

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Widiawati & Sugiman sebagaimana dikutip oleh Harmain et al., (2022) Pada era globalisasi ini, penggunaan gawai merupakan suatu bentuk komunikasi yang tidak konvensional dan menawarkan beberapa keuntungan bagi para penggunanya, tidak terkecuali bagi para pelajar. Gawai yang canggih yang dimaknai dengan beberapa aplikasi yang dapat menampilkan berbagai sumber berita, media sosial, hobi, bahkan horoskop. Sedangkan Ivensantira, A.E.S & Trisnani, R.S & Kadafi, (2023). Memberikan panduan untuk membantu siswa memahami keunggulan teknologi sehingga mereka tidak akan dicap sebagai orang yang buta terhadap peluang yang dihadirkan oleh globalisasi masyarakat. Peserta didik akan mampu menjangkau berbagai sumber daya pendidikan dengan menggunakan gawai Harmain et al., (2022). Contohnya dimanfaatkan untuk menelusuri beragam materi yang sulit untuk dipelajari.

Era dimana semua orang harus menguasai teknologi, gawai menjadi sangat penting karena gadget memiliki banyak manfaat yang membantu siswa dalam menyelesaikan aktivitasnya. Ketidakpedulian dan kurangnya pengawasan dari keluarga dapat memicu siswa untuk mencari kegiatan negatif dengan menggunakan gadget secara berlebihan, sehingga menjadi kecanduan. Penting bagi konselor sekolah untuk berkolaborasi dengan orang tua untuk mengurangi ketergantungan siswa pada gawai. Ketergantungan individu bisa dijelaskan sebagai perilaku yang tidak terkendali sehingga bisa mengganggu kegiatan dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Penting untuk waspada terhadap dampak internet yang dapat mengganggu atau bahkan mengubah struktur yang telah mapan. Meskipun demikian, ada pandangan bahwa teknologi seharusnya memberikan manfaat yang dapat menyokong pembentukan budaya masyarakat.

Menurut penelitian terdahulu oleh Tuskal sebagaimana di kutip Akbar & Supratman, (2021) Fenomena kecanduan gawai telah menyebar luas di berbagai provinsi di Indonesia, terutama di Provinsi Jawa Barat. Menurut survei APJII tahun

2019, Provinsi Jawa Barat menempati peringkat teratas sebagai daerah dengan jumlah pengguna internet tertinggi di Indonesia. Provinsi ini berkontribusi sekitar 17,9% dari total pengguna internet aktif di seluruh Indonesia pada tahun tersebut. Tingginya jumlah pengguna internet juga berdampak pada peningkatan kasus kecanduan gawai, khususnya pada anak-anak. RSJ Jawa Barat mencatat lonjakan kasus kecanduan gawai pada periode 2016 hingga 2019.

Gawai adalah jenis alat yang mempunyai kegunaan yang lebih khusus, praktis, dan didesain sesuai dengan teknologi yang sedang berkembang. Sesuai dengan pendapat Widiawati & Sugiman sebagaimana dikutip Domitila et al., (2021) Hal ini menjelaskan mengenai gawai sebagai benda canggih yang dimaknai dengan beragam macam aplikasi yang mampu memberikan informasi seputar berita, media sosial, hobi, hingga hiburan. Gawai adalah sebuah sarana komunikasi terkini yang dibuat guna untuk memudahkan komunikasi manusia dengan menggunakan teknologi yang canggih. Dengan demikian, gawai ditujukan untuk mempermudah konsumen untuk memanfaatkan media komunikasi.

Penggunaan gawai tidak terbatas pada komunitas pekerja atau pebisnis saja, namun hampir semua kalangan, termasuk ibu-ibu, anak-anak, dan bahkan orang dewasa yang sudah lanjut usia, telah menggunakan gawai dalam kegiatan sehari-hari. Anggraeni & Hendrizal sebagaimana dikutip Saniyyah et al., (2021) Perlu diperhatikan bahwa pengguna gawai tidak lagi terbatas pada kelas pekerja, melainkan hampir semua kalangan kini menggunakan gawai dalam kegiatan sehari-hari. Hampir setiap orang melewatkan kesempatan untuk memanfaatkan gawai. Gawai dapat digunakan sebagai alat multimedia dan juga alat komunikasi saat ini. Oleh karena itu, Gawai mempunyai fungsi dan nilai yang unik bagi generasi saat ini. Gawai sebagai sarana dokumentasi. Hal ini menandakan bahwa gawai merupakan salah satu kemajuan teknologi saat ini.

Mayoritas siswa percaya bahwa alasan dapat membantu mereka menyelesaikan tugas. Umpan balik positif akan dihasilkan oleh gawai yang digunakan secara efektif. Memanfaatkan gawai yang canggih memberikan dampak positif antara lain dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas dan kontrol diri. Perkembangan positif dari bidang ini cukup banyak. Sebagai contoh, ada aplikasi yang tersedia di bidang tersebut, seperti Google, untuk mengakses

materi pendidikan kapanpun dan dimanapun dibutuhkan. Selain itu, ada YouTube, di mana siswa dapat mencari banyak topik dan informasi yang menarik. Menurut Rozalia sebagaimana dikutip Saniyyah et al., (2021) menyatakan bahwa Manfaat positif dari pemakaian gawai antara lain meningkatkan kemampuan imaninasi siswa, mengajarkan sistem kerja siswa ketika mereka memenangkan permainan yang ditawarkan di gawai, serta meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan memecahkan masalah. Akan tetapi, berbeda dengan kelebihan-kelebihan tersebut, terdapat kekurangan dari penggunaan gawai, seperti radiasi dari gawai dapat merusak syaraf otak jika gawai sering digunakan. Selain itu, dapat mengurangi kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan orang lain. Karena zona nyamannya bersama gawai akan membuat siswa menjadi lebih individual, karena sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Hal tersebut di atas akan memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan sosial siswa. Karena dengan tersedianya alat bantu, siswa akan lebih efektif dalam menyelesaikan tugas. Marpaung sebagaimana dikutip Saniyyah et al., (2021) menyebutkan adanya efek negatif dari lingkungan sekitar, yaitu menyebabkan pengguna menjadi lebih mandiri karena membuat mereka lebih sulit untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar..

Menurut Muhammad Rifqi S.Kom, selaku guru SMK Al Hadad pada tanggal (16/12/2023) didapatkan hasil wawancara.” Ketergantungan pada perangkat elektronik yang terjadi di sekolah telah mengganggu kehidupan dan kinerja akademik siswa di sana. Hal ini menyebabkan siswa cenderung mengabaikan tugas-tugas sekolah yang diberikan oleh guru, merasa kesulitan dalam berinteraksi sosial karena lebih memilih bermain dengan gadget, serta selalu membawa perangkat elektronik ke mana pun mereka pergi. Dampak negatifnya juga terlihat dari penurunan prestasi belajar siswa di sekolah, bahkan beberapa siswa tertangkap sedang menggunakan gadget saat pelajaran berlangsung di dalam kelas. Ketika mereka sedang istirahat mereka jarang melakukan aktivitas *outdoor* seperti di kantin, bahkan olahraga di lapangan mereka lebih memilih bermain gawai di kelas. Kurangnya literasi dalam mengerjakan tugas mereka lebih suka menggunakan internet untuk menjawab sebuah tugas yang diberikan oleh guru, sehingga mereka kesulitan menjabarkan sebuah jawaban Ketika disuruh mengidentifikasi sebuah

soal dalam tugas harian maupun tugas mingguan. Dari hasil wawancara diatas persentase keseluruhan siswa laki-laki 80% sedangkan perempuan 50%.

Dengan adanya kasus kecanduan gawai diatas di sekolahn juga diterapkan adanya pembelajaran tentang perkembangan Ilmu Teknologi Komunikasi dan Informasi dimana di dalamnya di berikan sejumlah pemahaman yang membahas tentang kemajuan untuk mencari sebuah informasi yang membahas tentang resiko dan efek negatif dari media digital mulai dari Game, cara browsing internet, situs-situs yang ada di internet dan menjelaskan tentang informasi yang terkandung di dalamnya. maka dari itu di sini guru TIK berperan penting dalam memberikan informasi mengenai dunia digital dan internet agar siswa dapat memahami dan dapat berfikir secara individu mengenai dampak positif dan negatif teknologi informasi itu sendiri. Bukan hanya guru TIK tapi sifatnya disini global jadi semua guru harus ikut adil untuk memberikan pemahaman tentang perkembangan teknologi dalam mata pelajaran masing-masing.

Dari beberapa masalah yang telah dijelaskan, terlihat bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menghambat kemajuan kemampuan berinteraksi sosial siswa. Bila siswa terus menerus menggunakan gadget secara berlebihan, ada kekhawatiran bahwa hal tersebut dapat merusak interaksi sosial dan juga kesehatan individual siswa. Namun, terlepas dari itu, pentingnya meningkatkan interaksi sosial untuk memperkuat hubungan antar siswa sangatlah penting bagi perkembangan mereka. Meningkatkan interaksi sosial dapat membantu siswa membangun hubungan yang baik dengan lingkungan dan rekan sebaya. Saat memasuki dunia pendidikan, siswa mulai belajar bekerjasama dengan teman, menghargai satu sama lain, serta belajar untuk berbagi.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa gawai salah satu yang diminati siswa, sehingga kewajiban sebagai siswa tidak dapat dikontrol karena adanya gawai serta mengakibatkan kecanduan bagi siswa yang berlebihan dalam penggunaanya. Dalam menghadapi situasi di atas, peneliti memilih menggunakan konseling kelompok sebagai metode untuk mengatasi ketergantungan siswa terhadap gadget. Hal ini dipilih karena konseling kelompok memiliki kelebihan dibandingkan dengan layanan lainnya. Dalam konteks ini, kegiatan kelompok dapat mendorong seseorang untuk berbicara tentang perasaannya yang mungkin sulit diungkapkan

saat berhadapan langsung dengan konselor secara individu. Dengan demikian, konseling kelompok dianggap sebagai pendekatan yang efektif dalam menangani konflik antarpribadi dan mendukung pengembangan keterampilan pribadi individu, seperti pengendalian diri.

Konseling kelompok akan efektif apabila dikombinasikan satu pendekatan konseptual untuk membantu fokus pada saat ini dan masa yang akan datang. Konseling realita adalah pendekatan yang mengakui kebutuhan psikologis individu dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk keinginan akan identitas pribadi yang unik, terpisah, dan berbeda dari orang lain. Dalam perspektif realita, perilaku rendah dalam tanggung jawab belajar dianggap sebagai suatu masalah yang perlu diselesaikan. Tujuan dari penjelasan tersebut adalah untuk menyoroiti bahwa konseling realita dapat menjadi bentuk terapi yang efektif dalam mengurangi ketergantungan pada teknologi dan meningkatkan pencapaian belajar siswa. Alasan peneliti menggunakan konseling kelompok realita karena menurut Glaser sebagaimana dikutip Vitnalia & Lukitaningsih, (2013) Salah satu aspek yang khas dari pendekatan konseling realitas adalah mengedukasi konseli tentang cara-cara yang tepat untuk memenuhi kebutuhan mereka secara bertanggung jawab, dengan siswa diajarkan untuk memuaskan kebutuhan pribadi mereka tanpa merugikan orang lain. Melalui konseling kelompok realitas, siswa diajarkan untuk memenuhi kebutuhan mereka dengan cara yang bertanggung jawab dan adil terhadap orang lain. Konseling realitas menekankan pada prinsip bahwa setiap individu bertanggung jawab atas tindakan dan hasil dari perilaku mereka. Menurut Glaser sebagaimana dikutip Vitnalia & Lukitaningsih, (2013) Konseling kelompok realitas berfokus pada konsep 3Rb yang meliputi perencanaan perilaku yang bertanggung jawab (*Responsibility*), penerapan realitas atau pemahaman pada perilaku (*Reality*), serta refleksi terhadap nilai-nilai dalam keputusan perilaku siswa (*Right and Wrong*).

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti memutuskan untuk menerapkan layanan konseling kelompok dengan pendekatan realitas sebagai solusi tambahan untuk mengurangi ketergantungan siswa pada penggunaan gawai. Oleh karenanya, penulis tertarik untuk mengambil judul “Efektivitas konseling kelompok dengan teknik realita untuk mengatasi kecanduan gawai di SMK Al Hadad Singgahan ”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah yang ditemukan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi faktual mengenai kecanduan gawai di SMK Al Hadad?
2. Bagaimana efektivitas konseling kelompok dengan teknik realita untuk mengatasi kecanduan gawai di smk al hadad ?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengatasi kecanduan gawai di SMK Al Hadad. Tujuan penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan pelaksanaan layanan konseling kelompok di smk al hadad
2. Mengetahui faktor-faktor penyebab siswa mengalami kecanduan menggunakan gawai di smk al hadad.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian di atas diharapkan akan memberikan manfaat:

1.4.1. Manfaat Teoritis

1. Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan memberikan ilmu pengetahuan khususnya dalam menurunkan kecanduan gawai di SMK Al Hadad
2. Membangun wawasan tentang peran guru bimbingan dan konseling, terutama dalam mendukung siswa dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik penelitian ini diharapkan dapat menurunkan kecanduan gawai pada siswa Smk Al Hadad sehingga peserta didik dapat meningkatkan belajar siswa dan lebih fokus dalam pembelajaran di kelas.

2. Bagi Guru / konselor

Bagi guru/ konselor diharapkan menjadi konsep dalam mencapai tujuan dari kegiatan konseling kelompok dengan teknik realita di sekolah dengan tujuan dapat menurunkan kecanduan gawai.

3. Bagi sekolah, Bagi sekolah, agar menjadi sebuah referensi dalam peningkatan peranan bimbingan konseling di sekolah.

4. Bagi peneliti, agar menjadi bahan acuan untuk mengembangkan penelitian ini dimasa mendatang.

1.5. Batasan Penelitian

Fokus penelitian ini dibatasi pada analisis efektivitas konseling kelompok dengan pendekatan realitas dalam penanggulangan ketergantungan terhadap gawai di SMK Al Hadad Singgahan. Peneliti melakukan wawancara dengan koordinator guru di sekolah tersebut untuk mendapatkan data terkait permasalahan di lingkungan sekolah. Penelitian difokuskan pada dampak konseling kelompok dengan pendekatan realitas dalam penanganan kecanduan gawai di SMK Al Hadad.

1.6 Asumsi Penelitian

Kecanduan gawai pada siswa di SMK Al Hadad tidak bisa dibiarkan begitu saja. Harus adanya penanganan yang efektif dan praktis dalam penerapan untuk meminimalisir permasalahan tersebut. Terdapat beberapa cara agar mencegah kecanduan gawai di SMK Al Hadad supaya siswa lebih optimal dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah, dengan menggunakan layanan konseling kelompok dengan pendekatan realita.

Konseling kelompok menawarkan keunggulan tersendiri jika dibandingkan dengan layanan individu, karena kegiatan kelompok dapat mendorong individu untuk mengungkapkan perasaan yang sulit diungkapkan pada sesi konseling tatap muka individu. Dalam pendekatan realita, perilaku rendah dalam tanggung jawab belajar dianggap sebagai perilaku yang memerlukan perhatian khusus. Dengan demikian, tujuan dari penjelasan di atas adalah untuk menyoroti bahwa konseling realita dapat dijadikan sebagai terapi yang efektif dalam mengurangi ketergantungan pada gawai dan meningkatkan pencapaian belajar siswa.