

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Di era perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi yang semakin pesat pada saat ini, masyarakat tidak dapat di pisahkan dari penggunaan internet. Seiring sejalan dengan perkembangan internet, perkembangan media sosial pun merambat luas di masyarakat. Perkembangan internet dan media sosial yang begitu pesat ini, membawa dampak yang cukup signifikan bagi seluruh masyarakat diseluruh belahan dunia, tidak terkecuali para remaja. Komunikasi merupakan kebutuhan manusia dan sangat dibutuhkan untuk memperoleh atau memberi informasi dari dan atau kepada orang lain. Kebutuhan untuk mendapatkan informasi semakin meningkat sehingga manusia membutuhkan alat perantara dalam melakukan komunikasi yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun mereka berada. Pada era globalisasi saat ini, penguasaan teknologi menjadi prestise dan indikator kemajuan suatu negara. Negara dikatakan maju jika memiliki tingkat penguasaan teknologi tinggi (*high technology*), sedangkan negara negara yang tidak bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi sering disebut sebagai negara gagal (*failed country*).

O'Brien (Burhan, 2006:8) mengatakan bahwa, perilaku manusia dan teknologi memiliki interaksi didalam lingkungan sosioteknologi. Sosologi komunikasi dalam hubungan komunikasi dimasyarakat, dikenal empat era komunikasi, yaitu era tulis, era media cetak, era media telekomunikasi,

Dalam penelitian yang dilakukan rochmawati dalam jurnal “Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android Sebagai Pendukung Bahan Ajar Pada Materi PPh PasaL 21” pada tahun (2016:3) mengatakan bahwa pada kenyataannya siswa menyalahgunakan penggunaan gadget tersebut untuk mengakses internet (*social media*). Seiring dengan perkembangan teknologi, siswa memiliki kecenderungan berhubungan dengan alat komunikasi gerak atau smartphone, hal tersebut mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan siswa hanya fokus pada gadgetnya masing-masing.

Peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Astin Nikma (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.

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* seperti *handphone*, tablet/kamera dan laptop.

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.

Pada saat *gadget* belum menjadi tren seperti sekarang ini, masih banyak ditemui anak-anak yang bermain bersama teman-temannya dengan dimana kerjasama dan keakraban masih terlihat jelas ketika anak-anak bermain dengan temannya. Saat ini, 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 dibandingkan dengan permainan pada *gadget* yang bisa dimainkan oleh satu orang (Trifiana,2015:3)

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, fb, instagram, line dan lain-lain sehingga siswa tidak

berkonsentrasi pada saat 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 di adakan di sekolah.(Irawan, 2003:7)

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu dilakukan layanan konseling kelompok pendekatan Realita. Winkel (Lubis, 2009) menjelaskan konseling kelompok merupakan pelaksanaan proses konseling yang dilakukan antara seorang konselor profesional dan beberapa klien sekaligus dalam kelompok kecil. Sementara menurut Gazda (Lubis, 2009) konseling kelompok merupakan hubungan antara beberapa konselor dan beberapa klien yang berfokus pada pemikiran dan tingkah laku yang disadari. Ia menyatakan bahwa konseling kelompok ini bertujuan untuk memberikan dorongan dan pemahaman pada klien untuk memecahkan masalahnya.

Dari pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa layanan konseling kelompok pada hakikatnya adalah suatu proses antara pribadi yang dinamis, terpusat pada pikiran dan perilaku yang disadari, dibina dalam suatu kelompok kecil mengungkapkan diri kepada sesama anggota dan konselor.

Pendekatan realita adalah suatu sistem yang difokuskan pada tingkahlaku sekarang.pendekatan berfungsi sebagai guru dan model serta mengonfrontasikan klien dengan cara-cara yang bisa membantu klien menghadapi kenyataan dan memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar tanpa merugikan dirinya sendiri ataupun orang lain. Jadi intinya pendekatan realita adalah penerimaan tanggung jawab pribadi yang dipersamakan dengan kesehatan mental,(Gerald Corey:2013:263)

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 konseling kelompok pendekatan realita. Berpijak pada uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH LAYANAN KONSELING KELOMPOK PENDEKATAN REALITA TERHADAP PENYALAHGUNAAN *GADGET* PADA SISWA KELAS XI IPS-3 DI SMA NEGERI 14 MEDAN T.A 2017-2018”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

- a. Siswa membuka video yang tidak layak ditonton (Porno)
- b. Siswa bermain game online saat proses belajar mengajar berlangsung
- c. Kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan akibat pengguna *gadget*
- d. Meningkatnya perilaku menyimpang siswa karena penyalahgunaan *gadget*

### **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 Layanan Konseling Kelompok Pendekatan Realita Terhadap Penyalahgunaan *Gadget* Pada Siswa Di Kelas XI IPS-3 SMA Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2017/2018”

### **1.4 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan batasan masalah, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh Layanan Konseling Kelompok Pendekatan Realita Terhadap Penyalahgunaan *Gadget* Pada Siswa Di Kelas XI IPS-3 SMA Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2017/2018 ?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk Mengetahui pengaruh layanan konseling kelompok pendekatan realita terhadap Penyalahgunaan *Gadget* Pada Siswa kelas XI IPS-3 Di SMA Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2017/2018.”

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi siswa**

Setelah mendapatkan layanan Konseling kelompok Pendekatan Realita dapat mengurangi penyalahgunaan gadget pada siswa.

## 2. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan model untuk memberikan layanan Konseling kelompok Pendekatan Realita kepada siswa yang menyalahgunakan gadget.

## 3. Bagi Guru BK

Dapat dijadikan landasan untuk memberikan layanan Konseling Kelompok untuk mengurangi penyalahgunaan gadget pada siswa.

## 3. 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**

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