

## Upaya Mengatasi Penyalahgunaan Gadget Dalam Proses Belajar Mengajar melalui Konseling Kelompok

Yusrizal Amri<sup>✉1</sup>, Abdul Aziz Rusman<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

e-mail: yusrizalamri90@gmail.com, abdulazizrusman@uinsu.ac.id

Submitted: 15-01-2023

Revised : 20-02-2023

Accepted: 05-03-2023

**ABSTRACT.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya guru dalam mengatasi penyalahgunaan gadget dalam proses belajar mengajar dengan konseling kelompok di kelas XI. Jenis penelitian ini adalah kualitatif, dengan deskriptif analisis. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI. Alat pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi. Menganalisis peneliti menggunakan dua tahap yaitu pengolahan data dan analisis data, dalam hal menganalisis data peneliti juga menggunakan dua metode yaitu analisis sebelum lapangan dan analisis lapangan dari kedua metode tersebut akan ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dilakukan dengan Teknik tersendiri, yakni dengan mengumpulkan peserta didik dengan membentuk lingkaran, lalu kemudian pendamping atau konselor berada ditengah dan memberikan pengajaran tentang bahaya gadget. Faktor-faktor penyebab siswa mengalami kecanduan gadget adalah berasal dari berbagai tempat yang terhubung langsung dengan peserta didik. Hal ini mencakup lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat sekitar. Adapun cara mengatasi kecanduan gadget siswa melalui bimbingan kelompok yakni dengan membentuk kelompok kecil didampingi dengan satu orang guru yang bertugas sebagai konselor

**Keywords:** Penyalahgunaan, Gadget, Konseling Kelompok



<https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i1.368>

### How to Cite

Amri, Y. ., & Rusman, A. A. . (2023). Upaya Mengatasi Penyalahgunaan Gadget Dalam Proses Belajar Mengajar. *Munaddbomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 132-143

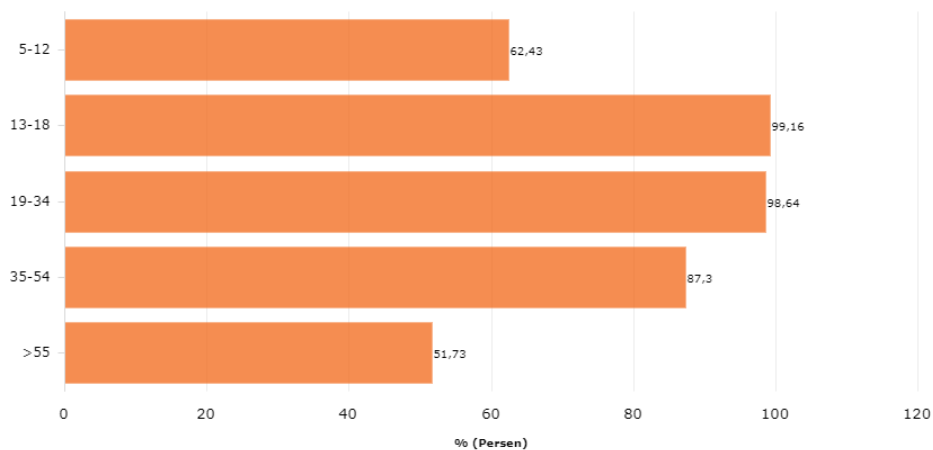
## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, membuat perubahan berarti dalam kehidupan manusia. Tidak hanya berlaku untuk bidang tertentu semata, melainkan ini juga meliputi beragam bidang dalam kehidupan manusia. Gadget dipandang mampu memberi dampak yang cukup besar pada nilai-nilai pembelajaran. Gadget bukan lagi sesuatu yang asing bagi manusia. Bahkan, banyak manusia yang telah menggunakan mereka dalam kehidupannya. Tidak hanya satu, bahkan memungkinkan orang-orang untuk menggunakan lebih dari satu gadget untuk dirinya sendiri. Penggunaan gadget ini tidak hanya berlaku untuk para pekerja, melainkan pada anak (Chusna, 2017). Gadget pada era digital seperti ini merupakan benda yang sudah tidak bisa dipisahkan dari aktifitas sehari-hari. Di era globalisasi ini, pengguna gadget di Indonesia mengalami peningkatan pesat. Bahkan diperkirakan pengguna gadget di Indonesia akan melampaui jumlah penduduk Indonesia. Data menunjukkan bahwa pada tahun 2020 pengguna gadget di Indonesia mencapai 338,2 juta jiwa (Haryanto, 2020), dimana 79,5% diantaranya berasal dari kategori anak-anak (Zaini & Soenarto, 2019).

Penggunaan gadget di Indonesia digunakan untuk berbagai macam keperluan, dari mencari informasi, bermain game hingga mencari hiburan. Kenyataannya 160 juta jiwa atau 59% masyarakat Indonesia menggunakan gadget untuk mengakses media sosial seperti WhatsApp, Instagram, TikTok, Facebook, dan sebagainya (Haryanto, 2020). Dampak yang ditimbulkan pun berbagai macam, dari positif hingga dampak negatif yang dapat merugikan diri sendiri serta orang lain. Pengawasan penggunaan gadget sangat penting, apalagi kini penggunaan gadget sudah tak dibatasi umur dan waktu. Selain itu, kemudahan mengakses dunia maya melalui gadget memang mempunyai dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak, diantaranya anak mengalami gangguan kesehatan, kecanduan akut maupun terpapar paparan negatif seperti pornografi dan kekerasan (Azmiyah & Astutik, 2021; Bakri, Nasucha, & M, 2021; Dilia, Rony, & Trianawati, 2022; Nurulloh, Aprilianto, Sirojuddin, & Maarif, 2020).

Salah satu kasus penyalahgunaan gadget di Indonesia yakni kasus dua remaja asal Bekasi yang mengalami gangguan jiwa. Remaja berinisial NV (17) dan TY (17) dalam kesehariannya hanya termenung namun bereaksi ketika melihat telepon genggam (Makki, 2019). Oleh karena itu, penggunaan gadget oleh anak perlu diawasi agar tidak disalahgunakan fungsinya. Namun nyatanya orangtua belakangan ini beranggapan bahwa gadget mampu menjadi teman bagi anak sehingga peran orangtua sudah tergantikan oleh gadget. Padahal informasi yang diakses melalui gadget dapat pula memuat konten-konten negatif. Oleh karenanya, untuk melindungi masa depan anak diperlukan peran orangtua dalam mengawasi penggunaan gadget oleh anak. Sesuai dengan UU No. 23 Tahun 2002 sebagaimana yang telah diubah dengan UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, bentuk perlindungan terhadap anak salah satunya yaitu hak untuk memperoleh pengetahuan positif dalam kondisi pesatnya perkembangan bidang teknologi informasi (Rudiantara, 2018). Mengingat kesejahteraan anak tidak hanya meliputi aspek sosial dan ekonomi saja, maka implementasi perlindungan anak sebagaimana yang diamanatkan oleh Undang-Undang Perlindungan Anak memiliki lingkup yang luas. Bentuk implementasi Undang-Undang Perlindungan Anak antara lain perlindungan anak di bidang peradilan, perlindungan anak dari kekerasan, perlindungan anak dari eksploitasi fisik, mental, dan sosial, serta perlindungan dari perlakuan diskriminasi agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara wajar (Roria, 2019). Implementasi Undang-Undang Perlindungan Anak mutlak harus dilakukan, karena perlindungan anak merupakan manifestasi keadilan dalam masyarakat (Anwar & Wijaya, 2020).

Beberapa media juga memberitakan bahwa kecanduan Gadget mulai marak dalam anak usia sekolah. Dilansir dari CNN Indonesia (Indonesia, 2021) yang menerbitkan berita bertajuk "Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet", memberitakan bahwa 19% anak remaja di Indonesia mengalami kecanduan internet. Kemudian, 2.933 anak usia remaja mengalami peningkatan durasi online dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam dalam sehari. Keadaan itu meningkat 59,7%. Melalui sebuah media pemberitaan hasil survey katadata (Pahlevi, 2022), memberikan data mengenai seberapa banyak anak usia remaja yang menggunakan Gadget. Perhitungan berdasarkan pada usia, penetrasi internet tertinggi berada pada kelompok usia 13 sampai 18 tahun. Hampir seluruhnya (99,16%) kelompok usia tersebut terhubung ke internet.



Gambar 1.

Diagram Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia (Pahlevi, 2022)

Hal yang menjadi perhatian adalah bahwa peningkatan penggunaan internet bagi kalangan remaja yang berada pada angka fantastis, membuat kekhawatiran akan di masa mendatang . Berkenaan dengan ini, Pusparisa (Pusparisa, 2020) melalui sebuah media survey memperkirakan adanya peningkatan penggunaan smartphone pada tahun 2025 mendatang. Oleh karena itu, persoalan kecanduan Gadget terlebih lagi dikalangan remaja menjadi perhatian penting dalam era digital saat ini. Beberapa penelitian terkait tentang kecanduan Gadget menggambarkan bahwa ini memberi pengaruh yang sangat besar. Hasil penelitian tentang kecanduan Gadget, bahwa upaya yang dilakukan untuk mengatasi kecanduan Gadget siswa yaitu berasal dari kemauan siswa itu sendiri untuk perubahan yang lebih baik dengan dirinya. Disamping itu, juga diperlukan adanya kerjasama antara Guru pelajaran dengan peserta didik (Rismaniar, 2018). Hal ini menjadi media yang berperan penting bagi penyampaian informasi kepada peserta didik. Efektifitas penyampaian informasi akan terlihat dari sini. Sedang efektifitas itu sendiri menurut Lubis (Lubis, 2023), merupakan prinsip dari media pembelajaran. Selain itu, Teknik Pengkondisian Aversi dapat dilakukan sebagai upaya dalam mengatasi penyalahgunaan gadget dalam proses belajar mengajar di kelas dengan konseling kelompok (Aversi & Mahardika, 2014).

Upaya yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap siswa adalah sebagai motivator dan informator (Aviva, Muhammad, & Halili., 2022). Penelitian lain adalah memberi kesimpulan bahwa salah satu penyebab kecanduan gadget adalah penggunaan yang tidak terkontrol. Kontrol diri berkorelasi secara negatif terhadap apa yang dikatakan kecanduan gadget (Mumbaasithoh, Ulya, & Rahmat, 2021). Itu artinya, semakin tinggi kontrol diri seorang remaja, maka semakin rendah pula kecenderungan remaja tersebut untuk mengalami kecanduan gadget (Lailatilfadla, Akmalia, Hasri, Putri, & Situmorang, 2022). Berdasarkan paparan di atas, artikel ini berusaha menjelaskan terkait upaya yang harus dilakukan guru dalam mengatasi penyalahgunaan gadget dalam proses belajar mengajar siswa.

## METODE PENELITIAN

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 (Fatimah, Asy'ari, Sandria, & Nasucha, 2023; Hafid & Barnoto, 2022; Saadah & Asy'ari, 2022). Penelitian kualitatif digunakan karena penelitian ini mengkaji atau mengumpulkan data yang berbentuk kata-kata, gambar, serta pengamatan yang baik bukan angket ataupun angka. Tujuan akhir dari penerapan metode penelitian kualitatif adalah menguraikan atau menjelaskan suatu fenomena secara mendalam dan sistematis yang dilakukan dengan mengumpulkan data dengan mendalam (Fai, 2022).

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 serta studi literatur. 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 dengan memperpanjang masa observasi, triangulasi, dan pengamatan secara seksama, dan mengadakan member and check agar informasi yang diperoleh dapat digunakan dalam penelitian sesuai dengan apa yang dimaksud informan (Sugiyono, 2012). Temuan data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti.

Laporan penelitian ini akan 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).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok**

Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat (Prayitno, 2017). Melalui hasil observasi, peneliti menemukan bahwa kegiatan layanan bimbingan kelompok terjadi (terlaksana). Kegiatan ini dilakukan beberapa kali dalam satu bulan. Berkenaan dengan itu, peneliti meneruskan pada wawancara dengan Kepala Sekolah, yang menjelaskan bahwa:

“Benar bahwa Kami melaksanakan bimbingan dengan kelompok untuk siswa-siswa kami. Tetapi itu tidak berlangsung setiap hari. Hanya beberapa hari dalam satu bulan. Meski demikian, secara umum bimbingan dan arahan itu senantiasa kami lakukan. Khususnya untuk bimbingan kelompok semacam konseling, ada waktu-waktu khusus yang kami terapkan.”

Hal senada juga diungkapkan oleh Guru yang membidangi bimbingan kelompok. Beliau mengatakan bahwa:

“Layanan bimbingan kelompok memang ada disini. Tapi kegiatannya tidak dengan sering dilakukan. Maksudnya, tidak sesering mungkin siswa itu dikumpulkan, untuk diberikan berbagai nasihat atau segalanya. Jadwalnya ada, tapi kegiatan ini lebih jarang dilaksanakan.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat dipahami bahwa kegiatan layanan bimbingan kelompok telah terlaksana. Meski dengan jangka waktu yang tidak sering, keberadaan layanan ini membuka peluang untuk terciptanya lingkungan belajar yang sehat di sekolah. Melalui observasi yang dilakukan, peneliti belum menemukan permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok ini. Adapun hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, memberikan penjelasan bahwa:

“Sejauh ini, kegiatan bimbingan kelompok ini justru berjalan dengan baik. Selain menghemat waktu yang lebih efisien, kegiatan ini juga tidak membutuhkan banyak hal seperti sarana yang dalam jumlah besar, ruang yang luas, dan sebagainya. Hasilnya, sejauh ini kami belum menemukan masalah yang berarti dalam melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok ini.”

Kepala sekolah menerangkan bahwa pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok di sekolah sejauh ini belum ditemukan adanya masalah yang berarti. Pada dasarnya, hal ini dikarenakan pada praktik pelaksanaan yang tidak membutuhkan hal-hal yang lebih besar seperti sarana yang lengkap, ruang yang luas, dan lain sebagainya. Hal senada diungkapkan oleh Guru bimbingan kelompok, yang menerangkan bahwa:

“Masalah mungkin jarang terjadi. Dalam praktiknya, tidak ada masalah yang sampai menghalangi proses berjalannya kegiatan ini. Hal yang bernilai kecil mungkin ada, seperti siswa yang belum peduli terhadap nasihat atau pesan-pesan yang disampaikan saat kegiatan bimbingan. Tetapi itu tidak sampai menghalangi proses kegiatan bimbingan kelompok ini.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapatlah dipahami bahwa kegiatan bimbingan kelompok yang dilaksanakan di sekolah hingga kini belum menemui masalah yang berarti. Hal ini berjalan dengan baik, meski beberapa masalah teknis. Namun masalah itu bukan semata-mata menghalangi proses kegiatan bimbingan yang ada. Sebagai upaya mendukung data dalam penelitian ini, peneliti mencoba mencari informasi melalui wawancara dengan informan tambahan dari siswa. Dalam wawancara dengan salah seorang siswa, menjelaskan bahwa: *“Ada kegiatan semacam pengarahan gitu. Kadang dipakai di waktu luang kami, kadang juga di jam sekolah.”*

Kegiatan bimbingan kelompok menjadi poin tambah atas keterlaksanaannya. Pasalnya, kegiatan ini dapat menjadi wadah untuk membangun komunikasi yang baik antara guru dan guru atau pihak sekolah. Kepala sekolah dalam wawancara menegaskan bahwa:

“Bimbingan kelompok yang kami lakukan itu tidak hanya terbatas pada persoalan gadget saja, atau bahaya gadget. Tetapi juga akan membahas hal-hal teknis diluar dari itu seperti siswa yang bermasalah, siswa yang kerap sekali absen di kelas, siswa yang tidak mengerjakan tugas, siswa yang nilainya buruk, dan lain sebagainya.”

Wawancara di atas menjelaskan bahwa dalam penerapan bimbingan kelompok di sekolah, tidak hanya semata-mata bercerita tentang persoalan bahaya gadget semata. Melainkan layanan ini, juga akan membahas segala hal yang terkait langsung dengan siswa dan proses Pendidikan yang

dilaluinya. Oleh karena itu, layanan ini juga dimanfaatkan untuk berbagai persoalan teknis seperti siswa yang kerap sekali bermasalah, siswa yang malas dan sering absen di sekolah, siswa yang nilai belajarnya turun atau lemah, dan hal teknis lainnya.

Hal ini juga dibenarkan oleh Guru bimbingan dan konseling, yang dalam wawancara menjelaskan bahwa:

“Namanya juga bimbingan, tentunya mengacu pada setiap aktivitas siswa itu sendiri. Jadi, memang ini mencakup semua aspek pembelajaran siswa secara pribadi atau mandiri. Termasuk persoalan siswa yang nilainya rendah, siswa yang terlibat perkelahian, siswa yang sering absen di sekolah, atau bahkan juga merangkul siswa yang bermasalah dengan orangtua mereka di rumah. Jadi memang setiap persoalan pada diri siswa itu, menjadi bagian dalam konseling.”

Berdasarkan pengamatan dan wawancara di atas, maka dapatlah diambil kesimpulan bahwa kegiatan bimbingan kelompok berjalan dengan baik. Adapun halangan yang terjadi saat pelaksanaan kegiatan, tidak menjadi sesuatu yang menghalangi laju kegiatan bimbingan yang ada.

### **Faktor-Faktor Penyebab Para Siswa Mengalami Kecanduan Gadget**

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, peneliti melihat beberapa peserta didik yang menggunakan Gadget mereka saat pulang sekolah. Beberapa diantaranya juga terlihat menggunakan Gadget saat berada dalam lingkungan sekolah. Berkenaan dengan hal ini, peneliti mencari informasi melalui wawancara dengan kepala sekolah, yang menjelaskan bahwa:

“Istilah kecanduan memang mengerikan ya. Tapi, kami hingga kini belum melandasi itu sebagai pengamatan yang mendalam terhadap semua siswa kami. Itu karena pada kondisi dilapangan, apa yang terjadi masih dalam kategori normal menurut kami. Dimana, kami belum menemukan sesuatu yang cenderung bermakna candu itu.”

Hasil wawancara di atas, menjelaskan bahwa pada praktiknya di sekolah, istilah candu belum menjadi perhatian serius karena kondisi dilapangan masih terkesan normal. Belum mengacu pada apa yang dimaksudkan dengan istilah “candu” itu sendiri. Hal senada juga diungkapkan oleh Guru Bimbingan Konseling, yang menjelaskan melalui wawancara bahwa:

“Kami belum menemukan siswa kami yang candu dengan gadgetnya. Tapi semua itu kondisional. Maksudnya, penggunaan Gadget mereka dapat dibatasi ketika pembelajaran. Kalau candu itu kan, berarti mereka tidak bisa lepas dari Gadgetnya ya. Kami belum menemukan itu disini.”

Guru Bimbingan Konseling menambahkan lebih lanjut dalam wawancaranya. Ia mengungkapkan bahwa:

“Tapi banyak siswa kami terlihat sekilas mata, mereka langsung menggunakan Gadget mereka saat jam istirahat tiba, atau waktu-waktu bebas di luar kelas. Jadi memang, ini menjadi aktivitas rutin mereka. Kami menganggap bahwa ini semestinya dapat dikurangi, dengan kegiatan yang lebih bersifat pembelajar, seperti membaca buku di perpustakaan, atau hal lainnya.”

Wawancara di atas menjelaskan bahwa dalam kondisi tertentu, peserta didik kerap sekali menggunakan Gadget mereka. Sikap seorang pembelajar lebih tercermin dengan aktivitas akademik yang dilakukannya seperti membaca buku di perpustakaan, atau mengasah kemampuan dengan menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya. Hal itu sudah tergantikan dengan Gadget, dimana peserta didik cenderung lebih akrab dengan Gadget mereka di waktu-waktu luang yang ada

seperti jam istirahat, atau jam bebas. Demikian halnya dengan Kepala sekolah, dalam wawancara yang dilakukan, beliau menjelaskan bahwa:

“Sejauh ini, kami menanggapi bahwa ada banyak sekali layanan yang tersedia di Gadget mereka itu. Sehingga, itu lebih asik bagi mereka, ketimbang mereka melakukan kegiatan atau aktivitas belajarnya seperti membaca buku misalnya. Jadi, saya kira ini salah satu faktor penyebab sering menggunakan Gadget itu.”

Gadget memang belakangan ini menghadirkan teknologi-teknologi pembaharu, dimana itu menghasilkan beragam layanan yang menarik untuk digunakan. Meski demikian, kehadiran teknologi bagi peserta didik dikhawatirkan dapat mengganggu aktivitas belajar mereka, karena peserta didik cenderung lebih senang bersentuhan dengan Gadget mereka dibandingkan dengan melangsungkan aktivitas kesiswaannya. Selanjutnya Kepala sekolah menerangkan lebih lanjut dalam wawancara bahwa:

“Selain terciptanya berbagai layanan di Gadget itu, peran orangtua tentu saja menjadi penting disini. Tentunya harus lebih aktif dalam mengontrol penggunaan Gadget peserta didik. Meski itu bukan perkara yang mudah, tetapi tetap saja orang tua memegang peran dalam keadaan semacam ini. Kontrol orangtua terhadap Gadget peserta didik, saya kira bagian inti dalam proses penanganan kecanduan Gadget ini. Sebab, orangtua memiliki andil utama dalam penanganan anaknya.”

Kepala sekolah menerangkan bahwa kontrol orangtua menjadi lebih penting dan lebih aktif dalam hal ini. Ini merupakan upaya menangani kecanduan Gadget yang ada. Orangtua adalah orang yang berperan penting dalam penggunaan Gadget peserta didik, dan fungsi kontrol semestinya dapat terlaksana, meski itu bukan perkara yang mudah. Sejalan dengan apa yang diungkapkan Kepala Sekolah, Guru Bimbingan Konseling menjelaskan tentang faktor penyebab kecanduan Gadget dalam wawancara. Ia mengungkapkan bahwa:

“Menurut Saya, ada beberapa faktor yang menjadi penting dalam hal ini. Seperti perkembangan teknologi. Disatu sisi, perkembangan teknologi itu benar-benar berarti. Tapi keberartiannya itu tentu berguna bagi manusia dalam usia yang lebih pantas, paling tidak 18 tahun ke atas. faktor lain, yaitu kontrol orangtua atau perhatian orangtua. Tidak dapat dipungkiri bahwa Gadget memang berguna saat ini. Tapi kontrol orangtua juga semestinya harus ditingkatkan, dalam penggunaan Gadget bagi anak-anaknya.”

Hasil wawancara di atas, menjelaskan bahwa ada faktor kecanduan Gadget diantaranya yaitu perkembangan teknologi yang mampu mempengaruhi perilaku manusia, terlebih lagi bagi usia peserta didik. Hal ini semestinya menjadi bagian pengawasan dari orang-orang sekelilingnya, terlebih lagi orangtua. Berkenaan dengan itu, melalui observasi yang dilakukan, peneliti belum menemukan dokumen terkait faktor-faktor yang kecanduan Gadget itu. Hal ini dimaksudkan seperti laporan, hasil analisis, dan hal lainnya yang dilakukan oleh layanan bimbingan kelompok yang ada di sekolah.

### **Cara Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Mengenai Kecanduan Gadget Siswa**

Bimbingan kelompok dianggap sebagai upaya yang dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada para siswa sebagai upaya menghindari kecanduan gadget. Hal ini bertujuan sebagai upaya perwujudan tingkah laku yang lebih baik dalam mendorong perasaan, pikiran,

persepsi, wawasan, atau hal lainnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, beliau menjelaskan bahwa:

“Pada dasarnya, upaya untuk mengatasi kecanduan Gadget siswa itu senantiasa kami lakukan. Tidak hanya pada bidang konselor atau konseling saja, melainkan juga disarankan bagi guru-guru lainnya untuk memperhatikan siswa tentang gadget mereka. Namun, dalam praktik bimbingan kelompok, cara yang kami lakukan adalah membentuk kelompok yang didampingi oleh satu orang pendamping, kemudian menanyakan bahaya tentang penggunaan gadget kepada peserta kelompok, kemudian membuat kesimpulan.”

Lebih spesifik, kepala sekolah menambahkan dalam wawancaranya bahwa:

“Titik fokus dalam kegiatan ini adalah konselornya, dimana semestinya itu memiliki keilmuan tentang konseling itu sendiri. Pada akhirnya, berharap banyak dari mereka tentang solusi yang tepat, tentang program apa yang akan dilaksanakan di sekolah, dalam upaya pencegahan kecanduan gadget ini. Saat ini, kami sedang mengatur jadwal yang tepat untuk program ini, pada tahun ajaran baru mendatang. Agar semua kegiatan benar-benar berjalan dengan baik dan terlebih lagi dapat berkembang dengan membangun kerjasama dari berbagai pihak.”

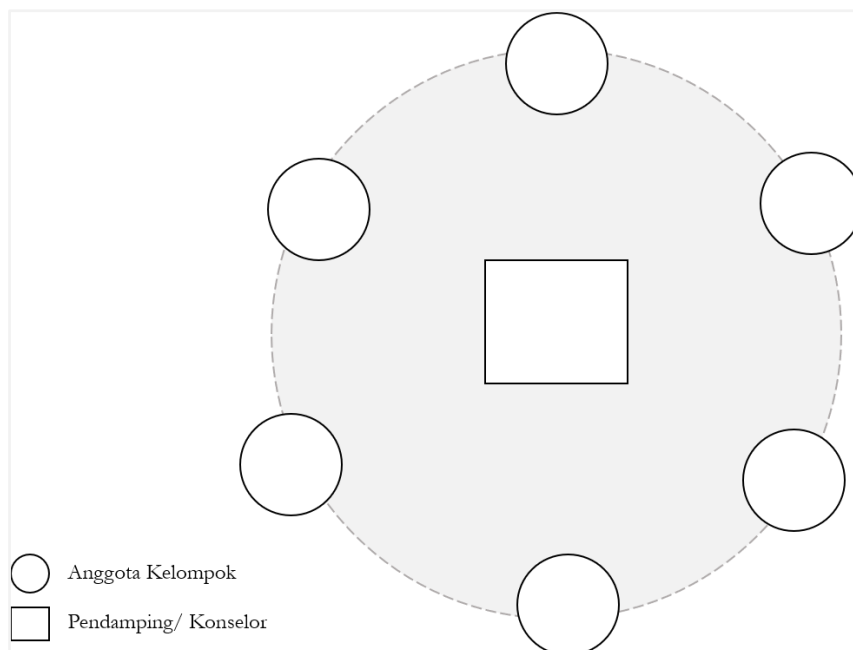
Hal senada diungkapkan oleh Guru bimbingan konseling, dalam wawancara yang dilakukan menjelaskan bahwa:

“Dalam kegiatan bimbingan, saya melakukannya dengan mengumpulkan siswa. Pertama, saya membentuk kelompok terlebih dahulu. Bisa 6 orang, atau lebih sampai 10 orang. Terlalu banyak juga tidak efektif. Lalu kemudian Saya membentuk lingkaran dan memberikan penjelasan tentang bahaya gadget, atau memberi informasi terbaru kepada mereka tentang kondisi negatif dari penggunaan gadget. Kemudian saya memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, dan berlaku sebaliknya. Di akhir kegiatan bimbingan, saya menjelaskan kesimpulan untuk bimbingan hari itu.”

Hasil dari wawancara di atas, memberikan penjelasan bahwa pada umumnya upaya untuk mengatasi kecanduan gadget dilaksanakan oleh setiap guru di sekolah. Hal ini bertujuan untuk memberikan stimulus kepada peserta didik tentang bahaya gadget. Pada langkah yang spesifik, kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan dengan mengumpulkan atau membentuk kelompok yang diikuti dengan satu orang pendamping (konselor), kemudian membentuk kelompok tersebut dengan bentuk lingkaran. Kemudian menanyakan kepada peserta kelompok tentang apa saja bahaya dari penggunaan gadget, dan menyimpulkan hasil dari bimbingan kelompok tersebut.

Berkenaan dengan cara yang dilakukan untuk kegiatan bimbingan kelompok ini, dapat terlihat dalam gambar ilustrasi berikut:





Gambar 2.

#### Ilustrasi pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok

Pada penerapannya, praktik bimbingan kelompok dilakukan dengan satu orang pendamping, yang dikelilingi oleh para peserta dengan membentuk lingkaran. Hal ini memberi manfaat baik, karena semua peserta kelompok terfokus pada pendamping atau konselor, yang dalam kegiatan ini memiliki peran penting seperti menjabarkan tentang bahaya gadget, dan hal penting lainnya.

## PEMBAHASAN

Mengacu pada pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, Prayitno mengungkapkan bahwa terdapat empat aspek yaitu sebagai berikut: (1) Tahap pembentukan, (2) Tahap peralihan, (3) Tahap kegiatan, (4) Tahap pengakhiran (Prayitno, 1995). Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan studi dokumen yang peneliti lakukan, memberi kesimpulan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok berjalan dengan baik. Kegiatan ini rutin dilakukan, meski dalam kurun waktu yang tergolong tidak singkat. Kegiatan ini dilaksanakan sebulan sekali, untuk mendukung hal-hal yang bersifat permasalahan pada peserta didik.

Salahudin mengungkapkan bahwa Pelayanan bimbingan dan konseling pada dasarnya sejalan dengan tujuan pendidikan itu sendiri karena bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari sistem pendidikan (Salahudin, 2010). Candunya seorang remaja dapat terjadi jika lingkungan tidak mendukung dirinya, seperti beban pada tugas sekolah dan dirumah, orang tua yang selalu menuntut, memarahi anak dan tidak memberi perhatian (Jarot, 2016). Ada banyak sekali factor penyebab kecanduan gadget, diantaranya seperti yang diungkapkan oleh Armayati & Jaka, beberapa factor yang dimaksud seperti: (1) Faktor internal; (2) Faktor situasional; (3) Faktor social; dan (4) Faktor eksternal (Irawan & Armayati, 2013).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan studi dokumen, dapat disimpulkan bahwa beberapa factor penyebab siswa mengalami kecanduan gadget adalah kecanggihan teknologi itu sendiri tanpa kontrol dari orang dewasa seperti orangtua. Kecanggihan teknologi membuat penggunaanya (manusia) merasa lebih nyaman dengan berbagai interaksi yang hadir di dalam

gadget itu sendiri. Disamping itu, kecanduan gadget ini juga disebabkan karena kebiasaan dalam mengisi waktu kosong. Para peserta didik/ remaja kerap menggunakan gadget mereka disela-sela waktu kosong. Keadaan diatas termasuk pada sensation seeking behavior. Sensation seeking behavior itu sendiri merupakan salah satu dari faktor kecanduan gadget lainnya seperti kontrol diri dan kesepian. Tiga factor kecanduan gadget ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ambarwaty (Ambarwaty, 2018). Kecanduan gadget pada siswa tentu saja menjadi hal yang harus diperhatikan. Hal ini tentunya menjadi hal yang berbahaya, ketika dibiarkan begitu saja. Makarim dalam terbitannya di media Halodoc, mengungkapkan bahwa ada 4 (empat) cara untuk mengatasi kecanduan gadget, yaitu: (1) memperbanyak sosialisasi dengan teman; (2) nonaktifkan gadget sebelum tidur; (3) menghapus aplikasi yang menjadi penyebab candu; dan (4) mengetahui dampak dari Gadget (Makarim, 2021).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, memberi kesimpulan bahwa cara mengatasi kecanduan gadget siswa melalui layanan bimbingan kelompok adalah dengan membentuk kelompok kecil yang terdiri dari satu orang konselor dan 6 orang atau lebih peserta didik. Kemudian membentuk lingkaran yang membuat diantara mereka saling berhadapan satu dengan yang lainnya. Sementara untuk konselor, berada di tengah sebagai pusat perhatian. Dalam aktivitas kegiatan ini, konselor menerima semua respon peserta didik terhadap gadget, sedang konselor menjelaskan tentang beragam hal penting seperti bahaya gadget, atau hal lainnya yang dianggap penting. Kondisi di atas, memungkinkan setiap peserta didik terhubung dengan peserta didik lainnya. Selain itu, mereka juga terhubung langsung dengan konselor atau guru mereka. Dengan kata lain, komunikasi akan terbangun disini, dan berharap mengurangi rasa kesepian yang merupakan faktor penyebab kecanduan gadget.

## **KESIMPULAN**

Bimbingan kelompok tentunya menjadi sesuatu yang sangat berguna bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena dengan bimbingan kelompok, dapat menyelesaikan permasalahan mereka. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dilakukan dengan Teknik tersendiri, yakni dengan mengumpulkan peserta didik dengan membentuk lingkaran, lalu kemudian pendamping atau konselor berada ditengah dan memberikan pengarahan tentang bahaya gadget. Dalam kondisi tertentu, persoalan lain juga menjadi pembahasan disini.

Faktor-faktor penyebab siswa mengalami kecanduan gadget adalah berasal dari berbagai tempat yang terhubung langsung dengan peserta didik. Hal ini mencakup lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat sekitar. Adapun cara mengatasi kecanduan gadget siswa melalui bimbingan kelompok yakni dengan membentuk kelompok kecil didampingi dengan satu orang guru yang bertugas sebagai konselor. Guru konseling memberikan penjelasan atau materi tentang bahaya gadget. Lalu kemudian peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya atau menanggapi tentang materi yang disajikan.

## REFERENSI

- Ambarwati, U. D. (2018). *Pengaruh Kontrol Diri, Kesepian dan Sensation Seeking Terhadap Kecanduan Smartphone Pada Remaja*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Anwar, M., & Wijaya, M. (2020). Fungsionalisasi dan implikasi asas kepentingan terbaik bagi anak yang berkonflik dengan hukum: Studi putusan Pengadilan Tinggi Tanjung Karang. *Undang: Jurnal Hukum*, 2(2), 265–292. <https://doi.org/10.22437/ujh.2.2>
- Aversi, P., & Mahardika, D. (2014). *Upaya Mengatasi Penyalahgunaan Gadget Dalam Proses Belajar Mengajar Di Kelas X TKI-1 Dengan Konseling Kelompok Dengan Teknik Pengkondisian Aversi Pada Siswa Kelas X TKI -1 SMK NU' Ma'arif Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014*.
- Aviva, L., Muhammad, D. H., & Halili., H. R. (2022). Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 478–489. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i1.3762>
- Azmiyah, U., & Astutik, A. P. (2021). The Role of The Movement Teacher in Preparing Indonesia's Excellent Generation. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 396–408. <https://doi.org/10.31538/nzh.v4i2.1582>
- Bakri, A. R., Nasucha, J. A., & M, D. B. I. (2021). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1), 58–79. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.12>
- Chusna, P. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/dinamika>
- Dilia, D. I., Rony, R., & Trianawati, A. (2022). Pengaruh Ta'zir Terhadap Akhlak Santri Putri Pondok Pesantren. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 1(1), 1–12.
- Fatimah, F. S., Asy'ari, H., Sandria, A., & Nasucha, J. A. (2023). Learning Fiqh Based on the TAPPS (Think Aloud Pair Problem Solving) Method in Improving Student Learning Outcomes. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 2(1), 1–15.
- Hafid, H., & Barnoto, B. (2022). Manajemen Pembelajaran Kelas Digital Berbasis Google Workspace for Education. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(1), 48–58.
- Haryanto, A. (2020). Riset: Ada 175,2 juta pengguna internet di Indonesia.
- Indonesia, T. C. (2021). Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet Baca artikel CNN Indonesia. Retrieved from CNN Indonesia website: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet>
- Irawan, J., & Armayati, L. (2013). Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja. *An-Nafs*, 8(2), 29–38.
- Jarot, W. (2016). *Ayah Ibu Baik Pareting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Bahagia.
- Lailatifadla, S., Akmalia, R., Hasri, R. K., Putri, E., & Situmorang, H. S. B. (2022). Pola Manajemen Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kompetensi Kepribadian Guru. *Jurnal Informasi Keagamaan, Manajemen Dan Strategi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam (IKaMaS)*, 2(1), 27–36.
- Lubis, R. N. (2023). Prinsip Media Pembelajaran. Retrieved 6 January 1 B.C.E., from RNLUB website: <https://www.rnlub.com/2023/01/prinsip-media-pembelajaran.html>

- Makarim, F. R. (2021). 4 Cara Mengatasi Remaja yang Kecanduan Gadget. Retrieved 5 January 1 B.C.E., from Halodoc website: <https://www.halodoc.com/artikel/4-cara-mengatasi-remaja-yang-kecanduan-gadget>
- Makki, S. (2019). Dua remaja bekasi alami gangguan jiwa akibat kecanduan gim HP. Retrieved from CNN Indonesia website: <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20191017105052-20-440267/dua-remaja-bekasi-alami-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-gim-hp>
- Mumbaasithoh, L., Ulya, F. M., & Rahmat, K. B. (2021). Kontrol Diri dan Kecanduan Gadget pada Siswa Remaja. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 12(1), 32–42.
- Nurulloh, A., Aprilianto, A., Sirojuddin, A., & Maarif, M. A. (2020). The Role of the Head of Madrasah's Policy in Improving Teacher Professionalism. *Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(3), 334–346. <https://doi.org/10.31538/ndh.v5i3.963>
- Pahlevi, R. (2022). Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia. Retrieved from Databoks website: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia>
- Prayitno. (1995). *Layanan Bimbingan Kelompok, Konseling Kelompok*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prayitno. (2017). *Konseling Profesional Yang Berhasil*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pusparisa, Y. (2020). Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025. Retrieved from Databoks website: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>
- Rismaniar, R. (2018). *Aplikasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget di MAN 3 Medan*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Roria, R. (2019). Implementasi undang-undang nomor 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak terhadap perlindungan hak-hak anak korban kekerasan seksual (studi di unit layanan terpadu perlindungan sosial anak integratif kabupaten Tulungagung). *Sakina: Journal of Family Studies*, 3(3), 1–9.
- Rudiantara. (2018). Pemakaian gadget pada anak dikhawatirkan timbulkan dampak negatif terhadap. Retrieved from Majalahict website: <https://www.majalahict.com/pemakaian-gadget-pada-anak-dikhawatirkan-timbulkan-dampak-negatif-terhadap-perkembangan-dirin>
- Saadah, R., & Asy'ari, H. (2022). Manajemen Sekolah Berbasis Pesantren Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(1), 1–11.
- Salahudin. (2010). *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Pustaka Setia.
- Salim, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Administratif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254–264. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>