

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini teknologi berkembang pesat baik teknologi komunikasi maupun informasi, sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Seiring arus globalisasi tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Dalam sejarah ilmu pengetahuan, ketika manusia belum menggunakan ilmu pengetahuan kira-kira 600 tahun SM, dimana mistik mendominasi kehidupan manusia, maka diperkirakan manusia sangat memanfaatkan angin sebagai medium transmisi untuk berkomunikasi. Sekarang penggunaan fasilitas komunikasi yang semakin canggih memberikan peluang bagi setiap individu untuk mengakses informasi sesuai keinginan serta dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa memikirkan waktu.

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.

Memasuki era globalisasi, remaja merupakan kalangan yang sering menggunakan media internet khususnya media sosial sebagai sarana untuk mencari informasi, hiburan maupun berkomunikasi dengan teman di situs jejaring sosial. Internet merupakan segala bentuk kebutuhan manusia yang dapat dipenuhi, mulai dari kebutuhan untuk bersosialisasi, mengakses informasi sampai kepada pemenuhan kebutuhan hiburan. Kini kehadirannya lebih dimanfaatkan sebagai media sosial oleh masyarakat. Karena dengan media sosial kehidupan dunia nyata dapat ditransformasi ke dalam dunia maya. Masyarakat bisa dengan bebas berbagi informasi dan berkomunikasi dengan orang banyak tanpa perlu memikirkan hambatan dalam hal biaya, jarak dan waktu. Namun dari kemudahan yang ditawarkan media tersebut, terdapat sisi lain yang dapat merugikan penggunanya dan orang-orang disekitarnya.

Teknologi komunikasi yang semakin modern, sangat memudahkan manusia untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan menggunakan teknologi internet. Internet menghubungkan satu perangkat komputer dengan perangkat komputer yang lainnya sehingga dapat saling terhubung. Internet di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat, dengan internet manusia dapat terhubung dan berkomunikasi dengan manusia lain di seluruh belahan dunia. Penggunaan internet saat ini sangatlah mudah dan dapat digunakan oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. 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 .

Menurut Beauty Manumpil dalam jurnal keperawatan (2015:2) Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki gadget. Era teknologi yang semakin canggih ini, orang tua menganggap bahwa *gadget* merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas *gadget* dari orang tuanya. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget*.

Peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Astin Nikma (dalam jurnal dinas pendidikan, 2015:1) menjelaskan bahwa *Gadget* atau ponsel bukanlah barang asing bagi siapapun. Bahkan, anak-anak kecil pun sudah banyak yang bermain dengan *gadget*. Anak-anak ini sebagai siswa di sekolah, memiliki kewajiban untuk belajar. Lalu adakah pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar siswa? Sebagai seorang 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.

Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat menimbulkan hal-hal negatif, maka sebaiknya remaja yang sering menggunakan *gadget* untuk menelepon mengurangi intensitasnya dan menggunakan seperlunya saja. Orang tua 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 penggunaan *gadget* di area sekolah khususnya di dalam 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.

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 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.

Peneliti sebelumnya dalam E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya (2013:2) menjelaskan bahwa *gadget* pada awalnya hanya digunakan oleh orang – orang yang memang benar – benar membutuhkannya, seperti para pekerja kantor, pebisnis, pejabat atau guru. Namun, sekarang *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang – orang penting saja tetapi juga anak – anak usia sekolah. Bahkan anak – anak usia sekolah dasar pun sudah mengenal dan menggunakan *gadget*. Mengingat tujuan diciptakannya, *gadget* memang diharapkan bisa memberi kemudahan komunikasi kepada manusia, terutama untuk komunikasi jarak jauh. Namun ternyata hal ini juga bisa membawa dampak pada prestasi belajar siswa tersebut, baik dapat meningkatkan prestasi belajarnya tetapi juga bisa menurunkan prestasi belajar siswa.

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 di waspadai dan seharusnya di hindari, 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 disalah gunakan untuk mencari gambar atau 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 turun.

Peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Nofri Salman dalam jurnal “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 006 Laggini Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar” pada tahun (2012:3) menjelaskan bahwa *gadget* juga banyak digunakan siswa/siswi untuk berbagi jawaban ujian pada saat sedang berlangsungnya ujian akibatnya siswa/siswi malas belajar ketika menghadapi tugas, ulangan maupun ujian. Selain itu juga, penggunaan *gadget* oleh siswa/siswi sering mendengarkan *Musik*

yang terlalu keras saat guru sedang tidak masuk kelas sehingga mengganggu proses kegiatan belajar kesesama teman dikelas lainnya dan mengakibatkan dampak negatif bagi Siswa/siswi yang kurang konsentrasi serta tidak serius dalam mengikuti proses belajar.

Selanjutnya, siswa/siswi cenderung menggunakan *gadget* dengan fitur permainan (*games*) *angry bird* yang dapat mengganggu konsentrasi proses belajar dan merusak kegiatan jadwal belajar sehingga menjadi dampak negatif bagi siswa/siswa lebih senang bermain *games* daripada belajar. Selain permainan (*games*) siswa/siswi sering menggunakan *gadget* mengakses ke dunia maya atau yang lebih dikenal dengan sebutan Online media *Facebook* dan juga *BBMan* 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.

Seiring berkembangnya *gadget*, ternyata anak-anak remaja menjadi ketergantungan terhadap gadget yang tak lepas dari tangan mereka, berdasarkan hasil dari observasi peneliti terdapat siswa-siswi yang menggunakan *gadget* pada saat jam pelajaran berlangsung sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat memberikan materi pelajaran. Akibatnya gadget dapat membuat siswa malas dan sering membuang waktu di dalam kelas sehingga konsentrasi mereka terhadap pelajaran yang diberikan tidak berjalan efektif dan efisien. Selain itu dengan adanya gadget, pada saat diberikan tugas oleh guru di sekolah, siswa tidak pernah sungguh-sungguh belajar, karena mereka beranggapan bahwa mereka

dapat menggunakan *gadget* untuk menyelesaikan tugas mereka sehingga siswa jadi ketergantungan dengan *gadget*.

Untuk menanggulangi hal tersebut, maka diperlukan bantuan dari konselor atau guru pembimbing untuk dapat mengurangi ketergantungan *gadget* bagi siswa di sekolah. Salah satu alternatif layanan yang dapat digunakan untuk mengantisipasi keadaan di atas adalah layanan bimbingan kelompok teknik *problem solving*.

Pengertian bimbingan atau *Guidance* berasal dari kata "*guide*" atau "*to guide*" yang berarti menunjukkan, membimbing atau menuntun orang lain ke jalan yang benar. Bimbingan menurut Lefever (Lubis, 2011:34) adalah suatu proses pendidikan lanjutan, tersusun dan bersistem yang dapat membantu individu melalui daya usahanya sendiri untuk mengembangkan kemampuannya untuk memperoleh kesejahteraan dalam hidupnya serta berupaya menyesuaikan diri dengan kehendak masyarakat.

Sedangkan kelompok adalah suatu wadah atau tempat berkumpulnya beberapa orang terdiri dari beberapa anggota ke dalam suatu kelompok dengan tujuan tertentu untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Prayitno (2001:87) Bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing) dan/atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dari kehidupannya sehari-hari dan/atau untuk perkembangan dirinya

baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan/atau tindakan tertentu. Layanan bimbingan kelompok secara konseptual dinilai efektif dalam memberikan intervensi-intervensi positif kepada siswa. Karena sifat dari bimbingan kelompok itu sendiri dimulai dari yang bersifat informatif sampai pada yang sifatnya terapeutik.

Sementara itu Hartinah (2009:12) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk usaha pemberian bantuan kepada orang-orang yang memahami masalah. Suasana kelompok yaitu antarmubungan dari semua orang yang terlibat dalam kelompok, dapat menjadi wahana dimana masing-masing anggota kelompok tersebut secara perseorangan dapat memanfaatkan secara informasi, tanggapan kepentingan dirinya yang bersangkutan dengan masalah tersebut.

Berbicara masalah pendekatan pemecahan masalah yang meminjam formulasi tahap-tahap dalam refleksi berfikir seorang filsuf John Dewey diidentifikasi ada enam tahap. Tahap-tahap ini dirancang agar pemecahan masalah lebih efisien dan efektif diantaranya adalah: definisi dan analisis masalah, menyusun kriteria untuk mengevaluasi pemecahan, identifikasi pemecahan yang mungkin, evaluasi pemecahan, memilih pemecahan terbaik, pengujian pemecahan yang dipilih.

Pemecahan masalah (*Problem solving*) merupakan suatu proses kreatif dimana individu menilai perubahan yang ada pada diri dan lingkungannya, membuat pilihan-pilihan baru, keputusan-keputusan atau penyesuaian yang selaras dengan tujuan dan nilai hidupnya.

Berpijak pada uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *PROBLEM SOLVING* TERHADAP KETERGANTUNGAN *GADGET* PADA SISWA KELAS VIII- 5 DI SMP NEGERI 17 MEDAN T.A 2016/2017”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti di antaranya :

- a. Siswa menggunakan *gadget* pada saat jam pelajaran berlangsung.
- b. Siswa tidak memperhatikan guru saat diberikan materi.
- c. Siswa tidak pernah lepas dari penggunaan *gadget*.
- d. Siswa tidak lagi bersosialisasi di lingkungan sekitar.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari timbulnya permasalahan dan penafsiran yang berbeda-beda, maka perlu ada pembatasan masalah yang diteliti. Maka yang akan dibahas adalah: **“Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Problem Solving* Terhadap Ketergantungan *Gadget* Pada Siswa Di Kelas VIII-5 Di SMP Negeri 17 Medan Tahun Ajaran 2016/2017”**

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Apakah ada Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Problem Solving* Terhadap Ketergantungan *Gadget* pada siswa kelas VIII-5 Di SMP Negeri 17 Medan T.A 2016/2017 ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Problem Solving* Terhadap Ketergantungan *Gadget* pada siswa kelas VIII-5 Di SMP Negeri 17 Medan T.A 2016/2017.”

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa : Setelah mendapatkan layanan Bimbingan kelompok Teknik *Problem Solving* siswa mengetahui dampak buruk bagi siswa yang ketergantungan terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan.
2. Bagi Sekolah : dapat dijadikan model untuk memberikan layanan Bimbingan kelompok Teknik *Problem Solving* kepada siswa yang ketergantungan *gadget*.

3. Bagi Guru BK : Dapat dijadikan landasan untuk memberikan layanan bimbingan terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa.
4. Bagi Penulis : Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan ketrampilan meneliti dan menulis serta pengetahuan yang mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

b. Manfaat Konseptual

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian dengan tema yang sama dalam lingkup masalah yang berbeda.