

IMPLEMENTASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DALAM MEMINIMALISASI KECANDUAN GADGET SISWA DI SMAN 13 MEDAN

Zaura Lestari¹, Khairuddin², Irwan Syahputra³

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Email: zauralestari2001@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian yang telah dilakukan berjudul "Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meminimalisasi Kecanduan Gadget Siswa di SMA N 13 Medan" yang dilatarbelakangi bahwa melalui layanan bimbingan kelompok siswa dapat mengetahui bagaimana gejala dan dampak kecanduan gadget baik yang diamati atau dialami oleh siswa. Metodologi penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif. Adapun informan dalam penelitian ini berasal dari sumber Sumber Sekunder dan Sumber Primer. Teknik pengumpulan data ini menggunakan alat pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan study dokumentasi. Sedangkan analisis data dari hasil penelitian ini dilakukan berdasarkan analisis deskriptif, analisis data tersebut terdiri dari tiga alur yang berinteraksi yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa melalui hasil observasi wawancara yang diperoleh dari siswa dan guru BK. Hasilnya siswa menunjukkan sikap tingkat penggunaan Gadget yang diluar batas setelah dilakukan perlakuan dan kebijakan. Kemudian siswa mulai menunjukkan sikap kearah yang positif terhadap kebijakan dan layanan yang telah diberikan kepada siswa dalam mengatasi kecanduan Gadget. Berdasarkan pada temuan penelitian di atas maka layanan bimbingan kelompok dapat dijadikan sebagai media yang tepat digunakan untuk mengatasi kecanduan gadget siswa.

Kata Kunci: Layanan Bimbingan Kelompok, Mengatasi Kecanduan Gadget

ABSTRACT

The research that has been conducted is entitled "Implementation of Group Guidance Services in Minimizing Students' Gadget Addiction at SMA N 13 Medan" with the background being that through group guidance services students can find out how the symptoms and impacts of gadget addiction are either observed or experienced by students. The research methodology uses descriptive research methods with a qualitative research approach. The informants in this study came from secondary sources and primary sources. This data collection technique uses data collection tools, namely observation, interviews, and documentation studies. While the analysis of the data from the results of this study was carried out based on descriptive analysis, the data analysis consisted of three interacting flows, namely, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results

of the study revealed that through the results of interview observations obtained from BK students and teachers. The result is that students show an attitude towards the level of use of Gadgets that is outside the limits after treatment and policies are carried out. Then students begin to show a positive attitude towards the policies and services that have been provided to students in overcoming Gadget addiction. Based on the research findings above, group guidance services can be used as an appropriate medium to be used to overcome student gadget addiction.

Keywords: Group Guidance Services, Overcoming Gadget Addiction.

PENDAHULUAN

Pada masa globalisasi industri 4.0, pengaruh teknologi berkembang dengan sangat cepat dalam kehidupan manusia, Hal tersebut memiliki dampak positif dan negatif di dalam prosesnya selama pemanfaatan teknologi pada batas normal dan wajar, tidak akan mengganggu dan haruslah menjamin jalinan komunikasi antar individu, kemudahan ini sangat membantu kita dalam melakukan komunikasi jarak jauh serta berbagi informasi secara cepat dan efisien. Di sisi lain kita melihat anak-anak dan remaja menyalahgunakan teknologi untuk kesenangan dan hiburan sehari-hari. Tentu saja hal ini dapat menghambat perkembangan anak-anak dan remaja. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah justru terbuang percuma. Lebih pada bermain gadget. Gadget adalah suatu perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus yang memudahkan dalam setiap penggunaannya. (Omas, 2021:138). Gadget dapat membantu kehidupan dalam banyak hal, mulai dari mencari informasi dan lain- lain tentang apapun di dunia ini, membeli apapun yang ada di dunia, mencari kenalan lama atau baru, membangun jaringan atau merk, investasi, serta manajemen bisnis termasuk promosi, branding, pemasaran, penjualan dan banyak kebutuhan lain cukup dari gadget. (Jarot Wijanarko dan Ester Setaiwati, 2016:3)

Era dimana semua orang harus menguasai teknologi, gadget menjadi sangat penting karena gadget memiliki banyak manfaat yang membantu manusia dalam menyelesaikan aktivitasnya. Penggunaan Gadget dapat berdampak positif di antaranya adalah imajinasi anak berkembang, mengasah kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri, dan dapat melatih kemampuan anak. (Rozali, 2017:725). Namun selain banyak keuntungannya, gadget juga memiliki dampak negatif bagi penggunaannya. Penggunaan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif. Kasus anak yang mengalami kecanduan gadget membuat pengidap tidak berhenti menggunakannya terutama pada fitur game online yang semakin berkembang. Selain itu, dampak negatif gadget juga mempengaruhi sikap siswa yang cenderung malas dan membuang waktu, sulit beradaptasi dengan mata pelajaran akademik, serta lebih tertarik berinteraksi dengan media sosial daripada belajar. Remaja yang kecanduan perangkat menyebabkan perilaku antisosial. Penggunaan peralatan yang berlebihan dapat menyebabkan kerusakan. Kerusakan tidak hanya terkait kesehatan, tetapi juga finansial. (Saniyyah et al, 2021:50)

Kurangnya perhatian dan kontrol keluarga memungkinkan siswa mencari kesibukan negatif dengan bermain gadget secara berlebihan sehingga siswa kecanduan bermain gadget. Perlunya guru BK bekerjasama dengan orang tua untuk mengurangi kecanduan siswa terhadap gadget. Kecanduan sendiri dapat diartikan sebagai suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol sehingga dapat melalaikan kegiatan lain maupun lingkungan sekitar. Menurut Anthony G.Will Helm (Willis, 2010:50) menyatakan bahwa kehadiran internet harus diwaspadai, karena ia mengaburkan bahkan meniadakan struktur-struktur yang selama ini sudah baku. Namun ada pula yang mengatakan bahwa semestinya teknologi tersebut dapat memberikan manfaat untuk membantu dan pada akhirnya pembentukan kultur di masyarakat. Kecanduan Pandangan tersebut bukan bermaksud untuk menjauhkan masyarakat dari kemajuan teknologi internet melainkan menyarankan sikap kehati-hatian untuk melibatkan teknologi internet dalam proses komunikasi yang selama ini dilakukan di dunia nyata. Dalam hal ini melalui hasil wawancara yang saya lakukan dengan seorang guru BK SMAN 13 Medan

yang bernama Ibu Dewi Syahputri fenomena kecanduan gadget yang terjadi di sekolah tersebut dapat mengganggu prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dan beberapa kali sering ditemukan siswa yang menyalahgunakan gadget di dalam kelas seperti bermain game online saat pelajaran berlangsung, Chattingan dengan lawan jenis bahkan mendengarkan musik. Oleh karena itu, saya sangat tertarik ingin mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi proses emosional, kompetensi belajar, sosial para siswa/siswi SMAN 13 Medan atas perkembangan dunia teknologi dan maraknya penggunaan gadget yang tidak terkontrol.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru BK bisa memberikan beberapa alternatif salah satunya dengan melaksanakan layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok merupakan proses pemberian informasi dan bantuan pada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai suatu tujuan tertentu. Layanan yang diberikan dalam suasana kelompok selain itu juga bisa dijadikan media penyampaian informasi sekaligus juga bisa membantu siswa menyusun rencana dalam membuat keputusan yang tepat sehingga diharapkan akan berdampak positif bagi siswa yang nantinya akan membentuk kepribadian yang lebih positif. (Prayitno dan Erman Amti, 2009:307) Selain itu dalam layanan bimbingan kelompok para anggota kelompok membawakan kondisi pribadinya, sebagaimana mereka masing-masing tampilkan dalam kehidupan sehari-hari, maka dinamika yang terjadi didalam kelompok tersebut mencerminkan suasana kehidupan nyata yang dapat dijumpai di masyarakat secara luas. Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok guru BK harus menerapkan beberapa asas di antaranya, Asas Kerahasiaan, Asas Kesukarelaan, Asas Keterbukaan, Asas Kekinian dan yang lainnya. Maka sesuai dengan permasalahan yang ada dan yang terjadi di sekolah SMAN 13 Medan terkait dengan banyaknya siswa yang menyalahgunakan gadget baik di lingkungan rumah maupun sekolah sehingga berdampak pada proses kontrol emosional, Rendahnya interaksi sosial antar siswa serta menurunnya angka kompetensi siswa.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan sesuai dengan permasalahan yang diajukan yakni jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Untuk itu peneliti mulai mengkaji data dan menggambarkan realita yang kongkrit dan kompleks. Penelitian kualitatif digunakan karena penelitian ini mengkaji atau mengumpulkan data yang berbentuk kata-kata, gambar, serta pengamatan yang baik bukan angket ataupun angka.

Dalam memperoleh data dan informasi, penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder sebagai sumber data. Sedangkan alat pengumpulan data melalui interview/wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini mengacu pada sebuah konsep Milles & Huberman (Sugiyono, 2013) yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kemudian peneliti melakukan penyajian data yang telah disusun secara sistematis dengan bentuk teks naratif agar nantinya memberikan kemudahan dalam penarikan kesimpulan yang bersifat sementara sehingga perlu di verifikasi untuk mendapatkan kesimpulan yang objektif. Untuk pengujian keabsahan data dilakukan Untuk memperoleh pengakuan terhadap hasil penelitian ini terletak pada keabsahan dan penelitian yang telah dikumpulkan. Untuk mencapai kebenaran dipergunakan teknik kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas yang terkait dengan proses pengumpulan dan analisis. (Lexy J.Moleong, 2014:173)

Laporan penelitian ini berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut bisa jadi berasal dari naskah wawancara, catatan, lapangan, foto, video tape, dokumen pribadi, catatan atau tempo, dan dokumen resmi lainnya. Pengertian penelitian kualitatif dari definisi lainnya dikemukakan bahwa hal itu merupakan penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu atau sekelompok orang. Serta memfokuskan pada makna atau arti dari tingkah laku manusia, konteks interaksi sosial, dan hubungan-hubungan antara keadaan dan tingkah laku. (Salim, 2018:44)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan upaya bantuan yang diberikan oleh guru pembimbing kepada siswa yang menggunakan prosedur, cara, dan bahan agar individu mampu mandiri. Proses kemandirian individu tidak terlepas dari adanya interaksi yang baik dalam proses sosialisasi dilingkungan dimana individu tersebut berada. Dengan adanya bimbingan kelompok ini diharapkan siswa dapat aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, yaitu dengan ditandainya dinamika kelompok yang baik, sehingga dengan begitu siswa dapat memberanikan dirinya untuk mengemukakan pendapatnya. (Lahmuddin Lubis, 2012:36)

Layanan bimbingan kelompok penting dilaksanakan di sekolah sesuai dengan berbagai kebutuhan siswa seperti masalah yang ditemukan peneliti dalam mengatasi sikap kurangnya interaksi sosial pada siswa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan ibu Dewi selaku guru BK di SMA N 13 Medan tentang layanan bimbingan kelompok yang diberikan kepada siswa. Berdasarkan layanan bimbingan kelompok sangat penting diberikan kepada siswa sesuai dengan kebutuhan siswa itu sendiri. Karena dilaksanakan layanan bimbingan kelompok dapat membantu siswa dalam mengentaskan permasalahan siswa, biasanya kami memanggil siswa yang bermasalah karena keterlambatan hadir dan siswa yang sering absen serta siswa yang suka membolos. Dengan dilakukan bimbingan kelompok ini siswa dapat bertukar pikiran antara satu dengan yang lainnya, serta melatih siswa untuk lebih berani mengungkapkan pendapatnya. (Syarifuddin Dahlan, 2014:65)

Tanggapan siswa di SMA N 13 Medan mengenai peran guru bimbingan dan konseling ketika dilaksanakannya layanan. Sebagian siswa mengaku dengan adanya bimbingan kelompok ini menambah wawasan dan pengetahuan. Berdasarkan penjelasan diatas yang dikemukakan oleh guru BK dapat kita ketahui bahwa melalui layanan bimbingan kelompok siswa bisa lebih berani mengungkapkan pendapat dan dengan dilakukannya bimbingan kelompok dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi siswa sehingga siswa bisa lebih percaya diri.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Dewi selaku guru di SMA N 13 Medan, saya selaku peneliti melakukan wawancara tepat di ruangan BK tentang tujuan dilaksanakannya layanan bimbingan kelompok kepada siswa di SMA N 13 Medan: Tujuan dilaksanakannya layanan bimbingan kelompok pada siswa adalah membantu siswa dalam menyelesaikan masalahnya, yang dimana dalam layanan bimbingan kelompok ini dapat melihat kemampuan sosial anak, cara anak berkomunikasi, bagaimana sikap anak, pikiran anak dan ekspresi anak dalam mengungkapkan permasalahan yang ada pada dirinya. (Syarifuddin Dahlan, 2014:65)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa tujuan layanan bimbingan kelompok adalah untuk memberikan bantuan kepada siswa menyelesaikan permasalahan yang menimpa pada dirinya, yang mana dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok terdapat lima tahap penyelenggaraan yaitu tahap pembentukan, peralihan, kegiatan, penyimpulan, dan penutup. Dilaksanakannya layanan bimbingan berarti kita dapat membantu siswa dalam memahami dirinya sendiri, sehingga perilaku yang negatif dapat terhindar dari mereka. Oleh sebab itu, dengan adanya layanan bimbingan kelompok maka masalah yang dihadapi siswa dapat terentaskan.

Faktor-Faktor Penyebab Para Siswa Mengalami Kecanduan Gadget

Pada masa sekarang ini hampir seluruh siswa sudah memiliki gadget. Namun tidak semua orang tua atau guru BK disekolah peduli mengenai cara anak memanfaatkan kegunaan gadget. Lebih lanjut, Prayitno mengemukakan bahwa permasalahan yang dialami siswa disekolah seringkali tidak dapat dihindari meski dengan pengajaran yang baik sekalipun. Hal tersebut juga banyak disebabkan oleh masalah diluar sekolah. (Prayitno, erman amti. 2004:26). Dalam hal ini permasalahan siswa tidak boleh dibiarkan begitu saja, termasuk perilaku siswa yang tidak dapat mengatur waktu untuk melakukan aktifitas belajar sesuai dengan apa yang diharapkan dengan waktu menggunakan gadgetnya sehingga akibat kecanduan tersebut banyak faktor yang terhambat dan tentunya akan merugikan diri siswa sendiri baik pendidikannya dan juga sosialnya. Jika anak terus menerus dibebaskan menggunakan gadget tanpa larangan dan batas waktu tentu akan membuat sianak menjadikan gadget tersebut prioritas dari aktifitas kesehariannya.

Dalam hal ini jika pengaturan waktu berdasarkan kesadaran sendiri ataupun arahan pihak lain tidak dilakukan dengan disiplin maka semuanya akan menjadi kacau. Disinilah perlunya kerjasama antara guru BK dan juga orang tua. Jika orang tua tidak terlibat maka tidak akan menemukan hasil yang baik karena anak/siswa lebih banyak menghabiskan waktu diluar sekolah yaitu dirumah.

Disamping itu, telah banyak contoh yang menunjukkan bahwa kecanduan gadget siswa lebih dipengaruhi oleh faktor sosial siswa, kita dapat melihat dari keadaan orang tua. Orang tua yang sibuk tentu tidak akan terlalu fokus terhadap perkembangan anak, walaupun disekolah ada guru yang bisa mengawasi setiap aktifitas anak tentu tidak akan maksimal disebabkan banyaknya yang harus diperhatikan guru.

Langkah awal yang peneliti lakukan sebelum melaksanakan penelitian adalah mewawancarai guru BK mengenai siswa yang kecanduan gadget, dan bagaimana biasa cara yang dilakukan guru BK dalam penanganannya. Sebelum melakukan wawancara dengan guru Bk saya sempat mewawancarai seorang siswa yang bernama Putra dan Fikri dia adalah siswa kelas XI saya bertanya mengenai sepiintas tentang gadget.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa tersebut mengenai kecanduan gadget, peneliti menanyakan apa menurut Putra siswa kelas XI SMA N 13 MEDAN gadget adalah hal yang menyenangkan dan bisa membuat Fikri acuh kepada apa yang ada disekitar Fikri? Fikri menjawab bahwa gadget adalah hal yang sangat menyenangkan apalagi jika tidak ada aktifitas, biasanya Fikri akan bermain gadget mengisi waktu kosong dan kejenuhan, tapi karena terbiasa dengan gadget saat sedang ada kegiatanpun dia ingin bermain gadget juga. Karena mungkin lebih banyak waktu pegang gadget dari pada belajar jadi kalau lagi tidak pegang serasa ada yang kurang. (Wawancara dengan Fikri siswa di SMA N 13 MEDAN 24 Juli 2023)

Ditambahkan oleh siswa yang bernama Imam yang ada disebelah Fikri saat saya bertanya. Beliau juga menambahkan bahwa gadget sudah menjadi kebiasaan atau candunya, karena dia merasa terhibur dengan segala aplikasi yang ada digadget karena bisa mengisi waktu kosong dan jenuhnya. Lalu peneliti bertanya kembali apakah Imam tidak takut rasa candu terhadap gadget malah akan membawa dampak buruk atau negatif baik berteman atau nilai pelajarannya? Dan kembali dijawab oleh Imam, kadang sangking asyiknya bermain gadget sampai lupa bahwa waktu sudah larut malam dan lupa ada tugas yang belum dikerjakan, tapi mau gimana lagi habisnya dirumah tidak ada kegiatan ya kalau gak main gadget gak tau mau ngapain. (Wawancara dengan Imam siswa di SMA N 13 MEDAN 24 Juli 2023)

Berdasarkan jawaban dari 2 orang siswa tersebut sungguh miris keadaan zaman sekarang, sungguh lebih unggul posisi gadget dibanding prestasi belajar siswa, orang tua juga tidak peduli akan hal buruk tersebut. Dengan sangat asyiknya bermain gadget sampai siswa lupa waktu, sampai lupa mengerjakan tugas. Padahal seperti yang kita lihat banyak yang masih bisa dilakuin siswa. contohnya ikut kegiatan ekstrakurikuler atau bisa juga membantu ibunya berberes rumah atau mencari aktifitas lain yang lebih bermutu.

Kemudian setelah saya mencari informasi tentang gadget kepada salah satu siswa dan telah menemukan jawaban bahwa benar gadget sungguh sangat menguasai pikiran siswa agar lebih terfokus terhadap gadget lalu peneliti melakukan wawancara kepada guru BK disekolah tersebut mengenai gadget dan biasa apa tindakan yang dilakukan guru untuk mengatasinya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada ibu Dewi selaku guru BK di SMA N 13 MEDAN. Saya bertanya apakah ada siswa yang dirasa mengalami kecanduan gadget disekolah ini dan menurut ibu selaku guru BK nya siapa-siapa saja yang terlibat didalamnya, apa penyebab kecanduannya dan biasa tindakan apa yang akan diambil? Beliau mengatakan ada beberapa siswa yang mengalami kecanduan gadget disekolah ini biasa itu adalah anak yang orang tuanya terlalu sibuk sehingga tidak begitu peduli tentang keseharian dan prestasi anak karena orang tua menganggap bahwa anak sudah cukup diberi pendidikan disekolah dan menggagap guru yang ada disekolah sudah bisa memberi yang terbaik untuk anak. Padahal kalau kita tinjau kembali semaksimal apapun yang diberikan guru terhadap siswa disekolah tidaklah bisa sempurna tanpa adanya kerjasama orang tua mengingat

banyaknya siswa yang bersekolah yang harus diperhatikan. (Wawancara dengan Ibu Dewi selaku guru BK di SMA N 13 Medan 24 Juli 2023)

Ditambahkan oleh Ibu Dewi selaku guru BK di SMA N 13 Medan, beliau juga menambahkan terkadang kita sudah melakukan yang maksimal tapi saat siswa dirumah kita kan tidak tau aktifitas mereka, kita juga tidak dapat mengontrol setiap kegiatannya, okey disekolah kita kasih yang terbaik jika orang tua tidak memberi bantuan perhatian ke anak sama dengan bohong. Kita cegah anak main gadget supaya tidak terbiasa kalau dirumah dibebaskan sama saja dengan sia-sia. Semua dapat berjalan dengan baik jika ada dukungan dari orang tua dan kemauan anak. (Wawancara dengan Ibu Dewi selaku guru BK di SMA N 13 Medan 24 Juli 2023)

Biasa yang dapat dilakukan guru BK mengumpulkan siswa tersebut diberi layanan bimbingan kelompok dan juga atas kerjasama dengan guru-guru mata pelajaran. Memang seharusnya materi yang diberikan adalah tentang larangan menggunakan gadget tapi dilakukan dengan Bimbingan Kelompok, namun dilihat dari antusias siswa/i dengan layanan tersebut. Dan memang hasilnya lumayan baik. Cara-cara menghindari kecanduan gadget yang saya beri mereka lakukan, masukan dan saran yang saya berikan juga dilaksanakan, saya juga meminta mereka untuk melakukan aktifitas yang lain selain bermain gadget dan hal itu bisa saya lihat perkembangannya dari guru-guru mata pelajaran yang masuk dalam kelas bahwa siswa tersebut lebih fokus kepada pelajaran dan guru didepan bukan malah tunduk menghadap gadget dibawah meja sambil bersembunyi.

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas dapat diketahui bahwa cara mencegah keanduan gadget siswa dapat diatasi dengan layanan bimbingan kelompok. Bagi siswa yang kecanduan gadget dia senang jika ada teman yang saling mau diajak kerjasama untuk menguranginya sehingga dapat dicegah terlebih dahulu.

Penanganan dan Hasil Layanan Bimbingan Kelompok dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa di SMA N 13 Medan

Untuk itu Cara mengatasi kecanduan gadget siswa melalui layanan Bimbingan Kelompok Mengenai Kecanduan Gadget Siswa di SMAN 13 Medan dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok dengan materi cara mengatasi kecanduan gadget siswa dan dampak negatif jika kecanduan gadget, materi tersebut memang perlu diberikan agar siswa tahu caranya untuk mengatasi kecanduan gadget dan tahu pula apa dampak dari yang mereka lakukan.

Layanan tersebut memang perlu diberikan dikarenakan atas antusias siswa yang memfavoritkan layanan bimbingan kelompok ini. Sehingga layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik. Jadi pertama kali yang dilakukan adalah membentuk kelompok yang terdiri dari maksimal 10 orang dengan topik tugas yaitu topik yang dipilih oleh PK yaitu tentang Cara Mengatasi Kecanduan Gadget. Dimana kelompok tersebut membentuk lingkaran yang dipimpin oleh PK (Pembimbing Kelompok/Konselor), masing-masing anggota diminta sukarela untuk berbicara dan mengeluarkan perasaan-perasaannya, pendapat, saran dan dan tanggapan dengan terbuka.

Jadi setelah dibuat lingkaran maka dimulailah proses bimbingan kelompok, dan ditanyakan oleh PK kepada anggota bimbingan apa saja faktor-faktor penyebab para siswa kecanduan gadget di SMA N 13 Medan, Setelah dilakukan bimbingan kelompok maka terjawab dari setiap pernyataan yang diberikan anggota kelompok maka yang menjadi penyebab siswa kecanduan gadget terdiri dari 3 penyebab yang disimpulkan oleh peneliti. Yang pertama yaitu pemahaman anak tentang gadget dia tidak tahu apa saja sebenarnya kegunaan positif dan negatif dari gadget, yang kedua kurang tertarik dengan aktifitas lain karena menganggap gadget adalah hal yang menarik, yang ketiga menganggap gadget adalah segalanya baik sahabat, teman dan juga keluarga karena sibuknya orang tua menyebabkan anak merasa kesepian sehingga dia berfikir gadget lah yang selalu ada, yang bisa menjadi tempat hiburannya karena berbagai aplikasi ada didalamnya.

Setelah tahu apa saja penyebabnya kemudian peneliti bertanya kembali, jika terus-menerus menggunakan gadget berlebihan banyak dampak negatif yang akan dirasakan oleh pengguna sendiri yaitu waktu akan terbuang sia-sia, tidak mau tahu apa yang terjadi disekitar,

menjadi orang yang pendiam tidak bergaul, semua kegiatan akan terkendala, prestasi belajar akan turun, dan yang lebih fatal bisa mengakibatkan penyakit yang tidak diinginkan akibat radiasi dari gadget tersebut Alhamdulillah para siswa atau anggota kelompok kini telah faham seharusnya gadget digunakan untuk hal apa dan hanya digunakan jika diperlukan bukan malah memprioritaskan gadget jadi kesenangan semata. Sehingga lajai akan tugas-tugas sekolah dan membuat aktifitas yang lainnya terkendala. Setelah anggota kelompok paham tentang dampak negatifnya maka mereka akan sendirinya perlahan mengurangi fokusnya ke gadget dan memiliki rasa takut yang membuat mereka jadi menghindar.

Namun bagaimana penerapan layanan bimbingan kelompok dalam mengatasi kecanduan gadgetnya, setelah melaksanakan bimbingan kelompok, dan tahu apa saja yang menyebabkan para siswa kecanduan gadget, maka yang terakhir adalah penerapannya, siswa diharapkan lebih menanamkan nilai ketakwaan yang lebih kepada Allah SWT dengan meningkatkan ibadah, kemudian pengawasan dari orang tua dan guru dalam penggunaan gadget, dan yang terakhir lingkungan sosial harus mendukung pengembangan kepribadian anak baik minat dan bakatnya agar tidak membiarkan anak fokus terhadap gadget.

Kembali di bahas bahwa siswa tidak akan sempurna mengalami perubahan jika tidak didorong oleh faktor lain, dan yang utama pengawasan orang tua. Orang tua harus benar-benar mengawasi anak tentang kecanduannya dengan gadget agar tidak menyesal dikemudian hari. Untuk mendukung Pemahaman terkait penggunaan gadget ini maka saya sebagai peneliti mewawancarai beberapa orang tua sebagai penguat di dalam penelitian ini terkait Kecanduan dalam menggunakan Gadget bagi siswa. Maka untuk mendapatkan informasi tentang tanggapan orang tua tentang penggunaan gadget bagi siswa maka peneliti menggunakan metode wawancara mendalam yang dilakukan kepada sejumlah informan yang bersedia dijadikan sebagai subjek penelitian, diantaranya yaitu: Maisyaroh (44 tahun), Cici (39 tahun).

Pemaparan hasil wawancara dengan informan di atas, selanjutnya akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pemahaman Orang tua Tentang Gadget

Sebelum kepada tanggapan orang tua terhadap penggunaan gadget bagi Remaja penting bagi peneliti untuk melihat sejauh mana pemahaman informan/pemersepsi tentang gadget. Diketahui bahwa semua informan ada yang memiliki dan juga ada yang tidak menggunakan handphone namun yang menggunakan juga masih dengan tipe yang sederhana. Namun para orang tua masih sangat minim pengetahuan terkait gadget tersebut. Mereka hanya mengetahui bahwa gadget itu sebuah alat komunikasi saja seperti untuk menelfon dan sms mereka tidak mengetahui ada beberapa fitur seperti game online dan lain-lain yang dapat membuat anak menjadi terfokus terhadap gadgetnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan informan diketahui bahwa sebagian besar informan masih tabu dengan istilah gadget. Seperti halnya ibu Maisyaroh ketika ditanya mengenai gadget justru beliau menjawab, "Gadget itu apa, saya nggak tahu". (Wawancara dengan Orang tua Selasa 1 Agustus 2023)

Ketika Saya mewawancarai ibu Cici saya bertanya apa itu gadget ? beliau menjawab "Gadget alat untuk berkomunikasi mbak", selain itu apa lagi yang ibu ketahui terkait gadget? "Saya tidak tahu lagi hanya itu saja". (Wawancara dengan Orangtua Selasa 1 Agustus 2023)

Mencermati hasil wawancara terkait pemahaman orang tua tentang gadget menunjukkan bahwa informan masih asing dan masih sangat tabu dengan istilah gadget, mereka hanya mengetahui gadget itu alat untuk berkomunikasi saja tanpa tahu di dalamnya dapat memuat berbagai informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru serta mengakses situs-situs dan berbagai game online. Sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Sementara itu, minimnya pemahaman dan pengalaman seseorang tentang suatu hal akan berpengaruh terhadap cara pandang dan berpikir seseorang terkait perihal tersebut. Sama halnya dengan pemahaman dan pengalaman orangtua tentang gadget akan berpengaruh terhadap persepsi terhadap penggunaan gadget bagi remaja.

2. Pengawasan Orang tua terhadap Remaja dalam Penggunaan Gadget

Pengawasan orang tua terhadap remaja dalam penggunaan gadget merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan. Selain untuk mengetahui aktivitas anak ketika menggunakan gadget juga akan mengantisipasi anak untuk tidak menggunakan gadget yang tidak semestinya.

Adapun hasil wawancara dengan ibu Maisyaroh terkait pengawasan orangtua terhadap remaja dalam penggunaan gadget adalah:

“Saya pokoknya nggak suka mbak kalau anak saya bermain hp terus-menerus makanya saya cerewet banget kalau anak saya sudah mulai lupa waktu, sering saya ingatkan kalau anak saya sudah mulai lupa waktu, sering saya ingatkan kalau waktunya belajar ya belajar, waktu kerja ya kerja (nyapu, nyuci piring, bantu masak dan pekerjaan rumah lainnya). Kalau untuk mengecek hp anak saya nggak pernah, karena saya sendiri pun nggak paham”. (Wawancara dengan Orangtua Selasa 1 Agustus 2023)

Sementara menurut ibu Cici, “Kalau berlebihan ya saya tegur, mengingatkan apalagi kalau sudah larut malam agar segera tidur tidak justru begadang, supaya tidak mengganggu kesehatan. Kalau untuk pengawasan langsung saya sedikit-sedikit bisa, seperti buka sms dan telpon itu saja.” (Wawancara dengan Orangtua Selasa 1 Agustus 2023)

Mengamati hasil wawancara tersebut pengawasan orangtua terhadap anak dalam penggunaan gadget sudah dilakukan, yakni berupa teguran, mengingatkan, menasehati bahkan memarahi ketika anak berlebihan dalam menggunakannya. Namun seharusnya pengawasan langsung juga perlu dilakukan, bahkan untuk apa saja anak menggunakan situs online. Faktanya kurangnya pemahaman orangtua sendiri terhadap cara kerja maupun penggunaan gadget mengakibatkan orangtua tidak bisa melakukan pengawasan tersebut.

PEMBAHASAN

Sebelum peneliti melakukan bimbingan kelompok, kecanduan gadget siswa bervariasi ada yang tergolong sangat parah. Karena ada beberapa siswa yang orang tuanya bekerja dan menyebabkan kurangnya perhatian terhadap anak, bahkan yang lebih fatal orang tua sengaja memberikan gadget untuk anaknya agar tidak merasa kesepian. Sejak kecil anak sudah dibiasakan fokus ke gadgetnya tanpa memikirkan apa dampak negatif dari tindakannya.

Anak yang tidak faham akan dampak negatif dari gadget akan sangat candu pula mengoprasikannya karena gadget memanglah hal yang cukup menarik dilihat dari aplikasi dan fitur-fitur yang ada didalamnya. Namanya anak-anak diberi hal yang unik ya pasti senang. Yang dewasa sekalipun suka apalagi anak-anak.

Layanan bimbingan kelompok adalah proses pemberian layanan bersamaan mengenai informasi penting dengan cara berkelompok. Siswa akan lebih senang dengan layanan bimbingan kelompok tersebut karena tidak sendirian namun berjumlah lebih dari 5 orang dan punya teman juga saling memberi pendapat. Layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal para siswa. Tindakan yang dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok yang dimulai dari kegiatan pembukaan hingga kegiatan penutup berjalan dengan lancar sesuai rancangan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Kemudian dari hasil wawancara tersebut juga dapat saya simpulkan bahwa dengan diadakannya layanan bimbingan kelompok dengan materi mencegah kecanduan gadget yang dapat membawa hal negatif bagi diri sendiri dan dengan bantuan kerjasama guru BK dan guru-guru mata pelajaran, siswa sudah dapat membatasi waktunya bermain gadget.

1. Layanan bimbingan kelompok merupakan alat yang efektif untuk dapat mengatasi kecanduan gadget siswa di SMA N 13 Medan. Artinya dari siswa yang awalnya tidak dapat mengatasi kecanduan gadget, setelah diterapkan layanan bimbingan kelompok berhasil mengatasi kecanduan gadget siswa. Hal ini dibuktikan dari siswa yang awalnya tidak peduli dampak penggunaan gadget yang berlebihan sekarang menjadi takut karena dampak negatif dari kecanduan gadget tersebut. Maka dapat dinyatakan hipotesis peneliti “implementasi layanan bimbingan kelompok dalam mengatasi

kecanduan gadget siswa di SMA N 13 Medan dapat diterima, artinya layanan ini dapat digunakan untuk mengatasi kecanduan gadget pada siswa di SMA N 13 Medan. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang pertama kali dilakukan adalah membentuk kelompok yang terdiri dari 8 orang dengan topik tugas yaitu topik yang dipilih oleh Pk yaitu tentang Cara Mengatasi Kecanduan Gadget. Dimana kelompok tersebut membentuk lingkaran yang dipimpin oleh PK (Pembimbing Kelompok/Konselor), masing-masing anggota diminta sukarela untuk berbicara dan mengeluarkan perasaan-perasaannya, pendapat, saran dan tanggapan dengan terbuka.

2. Penyebab kecanduan gadget siswa dapat diidentifikasi menjadi tiga faktor. Yang pertama yaitu pemahaman anak tentang gadget dia tidak tahu apa saja sebenarnya kegunaan positif dan negatif dari gadget, yang kedua kurang tertarik untuk melakukan kegiatan belajar, bersosialisasi serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di sekolah serta sering melalaikan kegiatan di rumah karena menganggap gadget adalah hal yang menarik, yang ketiga menganggap gadget adalah segalanya baik sahabat, teman dan juga keluarga karena sibuknya orang tua menyebabkan anak merasa kesepian sehingga dia berfikir gadget lah yang selalu ada, yang bisa menjadi tempat hiburannya karena berbagai aplikasi ada didalamnya.
3. Penanganan kecanduan gadget harus melibatkan pendekatan yang holistik. Siswa diharapkan lebih menanamkan nilai ketakwaan yang lebih kepada Allah SWT dengan meningkatkan ibadah, kemudian pengawasan dari orang tua dan guru dalam penggunaan gadget, dan yang terakhir lingkungan sosial harus mendukung pengembangan kepribadian anak baik minat dan bakatnya agar tidak membiarkan anak fokus terhadap gadget.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian disimpulkan bahwa:

1. Layanan bimbingan kelompok merupakan alat yang efektif untuk dapat mengatasi kecanduan gadget siswa di SMA N 13 Medan. Melalui pendekatan ini, siswa dapat berbicara terbuka tentang perasaan dan masalah mereka terkait gadget, membantu mereka memahami penggunaan yang sehat, dan mengidentifikasi penyebab kecanduan.
2. Penyebab kecanduan gadget siswa dapat diidentifikasi menjadi tiga faktor utama, yaitu kurangnya pemahaman tentang gadget, yang kedua kurang tertarik untuk melakukan kegiatan belajar, bersosialisasi serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di sekolah serta sering melalaikan kegiatan di rumah karena menganggap gadget adalah hal yang menarik, yang ketiga menganggap gadget adalah segalanya baik sahabat, teman dan juga keluarga karena sibuknya orang tua menyebabkan anak merasa kesepian sehingga dia berfikir gadget lah yang selalu ada, yang bisa menjadi tempat hiburannya karena berbagai aplikasi ada didalamnya.
3. Penanganan kecanduan gadget harus melibatkan pendekatan yang holistik. Ini termasuk meningkatkan nilai ketakwaan siswa, pengawasan orang tua dan guru dalam penggunaan gadget, serta menciptakan lingkungan sosial yang mendukung perkembangan anak dalam berbagai aspek, termasuk minat dan bakatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmaul Puji, H. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak, *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17. No. 2
- Amin, S. Pengantar Bimbingan Dan Konseling. Banda Aceh: Yayasan Pena, 2010
- Cahyo H, D & Tjaturahono. 2015. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*, *Journal Of Education Social Studies*
- Dahlan S. 2014. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Konsep Dasar dan Landasan Pelayanan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Erman A dan Prayitno. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan KONSELING*. Jakarta: Rineka Cipta
- Funk.JB, Electronic Games. 2012. (Children, Adolescent and The Media),
- Gunanto dan Rahardjo, S. 2016. *Pemahaman Individu Teknik NonTes*. Jakarta: Kecana
- Ghoffar, H, Tumiyem, dan Purbatua. 2016. *Media Pembelajaran dan Pelayanan BK*, Medan: Perdana Publishing
- Idrus, M. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial, Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, Jakarta : Erlangga
- Jaka, I dan Armayati L. 2013. *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. Jurnal: Vol. 8
- Jarot, W. 2016. *Ayah Ibu Baik Pareting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Bahagia
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006)
- Lahmuddin Lubis. 2007. *Bimbingan dan KONSELING*, Jakarta: Hijri Pustaka
- Maryati. 2019. *Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan time management skill pada siswa*, Jurnal Penelitian Guru Indonesia, Vol.4.No.1.
- Nurani, S. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Omas, S. 2021. *Teknologi Meningkatkan atau Memenjarakan Kreativitas Anak*
<https://books.google.com.sg/books?id=xepDEAAAQBAJ>
- Prayitno. 2017. *KONSELING Profesional Yang Berhasil*. Jakarta: Rajawali Pers
- Quraih Shihab M. 2002. *Tafsir Al-Misbah*. Jakarta: Lentera Hati.
- RI Daparterman. 2011. *Al-Karim (Al-Qur'an Tafsir Perkta Tadjwid KodeAngka)*. Tangerang: Kalim
- Rozali.M.F. 2017. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD). Vol.5. No.2
- Satrianawati. 2017. *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD*. Jurnal: Vol. 4. No. 1
- Salim. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media
- Saniyyah,L.S. 2021. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus*. Vol.3. No. 4
- Suwandi dan Asrowi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sri Narti, *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa,..*, 24.
- Sofyan S. Willis. 2004. *KONSELING Individual Teori dan Praktek*. Bandung: Alfabeta
- Tarmizi. 2018. *Bimbingan KONSELING Islami*. Medan: Perdana Publishing
- Tasmin, S dan Sutoyo, A. 2016. *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Nilai-Nilai Ekonomi Islam Untuk Meningkatkan Entrepreneurship Siswa*. Jurnal Bimbingan KONSELING. Vol.5. No.2
- Tohirin. 2008. *Bimbingan dan KONSELING di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Rajawali Pers
- Ulul Azam. 2016. *Bimbingan Dan KONSELING Perkembangan DiSekolah*, (Yogyakarta: CV Budi Utama).