



Layanan Konseling Kelompok Berbasis IT pada Peserta Didik SD untuk Menurunkan Tingkat Penggunaan *Gadget Freak* di Era *Study From Home*

Mulyani¹, Jamilah Jafar²

1 Universitas Pancasakti Tegal,

2 Universitas Pancasakti Tegal

Info Artikel

Sejarah artikel:

Diterima

1 September 2022

Disetujui

7 September 2022

Dipublikasi

30 September 2022

Keywords:

Gadget Freak, *Konseling Kelompok Berbasis IT*


Abstrak

Penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil dari Layanan Konseling Kelompok Berbasis IT pada Peserta Didik SD untuk menurunkan tingkat Penggunaan *Gadget Freak* Di Era *Study From Home*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan data yang diperoleh terdapat 15 peserta didik yang terbagi menjadi 2 kategori, 11 peserta didik kategori sedang dengan presentase 73,33% dalam penggunaan *gadget* dan 4 peserta didik kategori tinggi dengan presentase 26,6%. Jadi dengan melihat hasil data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi pemberian layanan konseling kelompok berbasis IT semakin rendah kasus *gadget freak* pada peserta didik.

Abstract

This study was to determine the results of IT-Based Group Counseling Services for Elementary School Students to reduce the level of *Gadget Freak* Use in the *Study From Home* Era. This study uses a quantitative approach. Statistical analysis techniques. Based on the data obtained, there were 15 students divided into 2 categories, 11 medium students with a percentage of 73.33% in using *gadgets* and 4 students in high categories with a percentage of 26.6%. The higher the provision of IT-based group counseling services, the lower the *gadget freak* cases among students.

How to cite: Mulyani, M., & Jafar, J. (2022). Layanan Konseling Kelompok Berbasis IT pada Peserta Didik SD untuk Menurunkan Tingkat Penggunaan *Gadget Freak* di Era *Study From Home*. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 11(2), 130-136. <https://doi.org/10.15294/ijgc.v11i2.61345>

 This article is licensed under: CC-BY

Universitas Negeri Semarang 2022

e-ISSN 2597-6133, p-ISSN 2252-6374

✉ Alamat korespondensi:

yani151075@gmail.com

Universitas Pancasakti Tegal

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan di Indonesia juga terpengaruh perkembangan teknologi yang pesat. Pengaruh ini dapat dilihat dari sistem pembelajaran berbasis media (*media-based learning*) yang dalam proses pembelajaran guru menggunakan *gadget* dan alat komunikasi canggih lainnya. Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran tidak hanya di sekolah lanjutan pertama dan atas, namun juga di sekolah dasar. Sebagai orang yang sadar pada perubahan tersebut, guru harus mengetahui cara penggunaan *gadget* yang baik pada pembelajaran dan mampu mengatasi pengaruh negatif pada perkembangan anak usia sekolah dasar apalagi sekarang ini dunia sedang dihadapi oleh pandemi Covid-19 yang mengharuskan semua kegiatan berlangsung *online*.

Orang tua yang membiasakan dan mendiamkan anak dengan *gadget* sama halnya dengan orang tua yang malas, karena fungsi *gadget* seharusnya bukan untuk teman anak. Mereka akan paham bahwa jika jenuh atau bosan akan ada *gadget* yang menemani dan menjadi mainannya berupa *game* yang tersedia pada *gadget* tersebut sehingga dapat mengubah mindset anak. Berdasarkan data survai dari Gue -Sehat, menemukan sebanyak 50,1% ibu di Indonesia menyebutkan bahwa anak sering uring-uringan jika dipisahkan dengan *gadget*. Tetapi orang tua masih berhasil mengalihkan perhatian anak ke lain hal. Sementara sebanyak 46,1 % anak tak memberikan respons sama sekali ketika *gadget* diminta sementara waktu. Akan tetapi, 3,7 % diantaranya mengaku kesulitan menghadapi anak-anak mengamuk gara-gara *gadget* yang tak lagi dibawanya.

Berdasarkan hasil interview pada guru ,orang tua serta kondisi peserta didik kelas VI TICC (*Tahfidz Internasional Curriculum Class*) yang berjumlah 15 siswa di SD Al- Irsyad Kota Tegal ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran *online* di tengah suasana pandemi Covid-19. Pertama motivasi belajar siswa masih rendah ketika kegiatan pembelajaran *online* berlangsung, kedua malas membaca dan menulis *Gadget* membuat anak sangat malas membaca buku dan menulis, ketiga memberi efek candu, Saat bangun tidur yang dilihat pertama kali adalah *gadget*. Keempat keragaman sumber belajar yang digunakan oleh guru dan siswa belum banyak dan bervariasi karena kurangnya persiapan dan pelatihan pembelajaran daring bahan ajar untuk suasana pandemi seperti ini. kelima anak-anak sudah mulai jenuh dan hilang semangat karena merindukan suasana belajar bersama temannya ,berinteraksi dengan guru di kelas secara langsung atau secara *offline*.

Layanan Konseling kelompok yang akan diberikan adalah layanan konseling kelompok berbasis IT untuk mengetahui apakah layanan tersebut dapat menurunkan tingkat penggunaan gadget di era study frome home. Berkaitan

dengan upaya untuk menurunkan tingkat penggunaan gadget layanan konseling kelompok memiliki keunggulan yang dapat dilihat Jurnal penelitian Nurhaeda 2017: 71 Vol.1 No. 2 yang berjudul *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu* bahwa : Memang anak-anak sekolah dasar dan menengah pertama masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari mereka". Lin, dkk (2014), kecanduan *smartphone* dapat dianggap sebagai salah satu bentuk kecanduan teknologi. Griffith dalam Lin, dkk (2014) mendefinisikan secara operasional bahwa kecanduan teknologi sebagai kecanduan perilaku yang melibatkan interaksi manusia-mesin dan non kimia di alam, pola perilaku serupa, kecanduan pada internet telah dikategorikan sebagai tipe yang substans terkait dan gangguan adiktif dalam DSM- VI (*DSM- VI (Diagnogistic and statistical manual of mental disorder)*). *Gadget Freak (Smartphone Addiction)* atau kecanduan *gagdet* di artikan menurut kwon.dkk (2012) menyebutkan kecanduan *gagdet* sebagai prilaku ketertarikan atau ketergantungan terhadap *gadget* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari sebagai gangguan kontrolimplus terhadap diri sendiri.

Didukung dengan survei yang dilakukan Nielsen yang berjudul *Nielsen on Devlice Meter*(2014), menunjukkan bahwa jumlah rata-rata masyarakat Indonesia yang menggunakan gadget seharinya berkisar 189 menit atau setara dengan 3 jam. Maka menunjukkan tingkat intensitas. Menurut Sulistyaningtyas dkk (2012) adanya pola kecenderungan pada sebagian masyarakat untuk membalas chat, melihat notifikasi di media sosial, internet, bermain *game online*, dll. Dan penggunaan *gadget* bisa digunakan kapanpun dan dimanapun. Maka berinteraksi dengan *gadget* lebih intens daripada kesesama. Menurut Lin, dkk (2014), kecanduan *smartphone* dapat dianggap sebagai salah satu bentuk kecanduan teknologi. Griffith dalam Lin, dkk (2014) mendefinisikan secara operasional bahwa kecanduan teknologi sebagai kecanduan perilaku yang melibatkan interaksi manusia-mesin dan non kimia di alam, pola perilaku serupa, kecanduan pada internet telah dikategorikan sebagai tipe yang substans terkait dan gangguan adiktif dalam DSM- VI (*DSM- VI (Diagnogistic and statistical manual of mental disorder)*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, layanan konseling kelompok berbasis IT ini dihipotesakan mampu menurunkan penggunaan gadget freak pada peserta didik SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui(1) tingkat penggunaan *gadge freak* di era *study frome home* pada peserta didik kelas VI TICC SD Al-Irsyad Kota Tegal sebelum dan sesudah diberikan layanan konseling kelompok berbasis IT(2) pelaksanaan layanan konseling kelompok berbasis IT melalui aplikasi Zoom pada peserta didik kelas VI SD Al-Irsyad Tegal.(3) apakah

pelaksanaan konseling kelompok berbasis IT menggunakan aplikasi Zoom dapat menurunkan tingkat penggunaan *gadget freak* pada peserta didik kelas VI TICC SD Al-Irsyad Kota Tegal

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest* (tes awal - tes akhir kelompok tunggal). Desain yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan adalah *One-Group Pretest-Posttest Desain*. Dalam desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan atau *treatment*, dan terdapat *post-test* setelah diberi *treatment*. Dengan demikian hasil perlakuan atau *treatment* dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi *treatment*.

Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VI TICC SD Al Irsyad Kota Tegal. Dalam penelitian ini digunakan sampel penuh karena populasinya kurang dari standar minimal. Merujuk pada pendapat Suharsimi (2015:173) bahwa apabila subjek kurang dari 100 maka lebih baik di ambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian yang akan dilaksanakan 4 kali layanan konseling kelompok populasi. Maka dengan dasar ini peneliti mengambil keseluruhan populasi yang berjumlah 15 peserta didik sebagai sampel penelitian, atau disebut dengan sampel penuh. Dalam memberikan layanan konseling kelompok, peneliti membagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama terdapat 8 peserta didik, sedangkan kelompok kedua terdapat 7 peserta didik.

HASIL

Hasil data sebelum dan sesudah dilaksanakan layanan konseling kelompok penggunaan *gadge freak* di *era study frome home* pada peserta didik kelas VI TICC SD Al-Irsyad Kota Tegal sebelum diberi layanan konseling kelompok berbasis IT terdapat 15 peserta didik yang terbagi menjadi 2 kategori, 11 peserta didik sedang dengan presentase 73,33% dalam penggunaan *gadget* dan 4 peserta didik kategori tinggi dengan presentase 26,67%.

Tabel 1. Presentase kategori Pretes dan Posttes

No	Kategori	Pretest		Posttest	
		jumlah	persentase	jumlah	persentase
1	Tinggi	4	26,67%	0	0
2	Sedang	11	73,33%	0	0
3	Rendah	0	0	15	100%

Berdasarkan hasil penelitian, Analisis didasarkan pada nilai probabilitas (Sig.) dengan derajat kebebasan 0,05. uji normalitas dengan menggunakan *kolmogorov smirnov* adalah sebagai berikut; hasil *pre-test* (Sig.) 0,200 dan hasil *post-test* (Sig.) adalah 0,200. Hal ini menunjukkan, nilai Sig. *Pretest* > 0,05 atau 0,200 > 0,05 dan nilai Sig. *Posttest* > 0,05 atau 0,200 > 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji normalitas dari *pretest* dan *posttest* adalah berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan uji *Paired Sampel Test* diketahui nilai Sig.(2-tailed) adalah 0,000. Dimana $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Adanya penurunan intensitas penggunaan *Gadget Freak* melalui pemberian layanan konseling kelompok berbasis IT melalui media Zoom pada peserta didik kelas VI TICC SD Al-Irsyad Kota Tegal

Tabel 2 .Hasil Uji Normalitas.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statis	Df	Sig.	Statis	Df	Sig.
Pre test	,146	15	,200*	,947	15	,474
Pos test	,165	15	,200*	,888	15	,062

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam disini adalah dimana data yang diungkapkan berdasarkan dari hasil penelitian dan analisis sesuai dengan tujuan pada penelitian yaitu: Relevansi Teori dengan Penelitian Menggunakan *gadget* atau *smartphone* secara berlebihan dapat mengganggu hubungan sosial individu karena kurangnya kontak fisik dengan individu lain ketika melakukan interaksi, atau merasa terisolasi dari masyarakat sekitarnya (Yuwanto & Umum, 2010). Individu yang mengalami kecanduan sering kali tidak mengingat waktu sehingga membuat individu tersebut tidak mempedulikan individu lain dan kondisi lingkungan disekitarnya (Griffiths,2000). *Gadget Freak (Smartphone Addiction)* atau kecanduan *gagdet* di artikan menurut kwon.dkk (2012) menyebutkan kecanduan *gagdet* sebagai prilaku ketertarikan atau ketergantungan terhadap *gadget* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri,dan kesulitan

dalam performa aktivitas sehari-hari sebagai gangguan kontrolimpuls terhadap diri sendiri. Sedangkan menurut karuniawan dan Cahyati (2013) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa definisi *Smartphone Addiction* adalah perilaku penggunaan ponsel secara berlebihan yang dianggap sebagai gangguan kontrol impulsif yang tidak memabukkan. Pemberian Treatment berupa konseling kelompok berorientasi pada pengembangan individu, pencegahan dan pengentasan masalah. Dalam definisi yang luas, konseling kelompok memiliki banyak pengertian dan rumusan yang berbeda pada setiap teori menurut para tokohnya, salah satunya adalah Pengertian konseling kelompok di buku layanan konseling yang ditulis Namora Lumonnga Lubis (2016) : "Konseling kelompok merupakan suatu bantuan pada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya."

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian pra eksperimen dengan menggunakan aplikasi *zoom* untuk terhadap pembentukan sopan santun. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan desain *Desain One Group Pretest-Posttest*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar pernyataan skala sikap. Lembar pernyataan skala sikap tersebut untuk mengetahui intensitas keseharian anak peserta didik kelas VI TICC SD Al-Irsyad Tegal melalui pribadi masing-masing anak. Untuk melakukan penelitian harus memiliki dasar teknik pengumpulan data atau metode pengambilan data. Cara yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data yang akan diolah untuk menghasilkan kesimpulan yaitu dengan membuat lembar pernyataan yang dikemas dalam bentuk Print out dan berbentuk *online* dengan *Google Formulir* di input dengan link yang disebar pada peserta didik kelas VI TICC, Guru Kelas VI TICC dan Orang Tua peserta didik kelas VI TICC. Isinya adalah berupa pernyataan kepada responden, hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat frekuensi penggunaan *Gadged* pada peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa Layanan Konseling Kelompok berbasis IT dapat mengurangi tingkat penggunaan *gadget freak* pada peserta didik kelas VI TICC SD Al-Irsyad Kota Tegal, (1)Tingkat penggunaan *gadge freak* di *era study frome home* pada peserta didik kelas VI TICC SD Al-Irsyad Kota Tegal sebelum diberi layanan konseling kelompok berbasis IT terdapat 15 peserta didik yang terbagi menjadi 2 kategori, 11 peserta didik sedang dengan presentase 73,33% dalam penggunaan *gadget* dan 4 peserta didik kategori tinggi dengan presentase 26,6%. Jadi tingkat penggunaan *gadget freak* rata-rata sedang yang menunjukkan kemungkinan bisa meningkat. (2) Pelaksanaan layanan konseling kelompok berbasis IT melalui aplikasi *Zoom* pada peserta didik kelas VI SD Al-

Irsyad Tegal berjalan dua kali pertemuan pertemuan pertama via Zoom pada tanggal 11 Desember 2021 dan jumlah peserta yang ikut join berjumlah 4 peserta didik. Pertemuan kedua via Zoom pada tanggal 18 Desember 2021 dengan peserta yang join berjumlah 8. Sehingga pemberian layanan di tambah dengan layanan konseling *offline* sebanyak dua kali pertemuan di kelas agar pengentasan masalah peserta didik lebih maksimal. Pertemuan pertama pada tanggal 22 Desember dan 4 Januari 2022.(3) Tingkat penggunaan *gadge freak* di era *study frome home* pada peserta didik kelas VI TICC SD Al-Irsyad Kota Tegal sesudah diberikan layanan konseling kelompok berbasis IT menggunakan aplikasi Zoom.. Terdapat menurunnya tingkat penggunaan *gadget* dengan rata-rata penurunan 10% . Sebaran data yang diperoleh adalah 4,030 dengan standar *error* 1,040, sedangkan rata-rata pada *pos-test* adalah 160,53 dari 15 responden. Sebaran data yang diperoleh adalah 8,927 dengan standar error 2,305 Hal ini menunjukkan hasil *pos-test* lebih baik daripada hasil *pre-test*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Anggraeni dan Hendrizal. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*, Jurnal PPKN dan Hukum, Padang : FKIP Universitas Bung Hatta Padang, No. 1, VIol. 13 April 2018.
- Lin, Y. H., Chang, L. R., Lee, Y H., Tseng, H. T., Kuo, T. B. J., & Chen, S. H. (2014). *Development and Validation of the Smartphone addiction Inventory (SPAI)*. Plos One Journal, Volume 9, Issue 6, e98312
- Lee, J., Sung, M. J., Song, S. H., Lee, Y. M., Lee, J. J., Cho, S. M., & Shin, Y. M. (2018). *Psychological factors associated with smartphone addiction in south korean adolescents*. *The Journal of Early Adolescence*, 38, 288-302.
- Karuniawan, A., & Cahayanti, I. K. (2013). *Hubungan antara Academic Stress dengan Smartphone addiction pada Mahasiswa Pengguna Smartphone*. Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental, Volume 2, No. 1, ISSN 2301- 7082
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). *The Smartphone addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents*. Plus One Journal, Volume 8, Issue 12, e83558
- Sarwono.S.W. 2013. *Psikologi Remaja.Edisi Revisi*. Jakarta: Raja Grafindo