*group counseling*) merupakan salah satu bentuk konseling dengan memanfaatkan kelompok untuk membantu, memberi umpan balik (*feed back*) dan pengalaman belajar. Bimbingan Kelompok dalam prosesnya menggunakan prinsip-prinsip dinamika kelompok.

Dalam hal ini juga, konseling kelompok digabungkan dengan menggunakan beberapa teknik dan media kreatif misalnya, Media pasir, *Clay* (tanah liat), *figurin*, *super-hero*, bermain peran, seni visual, *guided imagery* sehingga klien dapat lebih terbuka dalam menceritakan permasalahan-permasalahan yang dialaminya. Pada akhirnya konseling kreatif memberikan peluang kepada klien untuk membawa pemikiran dan perasaan kepada kesadaran melalui pengekspresian diri di berbagai jalan.

Guru BK di sekolah tentunya sudah melakukan usaha dalam mengatasi masalah siswa dalam mengurangi penggunaan *Smartphone* selama disekolah pada siswa, namun belum terselesaikan dengan efektif. Maka, dengan menggunakan konseling kreatif sebagai teknik baru bisa membantu siswa dalam mengentaskan masalahnya. Selama sesi konseling, konselor secara kreatif berupaya melibatkan konseli dalam memahami masalah dari berbagai perspektif. Saat konselor dan konseli berurusan dengan ide-ide abstrak atau isu yang ambigu, konselor berupaya mengkonkritkan ide atau isu tersebut. Hal ini berimplikasi pada pentingnya penggunaan beragam teknik kreatif dan metafora dalam konseling. Kreativitas dalam konseling berhubungan erat dengan proses membantu klien untuk mengalami (*experiencing*) suasana tertentu yang bersifat terapeutik. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Carson, Becker, Vance, & Forth (2003) kreativitas konselor dalam konseling memberikan banyak manfaat bagi

keberhasilan konseling. Menurut Gladding (2008), kreativitas dalam konseling bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas konseling dan berperan penting dalam memajukan profesi konseling.

Hasil penelitian Rosinta Wulandari dengan judul “Komunikasi Antarpribadi Orangtua dan Anak Dalam Penggunaan *Smartphone*”. Tahun 2015. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam membangun komunikasi dengan anak ketika menggunakan *Smartphone*. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa peran orang tua dalam membangun komunikasi antarpribadi dengan anak dalam penggunaan *Smartphone* adalah baik. Upaya yang dilakukan orangtua dalam membangun komunikasi dengan anaknya terdiri dari: Pertama Keterbukaan, yaitu orangtua berperan dalam memberikan pengertian kepada anak mengenai apa yang boleh dan tidak boleh dan tidak diakses melalui *Smartphone*. Kedua Empati, yaitu orang tua berperan dalam mengajarkan bahasa yang digunakan anak dalam menggunakan media sosial. Ketiga Sikap Mendukung, yaitu orang tua berperan dalam membantudan mencari informasi serta memecahkan masalah anak dalam menggunakan fasilitas internet yang ada pada *Smartphone*. Keempat Sikap Positif, yaitu orang tua berperan dalam memberi nasihat kepada anak agar selalu waspada akan tindakan kriminalitas pada pesan yang dikirim dari orang lain melalui *Smartphone*. Kelima Kesetaraan, yaitu orang tua berperan dalam menghargai pendapat yang disampaikan oleh anak agar komunikasi yang terjalin berada pada suasana yang setara. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Kuantitatif Deskriptif dengan menyebarkan angket sebagai alat dalam mengumpulkan data.

Hasil penelitian Astin Nikmah dengan judul “Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Prestasi Belajar Siswa”. Tahun 2013. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh *handphone* pada prestasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara pengaruh penggunaan *handphone* terhadap prestasi belajar siswa. Peneliti menemukan bahwa sebagian besar (99%) siswa memiliki alat komunikasi *handphone*, dan hampir tidak ada (10% siswa tidak memiliki alat komunikasi *handphone*. Menurunnya prestasi belajar pada siswa, disebabkan juga oleh kurangnya pengawasan dan kurangnya pendampingan orang tua dalam menggunakan *handphone* dengan bijak dan benar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode sampling dan pengamatan langsung objek yang diteliti. Populasi penelitian adalah seluruh siswa di kelas 7 SMP Negeri 10 Surabaya. Mengingat populasi dalam penelitian ini adalah cukup besar, peneliti mengambil sample dari kelas 7 siswa yang terdiri dari 10 perwakilan dari masing-masing kelas.

Berdasarkan paparan diatas dan fakta yang telah penulis observasi, maka penulis terdorong meneliti dan memecahkan masalah penggunaan *Smartphone* selama melalui Bimbingan Kelompok menggunakan teknik kreatif konseling. Selanjutnya penulis merumuskan penelitian dalam judul “**Pengaruh Konseling Kelompok Teknik Kreatif Terhadap Penggunaan *Smartphone* selama disekolah Siswa Kelas X AP SMK Negeri 8 Medan Tahun ajaran 2019/2020**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan merupakan hal yang paling utama dan diiringi dengan cara bagaimana pemecahannya. Namun sebelum hal itu dilakukan terlebih dahulu identifikasi masalah. Agar tidak terjadi kesalahpahaman pengertian tentang masalah yang akan diteliti maka perlu diidentifikasi masalah penggunaan *Smartphone* selama disekolah sebagai berikut:

- a. Masih banyak siswa yang menggunakan *Smartphone* dalam hal negative.
- b. Masih banyak siswa yang sering ketahuan oleh guru dikarenakan bermain *Smartphone* pada saat proses KBM berlangsung.
- c. Masih ada siswa yang melanggar peraturan sekolah tidak boleh membawa *Smartphone*
- d. Masih kurangnya pelaksanaan Konseling Kelompok pada layanan BK

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti memberikan pembatasan masalah pada “Pengaruh Konseling Kelompok Teknik Kreatif Terhadap Penggunaan *Smartphone* Selama Disekolah Pada Siswa Kelas X AP SMK Negeri 8 Medan T.A 2019/2020”

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan hal yang pokok dalam suatu penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini penulis uraikan ke dalam pertanyaan berikut: “Apakah ada Pengaruh Konseling Kelompok Teknik Kreatif Terhadap

Penggunaan *Smartphone* Selama Disekolah Pada Siswa Kelas X AP SMK Negeri 8 Medan T.A 2019/2020”

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai ini adalah untuk mengetahui pengaruh koseling kelompok teknik kreatif terhadap penggunaan *Smartphone* selama disekolah pada siswa kelas X AP SMK Negeri 8 Medan Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi pihak-pihak yang terkait. Manfaat tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat bagi :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya bidang bimbingan dan konseling yang berkaitan dengan layanan konseling kelompok teknik kreatif.
- b. Menambah informasi dan referensi di bidang ilmu bimbingan dan konseling khususnya dalam layanan konseling kelompok teknik kreatif dalam menangani penggunaan *smartphone* selama disekolah.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi :

a. Sekolah

Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat menjadi acuan dan peningkatan kualitas dalam pembelajaran di sekolah terutama dalam mengubah penggunaan *smartphone* selama disekolah dengan menggunakan layanan Konseling Kelompok Teknik Kreatif.

b. Guru BK

Guru BK dapat memberikan layanan Konseling Kelompok Teknik Kreatif untuk mengurangi penggunaan *smartphone* selama disekolah. Dan dapat menjadi referensi dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada siswa melalui berbagai teknik yang ada dalam bidang bimbingan dan konseling.

c. Peserta Didik

Peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan pemahaman serta informasi yang benar dalam penggunaan *smartphone* selama disekolah. Dengan adanya pemberian layanan konseling kelompok teknik kreatif ini, siswa mampu menggunakan *smartphone* selama disekolah.