

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan suatu perubahan besar dalam komunikasi yang dilakukan oleh masyarakat di era modern. Menurut Ameliola & Nugraha (dalam ejournal Keperawatan (e-Kep), 2015 : 2) mengatakan bahwa perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, hal ini ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi.

Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Teknologi dan informasi tersebut berupa internet, gadget, dll. Kemajuan teknologi tersebut menyebabkan munculnya berbagai macam situs jejaring sosial dalam media sosial yang bisa diakses secara online melalui sambungan internet. Jejaring sosial dalam media sosial tidak hanya dapat digunakan melalui komputer maupun laptop, akan tetapi dapat digunakan melalui gadget/smarthpone.

Jordan Efraim (2018:2) menjelaskan sebagai berikut :

Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Dimana banyak produk-produk gadget yang menjadikan remaja sebagai target pasar mereka dan remaja kini telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget. Hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget, faktanya gadget tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia. Dikalangan remaja (12-21 tahun) dewasa atau lanjut usia (60 tahun ke atas), tapi pada anak-anak (7-11 tahun) dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk anak-anak (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan gadget.

Pada saat gadget belum menjadi tren seperti sekarang ini, masih banyak ditemui anak-anak yang bermain bersama teman-temannya, dimana kerjasama dan keakraban masih terlibat jelas ketika anak-anak bermain dengan temannya. Saat ini, permainan permainan yang dimainkan sudah beralih dengan games yang ada pada gadget. Hal ini menyebabkan terjadinya pergeseran nilai dan perilaku, dimana sebelum gadget muncul, permainan yang dimainkan lebih melibatkan banyak orang dibanding dengan permainan pada gadget yang bisa dimainkan oleh satu orang.

Astin Nikma (2015:4) menarik kesimpulan sebagai berikut:

Gadget atau ponsel bukanlah barang asing bagi siapapun. Bahkan, anak-anak kecil pun sudah banyak yang bermain dengan gadget. Anak-anak ini sebagai siswa disekolah, memiliki kewajiban untuk belajar. Sebagai seorang calon guru, peneliti sering menemui siswa kurang perhatian saat pelajaran dan terkadang saat diajak bicara mereka tidak mengerti. Selain itu banyak ditemui siswa enggan mengerjakan tugas, hampir 50% tidak siap tugas. Prestasi siswa juga menurun, hal ini dapat dilihat bahwa hampir 50% siswa mendapat nilai dibawah KKM.

Kasus-kasus penyalahgunaan gadget di kalangan anak harus diwaspadai.

Sebuah survei dilakukan Komnas Perlindungan Anak mengenai perilaku seksual anak remaja pada 2007. Hasil survei menunjukkan sebanyak 97% remaja di Indonesia pernah mengakses pornografi. Survei tersebut melibatkan responden 4.726 siswa SMP dan SMA di 12 kota besar dengan kisaran usia 13-17 tahun.

Gadget memiliki dampak positif dan dampak negatif. Yang termasuk dampak positif dari gadget diantaranya yaitu : (1) menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi (2) mempermudah komunikasi terutama jarak jauh (3) memperluas jaringan persahabatan (4) sebagai penghibur pada saat siswa jenuh belajar (5) terdapat fitur internet yang dapat membantu siswa mencari informasi.

Selain dampak positif dari penggunaan gadget yang cukup banyak, namun cukup banyak juga dampak negatif bagi siswa yang patut diwaspadai dan seharusnya dihindari, antara lain : (1) terdapat efek radiasi yang mampu mempengaruhi kesehatan siswa (2) rawan tindak kejahatan (3) mengganggu perkembangan anak, karena tidak jarang anak sekolah malah lebih tertarik melihat gadget yang bergetar ketika pelajaran berlangsung, bahkan gadget digunakan untuk mencontek jawaban pada saat ujian akhir/nasional (4) gadget juga bisa mengakibatkan pemborosan, karena menambah pengeluaran untuk membeli pulsa. Apalagi pulsa tersebut tidak digunakan dengan baik, maka akan membuang sia-sia pulsa tersebut (5) penyalahgunaan fitur internet. Internet yang selayaknya digunakan untuk mempermudah siswa mencari informasi atau materi pelajaran bisa disalahgunakan untuk mencari gambar/video yang kurang baik (porno). (6) menurunkan mental belajar siswa. Siswa kurang berani mengambil resiko dalam ujian, sehingga sering mencari jalan aman dengan mencontek teman melalui gadget. Ini yang menjadikan minat belajar siswa juga berkurang yang mengakibatkan prestasi belajar siswa pun menurun.

Pengguna gadget yang terlalu lama dapat menimbulkan hal-hal negatif, maka sebaiknya remaja yang sering menggunakan gadget untuk menelepon mengurangi intensitasnya dan menggunakan seperlunya saja. Orangtua siswa seharusnya lebih mempertimbangkan segala sesuatu yang akan diberikan kepada anak dengan melihat akibatnya terhadap perkembangan anak terutama yang memasuki usia remaja. Perlunya peningkatan peraturan sekolah mengenai gadget di area sekolah khususnya didalam kelas karena sangat berpengaruh terhadap siswa, serta prestasi belajar siswa juga perlu ditingkatkan. Agar prestasi siswa

meningkat, maka perlu adanya dukungan dari berbagai pihak. Dukungan tersebut antara lain : motivasi, dukungan lingkungan, ketersediaan berbagai teknologi, dan dukungan orang tua.

Siswa/siswi cenderung menggunakan gadget dengan berbagai macam permainan (games) yang dapat mengganggu konsentrasi proses belajar dan merusak kegiatan jadwal belajar sehingga menjadi dampak negatif bagi siswa/siswa lebih senang bermain sosial media seperti, whatsApp, Instagram, Facebook daripada belajar. Selain bermain media sosial siswa/siswi sering menggunakan gadget dengan bermain games online sehingga menyebabkan perilaku siswa/siswi yang menyimpang karena kerap mengakses dunia maya yang kemudian berubah menjadi hal yang buruk dan juga menyebabkan kerusakan pada sel-sel otak/jaringan otak karena kerap mengakses dunia maya.

Berdasarkan permasalahan tersebut hal ini disebabkan kurangnya informasi serta pemahaman dalam menggunakan gadget sesuai fungsi dan manfaatnya, sehingga siswa menyalahgunakan gadget. Selain itu dengan adanya gadget siswa tidak pernah mengerjakan PR yang diberikan guru, mereka lebih asik bermain games, facebook, instagram, WhatsApp, dan lain-lain sehingga siswa tidak berkonsentrasi pada saat jam pelajaran berlangsung. Penggunaan gadget dengan baik dapat memudahkan siswa untuk berkomunikasi serta dapat mempersingkat jarak dan waktu, mempersingkat siswa untuk mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti, mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang diadakan di sekolah (Irawan, 2003:7).

Menurut hasil observasi dan diskusi dengan guru bimbingan konseling di SMK Negeri 8 Medan, terlihat penyalahgunaan gadget oleh siswa banyak terjadi misalnya, siswa menggunakan gadget saat jam pelajaran berlangsung, siswa lebih mementingkan membuka gadget daripada mengerjakan PR, berkurangnya waktu belajar dirumah. Untuk menanggulangi hal tersebut, maka diperlukan bantuan dari konselor atau guru pembimbing untuk dapat meminimalisir penyalahgunaan gadget bagi siswa disekolah. Salah satu alternatif layanan yang dapat digunakan untuk meminimalisir keadaan diatas adalah layanan konseling kelompok behavioral teknik kontrol diri.

Konseling kelompok adalah suatu bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan, penyembuhan, serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya. (Nurihsan dalam Kurnanto, 2013: 7). Konseling kelompok dianggap sangat efektif karena dengan dinamika kelompok yang dibangun saat proses konseling dapat memaksimalkan peran setiap anggota kelompok untuk turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok yang secara tidak langsung menjadi sarana dalam berkomunikasi dan menjalin hubungan baik serta melakukan penyesuaian diri masing-masing anggota kelompok secara inovatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Mc Clure (dalam Kurnanto, 2013: 1) melalui kelompok, individu mencapai tujuannya dan berhubungan dengan yang lainnya dengan cara yang inovatif dan produktif.

Kontrol diri sendiri menurut Berk Gunarsa adalah kemampuan individu untuk menahan keinginan atau dorongan sesaat yang bertentangan dengan tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma sosial (dalam Khairunnisa 2013:223)

Kontrol diri dapat diartikan sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku. Kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif. Kontrol diri berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dalam dirinya Hurlock (dalam Khairunnisa 2013:223). Kazdin, 1994 menyebutkan kontrol diri diperlukan guna membantu mengatasi berbagai hal merugikan yang dimungkinkan berasal dari dalam maupun dari luar .(dalam Khairunnisa 2013:223). Menurut Fox & Calkins, kontrol diri merupakan kapasitas dalam “*self*”, yang dapat digunakan untuk mengontrol variabel – variabel luar yang menentukan tingkah laku. (dalam Novianti, 2014).

Sehubungan dengan masalah tersebut, kiranya perlu dilakukan penelitian menyangkut masalah kecanduan gadget dengan judul, pengaruh layanan konseling kelompok pendekatan behavioral teknik kontrol diri terhadap penyalahgunaan gadget pada siswa kelas X Perhotelan di SMKN 8 MEDAN.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan merupakan hal yang paling utama dan diiringi dengan cara bagaimana pemecahannya. Namun sebelum hal itu dilakukan harus dilakukan identifikasi masalah. Agar tidak terjadi kesalahpahaman pengertian tentang masalah yang diteliti maka perlu diidentifikasi masalah terkait dengan judul :

1. Siswa menggunakan *gadget* pada saat jam pelajaran berlangsung
2. Siswa lebih mementingkan membuka media sosial (*Facebook, Instagram, Whatsapp, dll*) dan game online dari pada mengerjakan tugas/PR.
3. Siswa mengakses video pornografi melalui *gadget*

4. Siswa mengakses judi online

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang ada, maka penulis membatasi masalah pada “pengaruh layanan konseling kelompok pendekatan behavioral teknik kontrol diri terhadap penyalahgunaan *gadget* untuk mengurangi perilaku pada siswa tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, penulis merumuskan ke dalam pertanyaan berikut : “Adakah pengaruh layanan konseling kelompok pendekatan behavioral teknik kontrol diri terhadap penyalahgunaan gadget pada siswa kelas Kelas X Perhotelan di SMKN 8 MEDAN Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis “Pengaruh layanan konseling kelompok pendekatan behavioral teknik kontrol diri terhadap penyalahgunaan gadget pada siswa kelas Kelas X Perhotelan di SMKN 8 MEDAN Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan bimbingan konseling mengenai strategi kontrol diri yang berfokus untuk membantu individu yang bermasalah mengembangkan keterampilan yang dapat mereka gunakan untuk mengubah perilaku individu.
- b. Memberikan informasi dan hasanah keilmuan dibidang bimbingan konseling terkhusus layanan konseling kelompok teknik kontrol diri yang memiliki keunggulan dapat mengubah tingkah laku dan tindakan, tidak terkecuali dalam sebuah kelompok.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a) Bagi Sekolah

Dapat bermanfaat sebagai bahan evaluasi sekaligus sebagai masukan dalam mengatasi masalah penyalahgunaan gadget pada siswa-siswi.

b) Bagi Guru BK

Dapat bermanfaat sebagai bahan evaluasi dan masukan pengayaan teori terhadap pemecahan masalah yang berkaitan dengan masalah penyalahgunaan gadget pada siswa disekolah dengan layanan konseling Kelompok behavioral teknik kontrol diri.

c) Bagi Guru Bidang Studi

Dapat bermanfaat sebagai bahan evaluasi sekaligus sebagai masukan dalam mengatasi penyalahgunaan gadget pada siswa-siswi yang dapat

mempengaruhi secara positif terhadap belajar siswa yang akan mengerjakan PR dirumah.

d) Bagi Orang Tua

Dapat bermanfaat sebagai masukan dan wawasan untuk mengontrol dan mencegah siswa dari penggunaan gadget yang berlebihan.

e) Bagi Siswa

Dapat dijadikan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

