

**PENGARUH LAYANAN INFORMASI TERHADAP PENGGUNAAN
GADGET BAGI SISWA SMP NEGERI 7 BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan Oleh:
ULFATUL IZZAH
NIM. 170213056**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry
Program Studi Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2021 M/ 1442 H**

**PENGARUH LAYANAN INFORMASI TERHADAP PENGGUNAAN
GADGET BAGI SISWA SMP NEGERI 7 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh

ULFATUL IZZAH

NIM: 170213056

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling**

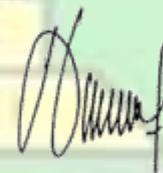
Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Masbur, M.Ag
NIP. 197402052009011004



Nuzliah, M.Pd
NIDN. 2013049001

**PENGARUH LAYANAN INFORMASI TERHADAP PENGGUNAAN
GADGET BAGI SISWA SMP NEGERI 7 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan

Pada Hari/Tanggal:

27 Desember 2021

23 Jumadil Awal 1443

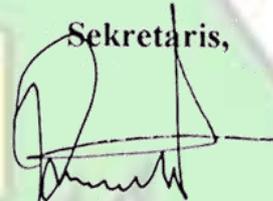
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



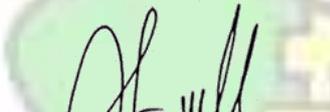
Mahdi, M.Ag
NIP. 202102080719831272

Sekretaris,



Rasulun Iman, M.Pd
NIP. -

Penguji I,



Dr. Sari Rizky, M.Psi
NIDN. 2001118603

Penguji II,



Dr. Fakhri, M.Ed
NIP. 196704011991031006

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Dr. Mustim Kazali, SH. M.Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfatul Izzah
NIM : 170213056
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Penggunaan Gadget Bagi Siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber ahli atau tanpa izin tanpa pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 27 November 2021

Yang Menyatakan




Ulfatul Izzah
NIM. 170213056

ABSTRAK

Nama : Ulfatul Izzah
NIM : 170213056
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan keguruan / Bimbingan Konseling
Judul : Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Penggunaan Gadget Bagi Siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh
Tebal Skripsi : 133
Pembimbing I : Dr. Masbur, M.Ag
Pembimbing II : Nuzliah, M.Pd
Kata Kunci : Layanan Informasi, Penggunaan Gadget

Latar belakang dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh layanan informasi terhadap penggunaan gadget bagi siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget bagi siswa di SMP Negeri 7 Banda Aceh. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *one group pre-test* dan *post-test*. Populasi penelitian berjumlah 132 siswa dan sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang dipilih melalui teknik *Purposive sampling* dengan cara penarikan sampel yang dilakukan memilih subjek berdasarkan kriteria yang ditetapkan peneliti. Teknik pengumpulan data menggunakan *kuesioner* untuk mengukur pengaruh layanan informasi terhadap penggunaan gadget bagi siswa. Setelah data diperoleh kemudian data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon dengan bantuan *SPSS* versi 22. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian maka diperoleh hasil yaitu terdapat pengaruh layanan informasi terhadap penggunaan gadget bagi siswa, hal ini dapat dilihat pada hasil uji Wilcoxon yaitu nilai Asymp. sig $0.06 > 0.05$. Dari perbandingan tersebut dapat diputuskan bahwa siswa dapat memahami penggunaan gadget dengan baik.

Kata kunci: Layanan Informasi , Penggunaan Gadget

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikut sampai hari kiamat nanti. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Judul yang penulis ajukan adalah **“Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Penggunaan Gadget Bagi Siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh”**

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Muslim Razali., S.H., M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Dr. H. A. Mufakhir Muhammad, MA selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Ibu Dr. Sari Rizki, S.Psi., M.Psi selaku penasehat akademik yang selalu bijaksana memberikan bimbingan serta nasehat selama penulis menempuh pendidikan di perguruan tinggi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

4. Bapak Dr. Masbur, M.Ag selaku pembimbing I yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat, serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Nuzliah, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu mencurahkan perhatian, bimbingan, nasehat, serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen beserta staf prodi bimbingan dan konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu selama mengikuti perkuliahan sampai akhir penulisan skripsi.
7. Yarlis Yahya Rusdi dan Rosniati selaku orang tua penulis yang selalu mendukung, mendoakan dan memberikan motivasi serta kasih sayang yang tulus kepada penulis yang tidak pernah bisa tergantikan atas jasa-jasa yang telah diberikan.
8. Bapak Sulaiman, MA selaku kepala sekolah SMP Negeri 7 Banda Aceh yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 7 Banda Aceh.
9. Ibu Novianti Eka Permadi, S.Pd selaku guru BK SMP Negeri 7 Banda Aceh yang telah memberikan arahan, bimbingan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat seperjuangan Riska Maulidia Putri, Shellvina Wahyuni, Nurhafifah, Nurul Safwati, Thindya Sri Alvionita yang telah memberikan dorongan, semangat, motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

11. Teman-teman seangkatan 2017 BK FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah banyak memberikan semangat, motivasi kepada penulis serta semua pihak yang telah banyak membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda pada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umunya bagi kita semua.

Banda Aceh, 27 Desember 2021

Ulfatul Izzah
NIM. 170213056



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL.	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.	7
D. Hipotesis Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.	8
F. Definisi Operasional.....	9
G. Sistematika Penulisan	12
BAB II: LAYANAN INFOMASI DAN GADGET	14
A. Layanan Informasi dan Urgensinya	14
B. Layanan Informasi Bagi Siswa.	24
C. Bentuk-bentuk Layanan Informasi.....	29
D. Gadget dan Urgensinya.....	34
E. Dampak Penggunaan Gadget Bagi Siswa.....	42
BAB III: METODELOGI PENELITIAN	47
A. Metode dan Pendekatan Penelitian.	47
B. Populasi dan Sampel Penelitian.	50
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	51
D. Teknik Pengumpulan Data.....	57
E. Teknik Analisis Data.....	58
F. Prosedur Penelitian.....	61
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.	62
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	62
B. Bentuk-bentuk Layanan Informasi di SMP N 7 Banda Aceh.	64
C. Pengaruh Gadget Terhadap Siswa SMP N 7 Banda Aceh.....	65
D. Pembahasan.....	73

BAB V: PENUTUP.	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN.	84
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.	109



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test One Group Desain</i>	49
Tabel 3.2	Jumlah Populasi Penelitian.	50
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Pemahaman Penggunaan gadget.....	53
Tabel 3.4	Rumus Validitas Instrumen.....	54
Tabel 3.5	Setelah Uji Validitas Butir Tabel.....	55
Tabel 3.6	Rumus Realibitas Instrumen.....	57
Tabel 3.7	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	57
Tabel 3.8	Rumus Uji Wilcoxon.	60
Table 4.1	Distribusi Data Siswa Dua Tahun Terakhir SMP Negeri 7 Banda Aceh 82.....	63
Tabel 4.2	Rumus Standarisasi Kategori.....	68
Tabel 4.3	Kategori Pemahaman Penggunaan Gadget Siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh.....	68
Tabel 4.4	Hasil <i>Pre-test</i> Pemahaman Gadget Siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh Sebelum Diberikan Layanan Klasikal.....	69
Tabel 4.5	Selisih Keseluruhan Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas VIII.	71
Tabel 4.6	Uji Normalitas.....	71
Tabel 4.7	Descriptive Statistic.....	72
Tabel 4.8	Ranks.....	72
Tabel 4.9	Tes Statistic.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2: Surat Ilmiah Penelitian Mahasiswa
- Lampiran 3: Surat Izin Mengumpulkan Data
- Lampiran 4: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 5: Daftar Nama Siswa Layanan Klasikal
- Lampiran 6: Hasil Judgment Instrumen
- Lampiran 7: Instrumen Penelitian
- Lampiran 8: Hasil Validitas Instrumen
- Lampiran 9: Hasil Reabilitas Instrumen
- Lampiran 10: Data *Pre-test* dan *Post-test* Keseluruhan
- Lampiran 11: Rencana Pelaksanaan Layanan
- Lampiran 12: Hasil Uji Wilcoxon
- Lampiran 13: Dokumentasi
- Lampiran 14: Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang tua sudah tidak asing lagi dengan alat atau teknologi super canggih. Teknologi tersebut bisa untuk mengakses informasi dari belahan dunia manapun dengan mudah yang biasa disebut *gadget*. Gadget merupakan perkembangan teknologi masa kini yang menyasar semua kalangan termasuk anak usia pra sekolah.¹ *Gadget* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. *Gadget* banyak positif dan manfaat bagi manusia, jika tidak menggunakan dengan baik maka gadget juga bisa menjadi negatif bagi penggunanya.

Era globalisasi seperti saat ini sangat mudah sekali bagi kita untuk mencari informasi atau berkomunikasi satu dengan yang lainnya hanya dengan menggunakan *gadget*. Menurut Osland *gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, *tablet PC* dan juga telepon seluler atau *smartphone*. Di dalam gadget terdapat berbagai fitur dan aplikasi yang bisa dimanfaatkan. Fitur dan aplikasi tersebut bisa mengasah kreativitas seseorang dan bisa digunakan untuk menghasilkan suatu karya seperti membuat video-video, menggambar dan lain sebagainya.

¹ Tri Puspita Sari dkk, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT al Mukmin*, D-III Kebidanan Stikes PKU Muhammadiyah Surakarta, vol. 13 No. 2, 2016, h. 72.

Layanan informasi menurut Yusuf Gunawan adalah layanan yang membantu siswa untuk membuat keputusan yang bebas dan bijaksana. Informasi tersebut harus valid dan dapat digunakan oleh siswa untuk membuat berbagai keputusan dalam kehidupan mereka.² Layanan informasi menurut Abu Bakar M. Luddin adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan individu menerima dan memahami berbagai informasi. Kemudian informasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan untuk kepentingan individu yang bersangkutan.³ Layanan informasi diberikan kepada siswa untuk membantu menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi dan membuat keputusannya sendiri.

Layanan informasi merupakan salah satu kegiatan bimbingan dan konseling yang mampu mencakup kegiatan lainnya. Karena layanan ini memberikan berbagai informasi, baik informasi pribadi, sosial, karier maupun belajar. Hal ini dapat menyelesaikan masalah yang dialami siswa secara keseluruhan. Layanan ini dapat menambah wawasan siswa, mengenali dirinya sendiri (konsep diri) dan mampu menata masa depannya sebaik mungkin. Siswa juga akan mendapatkan pengetahuan yang baru dan lebih luas.

Menurut Sanjaya dan Wibowo gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Tidak dapat dipungkiri penggunaan *gadget* baik secara langsung maupun tidak langsung

²Yusuf Gunawan, *Pengantar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1987) h. 88.

³ Abu Bakar M. Luddin, *Kinerja Kepala Sekolah dalam Kegiatan Bimbingan dan Konseling*, (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2009), h. 66

berdampak positif ataupun negatif. Dampaknya sudah meluas kesemua kalangan termasuk pelajar terutama siswa. Dampak positif *gadget* bagi siswa antara lain yaitu untuk mempermudah berinteraksi, mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Siswa bisa mengetahui informasi tentang kegiatan-kegiatan di sekolah dan lain sebagainya.

Dalam menjalani kehidupan dan perkembangan diri, individu memerlukan berbagai informasi baik untuk keperluan kehidupannya sehari-hari, sekarang maupun untuk perencanaan kehidupannya kedepan. Individu bisa mengalami masalah dalam kehidupannya di masa depan, karena tidak menguasai dan tidak mampu mengakses informasi. Menurut Jogiyanto HM, informasi secara umum didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Layanan informasi adalah layanan yang memberikan informasi yang dibutuhkan oleh individu. Informasi yang diperoleh individu sangat diperlukan agar individu lebih mudah dalam membuat perencanaan dan mengambil keputusan.

Layanan informasi tentang *gadget* yaitu memberikan atau menyampaikan berbagai informasi mengenai *gadget* atau alat elektronik, baik dampak positifnya maupun dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Memberikan informasi mengenai bermacam-macam bentuk dari *gadget*, bukan hanya smartphone/handphone, tetapi ada berbagai macam bentuk *gadget* seperti laptop, computer dan lain sebagainya. Pada proses pemberian layanan tersebut guru bimbingan konseling menjelaskan kegunaan dari *gadget* dan apa saja manfaat,

kelebihan dan juga kekurangan dari penggunaan *gadget*. Selain dampak positif, *gadget* juga terdapat dampak negatifnya. Dampak negatif dari *gadget* yaitu jika pengguna terlalu lama menggunakan *gadget* dan mengakses sesuatu yang tidak selayaknya.

Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia beberapa tahun terakhir. Selain memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, *gadget* juga dapat digunakan sebagai sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana bisnis, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Menurut Harfiyanto bahwa hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam *gadget*.⁴ *Gadget* juga dianggap sebagai "teman" saat ini bagi masyarakat khususnya siswa dilingkungan sekolah, *gadget* dilibatkan dalam pembelajaran. Maka diharapkan akan memotivasi siswa dalam memperoleh bahan ajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.⁵

Dengan memberikan layanan informasi tentang *gadget*, siswa akan mengetahui bagaimana cara menggunakan *gadget* dengan baik dan berguna. Siswa tidak akan menyalahgunakan lagi penggunaan *gadget*. Siswa akan memanfaatkan *gadget* dengan sebaik mungkin. Siswa bisa menyalurkan bakat dan minatnya melalui *gadget* dengan memanfaatkan aplikasi yang ada di teknologi tersebut dengan baik. Juga bisa mendapatkan lebih banyak pengetahuan dengan browsing dan belajar menggunakan aplikasi-aplikasi. Menurut Atik Dwi Susanti

⁴Harfiyanto, Doni, dkk, *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015), h. 4.

⁵Muhammad Nuhman Mahfud dan Aprilya Wulansari, *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif*, (Seminar Nasional, 2018) h. 61.

bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa.⁶

Layanan informasi tentang *gadget* diberikan kepada siswa bertujuan untuk meningkatkan afektif siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya layanan informasi maka siswa akan mengetahui pemahaman *gadget* dan bagaimana cara menggunakan *gadget* secara lebih baik, sehingga perilaku siswa tidak akan menyimpang atau berperilaku buruk karena terpengaruh oleh *gadget*. Sebaliknya siswa akan memanfaatkan *gadget* dengan baik sehingga perilaku dan sikapnya akan baik. Dari *gadget* siswa juga bisa belajar cara bersikap dengan sopan yaitu dengan mencari artikel-artikel juga menonton video-video yang mengandung pengetahuan. Yang disebut dengan orang berilmu adalah orang yang memiliki sikap sopan santun. Menurut Azhar Arsyad bahwa manfaat media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.⁷

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan terhadap siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh, banyak siswa yang menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game, bermain sosial media, tidak bisa lepas dari *gadget* dan kecanduan terhadap *gadget*. Siswa menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari bisa

⁶Atik Dwi Susanti, Skripsi, “*Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktivitas Belajar Untuk meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram*”, (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2018) h. 21.

⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h.25.

sampai lupa waktu, hingga meninggalkan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Karena keasyikan bermain *gadget*, ketika malam hari bergadang sampai terlambat ke sekolah dan ada juga yang tidak pergi ke sekolah, juga sampai jiwa bersosialnya berkurang. Penggunaan *gadget* yang berlebihan secara terus-menerus tanpa ada batasan waktu, dapat berdampak pada gangguan kesehatan.⁸ Mereka akan cemas jika *gadget* tersebut dijauhkan, sebagian waktunya digunakan untuk bermain *gadget*. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Sehingga dapat membuat anak menjadi pribadi yang tertutup atau *introvert*.⁹

Maka perlu diberikan informasi mengenai gadget, supaya pemahaman siswa terhadap *gadget* berubah menuju kearah yang lebih positif. Siswa bisa memanfaatkan gadget untuk hal-hal yang lebih baik. Pemahaman kognitif siswa meningkat tentang *gadget*, memahami kegunaan-kegunaan dari *gadget* tersebut sehingga mampu mengendalikannya kearah yang lebih positif.

Aspek afektifnya siswa dapat mengatur waktu dalam bermain gadget, tidak hanya menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* saja tetapi dapat membagi waktu untuk belajar, beribadah dan berinteraksi dengan orang disekitar. Aspek psikomotorik siswa lebih terampil/kreatif dalam menggunakan gadget yaitu tidak hanya untuk bermain game atau bermain sosial media saja tetapi bisa memanfaatkannya untuk membuat video-video tentang tugas sekolah juga video-

⁸ Wahyu Novitasari, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*, Vol. 05, No. 03, 2016, h. 2.

⁹ Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia: , 2014), h. 27.

video yang disukainya menjadi lebih kreatif dan bagus, membuat gambar/lukisan dengan memanfaatkan aplikasi yang ada di *gadget*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka secara garis besar pertanyaan penelitian yang akan diteliti yaitu:

1. Apakah bentuk-bentuk layanan informasi di sekolah SMP Negeri 7 Banda Aceh?
2. Seberapa berpengaruh penggunaan *gadget* bagi siswa di sekolah SMP Negeri 7 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui apa bentuk layanan informasi di sekolah SMP 7 Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui seberapa berpengaruh penggunaan *gadget* bagi siswa di sekolah SMP Negeri 7 Banda Aceh.

D. Hipotesis penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam

bentuk pernyataan. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka pikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan.¹⁰

Dalam penelitian ini adapun hipotesis yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

Hipotesis

Ha: Ada pengaruh penggunaan gadget bagi siswa di sekolah SMP Negeri 7 Banda Aceh.

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan gadget bagi siswa di sekolah SMP Negeri 7 Banda Aceh.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis, bagi pendidik dan calon pendidik, bagi siswa dan bagi sekolah. *Pertama* bagi penulis yaitu dapat menambah wawasan dan pengalaman secara langsung bagaimana cara meningkatkan kemampuan siswa terhadap pemahaman tentang gadget melalui metode eksperimen. *Kedua* bagi pendidik dan calon pendidik yaitu dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang bagaimana cara mengembangkan kemampuan siswa melalui metode eksperimen. *Ketiga* bagi

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 64.

siswa yaitu siswa sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman secara langsung mengenai pemahaman penggunaan gadget secara positif, kreatif melalui metode eksperimen. Juga siswa dapat tertarik memanfaatkan gadget secara lebih baik sehingga perkembangan kemampuan siswa dapat meningkat. *Keempat* bagi sekolah yaitu sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pemberian materi layanan informasi yang diharapkan supaya siswa dapat memahami penggunaan dari gadget secara positif dan kreatif, juga untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam hal bermain gadget.

2. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang berarti bagi perkembangan pengetahuan siswa, terutama pengetahuan tentang penggunaan gadget secara positif dan kreatif.

F. Definisi Operasional

1. Layanan Informasi

Layanan informasi menurut Yusuf Gunawan adalah layanan yang membantu siswa untuk membuat keputusan yang bebas dan bijaksana. Informasi tersebut harus valid dan dapat digunakan oleh siswa untuk membuat berbagai keputusan dalam kehidupan mereka.¹¹ Jika tidak adanya informasi maka individu bisa mengalami masalah dalam kehidupannya dimasa depan, karena tidak menguasai dan tidak mampu mengakses informasi.

¹¹ Yusuf Gunawan, *Pengantar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1987), h. 88.

Layanan informasi merupakan kebutuhan yang amat tinggi tingkatannya. Layanan informasi membekali individu dengan berbagai pengetahuan tentang lingkungan yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi berkenaan dengan pendidikan maupun sosial. Layanan informasi berusaha merangsang individu untuk dapat secara kritis mempelajari berbagai informasi berkaitan dengan kehidupan dan perkembangannya. Layanan informasi memungkinkan individu dapat menentukan arah hidupnya. Diharapkan individu dapat membuat rencana-rencana dan keputusan tentang masa depannya serta bertanggung jawab atas rencana dan keputusan yang telah dibuat.¹²

Menurut Tohirin layanan informasi merupakan layanan berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi juga bermakna usaha-usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan serta pemahaman siswa tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangan anak muda.¹³

Layanan informasi yaitu memberikan suatu pemahaman kepada siswa tentang hal-hal yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa. Informasi yang diberikan harus valid dan dapat digunakan oleh siswa untuk mengembangkan pengetahuannya, juga dapat dilaksanakan dalam kehidupan/kegiatan sehari-hari.

Layanan informasi dalam bimbingan dan konseling bertujuan untuk membekali individu dari berbagai pengetahuan dan pemahaman. Informasi yang

¹² Prayitno, Erman Anti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1994) h. 260-261.

¹³ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Madrasah*, (Pekanbaru: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 147.

diberikan berguna untuk mengenali diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai siswa, anggota keluarga dan masyarakat. Pemahaman yang diperoleh melalui layanan informasi digunakan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan berbagai kegiatan, prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, kehidupan sehari-hari (bersosial) dan mengambil keputusan.

2. Pemahaman Gadget

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.¹⁴ Pada dasarnya *gadget* diciptakan untuk memudahkan dalam menggunakan media komunikasi, yang digunakan untuk memebuhi suatu kebutuhan. Penggunaan *gadget* adalah cara seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi juga menunjang aktivitas sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas.

Menurut Harfianto hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang bermasalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada di dalam *gadget*. *Gadget* adalah teknologi baru dimana setiap orang bias selangkah lebih maju dari kemarin. *Gadget* mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif bagi manusia. Melalui *gadget* komunikasi mudah dan murah. *Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual Indonesia beberapa tahun terakhir. Selain fungsi utama sebagai alat komunikasi, *gadget* juga dapat digunakan sebagai sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, cara

¹⁴ Puji Asmaul Husna, *Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Vol. 17, No. 2, November 2017, h.318.

bisnis, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi.¹⁵

Gadget adalah sebuah perangkat atau alat instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia, Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* yang paling banyak digunakana dikalangan masyarakat adalah smarphone atau handpone, karena memiliki kecanggihan dan mudah untuk dibawa kemana-mana yang membuat kehidupan semakin terasa mudah dan praktis.¹⁶

Pemahaman tentang *gadget* yaitu siswa dapat memahami kegunaan dari *gadget*, dapat mengatur waktu ketika bermain *gadget* tidak sampai seharian dan lupa waktu. Siswa dapat memanfaatkan *gadget* sebaik mungkin untuk menambah wawasan dan pengetahuan. *Gadget* dapat digunakan untuk mengasah kreatifitas siswa dan dapat digunakan ke hal-hal yang lebih positif.

G. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah penyusunan proposal ini, maka disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut:

1. Proposal ini diawali dengan Bab I pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan diakhiri dengan sistematika proposal.

¹⁵ Agoeng Noegoro, *Teknologi Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), h. 138.

¹⁶ Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), h. 106.

2. Pada Bab II dibahas landasan teori yaitu tentang teori yang sesuai dengan variabel penelitian, analisis dan perkembangannya serta membahas teori yang relevan.
3. Proposal ini diakhiri dengan Bab III yaitu tentang metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, maka sistematikanya adalah sebagai berikut: jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, sumber data, fokus penelitian, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, dan yang terakhir teknik analisis data.



BAB II

LAYANAN INFORMASI DAN GADGET

A. Layanan Informasi dan Urgensinya

1.1 Layanan Informasi

Menurut Jogiyanto HM, informasi secara umum didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan.¹⁷ Sedangkan menurut Winkel layanan informasi adalah suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu mengenai informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi yang bermakna usaha-usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan serta pemahaman tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangan anak muda.¹⁸

Yusuf Gunawan mengatakan bahwa layanan informasi yang membantu siswa untuk membuat keputusan yang bebas dan bijaksana. Informasi tersebut harus valid dan dapat digunakan oleh siswa untuk membuat berbagai keputusan dalam kehidupan mereka.¹⁹ Sedangkan Prayitno dan Erman Amti menjelaskan bahwa layanan informasi adalah suatu kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan. Pemahaman tersebut untuk

¹⁷ Jogitanto HM. *Analisis dan Disain Informasi: Pendekatan Terstruktur teori dan Praktek aplikasi Bisnis*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1999), h. 692

¹⁸ Tohirin. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), h. 147

¹⁹Yusuf Gunawan, *Pengantar bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1987), Hal. 88

menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Dengan demikian, layanan informasi itu pertama-tama merupakan perwujudan dari fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling.²⁰

Layanan informasi merupakan layanan yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman dari suatu informasi dan pengetahuan yang diperlukan sehingga dapat dipergunakan untuk mengenali diri sendiri dan lingkungan. Layanan informasi bertujuan untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenali diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai siswa, anggota keluarga dan masyarakat.

Menurut Daryanto dan Farid layanan informasi adalah bimbingan dan konseling yang membantu siswa menerima dan memahami berbagai informasi diri, sosial, belajar dan pendidikan lanjutan secara terarah, objektif dan bijak.²¹ Layanan informasi yaitu layanan yang diberikan untuk membantu siswa dalam mengambil keputusan yang mereka perlukan dalam kehidupan sehari-hari. Individu dapat memperoleh pemahaman dari suatu informasi dan pengetahuan yang diperlukan sehingga dapat dipergunakan untuk mengenali diri sendiri dan lingkungan disekitarnya. Hal ini sesuai dengan ayat Al-Quran surah Al-Asr ayat 1-3:

وَالْعَصْرِ (١) إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ (٢) إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصُوا بِالْحَقِّ وَتَوَّصُوا
بِالصَّبْرِ (٣)

²⁰Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar BK*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 259-260.

²¹ Daryanto dan Muhammad Farid, *Bimbingan Konseling Panduan Guru BK dan Guru Umum*, (Yogyakarta: Graha Media, 2015), h. 56

Artinya: “Demi masa (1), Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian (2), Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat-menasehati supaya menaati kebenaran dan nasehat-menasehati supaya menepati kesabaran (3). (QS. Al-Ashr ayat 1-3).”²²

Winkel dan Sri Hastuti menjelaskan bahwa layanan informasi adalah usaha untuk membekali para siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang karier dan bidang perkembangan pribadi sosial, supaya siswa belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupan sendiri. Siswa harus diberikan informasi yang relevan serta informasi yang menyangkut data dan fakta yang tidak dapat berubah juga data yang dapat berubah sesuai dengan perkembangan waktu.²³

Pemberian layanan informasi sangat penting karena siswa membutuhkan kesempatan untuk mempelajari data dan fakta yang dapat mempengaruhi jalan hidupnya. Namun, mengingat luasnya informasi yang tersedia, guru BK harus mengetahui informasi mana yang relevan dan tidak relevan untuk siswa, serta informasi seperti apa yang menyangkut data juga fakta yang tidak berubah dan data yang berubah dimasa yang akan datang.

Pemberian bantuan dari guru BK mengenai pemahaman diri, penyesuaian bakat, minat, kemampuan, cita-cita, pendidikan maupun karier yang akan dipilihnya dimasa depan. Agar tercapainya tujuan tersebut maka layanan

²² Departemen RI, *Al-Quran dan Terjemahannya Mushaf Ar-Rasyid*, (Jakarta: Maktabah Al-Fatih Rasyid Media, 2016), h. 601

²³ W. S Winkel, M. M Sri Hastuti, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2007), h. 318

informasi disampaikan oleh guru BK kepada siswa harus sesuai dengan kebutuhannya dan informasi tersebut harus relevan.

Layanan informasi memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman dari suatu informasi dan pengetahuan yang diperlukan sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapinya. Layanan informasi untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenali diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai seorang siswa, anggota keluarga juga sosial masyarakat.

Budi Purwoko mengungkapkan bahwa layanan informasi adalah kegiatan membantu siswa dalam mengenali lingkungannya, terutama tentang kesempatan-kesempatan yang ada didalamnya dapat dimanfaatkan siswa dengan baik untuk masa kini maupun masa yang mengenai datang. Usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan-pengetahuan yang berguna untuk permasalahannya.²⁴

Layanan informasi merupakan salah satu kegiatan bimbingan konseling yang mampu mencakup kegiatan lainnya. Karena memberikan berbagai informasi, baik pribadi, sosial, karier, maupun belajar. Hal ini secara tidak langsung dapat menyelesaikan masalah yang dialami siswa secara keseluruhan. Layanan ini dapat menambah wawasan siswa, mengenali dirinya (konsep diri) dan mampu menata masa depannya sebaik mungkin.

Layanan informasi diberikan kepada siswa dikarena memungkinkan siswa menerima dan memahami berbagai informasi yang dapat dipergunakan

²⁴ Budi Purwoko, *Organisasi dan Manajemen Bimbingan Konseling*, (Surabaya: Unesa University Press, 2008), h. 52

sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk kepentingannya. Layanan informasi merupakan layanan bimbingan konseling yang memberikan bekal informasi kepada siswa yang membutuhkannya supaya siswa dapat mengatasi masalah yang sedang dihadapinya dan dimasa yang akan datang.

Layanan informasi diperlukan siswa untuk keperluan kehidupannya sehari-hari juga untuk perencanaan kehidupannya ke depan. Sangat penting diberikan layanan informasi untuk siswa mengingat kegunaan informasi tersebut acuan untuk bersikap dan bertingkah laku sehari-hari, sebagai pertimbangan bagi arah pengembangan diri dan sebagai dasar pengambilan keputusan. Kegunaan tersebut berkaitan dengan sikap siswa dan kehidupan bersosial.

Layanan informasi untuk memenuhi kekurangan individu mengenai informasi yang diperlukan. Dalam pemberian layanan tersebut, siswa mendapatkan berbagai informasi dan pengetahuan baru. Informasi tersebut kemudian dioalh dan digunakan oleh siswa untuk kepentingan sehari-hari dan perkembangannya. Layanan informasi diselenggarakan oleh guru BK/ Konselor yang diikuti oleh siswa.

Layanan informasi ialah layanan bimbingan konseling yang memungkinkan siswa menerima dan memahami berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk kepentingan siswa. Informasi yang diberikan untuk siswa yang relevan sebagai masukan dalam mengambil keputusan, pengetahuan yang tepat dan benar membantu siswa berpikir rasional tentang perencanaan masa depan dan informasi sesuai dengan daya tangkap siswa untuk menyadarkan mengenai hal-hal yang

tetap dan stabil serta hal-hal yang akan berubah dengan bertambahnya umur dan pengalaman.

Dari penjelasan diatas maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa layanan informasi yaitu suatu layanan yang terdapat dalam bimbingan konseling. Layanan tersebut diberikan kepada siswa untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dan berguna. Informasi tersebut dapat menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi oleh siswa. Dengan memperoleh informasi maka siswa dapat mengambil dan membuat keputusan untuk dirinya sendiri dan berguna untuk masa depannya. Informasi yang diberikan harus valid dan terjamin akan kegunaanya. Maka siswa dapat mengembangkan bakat dan minatnya melalui informasi yang diperoleh dan dapat menambah wawasan juga pengetahuan.

Layanan informasi juga sebagai layanan bimbingan yang memungkinkan siswa dan pihak-pihak lain yang dapat memberikan pengaruh besar kepada siswa (terutama orang tua) menerima dan memahami informasi yang di dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan. Layanan informasi adalah suatu kegiatan bimbingan dan konseling yang mampu mencakup kegiatan lainnya. Layanan ini memberikan berbagai informasi, baik informasi pribadi, sosial, karier, maupun belajar. Hal ini secara tidak langsung dapat menyelesaikan masalah yang dialami siswa secara keseluruhan. Layanan ini dapat menambah wawasan siswa, mengenali dirinya (konsep diri) dan mampu menata masa depannya sebaik mungkin.

1.2 Tujuan Layanan Informasi

Layanan informasi ini mempunyai tujuan untuk dikuasainya informasi tertentu oleh peserta layanan yang akan membantu menyelesaikan masalah. Sedangkan menurut Tohirin, tujuan layanan informasi adalah agar individu mengetahui, menguasai, informasi yang selanjutnya dimanfaatkan untuk keperluan hidupnya sehari-hari dan perkembangan dirinya.²⁵

Selain itu tujuan layanan informasi adalah memungkinkan individu mampu memahami dan menerima diri dan lingkungannya secara objektif, positif, dan dinamis, mengambil keputusan, mengarahkan diri untuk kegiatan-kegiatan yang berguna sesuai dengan keputusan yang diambil dan akhirnya mengaktualisasikan diri.²⁶

Menurut Yusuf Gunawan, ada dua tujuan layanan informasi yang bersifat umum dan khusus diantaranya sebagai berikut:

Tujuan layanan informasi yang bersifat umum, yaitu: (a) mengembangkan pandangan yang luas dan realistis mengenai kesempatan dan masalah kehidupan pada setiap tingkatan pendidikan, (b) menciptakan kesadaran akan kebutuhan dan keinginan yang aktif untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai pendidikan, pekerjaan dan sosial pribadi, (c) mengembangkan ruang lingkup yang luas mengenai kegiatan pendidikan, pekerjaan dan sosial budaya, (d) membantu siswa untuk menguasai teknik memperoleh dan menafsirkan informasi agar siswa semakin maju dalam mengarahkan dan memimpin dirinya sendiri, (e) mengembangkan sifat dan kebiasaan yang akan membantu siswa dalam mengambil keputusan, penyesuaian, yang produktif memberikan kepuasan pribadi, (f) menyediakan bantuan untuk membuat pilihan tertentu yang progresif terhadap aktivitas khusus sesuai dengan kemampuan bakat minat individu.

Tujuan layanan informasi yang bersifat khusus, yaitu: (1) memberikan pengertian tentang lapangan pekerjaan yang luas di masyarakat, (2) membantu siswa agar lebih mengenal atau dekat dengan kesempatan kerja

²⁵ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Rajawali Pres: 2009), h. 147

²⁶ Prayitno, *Seri Layanan Konseling L.1-L.9*, (Padang, UNP, 2004), h.3

dan pendidikan yang ada dilingkungan masyarakat, (3) memberikan teknik-teknik khusus yang dapat membantu para siswa untuk membantu menghadapi kebutuhan-kebutuhan dan masalah setelah meninggalkan sekolah, seperti memperoleh pekerjaan, melanjutkan program berikutnya, (4) memberikan suatu informasi yang dibutuhkan oleh siswa pada saat sekarang dan sesuai dengan perkembangan.²⁷

Tujuan layanan informasi adalah membekali siswa agar mampu merencanakan dan memutuskan rencana masa depan dengan mandiri dan bertanggung jawab sesuai dengan bakat, kemampuan dan minatnya secara positif, objektif dan dinamis. Secara tidak langsung hal ini dapat menyelesaikan masalah karier, sosial, belajar, maupun pribadi. Layanan informasi tentang gadget diberikan kepada siswa bertujuan agar siswa dapat memahami penggunaan gadget secara baik dan bijak. Siswa dapat memanfaatkan gadget dengan lebih baik lagi dan dapat mengasah kreatifitas siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam bermain gadget. Dengan menggunakan gadget siswa dapat menambah pengetahuan dan mempelajari suatu hal yang diminatinya.

Fungsi utama layanan informasi menurut sukardi ialah “fungsi pemahaman dan pencegahan”. Fungsi Pemahaman. Fungsi pemahaman yaitu fungsi layanan bimbingan dan konseling berupa layanan informasi yang akan menghasilkan pemahaman tentang sesuatu hal oleh pihak-pihak yang diberi layanan agar dapat berkembang sesuai yang diinginkan. Fungsi Pencegahan. Fungsi pencegahan yaitu fungsi layanan bimbingan dan konseling berupa layanan informasi yang akan menghasilkan dan dapat tercegah/ terhindar dari permasalahan yang akan

²⁷ Yusuf Gunawan. *Pengantar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1987), h. 89-90.

mengganggu, menghambat dan menimbulkan kesulitan dalam proses perkembangan siswa.²⁸

1.3 Urgensi Layanan Informasi

Urgensi layanan informasi pada bimbingan konseling bermaksud memberikan pemahaman kepada siswa tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, dalam rangka menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Layanan informasi juga merupakan perwujudan dari fungsi pemahaman pelayanan bimbingan dan konseling serta penunjang fungsi-fungsi bimbingan dan konseling lainnya yang berkaitan antara bahan-bahan orientasi dan informasi dengan permasalahan siswa.²⁹

Demikian juga pendapat Winkel (dalam Tohirin) layanan informasi adalah suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan siswa akan informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi juga bermakna sebagai usaha-usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan serta pemahaman tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangan anak muda.³⁰

Adapun alasan layanan informasi menjadi urgensi karena siswa sangat membutuhkan berbagai informasi yang relevan sebagai bekal untuk menghadapi berbagai macam persoalan yang terjadi sehingga dapat berfikir secara rasional, mampu menyaring secara baik sebagai siswa maupun anggota masyarakat. Alasan penyelenggaraan layanan informasi ini karena dapat memberikan persepsi bagi

²⁸ Dewa K. Sukardi, *Managemen Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Bandung: Alfa Beta, 2003), h. 58.

²⁹ Prayitno, Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 259.

³⁰ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling...*, h. 147.

siswa yang sangat bermanfaat. Membekali siswa agar mampu memahami dan menerima diri dan lingkungannya serta dapat mencegah permasalahan secara objektif.

Diberikan layanan informasi kepada siswa diusahakan untuk memenuhi kekurangan akan informasi yang diperlukan, yaitu memenuhi kebutuhan sehari-hari siswa untuk memecahkan masalah yang sedang dialami dan merencanakan kehidupannya dimasa depan. Dengan mendapat informasi dan pengetahuan maka siswa mampu memahami dan menerima diri juga lingkungannya secara objektif, positif juga dinamis. Siswa dapat mengambil keputusan dan mengarahkan diri untuk kegiatan-kegiatan yang berguna sesuai dengan keputusan yang diambilnya juga bertanggung jawab.³¹

Kegiatan layanan informasi sebagai salah satu kegiatan bimbingan konseling yang mencakup kegiatan lainnya. Karena layanan tersebut memberikan berbagai informasi yang diperlukan oleh siswa yaitu baik informasi pribadi, informasi sosial, informasi karier juga informasi belajar. Hal ini secara tidak langsung dapat menyelesaikan masalah yang sedang dialami oleh siswa secara keseluruhan. Layanan informasi dapat menambah wawasan siswa, menambah pengetahuan siswa, mengenali dirinya (konsep diri) dan mampu menata masa depan sebaik mungkin juga bias bertanggung jawab atas keputusan yang telah diambilnya.

Layanan informasi dapat diselenggarakan secara langsung dan terbuka oleh konselor/ guru BK kepada seluruh siswa di sekolah. Berbagai strategi dan

³¹ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah...*, h. 148.

media sangat bervariasi serta fleksibel. Format yang digunakan tergantung dengan jenis informasi dan karakteristik siswa. Dengan adanya layanan informasi siswa akan mendapatkan informasi baru yang sebelumnya tidak diketahui.

Dari penjelasan diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa urgensi layanan informasi adalah suatu informasi yang sangat diperlukan karena siswa membutuhkan berbagai informasi untuk kehidupan sehari-hari. Dengan diberikan informasi maka siswa dapat mengambil keputusan untuk dirinya sendiri. Informasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membantu siswa menyelesaikan masalah yang sedang dialaminya dan keputusannya dimasa depan, siswa harus bertanggung jawab dengan keputusan yang telah diambilnya.

B. Layanan Informasi Bagi Siswa

Slameto menjelaskan dalam layanan informasi bagi siswa membahas tentang cara-cara belajar, yang didalamnya mencakup cara membagi waktu, cara menyusun jadwal kegiatan, cara belajar efektif, cara memilih teknik belajar, informasi tentang lingkungan sekitar dan informasi tentang tata tertib sekolah. Layanan informasi bagi siswa diadakan untuk membekali siswa pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang perkembangan pribadi sosial, supaya siswa belajar tentang lingkungan hidupnya dan dapat mengatur juga merencanakan kehidupannya sendiri.³²

Prayitno dan Emran Anti menyatakan bahwa pemberian layanan informasi bagi siswa sangat diperlukan untuk membekali siswa dengan berbagai pengetahuan tentang lingkungan yang diperlukan untuk memecahkan masalah

³² W. S Winkel, M.M Sri Hastuti, *Bimbingan dan Konseling...*, h. 316.

yang dihadapi berkenaan dengan lingkungan sekitar, pendidikan dan sosial budaya. Memungkinkan siswa dapat menentukan arah hidupnya. Syarat dasar menentukan arah hidupnya yaitu mengetahui informasi yang harus dilakukan serta bagaimana bertindak secara kreatif dan dinamis. Berdasarkan informasi yang diberikan siswa diharapkan dapat membuat rencana-rencana dan keputusan tentang masa depannya serta bertanggung jawab atas rencana dan keputusan yang telah diambilnya.³³

Sementara menurut Budi Purwoko juga menjelaskan bahwa didalam layanan informasi bagi siswa yaitu informasi tentang kondisi fisik sekolahnya, fasilitas yang tersedia, guru-guru, para karyawan, bagian administrasi dan sebagainya. Informasi tentang cara belajar yang efisien yang bersumber dari para guru-guru, informasi tentang usaha kesehatan sekolah yang bersumber dari dokter dan para perawat kesehatan yang ada di sekolah.

Dalam pelaksanaan layanan informasi bagi siswa dapat digunakan dalam memberikan pemahaman tentang *gadget*. Hal ini karena layanan informasi bagi siswa merupakan seperangkat kegiatan dalam memberikan keterangan-keterangan atau informasi *gadget* kepada siswa sehingga dengan informasi ini siswa diharapkan dapat memahami penggunaan *gadget*, pemanfaatan *gadget* untuk meningkatkan potensi diri, serta dapat meningkatkan pengetahuan tentang *gadget*. Pemberian layanan informasi bagi siswa tentang *gadget* dimaksudkan untuk memberikan wawasan kepada siswa sehingga dapat menggunakan informasi

³³ Prayitno, Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1994), h. 226.

tersebut untuk hal-hal yang lebih berguna dan bermanfaat untuk dirinya di masa sekarang maupun masa yang akan datang.

Layanan informasi bagi siswa mempunyai tujuan untuk dikuasainya informasi tertentu oleh siswa yang akan membantu menyelesaikan masalahnya. Menurut Tohirin tujuan layanan informasi adalah agar individu mengetahui, menguasai informasi yang selanjutnya dimanfaatkan untuk keperluan hidupnya sehari-hari dan perkembangan dirinya.³⁴

Sukardi menjelaskan bahwa layanan informasi bagi siswa dapat dilaksanakan melalui beberapa metode diantaranya: ceramah, tanya jawab dan diskusi yang dilengkapi dengan peragaan, selebaran, tayangan foto, film atau video dan peninjauan ke tempat-tempat atau obyek-obyek yang dimaksudkan. Berbagai narasumber, baik dari sekolah sendiri atau dari sekolah lain, dari lembaga pemerintahan, maupun dari berbagai kalangan di masyarakat dapat diundang untuk memberikan informasi kepada siswa. Slameto mengatakan yang dinerikan dalam layanan informasi bagi siswa meliputi cara membagi waktu, cara menyusun jadwal kegiatan, cara belajar yang efektif, cara memilih teknik belajar, informasi tentang lingkungan sekitar dan informasi tentang tata tertib sekolah.³⁵

Dalam pemberian layanan informasi bagi siswa yang terlibat didalamnya adalah konselor/ guru BK, siswa dan informasi yang menjadi isi dari layanan. Konselor/ guru BK menguasai sepenuhnya informasi yang akan diberikan kepada siswa, mengenal baik siswa yang menjadi sasaran layanan bimbingan, informasi yang diberikan berdasarkan kebutuhan siswa dan menggunakan cara-cara yang

³⁴ Tohirin. *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah Madrasah* (Pekanbaru: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 148

³⁵ Slameto, *Bimbingan di Sekolah*, (Jakarta: Bina Aksara, 1986), h. 147.

efektif untuk melaksanakan layanan. Dalam pelaksanaan layanan informasi bagi siswa dipastikan bahwa siswa siap untuk menerima informasi yang akan diberikan, agar siswa dapat memahami permasalahannya dan dapat membuat keputusan sesuai dengan permasalahan yang sedang dihadapinya.

Pelaksanaan layanan informasi bagi siswa perlu direncanakan oleh konselor/ guru BK dengan cermat dan teliti, baik mengenai informasi yang akan diberikan kepada siswa, metode maupun media yang digunakan dalam kegiatan layanan. Kegiatan siswa dalam kegiatan tersebut selain mendengar dan menyimak juga perlu mendapat pengarahan secukupnya dari konselor/ guru BK. Dalam pemberian layanan diperlukan identifikasi kebutuhan akan informasi bagi siswa, menetapkan subjek sasaran layanan dan menyiapkan prosedur, perangkat juga media layanan. Konselor/ guru BK harus bisa mengaktifkan siswa ketika proses pemberian layanan sedang berlangsung. Setelah diberikan layanan informasi bagi siswa, konselor/ guru BK harus mengevaluasi dan menganalisis hasil evaluasi tersebut supaya bisa diberikan tindak lanjut kepada siswa.³⁶

Layanan informasi bagi siswa dapat diselenggarakan secara langsung dan terbuka oleh guru BK di sekolah. layanan tersebut dapat dilakukan secara bervariasi dan fleksibel melalui format klasikal dan kelompok. Format yang digunakan tergantung dengan jenis informasi dan karakteristik siswa. Prayitno menjelaskan bahwa cara penyampaian layanan informasi bagi siswa yang paling

³⁶ Prayitno, Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 15

biasa dipakai dalam layanan adalah ceramah, yang diikuti dengan tanya jawab. Untuk mendalami informasi tersebut dapat dilakukan diskusi antara para siswa.³⁷

Layanan informasi bagi siswa secara umum dapat dilakukan dengan cara lisan, tertulis, audio visual dan disket computer. Layanan Informasi bagi siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya ceramah diikuti dengan tanya jawab, diskusi, wawancara, karya wisata, buku panduan, kegiatan sanggar karier dan sosiodrama.

Dalam pelayanan bimbingan dan konseling layanan informasi bagi siswa meliputi jenis, luas dan kedalaman informasi yang menjadi isi layanan sangat bervariasi, tergantung pada kebutuhan siswa. Pada dasarnya informasi yang dimaksud mengacu kepada seluruh bidang pelayanan konseling yaitu bidang pengembangan pribadi, sosial, belajar, perencanaan karier, kehidupan berkeluarga dan beragama. Berbagai informasi tersebut yaitu informasi perkembangan diri, informasi hubungan antar pribadi, sosial, nilai dan moral, informasi pendidikan, kegiatan belajar dan keilmuan teknologi, informasi sosial budaya dan kewarganegaraan an informasi kehidupan beragama.³⁸

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan informasi bagi siswa sangat penting dilakukan. Dikarenakan informasi yang didapat oleh siswa sangat diperlukan untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang sedang dialami dan siswa dapat membuat keputusan untuk masa depannya dan bertanggung jawab atas pilihan yang telah dibuatnya.

³⁷ Prayitno, Erman Amti, *Dasar-Dasar...*, h. 8

³⁸ Prayitno, *Seri Layanan Konseling L. 2 Layanan Informasi*, (Padang, Jurusan BK FKIP UNP, 2004), h. 3.

Informasi-informasi yang diberikan berkenaan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini sesuai dengan ayat Al-Quran surah Al-Hujarat ayat 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنْ جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَنْ تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْحِحُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نُدْمِينَ

Artinya ‘‘Wahai orang-orang yang beriman! Jika seseorang yang fasik datang kepadamu membawa suatu berita, maka telitilah kebenarannya, agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena kebodohan (kecerobohan), yang akhirnya kamu menyesali perbuatanmu itu.’’ (Q.S. Al-Hujarat ayat 6)

Dengan tegas Al-Quran mengajarkan kepada kita untuk mengecek informasi yang kita dengar. Karena salah satu penyebab rusaknya persatuan adalah karena mudah menerima berita tanpa mengecek kebenarannya. Apalagi seseorang yang membawa informasi itu adalah orang fasiq. Sehingga harus lebih berhati-hati ketika mendengar informasi atau menerima informasi.

C. Bentuk-bentuk Layanan Informasi

Bentuk-bentuk dalam layanan informasi sangat bervariasi dan berbeda-beda, tergantung kepada kebutuhan siswa. Layanan informasi yang menjadi isinya harus mencakup seluruh bidang pelayanan dalam bimbingan dan konseling. Supaya informasi yang disampaikan kepada siswa dapat diterima dan digunakan untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi dan dimasa yang akan datang.

Menurut Mugiarto dalam Sri Utami bentuk-bentuk layanan informasi dibagi dalam beberapa bimbingan meliputi yaitu Bimbingan pribadi, yang meliputi tugas-tugas perkembangan masa remaja akhir khususnya tentang kemampuan dan perkembangan pribadi, perlunya pengembangan kebiasaan dan

sikap. Bimbingan sosial, yang meliputi tugas-tugas perkembangan masa remaja tentang kemampuan dan pengembangan hubungan sosial, cara bertingkah laku, tata krama, sopan santun, dan disiplin di sekolah, tata krama pergaulan dengan teman sebaya. Bimbingan belajar, yang meliputi tugas-tugas perkembangan masa remaja berkenaan dengan pengembangan diri, keterampilan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian. Bimbingan karier, yang meliputi tugas-tugas perkembangan masa remaja berkenaan dengan kemampuan dan perkembangan karier. Bimbingan agama, layanan bimbingan yang membantu untuk meluruskan sesuai dengan kaidah-kaidah sesuai dengan kepercayaan untuk pedoman hidupnya, agar tidak terjerumus oleh perbuatan-perbuatan yang tercela. Bimbingan keluarga, berupa layanan diberikan kepada individu sebagai anggota keluarga, baik dalam sebagai anggota keluarga, baik dalam mengaktualisasikan potensinya.³⁹

Menurut Winkel ada beberapa cara dalam pemberian layanan informasi bagi siswa yaitu:

Lisan, bahan informasi dalam bentuk lisan disajikan melalui ceramah umum, secara tanya jawab, diskusi dan wawancara. Tertulis, bentuk tertulis biasanya mendapat tempat utama dan mengenal banyak ragam, seperti deskripsi jawaban, karangan dalam majalah profesional atau majalah populer, buku pedoman atau buku khusus yang menguraikan tentang yang akan diberikan. Audio visual, bentuk audio visual berupa penggunaan video kaset, video compact disc (DVD), slides dan film sebagai perangkat lunak. Disket program computer, bentuk program komputer memungkinkan siswa menerima berbagai informasi dari komputer mengenai pendidikan dan kehidupan sehari-hari.⁴⁰

³⁹ Heru Mugiarto, *Bimbingan dan Konseling*, (Semarang: UNNES Press, 2004), h. 38.

⁴⁰ Prayitno, Erman Amti, *Dasar-Dasar...*, H. 322.

Tohirin menyebutkan bahwa cara pemberian layanan informasi bagi siswa adalah:

Pertama, ceramah, tanya jawab dan diskusi. Cara ini paling umum digunakan dalam penyampaian informasi di berbagai kegiatan termasuk layanan bimbingan konseling. Kedua, melalui media. Penyampaian informasi bisa dilakukan melalui media tertentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster dan media elektronik seperti tape recorder, film, televisi, internet, dan lain-lain. Ketiga, acara khusus. Layanan informasi bagi siswa melalui cara ini dilakukan berkenaan dengan acara khusus di sekolah. Keempat, narasumber. Bisa dilakukan dengan mengundang nara sumber dari Dinas Kesehatan, Kepolisian atau dari instansi lain.⁴¹

Dalam bentuk-bentuk pemberian layanan informasi ada beberapa cara yang digunakan oleh guru BK, yaitu dengan cara langsung dan tidak langsung. Yang pertama dengan cara langsung, dimana pembimbing melakukan komunikasi langsung atau tatap muka dengan siswa. Cara ini dapat langsung diberikan dengan cara ceramah, diskusi, acara khusus dan nara sumber. Kedua dengan cara tidak langsung, dilakukan melalui media massa dan dapat dilakukan secara individual atau kelompok. Cara ini dapat dilakukan dengan cara buku panduan, media internet, media cetak, papan informasi dan karya wisata.⁴²

Bentuk-bentuk dalam pemberian layanan informasi yaitu secara kelompok, klasikal, lapangan dan individual. Yang pertama yaitu kelompok, kegiatan layanan informasi yang melayani sejumlah siswa melalui suasana dinamika kelompok. Kedua klasikal, kegiatan layanan informasi yang melalui sejumlah siswa dalam satu kelas. Ketiga lapangan, kegiatan layanan informasi yang melayani seseorang atau sejumlah siswa melalui kegiatan diluar kelas atau lapangan (tempat tertentu).

⁴¹ Prayitno, Erman Amti, *Dasar-Dasar...*, h. 144-145.

⁴² Prayitno, *Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah (berbasis integritas)*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2011), h. 269.

Keempat individual, dilakukan terhadap siswa tertentu. Isi layanan juga bersifat khusus disesuaikan dengan kebutuhan siswa bersangkutan atau siswa yang sedang mengalami suatu masalah.⁴³

Dalam bentuk-bentuk layanan informasi tersebut, ada materi yang harus disesuaikan yaitu layanan informasi dalam bidang bimbingan pribadi, meliputi tugas-tugas perkembangan masa remaja awal, pengembangan kebiasaan dan bersikap, mengenal bakat, minat, hidup sehat. Layanan informasi dalam bidang sosial, meliputi kemampuan dan pengembangan hubungan sosial, cara bertingkah laku, tat karma, sopan santun, disiplin di sekolah, pergaulan dengan teman sebaya, nilai sosial, agama, adat istiadat, hak dan kewajiban warga negara. Layanan informasi bidang bimbingan belajar, meliputi pengembangan diri, keterampilan, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian, sikap dan kebiasaan belajar yang baik, aktif dalam belajar kelompok, mengulang pelajaran. Layanan informasi dalam bidang karier, meliputi kemampuan dan perkembangan karier, pemilihan sekolah menengah, pengetahuan dan keterampilan.⁴⁴

Pemberian layanan informasi dapat dilakukan dengan berbagai macam bentuk, yaitu dengan media video. Menurut Gagne (dalam Sadiman dkk) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakilkan gambar bergerak. Media video adalah sarana atau alat yang menyajikan informasi pesan dalam bentuk suara dan visual. Penggunaan media dalam layanan informasi diharapkan agar siswa dapat mengembangkan

⁴³ Alson, *Pengembangan Diri*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 7.

⁴⁴ Prayitno, *Seri Layanan...*, h. 76-80.

wawasan terhadap proses pembelajaran yang diterima, memberikan berbagai macam ilustrasi dan contoh yang berkaitan dengan pembelajaran. Menginformasikan sejumlah penemuan baru yang pernah diperoleh orang lain, sehubungan dengan pembelajaran yang sedang dikembangkan.⁴⁵

Bentuk layanan informasi menggunakan media video menurut Sadiman adalah media dalam bentuk video memiliki berbagai manfaat seperti siswa lebih tertarik dalam mengikuti bimbingan, siswa menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dengan kesadaran sendiri, siswa berlatih untuk memahami informasi yang disampaikan oleh guru BK, siswa dapat mengembangkan pikiran, imajinasi dan pendapat tentang masa depan yang akan dipilih atau dihadapi, siswa dapat lebih memahami hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistic. Sdengan media video siswa dapat meningkatkan pemahaman tentang masa depan kariernya, siswa dapat memberikan umpan balik setelah diputarkan videonya. Media video dapat menjadikan suasana layanan klasikal menjadi lebih menarik, sehingga siswa termotivasi untuk meningkatkan pemahmannya. Siswa dapat terangsang untuk memahami, menentukan pilihan, mampu merancang dan mengambil keputusan terhadap masa depannya.⁴⁶

Berdasarkan bentuk-bentuk layanan informasi tersebut maka didalamnya terdapat kegiatan pendukung dalam pemberian layanan informasi yaitu dengan aplikasi instrument, dilaksanakan untuk mengumpulkan data dan keterangan tentang siswa, keterangan tentang lingkungan siswa serta lingkungan yang lebih luas. Himpunan data, untuk menghimpun seluruh data keterangan yang relevan

⁴⁵ Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010) h. 6.

⁴⁶ Sadiman, dkk, *Media Pendidikan...*, h. 195.

dengan keperluan pengembangan siswa. Konferensi kasus, untuk membahas permasalahan yang dialami siswa dalam suatu forum pertemuan yang dihadiri oleh berbagai pihak. Kunjungan rumah, untuk memperoleh data keterangan serta kemudahan bagi terentaskan masalah siswa melalui kunjungan rumah siswa. Alih tangan kasus, untuk mendapatkan penanganan yang lebih cepat dan tepat. Tampilan kepustakaan, untuk membantu permasalahan siswa dengan cara memanfaatkan pustaka.

Berdasarkan bentuk-bentuk layanan informasi di atas, maka dapat diketahui bahwa layanan informasi meliputi enam bidang bimbingan yaitu bidang bimbingan pribadi, bidang bimbingan sosial, bidang bimbingan belajar, bidang bimbingan karier, bidang bimbingan agama, dan bidang bimbingan keluarga.

D. Gadget dan Urgensinya

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Menurut Anjaya dan Wibowo, *gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna.⁴⁷ Menurut Gari B, Thomas J & Misty E *Smartphone (gadget)* adalah telepon yang bisa dipakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistanst (PDA)*, seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator.

⁴⁷ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011), h. 132.

Schmidt mengemukakan bahwa istilah *smartphone* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan *mobile device* yang menggabungkan fungsi *cellphone*, PDA, *audio player*, *digital camera*, *camcorder*, *Global Positioning System* (GPS) *receiver* dan *personal computer* (PC).⁴⁸ Melalui gadget, komunikasi mudah dan murah serta yang lebih penting adalah bagaimana memanfaatkan gadget untuk mempengaruhi perilaku sosial masyarakat secara lain.

Menurut Osland (dalam Effendi) gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Pada era globalisasi seperti saat ini sangat mudah sekali bagi kita untuk mencari informasi atau berkomunikasi satu dengan lainnya hanya dengan menggunakan *gadget*. Pada sekarang ini penggunaan *gadget* hampir semua kalangan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi siswa.⁴⁹

Menurut Sanjaya dan Wibowo (dalam Manumpil) *gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Penggunaan *gadget* dari waktu ke waktu sangat meningkat di kalangan masyarakat terutama di kalangan siswa. *Gadget* merupakan suatu perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih.⁵⁰

⁴⁸Nurlaelah Syarif, *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda*, (eJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman), 2015. Hal. 220.

⁴⁹ Effendi Nur Hasan dkk, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 1, No. 2, 2013, H. 2

⁵⁰ Manumpil, M, dkk, *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado*, *Ejournal keperawatan*, Vol. 3, No. 2, 2015, h. 2.

Gadget berbeda dengan alat elektronik yang lain, karena terdapat unsur kebaruan pada *gadget* yang tidak dimiliki pada alat elektronik lainnya. Artinya, dari waktu ke waktu *gadget* selalu menyajikan teknologi atau alat elektronik terbaru yang membuat kehidupan semakin terasa mudah dan praktis. *Gadget* yang paling banyak digunakan dan diterima di kalangan masyarakat adalah smartphone atau handphone karena kecanggihannya yang dimiliki oleh *gadget* tersebut. Dengan kecanggihannya yang selalunya diperbarui mampu menjadi *gadget* dengan penjualan nomor satu di dunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya kecanggihannya komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan dapat menjadi hiburan.

Williams & Sawyer mengemukakan *gadget* adalah telepon seluler dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. *Gadget* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan *handset* sehingga menghasilkan *gadget* yang mewah. Didalam *gadget* terdapat berbagai fitur yang biasa digunakan oleh penggunanya. *Gadget* adalah jenis perangkat ponsel yang dapat digunakan sebagai alat telekomunikasi juga dapat digunakan sebagai alat mencari berbagai pengetahuan baru.⁵¹

Keberadaan *gadget* kini sudah mengalahkan telephone kabel. Teknologi seluler selalu berkembang terus dan tidak akan pernah berhenti disatu titik. Teknologi berkaitan erat dengan desain dan kualitas suatu produk sehingga masyarakat tidak akan jenuh dengan teknologi yang semakin canggih. Selain itu

⁵¹ Williams, B.K and Sawyer, S.C, *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications*, (9th edition), (New York: McGraw-Hill, 2011), h. 54.

juga, tujuan dari *gadget* adalah meningkatkan mutu pembelajaran, efektivitas, serta efisien.

Dari penjelasan diatas maka Peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian *gadget* adalah suatu perangkat elektronik yang memiliki keutamaan dan fungsi khusus. *Gadget* menyajikan teknologi terbaru sesuai dengan perubahan zaman yang membuat penggunaanya lebih praktis dan mudah dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. *Gadget* dapat mempermudah pekerjaan-pekerjaan dalam keseharian.

2.1 Fungsi Gadget

Gadget memiliki fungsi yang relative sesuai dengan penggunaannya. Fungsi penggunaan *gadget* secara umum adalah sebagai alat komunikasi, pengetahuan manusia semakin luas dan maju, pada sekarang ini manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone. Bersosial, *gadget* memiliki banyak sekali fitur dan aplikasi yang tepat untuk dapat berbagi berita, kabar dan cerita, sehingga dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh. Pendidikan, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui *gadget* dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan tentang pendidikan, politik, umum, agama dan sebagainya.⁵²

Di dalam *gadget* tersedia berbagai macam hal yang sangat disukai oleh anak seperti youtube dan game, kedua aplikasi ini menyuguhkan tampilan dengan

⁵² Puji Asmaul Husna, *Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Vol 17, No 2, November 2017, h. 318-319.

banyak gambar dan hal-hal yang menarik minat anak-anak. Pada saat ini aplikasi-aplikasi pembelajaran telah tersedia juga dalam *gadget* sehingga penggunaan *gadget* dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin.

Kebanyakan alat yang dikategorikan sebagai *smartphone* menggunakan sistem operasi yang berbeda, dalam hal fitur, kebanyakan *smartphone* mendukung sepenuhnya fasilitas surel dengan fungsi pengatur personal yang lengkap. Fungsi lainnya dapat menyertakan miniatur papan ketik QWERTY, layar sentuh atau D-pad, kamera, pengaturan daftar nama, penghitung kecepatan, navigasi peranti lunak dan keras, kemampuan membaca dokumen bisnis, pemutar musik, penjelajah foto, dan melihat klip video, penjelajah internet, atau hanya sekedar akses, aman untuk membuka surel perusahaan. Fitur yang paling sering ditemukan dalam *smartphone* adalah kemampuannya untuk menyimpan daftar nama sebanyak mungkin.

Fungsi *gadget* sangat beragam bagi kehidupan masyarakat, seperti berkomunikasi menjadi lebih praktis tidak harus bertemu langsung, bisa dengan menggunakan aplikasi yang ada didalam *gadget*, mengirim pesan dengan menggunakan SMS atau menggunakan *e-Mail*, dapat mengakses internet untuk mendapatkan berbagai pengetahuan dan menggunakan fitur kamera/ video kemudian bisa dikreasikan dengan aplikasi-aplikasi edit yang terdapat didalam *gadget*.

Menurut Mac Bridge sebagaimana dikutip dari Yuniar Rachdianti, yang dapat dilakukan dengan menggunakan internet adalah dapat dengan mudah untuk mengirimkan surat kepada teman, ikut dalam diskusi kelompok computer,

mencari kesenangan khusus, men-*download* file, mencari informasi, mencari diperpustakaan elektronik dengan kata-kata kunci, menonton video klip, mendapatkan berita nasional maupun internasional yang terbaru dan ikut main game dengan banyak pemain.⁵³

Dengan *gadget*, siswa bisa belajar memahami materi-materi seperti video pembelajaran, gambar-gambar, bahkan bisa melatih ingatan dan keterampilan dengan menggunakan game. Penggunaan *gadget* sebagai media belajar sangat menunjang pengetahuan yang belum didapatkan atau belum dipahami sepenuhnya. Siswa dapat menonton video bahkan bisa diulang-ulang apabila belum memahaminya.

Pada dasarnya *gadget* berfungsi untuk membuat kehidupan seseorang menjadi lebih praktis, seperti sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi yang terdapat di gadget. *Gadget* juga untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet. Beberapa jenis gadget dibuat khusus untuk hiburan. *Gadget* juga dapat menambah wawasan dengan mengakses pengetahuan-pengetahuan baru.

Dari penjelasan diatas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa fungsi *gadget* adalah untuk mempermudah keseharian masyarakat dengan menggunakan berbagai aplikasi yang terdapat didalam gadget baik untuk berkomunikasi, bermain game dan mengasah kreatifitas. *Gadget* bisa digunakan untuk mengakses internet dan mencari berbagai pengetahuan baru.

⁵³ Yuniar Rachdianti. *Hubungan Antara Self Control dengan Intensitas Penggunaan Internet Remaja Akhir*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 17

2.2 Macam-macam Bentuk Gadget

Gadget memiliki macam-macam jenisnya dan memiliki fungsi yang berbeda. Berikut beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan diantaranya adalah Handphone (HP)/ smartphone adalah seperangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portable/ mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.⁵⁴

Handphone merupakan salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan. Seiring dengan perkembangannya, *handphone* sangat banyak ragamnya. Seiring dengan berjalannya waktu, banyak *gadget* yang sekarang sudah memiliki koneksi internet. *Handphone* merupakan perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan surat elektronik (*push email*), faksimili internet, telepon seluler, SMS, menjelajah internet dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya.

Bentuk-bentuk *gadget* selain *smartphone* adalah *gadget* USB, *gadget* ini sangat berguna untuk menyimpan ataupun mendokumentasikan momen-momen dan hiburan, contoh dari USB yaitu flashdisk. *Gadget* music, *gadget* yang hamper dimiliki oleh setiap kalangan, contohnya yaitu Mp3 Player, speaker. *Gadget* foto, *gadget* yang berguna untuk mengambil foto, dilengkapi dengan teknologi tinggi sehingga hasil jepretannya menyerupai aslinya, contohnya kamera digital. *Gadget*

⁵⁴ Jaka Rawan. *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*, (Vol. 08, No. 02, 2013), h. 5.

pintar, *gadget* ini dapat mengerjakan berbagai fungsi, *handphone*, *ipad*, laptop, komputer merupakan bagian dari *gadget* ini.⁵⁵

Gadget memiliki berbagai macam bentuknya antara lain yaitu: (a) Ponsel atau *handphone*, *gadget* yang sangat banyak digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi, mengakses internet dan menggunakan aplikasi yang ada didalamnya, (b) Laptop/ komputer, *gadget* yang digunakan untuk mengolah data, menyimpan berbagai data dan juga bias digunakan untuk melatih kreatifitas dengan menggunakan aplikasi yang terdapat didalamnya seperti mengedit, (c) Tablet PC, suatu komputer portable lengkap yang seluruhnya berupa layar sentuh datar, (d) Video game atau Psp (*PlayStation Portable*), *gadget* yang didalamnya terdapat permainan elektronik berupa teks maupun gambar yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan dengan pemainnya, (e) *Drone*, sebuah mesin terbang yang berfungsi dengan kendali jarak jauh/ autopilot, *drone* jenis *gadget* yang bisa terbang digunakan untuk foto dan merekam suatu objek, (f) USB, *gadget* berupa perangkat penghubung, biasanya untuk komputer/ laptop namun juga bisa digunakan untuk konsol permainan juga ponsel, (g) Kamera digital/ *camcorder*, sebuah perangkat elektronik yang digunakan untuk merekam suatu objek atau keadaan sekitar menggunakan sebuah sensor dalam bentuk format digital dan disimpan dalam media penyimpanan yang terdapat dalam perangkat tersebut, (h) *Headset/ headphone*, perangkat elektronik gabungan antara penyuar telinga dan mikrofon, biasa digunakan untuk mendengar suara dan berbicara dengan perangkat komunikasi, (i) *Hoverboard*, *gadget* berupa skuter

⁵⁵ Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Jakarta: Bisakimia, 2014), h. 15-16.

roda dua bertenaga baterai elektronik, landasan *hoverboard* menggunakan teknologi sensor giroskop sehingga pengguna alat tersebut mengarahkan kemiringan kaki dan badan, (j) *PS controller*, perangkat game atau system hiburan yang digunakan untuk mengontrol karakter yang terdapat didalam permainan, (k) Walkie talkie, sebuah alat komunikasi genggam yang dapat mengomunikasikan dua orang atau lebih dengan menggunakan gelombang radio, fungsinya untuk berbicara ataupun mendengar, (i) Speaker, perangkat keras yang mengeluarkan suara yang digunakan untuk mendengarkan suara lebih keras.⁵⁶ Dari pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa bentuk-bentuk *gadget* sangat beragam, seperti handphone, video game, speaker, *drone*, mouse, dan laptop. Dari berbagai macam bentuk tersebut memiliki manfaat tersendiri.

E. Dampak Penggunaan Gadget Bagi Siswa

Penggunaan *gadget* dikalangan siswa sudah bukan hal yang biasa, banyak siswa yang sudah memiliki *gadget* khususnya handphone. Dikarenakan kemudahan mengakses teknologi dari *gadget* inilah yang dapat memudahkan komunikasi antara satu orang dengan orang lain. Banyak siswa menggunakan *gadget* untuk memperoleh informasi seperti memperbanyak ilmu pengetahuan dan menambah wawasan, membantu dalam mengerjakan PR (pekerjaan rumah), serta bisa menjalin hubungan komunikasi dengan keluarga, kerabat, sahabat dengan sangat mudah.

Pada saat ini banyak siswa yang menganggap bahwa *gadget* merupakan suatu kebutuhan primer sedangkan gadget merupakan kebutuhan tersier. Dalam

⁵⁶ Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain...*, h. 19-20.

penggunaannya siswa menjadikan *gadget* sebagai temannya saat kesepian, menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, mereka malah enggan keluar rumah untuk bermain dengan orang di sekitar.

Siswa juga memiliki persepsi positif tentang *gadget* yang sangat bermanfaat untuk anak sekolah, banyak kegunaan yang bisa didapatkan oleh anak sekolah dari aplikasi dan fitur-fitur yang semakin *up to date*/ terbaru selama penggunaannya dalam hal positif. Akan tetapi jika penggunaannya dalam jangka waktu yang cukup lama, siswa menjadi lupa waktu, ketergantungan terhadap gadget dan jarang bermain keluar rumah atau hanya sekedar bercengkrama dengan anggota keluarga.

Penggunaan *gadget* selain terdapat dampak positif, *gadget* juga bisa berdampak negatif bagi penggunaan yang tidak tepat, jadi dampak negatif dan dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut:

4.1 Dampak Positif dari Penggunaan Gadget

Berikut ini beberapa hal yang memberikan dampak positif kemajuan teknologi terhadap perilaku manusia yaitu kemajuan teknologi pada dunia internet. Mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berbeda tempat dan jauh dengan cara telepon, sms, atau dengan aplikasi yang dimiliki oleh *gadget*. Menambah pengetahuan, dapat dengan mudah mengakses atau mencari tahu tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget*, seperti google, web, dan lain sebagainya. Menambah teman, dengan banyaknya

jejaring sosial pada saat ini, dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang dimiliki oleh *gadget*.⁵⁷

Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, terciptanya metode-metode pembelajaran baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang baru, karena dapat di cari dan dipahami melalui bantuan teknologi. Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif, akibat kemajuan teknologi, banyak permainan kreatif dan menantang yang banyak disukai oleh anak-anak. Anak dapat mengeksplor dan mencoba hal-hal baru melalui *gadget* seperti mengedit video, membuat animasi dan lain sebagainya. Mempermudah melaksanakan tugas, dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi, masyarakat dapat bekerja secara cepat dan efisien karena adanya peralatan yang mendukung dan berkembang.

Kemudahan dalam berinteraksi menggunakan *gadget* membuat seseorang tidak harus bertatap muka dengan orang lain atau bertemu langsung, akan tetapi cukup dengan via telephone sehingga lebih sering memisahkan diri daripada berbaur dengan orang lain. Pada saat ini banyak orang yang jarang bersosial dengan masyarakat di sekitarnya.

Dampak positif dari pemanfaatan *gadget* diantaranya yaitu mempermudah siswa memperoleh informasi. *Gadget* juga dianggap sebagai teman oleh siswa, *gadget* digunakan dalam pembelajaran. Maka guru mengharapkan siswa dapat termotivasi dan belajar menjadi lebih menyenangkan.⁵⁸

⁵⁷ Badwilan Rayan Ahmad, *Rahasia Dibalik Handphone*, (Jakarta: Darul Falah, 2009), h. 27.

⁵⁸ Dewi, Wahyu Aji Fatma, *Dampak Covid-19 Terhadap...*, h. 56.

Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. Mempersingkat jarak dan waktu di era perkembangan *gadget* yang canggih, didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi halangan. Mempermudah siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Mudah mengetahui informasi-informasi terbaru sehingga memperluas pengetahuan.

4.2 Dampak Negatif dari Penggunaan Gadget

Gadget selain memiliki dampak positif, juga terdapat dampak negatif yang mempengaruhi perilaku sosial masyarakat. Dampak negatif *gadget* yaitu ketergantungan, ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan *gadget* yang digunakan seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan tersebut. Antisocial Behavior, hal ini terjadi dimana ketika seseorang merasa *gadget* merupakan satu-satunya hal yang paling penting dalam kehidupannya, sehingga melupakan hal yang ada disekitarnya.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* semakin beragam mulai dari kesehatan sampai sosial. Media teknologi informasi mempunyai dampak negatif yaitu polusi udara dikarenakan sinyal dari *gadget*, ketergantungan terhadap *gadget*, menimbulkan sifat malas, kesehatan mata berkurang dan pemisahan sosial.⁵⁹

⁵⁹ Alo Liliweri, *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 852.

Terjadinya deindividuasi, tindakan yang lebih parah akan terjadi apabila muncul perilaku anti sosial yang berbahaya seperti melakukan tindakan agresif untuk menyakiti orang lain dan memprovokasi seseorang untuk menyakiti diri sendiri atau orang lain. Penggunaan tidak sesuai kondisi, menggunakan *gadget* pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung (membuka jejaring sosial). *Global warming*, pengalihan kinerja manusia ke mesin semakin menyebabkan polusi udara sehingga memperparah pemanasan global.

Menggunakan *gadget* untuk bermain media sosial menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan. Hal ini biasanya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan dengan belajar, sehingga siswa akan lupa waktu dan keasikan bermain *gadget*. Menjadi kecanduan bermain *gadget*, yang awalnya hanya untuk bermain game akan tetap lama-kelamaan menemukan kesenangan sehingga akan menjadi sebuah kebiasaan. *Gadget* membuat seseorang menjadi malas bergerak dan beraktivitas, biasanya dalam keseharian penuh untuk bermain *gadget*. Siswa menjadi tidak sadar akan lingkungan sekitar mereka karena menjadi lupa waktu.⁶⁰

Gadget atau peralatan elektronik yang penggunaannya membutuhkan daya listrik, padahal tidak didukung oleh energi alternatif. Dengan demikian akan semakin tergantung pada pembakaran batu bara untuk memasok kebutuhan listrik diseluruh dunia. Kesehatan terganggu, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

⁶⁰ Badwilan Rayan Ahmad, *Rahasia Dibalik Handphone...*, h. 35.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian merupakan cara utama yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan memilih jawaban atas masalah yang diajukan. Metode penelitian dari Subagyo artinya suatu cara atau prosedur buat memperoleh pemecahan terhadap permasalahan yang sedang dihadapi. Metode penelitian mencakup alat serta prosedur penelitian. Dalam metode penelitian terdapat 2 metode, yaitu penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Penelitian kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah menggunakan metode statistic. Pada dasarnya, pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) serta menyadarkan konklusi hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signigikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variable yang diteliti.⁶¹

Menurut V. Wiratna Sujarweni penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistic atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kuantitatif mewajibkan peneliti untuk menjelaskan bagaimana suatu variable mempengaruhi variable yang lainnya.⁶²

⁶¹ Azwar, Suharsimi. *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), h. 30.

⁶² V. Wiratna Sujarweni, *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), h. 39.

Penelitian kualitatif menurut Moleong merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dipahami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata serta Bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah serta dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Menurut Kirl dan Miller, penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia, baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahnya.⁶³

Jenis penelitian ini adalah menggunakan teknik kuantitatif, yaitu data yang dikumpulkan berbentuk angka-nomor. Sugiyono menjelaskan penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang berlandaskan pada filsafat positif, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis dan bersifat kuantitatif/ statistic dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan untuk menguji teori-teori objektif dengan memeriksa hubungan diantara variabel. Variabel ini pada urutannya dapat diukur, biasanya pada instrument sehingga data bernomor dapat dianalisis menggunakan prosedur statistik.⁶⁴

Tujuan dari Penelitian ini adalah menjelaskan ada atau tidaknya pengaruh pemahaman siswa terhadap penggunaan gadget sebelum dan sesudah

⁶³ Lexy J. Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 6

⁶⁴ Sukandarrumidi. *Metodologi Penelitian: Pentunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2006), h. 111.

dilakukannya layanan informasi. Dalam penelitian ini variable yang digunakan yaitu pemahaman gadget bagi siswa siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh.

Indikator-indikator variable tersebut akan dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan dan pertanyaan yang dituangkan dalam angket. Selanjutnya data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan program statistik yaitu analisis regresi. Untuk itu penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, hal ini sesuai dengan pendapat Creswell yang menyatakan penelitian kuantitatif merupakan pendekatan untuk menguji teori objektif dengan menguji hubungan antar variabel. Variabel ini pada urutannya dapat diukur dengan menggunakan prosedur statistik.

Desain yang akan digunakan dalam penelitian adalah one-group desain pre-test dan post-test. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan kondisi yang terkendalikan. Grup eksperimen yang akan diberikan treatment yaitu kelompok belajar yang ditentukan oleh peneliti dengan teknik quota sampling yaitu pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti. Grup eksperimen mendapatkan layanan informasi melalui bimbingan klasikal.

Tabel 3.1

Pre-test dan post-test One - Group Desain

$O_1 \times O_2$

Keterangan:

O_1 : Nilai *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan)

X : Pemberian perlakuan dengan menggunakan layanan informasi melalui bimbingan klasikal

O₂ : Nilai *post-test* (sesudah diberikan perlakuan)

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Penelitian untuk menetapkan sampel yang akan di teliti, sangat dibutuhkan untuk penetapan jumlah populasi untuk diambil sampelnya. Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu atau obyek yang merupakan sifat-sifat umum. Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yg ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Tabel 3.2
Jumlah Populasi Penelitian

NO	Kelas	Siswa
1	VIII-1	33 siswa
2	VIII-2	33 siswa
3	VIII-3	33 siswa
4	VIII-4	33 siswa
Jumlah		132 siswa

Pada rentan usia di kelas VIII banyak siswa yang menggunakan gadget hanya untuk bermain game sehingga melupakan tugasnya sebagai siswa yang seharusnya fokus akan pelajaran. Seharusnya penggunaan gadget dapat digunakan sebaik mungkin untuk memperoleh materi pembelajaran yang lebih luas daripada meluangkan waktu hanya untuk bermain game dan bersosial media saja.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini merupakan siswa yang nilai pengetahuan tentang penggunaan *gadget* rendah yang didapat dari hasil *presentase*. Sampel berjumlah 30 siswa dengan perolehan nilai rendah yang terdapat pada kelas VIII. Berdasarkan penjelasan mengenai sampel di atas maka teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sample*.

Peneliti mengambil teknik *purposive sample* dikarenakan peneliti ingin mengetahui apakah 30 siswa dari seluruh kelas VIII memahami penggunaan *gadget* yang diberikan melalui layanan informasi. *Purposive sample* merupakan cara penarikan sampel yang dilakukan memilih subjek berdasarkan kriteria yang ditetapkan peneliti. Hamid menjelaskan *purposive sample* adalah teknik penarikan sampel yang dilakukan untuk tujuan tertentu saja.⁶⁵ Dari 30 siswa tersebut memahami kegunaan dan pemanfaatan dari *gadget* secara baik dan bijak melalui layanan informasi. Sehingga siswa mengaplikasikan informasi tersebut kedalam kehidupan sehari-hari, dapat menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapinya dan dapat mengambil keputusan untuk masa akan datang.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah semua alat yang digunakan untuk mengumpulkan, menyelidiki suatu masalah. Instrumen pengumpulan data dapat diartikan pula sebagai alat untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan

⁶⁵ Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan & Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 65.

suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis. Jadi semua alat yang bisa mendukung suatu penelitian bisa disebut instrumen pengumpulan data.

Menurut Sumadi Suryabrata, instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk merekam keadaan dan aktifitas atribut-atribut psikologis. Suharsimi Arikunto, instrument pengumpulan data ialah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.⁶⁶

Penelitian ini menggunakan instrumen non tes, yakni berupa *kuesioner*. *Kuesioner* merupakan kumpulan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang (yang dalam hal ini disebut responden), dan cara menjawab juga dilakukan dengan tertulis. Butir-butir pertanyaan atau pernyataan dalam angket dikembangkan berdasarkan teori yang relevan dengan masing-masing variabel penelitian.

Penelitian ini menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jawaban dari setiap item instrumen memiliki gradasi positif sampai dengan negatif yang berupa kata-kata seperti sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dengan demikian, dalam pengukuran variabel penelitian, responden diminta untuk menyatakan persepsinya dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban dalam skala satu sampai dengan lima.

⁶⁶ Suharsimi Arikunto. *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 134.

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, misalnya (1) sangat setuju, skornya lima, (2) setuju, skornya empat, (3) ragu-ragu, skornya tiga, (4) tidak setuju, skornya dua, dan (5) sangat tidak setuju, skornya satu. Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk checklist ataupun pilihan ganda. Adapun kisi-kisi instrumen untuk mengungkap pemahaman siswa dalam penggunaan gadget dikembangkan dari definisi operasional penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Pemahaman Penggunaan Gadget

Komponen	Indikator	Item	
		F	UF
Bentuk-bentuk Layanan Informasi	Bimbingan Pribadi		
	Bimbingan Sosial		
	Bimbingan Belajar		
	Bimbingan Karier		
	Bimbingan Agama		
	Bimbingan Keluarga		
Pengaruh Gadget Terhadap Psikologi Siswa	Minat-Bakat		
	Moral		
	Sikap		
	Konsep Diri		
Dampak Layanan Informasi	Pribadi		
	Sosial		
	Belajar		
		24	21
Keseluruhan		45	

Berdasarkan table 3.2 terlihat bahwa dari tiga komponen yang diungkap yaitu bentuk-bentuk layanan informasi, pengaruh gadget terhadap psikologi siswa dan dampak layanan informasi terdapat 45 item pernyataan yang terdiri dari 24 item pernyataan *favoriabile* (positif) dan 21 item pernyataan *unfavoriabile* (negatif).

2. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu alat ukur yang dapat mengungkapkan dengan tepat atau gejala bagian-bagian yang hendak diukur sejauh mana alat pengukur itu dapat mengungkapkan data dari variable yang diteliti secara keadaan gejala atau bagian tanda-tanda. Arikunto menjelaskan bahwa validitas adalah suatu ukuran yg menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Secara mendasar, validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur.⁶⁷

Uji validitas digunakan untuk kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan atau pernyataan dalam mendefinisikan suatu variable. Uji validitas diuji cobakan pada kelas VII MTsS Darul Hikmah yang berjumlah 30 siswa. Pengujian validitas butir item yang dilakukan dalam penelitian ini adalah seluruh item yang terdapat dalam skala kecemasan belajar siswa. Untuk mengetahui kevalidan alat ukur ini dilakukan secara statistic dengan bantuan *SPSS* versi 22.

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana *kuesioner* yang digunakan benar-benar valid untuk mengukur variable dalam penelitian kuantitatif. Dalam mengukur kevalidan data, maka peneliti menggunakan *product moment* dengan hitungan statistic melalui rumus.

Tabel 3.4

Rumus Validitas Instrumen

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2) (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

⁶⁷ Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 160.

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variable X dan Y

N = Banyak peserta tes

X = Nilai rata-rata harian siswa

Y = Nilai hasil uji coba tes

Hasil perhitungan validitas tersebut selanjutnya dianalisis dengan table koefisien korelasi. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (uji dengan dua signifikansi 0,36), maka instrument berkorelasi signifikan terhadap skor r dinyatakan valid. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (uji dua sisi dengan 0,36), maka instrument atau item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor r dan dinyatakan tidak valid. Untuk menghitung kevalidannya dibantu melalui program SPSS. Adapun hasil validitas dan tidak validitas dapat dilihat pada table 3.4 berikut:

Table 3.5
Setelah Uji Validitas Butir Item

Komponen	Item	
	Valid	ak Valid
Bentuk-bentuk Layanan Informasi	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19	6, 10, 14
Pengaruh Gadget Terhadap Psikologi Siswa	20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34	21, 35
Dampak Layanan Informasi	37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45	36
	39	6
Keseluruhan	45	

Tabel 3.4 menunjukkan item pernyataan yang valid dan tidak valid. Dari 45 instrumen yang dinyatakan valid yaitu 39 butir dan 6 butir lainnya dinyatakan tidak valid dikarenakan nilai $r_{tabel} < r_{hitung}$. Item yang valid berkisar antara r 0.37 sampai dengan r 0.82, item yang tidak valid berkisar antara r 0.24 sampai dengan r 0.34. 45 butir instrumen yang dinyatakan valid akan dijadikan sebagai instrumen penelitian dan 9 butir lainnya gugur sehingga tidak digunakan dalam instrument penelitian.

3. Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang reliabilitas adalah instrument yang Bila digunakan beberapa kali akan menghasilkan data yang konsisten sama. Seperti yang di sampaikan Hamid bahwa reliabilitas instrument memberikan tingkat kestabilan, konsistensi, keajegan dan kehandalan instrument untuk menggambarkan gejala seperti apa adanya. Suatu alat pengukur dikatakan reliabel apabila alat tersebut dalam mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama. Jadi alat yang reliabel secara konsisten memberi hasil ukuran yang sama. Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Instrument yang baik tidak akan bersifat tendesius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrument yang sudah dapat dipercaya yang realibel akan dapat menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan fenomena, maka beberapa kali pun diambil akan tetap sama.

Tabel 3.6
Rumus Reliabilitas Instrumen

$$r_1 = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{M(K-M)}{K \cdot SD_T^2} \right)$$

Keterangan:

R_1 = Reliabilitas tes secara keseluruhan

k = Jumlah item dalam instrument

M = Mean skor total

St^2 = Varians total

Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Item
0.740	45

Dapat disimpulkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* atau reliabilitas adalah 0.740 dimana nilai realibilitas mendekati 1.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu alat pengumpulan data yang berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapat jawaban. Alat pengumpulan data dengan membuat daftar pertanyaan dan pernyataan secara tertulis dan akan diisi oleh responden.

Kuesioner berupa pernyataan tertutup, diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Bentuk dari

kuesioner berupa daftar yang berisi pernyataan dengan sejumlah jawaban dan harus dikerjakan oleh responden⁶⁸

Pernyataan yang terdapat didalam kuesioner bertujuan untuk sekedar mengetahui kualitas diri atau tujuan dari peneliti. Selain untuk mengumpulkan informasi data sebagai jaminan validitas informasi yang diperoleh. Dalam kuesioner jenis pernyataan yang digunakan lebih condong dalam pemberian skala. Penskalaan adalah proses menetapkan nomor-nomor atau simbol-simbol terhadap suatu atribut atau karakteristik yang bertujuan untuk mengukur atribut atau karakteristik tertentu.

Untuk mengukur tingkat afektif siswa tentang penggunaan gadget, maka peneliti memberikan pernyataan-pernyataan dalam bentuk kuesioner. Pemberian kuesioner bertujuan untuk mengetahui kebiasaan siswa ketika menggunakan dan memanfaatkan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Kuesioner merupakan instrument penelitian yang berupa daftar pernyataan untuk memperoleh keterangan dari sejumlah responden (siswa yang diambil sampelnya).

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap. Ketajaman dan ketepatan dalam penggunaan alat analisis sangat menentukan keakuratan pengambilan kesimpulan, karena itu kegiatan analisis data merupakan kegiatan yang tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses penelitian. Kesalahan dalam menentukan alat analisis

⁶⁸ Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h.199.

dapat berakibat fatal terhadap kesimpulan yang dihasilkan dan hal ini akan berdampak lebih buruk lagi terhadap penggunaan dan penerapan hal penelitian tersebut.⁶⁹

Secara garis besar, teknik analisis data terbagi ke dalam dua bagian, yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Yang membedakan kedua teknik tersebut hanya terletak pada jenis datanya. Untuk data yang bersifat kualitatif (tidak dapat diangkakan) maka analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif, sedangkan terhadap data yang dapat dikuantitatifkan dapat dianalisis secara kuantitatif, bahkan dapat pula dianalisis secara kualitatif.⁷⁰

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas. Uji normalitas ini dimaksudkan untuk mengetahui yang bersangkutan normal atau tidak. uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. apabila nilai signifikannya lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal, namun jika dilakukan uji normalitas dan hasilnya tidak berdistribusi normal maka teknik analisis data kuantitatif didalam penelitian kuantitatif peneliti menggunakan statistik nonparametrik.

1. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

⁶⁹ Ary, dkk, *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), h. 16.

⁷⁰ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 56.

kalimat pernyataan. Hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoretis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirit.

Untuk menguji hipotesis menggunakan uji wilcoxon untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

a. Uji Wilcoxon

Uji wilcoxon bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Uji Wilcoxon digunakan sebagai elternatif dari uji *paired sample t test*, jika data penelitian tidak berdistribusi normal. Analisis ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi

22. Adapun rumus uji Wilcoxon adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8
Rumus Uji Wilcoxon

$$Z = \frac{T - \frac{1}{4N(N+1)}}{\sqrt{\frac{1}{24N(N+1)(2N+1)}}$$

Keterangan:

N= Jumlah Data

T= Jumlah rangking dari nilai selish yang negatif atau positif

Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

H₀ diterima dan H_a ditolak apabila nilai probabilitas > 0,05

H₀ ditolak dan H_a diterima apabila nilai probabilitas < 0,05

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan penjelasan langkah-langkah yang harus ditempuh dalam suatu penelitian. Prosedur langkah-langkah dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap pendahuluan. Pada tahap ini peneliti melakukan studi lapangan dan mencari informasi terkait dengan permasalahan dan fenomena yang terjadi di SMP Negeri 7 Banda Aceh khususnya pada pemahaman gadget bagi siswa. Selanjutnya peneliti melakukan studi literatur lebih mendalam dengan layanan informasi mengenai pemahaman gadget.
2. Tahap pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti menyebarkan angket untuk penilaian skala pemahaman gadget bagi siswa agar data yang didapat lebih akurat.
3. Tahap akhir. Pada tahap ini menganalisis dan menyusun laporan. Pada tahap ini juga peneliti menggunakan perhitungan statistik untuk menghitung hasil angket pemahaman gadget bagi siswa berdasarkan data yang diperoleh.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

SMP Negeri 7 Banda Aceh adalah salah satu pendidikan dengan jenjang SMP di Geuceu Komplek, Kec. Banda Raya, Kota Banda Aceh. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP Negeri 7 Banda Aceh berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMP Negeri 7 Banda Aceh berlokasi di Jl. Krueng Tripa Geuceu Komplek, Banda Raya, Kota Banda Aceh. SMP Negeri 7 Banda Aceh menjadi salah satu sekolah yang strategis dan mudah dijangkau oleh masyarakat. SMP Negeri 7 Banda Aceh memiliki kondisi gedung-gedung yang sangat mendukung terlaksananya proses belajar-mengajar. SMP Negeri 7 Banda Aceh berada di koordinat garis lintang 5.533355 dan garis bujur 95.309026.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Banda Aceh. Penelitian dilaksanakan di kelas VII-3 pada tanggal 14 September hingga 6 Oktober 2021. SMP Negeri 7 Banda Aceh memiliki kondisi gedung-gedung yang sangat mendukung terlaksananya proses belajar-mengajar. Sekolah ini memiliki ruang belajar dan media pembelajaran lainnya yang sudah memadai. Bimbingan konseling di sekolah tersebut berjalan dengan baik, baik dari segi pemberian layanan bimbingan klasikal yang rutin setiap satu kali pertemuan setiap bulannya, melakukan layanan bimbingan kelompok, dan melakukan konseling individu rutin kepada siswa yang bermasalah dan memerlukan arahan. Tidak hanya siswa yang

membutuhkan masalah, bimbingan konseling di sekolah ini sangat aktif dalam melakukan setiap kegiatan kunjungan rumah (*home visit*). SMP Negeri 7 Banda Aceh memiliki tiga guru BK yang di mana masing-masing guru BK tersebut memegang tingkatan kelas yang berbeda.

1. Sarana dan Prasarana

Keadaan fisik SMP Negeri 7 Banda Aceh sangat memadai, terutama ruang bimbingan konseling. Sarana yang tersedia di ruang BK yaitu meja konseling, kursi untuk bimbingan kelompok, perlengkapan konseling, buku penilaian sikap siswa, instrumen, komputer, dan data-data yang berkaitan dengan siswa yang tersusun rapi di dalam satu lemari. Sedangkan prasarana yang tersedia di ruang BK yaitu ruang konseling individu, ruangan tamu, dan ruang untuk setiap guru BK.

2. Keadaan Siswa

Keadaan siswa pada SMP Negeri 7 Banda Aceh dapat dilihat pada table 4.1 berikut:

Tabel 4.1

Distribusi Data Siswa Dua Tahun Terakhir SMP Negeri 7 Banda Aceh

Tahun Pelajaran	Kelas VII			Kelas VIII			Kelas IX			Jumlah seluruh siswa
	Jumlah Siswa		Jumlah Rombel	Jumlah Siswa		Jumlah Rombel	Jumlah Siswa		Jumlah Rombel	
	L	P		L	P		L	P		
2019/2020	120	79	199	105	95	200	120	105	225	629
2020/2021	129	88	217	105	95	200	120	105	225	629

Sumber: Dokumentasi tata usaha SMPN 7 Banda Aceh

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa seluruh siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh pada tahun 2019/2020 berjumlah 629 orang siswa. Kelas VII berjumlah 199 orang siswa yang terdiri dari 120 orang laki-laki 79 orang perempuan, kelas VIII berjumlah 200 orang siswa yang terdiri dari 105 orang laki-laki dan 95 orang perempuan dan kelas IX berjumlah 225 orang siswa yang terdiri dari 120 orang laki-laki dan 105 orang perempuan.

Jumlah siswa pada tahun pelajaran 2020/2021 di SMPN 7 Banda Aceh berjumlah 673 orang. Kelas VII berjumlah 217 orang siswa yang terdiri dari 129 laki-laki dan 88 perempuan, kelas VIII berjumlah 214 orang siswa yang terdiri dari 112 laki-laki dan 102 perempuan, dan kelas IX berjumlah 242 orang siswa terdiri dari 131 laki-laki dan 111 orang perempuan. Dengan jumlah 673 siswa dengan kelas tujuh jumlah siswa sebanyak 217 orang dengan 7 rombel, sedangkan kelas delapan berjumlah 214 orang siswa yang terdiri dari 7 rombel, serta untuk kelas Sembilan 242 orang siswa dengan 7 rombel.

B. Bentuk-bentuk Layanan Informasi di SMP Negeri 7 Banda Aceh

Layanan informasi yang diberikan kepada siswa melalui berbagai bentuk yang bertujuan untuk membuat siswa tertarik mendengarkan informasi yang akan diberikan. Sehingga siswa mengetahui berbagai informasi yang ada di sekolah. Bentuk layanan informasi yang diberikan berupa diskusi tanya jawab, video-video, papan pengumuman, brosur-brosur dan ceramah. Layanan informasi diselenggarakan secara langsung dan terbuka oleh guru bimbingan konseling kepada seluruh siswa yang ada di sekolah.

Layanan informasi yang diberikan kepada siswa oleh guru bimbingan konseling dalam bentuk website sekolah, diberikan langsung kepada siswa secara mulut ke mulut, diadakan kelas bimbingan, yang bertujuan agar siswa mendapatkan berbagai informasi yang sedang dibutuhkan. Diberikan layanan informasi tergantung dengan kebutuhan siswa, sehingga materi yang diberikan harus maksimal dan tepercaya sumbernya, supaya informasi yang didapatkan siswa dapat membantu menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya.

Pemberian layanan informasi dibutuhkan materi yang tepat untuk siswa agar kebutuhan informasi siswa terpenuhi dan berguna. Informasi bisa didapatkan dari surat kabar, majalah, internet yang kemudian diberikan kepada siswa. Prayitno menjelaskan bahwa cara penyampaian informasi yang paling biasa dipakai dalam layanan adalah ceramah, yang diikuti dengan tanya jawab. Untuk mendalami informasi tersebut dapat dilakukan diskusi antara para peserta didik.⁷¹

C. Pengaruh Gadget Terhadap Siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh

Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, dan bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Berkat perkembangan dari kemajuan IPTEK, manusia dapat menciptakan alat-alat serta perlengkapan yang canggih untuk berbagai kegiatan sehingga dalam kegiatan hidupnya tersedia berbagai kemudahan yang memungkinkan kegiatannya lebih efektif serta efisien. Perkembangan dan kemajuan IPTEK pun disatu sisi kita merasa gembira karena

⁷¹ Prayitno, Erman Amti, *Dasar-Dasar...*, h. 8

kita dapat mengakses informasi dalam waktu yang relatif singkat dengan biaya yang murah, tetapi disisi lain sangat memperhatikan karena kemajuan IPTEK semacam ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi generasi muda khususnya para siswa. Contohnya seperti dengan adanya perkembangan dan kemajuan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya gadget. Dengan gadget yang melalui fitur-fitur lengkap membuat pelajar mampu mengakses informasi yang ada di seluruh penjuru dunia dalam waktu yang relatif singkat dan hampir bersamaan serta dengan biaya yang relatif murah sehingga dapat membantu siswa dalam mengakses informasi yang berhubungan dengan materi-materi pembelajaran yang diberikan di sekolah alhasil prestasi belajar siswa dapat meningkat. Namun di lain pihak, gadget pun dapat menimbulkan dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa.

Pada kenyataannya, ketika anak telah terlalu asik dengan dunia gadget nya, mereka akan lupa akan kebutuhan pokok anak yaitu belajar dan bersosialisasi dengan benar di kehidupan. Anak-anak sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphne dalam kegiatan anak sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati gadget yang dimilikinya. Bahkan anak-anak lebih asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Memberikan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif.

Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan handphone daripada harus belajar. Oleh karena itu dengan layanan informasi melalui bimbingan klasikal, siswa diberikan pemahaman mengenai penggunaan gadget yang baik agar tidak terjerumus ke hal-hal yang tidak diharapkan. Melalui layanan informasi ini, peneliti memberikan bimbingan berupa materi layanan yaitu tentang pemahaman gadget. melalui layanan informasi siswa akan memahami bagaimana penggunaan gadget. Dalam pemberian layanan informasi tersebut, peneliti melihat hasil pemahaman penggunaan gadget siswa dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Siswa akan diberikan *pre-test* sebelum diberikan layanan informasi melalui bimbingan klasikal untuk melihat sebesar besar pemahaman penggunaan gadget siswa.

Bimbingan klasikal diberikan sekali pertemuan dan dilanjutkan dengan memberikan *post-test* untuk melihat perubahan pemahaman penggunaan gadget siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan informasi melalui bimbingan klasikal. Dalam hal ini, siswa yang memiliki skor pemahaman penggunaan gadget pada kategori rendah yang akan diberikan layanan informasi guna untuk mengarahkan siswa dalam penggunaan gadget yang baik. Untuk mendapatkan data terkait pengaruh *gadget* terhadap psikologi siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh, maka peneliti menyebarkan form *kuesioner* (angket) kepada 132 siswa kelas VIII-1, VIII-2, VIII-3, dan VIII-4. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Dalam penentuan standarisasi kategori pemahaman penggunaan gadget peneliti menggunakan kategori rendah, sedang, dan tinggi sesuai dengan rumus kategori, adapun rumus standarisasi kategori menurut Azwar sebagai berikut:⁷²

Tabel 4.2
Rumus Standarisasi Kategori

Tinggi	$M + 1SD \leq X$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Rendah	$X < M - 1SD$

Keterangan:

M= Rata-rata skor

SD= Standar deviasi

X= Skor masing-masing responden

Berdasarkan rumus di atas dan data hasil penelitian, peneliti mengelompokkan kategori kecemasan belajar sebagai berikut:

Tabel 4.3
Kategori Pemahaman Penggunaan Gadget Siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh

No	Batas Nilai	Kategori
1	Rendah	$X < 102$
2	Sedang	103-113
3	Tinggi	$X > 114$

Pada tabel 4.3 di atas menyatakan bahwa nilai lebih kecil dari 102 berada pada kategori rendah, batas nilai 103-114 berada pada kategori sedang dan pada nilai lebih besar dari 115 maka berada pada kategori tinggi.

⁷² Saiduddin Azwar, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), h. 49

Tabel 4.4
Hasil *Pre-test* Pemahaman Gadget Siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh
Sebelum Diberikan Layanan Klasikal

NO	Rendah <102	Sedang 103-113	Tinggi >114	Kelas	Jumlah Siswa
1	6 siswa	1 siswa	26 siswa	VIII-1	33 Siswa
2	6 siswa	12 siswa	15 siswa	VIII-2	33 Siswa
3	7 siswa	4 siswa	22 siswa	VIII-3	33 Siswa
4	11 siswa	7 siswa	15 siswa	VIII-4	33 Siswa
jumlah	30 siswa	24 siswa	78 siswa		132 Siswa

Dilihat dari tabel di atas, menunjukkan bahwa dari 132 siswa yang diberikan form *kuesioner* (angket) *pre-test* untuk mengukur pemahaman penggunaan gadget bagi siswa, maka dapat dinyatakan bahwa 133 siswa dari kelas VIII-1 maka di dapatkan yang mengalami pemahaman penggunaan gadget tingkat rendah 6 siswa, tingkat sedang 1 siswa, tingkat tinggi 26 siswa, kelas VIII-2 di dapatkan yang mengalami pemahaman penggunaan gadget tingkat rendah 6 siswa, tingkat sedang 12 siswa, tingkat tinggi 15 siswa, kelas VIII-3 di dapatkan yang mengalami pemahaman penggunaan gadget tingkat rendah 7 siswa, tingkat sedang 4 siswa, tingkat tinggi 22 siswa dan kelas VIII-4 di dapatkan yang mengalami pemahaman penggunaan gadget tingkat rendah 11 siswa, tingkat sedang 7 siswa, tingkat tinggi 15 siswa. Oleh karena itu, siswa yang memiliki pemahaman penggunaan gadget pada tingkat rendah akan diberikan layanan bimbingan klasikal.

Layanan klasikal diberikan pada tanggal 30 November 2021 yaitu pada hari selasa pada pukul 11:00 wib. Bimbingan klasikal diberikan kepada 30 dari 132 siswa yang mengalami pemahaman penggunaan gadget rendah, yang bertujuan agar 30 siswa tersebut dapat memahami penggunaan gadget dengan baik. Siswa yang diberikan layanan informasi diperuntukkan agar memahami fungsi dari gadget tersebut agar penggunaannya tepat dan bermanfaat. Dengan mengetahui penggunaan gadget yang baik maka siswa dapat memanfaatkan gadget dalam kesehariannya seperti mencari berbagai informasi dan mengasah kreativitas. Oleh karena itu untuk melihat hasil perubahan pemahaman penggunaan gadget bagi siswa peneliti menyebarkan angket kembali yaitu berupa *post-test*.

Post-test dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2021 kepada siswa yang mengalami pemahaman penggunaan gadget rendah sebanyak 30 siswa. Adapun tujuan dari dari pemberian *post-test* ialah untuk membantu siswa mengukur tingkat pemahaman penggunaan gadget setelah diberikan layanan informasi. Adapun data hasil *post-test* pemahaman penggunaan gadget bagi keseluruhan siswa kelas VIII dapat dilihat pada tabel berikut.

Hasil *post-test* menunjukkan terdapat perubahan sesudah diberikan layanan informasi kepada siswa tersebut. Artinya siswa mengalami peningkatan pemahaman penggunaan gadget secara signifikan berdasarkan hasil pengolahan data. Lebih jelasnya perbandingan *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5
Selisih Keseluruhan Skor *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas VIII

NO	Kelas	Pre-test	Post-test	Selisih	%
1	VIII-1	580	922	342	136,1%
2	VIII-2	587	949	362	140,3%
3	VIII-3	701	1131	430	163,4%
4	VIII-4	1080	1729	658	253,3%
	Jumlah	2948	4731	1792	693,1%

Hasil selisih keseluruhan skor *pre-test* dan *post-test* pada tabel di atas berdasarkan kelas yaitu pada kelas VIII-1 136,1%, kelas VIII-2 140,3%, kelas VIII-3 163,4% dan kelas VIII-4 253,3%. Maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman penggunaan gadget bagi siswa mengalami perubahan dari kategori tingkat rendah menjadi tinggi. Artinya siswa memahami bagaimana cara penggunaan gadget dengan baik melalui layanan bimbingan klasikal menggunakan layanan informasi.

Selain itu untuk melihat hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak peneliti menggunakan uji normalitas sebagai berikut.

Tabel 4.6
Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	98.27	157.70
	Std. Deviation	3.562	9.642
Most Extreme Differences	Absolute	.182	.124
	Positive	.147	.084
	Negative	-.182	-.124
Test Statistic		.182	.124
Asymp. Sig. (2-tailed)		.013 ^c	.200 ^{c,d}

Tabel diatas menggunakan uji normalitas one sample kolmogorov smirnov test yang menunjukkan data berdistribusi normal yaitu nilai signifikan *pre-test* $0.013 > 0.05$ dan *post-test* $0.200 > 0.05$.

Penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan dan digunakan sebagai alternative dari uji *paired sample t test*, jika data penelitian tidak berdistribusi normal. Adapun hasil yang diperoleh dari analisis uji Wilcoxon dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pretest	30	98.27	3.562	89	102
posttest	30	157.70	9.642	139	171

Tabel 4.8
Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	30 ^b	15.50	465.00
	Ties	0 ^c		
	Total	30		

Tabel 4.9
Test Statistik

	posttest - pretest
Z	-4.784 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.01

Tabel di atas dapat dikatakan diterima jika nilai Asymp. Sig $0.06 > 0,05$. Dapat dilihat bahwa pada hasil uji Wilcoxon memiliki sig adalah 0,05 sehingga hipotesis diterima. Dapat disimpulkan terdapat perbedaan pemahaman penggunaan *gadget* bagi siswa.

D. Pembahasan

Dari hasil deskripsi data terkait pemahaman penggunaan *gadget* dari 132 siswa yang diberikan pre-test, 30 siswa berada pada tingkat rendah yaitu <102 , 24 siswa berada pada tingkat sedang yaitu 103-113, dan 78 siswa berada pada tingkat tinggi yaitu >114 . Menurut Winkel, layanan informasi adalah suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu mengenai informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi membekali siswa dengan pengetahuan serta pemahaman tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangannya.⁷³ Bentuk pemberian layanan informasi menurut Winkel yaitu *pertama* lisan, disajikan dalam bentuk ceramah umum, tanya jawab, diskusi dan wawancara. *kedua* tertulis, biasanya dalam deskripsi jawaban, karangan majalah, buku pedoman atau buku khusus. *Ketiga* audio visual, penggunaan DVD, *slide* dan film. *Keempat* disket, bentuk program komputer memungkinkan siswa menerima berbagai informasi mengenai pendidikan dan kehidupan sehari-hari.⁷⁴

Menurut Osland (effendi) mengatakan bahwa *gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa inggris yaitu alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Pada era globalisasi pada saat ini sangat mudah sekali untuk mencari

⁷³ W.S Winkel, M. M Sri Hastuti, *Bimbingan dan Konseling...* h. 318

⁷⁴ Prayitno, Erman Amti, *Dasar-Dasar...*, h. 322

berbagai informasi atau berkomunikasi satu dengan lainnya. Pada saat sekarang ini penggunaan *gadget* hampir semua dikalangan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi siswa.⁷⁵ Menurut Derry Iswidharmanjaya *gadget* sangat beragam bentuknya, seperti ponsel/ *handphone*, laptop/ komputer, *tablet PC*, video game/ *playstation portable*, *drone*, USB, kamera digital, *headphone*, *hoverboard*, *PS control*, *speaker*.⁷⁶ Sehingga dalam penelitian ini peneliti memberikan bimbingan klasikal berupa layanan informasi dan hasilnya siswa yang pengetahuan pemahaman penggunaan *gadget* pada tingkat rendah dengan skor <104, setelah diberikan bimbingan klasikal pengetahuan pemahaman penggunaan *gadget* siswa menjadi tinggi dengan skor >114, yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.

Dari hasil deskripsi hasil *post-test* \bar{x} siswa yang pemahaman penggunaan *gadget* pada tingkat rendah dengan skor <104 menjadi pemahaman penggunaan *gadget* pada tingkat tinggi yaitu dengan skor >114 setelah diberikan bimbingan klasikal berupa layanan informasi. Tujuan dari pemberian *post-test* yaitu untuk melihat apakah penerapan bimbingan klasikal berupa layanan informasi dapat berpengaruh terhadap pemahaman penggunaan *gadget* bagi. Sehingga dapat dikatakan bahwa bimbingan klasikal berupa layanan informasi dapat meningkatkan pemahaman penggunaan *gadget* bagi siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil skor pemahaman penggunaan *gadget* bagi siswa pada tingkat rendah menjadi tingkat tinggi. Bimbingan klasikal berupa layanan informasi ini bertujuan untuk memberikan informasi pada siswa mengenai penggunaan *gadget* secara

⁷⁵ Effendi Nur Hasan dkk, *Jurnal Teknologi...*, h.2

⁷⁶ Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain...*, h. 19-20

lebih baik dan bermanfaat. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima yaitu terdapat peningkatan pemahaman penggunaan *gadget* bagi siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh setelah diberikan bimbingan klasikal berupa layanan informasi.

Hasil deskripsi data perbedaan tingkat pemahaman penggunaan *gadget* bagi siswa sebelum dan sesudah diberikan bimbingan klasikal berupa layanan informasi dapat dilihat pada tabel 4.5 yang menunjukkan hasil skor *pre-test* dan *post-test*. Hasil tersebut dapat dilihat pada R₁ (VIII-1)- 580→922 (selisih 342 point atau 136,1%), R₂ (VIII-2)- 587→949 (selisih 362 point atau 140,3%), R₃ (VIII-3)- 701→1131 (selisih 430 point atau 163,4%) dan R₄ (VIII-4)- 1080→1729 (selisih 658 point atau 253,3%) R1-89→143 (selisih 54 point atau 23,2%), R2-92→139 (selisih 47 point atau 20,3%), R3-93→151 (selisih 58 point atau 23,7%), R4-95→169 (selisih 74 point atau 28,0%), R5-102→159 (selisih 57 point atau 21,8%), R6-102→142 (selisih 40 point atau 16,3%), R7-98→151 (selisih 53 point atau 21,2%), R8-101→160 (selisih 59 point atau 22,6%), R9-99→159 (selisih 69 point atau 23,3%), R10-97→171 (selisih 74 point atau 27,6%), R11-99→161 (selisih 62 point atau 23,8%), R12-100→145 (selisih 45 point atau 18,3%), R13-101→158 (selisih 57 point atau 22,0%), R14-100→148 (selisih 48 point atau 19,3%), R15-93→157 (selisih 64 point atau 25,6%), R16-99→146 (selisih 47 point atau 19,1%), R17-101→153 (selisih 52 point atau 20,4%), R18-101→161 (selisih 60 point atau 22,9%), R19-99→168 (selisih 69 point atau 25,8%), R20-99→171 (selisih 72 point atau 26,6%), R21-97→159 (selisih 62 point atau 24,2%), R22-98→162 (selisih 64 point atau 24,6%), R23-100→153

(selisih 53 point atau 20,9%), R24-97→169 (selisih 72 point atau 27,0%), R25-98→170 (selisih 72 point atau 26,8%), R26-102→168 (selisih 66 point atau 24,4%), R27-102→164 (selisih 62 point atau 23,3%), R28-102→156 (selisih 54 point atau 20,9%), R29-91→147 (selisih 56 point atau 23,5%), R30-101→171 (selisih 70 point atau 25,7%). Hal ini menunjukkan mengalami perbedaan tingkat pemahaman penggunaan *gadget* bagi siswa sebelum dan sesudah diberikan bimbingan klasikal berupa layanan informasi. Selain dapat dilihat jika nilai Asymp. sig 0.06 > 0.05, bahwa hasil uji Wilcoxon memiliki sig adalah 0.05 sehingga hipotesis diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pemahaman penggunaan *gadget* bagi siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan data hasil penelitian di SMP Negeri 7 Banda Aceh terkait dengan pengaruh layanan informasi terhadap penggunaan gadget bagi siswa dapat dikatakan “Sangat baik dan Efektif”. Pernyataan ini didasari dari tiga temuan penelitian yaitu:

Pertama, diberikan *pre-test* kepada siswa kelas VIII-1, VIII-2, VIII-3 dan VIII-4. Terdapat 30 siswa yang memiliki tingkat pemahaman penggunaan gadget rendah dengan skor <102, 24 siswa memiliki tingkat pemahaman penggunaan gadget sedang dengan skor 103-114 dan 78 siswa memiliki tingkat pemahaman penggunaan gadget tinggi dengan skor >115. Dari semua kategori tersebut, kategori tingkat rendah yang akan diberikan layanan bimbingan klasikal berupa layanan informasi.

Kedua, dilihat dari pemahaman penggunaan gadget bagi siswa sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal berupa layanan informasi, 30 siswa yang pemahaman penggunaan gadget pada tingkat rendah menjadi pemahaman penggunaan gadget tingkat tinggi. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil skor *pre-test* yang awalnya rendah <102 menjadi tinggi >115.

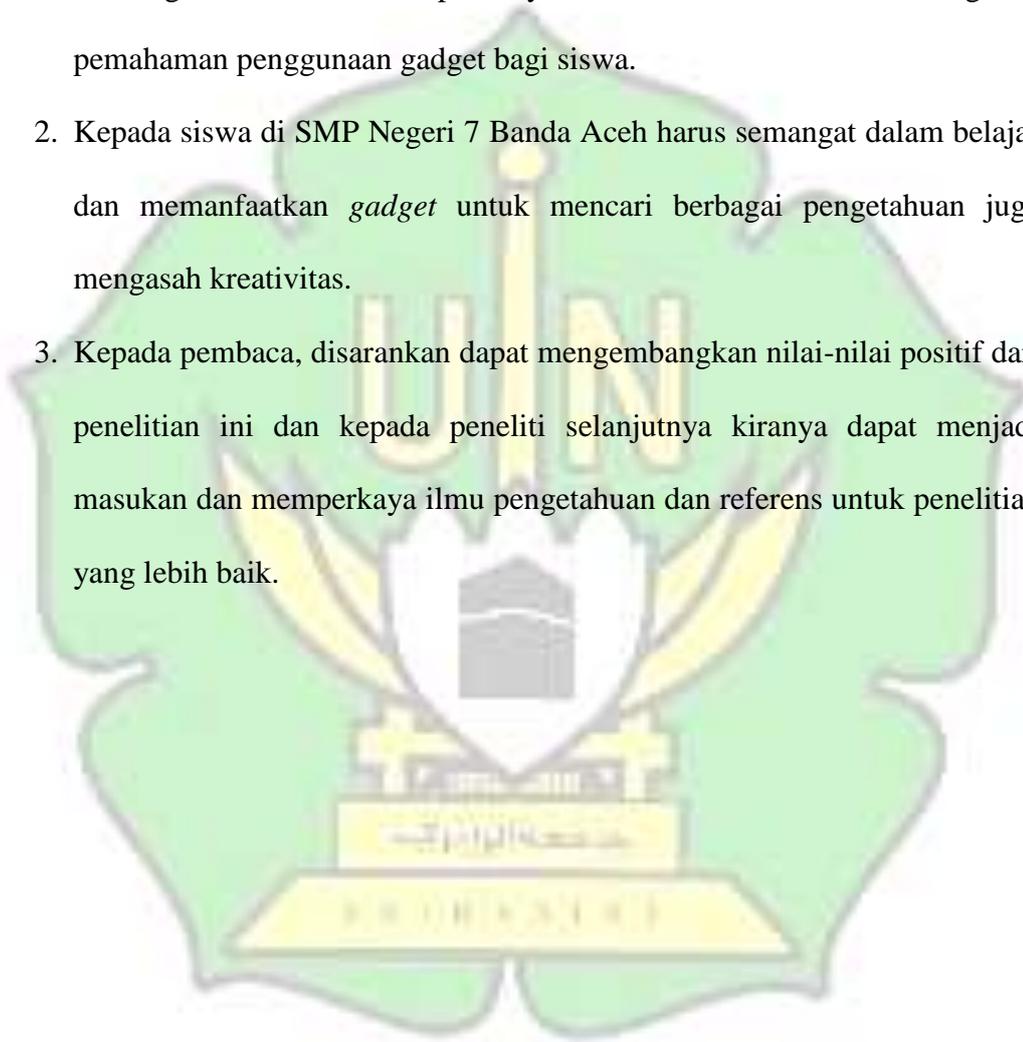
Ketiga, dilihat dari perbedaan pemahaman penggunaan gadget bagi siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal berupa layanan informasi terdapat selisih yang signifikan yaitu R1-89→143 (selisih 54 point atau 23,2%), R2-92→139 (selisih 47 point atau 20,3%), R3-93→151 (selisih 58 point

atau 23,7%), R4-95→169 (selisih 74 point atau 28,0%), R5-102→159 (selisih 57 point atau 21,8%), R6-102→142 (selisih 40 point atau 16,3%), R7-98→151 (selisih 53 point atau 21,2%), R8-101→160 (selisih 59 point atau 22,6%), R9-99→159 (selisih 69 point atau 23,3%), R10-97→171 (selisih 74 point atau 27,6%), R11-99→161 (selisih 62 point atau 23,8%), R12-100→145 (selisih 45 point atau 18,3%), R13-101→158 (selisih 57 point atau 22,0%), R14-100→148 (selisih 48 point atau 19,3%), R15-93→157 (selisih 64 point atau 25,6%), R16-99→146 (selisih 47 point atau 19,1%), R17-101→153 (selisih 52 point atau 20,4%), R18-101→161 (selisih 60 point atau 22,9%), R19-99→168 (selisih 69 point atau 25,8%), R20-99→171 (selisih 72 point atau 26,6%), R21-97→159 (selisih 62 point atau 24,2%), R22-98→162 (selisih 64 point atau 24,6%), R23-100→153 (selisih 53 point atau 20,9%), R24-97→169 (selisih 72 point atau 27,0%), R25-98→170 (selisih 72 point atau 26,8%), R26-102→168 (selisih 66 point atau 24,4%), R27-102→164 (selisih 62 point atau 23,3%), R28-102→156 (selisih 54 point atau 20,9%), R29-91→147 (selisih 56 point atau 23,5%), R30-101→171 (selisih 70 point atau 25,7%). Selain itu juga dapat dilihat pada hasil uji Wilcoxon nilai Asymp. Sig 0,06 > 0,05. artinya H_a diterima yaitu terdapat perbedaan pemahaman penggunaan gadget bagi siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal berupa layanan informasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan layanan bimbingan klasikal berupa layanan informasi dapat mempengaruhi pemahaman penggunaan gadget bagi siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di paparkan di atas, maka peneliti merekomendasikan kepada:

1. Guru BK diharapkan kegiatan pemberian informasi dengan layanan bimbingan klasikal berupa layanan informasi dalam mengatasi pemahaman penggunaan gadget bagi siswa.
2. Kepada siswa di SMP Negeri 7 Banda Aceh harus semangat dalam belajar dan memanfaatkan *gadget* untuk mencari berbagai pengetahuan juga mengasah kreativitas.
3. Kepada pembaca, disarankan dapat mengembangkan nilai-nilai positif dari penelitian ini dan kepada peneliti selanjutnya kiranya dapat menjadi masukan dan memperkaya ilmu pengetahuan dan referens untuk penelitian yang lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Anita E. Woolfolk. 1980. *Educational Psychology*. America: Allyn&Bacon.
- Alson. 2006. *Pengembangan Diri*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2000. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ary, dkk. 1982. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Asmaul Husna, Puji. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan. Vol. 17, No. 2, November.
- Astini, S. 2011. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi*. Jurnal Lampuhyang, Vol. 11 (2).
- Azwar, Suharsimi. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Basrowi, Siskandar. 2012. *Evaluasi Belajar Berbasis Kinerja*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Dalillah. 2019. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa*. Bandung: AlfaBeta.
- Dalyono. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen RI. 2016. *Al-Quran dan Terjemahannya Mushaf Ar-Rasyid*. Jakarta: Maktabah Al-Fatih Rasyid Media.
- Daryanto dan Muhammad Farid. 2015. *Bimbingan Konseling Panduan Guru BK dan Guru Umum*. Yogyakarta: Graha Media.
- Dewi, Aji Fatma, Wahyu. 2020. *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 2, No. 1.
- Dwi Susanti, Atik. 2018. Skripsi, “*Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktivitas Belajar Untuk meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram*”. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung.

Fatimatuz Zahro, Afif. 2015. *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur'an*. Cirebon: Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Salatiga.

Gunawan, Yusuf. 1987. *Pengantar bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Hajar, Ibnu. 1996. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Harfiyanto, Doni, dkk. 2015. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Iswidharmanjaya, Derry & Beranda Agency. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Bisakimia.

J. Moleong, Lexy. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Jogitanto HM. 1999. *Analisis dan Disain Informasi: Pendekatan Terstruktur teori dan Praktek aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.

K. Sukardi, Dewa. 2003. *Managemen Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Alfa Beta.

Kasiram, M. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: UIN Malang Press.

Ketut Sukardi, Dewa. 2010. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Krathwohl dkk. 2014. *Taxonomy of Educatiaonal Objectives, Book II: Affective Domain*. London: Longman Group.

L. W. Andersen. 1981. *Assesing Affective Characteristic in the Schools*. Boston: Allyn and Bacon.

Liliweri, Alo. 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Rineka Cipta.

Manumpil, M, dkk. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado, Ejournal keperawatan*. Vol. 3, No. 2.

Mugiarso, Heru dkk. 2011. *Bimbingan dan Konseling*. Semarang: UNNES PRESS.

Noegoro, Agoeng. 2010. *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Novitasari, Wahyu. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*, Vol. 05, No. 03.

Nuhman Mahfud, Muhammad dan Wulansari, Aprilya. 2018. *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif*. Seminar Nasional.

Nur Hasan, Effendi, dkk. 2013. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 1, No. 2.

Pangastuti A. 2015. *Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini*, Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education. Vol. 2, No. 2.

Prayitno, Erman Amti. 1994. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Prayitno, Erman Amti. 2014. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.

Prayitno. 2011. *Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah (berbasis integritas)*. Jakarta: Raja Grafindo.

Purwoko, Budi. 2008. *Organisasi dan Manajemen Bimbingan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.

Puspita Sari, Tri, dkk. 2016. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT al Mukmin*. D-III Kebidanan Stikes PKU Muhammadiyah Surakarta. vol. 13 No. 2.

Rachdianti, Yuniar. 2011. *Hubungan Antara Self Control dengan Intensitas Penggunaan Internet Remaja Akhir*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rawan, Jaka. 2013. *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*. Vol. 08, No. 02.

Rayan Ahmad, Badwilan. 2009. *Rahasia Dibalik Handphone*. Jakarta: Darul Falah.

Rijal, Syamsu, Bachtiar, Suhaedir. 2015. *Hubungan Antara Sikap, Kemandirian Belajar dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa*. Jurnal BIOEDUKATIKA, Vol. 3, No. 2 Desember.

Reigeluth, Charles M. 1999. *Instructional-Design Theories and Models. Vol. II. A New Pradigm of Instructional Theory*, (London: Lawrence Erlbaum Associates.

Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Slameto. 1986. *Bimbingan di Sekolah*. Jakarta: Bina Aksara.

Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Agasindo.

Suharsimi, Arikunto. 1998. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sukandarrumidi. 2006. *Metodologi Penelitian: Pentunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Suryabrata, Sumadi. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suyono. 2018. *Analisis Regresi untuk Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.

Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Syarif, Nurlaelah. 2015. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda*. E-Jurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman.

V. Wiratna Sujarweni. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

W. S Winkel, M. M Sri Hastuti. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

Widiawati. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.

Williams, B.K and Sawyer, S.C. 2011. *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications, (9th edition)*. New York: McGraw-Hill.

Yusuf, Syamsu. 2014. *Psikologi Belajar Agama*. Bandung: Pustaka Bani Quraish.

Lampiran 1

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR : B-8309/Un.08/FTK/KP.07.6/5/2021

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS dilingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama Sebagai Instansi pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan/Seminar Proposal Skripsi Prodi Bimbingan Konseling tanggal 23 November 2020

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk saudara :
1. Dr. Masbur, M. Ag Sebagai Pembimbing Pertama
2. Nuzliah, M. Pd Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk Membimbing Skripsi :
Nama : Ulfatul Izzah
NIM : 170213056
Program Studi : Bimbingan Konseling
Judul Skripsi : Pemahaman Siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh Terhadap Penggunaan Gadget Melalui Layanan Informasi
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh

Pada Tanggal : 10 Mei 2021

an. Rektor

Dekan,



Tembusan :

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2

11/24/21, 2:28 PM

Document



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kepelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-17095/Un.08/FTK-I/TL.00/11/2021
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Dinas Pendidikan Kota Banda Aceh
2. Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ULFATUL IZZAH / 170213056**
Semester/Jurusan : IX / Bimbingan Konseling
Alamat sekarang : Gampong Bayu, Lamreung Kec. Darul Imarah, Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Penggunaan Gadget Bagi Siswa SMP Negeri 7 Banda Aceh***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 24 November 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 13 Desember
2021*

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lampiran 4



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 7**

Jl. Krueng Tripa Geuceu Komplek, Telp (0651) 8082618
e-mail : smnegeri7bandaaceh@gmail.com, NSS: 210005231, NPSN: 10105392, KODE POS: 23239

SURAT KETERANGAN

NO : 074 / 540 / 2021

Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 7 Banda Aceh menerangkan bahwa :

Nama : Ulfatul Izzah
Pendidikan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
NIM : 170213056
Prodi : Bimbingan Konseling

Sesuai dengan Surat Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Banda Aceh No. 074/A.4/3042, tanggal 25 November 2021 Perihal : Izin Penelitian Ilmiah Mahasiswa. Dengan ini yang bersangkutan telah mengadakan **Pengumpulan data** dalam rangka menyelesaikan penelitian mulai tanggal 25 November s.d 17 Desember 2021 dengan judul :

"PENGARUH LAYANAN INFORMASI TERHADAP PENGGUNAAN GADGET BAGI SISWA SMP NEGERI 7 BANDA ACEH".
(Laporan Penelitian Terlampir).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya



Banda Aceh, 22 Desember 2021
Kepala Sekolah, A.

Drs. Sulhiman
Tertanda Tingkat I
NIP. 19621010 199801 1 001

Lampiran 5

**DAFTAR NAMA SISWA LAYANAN KLASIKAL
KELAS VIII SMP NEGERI 7 BANDA ACEH
TAHUN PENGAJARAN 2021/2022**

NO	R	Jenis Kelamin
1	Aisyah Al Magfirah	Perempuan
2	Arikah Salwa	Perempuan
3	Abdul Aziz Irawan	Laki-Laki
4	Abdul Aziz	Laki-Laki
5	Atikah Amanda Syahla	Perempuan
6	Cahaya Raisya Putri	Perempuan
7	Cintya Latifah	Perempuan
8	Fadhila Azzahra	Perempuan
9	Fahmi Aulia	Laki-Laki
10	Habibi Rizqullah	Laki-Laki
11	Kania Annisa	Perempuan
12	M. Rezza Hasani	Laki-Laki
13	Manda Faradisa	Perempuan
14	Nabila Humaira	Perempuan
15	Nuri Nazifa	Perempuan
16	Putri Humaira	Perempuan
17	Putri Azzahra	Perempuan
18	Pasya Rifqi Aqilla	Laki-Laki
19	Qurratu Aini Syahira	Perempuan
20	Rayyan Miski	Laki-Laki
21	Sabila Yashara	Perempuan
22	Saskia Ramadani	Perempuan
23	Syifa Zhahirah	Perempuan
24	Teuku Zulkifli	Laki-Laki
25	Tiara Nur Alifah	Perempuan
26	Ulfa Magfirah	Perempuan
27	Willy Caesar Surya	Laki-Laki
28	Yazid Milham Habibi	Laki-Laki
29	Zahratina	Perempuan
30	Zhakya Balqis	Perempuan

Banda Aceh, 24 September 2021

Ulfatul Izzah
NIM. 170213056

Lampiran 6

HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

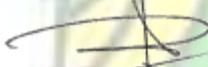
Instrumen : Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Penggunaan Gadget

Nama : Ulfatul Izzah

NIM : 170213056

PERTIMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
BAHASA	Sudah Bagus
KONTRUK	Sudah Bagus
ISI	Sudah Bagus

Banda Aceh, 20 November 2021
Penimbang Instrumen


Mukhlis, M. Pd

HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

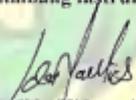
Instrumen : Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Penggunaan Gadget

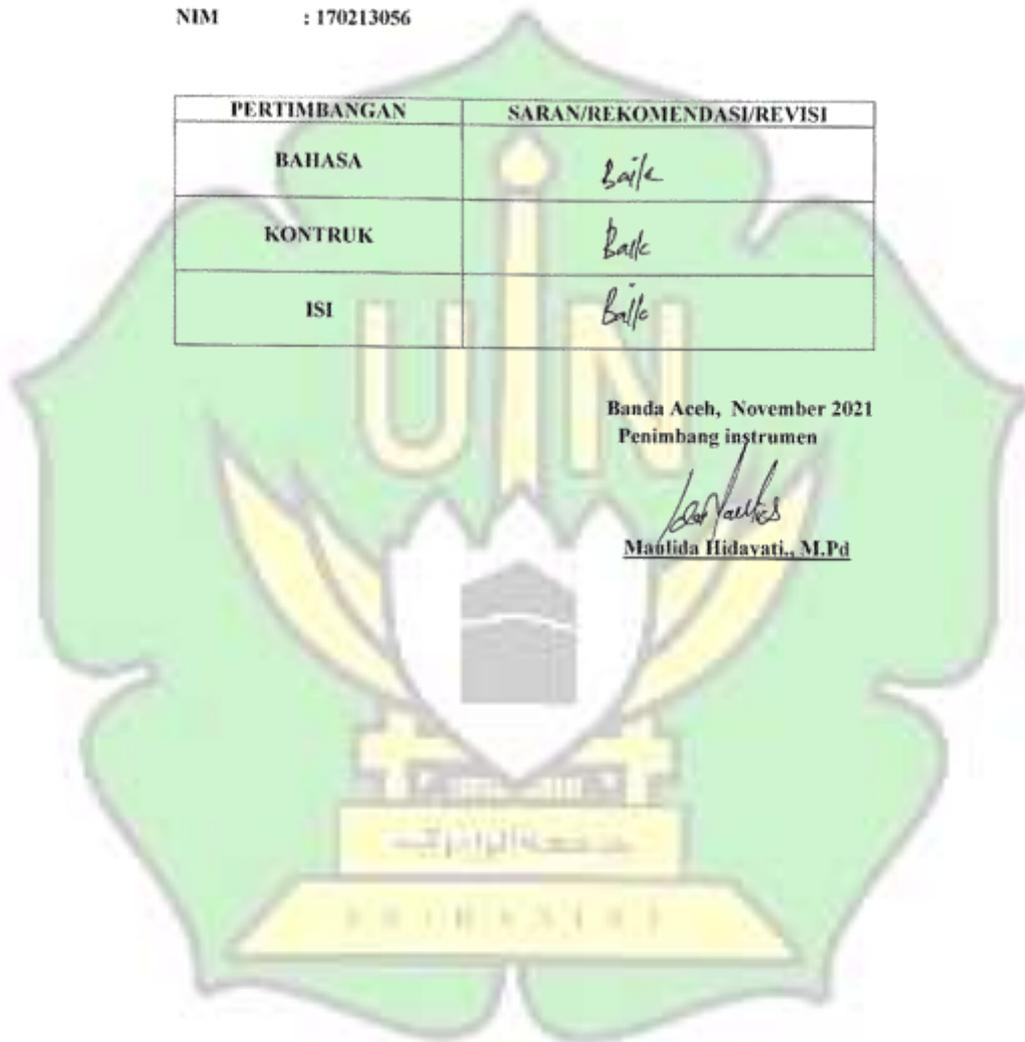
Nama : Ulfatul Izzah

NIM : 170213056

PERTIMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
BAHASA	<i>Baile</i>
KONTRUK	<i>Baile</i>
ISI	<i>Baile</i>

Banda Aceh, November 2021
Penimbang instrumen


Maulida Hidavati, M.Pd



Lampiran 7

INSTRUMEN PENELITIAN

Nama :

Kelas :

Jenis kelamin :

Tanggal :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah semua pertanyaan dengan lengkap dan sejujur-jujurnya.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom SS, S, RR, TS, dan STS jika pernyataan yang diberikan sesuai dengan kondisi anda.
3. Keterangan pilihan jawaban:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
RR : Ragu-Ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya membutuhkan banyak informasi dalam keseharian					
2	Saya kurang aktif bertanya setiap kali mengikuti layanan informasi yang diberikan guru BK					
3	Saya merasa rugi ketika tidak mendengarkan informasi dari guru					
4	Saya tidak pernah mengulangi kembali pelajaran yang sudah diberikan guru di sekolah					
5	Saya merasa senang karena dalam layanan informasi dapat belajar dengan teman					
6	Melalui layanan informasi pengetahuan saya semakin bertambah					
7	Layanan informasi adalah salah satu kunci sukses					
8	Saya tidak bisa mengatur waktu belajar dengan baik					
9	Saya mengerti makna kerja keras melalui					

	layanan informasi					
10	Saya tidak berusaha untuk menambah pengetahuan dalam mempersiapkan keterampilan masa depan					
11	Saya melaksanakan kewajiban tepat waktu					
12	Saya belum bersungguh-sungguh beribadah kepada Tuhan YME					
13	Saya kadang lupa bersyukur atas nikmat dan karunia dari Tuhan YME					
14	Hormat menghormati adalah nilai penting dalam kehidupan keluarga					
15	Saya kadang malas membantu orang tua di rumah					
16	Saya lebih memperbanyak waktu mengulang pelajaran di rumah bersama orang tua					
17	Saya menggunakan gadget untuk mencari informasi terbaru					
18	Saya menggunakan gadget untuk mengasah kreatifitas					
19	Saya menggunakan gadget untuk mengetahui berbagai sosial media					
20	Saya menggunakan gadget untuk membuat tugas sekolah					
21	Saya bermain sosial media saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung					
22	Saya menggunakan gadget untuk menambah teman baru					
23	Saya menggunakan gadget untuk memutar musik di kelas					
24	Saya berpapasan dengan orang yang lebih tua mengganggu kepala					
25	Saya berjalan menunduk memainkan gadget					
26	Saya bertegur sapa dengan orang lain saat mengantri					
27	Saya tidak peduli dengan lingkungan sekitar					
28	Saya hormat kepada guru atau memberi					

	salam jika bertemu guru					
29	Saya bermain gadget pada saat berkumpul dengan teman atau keluarga					
30	Pada saat istirahat saya berinteraksi dengan teman					
31	Saya berbicara dengan teman sebangku ketika guru BK memberikan materi tentang gadget					
32	Saya tidak hanya menerima informasi dari Guru BK saja, namun saya juga mencari informasi dari teman dan gadget					
33	Saya berinteraksi dengan teman melalui gadget					
34	Saya lebih suka bermain gadget daripada berkumpul dengan teman					
35	Saya selalu memegang gadget meskipun berbicara dengan teman					
36	Saya sering mencari pelajaran di gadget					
37	Layanan yang diberikan tidak mempengaruhi prestasi belajar saya					
38	Saya mendapatkan informasi tentang pelajaran melalui gadget					
39	Layanan informasi diberikan ketika suasana kelas tidak kondusif sehingga saya kurang memahami					

Lampiran 8

Hasil Uji Validitas Butir Item

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
1	0.43	0.36	Valid
2	0.56	0.36	Valid
3	0.55	0.36	Valid
4	0.56	0.36	Valid
5	0.47	0.36	Valid
6	0.33	0.36	Tidak Valid
7	0.42	0.36	Valid
8	0.57	0.36	Valid
9	0.64	0.36	Valid
10	0.24	0.36	Tidak Valid
11	0.68	0.36	Valid
12	0.51	0.36	Valid
13	0.49	0.36	Valid
14	0.33	0.36	Tidak Valid
15	0.53	0.36	Valid
16	0.64	0.36	Valid
17	0.46	0.36	Valid
18	0.82	0.36	Valid
19	0.63	0.36	Valid
20	0.65	0.36	Valid
21	0.25	0.36	Tidak Valid
22	0.68	0.36	Valid
23	0.67	0.36	Valid
24	0.79	0.36	Valid
25	0.37	0.36	Valid
26	0.48	0.36	Valid
27	0.56	0.36	Valid
28	0.75	0.36	Valid
29	0.46	0.36	Valid
30	0.72	0.36	Valid
31	0.38	0.36	Valid
32	0.43	0.36	Valid
33	0.72	0.36	Valid
34	0.62	0.36	Valid
35	0.34	0.36	Tidak Valid
36	0.30	0.36	Tidak Valid

37	0.46	0.36	Valid
38	0.42	0.36	Valid
39	0.74	0.36	Valid
40	0.53	0.36	Valid
41	0.42	0.36	Valid
42	0.52	0.36	Valid
43	0.52	0.36	Valid
44	0.43	0.36	Valid
45	0.58	0.36	Valid



Lampiran 9

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	Number of Item
0.740	45



Lampiran 10

Hasil Skor *kuesioner* (angket) Pemahaman Penggunaan Gadget (*Pre-test*)

R	Rendah	Sedang	Tinggi
	<102	103-114	>115
AAM	89		
AS	92		
AAI	93		
AA	95		
AAS	102		
AK		111	
AZ		114	
AARY		114	
AF			117
ARV			119
AKA			120
ASA			128
AJS			134
AM			134
ASY			134
AS			136
APA			137
AG			142
ADF			150
AR			143
AIA		105	
CAZ			143
CLN			142
CRS	102		
CL	98		
CAK		114	
CS		107	
CASH			144
DA			141
DT			133
FA	101		
FAU	99		
FL		110	
FR			131
FFR			132
FR			142
FD			144
FFA			142
FI			175
GH			144
HR	97		
HN			138

IM			150
JBA			149
JPR			151
KKR			149
KA	99		
MRS	100		
MF	101		
MHN		103	
MIW		107	
MA		108	
MN		109	
MRF			160
MHR			152
MAR			152
MHF			156
MFR			149
MFL			150
MRA			148
MAF			148
MAA		110	
MTAA		111	
MEA		111	
MFA		113	
MAFA		114	
MNAP			131
MPA			132
MK			136
MFE			136
MZF			139
MAT			146
MZK			146
MRA			139
MDAA			147
MAK			147
MN			144
MH			141
NFR			144
NS			140
NZ			140
NA			138
NIA			137
NH			137
NDM			137
NAM		110	
NY			134
NH	100		
NZA	93		
PH	99		

PA	101		
PRA	101		
QAS	99		
QA			139
RA			142
RDA			140
RA			139
RMG			135
RF			139
RG			132
RPZ			132
RGU		109	
RF			133
RR		113	
RAN		114	
REP		103	
RM	99		
SY	97		
SR	98		
SZ	100		
SM		104	
SKR			122
SSH			131
SAS			131
SMR			136
SS			137
SF			141
SA			141
SMA			141
SM			143
TMR			147
TDAQ			137
TMSA		112	
TZ	97		
TNA	98		
UM	102		
WCS	102		
WA		109	
YMH	102		
ZA	91		
ZB	101		
ZS			147
Jumlah	30	24	78
		132	

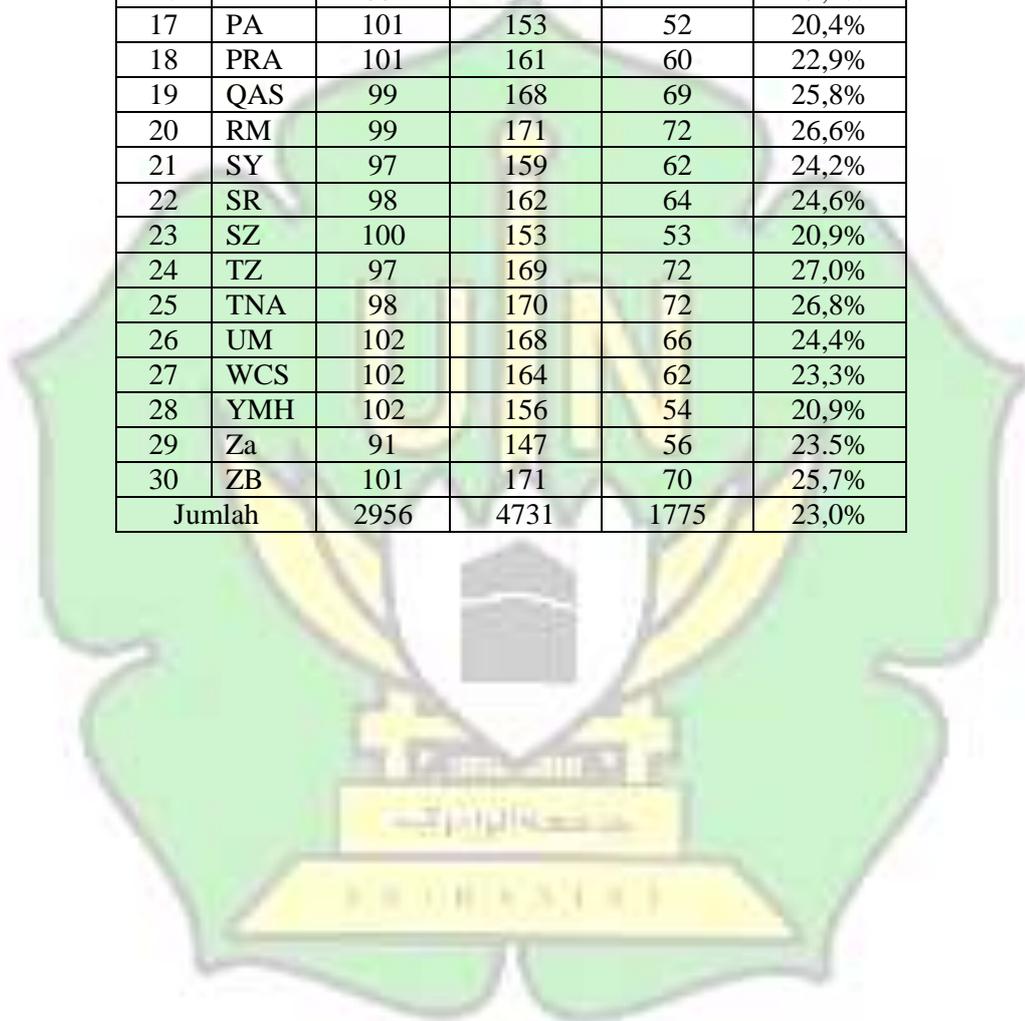
Hasil Skor kuesioner (angket) Pemahaman Penggunaan Gadget (*Post-test*)

R	Rendah	Sedang	Tinggi
	<102	103-114	>115
AAM			143
AS			139
AAI			151
AA			169
AAS			159
CRP			142
CL			151
FAZ			160
FA			159
HR			171
KA			161
MRS			145
MF			158
NH			148
NN			157
PH			146
PA			153
PRA			161
QAS			168
RM			171
SY			159
SR			162
SZ			153
TZ			169
TNA			170
UM			168
WCS			164
YMH			156
Za			147
ZB			171

Data *Pre-test* dan *Post-test* Pemahaman Penggunaan Gadget

NO	R	pretest	Post test	Selisih	%
1	AAM	89	143	54	23,2%
2	AS	92	139	47	20,3%
3	AAI	93	151	58	23,7%
4	AA	95	169	74	28,0%
5	AAS	102	159	57	21,8%
6	CRP	102	142	40	16,3%

7	CL	98	151	53	21,2%
8	FAZ	101	160	59	22,6%
9	FA	99	159	69	23,3%
10	HR	97	171	74	27,6%
11	KA	99	161	62	23,8%
12	MRS	100	145	45	18,3%
13	MF	101	158	57	22,0%
14	NH	100	148	48	19,3%
15	NN	93	157	64	25,6%
16	PH	99	146	47	19,1%
17	PA	101	153	52	20,4%
18	PRA	101	161	60	22,9%
19	QAS	99	168	69	25,8%
20	RM	99	171	72	26,6%
21	SY	97	159	62	24,2%
22	SR	98	162	64	24,6%
23	SZ	100	153	53	20,9%
24	TZ	97	169	72	27,0%
25	TNA	98	170	72	26,8%
26	UM	102	168	66	24,4%
27	WCS	102	164	62	23,3%
28	YMH	102	156	54	20,9%
29	Za	91	147	56	23,5%
30	ZB	101	171	70	25,7%
Jumlah		2956	4731	1775	23,0%



Lampiran 11



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 7
Jl. Krueng Tripa Geuceu Komplek, Telp (0651) 8082618
e-mail : smpnegeri7bandaaceh@gmail.com
NSS: 210005231 NPSN: 10105392 KODE POS: 23239

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)

BIMBINGAN KLASIKAL

SEMESTER GANJIL/ TAHUN PENGAJARAN 2021/2022

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik / Tema Layanan	Gadget
D	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pencegahan
E	Tujuan Umum	Peserta didik/Konseli diharapkan mampu memahami penggunaan gadget
F	Tujuan Khusus	1. Peserta didik/konseli mengetahui macam-macam gadget 2. Peserta didik/konseli mampu menerapkan manfaat kegunaan gadget secara baik 3. Peserta didik/konseli mengetahui baik dan buruk penggunaan gadget
G	Sasaran Layanan	Kelas VIII
H	Materi Layanan	1. Pengertian gadget 2. Manfaat gadget 3. Macam-macam gadget 4. Dampak penggunaan gadget
I	Waktu	1 Kali Pertemuan x 40 Menit
J	Sumber	Effendi Nur Hasan dkk. 2013. <i>Jurnal Teknologi Pendidikan</i> , Vol. 1, No. 2. Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency. 2014. <i>Bila Si Kecil Bermain Gadget</i> . Jakarta: Bisakimia. Puji Asmaul Husna. 2017. <i>Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak</i> . Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial

		Keagamaan, Vol 17, No 2, November.
K	Metode/Teknik	Ceramah, Curah pendapat dan tanya jawab
L	Media / Alat	Power Point, Video, Gambar
M	Pelaksanaan	
	Tahap	Uraian Kegiatan
	1. Tahap Awal / Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking) 3. Menyampaikan tujuan layanan materi Bimbingan dan Konseling 4. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik
	2. Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK memulai materi pokok yang akan di sampaikan 2. Peserta didik mengamati penjelasan yang berhubungan dengan materi layanan 3. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab
3. Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan 2. Guru BK Guru merefleksi kegiatan pelayanan pada peserta didik, meliputi BMB3 peserta didik: bagaimana peserta didik berfikir, merasa, bersikap, bertindak, bertanggung jawab 3. Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang 4. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam 	
M	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	<p>Guru atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Refleksi hasil, meliputi BMB3 pada peserta didik. 2. Sikap atau atusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan 3. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya 4. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK
	2. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merasakan suasana pertemuan :

		<p>menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan.</p> <p>2. Topik yang dibahas : sangat penting/kurang penting/tidak penting</p> <p>3. Cara Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menyampaikan : mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami</p> <p>4. Kegiatan yang diikuti : menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti</p>
--	--	--

Lampiran-lampiran

Banda Aceh, 13 November 2021

Mengetahui,

Guru BK

Peneliti

Novianti Eka Permadi, S.Pd

Ulfatul Izzah

NIP. -

NIM. 170213056





PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 7
Jl. Krueng Tripa Geuceu Komplek, Telp (0651) 8082618
e-mail : smpnegeri7bandaaceh@gmail.com

NSS: 210005231

NPSN: 10105392

KODE POS: 23239

LAPORAN PELAKSANAAN BIMBINGAN KLASIKAL
SEMESTER GANJIL
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

1.	Komponen Layanan	Layanan Dasar
2.	Bidang Layanan	Pribadi
3.	Topik Layanan	Gadget
4.	Tujuan Layanan	Peserta didik/Konseli diharapkan mampu memahami penggunaan gadget
5.	Kelas/Semester	VIII / Ganjil
6.	Hari/Tanggal	Senin/ 13 Desember 2021
7.	Durasi Pertemuan	1 x 40 Menit
8.	Materi	1. Pengertian gadget 2. Manfaat gadget 3. Macam-macam gadget 4. Dampak penggunaan gadget
9.	Hasil dan Tindak Lanjut	Peserta didik/ konseli dapat memahami penggunaan gadget, peserta didik dapat mengimplementasi ke dalam kegiatan belajar

Banda Aceh, 13 November 2021

Mengetahui,

Guru BK

Peneliti

Novianti Eka Permadi, S.Pd

Ulfatul Izzah

NIP. -

NIM. 170213056

Lampiran 12

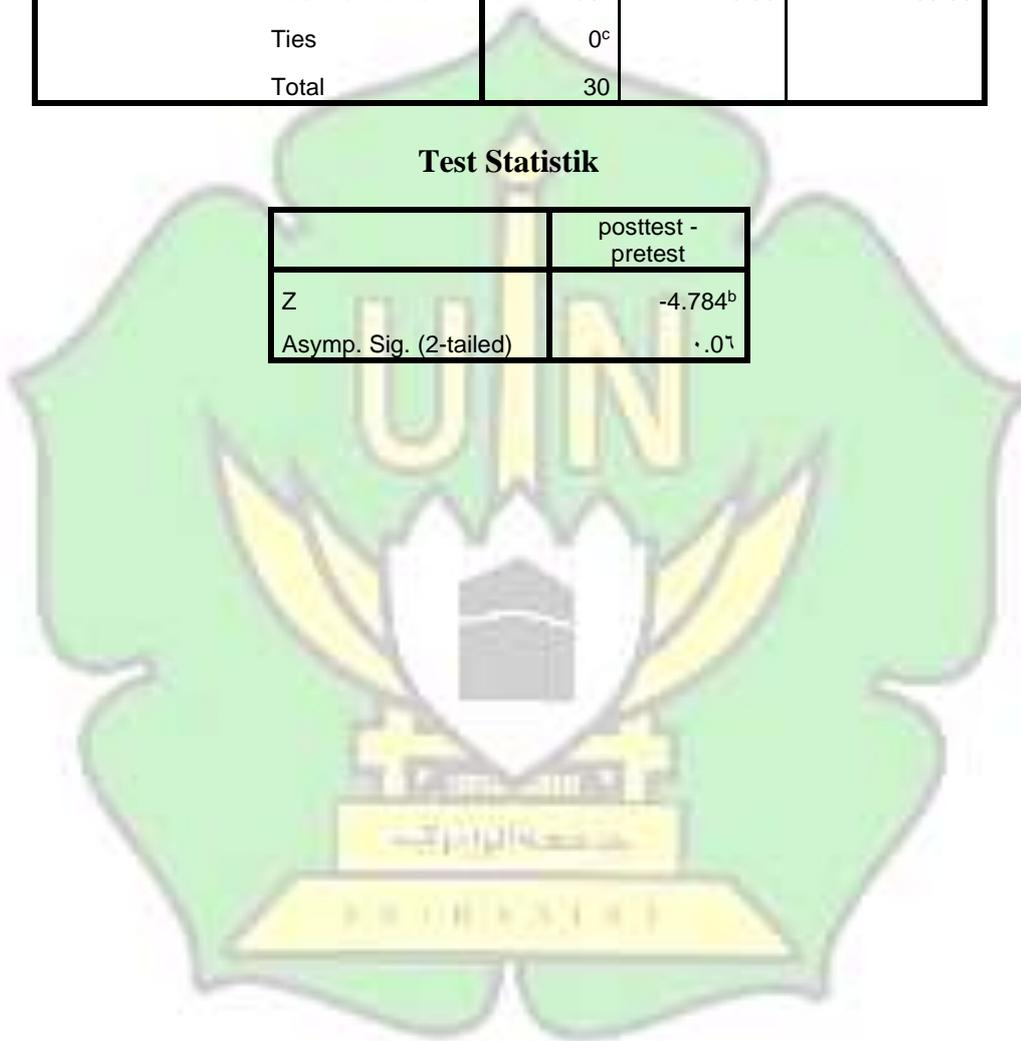
Hasil Uji Wilcoxon

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	30 ^b	15.50	465.00
	Ties	0 ^c		
	Total	30		

Test Statistik

	posttest - pretest
Z	-4.784 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.01



Lampiran 13

Pemberian *pre-test*



Pemberian Layanan Bimbingan Klasikal berupa Layanan Informasi dan Pemberian *Post-test*



Lampiran 14

DAFTAR RIWAYAT PENULIS

Nama : Ulfatul Izzah
NIM : 170213056
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Bimbingan Konseling
Tempat/Tanggal Lahir : Kampung Barat, 06 November 1999
Alamat Rumah : Gampong Bayu, Lamreung Kec. Darul Imarah,
Aceh Besar
Telp/HP : 085211884493
E-Mail : ulfatulizzah6@gmail.com
Pengalaman Organisasi : HMP BK FTK UIN Ar-Raniry sebagai Wakil
Ketua bidang HUMAS

Riwayat Pendidikan

TK : TK Pembina Simpang Tiga
MIN : MIN 2 Pidie
MTsN : MTsN 5 Pidie
SMA : MAN 1 Pidie
Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Data Orang Tua

Nama Ayah : Yarlis Yahya Rusdi
Nama Ibu : Rosniati
Pekerjaan Ayah : Pensiunan Guru
Pekerjaan Ibu : Pensiunan Guru
Alamat Rumah : gampong Barat, Kecamatan Kembang Tanjong,
Pidie