

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di era modern ini kemajuan teknologi semakin berkembang secara pesat, teknologi di zaman sekarang sudah sangat canggih salah satunya adalah *gadget/smartphone*. Di lingkungan masyarakat modern seperti sekarang ini tidak akan jauh dari yang namanya *gadget*, karena tidak menutup kemungkinan bahwa di era modern *gadget* dapat digunakan untuk mengeksplor apa saja dengan sangat mudah. Namun selain manfaatnya yang banyak, *gadget* juga memiliki dampak yang signifikan terhadap anak-anak. Berbeda dengan zaman dahulu, bermain game bersama teman, melakukan aktivitas fisik dan mengembangkan kreativitas secara nyata banyak digemari dan sangat populer. Wahyuningsih (2020) berpendapat bahwa banyak permainan unik di zaman dahulu yang sangat terkenal, misalnya, bermain petak umpet, gasing, congklak, dan masih banyak lagi. Semua permainan ini memiliki manfaat bagi tumbuh kembang seorang anak. Sayangnya saat ini, permainan tersebut sudah jarang dimainkan dan sudah mulai ditinggalkan. Teknologi modern yang maju telah menyebabkan anak kecil mulai memainkan permainan asli atau fisik yang diarahkan pada sesuatu yang tidak nyata dengan berbentuk *gadget*.

Selain beralihnya permainan anak zaman dahulu dengan anak zaman sekarang, kecanduan *gadget* juga berpengaruh pada proses pembelajaran anak. Penelitian Wahyuningsih (2020) menunjukkan bahwa anak yang mengalami

kecanduan *gadget* sering tidak focus pada saat pembelajaran, siswa menjadi sering tidak mengerjakan tugas yang guru berikan sebab asyik bermain *gadget*, siswa tumbuh menjadi individu yang tidak mampu mengelola emosinya pada saat berinteraksi dengan teman sebaya, dan menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekolah. Hal tersebut akan mengakibatkan anak menjadi individu yang cuek dan acuh terhadap sekitarnya. Oleh sebab itu, untuk menanggulangi permasalahan kecanduan *gadget* diperlukan layanan bimbingan dan konseling. Salah satu layanan tersebut adalah bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*.

Penelitian Wahyuningsih (2020) membuktikan bahwa penggunaan strategi bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk mengurangi frekuensi bermain *gadget*.

Bimbingan kelompok diartikan sebagai suatu kegiatan yang dijalankan dari sekelompok individu yang menggunakan dinamika kelompok (Prayitno, 2004:178). Sedangkan menurut Romlah (2001:3) bimbingan kelompok merupakan suatu Teknik bimbingan yang bertujuan untuk membantu seseorang dalam menggapai perkembangan dengan optimal selaras pada keterampilan, kemampuan, minat dan nilai-nilai yang dianut dengan diterapkan pada lingkungan kelompok. Menurut Prayitno (2004:22) tujuan bimbingan kelompok adalah membicarakan pokok bahasan tertentu yang menjadi perhatian peserta dan mencakup permasalahan aktual (hangat). Dari adanya dinamika kelompok secara intensif, pembahasan mengenai permasalahan tersebut memberi dorongan berkembangnya

perasaan, pola pikir, wawasan, perilaku yang mendukung terwujudnya perilaku lebih produktif.

Penelitian Wahyuningsih (2020) menunjukkan bahwa guru bimbingan konseling dapat menggunakan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan untuk membantu siswa menjadi lebih berani, sehingga membantu mereka mencapai potensi maksimal dan mengurangi waktu bermain *gadget*. Teknik *role playing* dapat membantu individu menjadi lebih bertanggung jawab, dan mengurangi ketergantungan pada *gadget*. Wahyuningsih (2020) menyatakan Teknik *Role Playing* merupakan aktivitas yang dijalankan individu agar mendapat rasa senang, *Role Playing* (bermain peran) adalah metode bimbingan kelompok yang melibatkan diskusi tentang peran dalam kelompok dan pelaksanaannya secara sadar. Yang mana siswa memerankan sebuah permasalahan dengan berfokus pada masalah yang berhubungan antar manusia. Beberapa siswa mempunyai kesempatan dalam memberi gambaran atau mengekspresikan karakter yang sedang dimainkan dalam model permainan peran (*role playing*), sementara itu siswa lain menonton drama yang sedang berlangsung. Dipertengahan drama dihentikan agar siswa dapat memberikan umpan balik dan kritik mengenai materi pembelajaran.

Senada dengan hasil penelitian Rismaniar (2019) terkait Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Siswa di MAN 3 Medan memberi simpulan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif dalam menyelesaikan kecanduan *gadget* siswa.

Hasil penelitian Arifatuzzahro dan Naqiyah (2018) tentang Implementasi Teknik Mind Mapping Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi

Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 3 Tuban menunjukkan bahwa mengatasi kecanduan gadget siswa memerlukan pelaksanaan Implementasi Bimbingan Kelompok harus dilaksanakan agar peserta didik dapat mengatasi kecanduan terhadap penggunaan *gadget*, hal ini dilakukan untuk membantu siswa supaya siswa dilatih tidak selalu memakai *Gadget*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada September 2022 di SMPN 1 Balerejo, ditemukan adanya siswa yang mengalami permasalahan kecanduan *gadget*, beberapa siswa pada saat pembelajaran berlangsung cenderung asik bermain gadget dan tidak fokus terhadap penjelasan guru, serta tidak menghargai guru sehingga guru, langsung merampas *gadget* siswa tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Siswa Kelas IX G SMPN 1 Balerejo”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perbandingan tingkat kecanduan *gadget* pada siswa kelas IX G sebelum dan setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*?
2. Apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* efektif untuk mengurangi tingkat kecanduan *gadget* pada siswa kelas IX G?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan penelitian ini:

1. Untuk mengetahui perbandingan tingkat kecanduan *gadget* pada siswa kelas IX G sebelum dan setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*.
2. Untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk mengurangi tingkat kecanduan *gadget* pada siswa kelas IX G.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian akan didapat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi kajian yang berguna dalam memperkaya pemahaman serta pemikiran di bidang Bimbingan dan Konseling dalam membantu mengurangi tingkat kecanduan *gadget* pada siswa.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain:

##### a. Siswa

Untuk membantu memberikan informasi mengenai mengurangi tingkat kecanduan *gadget* pada siswa

##### b. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk mengurangi tingkat kecanduan *gadget* melalui layanan

bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*.

c. Bagi orang tua

Dapat menjadi sumber informasi akan pentingnya dampak kecanduan *gadget* pada anak.

d. Bagi guru BK

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan bagi guru BK dalam meningkatkan layanan BK di bidang pribadi.

## **1.5 Kerangka Teoritis**

Berdasar dari Tohirin (2009: 26) bimbingan dan konseling adalah tahap bantuan atau dukungan yang pembimbing berikan pada seseorang dari adanya pertemuan langsung atau jalinan yang saling menguntungkan sehingga konseli mempunyai kapasitas untuk mengidentifikasi permasalahan dan menjadi mampu menyelesaikan masalahnya sendiri. Dengan kata lain, bimbingan dan konseling ialah layanan yang konselor berikan terhadap konseli supaya konseli dapat mengatasi hambatan dan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal.

Menurut Nurihsan (2015:23) dalam buku *Bimbingan dan Konseling* yang berjudul “Berbagai Latar kehidupan” menyatakan bimbingan kelompok termasuk bantuan untuk seseorang yang dijalankan pada keadaan berkelompok, mampu pula menyampaikan informasi atau kegiatan kelompok yang membicarakan masalah pendidikan, kerja, perseorangan, dan sosial. Dengan demikian, mampu dikatakan bahwa aktivitas bimbingan kelompok adalah sebuah bentuk layanan bimbingan dan

konseling yang diberi untuk beberapa orang pada suatu suasana kelompok yang menggunakan dinamika kelompok dalam membahas pokok bahasan tertentu.

Rahman (2019) Beberapa teknik bimbingan tersedia dalam bimbingan kelompok yang mampu diterapkan dalam identifikasi dan mengatasi masalah siswa yang sesuai dengan kebutuhan. Teknik *Role Playing* termasuk suatu teknik yang dapat diterapkan dalam konseling. Suatu teknik yang mampu diterapkan untuk memberikan konseling dan bimbingan kelompok adalah peran atau *role play*. Secara umum *role play*, terdapat suatu individu yang memainkan perannya sendiri, peran individu lain, beberapa situasi atau reaksi sendiri. Teknik *role playing* ini mampu diterapkan dalam membantu mengurangi tingkat kecanduan *gadget* pada siswa.

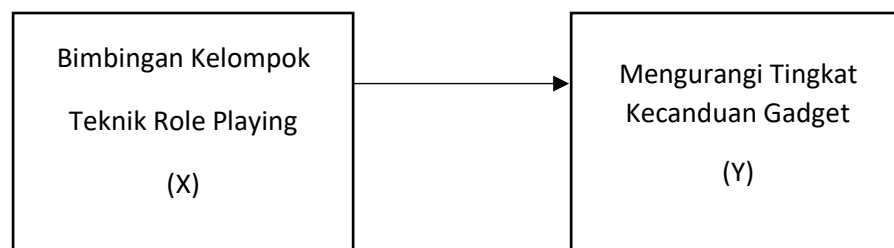
Kwon dkk (dalam Mulyana dan Afriani 2017) mengatakan bahwa istilah *smartphone addiction* atau kecanduan gawai mengacu pada tata laku keterikatan atau ketergantungan pada gawai yang menimbulkan permasalahan sosial seperti menarik diri dan sukar untuk menampilkan keseharian hidup atau menjadi masalah kontrol impuls pada diri suatu individu.

Layanan bimbingan kelompok mampu membantu siswa dalam menyelesaikan masalah antara lain masalah kecanduan *gadget* yang dialami siswa, dengan adanya layanan bimbingan kelompok konselor membantu memberikan informasi tentang manajemen waktu yang baik agar terhindar dari perilaku kecanduan *gadget*.

Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat menunjukkan dampak sosial negatif dan perilaku agresif yang ditimbulkan oleh siswa. Teknik ini

mampu dijalankan melalui bimbingan kelompok, sebab bimbingan memberi layanan pada konseli yang banyak dan *Role Playing* dijalankan siswa dalam memperlihatkan tata laku yang selaras pada masalah sosial. Sebagai konseli dalam bimbingan kelompok, pelaku dan penonton merupakan konseli pada bimbingan kelompok, sesudah pemeragaan selanjutnya langsung menjalankan diskusi dalam menafsirkan interpretasi pada tata laku yang ditunjukkan.

Hubungan variable bimbingan kelompok teknik *Role Playing* sebagai variable bebas (*variable independent*) (X) dengan Kecanduan *Gadget* sebagai variable terikat (*variable dependen*) (Y) dapat dijelaskan dengan gambar 1.1 dibawah ini:



## 1.6 Hipotesis

Ho : Bimbingan kelompok dengan teknik role playing kurang efektif mengurangi tingkat kecanduan gadget pada siswa

Ha : Bimbingan kelompok dengan teknik role playing efektif mengurangi tingkat kecanduan gadget pada siswa

## 1.7 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

1) Ruang lingkup penelitian ini adalah:



a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Balerejo

b. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah SMP Negeri 1 Balerejo

c. Objek Penelitian

Kecanduan *gadget* pada siswa

2) Batasan Penelitian

Pada penelitian ini penulis memfokuskan pada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam mengurangi tingkat kecanduan *gadget* pada siswa. Peneliti memberikan sebuah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dengan cara bermain peran untuk mengurangi siswa yang mengalami kecanduan *gadget*.

## 1.8 Batasan Istilah

Guna menumbuhkan keberadaan perbedaan arti, memerlukan adanya uraian istilah yang diterapkan pada penelitian ini. Batasan istilah yang diterapkan berasal dari beragam pandangan pakar teori pada bidangnya. Di sisi lain, ada pula yang ditetapkan peneliti dengan bertujuan untuk keperluan penelitian ini. Beberapa batasan istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1) Secara Konseptual

- a. Efektivitas dapat juga diartikan sebagai hubungan antara output dan tujuan. Suatu kegiatan dikatakan efektif apabila berdampak signifikan terhadap kemampuan menyediakan pelayanan masyarakat yang sasaran

yang telah ditentukan. Efektivitas terkait dengan tingkat keberhasilan suatu operasi disektor public (Beni 2016: 69)

- b. Bimbingan kelompok termasuk sebuah aktivitas yang dijalankan dari sehimpun individu melalui pemanfaatan dinamika kelompok (Prayitno, 2015).
- c. Metode *Role Playing* adalah suatu metode pelajaran yang ditentukan pada kegiatan pembelajaran terhadap siswa. Siswa sangat aktif atau memberi perhatian pada pelajaran yang ada di lingkup masyarakat. Pembelajaran di dasarkan pada pengalaman yang membahagiakan dari adanya imajinasi dan penghayatan. Guru berperan sebagai penyusun pembelajaran, membuat skenario yang nantinya siswa perankan. Dengan demikian, kondisi belajar yang menyenangkan dan bermakna akan terwujud sehingga menyebabkan minat belajar siswa meningkat (Abdurrahman dalam Munir, 2017:40).
- d. Siswa merupakan anggota masyarakat yang memiliki upaya dalam pengembangan diri dengan adanya kegiatan pembelajaran pada jalur, jenjang, dan suatu jenis pendidikan. (Depdiknas, UU RI No.20 tahun 2013).
- e. *Gadget* termasuk suatu istilah dari Bahasa Inggris yang diartikan sebagai Satana elektronok yang mempunyai beragam fungsi. *Gadget* mampu dalam bentuk komputer atau laptop, *tablet PC*, dan gawai atau *smartphone* (Osland dalam Effendi, 2013:2).

- f. Menurut Smfart (dalam Santoso, 2013) kecanduan memiliki asal kata candu yang berarti suatu hal yang menyebabkan seseorang ingin menjalankan suatu hal dengan selalu berkelanjutan.
- g. Karuniawan dan Cahyanti (2013) melalui jurnalnya mengatakan bahwa smartphone addiction ialah tata laku pemakaian ponsel dengan berlebihan yang mampu disebut sebagai gangguan kontrol impulsif yang tidak membuat mabuk dan lebih mengarah ke judi patologis.

## 2) Secara Operasional

- a. Efektivitas adalah aktivitas kegiatan yang menggambarkan adanya perbedaan skor antara pretest dan post-test yang pelaksanaannya dilakukan melalui 3 tahapan yaitu awal, inti, dan penutup.
- b. Bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebuah layanan yang diberikan untuk siswa yang memiliki permasalahan kecanduan *gadget* dengan memerankan sebuah peran yang sesuai dengan permasalahan.
- c. Kecanduan *gadget* pada siswa adalah perilaku ketergantungan terhadap *gadget* yang membawa dampak buruk bagi siswa yaitu dalam beberapa aspek gangguan kehidupan sehari-hari, beralih pada kegiatan positif, penarikan diri, hubungan dengan jaringan sosial, penggunaan yang berlebihan, toleransi.

## 1.9 Organisasi Penulisan

Gambaran mengenai keseluruhan skripsi dan pembahasannya dapat di jelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

### 1.9.1 Bab 1 Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teoritis, hipotesis, ruang lingkup dan batasan masalah, batasan istilah, dan organisasi penulisan.

#### 1.9.2 Bab II Kajian Pustaka

Bagian ini membahas mengenai landasan teori (mengenai variabel penelitian yang diteliti) analisis dan pengembangan variabel yang diteliti, meliputi:

a) Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* b) Kecanduan gadget siswa, dan penelitian terdahulu

#### 1.9.3 Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai pola penelitian: Rancangan Penelitian, Populasi dan sampel, Variabel Penelitian, Instrumen Penelitian, Prosedur Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data

#### 1.9.4 Bab IV Analisis Data dan Pembahasan

Bagian ini menyampaikan paparan terkait dengan analisis data penelitian dan pembahasannya

#### 1.9.5 Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini berisi tentang simpulan hasil penelitian berdasarkan analisis data dan penyampaian saran berdasarkan hasil temuan dari peneliti