

**ANALISIS PENGGUNAAN GADGET  
PADA SISWA SMP NEGERI 22 PADANG  
DAN IMPLIKASINYADALAM BIMBINGAN DAN KONSELING**

**SKRIPSI**

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh**

**UMMI UMAIRAH**

**18006058/2018**

**DEPARTEMEN BIMBINGAN DAN KONSELING**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

ANALISIS PENGGUNAAN *GADGET* PADA SISWA SMP NEGERI 22  
PADANG DAN IMPLIKASINYA DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING

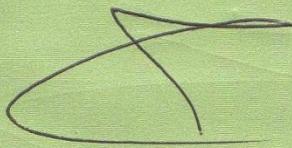
Nama : Ummi Umairah  
NIM/BP : 18006058/2018  
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Agustus 2022

Disetujui Oleh

Kepala Departemen

Pembimbing Akademik



Prof. Dr. Firman, M.S., Kons.  
NIP. 19610225 198602 1 001



Prof. Dr. Neviarni S, M.S., Kons.  
NIP. 195511091981032003

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Departemen Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Judul : Analisis Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Smp Negeri 22  
Padang Dan Implikasinya Dalam Bimbingan Dan  
Konseling

Nama : Ummi Umairah

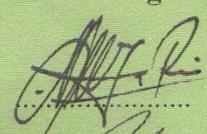
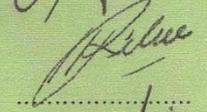
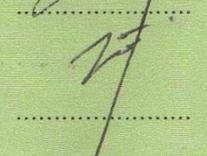
NIM : 18006058

Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Agustus 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. Neviyarni S, M.S., Kons.	1. 
2. Anggota 1	: Dr. Rezki Hariko, M.Pd., Kons.	2. 
3. Anggota 2	: Dr. Zadrian Ardi, M.Pd., Kons.	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ummi Umairah  
NIM/BP : 18006058  
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Analisis Penggunaan Gadget pada Siswa SMP  
Negeri 22 Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 21 Oktober 2022

Saya yang menyatakan,



Ummi Umairah  
NIM. 18006058

## ABSTRAK

**Ummi Umairah. 2022.** “Analisis Penggunaan *Gadget* pada Siswa SMP Negeri 22 Padang”. *Skripsi*. Padang: Departemen Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

*Gadget* merupakan sebuah alat elektronik yang terus mengalami pembaruan-pembaruan agar bertujuan untuk mempermudah kehidupan manusia. Pengguna *gadget* inipun tidak memandang usia, mulai dari anak-anak, remaja dewasa dan tak terkecuali para pelajar/siswa. Penggunaan *gadget* yang kurang tepat pada siswa mampu menimbulkan berbagai permasalahan baik dalam kehidupan sehari-hari maupun belajarnya. Sehingga ditemukan kebanyakan dari siswa mengalami penurunan prestasi belajar semenjak menggunakan *gadget* dengan tingkat penggunaan yang tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis atau mendeskripsikan penggunaan *gadget* pada siswa di SMP Negeri 22 Padang berdasarkan aspek sumber daya, perilaku penggunaan, pemanfaatan *gadget* dan potensi kecanduan.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penentuan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *simple random sampling* dan ditetapkan sebanyak 158 orang siswa. Adapun instrument yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen penggunaan *gadget*. Selanjutnya data diolah dengan menggunakan teknik persentase menggunakan rumus interval dan persentase.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa: (1) penggunaan *gadget* pada siswa SMPN 22 Padang dilihat dari aspek sumber daya adalah siswa yang memiliki *gadget* dengan status kepemilikan milik sendiri berada pada persentase 89%, siswa yang memiliki *gadget* lebih dari 2 berada pada persentase 64%, aplikasi yang banyak terinstal dalam *gadget* siswa adalah aplikasi sosial media dengan persentase sebesar 71%, jenis *gadget* yang digunakan siswa adalah *smartphone* dengan persentase sebesar 100%, biaya yang dikeluarkan siswa untuk pembelian paket data adalah lebih dari Rp. 100.000 dalam satu bulan dengan persentase sebesar 77%. Biaya pembelian paket data yang berasal dari orang tua berada pada persentase 70%. (2) penggunaan *gadget* pada siswa SMPN 22 Padang dilihat dari aspek perilaku penggunaan berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 53%, kemudian durasi penggunaan *gadget* pada siswa adalah lebih dari 8 jam sehari dengan persentase sebesar 77%. (3) penggunaan *gadget* pada siswa SMPN 22 Padang dilihat dari aspek pemanfaatan *gadget* berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 41%, (4) penggunaan *gadget* pada siswa SMPN 22 Padang dilihat dari aspek potensi kecanduan berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 48%. Dari keseluruhan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa di SMP 22 Padang berada pada kategori tinggi.

**Kata Kunci:** Penggunaan *gadget*, siswa, perilaku penggunaan *gadget*, pemanfaatan *gadget*.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur ke hadirat Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Penggunaan *Gadget* pada Siswa SMP Negeri 22 Padang dan Implikasinya dalam Bimbingan dan Konseling”. Shalawat dan salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw., sebagai pucuk pimpinan semesta alam.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, saran, dan masukan dari berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Neviyarni S., M.S., Kons., selaku dosen pembimbing yang telah sabar, tulus dan selalu meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, memberi masukan, doa dan semangat kepada Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Ibu senantiasa diberikan nikmat kesehatan dan juga kebahagiaan dari Allah swt.
2. Bapak Dr. Rezki Hariko, S.Pd., M.Pd., Kons., selaku kontributor 1 sekaligus dosen penimbang (*judgement*) instrumen penelitian yang senantiasa memberikan saran, masukan dan juga arahan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Dr. Zadrian Ardi, S.Pd., M.Pd., Kons., selaku kontributor 2 sekaligus dosen penimbang (*judgement*) instrumen penelitian yang senantiasa memberikan saran, masukan dan juga arahan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Gusni Dian Suri, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penimbang (*judgement*) instrumen penelitian yang senantiasa memberikan saran, masukan dan juga arahan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons., selaku ketua Departemen Bimbingan dan Konseling.
6. Bapak Afdal, M.Pd., Kons., selaku sekretaris Departemen Bimbingan dan Konseling.
7. Bapak dan Ibu dosen sebagai staf pengajar yang selalu memberikan arahan, motivasi dan juga bimbingan kepada peneliti selama masa perkuliahan di Universitas Negeri Padang sehingga peneliti bisa sampai pada tahap ini.
8. Bapak Ramadi, selaku staf tata usaha Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah membantu peneliti dalam urusan administrasi sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Teristimewa kepada Orang tua peneliti, Almarhum Ayahanda tercinta Yohannes Djon, yang selalu memberikan motivasi kepada eneliti hingga peneliti sampai ke jenjang perguruan tinggi ini. Dan sangat spesial kepada Ibunda tercinta Fitriyeni yang tidak henti-hentinya mengalirkan doa yang

terbaik kepada peneliti, selalu kuat dan selalu mengarahkan peneliti hingga peneliti bisa sampai ke tahap sekarang ini.

10. Ibu kepala sekolah, waka kurikulum, guru, staf tata usaha dan siswa SMPN 22 Padang yang telah memberikan kesempatan dan memberikan bantuan kepada peneliti hingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi hingga tahap sekarang ini.
11. Teristimewa kepada Ibu Sismayenti, S.Pd., yang telah memberikan bantuan, arahan, petunjuk dan doa kepada peneliti, hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi sampai tahap ini.
12. Tak lupa kepada sahabat,teman-teman, dan rekan mahasiswa BK FIP UNP yang senantiasa memberikan motivasi, menjadi teman diskusi dan memberikan bantuan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini
13. Selanjutnya, kepada Dini Abshar, yang senantiasa memberikan bantuan, dan tak henti-hentinya memberikan support serta dukungan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi, hingga peneliti dapat sampai ke tahap ini.

Semoga segala bentuk bantuan yang telah Bapak/Ibu/teman-teman berikan kepada peneliti akan dibalas dengan pahala dan segala bentuk kebaikan dari Allah Swt. Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti telah berusaha dengan maksimal dan sebisa peneliti, tentunya peneliti juga menyadari masih ada kekurangan dan juga kesalahan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu, peneliti mengharapkan kepada para pembaca untuk memberikan kritikan, saran dan juga masukan yang bersifat membangun

demi perbaikan yang lebih baik di masa yang akan datang. Pada akhirnya, semuanya akan peneliti serahkan kepada Allah Swt., dan senantiasa selalu berdoa agar kita semua selalu mendapat rahmat dan juga kasih sayang dari-Nya.

Padang, Agustus 2022

Peneliti

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 22 Padang .....	34
Tabel 2. Jumlah Sampel .....	37
Tabel 3. Penskoran Jawaban Angket Penggunaan <i>Gadget</i> .....	40
Tabel 4. Penskoran Jawaban Penggunaan <i>Gadget</i> Skala <i>Likert</i> .....	40
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen.....	42
Tabel 6. Klasifikasi Tingkat Reliabilitas.....	45
Tabel 7. Klasifikasi TCR.....	47
Tabel 8. Rekapitulasi Penggunaan <i>Gadget</i> pada Siswa SMPN 22 Padang .....	49
Tabel 9. Penggunaan <i>Gadget</i> dilihat dari Kepemilikan <i>Gadget</i> .....	50
Tabel 10. Penggunaan <i>Gadget</i> dilihat dari Jumlah <i>Gadget</i> yang Dimiliki .....	50
Tabel 11. Penggunaan <i>Gadget</i> dilihat dari Aplikasi yang Terinstal .....	51
Tabel 12. Penggunaan <i>Gadget</i> Dilihat dari Jenis yang Sering Digunakan .....	52
Tabel 13. Penggunaan <i>Gadget</i> Dilihat dari Besaran Biaya yang Dikeluarkan ..	52
Tabel 14. Penggunaan <i>Gadget</i> Dilihat dari yang Membiayai .....	53
Tabel 15. Penggunaan <i>Gadget</i> pada Siswa Dilihat dari Aspek Perilaku Penggunaan .....	53
Tabel 16. Penggunaan <i>Gadget</i> Dilihat dari Durasi Penggunaan.....	54
Tabel 17. Waktu Penggunaan .....	55
Tabel 18. Tempat Penggunaan .....	56
Tabel 19. Penggunaan <i>Gadget</i> pada Siswa Dilihat dari Aspek Pemanfaatan <i>Gadget</i> .....	56
Tabel 20. Aplikasi yang Digunakan.....	57
Tabel 21. Manfaat Penggunaan <i>Gadget</i> .....	58
Tabel 22. Penggunaan <i>Gadget</i> Dilihat dari Aspek Potensi Kecanduan.....	59
Tabel 23. <i>Compulsion</i> (Dorongan).....	59

Tabel 24. Withdrawal (Penarikan Diri).....	60
Tabel 25. Toleransi.....	61
Tabel 26. Hubungan Interpersonal dan Kesehatan .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual .....	30
-------------------------------------	----

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Asumsi Penelitian.....	10
F. Tujuan Penelitian.....	11
G. Manfaat Penelitian.....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>13</b>
A. <i>Gadget</i> .....	13
1. Pengertian <i>Gadget</i> .....	13
2. Penggunaan <i>Gadget</i> .....	15
3. Dampak Positif Penggunaan <i>Gadget</i> .....	23
4. Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> .....	24
5. Upaya Pengendalian Penggunaan <i>Gadget</i> .....	27
B. Implikasi Bimbingan dan Konseling.....	28
C. Penelitian Relevan.....	29
D. Kerangka Berpikir.....	30

<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel.....	32
C. Definisi Operasional.....	38
D. Jenis Data dan Sumber Data.....	39
E. Instrumen dan Pengembangannya.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>48</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	48
1. Penggunaan gadget pada siswa dilihat dari aspek sumber daya .....	48
2. Penggunaan gadget pada siswa dilihat dari aspek perilaku penggunaan .....	50
3. Penggunaan gadget pada siswa dilihat dari aspek pemanfaatan gadget .....	53
4. Penggunaan gadget pada siswa dilihat dari aspek potensi kecanduan .....	56
5. Penggunaan gadget pada siswa secara keseluruhan .....	58
B. Pembahasan hasil Penelitian.....	62
1. Penggunaan <i>gadget</i> pada siswa dilihat dari aspek sumber daya.....	65
2. Penggunaan <i>gadget</i> pada siswa dilihat dari aspek perilaku penggunaan .....	67
3. Penggunaan <i>gadget</i> pada siswa dilihat dari aspek pemanfaatan gadget .....	69
4. Penggunaan <i>gadget</i> pada siswa dilihat dari aspek potensi kecanduan .....	70
C. Implikasi dalam layanan bimbingan dan konseling .....	72

<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>79</b>

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Seiring dengan perkembangan teknologi dan juga informasi yang kian hari semakin meningkat, mengakibatkan berbagai macam perubahan bagi kehidupan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya perangkat baru yang disediakan untuk membantu memudahkan berbagai kegiatan manusia, mulai dari komunikasi, belajar, hiburan, hingga pekerjaan. Pada tahun 2017, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis suatu survei terkait dengan penetrasi dan perilaku pengguna internet di Indonesia. Sesuai dengan prediksi yang dilaksanakan, maka ditemukan bahwasanya memang terjadi peningkatan pada pengguna internet di Indonesia dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya (Pratiwi, Hendrik, Atmadireja, Utama, 2019).

Pada hasil survei tersebut, maka ditemukan bahwasanya penetrasi para pengguna internet di Indonesia sudah mencapai sebesar 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yang saat itu berjumlah sebanyak 262 juta jiwa. Dari hasil tersebut, maka bisa didapatkan bahwa ada sebanyak 54,68% para penduduk di Indonesia yang sudah menggunakan dan sudah terpapar dengan internet (Pratiwi, Hendrik, Atmadireja, Utama, 2019). Hasil survei tersebut, juga memberikan suatu hasil yang menarik, dimana pertama, bahwa penggunaan internet di kalangan usia lebih muda jauh lebih tinggi daripada penggunaan internet pada kalangan yang lebih tua, yaitu usia 13-18 tahun sudah menggunakan internet mencapai hingga 75,50%, dimana ini adalah usia para pelajar di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan juga Sekolah

Menengah Atas (SMA). Sedangkan pengguna internet pada usia 19-34 yang digunakan untuk mengakses internet, maka dapat dilihat bahwasanya sebagian besar penduduknya banyak menggunakan *gadget* dengan bentuk gawai yaitu berjenis *smartphone* dan *tablet* (Pratiwi, Hendrik, Atmadireja, Utama, 2019).

Hal ini tentunya juga termasuk kepada penggunaan *gadget* yang semakin hari semakin mengalami peningkatan sangat pesat. Pada fakta lain, menyebutkan, bahwasanya kurang lebih 45 juta jiwa yang menggunakan internet, dimana 9 juta jiwa diantaranya telah menggunakan *gadget* (Marpaung, 2018). Kehadiran *gadget* pada masa sekarang ini memang sangatlah penting, bahkan sudah dianggap sebagai kebutuhan. Padahal pada tahun 2001, ditemukan bahwasanya jumlah pengguna internet yang ada di Indonesia adalah hanya berkisar sekitar setengah juta penduduk, akan tetapi jumlah ini terus mengalami kenaikan karena seiring perkembangan zaman *gadget* dan juga ponsel cerdas mulai mudah didapatkan.

*Gadget* merupakan alat yang bisa dimanfaatkan untuk berkomunikasi, mencari informasi dan hal lainnya yang dibutuhkan oleh masyarakat sekarang ini (Marpaung, 2018). *Gadget* merupakan suatu bentuk nyata dari adanya perkembangan Ipteks pada zaman sekarang ini, karena dengan kehadiran *gadget* tentu saja memberikan banyak perubahan pada pola pikir dan juga pola tingkah laku pada masyarakat (Pebriana, 2017). *Gadget* juga merupakan suatu alat yang canggih dan diciptakan dengan berbagai aplikasi serta menyajikan berbagai bentuk hiburan, sosial media, berita dan lain sebagainya, sehingga *gadget* tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, akan tetapi *gadget* dapat

digunakan sebagai media untuk mengembangkan bisnis, urusan pendidikan dan lain sebagainya.

Pebriana (2017) mengatakan bahwa, dahulu *gadget* hanya dapat dimiliki oleh masyarakat yang berada pada tingkat ekonomi menengah ke atas, akan tetapi pada zaman sekarang hampir setiap orang sudah dapat menggunakan *gadget* untuk memenuhi kehidupan sehari-harinya. Penggunaan *gadget* ini juga tidak memandang usia, *gadget* bahkan sudah bisa diakses mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, orang tua bahkan lansia sudah ada yang bisa menggunakan *gadget*. Mengingat penggunaan *gadget* yang tidak memandang usia, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa, hal ini juga didukung dengan hasil survei APJII (2018) tersebut, ditemukan bahwasanya sangat tinggi penggunaan *gadget* yang berupa *smartphone* dan *tablet* pada kalangan muda umumnya adalah para pelajar atau siswa.

Penggunaan *gadget* berjenis *smartphone* dan *tablet* ini tentunya menjadi suatu problematis bagi siswa, karena mengingat di satu sisi, penggunaan *gadget* dapat mempermudah siswa dalam memperoleh pembelajaran, serta mendapatkan konektivitas yang baik dan dapat mendukung proses pembelajarannya, sehingga nantinya akan berdampak kepada hasil akademik dari siswa yang bersangkutan (Pratiwi, Hendrik, Atmadireja, Utama, 2019). Akan tetapi penggunaan *gadget* di kalangan pelajar justru bisa memberikan dampak yang cukup buruk terhadap pembelajaran siswa tersebut, diantaranya adalah penurunan konsentrasi belajar pada siswa dalam melakukan proses pembelajaran (Pratiwi, Hendrik, Atmadireja, Utama, 2019). Dalam dunia

pendidikan sekarang ini, memang tidak bisa dipungkiri bahwa penggunaan *gadget* merupakan hal yang sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran, adapun jenis *gadget* yang digunakan oleh siswa biasanya seperti *handphone*, *tablet*, *laptop* dan jenis *gadget* lainnya yang memungkinkan dapat membantu siswa dalam mendukung pembelajarannya (Harfiyanto,dkk 2015).

Dampak positif dari penggunaan *gadget* pada siswa adalah, jika siswa menggunakan *gadget* untuk kebutuhan belajarnya, maka siswa akan mudah mengakses internet untuk mencari berbagai hal dalam membantu meningkatkan pembelajarannya. Sedangkan jika siswa menggunakan *gadget* untuk hiburan seperti bermain *games*, menonton video, sosial media dan lain sebagainya, serta terlalu berlebihan menggunakan *gadget* maka akan mengganggu proses belajarnya (Hasanah & Kumalasari, 2015). Hal ini juga seiring dengan yang dikatakan oleh Saroinsong (2016) yang mengatakan bahwasanya siswa yang terlalu sering menggunakan *gadget* juga dapat mempengaruhi keterampilan interpersonalnya.

Pada kenyataannya, penggunaan *gadget* pada siswa merupakan suatu kebiasaan baru tersendiri, bahkan siswa bisa menghabiskan waktunya selama berjam-jam untuk bermain *gadget* tanpa memperdulikan apa yang terjadi pada lingkungan sekitarnya khususnya pada jam-jam di luar sekolah. Senada dengan itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa juga dapat memberikan pengaruh terhadap kesehatannya, mulai dari gangguan tidur, kurang istirahat, sakit punggung dan juga kelelahan pada mata. Oleh sebab itu

sangat penting bagi siswa untuk mengetahui serta memahami penggunaan *gadget* secara tepat, sehingga nantinya siswa dapat memberikan manfaat untuk dirinya dan masa depan.

Berdasarkan hasil penelitian Kurniawati (2020) didapatkan hasil bahwasanya penggunaan *gadget* pada siswa memberikan dampak kepada prestasi belajarnya, dimana pengaruhnya adalah sebesar 56%. Hal ini dikarenakan siswa lebih banyak menggunakan *gadget* untuk hiburan, media sosial dan aplikasi lainnya. Senada dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Manumpil, dkk (2015) didapatkan hasil bahwasanya, siswa yang menggunakan *gadget* untuk belajar lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial. Pada penelitian yang dilakukan oleh Anggaraini & Hendrizal (2018) didapatkan hasil bahwasanya siswa lebih banyak menggunakan *gadget* untuk menggunakan internet, bermain *games*, menonton video dan berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya. Di samping itu, siswa juga menggunakan *gadget* untuk dapat mempermudah dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Harfiyanto (2015) didapatkan hasil bahwasanya siswa cenderung lebih senang bermain dengan *gadgetnya* daripada bersama dengan teman-temannya, sehingga siswa lebih senang melakukan komunikasi dengan temannya ataupun orang lain melalui *gadgetnya* daripada bertemu dan berkomunikasi secara langsung. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Nurmalasari & Wulandari (2018) didapatkan hasil bahwasanya semakin sering siswa menggunakan *gadget*, maka akan

banyak dampak negatif yang akan ditimbulkan, salah satunya adalah penurunan pada proses belajarnya.

Dari beberapa penelitian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penggunaan *gadget* pada siswa memang memberikan berbagai dampak, baik dampak positif dan juga dampak negatif. Selanjutnya, kebanyakan dari siswa menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial, internet, bermain games, menonton video, media hiburan dan lain sebagainya. Siswa juga cenderung menghabiskan waktu lebih banyak bersama *gadget* dibandingkan dengan buku atau dengan keluarga dan teman-temannya, sehingga dengan penggunaan *gadget* tersebut memberikan berbagai dampak baik dari segi tingkah laku, prestasi belajar dan juga kesehatannya.

Pada penelitian kali ini, peneliti sudah melakukan observasi ke SMPN 22 Padang, dari observasi yang peneliti lakukan, didapatkan hasil bahwasanya hampir semua siswa di SMPN 22 Padang memiliki dan menggunakan *gadget* yang berjenis *smartphone* dalam kesehariannya, selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara pada 10 orang siswa, dimana dari hasil wawancara, didapatkan hasilnya bahwasanya semua siswa memang memiliki dan menggunakan *gadget*, hal itu dikarenakan penggunaan *gadget* yang menjadi suatu keharusan untuk membantu proses pembelajarannya. Siswa cenderung lebih senang dalam menggunakan *gadget* berjam-jam daripada melakukan aktivitas lainnya seperti belajar maupun bergaul dengan lingkungannya. Bahkan siswa cenderung menunda pekerjaan di rumah maupun tugas yang diberikan oleh guru karena menggunakan *gadget*.

Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru BK SMPN 22 Padang, didapatkan bahwasanya siswa-siswi di SMPN 22 Padang menggunakan *gadget* untuk memudahkan proses pembelajaran dan juga membantu memudahkan berkomunikasi antara guru dan murid terkait dengan pembelajaran. Penggunaan *gadget* ini diharuskan sejak pandemi covid-19, pada saat itu siswa-siswi diharuskan untuk belajar di rumah, untuk memudahkan proses pembelajaran dan berkomunikasi, maka penggunaan *gadget* menjadi pilihan yang tepat saat itu.

Sejak Januari 2022 sampai 15 Februari 2022 saat peneliti mengunjungi sekolah tersebut, pembelajaran tidak lagi menggunakan *gadget*, akan tetapi pembelajaran diganti dengan istilah BDR (Belajar Dari Rumah) dan informasi yang disampaikan secara langsung saat siswa di sekolah. Berdasarkan wawancara tersebut, didapatkan hasil bahwasanya siswa seharusnya tidak lagi menggunakan *gadget* untuk proses belajarnya, akan tetapi faktanya masih banyak siswa-siswi yang menggunakan *gadget* di SMPN 22 Padang, meskipun penggunaan *gadget* sudah dihentikan.

Hal ini menimbulkan berbagai dampak pada kehidupan siswa, baik dari segi perilaku, penurunan prestasi belajar dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan ini, perlu adanya peran dan dukungan dari berbagai pihak, baik dari orang tua, sekolah, dan khususnya kepada guru bimbingan dan konseling. Bimbingan dan konseling merupakan suatu layanan bantuan yang diberikan oleh seorang konselor atau di sini oleh guru BK kepada klien atau siswa agar nantinya klien bisa memahami dirinya, serta bisa

mengambil keputusan yang tepat, mengetahui dan bisa mengembangkan potensi yang ada pada dirinya serta dapat bertanggung jawab terhadap keputusan yang diambilnya (Evi, 2019). Berdasarkan fenomena tersebut, maka peran dari bimbingan dan konseling memang sangat dibutuhkan, Bimbingan dan konseling merupakan suatu layanan yang diberikan kepada siswa dalam membantu untuk memecahkan permasalahan yang sedang dialaminya, pada penelitian ini, peneliti ingin mengimplikasikan beberapa jenis layanan dalam bimbingan dan konseling kepada siswa terkait dengan penggunaan *gadget*. Diantaranya adalah layanan konseling individual, layanan informasi dan layanan bimbingan kelompok terkait dengan penggunaan *gadget*.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti tertarik untuk lebih mengetahui dan juga memfokuskan penelitian ini mengenai “Analisis Penggunaan *Gadget* pada Siswa SMP Negeri 22 Padang dan implikasinya dalam Bimbingan dan Konseling”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwasanya penggunaan *gadget* tidak hanya digunakan sebagai media untuk berkomunikasi saja, akan tetapi *gadget* bisa digunakan untuk media hiburan, mengakses media sosial, urusan bisnis, belajar dan lain sebagainya. Sebagai seorang siswa tentunya penggunaan *gadget* sudah seharusnya digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Ada beberapa dampak yang disebabkan oleh penggunaan *gadget*, diantaranya adalah dampak positif dan juga dampak negatif.

Penggunaan *gadget* akan berdampak positif kepada siswa apabila digunakan untuk kebutuhan belajarnya sehingga akan mempermudah proses pembelajarannya. Akan tetapi, penggunaan *gadget* juga akan memberikan dampak negatif apabila siswa lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *games*, media sosial, menonton video sehingga menyebabkan siswa menjadi lalai akan tugasnya sebagai seorang siswa (Pratiwi, Hendrik, Atmadireja, Utama, 2019).

Oleh sebab itu, berdasarkan paparan tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kebanyakan siswa cenderung menggunakan *gadget* bukan untuk sarana mendukung pembelajaran.
2. Kebanyakan siswa lebih tertarik menggunakan *gadget* daripada mengerjakan tugas sekolah.
3. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam membagi waktu untuk belajar ketika sedang menggunakan *gadget*.
4. Kebanyakan siswa menghabiskan waktunya dengan penggunaan *gadget* yang lama.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi permasalahan penelitian sebagai berikut.

1. Penggunaan *gadget* dilihat dari aspek sumber daya.
2. Penggunaan *gadget* dilihat dari aspek perilaku penggunaan.
3. Penggunaan *gadget* dilihat dari aspek pemanfaatan *gadget*.

4. Penggunaan *gadget* dilihat dari aspek potensi kecanduan.
5. Implikasi dalam bimbingan dan konseling.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penggunaan *gadget* pada siswa dilihat dari aspek sumber daya?
2. Bagaimanakah penggunaan *gadget* pada siswa dilihat dari aspek perilaku penggunaan?
3. Bagaimanakah penggunaan *gadget* pada siswa dilihat dari aspek pemanfaatan *gadget*?
4. Bagaimanakah penggunaan *gadget* pada siswa dilihat dari aspek potensi kecanduan?
5. Bagaimanakah implikasinya dalam bimbingan dan konseling?

#### **E. Asumsi Penelitian**

Adapun asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Gadget* tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja, akan tetapi bisa digunakan untuk media hiburan, mengakses internet, mengakses sosial media, belajar dan lain sebagainya.
2. Penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif bagi para penggunanya.
3. Penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak negatif bagi para penggunanya.

## **F. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk.

1. Mendeskripsikan penggunaan *gadget* pada siswa dilihat dari aspek sumber daya.
2. Mendeskripsikan penggunaan *gadget* pada siswa dilihat dari aspek perilaku penggunaan.
3. Mendeskripsikan penggunaan *gadget* pada siswa dilihat dari aspek pemanfaatan *gadget*.
4. Mendeskripsikan penggunaan *gadget* pada siswa dilihat dari aspek potensi kecanduan.
5. Mendeskripsikan implikasi dalam bimbingan dan konseling.

## **G. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini tentunya sangat diharapkan bermanfaat sebagai bahan masukan bagi beberapa pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan juga wawasan terhadap ilmu pengetahuan dalam bidang bimbingan dan konseling, khususnya bagi pengembangan teori mengenai variabel yang dibahas pada penelitian ini yaitu penggunaan *gadget*.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya penelitian ini maka dapat menjadi suatu pertimbangan atau bahan pemikiran baru mengenai penggunaan *gadget* di sekolah.
- b. Bagi orang tua, diharapkan dengan adanya penelitian ini, maka dapat memberikan suatu informasi akan perlunya pengawasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak.
- c. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini akan memberikan suatu pembelajaran bagi peserta didik bahwasanya *gadget* digunakan nantinya agar bisa memperoleh pengetahuan yang baru dan ilmu yang baru pula.
- d. Bagi peneliti, diharapkan dengan adanya penelitian ini maka menambah pengalaman dan juga wawasan peneliti sendiri.