

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak bisa kita hindari. Teknologi sangat membantu berbagai bentuk perkembangan lebih khususnya di dunia pendidikan. berkat bantuan perkembangan teknologi segala bentuk pengawasan, penelitian, dan pengembangan ilmu pengetahuan dapat dilakukan dan diakses dengan mudah. Berbagai kemajuan teknologi ini dapat kita peroleh dengan mudah salah satunya smartphome. Dengan smartphome kegiatan pembelajaran dapat dengan mudah dalam mencari materi dan latihan soal-soal. Menurut Novitasari & Khotimah, (2016) Penggunaan smartphome yang canggih menimbulkan dampak positif yaitu untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasannya. Tetapi jika penggunaan smartphome yang berlebihan dan mengakses hal-hal yang tidak penting walaupun sifatnya menyenangkan akan menciptakan kecanduan sehingga dampaknya tidak hanya positif saja melainkan adanya dampak negatif. salah satu dampak negatif dari penggunaan smartphome yaitu mampu menyebabkan perilaku anak kurang baik, dan kurangnya semangat belajar dan tidak adanya perhatian pada kemajuan diri dalam peningkatan prestasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2019). Definisi kecanduan berarti kejangkitan suatu kegemaran hingga lupa dengan hal-hal yang lain.

Kecanduan smartphone merupakan perilaku penggunaan smartphone yang berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Data dari lembaga riset Digital Marketing Emarketer pada tahun 2018 menunjukkan jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Lembaga *We Are Social* (2017) menyatakan bahwa jumlah telepon seluler di tanah air mencapai 371,4 juta atau 142 persen dari total populasi sebanyak 262 juta jiwa. Ponsel yang tersebar untuk digunakan lebih banyak dibandingkan penggunaannya. Artinya satu orang pengguna ponsel bisa memiliki lebih dari satu buah ponsel. Usni Dwi Ambarwaty (2018) alumni Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, dalam penelitiannya terdapat tiga faktor yang menjadi penyebab kecanduan smartphone pada remaja, yaitu rendahnya kontrol diri, kesepian, dan sensation seeking behavior.

Secara statistik kontribusi ketiga variabel ini terhadap kecanduan smartphone sebesar 23.7%. kemunculan smartphone memang sangat penting bagi kebutuhan manusia yaitu kemudahan dalam memberkominikasi dan berinteraksi, hiburan, mengakses internet, jual beli barang online dan dampak negative dari smartphone yaitu Pengguna smartphone cenderung sibuk dengan dirinya dan tidak peduli terhadap orang di sekitarnya. Bahkan, ada yang menggunakan smartphone pada saat makan bersama keluarga, rekan-rekannya. Bahkan mereka sibuk dengan smartphone dengan bermain games, chatting dengan orang lain, atau sekedar memperbarui status di media sosial, seperti Facebook, IG, Twitter dan lain dan dampak pada peserta didik ialah, hilangnya minat terhadap belajar, tidak adanya kemauan untuk berprestasi di sekolah. Factor lain adalah kurangnya pengelolaan

diri, tidak adanya efikasi diri yaitu pengetahuan tentang diri sendiri atau kemampuannya dalam melakukan tindakan yang diperlukan.

Cha, Seong-Soo & Seo, Bo-Kyung. (2018 : 1-15).. Kecanduan smartphone dianggap sebagai ketidakmampuan untuk mengontrol penggunaan smartphone meskipun ada efek negatif pada pengguna. Penggunaan smartphone tidak hanya menghasilkan kesenangan dan mengurangi perasaan sakit dan stres, tetapi juga menyebabkan kegagalan untuk mengontrol tingkat penggunaan meskipun ada konsekuensi berbahaya yang signifikan dalam aspek keuangan, fisik, psikologis, dan sosial kehidupan. Keseringan penggunaan smartphone berhubungan dengan adanya rasa takut akan ketinggalan, yang disebabkan penggunaan yang berlebihan sehingga individu yang terbiasa menggunakan smartphone dengan intensitas tinggi akan merasa takut tertinggal informasi jika meninggalkan atau tidak memeriksa smartphone beserta fitur atau aplikasi yang sering digunakannya. Adanya desain atau fitur layar sentuh pada smartphone juga dapat menimbulkan kenikmatan yang berasal dari sensasi sentuhan saat menggunakan ponsel atau dikenal dengan *Need for Touch*. Sentuhan otomatis ini dapat memberikan kepuasan instan dan menggairahkan bagi pengguna smartphone dan berpotensi menyebabkan peningkatan intensitas penggunaannya. Kecanduan smartphone terkait dengan penggunaan media sosial.

Kecanduan smartphone sangat berpengaruh pada menurunnya kualitas diri siswa dimana siswa susah memahami pembelajarn disekolah, bprestasi belajar semakin hilang dan bahkan hilangnya perencanaan akan masa depan atau cita cita, tidak mengetahui apa kelebihan dan kekurangannya atau bakat dan minatnya yang

perlu di kembangkan, dan yang paling berbahaya adalah turunnya minat belajar. Menurut (Sani, 2013). Tugas seorang siswa adalah belajar, dimana siswa mampu mengaktifkan semua alat inderanya dengan cara membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru yang tentunya menghasilkan perubahan tingkah laku yang positif seperti proses atau cara berpikir, kebiasaan, keterampilan, sikap serta penguasaan materi ilmu pengetahuan. Mudhofir, 2012 mengatakan Pendidikan di Indonesia saat ini berupaya untuk mencapai mutu pendidikan yang lebih baik untuk masa yang akan datang.

Belajar juga sangat menentukan hasil tidaknya kegiatan pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia tahun 2003 tentang system pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Selain itu dalam pembukaan Undang-Undang 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dalam kamus bahasa Indonesia prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan, dikerjakan. Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan. Prestasi belajar sebagai penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk symbol, angka, huruf, atau

kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu. (Sutratinah Tirtonegoro, 2016), dan menurut Muhibbin Syah mengatakan bahwa prestasi belajar ialah suatu tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar ialah hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai siswa yang dinyatakan dalam bentuk symbol, angka, huruf dan kalimat sebagai ukuran tingkat keberhasilan. Masalah yang saya temukan di SMP Sila Dharma Adalah hilangnya minat siswa terhadap belajar, siswa lebih focus terhadap smarphonya baik di luar kelas maupun didalam kelas, siswa tidak ada inisiatif untuk belajar dan kurangnya motivasi siswa terhadap mengikuti pembelajaran dikelas. Data yang diperoleh di SMP Sila Dharma tentang kepemilikan smartphone dari Jumlah siswa semua kelas VIII menurut obserfasi peneliti menunjukkan bahwa setiap kelas VIII rata-rata siswa sudah memiliki smartphone yang artinya 99,99% siswa di kelas VIII sudah memiliki samrphone. Diterapkan konseling realitas untuk mengatasi kecanduan smartphone untuk meningkatkan prestasi belajar siswa karena konseling realitas mengajak siswa untuk bertanggung jawab atas kondisi dirinya sebagai pelajar, dan sebagai seorang siswa tentunya tanggung jawab yaitu dia memilih untuk melanjutkan pendidikan di tingkat SMP tentunya yang dia lakukan adalah belajar dan menciptakan prestasi untuk kemajuan dan peningkatan pengetahuannya.

Konseling realitas sangat efektif dalam mengatasi kecanduan smartphone, dimana dalam konseling realita dapat menggunakan teknik *rollplaying* dan

humoris bertujuan memberikan konseli berperan pada pengambilan keputusan atas pilihan perilaku yang baik. Siswa yang mengalami kecanduan akan disadarkan terhadap perilakunya yang salah dengan cara mengajaknya untuk menilai perilaku-prilaku yang dilakukan sekarang, dengan konseling realitas mengajak siswa harus bisa mengendalikan atas dorongan dari dalam dirinya untuk melakukan sesuatu yang tidak baik, siswa diajak untuk memilih salah satu yang harus dilakukan demi meningkatnya kualitas diri dan berprestasi dan jika sudah memilih, individu harus bertanggung jawab atas pilihannya. Dalam pendekatan realitas, perilaku tanggung jawab belajar yang rendah dipandang sebagai perilaku bermasalah. Menurut pendekatan realita manusia yang sehat adalah manusia yang mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar psikologinya. Perilaku tanggung jawab yang rendah cenderung mengarah pada kurang terpenuhinya kebutuhan dasar. Peneliti menggunakan konseling realita dalam mengatasi kecanduan smartphone karena dalam konseling realita pendekatannya sangat praktis yang artinya fokusnya hanyalah pada perubahan tingkah laku sekarang dan keyakinan konseling realita adalah tingkah laku yang dipilih konseli merupakan apa yang dipresentasikan dari hasil pikirannya sendiri bukan diakibatkan oleh factor lingkungan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan oleh penulis pada latar belakang di atas maka ditemukan beberapa faktor permasalahan antara lain:

- 1.2.1 Kurangnya control diri pada penggunaan smarphone sehingga tidak adanya kesadaran diri dalam penggunaannya.

- 1.2.2 Kecanduan smartphone membuat diri semakin tidak memiliki kemajuan dalam meningkatkan pengetahuan yang menyebabkan menurunnya prestasi belajar
- 1.2.3 Kemajuan teknologi yang lebih canggih seperti munculnya berbagai aplikasi yang sangat menarik sehingga banyak mempermudah interaksi maupun melakukan hal yang disenangi tanpa melihat risikonya.
- 1.2.4 Kemunculan smarphone dapat membuat hilangnya minat terhadap pelajaran maupun mengikuti pelajaran dikelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memperjelas arah penelitian ini penulis memfokuskan penelitian pada pengaruh konseling realitas dalam merubah prilaku siswa Terhadap penurunan kecanduan pada smartphone dan meningkatkan prestasi belajar siswa di SMP Sila Dharma Denpasar. Karena keterbatasan waktu dan keterbatasan kemampuan peneliti.

1.4 Rumusan Masalah.

- 1.4.1 Apakah konseling realita dapat menurunkan kecanduan terhadap smartphone di kalangan Siswa SMP Sila Dharma Denpasar?
- 1.4.2 Apakah konseling realita dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMP Sila Dahrma Denpasar?

1.4.3 Apakah konseling realita dapat secara simultan menurunkan kecanduan pada smartphone dan meningkatkan prestasi belajar siswa SMP Sila Dharma Denpasar?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Untuk mengetahui keefektifan konseling realitas dalam mengatasi kecanduan terhadap smarthone pada siswa SMP Sila Dharma Denpasar.

1.5.2 Untuk mengetahui keefektifan konseling realitas dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMP Sila Dharma Denpasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai beberapa manfaat antara lain :

1.6.1 Manfaat Secara Teoretis

1.6.1.1 Informasi yang didapat melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi tenaga profesional dalam bidang pendidikan khususnya Bimbingan Konseling untuk meningkatkan rasa tanggung jawab dan control diri siswa dalam memilih prilaku

1.6.1.2 Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi rangsangan bagi peneliti lain untuk meneliti lebih jauh dan mendalam mengenai masalah-masalah yang belum terjangkau dalam penelitian ini.

1.6.1.3 Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberi pemahaman terkait cara mengontrol perilaku siswa dalam menjaga penggunaan smartphone yang berlebihan.

1.6.2 Manfaat Secara Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru Pembimbing. Bagi guru pembimbing konseling atau konselor di sekolah, tentu akan mendapatkan tambahan informasi mengenai salah satu cara dalam mengatasi masalah siswa yaitu dalam mengatasi kecanduan smartphone.

1.6.2.2 Bagi Mahasiswa. Bagi mahasiswa sendiri, manfaat yang dapat dirasakan yaitu semakin bertambahnya wawasan penulis, dan dapat terselesaikannya tugas akhir penulis, yang merupakan syarat utama dalam menyelesaikan studi S2.

1.6.2.3 Bagi Peneliti. Hasil penelitian ini akan menjadi referensi bagi penelitian yang sama di masa yang akan datang.

1.6.2.4 Bagi Siswa. Manfaat bagi siswa yaitu dapat mengenal kemampuan diri dalam mengontrol perilaku diri dalam bermedia social dan bisa memilih dan menerima konsekuensi yang didapatkan dari hasil pilihan perilakunya sendiri.

1.6.2.5 Bagi Sekolah. Manfaat untuk sekolah yaitu hilangnya rasa cemas atas menurunnya prestasi belajar siswa akibat dari tingginya kecanduan

smartphone pada siswa sehingga siswa dapat percaya diri dalam berprestasi dan termotivasi untuk lebih berprestasi dalam belajar.

1.7 Produk Penelitian

Produk penelitian ialah (1) Instrumen; (2) Artikel; (3) Perangkat Pelaksanaan Bimbingan Konseling sebagai media treatment dalam menurunkan kecanduan smartphone siswa. Perangkat pelaksanaan layanan bimbingan konseling terdiri dari (1) RPBK, (2) Materi Layanan, Media, LKPD, evaluasi.

