

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gadget salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang memiliki kemampuan canggih dimana masyarakat luas tidak dapat dipisahkan dari salah satu kelompok pengguna *gadget*. Penggunaan *gadget* terhadap masyarakat diseluruh belahan dunia semakin meningkat tidak terkecuali para remaja. Informasi yang dulunya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkannya dan kini hanya memerlukan waktu yang singkat terhadap pencapaian informasi tersebut. Kemudian penggunaan gadget tentunya harus membagi waktu untuk menggunakan fitur-fitur media sosial beragam seperti *Blackberry Messenger (BBM)*, *Whatsapp*, *Line*, *Skype* dan lain-lain. Dikalangan siswa sekarang ini banyak yang tertarik untuk menggunakan gadget, selain *gadget* digunakan sebagai alat komunikasi seluler, siswa juga menggunakan *gadget* sebagai alat eksis di dunia maya. Kemudian pengguna *gadget* dikalangan siswa juga untuk mempermudah akses informasi yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun mereka berada. Minat siswa yang tinggi terhadap penggunaan *gadget* didasari kepada fasilitas yang diberikan oleh *gadget* begitu besar. Mulai dari penggunaan media sosial, game atau permainan hingga fasilitas internet yang bisa memberikan akses informasi tanpa batas terhadap penggunaannya. (Nurudin 2009 : 242)

Di era digital yang semakin maju ini, *Gadget* bukan lagi menjadi komoditas yang sulit dicari. Setiap bulan bahkan bermunculan berbagai produk baru baik dari hasil

inovasi, modifikasi, maupun imitasi. Publik pun dibuat terpukau dengan kehadirannya, sehingga kepemilikan barang canggih ini bukan lagi sebuah kebutuhan, melainkan sebagai bagian dari gaya hidup yang wajib dimiliki oleh setiap individu yang mampu membelinya. Pada zaman seperti ini, media interaksi seseorang untuk melakukan interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi antar satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang bisa berinteraksi satu dengan yang lain.

Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunanya dengan adanya *gadget* manusia dapat dengan sangat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam *gadget* seperti; internet, *sms*, jejaring sosial, *game*, dan lain-lain. Meningkatnya penggunaan *gadget* di Indonesia dikarenakan banyaknya *gadget* yang dijual dengan harga yang relatif murah yang sudah berbasis android ataupun ios. Namun, semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terdapat dampak negatif dalam penggunaan *gadget* bila digunakan dengan cara yang salah ataupun berlebihan khususnya bagi anak-anak (Simamora, 2016:9).

Gadget selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. Fitur-fitur umum pada *gadget*, yaitu: Internet, Kamera, *Video Call*, Telepon, Email, *SMS*, *WiFi*, *Bluetooth*, *Games*, *MP3*, *Browser*, dan lain-lain. *Gadget* merupakan teknologi komunikasi yang paling berkembang saat ini *gadget* memiliki banyak fungsi selain untuk berkomunikasi *gadget* dapat digunakan sebagai media hiburan untuk

menonton video, mendengarkan musik dan untuk mengabadikan momen melalui kamera (Simamora, 2016:12).

Menurut riset terbaru (Hanika, 2015:44) yang dilakukan oleh perusahaan *mobile Furry*, kecenderungan orang untuk tergantung pada *smartphone* semakin hari semakin tinggi. Ketergantungan tersebut pada akhirnya menjadikan pola hubungan sosial di masyarakat modern pun menjadi berubah. Studi lain yang diungkapkan oleh *Tenchmark* mengungkapkan bahwa penggila *gadget* sering memeriksa *smartphonenya* rata-rata hingga 1.500 kali per hari. Seseorang lebih disibukkan dengan *gadget* atau *smartphonenya* dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan. Padahal salah satu bentuk indikator suatu komunikasi dikatakan efektif adalah kesamaan pemahaman antara pengirim dengan penerima pesan.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas disimpulkan dimana perkembangan zaman yang dinamis terus-menerus menunjukkan kemajuan yang begitu pesat dalam segala aspek bidang kehidupan, seperti pada era sekarang yang disebut sebagai era kekinian atau modern telah banyak menyebabkan perubahan-perubahan sosial yang terjadi di kalangan masyarakat. Pengaruh teknologi menjadikan orang-orang begitu bergantung akan kehadirannya, terlebih setelah kemunculan internet dimana orang-orang dengan mudah memperoleh beragam informasi. Informasi-informasi dapat diakses dengan menggunakan fasilitas elektronik *gadget* seperti: *smartphone*, komputer, laptop, *tablet*, dan *e-reader* dengan fitur internet. Fenomena yang ada di tengah masyarakat, khususnya masyarakat perkotaan dan tak sedikit juga masyarakat pedesaan mulai mengubah cara pandang dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan

beralih mengikuti perkembangan zaman, masyarakat lebih menyukai hal-hal praktis tanpa harus menghabiskan tenaga dan materi. Kemudahan yang ditawarkan oleh *gadget* dengan segala aplikasi unggulan misalnya media sosial yang mampu memangkas jarak dan menyebarkan informasi sehingga menjadikan *gadget* sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari aktifitas kehidupan sehari-hari.

Winkel (dalam Lubis, 2009:83) menjelaskan konseling kelompok merupakan pelaksanaan proses konseling yang dilakukan antara seorang konselor profesional dan beberapa klien sekaligus dalam kelompok kecil. Sementara menurut Gazda (dalam Lubis, 2009:91) 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.

Sementara itu, konseling menurut Prayitno (2004:105) adalah “proses pemberian bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling seorang ahli yang disebut konselor kepada individu yang sedang mengalami suatu masalah yang bermuara pada teratasinya masalah yang dihadapi oleh klien.

Pengertian konseling yang dikemukakan oleh Natawidjaja (dalam Sukardi, 2008: 21) mendefinisikan bahwa :

“konseling merupakan satu jenis layanan yang merupakan bagian terpadu dari bimbingan. Konseling dapat diartikan sebagai hubungan timbal balik antara dua individu, di mana yang seorang (yaitu konselor) berusaha membantu yang lain (yaitu klien) untuk mencapai pengertian tentang dirinya sendiri dalam hubungan dengan masalah-masalah yang dihadapinya pada waktu yang akan datang.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa konseling merupakan suatu upaya bantuan yang dilakukan dengan empat mata atau tatap muka antara konselor dan klien yang berisi usaha yang laras, unik, human (manusiawi), yang dilakukan dalam suasana keahlian dan yang didasarkan atas norma-norma yang berlaku, agar klien memperoleh konsep diri dan kepercayaan diri sendiri dalam memperbaiki tingkah lakunya pada saat ini dan mungkin pada masa yang akan datang. Proses konseling dapat dilakukan secara individual (*two between person*), dan konseling kelompok (*group counseling*). Pemecahan masalah dalam proses konseling itu dijalankan dengan wawancara atau diskusi antara klien dengan konselor dan wawancara itu dijalankan secara *face to face* (tatap muka). Keputusan akhir dari suatu masalah nantinya ada pada diri konseli itu sendiri.

Bimbingan menurut Miller (Willis, 2014:13) adalah “proses bantuan yang diberikan kepada individu untuk dapat mencapai pemahaman diri dan pengarahan diri yang dibutuhkan bagi penyusuaian diri secara baik dan maksimum disekolah, keluarga, dan masyarakat.

Sedangkan menurut Jones dkk (dalam Prayitno, 2004: 95) menyatakan :

“bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada individu dalam membuat pilihan-pilihan dan penyesuaian-penyediaan yang bijaksana. Bantuan itu berdasarkan atas prinsip-prinsip demokrasi yang merupakan tugas dan hak setiap individu untuk memilih jalan hidupnya sendiri sejauh tidak mencampuri hak orang lain. Kemampuan membuat pilihan seperti itu tidak diturunkan (diwarisi), tetapi harus dikembangkan.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan adalah proses pemberian bantuan kepada seseorang atau sekelompok orang secara terus-

menerus dan sistematis oleh guru pembimbing agar individu atau sekelompok individu dapat mengembangkan kemampuannya serta dalam mengambil keputusan sehingga menjadi individu yang mandiri. Bimbingan dapat diberikan baik untuk menghindari kesulitan-kesulitan maupun untuk mengatasi persoalan-persoalan yang dihadapi oleh individu di dalam kehidupannya. Dengan adanya bimbingan maka diharapkan agar individu dapat mencapai kesejahteraan hidupnya.

Berdasarkan pengamatan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru BK SMP Negeri 27 Medan pada 11 November 2019 didapatkan remaja khususnya kelas VIII-3 mengalami ketergantungan *gadgets* yang tidak bisa mereka kendalikan, didalam pengakuan dari sebuah wawancara siswa mengakui dia tidak bisa melepaskan dan meninggalkan untuk beberapa menit tanpa memainkan *gadget*, sehingga siswa-siswa dikelas tersebut sering memainkan *gadget* nya di dalam proses belajar mengajar berlangsung. Dan observasi yang peneliti lihat dilapangan memang benar terjadi bahwasanya siswa-siswa kelas VIII-3 di SMP Negeri 27 Medan menggunakan *gadget* dalam proses belajar mengajar berlangsung secara bersembunyi-sembunyi dan pada jam istirahat secara terus menerus. Tetapi siswa-siswa tersebut mempunyai keinginan guna mengurangi ketergantungan pada *gadget*. Hal ini menyebabkan mereka harus membentuk perilaku yang dapat membawa ke arah positif.

Salah satu upaya tersebut adalah dengan pemberian teknik *self-control*. Teknik *self-control* (kontrol diri) adalah teknik yang berfungsi untuk mengendalikan pikiran dan tindakan agar tindakan disesuaikan dengan norma-norma yang benar (Borba, 2008: 104). Teknik *self-control* merupakan hal yang penting terutama bagi anak. Jika anak memiliki teknik *self-control*, dia tahu dirinya punya pilihan dan dapat mengontrol

tindakannya. Teknik *self-control* membekali anak dengan karakter yang kuat karena menahan mereka memanjakan diri dengan bersenang-senang dan justru memusatkan pada tanggung jawab. Teknik *self-control* juga menyadarkan anak akan adanya konsekuensi berbahaya atas tindakan yang dilakukan, sehingga dengan kesadaran tersebut anak dapat mengontrol emosinya dan mampu berperilaku yang lebih baik. Oleh sebab itu, untuk mengkaji lebih dalam mengenai cara mengatasi ketergantungan pada siswa, maka penulis mencoba melakukan penelitian ini di SMP Negeri 27 Medan sebagai lokasi penelitian.

Dengan demikian dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa kedudukan guru bimbingan konseling disekolah sangat penting dan dibutuhkan, hal ini dikarenakan banyaknya permasalahan yang di alami peserta didik di sekolah dan besarnya kebutuhan peserta didik akan pengarahan diri dalam memilih dan mengambil keputusan. Oleh karena itu, seharusnya guru BK harus memiliki perilaku, keterampilan dan kemampuan yang memadai untuk melaksanakan tugasnya dengan baik.

Dari uraian tersebut menegaskan bahwa penerapan konseling kelompok dengan teknik *self-control* dapat mengurangi ketergantungan *gadget* siswa di SMP Negeri 27 Medan. Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti merasa penting untuk menjadikan masalah ini sebagai suatu penelitian ilmiah dengan menetapkan judul **“Pengaruh Konseling Kelompok Teknik *Self-Control* Terhadap Ketergantungan *Gadget* Siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 27 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 harus dilakukan identifikasi masalah. Agar tidak terjadi kesalahpahaman pengertian tentang masalah yang diteliti maka perlu diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut :

1. Kurangnya kesadaran siswa dalam bahayanya menggunakan *gadget* berlebihan
2. Terindikasi masih rendahnya pengetahuan siswa terkait dengan bahaya ketergantungan *gadget*.
3. Siswa yang lebih suka berinteraksi didalam dunia maya cenderung mengabaikan interaksi secara langsung.
4. Kurang optimalnya pelaksanaan pendekatan konseling untuk menangani permasalahan perilaku ketergantungan *gadget*.
5. Perlu melakukan layanan konseling kelompok teknik *self-control* untuk mengatasi perilaku ketergantungan *gadget*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang ada, maka penulis membatasi masalah pada “pengaruh konseling kelompok teknik *self-control* terhadap ketergantungan *gadget* pada siswa SMP Negeri 27 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang ada, maka rumusan masalahnya ialah sebagai berikut: “Adakah pengaruh konseling kelompok teknik *self-control* terhadap perilaku ketergantungan *gadget* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Medan Tahun 2019/2020”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh layanan konseling kelompok teknik *self-control* terhadap ketergantungan *gadget* pada siswa di SMP Negeri 27 Medan 2019/2020”

1.6 Manfaat Penelitian

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

1.6.1 Manfaat Konseptual

- a. Diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling yang berkaitan dengan layanan konseling kelompok teknik *self-control*.
- b. Diharapkan penelitian ini dapat menambah referensi dan khasanah keilmuan di bidang bimbingan dan konseling khususnya dalam bidang konseling kelompok teknik *self-control* dalam menangani ketergantungan *gadget* pada siswa di sekolah

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

a. Bagi guru BK

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya mengurangi ketergantungan *gadget* melalui teknik *self-control*.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan supaya siswa lebih bisa mengontrol dan mengendalikan diri dalam mengurangi ketergantungan *gadget*.

c. Bagi peneliti

Menambah wawasan dalam bidang pendidikan terutama dalam hal mengendalikan diri dan waktu agar bisa di terapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk tidak memiliki sikap kelalaian dalam mengontrol dan memanejement diri dalam mengurangi ketergantungan *gadget*.

d. Bagi sekolah

Menjadi bahan masukan dan pertimbangan dalam pengaplikasian layanan Konseling Kelompok teknik *self-control* pemecahan masalah-masalah siswa.