

THE EFFECT OF CLASSICAL MENTORING TO REDUCE GADGET ADDICTION

Ilni Nurlina^{1*}, Elni Yaqub², Daviq Chairilsyah³

Email: Ilni.nurlina4880@student.unri.ac.id | elni.yakub@lecture.unri.ac.id2,
daviq.chairilsyah@lecture.unri.ac.id
Phone Number: +62 823-8506-2281

*Guidance and Counseling Study Program
Department of Educational Sciences
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *Gadget addiction is the behavior of dependence or infection on a device that has high-tech features and is a new device that is used as a means of one's life needs. The purpose of this study was to determine the effect of classical guidance to reduce student gadget addiction at SMA Negeri 1 Singingi. This type of research is a quasi-experimental design. This study used a design in the form of one group pretest-posttest. The research subjects were 27 students of class XI IPS who had high gadget addiction based on the gadget addiction measurement scale with 6 meetings. The results showed that there was a significant effect of classical guidance on reducing student gadget addiction at SMA Negeri 1 Singingi.*

Key Words: *Gadget addiction, influence, Classical Guidance*

PENGARUH BIMBINGAN KLASIKAL UNTUK MENGURANGI KECANDUAN GADGET

Ilni Nurlina^{1*}, Elni Yaqub², Daviq Chairilisyah³

Email: Ilni.nurlina4880@student.unri.ac.id | elni.yakub@lecture.unri.ac.id2,
daviq.chairilisyah@lecture.unri.ac.id
Nomor HP: +62 823-8506-2281

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Kecanduan gadget ialah perilaku ketergantungan ataupun kejangkitan pada suatu alat yang mempunyai fitur berteknologi tinggi dan merupakan suatu perangkat baru yang digunakan sebagai sarana kebutuhan hidup seseorang. Gadget membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan mulai dari pola pikir hingga perubahan perilaku seseorang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bimbingan klasikal untuk mengurangi kecanduan gadget siswa di SMA Negeri 1 Singingi. Jenis penelitian ini adalah *quai-eksperiment design*. Penelitian ini menggunakan rancangan dengan bentuk *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian sebanyak 27 orang siswa kelas XI IPS yang memiliki kecanduan gadget tinggi berdasarkan skala pengukuran kecanduan gadget dengan pertemuan sebanyak 6 kali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bimbingan klasikal yang signifikan untuk mengurangi kecanduan gadget siswa di SMA Negeri 1 Singingi.

Kata Kunci: Kecanduan Gadget, Pengaruh, Bimbingan Klasikal

PENDAHULUAN

Gadget kini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari bagi masyarakat modern mulai dari laptop, tablet, ponsel, atau ponsel pintar. Semua perangkat teknologi canggih tersebut tak sekedar menjadi alat komunikasi dan hiburan akan tetapi juga digunakan untuk memperoleh berbagai informasi dan pengetahuan, oleh sebab itu tak heran apabila seseorang asyik menggunakan gadget hingga lupa akan waktu.

Menurut riset terbaru (Hanika, 2015) yang dilakukan oleh perusahaan *mobile Furry*, kecenderungan orang untuk tergantung pada smartphone semakin hari semakin tinggi. Ketergantungan tersebut pada akhirnya menjadi pola hubungan sosial di masyarakat modern pun menjadi berubah. Studi lain yang diungkapkan oleh Tenchmark mengungkapkan bahwa pengguna gadget sering memeriksa *smartphonenya* rata-rata hingga 1.500 kali per hari. Orang lebih disibukkan dengan gadget atau *smartphonenya* dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh American Psychiatric Association pada tahun 2013 (Setianingsih, 2018), terdapat 7,2% anak berusia 5-19 tahun telah terdiagnosa Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktifitas (GPPH), di Indonesia tahun 2015 dijumpai sekitar 9,2% laki-laki dan 2,9% perempuan mengalami GPPH. Pada tahun 2013 pengguna gadget dengan 27% populasi dunia mencapai 1,9 miliar dan diprediksi jumlah pengguna gadget akan terus meningkat mencapai 5,6 miliar pada tahun 2019 (Salesforc dalam Pandey et al., 2019). Di Asia Tenggara pada bulan Agustus 2014 pengguna gadget sebanyak 120 juta yang telah mengalami peningkatan sebanyak 44% setiap tahunnya, sedangkan dari data penjualan gadget di Indonesia tahun 2014 dengan pengguna aktif mencapai sebanyak 47 juta jiwa pengguna (Erlangga dalam Riani, 2016). Pada tahun 2014 pecandu gadget di Indonesia semakin meningkat dari 1,4 Miliar pengguna gadget 176 juta jiwa diantaranya merupakan pecandu gadget, angka ini meningkat 123% dibanding dengan tahun 2013 yang hanya 79 juta jiwa (Purwanto et al., 2017)

Selama penulis melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) rata-rata siswa menggunakan gadget di Sekolah. Pada saat kegiatan yang ada di

Sekolah dan kegiatan belajar mengajar (KBM) mereka selalu mengikutsertakan gadget didalamnya. Seperti pada saat kegiatan belajar mengajar, masih terlihat siswa yang memainkan gadgetnya, pada saat upacara pun masih ada juga yang ketahuan sedang memainkan gadgetnya, dan setiap rutinitas siswa tersebut di Sekolah dari datang ke Sekolah sampai pulang mereka tidak lepas dari memainkan gadgetnya masing-masing.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *pre-eksperimental*, dengan bentuk *one group pretest-posttest design*, dengan rancangan satu kelompok subjek (Sugiyono, 2019) dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

- O₁: Pengukuran (*pre-test*) untuk mengukur masalah- masalah yang dialami remaja sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal
- X : Pelaksanaan *treatment* dengan memberikan layanan bimbingan klasikal
- O₂: Pengukuran (*post-test*) untuk mengukur masalah- masalah yang dialami remaja setelah diberikan layanan bimbingan klasikal

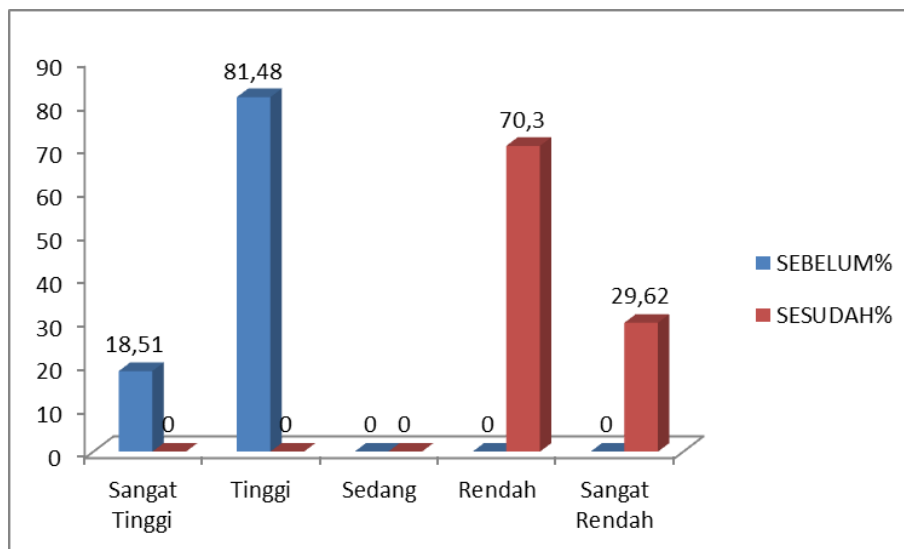
Variabel ini diukur dengan menggunakan skala kuesioner kecanduan gadget yang dikembangkan oleh peneliti, sebelumnya telah dilakukan validitas dan realibilitas instrumen. Setelah dilakukan perlakuan yaitu pemberian bimbingan klasikal. Setelah diberi perlakuan, kemudian diukur variabel terikat dengan menggunakan instrumen yang sama.

Subjek penelitian dipilih melalui hasil pretest kuisisioner kecanduan gadget yang diberikan kepada siswa kelas XI IPS yang berjumlah 27 orang siswa yang termasuk kedalam kategori rentang skor yang telah ditentukan dan pertimbangan ini berdasarkan kecanduan gadget siswa pada kategori tinggi.

Waktu pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada bulan april sampai dengan juni 2022. Dan dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala pengukuran yaitu skala likert. Pengukuran skala kuesioner kecanduan gadget dalam penelitian ini menggunakan teknik correlation item-total correlation. Setiap butir dalam instrumen dinyatakan valid atau tidak valid dapat dilihat dari perbandingan r_{hitung} dan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% yaitu 0,316.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut dipaparkan hasil tingkatan kecanduan gadget siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal.



Berdasarkan gambar 1. Kecanduan gadget siswa sebelum dan sesudah diberikan bimbingan klasikal sebanyak 18,51% berada pada kategori sangat tinggi, dan 81,48% berada pada kategori tinggi. Sedangkan setelah diberikan bimbingan klasikal 29,62% berada pada kategori sangat rendah dan 70,3% berada pada kategori rendah. Artinya, terjadi penurunan perubahan tingkat kecanduan gadget siswa sebelum dan sesudah diberikannya bimbingan klasikal.

Untuk mengetahui perbedaan tingkat kecanduan gadget siswa dengan pelaksanaan bimbingan klasikal, maka terlebih dahulu dilakukan perhitungan dengan menggunakan *uji wilcoxon* dengan menggunakan *SPSS* Versi 25 yang memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Perbedaan Kecanduan Gadget Siswa Menggunakan *Uji Wilcoxon*

Test Statistics ^a	
	posttest – pretest
Z	-4.562 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

Sumber: Data Olahan Penelitian (2022)

Dari table diatas dapat diketahui bahwa α (0,05) maka signifikan. Nilai signifikan uji dua sisi (2-tailed) pada tabel 4.2 adalah $0,000 < \alpha$ (0,05). Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Artinya adanya perbedaan tingkat

kecanduan gadget yang signifikan sebelum dengan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal. Dengan demikian, hipotesis penelitian dapat diterima yaitu layanan bimbingan klasikal dapat mengurangi kecanduan gadget.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bimbingan klasikal untuk mengurangi kecanduan gadget siswa dengan menggunakan *uji statistic* dengan menghitung koefisien determinasi yang didapat berdasarkan hasil perhitungan *Uji Spearman Rank* dengan aplikasi *SPSS versi 25* yang memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Pengaruh Bimbingan Klasikal Untuk Mengurangi Kecandua Gadget Siswa Menggunakan *Uji Spearman Rank*

Correlations			PRE	POST
Spearman's rho	PRE	Correlation Coefficient	1.000	.673**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	27	27
	POST	Correlation Coefficient	.673**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	27	27

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Data Olahan Penelitian (2022)

Dari hasil olahan data yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dilihat bahwa nilai hitung *Sig. (2-tailed)* adalah 0,000. Atas dasar pengambilan keputusan yang menyatakan bahwa hipotesis diterima jika nilai *Sig. (2-tailed)* < α (0,05). Pada penelitian ini nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,000 (0,000 < α (0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan bimbingan klasikal berpengaruh untuk menurunkan kecanduan gadget siswa di SMA Negeri 1 Singingi.

Selanjutnya, dari hasil olahan data tersebut diperoleh hasil koefisien korelasi sebesar 0,673, dan didapatlah hasil sebanyak 45 %. Maka dari itu, besar pengaruh bimbingan klasikal untuk menurunkan kecanduan gadget siswa di SMA Negeri 1 Singingi ialah 45%.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kecanduan gadget siswa sebelum dan sesudah diberikan bimbingan klasikal. Hal itu dapat dilihat dari tingkat kecanduan gadget siswa sebelum dan sesudah diberikan bimbingan klasikal sebagian besar kecanduan gadget siswa mengalami penurunan yakni berada pada kategori rendah, yang mana sebelum diberikan bimbingan klasikal prokrastinasi akademik siswa berada pada ketegori tinggi sebanyak 22 orang siswa dan sangat tinggi sebanya 5 orang siswa. Dan setelah diberikannya bimbingan klasikal kecanduan gadget siswa mengalami penurunan sebanyak 19 orang berada pada kategori rendah dan 8 orang berada pada kategori sangat rendah.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Monica Triana Desi, 2021) yang menyatakan bahwa Layanan Bimbingan klasikal dengan menggunakan media audiovisual dapat meminimalisir penggunaan media social secara berlebihan Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh layanan bimbingan klasikal untuk

mengurangi kecanduan gadget siswa. (Putri, 2019) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dari bimbingan klasikal dengan menggunakan media Power point terhadap peningkatan pemahaman dampak negatif gadget.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Tingkat kecanduan gadget siswa sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi, kemudian setelah diberikan layanan bimbingan klasikal kecanduan gadget siswa berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa adanya pengaruh bimbingan klasikal untuk mengurangi kecanduan gadget siswa di SMA N 1 Singingi, dengan persentase 45%.

Rekomendasi

Adapun saran dalam penelitian yakni 1) Kepada Kepala Sekolah hendaknya memberikan dukungan secara penuh dengan pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di SMA N 1 Singingi dalam pelaksanaan BK di Sekolah. 2) Kepada guru BK hendaknya dapat menerapkan layanan bimbingan klasikal bagi siswa yang terindikasi kecanduan gadget. 3) Kepada siswa hendaknya dapat memanfaatkan layanan BK di Sekolah untuk meningkatkan pemahaman tentang kehidupan pribadi, sosial, belajar serta karir sehingga perkembangan pada diri siswa tidak terhambat serta kecanduan gadget siswa bisa di atasi sedini mungkin agar tidak muncul perilaku kecanduan yang lebih parah lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanika, I. M. (2015). FENOMENA PHUBBING DI ERA MILENIA (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 42–51.
- Monica, T. D. (2021). Upaya Meminimalisir Penggunaan Media Sosial Secara Berlebihan Melalui Bimbingan Klasikal Dengan Media Audio Visual di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 4 Medan TA 2020/2021 (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Pandey, C. M., Ratag, B. T., Kesehatan, F., Universitas, M., & Ratulangi, S. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa Sma Negeri 1 Maesaan Kabupaten Minahasa Selatan. *Kesmas*, 8(2), 22–29.

- Putri, D. N. (2019). *Pengaruh bimbingan klasikal dengan media powerpoint untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif gadget (penelitian pada siswa kelas viii SMP persatuan mertoyudan kabupaten Magelang)*.
- Purwanto, E-, Atina, V., & Desylawati, ES. (2017). Sistem Pakar Deteksi Dini Gangguan Mata dan Syaraf Akibat Penggunaan Smartphone . *Jurnal Informatika, Upgris*, 3(2), 152-162.
- Riani, V. F. (2016). Gambaran Ketergantungan Smartphone Terhadap Produktivitas Kerja Pada Pekerja CV.Traveline Citra Nusantara Yogyakarta. *Skripsi*, 5–24.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16 (2), 191-205
- Sugiyono. (2019). *metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan*. Alfabetha.