

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dari hari ke hari dan tahun ke tahun, perkembangan teknologi informasi di Indonesia semakin pesat. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain perluasan area jangkauan internet, peningkatan *bandwidth* internet, penggunaan teknologi internet dan komunikasi yang lebih mutakhir, lebih cepat, dan lebih efektif, perkembangan ponsel pintar, kemunculan berbagai media sosial dan *platform e-commerce*, serta meningkatnya jumlah masyarakat yang melek dan aktif menggunakan internet.

Salah satu negara dengan jumlah pengguna *gadget* yang cukup besar adalah Indonesia. *Gadget* dikembangkan untuk memfasilitasi komunikasi antar manusia (Chaidirman et al., 2019) Anak-anak dan remaja menggunakan gawai seperti halnya orang dewasa dan kelompok usia lainnya. Gadget tidak hanya sebagai media komunikasi tetapi digunakan sebagai ajang bergengsi yang mengharuskan semua kalangan khususnya remaja untuk selalu mengikuti *trend* baru dari maraknya *gadget*, atau *gadget* dijadikan sebagai gaya hidup. Menurut (Nofitriani, 2020) remaja yang menjadi korban dari perkembangan *gadget* secara perlahan mengadopsi *gadget* dan tidak menyadarinya.

Sebanyak 79,5% remaja menggunakan gawai, menurut penelitian Kementerian Komunikasi dengan menggunakan data UNICEF (Kominfo, 2021). Penggunaan *gadget* dapat menimbulkan dampak yang berbahaya jika seseorang

kecanduan, oleh karena itu hal ini menjadi perhatian dari berbagai kalangan. (Kusuma Rini & Huriah, 2020) penggunaan teknologi atau internet yang berlebihan membuat pengguna merasa senang dan cenderung apatis terhadap lingkungan sekitar. Hal ini disebut juga sebagai kecanduan *gadget*.

Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), akan ada 210,03 juta pengguna internet di Indonesia pada tahun 2021-2022. Jika dibandingkan dengan periode sebelumnya, yaitu 77,02%, angka tersebut naik 6,78%.

Tabel 1. 1 Tabel Tingkat Penggunaan Internet Indonesia

No.	Kelompok Usia	Tingkat Penetrasi Internet
1.	5-12 Tahun	62,43%
2.	13-18 Tahun	99,16%
3.	19-34 Tahun	98,16%
4.	35-54 Tahun	87,30%
5.	55 Tahun ke Atas	51,73%

Sumber: Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Berdasarkan tabel di atas, melihat usianya penggunaan internet paling tinggi di kelompok usia 13-18 Tahun yakni 99,16%. Posisi kedua oleh kelompok usia 19-34 tahun dengan tingkat penetrasi sebesar 98,68%. Tingkat penetrasi internet di rentang usia 33-54 sebesar 87,30%. Menurut perkembangannya, anak-anak di sekolah dasar dan menengah saat ini lebih sering menggunakan *gadget* dibandingkan dengan kelompok usia lainnya, karena bagi mereka *gadget* bukan

hanya sekedar perangkat elektronik untuk media informasi, tetapi juga untuk media belajar, media hiburan (bermain), dan bahkan media bermain.

Selain itu, *gadget* juga dapat memberikan manfaat bagi penggunanya dengan menumbuhkan kreativitas, mengasah kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah. Di sisi lain, *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif yang sangat kuat, termasuk kemampuan untuk mengakhiri hubungan atau interaksi sosial, kemampuan untuk menurunkan keberhasilan belajar, dan bahkan kemampuan untuk membahayakan kesehatan fisik (seperti mata) dan mental penggunanya (Rozalia, 2017). Anak akan kurang menyadari lingkungan sekitar dan lebih individualis. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan atau waktu yang dihabiskan dengan *gadget* antara lain ketidakstabilan mental, suka memberontak karena merasa terganggu saat bermain *game*, malas melakukan tugas sehari-hari, bahkan harus dibujuk untuk makan karena keasyikan menggunakan *gadget*nya. Banyak yang menyapa orang yang lebih tua pun enggan, yang lebih memprihatinkan lagi jika mereka tidak lihat ke kanan dan ke kiri atau tidak peduli pada orang di sekitarnya (Chusna, 2017).

Pengguna *gadget* tidak dapat menghindari penggunaannya karena kemajuan teknologi yang semakin canggih dan munculnya aplikasi yang menari. Aplikasi atau fitur dari perangkat yang dikemas dengan cara yang menarik membuat anak-anak betah menggunakannya dalam waktu yang lama, yang berdampak pada malasnya mereka untuk bergerak dan berinteraksi secara sosial dengan lingkungannya karena komunikasi biasanya diwakili secara digital.

Menurut Badwilan (2014) penggunaan *gadget* memiliki berbagai dampak, termasuk dampak psikologis, sosial, kesehatan, dan ekonomi. Masalah perkembangan sosial pribadi anak remaja akan sangat dipengaruhi oleh aspek sosial yang dipengaruhi oleh *gadget*, karena anak pada usia tersebut akan menjadi lebih apatis terhadap lingkungannya, umumnya terlihat agak pasif dan malas, jarang berpartisipasi secara aktif, serta adanya perbedaan pemahaman antara keyakinan dan keinginan anak ketika anak beraktivitas dengan teman sebayanya.

Menurut Soetjipto (2015), definisi kecanduan *gadget* adalah memiliki ketergantungan atau ketagihan terhadap sesuatu yang berbahaya bagi tubuh. Jika digunakan secara berlebihan, kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan gawai dan ponsel dapat menimbulkan masalah, seperti kecanduan *gadget*.

Di satu sisi, kecanduan *gadget* diartikan sebagai perasaan cemas karena tidak tersedianya perangkat seperti komputer atau alat komunikasi virtual, dalam hal ini lebih berkaitan dengan telepon genggam (Wijanarko, 2016:13). Di sisi lain, kecanduan *gadget* juga diartikan sebagai perasaan cemas karena tidak tersedianya perangkat seperti komputer atau alat komunikasi virtual.

Remaja yang sudah kecanduan *gadget* memiliki kecenderungan untuk melupakan aktivitas lain yang biasa mereka lakukan atau bahkan mengabaikan kesehatan mereka. Karena sulitnya mereka berinteraksi dengan lingkungannya, mereka juga sering mengalami gangguan sosial (Tarigan, 2018).

Remaja lebih suka menyibukkan diri dengan bermain video *game* karena mereka tidak ingin ketinggalan teknologi. Namun, terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar dapat membuat tidak nyaman dan mengganggu aktivitas

lainnya. Di sisi lain, kecanduan juga dapat menyebabkan masalah dengan lingkungan, pikiran, dan kesehatan fisik (Kwan & Leung, 2015).

Dampak dari kecanduan menyebabkan kemurungan, kekhawatiran, ketegangan, dan mengganggu kesehatan fisik. Penggunaan *gadget* yang tidak terkendali merupakan salah satu faktor penyebab kecanduan (Cha & Seo, 2018). Penggunaan ponsel pintar yang tidak terkendali adalah fenomena yang dikenal sebagai kecanduan *gadget*. Remaja yang kecanduan *gadget* sering kali mengabaikan tugas sekolah mereka serta kebutuhan dasar seperti makan, minum, dan mandi. Orang yang kecanduan *gadget* akan mengalami masalah sosial, masalah psikologis dan fisik. Orang menghabiskan terlalu banyak waktu dengan *gadget* mereka, yang membuat mereka terisolasi dari lingkungan sosial mereka. Kapasitas anak-anak untuk aktif dan terlibat dalam interaksi sosial dapat terkena dampak negatif dari penggunaan gawai yang berlebihan. Hal ini terjadi sebagai akibat dari pengguna yang seolah-olah tenggelam dalam ekosistem buatan yang diciptakan oleh perangkat.

Menurut Wulandari (2015), anak-anak yang sering menggunakan *gadget* akan menjadi ketergantungan dan percaya bahwa *gadget* adalah segalanya. Jika mereka dijauhkan dari perangkat tersebut, mereka akan menjadi kesal dan gelisah. Mereka menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bereksperimen dengan teknologi. Akibatnya, kurangnya keintiman dengan orang tua dan anak-anak akan sering mengarah pada kepribadian yang tertutup.

Salah satu karya ilmiah Novitasari (Dalam Khotimah, 2016), menjelaskan bagaimana seseorang akan menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungannya-baik di

keluarga maupun di masyarakat-jika mereka memiliki kecenderungan menggunakan teknologi, terutama ponsel, secara berlebihan dan tidak bertanggung jawab. Ketidak-pedulian seseorang terhadap situasi di sekitarnya, tambahannya, dapat menyebabkan mereka diabaikan atau bahkan diasingkan dari lingkungannya.

Menurut (Fitriana et al., 2021) menyatakan bahwa remaja menggunakan barang elektronik selama 300-420 menit atau 5-7 jam per hari yang menyebabkan remaja tersebut sudah kecanduan *gadget*. Perilaku remaja dalam keluarga terkena dampak negatif dari penggunaan gawai yang berlebihan, seperti ketidakstabilan emosi yang membuat remaja gelisah, emosional, gelisah, dan bahkan mengurung diri karena dijauhkan dari *gadget*.

Kecanduan berkembang pada remaja yang menggunakan *gadget* tanpa kendali. Penggunaan *gadget* yang tidak terkendali merupakan fenomena yang dikenal sebagai kecanduan *gadget* (Cha & Seo, 2018). Manusia akan mendapatkan banyak manfaat dari penggunaan barang elektronik jika digunakan dengan tepat. Namun, jika penggunaan teknologi tidak terkendali, maka akan berdampak buruk. Ketergantungan atau kecanduan terhadap teknologi secara umum merupakan salah satu dampak negatifnya.

Berdasarkan fenomena yang ada di sekolah SMP Swadaya 1 Bandung bahwa terdapat anak yang mulai kecanduan gadget yang berlebihan dalam bermain *game online* dan juga menggunakan media sosial berdasarkan hasil wawancara dengan Guru BK SMP Swadaya 1 Bandung.

Anak muda yang biasanya menghabiskan waktu luangnya dengan bermain bersama teman, kini mulai jarang bergaul karena penggunaan *game online*, media

sosial, dan *gadget* lainnya yang berlebihan. Kecanduan *gadget* ini juga menyebabkan anak-anak menjadi kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya. Ada beberapa anak yang terlalu aktif di media sosial sehingga mengganggu kemampuan mereka untuk belajar. Contohnya seperti menunda mengerjakan pekerjaan rumah dan kehilangan perhatian di kelas.

Oleh karena itu, fungsi bimbingan dan konseling sangat penting di sekolah untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah. Karena bimbingan dan konseling dapat membantu sekelompok orang untuk mengatasi kesulitan mereka secara efektif, mencapai rasa sejahtera dalam hidup mereka, dan mengatasi rintangan dalam hidup mereka. Dalam bimbingan dan konseling, metode pemberian layanan juga sama pentingnya untuk membantu orang. Tujuan menyeluruh dari layanan bimbingan dan konseling adalah untuk membantu siswa/konseli dalam mencapai kedewasaan dalam proses pertumbuhan dan kemandirian dalam kehidupannya. Layanan ini juga membantu mereka dalam melaksanakan tugas-tugas perkembangan yang mencakup aspek-aspek pribadi, sosial, akademik, karir, dan profesional secara holistik dan dengan kemampuan terbaik mereka.

Konseling merupakan salah satu alternatif yang digunakan untuk mengarahkan remaja ke arah pencapaian yang positif. Agar dapat mengatasi kesulitan dan mengembangkan perilaku yang relevan dengan dirinya sendiri dan lingkungannya, maka diperlukan konseling yang merupakan proses pemberian bantuan dari konselor kepada konseli yang mengalami masalah (Chodijah, 2017). Konseling individu dan kelompok adalah dua jenis layanan konseling yang ditawarkan (Mustaffa et al., 2013).

Siswa yang mengalami kecanduan *gadget* biasanya tidak mendapatkan pengawasan dari orang tua. Layanan konseling individu merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh pendidikan di sekolah. Untuk memastikan bahwa proses pemberian layanan dilakukan dengan tenang dan membuat konseli merasa nyaman, layanan konseling individu digambarkan sebagai layanan yang diberikan oleh satu hingga dua orang. Dengan kata lain, sambil melakukan kegiatan, konselor dapat berkomunikasi, menanyakan tentang tantangan yang mereka hadapi, dan menawarkan bimbingan.

Penyediaan layanan konseling individual diperlukan karena dapat mengurangi kecanduan *gadget* pada anak-anak dan mempengaruhi mereka untuk menggunakan perangkat mereka dengan cara yang positif dan bermanfaat. Dengan menggunakan konseling individual, prosedur konseling dapat mengurangi kecanduan gawai dan mengubah perilaku penggunaan gadget, sehingga membatasi kebutuhan gadget di rumah dan di sekolah.

SMP Swadaya 1 Bandung yang terletak di Kota Bandung adalah salah satunya. Di SMP Swadaya 1 Bandung, layanan bimbingan konseling diberikan untuk membantu siswa dan klien agar mereka dapat mewujudkan potensi mereka atau berkembang secara maksimal.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk mengetahui mengenai bagaimana pelayanan konseling yang terjadi pada siswa kecanduan gadget di SMP Swadaya 1 Bandung. Maka Peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pelayanan Konseling Bagi Siswa Yang Kecanduan Gadget di SMP Swadaya 1 Bandung ”**.

Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 2 Penelitian Terdahulu

N O	PENULIS	JUDUL PENELITIAN	METODE PENELITIAN	HASIL PENELITIAN	DOI
1.	Fitria Musannadah	“Efektivitas Konseling Kelompok Untuk Mereduksi Kecanduan Gadget Siswa MTs Misbahul Falah Pati”	Kuantitatif	Berdasarkan hasil penelitian kelompok eksperimen setelah diberikan 6 kali <i>treatment</i> berhasil mereduksi kecanduan Gadget sebesar 47,01% hasil ini membuktikan bahwa layanan konseling kelompok dapat mereduksi kecanduan Gadget yang dialami oleh siswa kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol meningkat sebesar 0,24%, hasil ini meningkat dikarenakan siswa yang berada dalam kelompok kontrol tidak mendapatkan treatment dari peneliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan konseling kelompok cukup efektif dalam mereduksi kecanduan gadget siswa kelas VII A MTs Misbahul Falah Kabupaten Pati.	https://doi.org/10.33627/gw.v4i2.571
2.	Veronica Putri Firnanda, Bambang Dibyo Wiyono	Konseling Kelompok Teknik Behavior Contract Mengurangi Gejala-Gejala Kecanduan Smartphone	Kualitatif	Bahwa tidak hanya ada satu teknik konseling saja yang dapat digunakan melainkan ada banyak teknik konseling yang dapat digunakan untuk mengatasi kecanduan game online yang nantinya disesuaikan dengan permasalahan yang ada. Teknik konseling yang dimaksud adalah <i>Self Control, Modelling, Self Management, REBT, Kontrak Perilaku, Restructuring Cognitive, CBT</i> . Teknik yang digunakan di atas terbukti efektif dalam mereduksi kecanduan game online dan dibuktikan dengan rendahnya tingkat kecanduan game online setelah diberikan teknik konseling. Permasalahan yang marak terjadi ketika seseorang kecanduan game online adalah susah mengatur waktu dan dirinya sendiri. tidak hanya itu, kecanduan game online juga membuat tingkat sosial akademik seseorang dapat berkurang	https://doi.org/10.33369/consilia.5.2.188-196
3.	Ira Suryani, Muhammad Buchori Ibrahim, Indayana	PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA YANG	Kualitatif	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan smartphone melalui layanan bimbingan kelompok. Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan menggunakan subjek yang disebut informan yaitu kepala sekolah, guru BK,	http://dx.doi.org/10.30829/al-irsyad.v9i1.6733

	<i>Febriani Tanjung</i>	KECANDUAN SMARTPHONE MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK		guru-guru dan siswa kelas X MAN Batu Bara yang ditentukan dengan menggunakan purposive sampling yaitu pemilihan sampel dengan mempertimbangkan bahwa informan yang memahami, mengetahui, dan merasakan secara langsung permasalahan yang terjadi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran guru BK yang dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok yang diberikan guru BK kepada siswa MAN Batu Bara secara sistematis dan berkesinambungan memberikan perubahan yang positif dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kecanduan smartphone, siswa yang awalnya menggunakan smartphone hanya untuk bermain game, media sosial, dan <i>browsing</i> sekarang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan berbagai aplikasi belajar, belajar mandiri melalui video online, dan berlangganan panduan belajar online seperti www.quipper.com dan www.ruangguru.com .	
4.	Fitria Musannadah	Efektivitas Konseling Kelompok untuk Mereduksi Kecanduan Gadget Siswa MTs Misbahul Falah Pati	Kuantitatif	Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui efektivitas konseling kelompok dalam mereduksi kecanduan gadget siswa MTs Misbahul Falah Kabupaten Pati. Teknik pengumpulan data menggunakan skala <i>likert</i> . Sampel penelitian adalah 14 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen 7 siswa dan kelompok kontrol 7 siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain <i>True Experimental</i> yaitu <i>pretest-posttest control group design</i> . Maka disimpulkan hipotesis yang diajukan yaitu layanan konseling kelompok efektif dalam mereduksi kecanduan gadget siswa MTs Misbahul Falah Kabupaten Pati dapat diterima.	https://doi.org/10.33627/gw.v4i2.571
5.	Tiara Afiah	Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online di SMPN 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota	Kualitatif	Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apa saja upaya guru bimbingan dan konseling dalam menangani siswa yang kecanduan game online pada siswa SMPN 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. Kegunaan penelitian ini yaitu untuk menambah wawasan tentang upaya guru bimbingan dan konseling dalam menangani siswa yang kecanduan game online. Jenis penelitian ini adalah	https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1464

				<p>penelitian lapangan (<i>Field Research</i>) dengan metode deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Informan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu informan kunci dan informan pendukung. Informan kunci guru bimbingan dan konseling, informan pendukung empat orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya guru bimbingan dan konseling dalam menangani siswa yang kecanduan game online yaitu menggunakan upaya kuratif. Upaya kuratif ialah suatu kegiatan atau serangkaian kegiatan pengobatan untuk mengatasi suatu masalah yang terjadi. Di dalam upaya kuratif terdapat fungsi pengentasan, dimana fungsi pengentasan merupakan usaha yang dilakukan untuk mengatasi masalah melalui layanan bimbingan dan konseling dengan tujuan agar perilaku menyimpang tidak terjadi lagi. Upaya kuratif diberikan melalui layanan dasar dengan strategi konseling perorangan, memberikan hukuman yang mendidik kepada siswa dan melakukan kerja sama dengan pihak-pihak terkait.</p>	
6.	Sofyan Abdi	KECANDUAN GAME ONLINE: PENANGANANN YA DALAM KONSELING INDIVIDUAL	Kualitatif	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan layanan konseling Individual pada konseli yang mengalami kecanduan game online Objek penelitian adalah seorang laki-laki berusia 19 tahun yang tinggal di daerah Bekasi. Permasalahan ini diteliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Data penelitian dikumpulkan melalui kegiatan observasi dan wawancara. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan model analisis interaktif. Hasil penelitian disajikan melalui dinamika BMB3 dalam layanan konseling Individual dilakukan dengan beberapa tahap, antara lain: (1) Pengantaran; (2) Penjajakan; (3) Penafsiran; (4) Pembinaan; (5) Penilaian. Penerapan konseling Individual diarahkan kepada perilaku positif terstruktur yang dilihat melalui proses berpikir, merasa, bersikap, bertindak dan bertanggung jawab pada diri konseli.</p>	<p>https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166</p>

				Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konseling Individual dengan konsep BMB3 efektif untuk menangani permasalahan kecanduan game online	
7.	Lina Ayu Asharo Harapap, Ika Sandra Dewi	“Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Sosiodrama Dalam Mengurangi Kecanduan Gadget pada Siswa”	Kuantitatif	Hasil data penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara bimbingan kelompok teknik sosiodrama dengan kecanduan gadget. t (hitung)= 19,561 kemudian dibandingkan dengan t (table)= 2,1009022; (2) Penurunan terlihat melalui hasil kegiatan dengan data pada Pre-Test ditemukan 3 orang masuk pada kategorisasi Sangat tinggi kecanduan Gadget dan 7 orang masuk pada kategorisasi Tinggi kecanduan Gadget. Sementara pada data Post-Test setelah melakukan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama ditemukan penurunan angka kecanduan dengan 2 orang masuk kategorisasi Sangat Rendah kecanduan Gadget, 7 orang masuk kategorisasi Rendah kecanduan Gadget dan 1 orang masuk kategorisasi Sedang kecanduan Gadget	https://doi.org/10.32505/syifaulqulub.v2i2.3665

Sumber : Studi Dokumen

Sebuah penelitian dari Fitria Musannadah dengan penelitian yang berjudul “Efektivitas Konseling Kelompok Untuk Mereduksi Kecanduan Gadget Siswa MTs Misbahul Falah Pati”. Metode penelitian ini adalah kuantitatif, fokus masalah pada penelitian ini adalah mereduksi kecanduan gadget siswa dengan menggunakan layanan konseling kelompok.

Penelitian Veronica Putri Firnanda dan Bambang Dibyo Wiyono dengan judul ”Konseling Kelompok Teknik *Behavior Contract* Mengurangi Gejala-Gejala Kecanduan *Smartphone*”. Metode penelitian ini adalah kualitatif, dengan tidak hanya ada satu teknik konseling saja yang dapat digunakan melainkan ada banyak teknik konseling yang dapat digunakan untuk mengatasi kecanduan *game online* yang nantinya di sesuaikan dengan permasalahan yang ada. Teknik konseling yang dimaksud adalah *Self Control*, *Modelling*, *Self Management*, *REBT*, *Kontrak*

Perilaku, Restructuring Cognitive, CBT. Teknik yang digunakan di atas terbukti efektif dalam mereduksi kecanduan *game online* dan dibuktikan dengan rendahnya tingkat kecanduan *game online* setelah diberikan teknik konseling selain itu penelitian ini menggunakan pendekatan konseling kelompok sebagai layanan konseling yang efektif dalam mengatasi permasalahan kecanduan gadget.

Penelitian Ira Suryani, Muhammad Buchori Ibrahim dan Indayana Febriani Tanjung dengan judul “Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan *Smartphone* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok”. Metode penelitian yang diguna adalah metode penelitian kualitatif, dengan fokus masalah untuk mendeskripsikan peran guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *smartphone* melalui layanan bimbingan kelompok.

Penelitian Tiara Afiah, dengan judul penelitian ” Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Siswa yang Kecanduan *Game Online* di SMPN 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota”. Menggunakan metode penelitian kualitatif, fokus masalah untuk mengetahui apa saja upaya guru bimbingan dan konseling dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* pada siswa SMPN 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota.

Penelitian Sofyan Abdi, dengan judul “KECANDUAN GAME ONLINE: PENANGANANNYA DALAM KONSELING INDIVIDUAL”. Metode penelitian kualitatif dengan fokus masalah mendeskripsikan penerapan layanan konseling Individual pada konseli yang mengalami kecanduan *game online* Objek penelitian adalah seorang laki-laki berusia 19 tahun yang tinggal di daerah Bekasi.

Penanganan masalah kecanduan *game* ini menggunakan konseling individual, namun perbedaan peneliti dengan penelitian ini di mana penelitian ini menggunakan layanan konseling konsep BMB3.

Terakhir penelitian Lina Ayu Asharo Harapap dan Ika Sandra Dewi dengan judul “Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Sociodrama Dalam Mengurangi Kecanduan Gadget pada Siswa”. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan fokus masalah mengurangi kecanduan gadget pada siswa dengan menggunakan bimbingan kelompok melalui teknik sosidrama.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perbedaan penelitian dari 7 jurnal di atas adalah masing-masing penelitian menggunakan konseling kelompok untuk upaya menyelesaikan permasalahan siswa yang kecanduan gadget, di mana dalam konseling kelompok, klien mendapatkan banyak tanggapan dan masukan dari berbagai sumber yang berbeda, sehingga klien akan mendapatkan beberapa alternatif solusi atau pemecahan dari permasalahannya, dan memilih mana yang lebih baik untuk di praktekan dalam mengenaskan permasalahan tersebut, namun tetap berada di bawah bimbingan guru pembimbing/konselor.

Keunggulan penelitian ini adalah di mana peneliti menggunakan layanan konseling individual terhadap siswa yang kecanduan gadget, Konseling individual adalah kunci semua kegiatan bimbingan dan konseling. Karena jika menguasai teknik konseling individual berarti akan mudah menjalankan proses konseling yang lain. Proses konseling individu berpengaruh besar terhadap peningkatan klien karena pada konseling individu konselor berusaha meningkatkan sikap siswa dengan cara berinteraksi selama jangka waktu tertentu dengan cara bertatap muka

secara langsung untuk menghasilkan peningkatan-peningkatan pada diri klien, baik cara berpikir, berperasaan, sikap, dan perilaku. Layanan konseling individu dianggap sangat tepat dalam mengentaskan permasalahan siswa, karena dengan konseling individu guru bimbingan dan konseling dapat bertatap muka langsung dengan siswa dan dapat dengan mudah mengenali siswa dengan baik. Maka dari itu peneliti sangat tertarik menggunakan layanan konseling individual bagi siswa yang kecanduan *gadget*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap permasalahan mengenai bagaimana Pelayanan Konseling Bagi Siswa Yang Kecanduan Gadget di SMP Swadaya 1 Bandung, dengan rumusan masalah berikut:

1. Apa faktor penyebab dan permasalahan siswa kecanduan gadget di SMP Swadaya 1 Bandung?
2. Apa pentingnya penggunaan gadget bagi siswa di SMP Swadaya 1 Bandung?
3. Bagaimana peran guru bimbingan dan konseling dalam memberikan pelayanan konseling bagi siswa kecanduan gadget?
4. Bagaimana hambatan dan upaya dalam melaksanakan pelayanan konseling bagi siswa yang kecanduan gadget di SMP Swadaya 1 Bandung?
5. Bagaimana implikasi teoritis dan praktis pekerjaan sosial dalam pelayanan konseling bagi siswa yang kecanduan gadget di SMP Swadaya 1 Bandung?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian yang akan dilakukan untuk memperoleh data dan informasi tentang Adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan faktor penyebab dan permasalahan siswa kecanduan gadget di SMP Swadaya 1 Bandung
2. Mendeskripsikan pentingnya penggunaan gadget bagi siswa di SMP Swadaya 1 Bandung
3. Mendeskripsikan peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Pelayanan Konseling terhadap siswa yang kecanduan gadget di SMP 1 Swadaya Bandung.
4. Mendeskripsikan Hambatan dan upaya dalam melaksanakan pelayanan konseling bagi siswa yang kecanduan gadget di SMP Swadaya 1 Bandung.
5. Mendeskripsikan Implikasi Teoritis dan Praktis pekerja sosial dalam pelayanan konseling bagi siswa yang kecanduan *gadget* di SMP Swadaya 1 Bandung.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Adapun penelitian ini dibutuhkan untuk memberikan manfaat yang signifikan dalam suatu kondisi realitas kehidupan sosial beserta permasalahan sosial yang membutuhkan pemecahan masalah yang difokuskan pada Pelayanan

Konseling Bagi Siswa yang Kecanduan Gadget di SMP Swadaya 1 Bandung. Maka dari itu, kegunaan penelitian atau manfaat dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi peneliti dan pengembangan Ilmu Kesejahteraan Sosial, untuk mengetahui serta mengembangkan pengetahuan tentang Pelayanan Konseling Bagi Siswa Yang Kecanduan Gadget di SMP Swadaya 1 Bandung.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan rekomendasi sebagai bentuk pemecahan masalah-masalah sosial yang berkaitan dengan Pelayanan Konseling Bagi Siswa Yang Kecanduan Gadget di SMP Swadaya 1 Bandung.