

**PERILAKU BERMAIN GAWAI SISWA DAN  
PERAN GURU BK DALAM MENGATASINYA  
(STUDI SMA N 4 REJANG LEBONG)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)  
Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH :**

**M. PIJAY NURI  
NIM.17641020**

**PRODI BIMBINGAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM  
(BKPI)  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
2024**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada,

Yth. Bapak Rektor IAIN Curup

Di-

Curup

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya terhadap skripsi yang diajukan oleh:

Nama : M. Pijay Nuri

NIM : 17641020

Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Bimbingan Konseling Pendidikan  
Islam

Judul : "*Perilaku Bermain Gawai Siswa Dan Peran Guru BK Dalam Mengatasinya (Studi di SMAN 4 Rejang Lebong)*"

Sudah dapat diajukan dalam ujian munaqasah Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian surat permohonan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

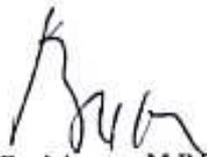
Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb*

Curup, Juni 2022

Mengetahui

Dosen Pembimbing I



Drs. H. Beni Azwar, M.Pd.Kons

NIP. 19670424 199203 1003

Dosen Pembimbing II



Dr. Dewi Purnama Sari

NIP. 19750919 200501 2004

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Pijay Nuri  
NIM : 17641020  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan penulis juga tidak dapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu atau dirujuk dalam naskah ini disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Juni 2022

Penulis



M. Pijay Nuri

NIM. 17641020



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 994 /In. 34/I/FT/PP.00.9 /07 2024

Nama : M. PIJAY NURI  
NIM : 17641020  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)  
Judul : Perilaku Bermain Gawai Siswa dan Peran Guru BK dalam Mengatasinya (Studi SMA N 4 Rejang Lebong)

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

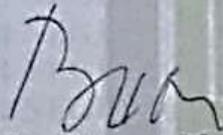
Hari Tanggal : Senin, 01 Juli 2024  
Pukul : 08.00 s.d 09.30 WIB  
Tempat : Gedung Munaqasyah Tarbiyah Ruang 2 IAIN Curup

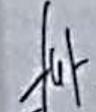
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua

Sekretaris

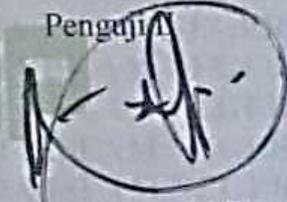
  
Dr. H. Beni Azwar, M. Pd. Kons  
NIP. 19670424 199203 1 003

  
Dr. Dewi Purnama Sari, M.Pd  
NIP. 19790301 201001 1 003

Penguji I

Penguji II

  
Dr. Sutarto, S.Ag., M. Pd  
NIP. 19740921 200003 1 003

  
Hastha Purna Putra, M.Pd., Kons  
NIP. 19760827 200903 1002

Dekan Fakultas Tarbiyah

  
Dr. Sutarto, S.Ag., M. Pd  
NIP. 19740921 200003 1 003

# **MOTTO**

**Jangan menunggu bisa baru melakukan, lakukanlah  
sampai kamu menjadi bisa !!!**

# **PERSEMBAHAN**

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, kupersembahkan karya ini atas Rahmat-Nya serta dengan penuh rasa syukur, kepada orang-orang yang selalu setia dan mendukungku dalam keadaan apapun.

Terima kasih teruntuk,

1. Ayahanda ku Hendri Efendi & Ibunda tercinta Rusdiana yang telah membimbing ku sedari kecil hingga sekarang ini dengan penuh cinta dan kehangatan.
2. Ayundaku tercinta Heriyana dan adinda Rajesswar yang selalu menjadi kekuatan dan motivasi diri dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Teman-teman BKPI-17, teman-teman kosan serta saudara kosan EVO terimakasih banyak untuk bantuan dan kerjasamanya selama ini, serta semua pihak yang sudah membantu selama penyelesaian tugas akhir ini.

## **KATA PENGANTAR**

Bismillahirrahmanirahim

Segala puji syukur penulis sampaikan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya semata penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul "Perilaku Bermain Gawai Siswa Dan Peran Guru BK Dalam Mengatasinya (Studi di SMAN 4 Rejang Lebong)". Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Prodi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI) Fakultas Tarbiyah di IAIN Curup.

Kekurangan dan kesalahan dalam penulisan skripsi ini merupakan hal yang tidak bisa penulis hindari, karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis dalam bidang penulisan dan penelitian. Penulis menyadari akan kekurangan serta kesalahan yang terdapat dalam skripsi ini oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik, saran dan gagasan yang bersifat membangun dalam menyempurnakan makna dan isi yang terkandung dalam skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Selanjutnya dalam hal ini penulis ingin mengucapkan ribuan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu, membimbing dan memberi petunjuk hingga terselesaikannya skripsi ini. Ditujukan kepada:

1. Bapak. Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd,I selaku Rektor IAIN Curup
2. Bapak. Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Subag

3. Bapak. Febriyansyah, M.Pd selaku Ketua Prodi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam IAIN Curup
4. Bapak. Dr. Syamsul Rizal, S.Ag., S.Ip, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA)
5. Bapak Dr. H. Beni Azwar, M.Pd, Kons selaku Pembimbing I skripsi. M.Pd.
6. Ibu Dr. Dewi Purnama Sari, M.Pd selaku Pembimbing II skripsi.
7. Bapak Ibu Dosen dan seluruh Civitas Akademika IAIN Curup
8. Teman-teman Mahasiswa Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam angkatan 2017.
9. Perpustakaan IAIN Curup
10. Almamater IAIN Curup yang saya banggakan.

Semoga semua amal baik dan bantuan selama ini yang telah diberikan kepada penulis dapat menjadi catatan amal shaleh dan insya Allah semua kebaikan akan mendapatkan penilaian dari Allah SWT. Aamiinn.

Curup, Juni 2022



M. PIJAY NURI  
NIM. 17641020

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>x</b>

### **BAB I. PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	
1	
B. Batasan Masalah.....	
8	
C. Rumusan Masalah .....	
8	
D. Tujuan Penelitian.....	
8	
E. Manfaat Penelitian .....	

### **BAB II. KAJIAN TEORI**

A. Perilaku Bermain Gawai .....	
10	
1. Pengertian Bermain Gawai.....	
10	
2. Perilaku Bermain Gawai.....	
15	
3. Jenis-Jenis Gawai .....	
17	
4. Dampak Bermain Gawai .....	
19	
B. Guru Pembimbing .....	
26	
1. Pengertian, Fungsi Dan Tugas Guru Pembimbing.....	
26	
C. Penelitian Relevan .....	
31	

### **BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

	A. Jenis Penelitian Dan Pendekatan.....	
33		
	1. Jenis Penelitian .....	
33		
	2. Jenis Pendekatan.....	
33		
	B. Subjek Penelitian.....	
34		
	C. Sumber Data .....	
34		
	D. Teknik Pengumpulan Data .....	
35		
	E. Teknik Penentuan Keabsahan Data .....	
37		

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN**

	A. Profil Sekolah.....	
40		
	1. Sejarah Singkat .....	
40		
	2. Visi Misi .....	
41		
	3. Tujuan Sekolah.....	
42		
	B. Hasil temuan.....	
43		
	1. Perilaku Bermain Gawai Siswa Kelas X SMAN 4 Rejang Lebong .....	
43		
	2. Peran Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Perilaku Bermain Gawai Siswa Tersebut .....	
48		
	3. Pembahasan Hasil Penelitian .....	
49		

**BAB V PENUTUP**

	A. Kesimpulan .....
50	
	B. Saran .....
51	

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## **PERILAKU BERMAIN GAWAI SISWA DAN PERAN GURU BK DALAM MENGATASINYA (STUDI DI SMAN 4 REJANG LEBONG)**

### **ABSTRAK**

Perilaku bermain gawai siswa dan peran guru BK dalam mengatasinya (studi di SMAN 4 Rejang Lebong) memiliki peranan penting dalam implementasi ilmu yang telah didapatkan guru BK. Banyaknya siswa yang memiliki permasalahan dalam bermain gawai sehingga mempengaruhi aktivitas belajar mengajar disekolah disinilah peran guru BK dalam mengatasinya terkhusus di SMAN 4 Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yaitu suatu kegiatan penelitian dengan menganalisis tentang data-data maupun informasi yang didapat sesuai dengan realita yang ada. Dengan subjek penelitian guru BK dan siswa di SMAN 4 Rejang Lebong. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi serta melakukan teknik penentuan keabsahan data berupa triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kasus penelitian siswa kelas X di SMAN 4 Rejang Lebong siswa tidak mengalami kecanduan atau ketergantungan terhadap gawai, siswa juga mampu menggunakan gawai sesuai dengan kebutuhan sehingga tidak menciptakan dampak negative dari pemakaian gawai dan peran guru pembimbing di SMAN 4 yang sudah bagus dalam pemerhati anak baik dari kognitif, afektif yang dapat dipengaruhi oleh sosmed atau gawai sehingga anak tidak sampai terjerumus dalam ketergantungan gawai.

**Kata Kunci:** Perilaku Bermain Gawai, Peran Guru BK

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada era globalisasi seperti saat ini perkembangan dunia teknologi dan informasi sudah semakin maju dan berkembang. Arus globalisasi semakin tidak terkendali, budaya barat masuk dengan sendirinya kedalam negeri ini, budaya barat telah menggeser posisi segala bidang atau aspek kehidupan dinegara kita ini. Sebuah teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Akan tetapi kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Sehingga membuat para pengguna tidak terkendali dalam hal pemakaian suatu teknologi tersebut<sup>1</sup>. Dengan perkembangan teknologi semakin canggih dan berkembang. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah gawai. Gawai adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. gawai merupakan media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial dengan mudah, khususnya untuk

---

<sup>1</sup> Anis Mutmainnah, Dampak Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu (Desa Negara Saka, Kecamatan Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran), (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Kota Metro Lampung, 2019), hlm. 3

melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan lainnya, hanya dengan menggunakan gawai seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lain<sup>2</sup>.

Meskipun di era globalisasi ini hampir semua kalangan masyarakat memiliki gawai. Namun ironisnya, saat ini gawai mengakrabi kehidupan anak usia 0 sampai 6 tahun yang seharusnya belum layak menggunakan gawai. Anak prasekolah merupakan anak-anak yang berada pada masa awal kanak-kanak yaitu anak usia 2-6 tahun. Dalam hal ini, Brooks mengungkapkan bahwa orangtua memberikan gawai kepada anak karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orang tua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai<sup>3</sup>.

Pada dasarnya gawai merupakan alat elektronik ciptaan manusia yang di ciptakan untuk membantu manusia, gawai itu sendiri dapat dikontrol oleh manusia untuk mempermudah berkomunikasi dengan orang-orang yang lokasinya jauh dari kita. Tetapi sekarang banyak sekali individu yang tidak bias mengontrol penggunaan gawai itu sendiri dan selanjutnya menimbulkan dampak negatif bagi kehidupannya.

Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan oleh gawai di masa sekarang adalah banyaknya individu yang ketergantungan atau kecanduan terhadap gawai itu sendiri, merka akan merasa kehilangan ketika lupa

---

<sup>2</sup> Yunda Catur Bintoro, Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara, 2019, hlm 1

<sup>3</sup> Yuli Irmayanti, Peran Orangtua Dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah , 2018, hlm 2

membawa gawai nya, secara terus menerus menggunakan gawai nya dan hal itu akan membuatnya kurang peduli dengan lingkungan disekitarnya. Tidak hanya itu, bagi para pelajar gawai juga dapat menimbulkan dampak buruk atau dampak negatif seperti malas belajar, sulit membagi waktu karena terlalu banyak bermain gawai. Apalagi di zaman sekarang yang lebih update dengan gawai yang dimilikinya. Secara otomatis akan lebih banyak lagi siswa yang menggunakan gawai. Jika hal itu di didiamkan secara terus menerus maka akan mengakibatkan ketergantungan atau kecanduan, jika hal itu dibiarkan maka akan sulit bagi siswa untuk melepaskan kebiasaan bermain gawai.

Gawai memiliki fungsi praktis. Selain dari pada itu, peranti elektronik ini juga memiliki pengaruh besar terhadap bidang pendidikan dan proses pembelajaran anak-anak di sekolah. Fungsinya yang urgen menyebabkan gawai tidak jarang digunakan oleh sebagian masyarakat dan menyebabkan kecanduan. Gawai sangat berdampak pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku. Penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada pikiran, rasa dan perilaku orang dewasa, tetapi anak-anak pun tidak luput dari dampaknya<sup>4</sup>. Memang dengan bantuan teknologi seperti gawai dapat mempercepat kegiatan manusia, sehingga tidak memakan waktu yang lama. Media atau sarana sebagai alat komunikasi untuk mempermudah dan

---

<sup>4</sup> Siti Faridah dkk, Perspektif Pendidikan: Pengaruh Gawai Terhadap Pembelajaran Anak di Kelurahan Kandri, (Universitas Negeri Semarang, Semarang,2019), hlm. 1

memperlancar kegiatan komunikasi manusia atau interaksi sosial antara satu dengan yang lain<sup>5</sup>. Semua dampak tersebut tidak akan menimpa ketika seorang anak mampu untuk membatasi dirinya. Membatasi diri ini tidak hanya dilakukan untuk menghindarkan diri dari dampak-dampak negatif melainkan juga untuk menghindari diri dari hal hal yang membahayakan tubuh, pikiran maupun masa depan anak-anak.

Pendidikan adalah proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang telah ditetapkan oleh para ahli. Dengan adanya transfer pengetahuan tersebut diharapkan dapat merubah sikap tingkah laku, kedewasaan berpikir dan kedewasaan kepribadian ke dalam pendidikan formal dan pendidikan informal<sup>6</sup>.

Untuk mewujudkan pendidikan sebagaimana mestinya, maka diperlukannya seorang tenaga professional yang mampu menjalankan tugasnya dalam mendidik dan melatih peserta didik. Bimbingan yang dimaksudkan disini sebagaimana telah dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah RI No. 29 Tahun 1990 bab X pasal 27 ayat 1 dan 2 tentang pendidikan menengah, yaitu ayat 1: "Bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada siswa dalam rangka upaya menemukan pribadi, mengenal lingkungan, dan merencanakan masa depan", selanjutnya ayat 2: "Bimbingan diberikan oleh guru pembimbing".

---

<sup>5</sup> Jessica Citra Jutersfan Wau, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang, (Program Studi Ners Stikes Santa Elisabeth Medan, 2019), hlm. 1

<sup>6</sup> Melmambessy Moses. Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua. Media Riset Bisnis & Manajemen Vol.12.No.1 (2012): 18-36.

Pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah merupakan usaha yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam pengembangan kehidupan pribadi, sosial, kegiatan belajar, serta perencanaan dan pengembangan karir. Pelayanan bimbingan dan konseling memfasilitasi pengembangan peserta didik baik secara individual, kelompok, maupun klasikal, sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, minat, perkembangan, kondisi, serta peluang-peluang yang dimiliki oleh peserta didik tersebut. Pelayanan ini juga membantu mengatasi kekurangan, hambatan maupun masalah yang dihadapi oleh peserta didik.

Hal yang menjadi dasar pemikiran penyelenggaraan bimbingan dan konseling di sekolah bukan semata-mata terletak pada ada atau tidak adanya landasan hukum, namun yang lebih penting adalah menyangkut upaya memfasilitasi peserta didik yang selanjutnya disebut konseli, agar mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya atau agar mencapai tugas-tugas perkembangannya baik itu menyangkut aspek fisik, emosi, intelektual, sosial dan moral spiritual<sup>7</sup>.

Akan tetapi yang jadi permasalahan di SMA Negeri 4 Rejang Lebong ini adalah banyaknya siswa yang menyalahgunakan pemakaian gawai. Sejak adanya covid-19 di Indonesia siswa-siswa di SMA Negeri 4 Rejang Lebong ini lebih sering menggunakan gawai. Cukup banyak perubahan perilaku siswa yang ditimbulkan akibat bermain gawai, salah

---

<sup>7</sup> Kamaluddin, Bimbingan dan Konseling Sekolah, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 17, Nomor 4, Juli 2011, hlm. 447

satu contoh perubahan yang terjadi pada siswa SMA Negeri 4 Rejang Lebong ini adalah terdapat beberapa siswa yang kecanduan game online, terdapat beberapa siswa yang kecanduan bermain sosial media dan terdapat beberapa siswa yang sulit bergaul dengan temannya karena lebih memilih bermain gawai. Setelah perkembangan teknologi komunikasi gawai mulai diminati oleh siswa dan dengan adanya covid-19 secara tidak langsung siswa-siswa di SMA Negeri 4 Rejang Lebong ini mulai mengalami perubahan perilaku, sebelum *covid-19* memasuki wilayah Indonesia siswa-siswa di SMA Negeri 4 Rejang Lebong ini tidak terlalu menunjukkan perubahan perilaku yang diakibatkan bermain gawai. Setelah covid-19 memasuki wilayah Indonesia, siswa-siswa di SMA Negeri 4 Rejang Lebong ini lebih intens dalam menggunakan gawai. Perubahan perilaku tersebut dapat kita lihat, seperti yang awalnya siswa-siswa SMA Negeri 4 Rejang Lebong ini akan saling bertanya jika tidak mampu menyelesaikan tugasnya, sekarang siswa-siswa di SMA Negeri 4 Rejang Lebong lebih memilih mencari jawaban tersebut dengan *gawai* nya.

Berdasarkan survei awal ada beberapa siswa di SMA Negeri 4 Rejang lebong yang kecanduan bermain gawai, terdapat 3 siswa yang kecanduan bermain gawai, macam-macam aplikasi yang sering di gunakan antara lain: whatshap app, instagram, Facebook, Youtube, Game Online.

Dari berbagai aplikasi di atas lama siswa di SMA Negeri 4 Rejang Lebong bermain gawai setiap harinya masing-masing lebih dari 12 jam.

Itulah yang informasi yang di dapat di surve awal di SMA Negeri 4 Rejang Lebong.

Berdasarkan uraian di atas peneliti merasa perlu melakukan penelitian lebih dalam lagi terkait penelitian yang berjudul "**Perilaku Bermain Gawai Siswa dan Peran Guru BK dalam Mengatasinya (Studi SMA N 4 Rejang Lebong)**"

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang diteliti yaitu:

1. Bagaimana perilaku bermain gawai siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong?
2. Bagaimana peran guru pembimbing dalam mengatasi perilaku bermain gawai siswa tersebut?

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti membatasi masalah yang akan Diteliti yaitu:

1. Bagaimana perilaku bermain gawai siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong?
2. Bagaimana Peran Guru pembimbing dalam mengatasi perilaku bermain gawai siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana perilaku bermain gawai siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong?
2. Untuk mengetahui bagaimana peran guru pembimbing dalam mengatasi perilaku bermain *gawai* siswa tersebut?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan baru bagi dunia pendidikan, serta memperkaya hasil penelitian tentang peran orang siswa tua dan guru pembimbing dalam mengatasi perilaku bermain *gawai* siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, bertambahnya wawasan dan pengetahuan serta dapat mengetahui bahwa gawai banyak dampak negatifnya.
- b. Bagi Orang Tua, agar Orang Tua dapat segera mengatasi dampak negatif agar tidak berefek buruk pada perkembangan anaknya.
- c. Bagi pihak Sekolah, agar dapat mengurangi pemakaian siswa dalam bermain gawai.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Perilaku Bermain Gawai**

##### **1. Pengertian Bermain Gawai**

Di era teknologi modern ini atau di dunia digital. Perkembangan teknologi berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan manusia. Teknologi ada akibat dari keperluan manusia demi sebuah informasi. Hal ini disebabkan karena teknologi dibutuhkan untuk keperluan banyak hal dalam kehidupan manusia. Data dari KOMINFO menurut Suhana (2018) mengatakan penggunaan gawai di Indonesia sangat tinggi, terutama di usia sekolah yang mencapai 98% dan di usia remaja mencapai 79,5% pengguna internet. Menurut Sari (2016) ada sekitar 15,3% siswa di Indonesia berusia 5-17 tahun pernah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir<sup>8</sup>.

Anak SMA masih dikategorikan siswa yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilaluinya. Gawai memiliki banyak kemudahan dan manfaat di dalamnya. diantaranya kemudahan untuk

---

<sup>8</sup> Mindo Mana Domitila.dkk, Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang, "Jurnal Ilmiah Potensia,6.2 (2021)"hl. 134

mengakses berbagai informasi dan hiburan sudah tersaji dalam bentuk online ataupun offline (Atikah, 2019). Namun pemberian gawai pada anak sekolah dasar tanpa adanya pengawasan ketat dari guru ataupun orangtua dapat membahayakan.

Gawai merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Fungsi dari gawai adalah sebagai media atau sarana yang memudahkan manusia dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gawai. Gawai adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki multifungsi. Penelitian yang dilakukan Novitasari & Khotimah (2016) media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidak susah, hanya dengan menggunakan gawai seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya.

Gawai merupakan suatu perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih, sesuai dengan pendapat dalam Widiawati & Sugiman (2014) yang menyatakan bahwa gawai merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai jenis aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Gawai merupakan alat komunikasi modern yang dirancang dengan teknologi canggih untuk mempermudah

komunikasi manusia. Pada kemudahan konsumen dalam dasarnya gawai diciptakan untuk menggunakan media komunikasi<sup>9</sup>.

Komunikasi menurut Irawan (2013) adalah suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Dalam rangka untuk mengatasi kesulitan siswa yang kurang memahami materi, komunikasi yang baik harus Huda (2016) mengatakan dibangun dalam proses pembelajaran. pembelajaran yang berbasis gawai memungkinkan siswa mampu membaca dan menulis dengan baik Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa gawai merupakan salah satu media untuk berkomunikasi yang berukuran kecil dan dapat dibawa kemana-mana dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Penggunaan gawai secara berkelanjutan dan akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terusmenerus menggunakan gawai akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gawai dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Seperti halnya yang terjadi pada 8 pelajar yang baru kelas 4 Sekolah Dasar harus dirawat di RSJ karena kecanduan game online, sehingga anak-anak tersebut harus menjalani beberapa terapi. Anak tersebut marah ketika gawai diambil atau sudah tidak bisa diajak komunikasi karena sibuk dengan gawainya (Kompas, 2019).

---

<sup>9</sup> Ibid,hl.134

Perkembangan setiap siswa tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda-beda.

Gawai bukan lagi menjadi barang yang mahal untuk zaman sekarang, karena sebagian dari siswa sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri untuk menggunakan gawai. Menurut Sari (2016), penggunaan gawai secara berlebihan dan tidak tepat dapat menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya dan dapat menanamkan sifat hedonis. Siswa tentunya sangat senang ketika gawai disediakan oleh orang tuanya. Penggunaan gawai yang berlebihan dan tanpa adanya pengawasan dari orang tua dapat berpengaruh pada interaksi sosial baik dilingkungan sekolah, keluarga maupun lingkungan tempat tinggal siswa<sup>10</sup>.

Interaksi adalah hubungan komunikasi antara satu orang atau lebih. Sosial adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan masyarakat (Hermawan, 2010). Menurut Wahyu (2013) interaksi sosial adalah hubungan individu yang satu dengan individu yang lain, dimana individu yang satu mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya sehingga terjadi hubungan yang saling timbal balik. Interaksi social merupakan pula salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerja sama yang

---

<sup>10</sup> Helmi Fatinabila,dkk. Sosialisasi Olahraga dan Permainan Tradisional Untuk Mengatasi Kecanduan Gawai Pada Siswa Selama Pandemi, "Jurnal Abdimas kartika Wijayakusuma,3.1 (2022)",hl.92

dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya.

Tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak, atau berperilaku sosial hendaknya memperhatikan dan memperhitungkan keadaan individu lainnya. Interaksi sosial menurut Santoso (2010) adalah suatu proses penyampaian kenyataan, keyakinan, sikap, reaksi emosional, dan kesadaran lain dari sesamanya di antara kehidupan yang ada. Individu melakukan interaksi sosial dengan individu lain tidak hanya dikarenakan individu sebagai makhluk sosial yang membutuhkan orang lain melainkan interaksi sosial merupakan salah satu kebutuhan dasar. Perkembangan perilaku sosial siswa ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas temanteman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu lainnya, maupun kelompok, atau kelompok dengan kelompok lainnya. Interaksi sosial bisa terjadi di mana saja, baik lingkungan keluarga, sekolah, maupun tempat tinggal. Interaksi sosial terjadi apabila terdapat dua syarat yaitu kontak sosial dan komunikasi. Aspek atau indikator interaksi sosial menurut Sugiyo (2010) meliputi lima ciri yaitu keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesamaan. Pendapat yang sama menurut Santoso (2010) indikator

interaksi sosial diantaranya rasa positif, menghargai, saling mendukung, dan keterbukaan.

## **2. Perilaku Bermain Gawai**

Perilaku pengguna gawai dalam kajian ini merupakan aktivitas yang akan diamati dalam menggunakan gawai baik yang dirasakan langsung oleh siswa maupun berdasarkan hasil pengamatan dari pihak lain seperti guru maupun orang tua siswa. Secara definisi sendiri perilaku diartikan sebagai cara bertindak yang menunjukkan tingkah laku seseorang dan merupakan hasil kombinasi antara pengembangan anatomis, fisiologis dan psikologis. Dalam kajian yang sama disebutkan oleh Rakhmat menyebutkan bahwa terdapat tiga komponen yang mempengaruhi perilaku manusia, yaitu komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia. Komponen afektif merupakan aspek emosional. Komponen konatif adalah aspek volisional yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak. Dengan demikian kajian ini akan menggambarkan aspek perilaku penggunaan gawai terkait dengan durasi penggunaan gawai, tempat yang biasa digunakan serta waktu paling optimal. Van Den Ban dan Hawkins mengungkapkan bahwa pola perilaku biasanya muncul karena adanya motivasi atau kebutuhan (need) sehingga manusia itu berperilaku dengan maksud agar tujuannya tercapai kemudian akan

mengalami kepuasan. Siklus melingkar kembali memenuhi kebutuhan berikutnya atau kebutuhan lain dan seterusnya dalam suatu proses terjadinya perilaku manusia. Dengan demikian melalui deskripsi pola perilaku ini penulis juga akan dengan mudah menelusuri tentang manfaat gawai di kalangan siswa yang dianggap sebagai kebutuhan siswa sehingga membentuk perilaku tertentu<sup>11</sup>.

Bermain *gawai* tidaklah sepenuhnya salah, melainkan diperlukan sikap bijak untuk menyikapi hal tersebut Sehingga tidak menimbulkan akibat yang fatal bagi kesehatan fisik maupun mental. Sebagai perangkat elektronik yang praktis, gawai memiliki sisi positif dan negatif tergantung dari penggunaan setiap orang Hal terpenting yaitu memiliki sikap yang mampu membatasi diri. Sehingga, segala hal yang diperbuat tidak berlebihan dan tidak menimbulkan dampak negatif dan membahayakan bagi tubuh Secara psikologi, aspek-aspek yang mempengaruhi perkembangan anak menurut teori Robert Havighurst diantaranya perkembangan motorik, kognitif, sosial dan moral Perkembangan motorik merupakan suatu proses tumbuh kembangnya kemampuan gerak seorang anak yang progresif dan berhubungan dengan perolehan keterampilan motorik skills. Sedangkan perkembangan kognitif mengarah pada perkembangan fungsi intelektual maupun kecerdasan otak anak untuk berpikir. Sedangkan

---

<sup>11</sup> Ari Sopian, Dampak Gawai Terhadap Perilaku Remaja di Desa Muara Mensao Kecamatan Limun Kabupaten Sarolangun, Jurusan Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi, 2020, hlm.06

perkembangan sosial dan moral berhubungan dengan perubahan-perubahan anak dalam berkomunikasi dengan orang lain baik secara individu maupun kelompok dalam suatu masyarakat.

### 3. Jenis-Jenis Gawai

Saat ini teknologi berkembang pesat. Namun seperti dua sisi uang, teknologi dapat berdampak positif maupun negatif bergantung pada manusia itu sendiri yang memanfaatkan teknologi<sup>12</sup>. Teknologi dapat memberikan manfaat besar bagi pendidikan, penelitian, dan aspek kehidupan lainnya apabila kita mampu menggunakannya dengan baik (H. Khotimah, Astuti, & Apriani, 2019). Teknologi juga dapat merusak apabila kita tidak dapat bijak dalam menggunakannya. Salah satu teknologi yang paling berkembang pada saat ini adalah gawai. Hampir setiap orang memiliki gawai, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa hingga lansia. Seiring bertambahnya jumlah anak-anak dan remaja, semakin mendorong pula lonjakan penggunaan teknologi digital dan gawai. Tidak menutup kemungkinan bahwa teknologi digital telah membuka peluang bagi anak-anak dan remaja untuk terhubung ke dunia yang lebih luas. Beberapa tahun terakhir terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam penggunaan ponsel, yaitu sebesar 52,52% antara tahun 2008 sampai tahun 2011. Pada tahun 2011 terdapat 226.085.588

---

<sup>12</sup> Putri Winda Lestari.dkk, Peningkatan Pemahaman Anak Melalui Edukasi Dampak Penggunaan Gawai Berlebih, "Jurnal Masyarakat Mandiri, 4.2 (2020)", hl.265

pelanggan telepon di Indonesia (Kemenkominfo, 2012). Jumlah telepon seluler yang masuk ke Indonesia meningkat secara dramatis antara tahun 2005 dan 2012. Pada tahun 2005, hanya sekitar 19,88% populasi memiliki ponsel. Sejak itu, terjadi peningkatan kepemilikan ponsel lebih dari empat kali lipat menjadi 37,59% pada 2007 61,84 pada 2009 dan 78,96". pada 2011 dan mencapai 81,52" di tahun 2012 (BPS, 2012) Dengan perkiraan 278 juta pelanggan seluler, Indonesia merupakan pasar seluler terbesar keempat di dunia Peningkatan jumlah penggunaan ponsel di Indonesia sebagian besar dipengaruhi oleh remaja Penggunaan ponsel pada anak usia 10-14 tahun juga meningkat (Gayatri et al, 2015).

Data nasional dari sensus sosial ekonomi oleh Bno Statistik Indonesia menunjukkan rumah tangga dengan kepemilikan komputer juga meningkat dari 4% pada tahun 2005 menjadi 14,86% pada 2012. dengan kepemilikan komputer tertinggi ditemukan di Jawa, diikuti oleh Sumatera, Kalimantan. dan daerah lain di Indonesia Timur (BPS, 2012) Data terbaru menunjukkan bahwa setidaknya 30 juta pengguna internet di Indonesia adalah anak-anak dan remaja (Kemenkominfo, 2010) Sedangkan untuk penggunaan ponsel, 67% anak dan remaja di Indonesia memiliki ponsel dan 12% memiliki smartphone (Gayatri et al. 2015)

Berdasarkan survey terhadap 2500 orang tua di Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia, dan Filipina, mengungkapkan bahwa sebanyak 98% responden memperbolehkan anaknya untuk menggunakan smartphone maupun tablet Pada umumnya orang tua memperbolehkan

anaknya menggunakan smartphone atau tablet untuk keperluan edukasi (80%) Alasan lainnya adalah untuk pengenalan teknologi sejak dini (68%), hiburan (57%), serta untuk membuat mereka tenang atau sibuk (55%) (The Asian Parent Insight. 2014)

Dari pemaparan diatas dapat kita ketahui Bersama bahwa jenis-jenis gawai antara lain laptop, notebook, tablet handpone, computer, dan juga iphone Semua yang termasuk gawa talah alat komunikast gawar merupakan suatu. perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih

#### **4. Dampak Bermain *Gawai***

Penggunaan gawai tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan, termasuk siswa. anak-anak dan balita sudah memanfaatkan gawat dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari Hampir setiap orang yang memanfaatkan gawa menghabiskan banyak. waktu mereka dalam kehidupan sehari-hari untuk menggunakan gawai. Oleh karenanya gawai juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu khususnya para siswa. Akan tetapi juga banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan gawai bagi kalangan siswa, anak bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan gawai untuk komunikasi, urusan pekerjaan

atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan<sup>13</sup>.

Dampak dari kecanggihan teknologi ini dapat dirasakan oleh semua kalangan, bukan hanya orang dewasa, orang kaya, pengusaha ataupun orang-orang yang ahli dalam bidang teknologi saja, melainkan dari kalangan siswa di SMA Negeri 4 Regang Lebong yang mana awalnya tidak mengertis akan perkembangan teknologi. Itagi seorang siswa kecanggihan teknologi ini juga memiliki dampak yang sangat baik dengan membuka internet yang dapat diakses melalui gawai yang canggih. Namun tidak sedikit dari siswasiswa yang menggunakan gawai untuk mengakses sesuatu hal yang tidak penting.

a. Dampak Positif

*Gawai* merupakan salah satu sumber belajar bagi siswa atau pelajar karena menggunakan gawai siswa dapat mengakses informasi-informasi secara cepat dan mudah. Manfaat gawai sangat terasa bagi kehidupan manusia di zaman sekarang, sebagai tempat untuk mencari teman, tempat diskusi, dan tempat promosi, sebagai tempat belajar dan bermain. Dalam media sosial di zaman sekarang kita dapat mengetahui media sosial tentulah ada dampak positif dan negatif, berikut dampak positif:

---

<sup>13</sup> Puji Asmaul Chusna. Pengaruh Media pada Perkembangan Karakter Anak, (Skripsi di Fakultas Dakwah, IAIN Tulungagung, 2016), 16.

### 1) Menambah Wawasan dan Pengetahuan

Pengetahuan sebagai modal dasar kehidupan, manusia tak bisa hidup dan berkembang tanpa memiliki pengetahuan. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang kita ketahui tentang objek tertentu.

Teknologi adalah perpanjangan tangan manusia untuk mencapai tujuannya

2) Menjadi Media Komunikasi Komunikasi dapat berlangsung dan mana saja, baik secara langsung maupun tidak langsung. Misalnya dengan menggunakan gawat atau telepon genggam. Saat ini gawai merupakan media komunikasi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat. Seiring dengan majunya perkembangan teknologi, gawai juga mengalami perkembangan yang pada awalnya hanya digunakan untuk mengirim dan menerima pesan atau melakukan panggilan maupun menerima panggilan masuk. kini telah dilengkapi dengan fitur internet dan dapat bekerja seperti computer karena itu dia dianggap sebagai gawat. Gawat atau telepon pintar menjadi barang wajib yang dimiliki setiap orang, masyarakat saat ini memang saat ini memang sangat antusias untuk menggunakan gawai sebagai alat untuk komunikasi dengan sesama. Banyak hal yang dapat kita lakukan dengan menggunakan gawai, contohnya dalam melakukan komunikasi kita dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang

terdapat pada gawai seperti LINE Instagram, Facebook, dan Twitter, atau bahkan kita dapat berkomunikasi bertatap muka secara langsung dengan orang lain melalui Video Call<sup>14</sup>. Pengguna pawai lebih memilih gawai sebagai media komunikasi tentunya untuk saling bertukar pikiran dan berbagai informasi. Karena gawai tidak membatasi penggunaannya dalam hal jarak, kita dapat menggunakan pawai sampai kebelahan dunia.

#### **b Dampak Negatif**

Bagi Siswa yang Menggunakan *Gawai* sebagian siswa sekarang telah meluangkan sebagian waktu dari hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti Smartphone, Tablet, Ipad, Laptop atau lebih biasa disebut dengan *gawai*. Mereka menggantungkan hidup mereka pada *gawai* dengan berbagai alasan seperti membantu mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan, dan lain-lain. Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap *gawai* yang mereka anggap sebagai pemanjangan studi mereka ataupun sebagai pengikut perkembangan mereka malah dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dan dengan bijaksana. Kecenderungan penyalahgunaan terhadap *gawai* akan

---

<sup>14</sup> Dafy Timbowo, Manfaat Penggunaan Smartphone sebagai Media Komunikasi, (Skripsi di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sam Ratulangi, Manado), 30

terlihat pada siswa yang tidak pernah bisa terlepas dari *gawai* mereka terlebih seperti Smartphone atau tablet. Sangat lazim kita menemui siswa yang selalu membawa *gawai* di tangan mereka, bahkan pada saat pembelajaran. Karena memang teknologi jaman sekarang yang sangat canggih, semua informasi dan hal-hal yang terbaru bahkan yang mampu menjangkau seluruh duniapun dapat diakses hanya melalui *gawai*. Meskipun *Gawai* mempunyai banyak manfaat, namun tidak sedikit juga dampak negatif yang ditimbulkan oleh *Gawai* bagi siswa sekarang. Hidup manusia dalam perkembangan dipengaruhi oleh hal-hal yang berasal dari dalam diri sendiri, dan faktor-faktor yang berasal dari luar pribadinya, *Gawai* memiliki pengaruh yang besar pada perkembangan siswa. Meski memiliki konten yang bagus, tetapi jika siswa dibiarkan bebas bermain *gawai* berlebihan tidak dibatasi dan diawasi dalam menggunakannya dapat menimbulkan efek negatif<sup>15</sup>. Berikut dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari bermain *gawai* yaitu:

- 1) Perjudian, adalah pertarungan dengan sengaja yang mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebak-tebakan dengan kebetulan, bertujuan mendapatkan sejumlah uang. Pada zaman sekarang banyak bentuk permainan dan menuntut serta keterampilan dijadikan alat judi. Perjudian merupakan salah satu permainan tertua di dunia, hampir setiap

---

<sup>15</sup> "Sadah, Dampak Penggunaan *Gawai* Terhadap Perilaku Sosial Siswa, (Skripsi di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati, 2015), 19

negara mengenalnya sebagai sebuah permainan untung-untungan. Judi juga merupakan sebuah permasalahan sosial dikarenakan dampak yang ditimbulkan umat sangat bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda karena menyebabkan para pemuda cenderung malas dalam bekerja dan dana yang mengalir dalam permainan ini cukup besar sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi, judi juga bertentangan dengan agama, mawal dan kesusalaan Permainan jadi juga dapat menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dari segi material dan immaterial tidak saja bagi para pemain tetapi juga keluarga mereka

- 2) Konten Pornografi, siswa masa kini tak bisa lepas dari teknologi. Coba saja kita amati dalam kehidupan sehari-hari. Orang-orang disekitar kita hampir semuanya memiliki Gawai. Dalam bentuk apapun dan merek manapun, sering kali kita amati bahwa sebagian besar sedang asyik memainkan gawanya, entah untuk tujuan apapun, positif dan negatif. Tentunya gejala ini terlihat semakin meluas pada segmentasi siswa. Rasanya tak ada siswa saat ini yang tak memiliki gawat. Seolah-olah gawat adalah barang wajib yang harus mereka miliki dan mereka bawa kemanapun mereka pergi. Memang kita tak lantas memungkiri bahwa gawai tersebut memberikan dampak positif misalnya saja

kemudahan dalam melakukan proses komunikasi, mudalnya mengakses pengetahuan baru yang mereka butuhkan saat itu dan dapat diakses setiap hari kala mereka membutuhkan. Terdapat berbagai perilaku negatif yang timbul pada siswa akibat pemakaian teknologi memudahkannya untuk akses internet. Perilaku tersebut diantaranya perilaku seksual.

- 3) Banyaknya Pengeluaran Keluarga, akses gawai untuk membuka, Facebook Youtube, Instagram, Google, dan Game Online semua itu berpengaruh terhadap kondisi keuangan kita, hal semacam ini dapat dikategorikan pemborosan apabila mengakses hal-hal yang tak penting. Sehingga mengharuskan selalu membeli ataupun mengisi paket data yang menjadi pengguna gawai semakin boros.
- 4) Menimbulkan Kecanduan, gawai memang menjadi sarana yang membantu dan memudahkan kita untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Banyak hal yang bisa dilakukan melalui gawai, mulai membaca buku, menonton film, browsing, melakukan transaksi keuangan Memesan makanan, bermain dan masih banyak lagi Namun banyak orang tidak menyadari bahwa dirinya sudah terkena sindrom nomofobia alias kecanduan gawai itu sendiri Tingkat kecanduan orangpun berbeda-beda, ada yang terlalu parah, sampai yang sudah sangat parah. Dampak dan kecanduan gawai itu sendiri antara lain gangguan mata, mengganggu pola

tidur, postur tubuh jadi bungkuk, mengganggu studi, kurang bersosialisasi

## **B. Guru Pembimbing**

### **1. Pengertian, Fungsi dan Tugas Guru Pembimbing**

#### **a. Pengertian Guru Pembimbing**

Menurut Prayitno dkk, Bahwa guru pembimbing adalah pelaksana bimbingan konseling di sekolah yang secara khusus ditugaskan untuk itu Dengan demikian bimbingan dan konseling tulak dapat dilakukan oleh semua guru atau sembarang Guru<sup>16</sup>.

Dijelaskan kembali oleh Yeni Karneli dalam bukunya, konselor adalah pribadi yang memiliki keterampilan dan keahlian dalam suatu hubungan dan aktifitas-aktifitas bantuan interpersonal Melalui keterampilan dan keahliannya tersebut konselor akan merangkap berbagai teknik dan metode bantuan yang cocok dengan kebutuhan kliennya<sup>17</sup>.

#### **b. Fungsi Guru Pembimbing**

Fungsi Guru Pembimbing adalah membantu kepala sekolah beserta stafnya dalam menyelenggarakan kesejahteraan sekolah.

---

<sup>16</sup> Prayitno. Dkk. (2002). Profesi dan Organisasi Profesi Bimbingan dan Konseling: Materi Pelatihan Guru Pembimbing, h. 87

<sup>17</sup>Yeni Karneli, (1999) Teknik dan Laboraturium Konseling (Diktat) DIP Universitas Negen Padang, h. 21

Antara lain Fungsi Guru Pembimbing dalam melaksanakan bimbingan antara lain<sup>18</sup>:

- 1) Fungsi preventif, Berfungsi untuk menjaga jangan sampai siswa mengalami kesulitan dan menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.
- 2) Fungsi preservatif, berfungsi untuk menjaga keadaan yang telah baik agar tetap baik dan jangan sampai keadaan yang baik menjadi tidak baik.
- 3) Fungsi korektif atau kuratif, berfungsi untuk mengadakan konseling kepada siswa yang mengalami kesulitan, yang tidak dapat dipecahkan sendiri.

c. Tugas Guru Pembimbing

Tugas Guru Pembimbing terkait pengembangan diri siswa yang sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, minat dan keperibadian siswa di sekolah. Secara umum tugas guru pembimbing adalah bertanggung jawab untuk membimbing peserta didik secara individual hingga memiliki keperibadian yang matang dan mengenal potensi dirinya secara menyeluruh.

Sedangkan secara khusus, menurut sukardi tugas pembimbing adalah:

- 1) Melaksanakan program bimbingan secara menyeluruh

---

<sup>18</sup> Bimo Walgsto, Bimbingan +Konseling (Studi dan Karier), (Yogyakarta CV ANDI OFFSET, 2010), 39

- 2) Mengidentifikasi berbagai kebutuhan dan masalah siswa yang berkaitan dengan pelaksanaan bimbingan di sekolah
  - 3) Melaksanakan bimbingan karier
  - 4) Memperhatikan dan mencatat proses perkembangan menurut self concept pada setiap kegiatan dalam pelaksanaan bimbingan
  - 5) Mencatat segala hal yang menyimpang yang dapat di tangani guru pembimbing dalam kegiatan membimbing secara langsung
- Kemudian mengkonsultasikan dengan konselor sekolah orang tua, dan pihak lain yang diperlukan dalam membantu siswa<sup>19</sup>.

d. Peran Guru pembimbing terkait perilaku bermain gawa

Peran guru pembimbing sama dengan guru pada umumnya, yaitu dalam mengelola pembelajaran, mengarahkan pembelajaran, sebagai evaluator dan pelaksana kurikulum.

Menurut Ahmad Juntika Gurs pembimbing adalah seorang seseorang dengan rangkaian untuk membantu mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran, sesuai dengan lingkungan pendidikan, masyarakat, maupun lingkungan kerja<sup>20</sup>.

Menurut Djurhur, peran Guru Pembimbing adalah seseorang yang memiliki pengetahuan dan pengertian yang lebih lengkap

---

<sup>19</sup> Ufa Ralma, Bimbingan Karier Siswa (Malang. UIN MALIKI Pre 2010, cet. 1, 75

<sup>20</sup> Achmad Juanika Nurthasari, Op. Cit. S "Djumbur, Bimbingan dan Penyalahgunaan di Sekolah. (Bandung CV tima, 1975), 134

mengenai peserta didik dan berkewajiban menghadap kasus-kasus yang lebih berat<sup>21</sup>.

Sebagai Guru pembimbing harus bertindak dan berperan sebagai sahabat kepercayaan peserta didik, tempat mencurahkan kepentingan apa apa yang dipikirkan dan dirasakan peserta didik. Konselor adalah kawan pengiring, petunjuk jalan, pemben informass, pembangun kekuatan, dan Pembina perlaku perilaku positif yang di kehendak sehingga siapapun yang berhubungan dengan bimbingan dan konseling akan memperoleh suasana sejuk dan memberi harapan<sup>22</sup>.

Perkembangan ilmu dan teknologi disertai dengan perkembangan sosial budaya yang berlangsung dewasa ini, menyebabkan peran Guru Pembimbing menjadi meningkat dan sebagai perancang pengajaran, pengelola pembelajaran, pembimbing, dan pelaksana kurikulum<sup>23</sup>.

Peran guru pembimbing untuk membantu menyelesaikan permasalahan siswa atau peserta didik terkait dengan perilaku bermain gawai, agar siswa terhindar dari dampak negatif dan bermain gawai.

---

<sup>21</sup> Djumhur, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*, (Bandung: CV Ilu, 1975), 134

<sup>22</sup> Wardati, *Implementasi Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Jakarta Prestasi Pustaka, (2011), 96.

<sup>23</sup> Depdiknas 2009. *Pedoman Pelaksanaan Tugas Guru Dan Pengawas* Jakarta Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Menurut Peraturan Pemerintah No 74 Tahun 200K, 24-30

e. Aturan yang Menaungi Guru pembimbing

1. Peraturan Pemerintah No. 28 Tahun 1990 Bab X Bimbingan Pasal 25

- a) Bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada siswa dalam rangka upaya menemukan pribadi, mengenal lingkungan dan merencanakan masa depan.
- b) Bimbingan diberikan oleh guru pembimbing.

2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 6

Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

3. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2008 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Konselor Pasal 1

Untuk dapat diangkat sebagai konselor, seseorang wajib memenuhi standar kualifikasi akademik dan kompetensi konselon yang berlaku secara nasional.

4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.111 Tahun 2014 Tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
  - a) Pasal 1 butir 4. Guru bimbingan dan konseling adalah pendidik yang berkualifikasi akademik minimal Sarjana Pendidikan (S-1) dalam bidang bimbingan dan konseling dan memiliki kompetensi di bidang bimbingan dan konseling
  - b) Pasal 10 butir 2. Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling pada SMP/MTS atau yang sederajat, SMA/MA atau yang sederajat, dan SMK/MAK atau yang sederajat dilakukan oleh Konselor atau Guru Bimbingan dan Konseling dengan rasio satu Konselor atau Guru Bimbingan dan Konseling melayani 150 orang Konseli atau peserta didik.

### **C. Penelitian Relevan**

1. Siti Faridah dkk, Perspektif Pendidikan: Pengaruh Gawai Terhadap Pembelajaran Anak di Kelurahan Kandri, Universitas Negeri Semarang, 2019. Gawai memiliki fungsi praktis. Selain dari pada itu, peranti elektronik ini juga memiliki pengaruh besar terhadap bidang pendidikan dan proses pembelajaran anak-anak di sekolah. Fungsinya yang urgen menyebabkan gawai tidak jarang digunakan oleh sebagian

masyarakat dan menyebabkan kecanduan. Pengaruhnya tidak sedikit, gawai dapat menyebabkan gangguan pertumbuhan otak anak, obesitas, kurangnya waktu tidur, kelainan mental, kecanduan akut, kesulitan berkonsentrasi, dan terganggunya proses belajar. Semua dampak tersebut tidak akan menimpa ketika seorang anak mampu untuk membatasi dirinya. Membatasi diri ini tidak hanya dilakukan untuk menghindarkan diri dari dampak-dampak negatif melainkan juga untuk menghindari diri dari hal hal yang membahayakan tubuh, pikiran maupun masa depan anak-anak<sup>24</sup>.

2. Ari Sopian, Dampak Gawai Terhadap Perilaku Remaja di Desa Muara Mensao Kecamatan Limun Kabupaten Sarolangun, Jurusan Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi, 2020. Pada penelitian ini ditemukan bahwa perubahan pada perilaku sosial remaja Muara Mensao memang salah satunya dipengaruhi penggunaan gawai. Menyikapi perubahan yang terjadi sebagai dampak dari gawai itu, para orang tua dan masyarakat Muara Mensao melakukan beberapa cara untuk mengurangi dampak negatif yang lebih besar dengan menggunakan cara, pertama menanamkan nilai agama, kedua

---

<sup>24</sup> Siti Faridah dkk, Perspektif Pendidikan: Pengaruh Gawai Terhadap Pembelajaran Anak di Kelurahan Kandri, Universitas Negeri Semarang, 2019

mengajarkan kedisiplinan kepada remaja-remaja, dan ketiga memberi nasihat dan peringatan secara lisan kepada para remaja<sup>25</sup>.

---

<sup>25</sup> Ari Sopian, Dampak Gawai Terhadap Perilaku Remaja di Desa Muara Mensao Kecamatan Limun Kabupaten Sarolangun, Jurusan Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi, 2020

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian dan Pendekatan**

##### 1. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, seperti yang disebutkan oleh Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat di amati<sup>26</sup>.

Jadi penelitian ini hanya mendeskripsikan dan menganalisis tentang data-data maupun informasi yang didapat sesuai dengan realita yang ada.

##### 2. Pendekatan penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus (case study). Studi kasus merupakan suatu tipe pendekatan dalam penelitian yang penelaahannya kepada satu kasus yang dilakukan secara intensif, mendalam, mendetail dan komprehensif<sup>27</sup>.

Tujuan studi kasus yaitu untuk memberikan gambaran secara mendetail tentang latar belakang, sifatsifat serta karakter-karakter yang khas dari kasus ataupun status dari individu, yang kemudian akan dijadikan suatu hal yang bersifat umum.

---

<sup>26</sup> Lexy J Moleong, Metode Penelitian Kualitatif, (Bandung. Remaja Rosda karya,), 2009, hlm 4

<sup>27</sup> 27 Sanapiah Faisal, Format-format Penelitian Sosial: Dasar-dasar dan Aplikasi, (Jakarta : CV. Rajawali, 1992), hlm. 22

## **B. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian kualitatif ini adalah informan yang hendak digali informasinya oleh penulis. Oleh karena itu, subjek dari penelitian adalah guru BK dan siswa SMA Negeri 4 Rejang Lebong

### **1. Guru Bk**

Peneliti akan mencari informasi melalui guru BK mengenai perilaku bermain gawai siswa dan peran guru BK dalam mengatasinya. Dari guru BK peneliti akan memperoleh data-data akurat mengenai perilaku bermain gawai dan bagaimana peran guru BK dalam mengatasinya.

### **2. Siswa**

Merupakan subjek yang diteliti mengenai perilaku bermain gawai dalam hal ini peneliti akan menggunakan siswa SMA Negeri 4 Rejang Lebong sebagai subjek penelitian dan peneliti akan menggali informasi sebanyak mungkin dengan menggunakan metode penelitian

## **C. Sumber Data**

Adapun jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini ada dua macam yaitu:

### **1. Data primer**

Data primer merupakan data yang didapat dari sumber pertama baik dari individu perseorangan seperti dari hasil wawancara yang

biasanya dilakukan oleh peneliti<sup>28</sup>. Data primer bersumber langsung dari lokasi penelitian yang diperoleh secara langsung melalui wawancara dengan informan-informan dan observasi terhadap objek penelitian.

## 2. Data Sekunder

Data skunder adalah data yang diperoleh dari melalui pengumpulan atau pengolahan data yang bersifat studi dokumentasi berupa penelahan terhadap dokumen pribadi, resmi kelembagaan, referensi-referensi atau peraturan yang memiliki relevansi dengan fokus permasalahan penelitian<sup>29</sup>. Jadi, data skunder yang dimaksud bersumber dari bahan-bahan kepustakaan yang bersangkutan paut dengan masalah penelitian, seperti: buku-buku referensi, internet, Jurnal, majalah, dokumen-dokumen Seperti peraturan perundangudangan dan dokumen-dokumen dari beberapa instansi yang berkaitan.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian merupakan kegiatan yang sangat penting, berdasarkan data yang telah diperoleh maka dapat diketahui hasil penelitian. Untuk data yang diperoleh dari subjek penelitian yang didukung oleh data yang diperoleh dari guru BK mengenai perannya dalam meningkatkan konsep diri siswa.

---

<sup>28</sup> Husein Umar, (2005), "Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis", Jakarta: Grafindo Persada, hlm .42

<sup>29</sup> Iskandar, (2010), "Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)". Jakarta: Gaung Persada Press, hlm.77

## 1. Observasi

Untuk mendapatkan data yang aktual secara langsung maka observasi lapangan sangat diperlukan. Observasi dapat disebut juga pengamatan, yang meliputi pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra<sup>30</sup>.

Observasi merupakan kegiatan peneliti yang melakukan kegiatan pengamatan secara langsung di lapangan termasuk megamati secara langsung keadaan sekolah dan bagaimana peran guru BK ketika mereka melaksanakan peranannya serta mengamati perilaku bermain gawai siswa.

## 2. Wawancara

Menurut Masri Singarimbun dan Sofian Efendi, metode wawancara ini digunakan untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung dengan responden<sup>31</sup>. Wawancara adalah bentuk komunikasi semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Wawancara dilakukan peneliti secara langsung bertatap muka dengan orang-orang yang dianggap perlu dan mewakili dalam penelitian ini.

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang sangat penting dari setiap penelitian, tanpa wawancara peneliti akan

---

<sup>30</sup> Suharsimi Arikunto, (2002)," Prosedur Penelitian", Jakarta: Rineka Cipta, hlm.206

<sup>31</sup> Masri Singarimbun dan Sofian Efendi, (1989), "Metode Penelitian Survai", Jakarta : LP3ES, hlm. 192

kehilangan informasi yang dapat diperoleh dengan cara bertanya langsung dengan responden.

Wawancara dilakukan terhadap responden sebagai sumber data dan informasi dengan tujuan penggalian informasi tentang fokus penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi informan adalah guru BK dan siswa.

### 3. Dokumentasi

Analisis dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan bersumber dari arsip dan dokumen baik yang ada dalam administrasi SMA Negeri 4 Rejang Lebong maupun diluar. Metode ini dilakukan dalam rangka pencari data yang berhubungan dengan penelitian.

## **E. Teknik Analisis Data**

Menurut Nasution, mengungkapkan bahwa analisis data merupakan proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Data yang terkumpul dari hasil dan selanjutnya ditarik kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian<sup>32</sup>. Dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Dalam hal ini, ada tiga teknik data yang saling berinteraksi yaitu:

---

<sup>32</sup> Nasution, (2002), Metodologi Penelitian Naturalistik Kualitatif, Bandung: Transito, hlm. 26

1. Reduksi data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting untuk dicari tema dan polanya, berkaitan dengan tema ini.

2. Penyajian data

Setelah data direduksi maka selanjutnya adalah penyajian data yang menguraikan data dengan teks yang bersifat naratif. Tujuan penyajian data ini untuk memudahkan pemahaman terhadap hal yang diteliti dan bisa segera dilanjutkan penelitian berdasarkan penyajian yang telah dipahami sehingga akan memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah selanjutnya adalah mengambil kesimpulan. Kesimpulan dalam penelitian ini mengungkapkan temuan berupa hasil deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih kurang jelas dan apa adanya kemudian diteliti menjadi lebih jelas dan diambil kesimpulan

## **F. Teknik Penentuan Keabsahan Data**

Dalam menentukan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi. Menurut Moleong bahwa teknik triangulasi merupakan suatu teknik yang dapat digunakan untuk mengukur keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data dalam rangka

memastikan, pengecekan atau pembanding terhadap data tersebut. Triangulasi dilakukan dalam rangka memperoleh data yang absah dan valid<sup>33</sup>.

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan kebutuhan dan dapat diperoleh dari triangulasi. Peneliti menggunakan triangulasi sebagai berikut:

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Dalam hal ini sumber yang akan di wawancarai adalah guru BK dan siswa. 2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda<sup>34</sup>.

---

<sup>33</sup> Lexy J. Moleong Metodologi Penelitian Kualitatif Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2000, him 87

<sup>34</sup> Sugiyono, Op. Cit, hal: 372

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Profil Sekolah**

##### 1. Sejarah Singkat

SMA Negeri 1 Curup Selatan berdiri sejak tahun 1987. dengan nama SMA Negeri 4 Curup. Pada awal berdiri SMA Negeri 4 Curup, masih menggunakan gedung SMA Negeri 1 Curup di Dwi Tunggal Curup, kegiatan belajar dengan diselenggarakan pada sore hari, selesai satu semester SMA Negeri 4 Curup menduduki gedung baru yang terletak di jalan SMA 4 No. 03 Desa Teladan Curup hingga saat ini.

Sejalan dengan otonomi daerah pada tahun 2008 SMA Negeri 4 Curup berganti dengan nama SMA Negeri 1 Curup selatan, berdasarkan keputusan bupati Rejang Lebong No, 160 tahun 2008 berlaku sejak tanggal 9 april 2008.

Pada tahun 2007 SMA Negeri 1 Curup Selatan (SMA Negeri 4 Curup) mendapatkan akreditasi A dari Badan Akreditasi Provinsi berdasarkan keputusan No,003/Basprop/OT/1/2007 dan selanjutnya pada Tahun 2007 juga SMA Negeri 1 Curup Selatan ditetapkan sebagai penyelenggara program rinitas sekolah bertaraf Internasional (RSBI) yang ditetapkan berdasarkan keputusan Direktur Pemerintah Sekolah Menengah Atas Dirjen Manajemn Pendidikan Dasar dan Menengah Depdiknas, No. 597/C4/Mn/2009, dengan ditetapkan SMA Negeri 1

Curup Selatan dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional dan khususnya pendidikan di Kabupaten Rejang Lebong.

## 2. Visi Dan Misi

### a. Visi

Menjadikan Sekolah Yang Unggul, Religius Dan Berwawasan Lingkungan

### b. Misi

- 1) Menjadikan manusia yang bertaqwa tuhan maha esa dan jujur
- 2) Mengembangkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif
- 3) Meningkatkan kompetensi siswa di bidang akademik dan non akademik yang berdaya saing global.
- 4) Meraih predtasi dibidang IPTEK, Olahraga, dan seni budaya
- 5) Mendorong suasana keagamaan yang penuh toleransi
- 6) Menyediakan fasilitas yang mendorong pelaksanaan ajaran agama dengan baik.
- 7) Mengembangkan pola hidup dengan pola 3S (Senyum, Sapa dan Salam)
- 8) Membudayakan kehidupan, kedisiplinan, bersih, peduli terhadap pelestarišn lingkungan menuju SMAN 4 Green School.

### 3. Tujuan Sekolah

Bertolak dari visi dan misi sekolah yang telah direncanakan maka ditetapkan tujuan yang hendak di capai oleh SMA Negeri 4 Rejang Lebong kabupaten Rejang Lebong yaitu :

- a. Membudayakan sekolah yang religius berdoa sebelum belajar pembacaan ayat suci alquran, sholat dhuha, sholat berjamaah, infak sodaqoh jumat.
- b. Terciptanya proses pembelajaran secara aktif, kreatif, dan inovatif
- c. Menumbuhkan budaya dan peduli lingkungan
- d. Menjadikan SDM berakhlak mulia dan berkarakter
- e. Mengembangkan potensi siswa di bidang akademik dan non akademik yang berdaya asing
- f. Agar warga sekolah merasa aman, nyaman dan tenang
- g. Terwujudnya lingkungan sekolah yang hijau, indah, bersih dan sehat.

## **B. Hasil Temuan**

### 1. Perilaku Bermain Gawai Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong

Pada hasil penelitian mengenai perilaku permainan gawai pada siswa kelas X di SMA Negeri 4 Rejang Lebong ini mendapatkan hasil yang selaras dengan penjelasan sebelumnya pada bagian BAB 2. Dimana permainan gawai tidaklah sepenuhnya salah/buruk. Melainkan diperlukannya sikap bijak dalam menyikapi hal tersebut sehingga tidak

menimbulkan akibat yang fatal bagi Kesehatan fisik maupun mental anak.

Ini dibuktikan dengan dilakukannya wawancara kepada beberapa siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong. Hasil wawancara oleh TM biasanya dalam sehari saya menghabiskan waktu selama 5-7 jam untuk bermain<sup>35</sup> dijelaskan juga oleh LR "biasanya saya menghabiskan 4-5 jam untuk bermain gawai dalam sehari<sup>36</sup> diperkuat dengan hasil wawancara oleh AR yang menyatakan bahwa "dalam sehari, saya menghabiskan 10-15 dalam bermain gawai<sup>37</sup>. Dari hasil wawancara kepada beberapa siswa kelas X di SMA Negeri 4 Rejang Lebong rata-rata siswa menghabiskan waktu dalam sehari untuk bermain gawai 9 jam/hari.

Dalam penelitian ini sudah tergambar bahwa aspek perilaku penggunaan gawai terkait dengan durasi penggunaan gawai, tempat yang biasa digunakan serta waktu paling optimal sesuai dengan kebutuhan dan pengawasan dari orang tua.

Selaras dengan teori Van Den Ban dan Hawkins yang mengungkapkan bahwa pola perilaku biasanya muncul karena adanya motivasi atau kebutuhan (need) sehingga manusia itu berperilaku dengan maksud agar tujuannya tercapai kemudian akan mengalami kepuasan.

Dalam permainan gawai hal terpenting yang memiliki sikap batasan diri terhadap suatu hal sehingga segala hal yang diperbuat tidak

---

<sup>35</sup> TM, Wawancara siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong

<sup>36</sup> LR, Wawancara siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong

<sup>37</sup> AR, Wawancara siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong

berlebihan dan tidak menimbulkan dampak negative dan membahayakan bagi tubuhnya.

Pada permainan gawai juga mempengaruhi perkembangan motorik, kognitif, sosial dan moral pada seorang anak, hal ini diperkuat oleh teori Rakhmat menjelaskan bahwa terdapat tiga komponen kognitif, afektif dan konatif.

Dampak dari gawai kecanggihan teknologi ini dapat dirasakan oleh semua kalangan bukan hanya orang dewasa, orang kaya atau orang-orang yang ahli dalam bidang teknologi saja melainkan juga dari kalangan siswa khususnya siswa kelas X di SMA Negeri 4 Rejang Lebong juga ikut merasakan kemudahan akses internet di zaman ini. Bagi seorang pelajar kecanggihan teknologi saat ini memiliki dampak yang sangat baik dengan mudahnya mengakses internet melalui gawai yang canggih. Namun tidak sedikit dari siswa yang menggunakan gawai untuk mengakses sesuatu hal yang tidak penting.

Dampak positif yang dirasakan oleh siswa kelas X di SMA Negeri 4 Rejang Lebong diantara dapat menambah wawasan dan pengetahuan juga sebagai media komunikasi komunikasi. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara pada beberapa siswa diantaranya.

Menurut TM dengan gawai mampu mengetahui berbagai informasi menarik, fakta dunia juga saya dapat memperoleh inspirasi dalam melukis<sup>38</sup>. Selaras dengan hasil wawancara TM, LR juga

---

<sup>38</sup> TM, Wawancara siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong 39 LR,

mendapatkan dampak positif dari gawai "saya dapat menambah wawasan dunia luar, dapat berinteraksi dengan orang-orang diluar tanpa bertatap muka langsung dan dapat menghibur sebagai sarana edukasi".<sup>39</sup> Diperkuat dengan hasil wawancara oleh AR yang mengatakan bahwa "dengan menggunakan gawai dapat memudahkan untuk mendapatkan informasi dan juga memudahkan komunikasi antar teman".<sup>40</sup>

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X di SMA Negeri 4 Rejang Lebong merasa sangat terbantu dengan adanya gawai yang menunjang perkembangan potensi diri dan juga mempermudah dalam proses pembelajaran.

Selain dampak positif gawai juga mempunyai dampak negatif yang dirasakan oleh para siswa. Diantaranya lelahnya anggota tubuh, ketergantungan pada google dalam mengerjakan soal dan juga suatu bentuk pemborosan.<sup>41</sup>

Sesuai dengan hasil wawancara oleh TM "mata saya gampang Lelah"<sup>42</sup>, juga hasil wawancara oleh LR "menyebabkan penyakit mata dan punggung serta merusak mental karena banyak konten negative yang tersebar serta banyaknya cyver bullying menjadi individu tertutup" <sup>42</sup> diperkuat dengan tanggapan AR mengenai dampak negative dari gawai "ketergantungan untuk melakukan aktivitas yang singkat misalnya saja

---

<sup>39</sup> LR, Wawancara siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong

<sup>40</sup> AR, Wawancara siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong

<sup>41</sup> TM, Wawancara siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong

<sup>42</sup> LR, Wawancara siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong

mencari jawaban di google dan malas untuk berusaha mencari jawabannya sendiri serta menyebabkan kerusakan pada mata".<sup>43</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dampak negative dari gawai juga dapat mempengaruhi kognitif, afektif dan psikomotorik pada anak karena dampak yang dapat ditimbulkan dari bermain gawai diantaranya perjudian online, konten pornografi, pemborosan kuota, dan dampak negative selanjurnya yaitu menimbulkan kecanduan anak pada *gawai*.

Berbicara mengenai ketergantungan, berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 4 Rejang Lebong terkhusus siswa kelas X tidak mengalami kecanduan atau ketergantungan gawai ketika tidak memainkannya. Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas X di SMA Negeri 4 Rejang Lebong. Menurut pengakuan TM mengenai apakah sudah ketergantungan gawai sehingga Ketika tidak memainkannya akan merasa kehilangan? "tidak merasa terlalu kehilangan".<sup>44</sup> Diteruskan dengan pengakuan LR "tidak, saya tidak ketergantungan dengan gawai dan saya tidak pernah merasakan kehilangan saat tidak memainkan gawai karena banyak hal lain yang menyenangkan yang dapat saya lakukan tanpa gawai",<sup>45</sup> juga sama dengan penuturan AR "tidak juga merasa kehilangan".<sup>46</sup>

---

<sup>43</sup> AR, Wawancara siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong

<sup>44</sup> TM, Wawancara siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong

<sup>45</sup> LR, Wawancara siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong

<sup>46</sup> AR, Wawancara siswa kelas X SMA Negeri 4 Rejang Lebong

Penulis dapat menyimpulkan bahwa seorang anak tidak akan mengalami ketergantungan terhadap suatu hal jika menggunakannya sesuai dengan kebutuhan, tidak melebihi kapasitas, juga selalu dalam pengawasan orang dewasa.

Aplikasi social media atau yang sering kita sebut dengan sosmed pada gawai yang banyak digunakan oleh siswa kelas X di SMA Negeri 4 Rejang Lebong yaitu aplikasi WhatsApp, YouTube juga Facebook. Hasil wawancara menunjukkan jawaban yang sama pada siswa yang diteliti.

Dapat disimpulkan bahwa begitu berpengaruhnya gawai pada perkembangan teknologi yaitu salah satunya mempermudah komunikasi antara satu orang dengan orang yang lain atau sekelompok orang.

## 2. Peran Guru Pembimbing dalam Mengatasi Perilaku Bermain Gawai Siswa Tersebut

Perkembangan ilmu dan teknologi disertai dengan perkembangan social budaya yang berlangsung dewasa ini menyebabkan peran guru pembimbing menjadi meningkat dari sebagai perancang pengajaran, pengelola pengajaran, pembimbing dan juga pelaksana kurikulum.

Peran guru pembimbing dalam mengatasi perilaku bermain gawai siswa tersebut ialah berperan sebagai sahabat siswa yang terpercaya, pemerhati siswa, Pembina dalam mengasah kompetensi yang dimiliki

---

siswa juga membina perilaku positif bagi siswa. Itu menjadi suatu tugas yang dilaksanakan guru pembimbing di SMA Negeri 4 Rejang Lebong.

Peran guru pembimbing di SMA Negeri 4 Rejang Lebong sama halnya dengan peran guru pembimbing di sekolah lainnya yang mana berperan sebagai preventif, preservative, dan korektif.

Terkhusus peran guru pembimbing dalam mengatasi perilaku siswa kelas X bermain gawai di SMA Negeri 4 Rejang Lebong yaitu membantu membantu menyelesaikan permasalahan siswa atau peserta didik terkait dengan perilaku bermain gawai agar siswa terhindar dari dampak negative bermain gawai.

### 3. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam hal ini peneliti menemukan bahwa pada dasarnya gawai itu dapat dikontrol oleh manusia untuk memudahkan segala aktivitas baik dalam Pendidikan, akses komunikasi, perniagaan dan lainnya namun gawai juga akan berdampak buruk terutama pada anak-anak karena kurangnya pengawasan dari orang dewasa dan juga tidak bisa mengontrol diri dari gawai itu sendiri.

Terungkap pada kasus penelitian siswa kelas X di SMA Negeri 4 Rejang Lebong siswa tidak mengalami kecanduan atau ketergantungan terhadap gawai, siswa juga mampu menggunakan gawai sesuai dengan kebutuhan sehingga tidak menciptakan dampak negative dari pemakaian gawai dan peran guru pembimbing di SMA Negeri 4 yang sudah bagus dalam pemerhati anak baik dari kognitif, afektif yang dapat dipengaruhi

oleh sosmed atau gawai sehingga anak tidak sampai terjerumus dalam ketergantungan gawai.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pemaparan dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa gawai memiliki pengaruh dalam perilaku bermain gawai siswa dan juga guru BK juga memiliki peran dalam mengatasinya.

Pada dasarnya gawai itu dapat dikontrol oleh manusia untuk memudahkan segala aktivitas baik dalam Pendidikan, akses komunikasi, perniagaan dan lainnya namun gawai juga akan berdampak buruk terutama pada anak-anak karena kurangnya pengawasan dari orang dewasa dan juga tidak bisa mengontrol diri dari gawai itu sendiri.

Pada kasus penelitian siswa kelas X di SMA Negeri 4 Rejang Lebong siswa tidak mengalami kecanduan atau ketergantungan terhadap gawai, siswa juga mampu menggunakan gawai sesuai dengan kebutuhan sehingga tidak menciptakan dampak negative dari pemakaian gawai dan peran guru pembimbing di SMA Negeri 4 yang sudah bagus dalam pemerhati anak baik dari kognitif, afektif yang dapat dipengaruhi oleh sosmed atau gawai sehingga anak tidak sampai terjerumus dalam ketergantungan *gawai*.

## **B. Saran**

Penelitian menyadari bahwa dalam penelitian ini masih adanya kekurangan dan jauh dari kata sempurna sehingga dibutuhkan masukan sebagai sarana perbaikan agar hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua kalangan pembaca.

Saran kepada siswa atau pelajar agar dapat memnfaatkan perkembangan teknologi sebagaimana mestinya, guna mengasah kompetensi yang dimiliki skill yang telah dimiliki juga dalam diri. Gawai boleh digunakan dalam permainan diwaktu sela-sela liburan atau diwaktu kosong.

Kepada guru pembimbing juga disarankan untuk selalu mengupgrade materi masa kini dan kemampuan konseling agar siswa selalu dekat dan tidak bosan oleh guru BK. Senantiasa mengawasi perkembangan peserta didik dan juga selalu menjadi teman yang humble untuk murid-muridnya agar mereka lebih senang berinterkasi dengan manusia dari pada gadget.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikuntoro suharsimi. (2002). "Prosedur Penelitian". (Jakarta: Rineka Cipta).
- Bintoro Catur Yuda. (2019). "Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Menggunakan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiharja Kecamatan Mandiharja, Kabupaten Banjarnegara)". Skripsi (Kalimantan: Banjarnegara).
- Chusna Asmaul Puji. (2016). "Pengaruh Media Pada Perkembangan Karakter Anak". Skripsi. (Tulungagung: Fakultas Dakwah, IAIN Tulungagung).
- Citra Jesica Wau Jutersfan. (2019). "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang ".Skripsi. (Medan: Prodi Ners. Santa Elizabeth).
- Depdikna? (2008). "Pedomanan Pelaksanaan Tugas Guru dan Pengawas". (Jakarta: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan).
- Djumhur. (1975). "Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah". (Bandung: CV Ilmu).
- Domitila Mana Mindo. (2014). "Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah dasar Negeri Kota Singkawang". Jurnal (3.2).
- Faisal Sanapiah. (1992). "Format-Format Penelitian Sosial; Dasar-Dasar dan Aplikasi". (Jakarta: CV. Rajawali).
- Faridah Siti,dkk. (2019). "Perspektif Pendidikan: Pengaruh Gawai Terhadap Pembelajaran Anak di Kelurahan Kandri". Skripsi. (Semarang: Universitas Negeri Semarang).
- Hatinabila Helmi,dkk. (2022). "Sosialisasi Olahraga dan Permainan Tradisional Untuk Mengatasi Kecanduan Gawai Pada Siswa Selama Pandemi". Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma.(3.1)
- Irmayanti Yuli. (2018). "Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah ".Skripsi.
- Iskandar. (2010). "Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif). (Jakarta: Gaung Persada Press).

- Kamaluddin. (2011). "Bimbingan dan Konseling Sekolah". Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (17.4).
- Karneli Yeni. (1999). "Teknik dan Laboratorium Konseling (Diktat)". Skripsi. (Padang: Universitas Negeri Padang).
- Lestari Winda Putri. (2020). "Peningkatan Pemahaman Anak Melalui Edukasi Dampak Penggunaan Gawai Berlebih". Jurnal Masyarakat Mandiri.(4.2).
- Moleong J Lecy. (2009). "Metode penelitian Kualitatif". (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Moses Melmambessy. (2012). "Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan dan Pengalaman Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua". (12.1). Media Riset Bisnis & Manajemen.
- MuTMainnah Anis. (2019). "Dampak Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu (Desa Negara Saka, Kecamatan Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran)". Skripsi. (Lampung: IAIN Metro).
- Nasution. (2002). "Metodologi Penelitian Naturalistik Kualitatif". (Bandung: Transito).
- Prayitno,dkk. (2002). "Profesi dan Organisasi Profesi Bimbingan dan Konseling: Materi Pelatihan Guru Pembimbing".
- Rahma Ulifa. (2010). "Bimbingan Karier Siswa". (Malang: UIN-Maliki Press).
- Sadah. (2015). "Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Sosial Siswa". Skripsi (Fakultas: Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati).
- Singarimbun Marsi dan Efendi Soyan. (1989). "Metode Penelitian Sulval". (Jakarta: LP3ES).
- Sopian Ari. (2020). "Dampak Gawai Terhadap Perilaku Remaja di Desa Muara Mensao Kecamatan Limun Kabupaten Sarolangun" Skripsi. (Jambi: Fakultas Dakwah, UIN Sultan Ta'ha Saifudin).
- Timbowo Deify. (2012). "Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunika. Skripsi. (Manado: FISIP, USR).
- Umar Husein. (2005). "Metode Penelitian: Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis". (Jakarta: Grafindo Persada).

Walgito Bimo. (2010). "Bimbingan + Konseling (Studi Karier). (Yogyakarta: CV Andi Offset).

Wardati. (2011). "Implementasi Bimbingan dan Konseling di Sekolah". (Jakarta: Prestasi Pustaka)

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

## PEDOMAN WAWANCARA

No	Aspek yang ditanyakan	Pertanyaan
1.	Data Pribadi Siswa	Nama: LR
		Umur :17
		Kelas: X
		Orang Tua: Jt & Kt
		Pekerjaan Orang Tua: PNS & IRT
		Anak Ke: 1 dari 3 saudara
		Aktivitas di rumah: Membantu orang tua, main handphone, melakukan hobi, belajar dll
		Pendapatan orang tua: Rp.4.000.000.00/bulan
2	Perilaku Bermain Gawai	Berapa jam sehari? 4-5 jam
		Aplikasi yang diakses? Fb, Wa, YouTube
		Apakah kamu sudah ketergantungan gawai sehingga ketika tidak memainkannya merasa kehilangan? Tidak, saya tidak tergantung gawai dan saya tidak pernah merasa kehilangan saat tidak memainkan gawai karena banyak hal lain yang menyenangkan yang dapat saya lakukan tanpa gawai.
		Menurut kamu adakah dampak positif dalam bermain gawai? Dampak positifnya menambah wawasan dunia luar, dapat

		<p>berinteraksi dengan orang-orang diluar tanpa bertatap muka langsung, dan dapat menghibur, sesuai sarana edukasi</p>
		<p>Menurut kamu apakah dampak negative dalam bermain gawai? Menyebabkan penyakit mata dan punggung serta merusak mental karena banyak konten negative yang tersebar serta banyaknya eyberbullying menjadi individu yang tertutup</p>
3	Peran Guru BK Dalam Bermain Gawai	<p>Bagaimana pendapat Bapak/Ibu dalam bermain Bermain Gawai gawai? Boleh saja bermain gawai asal dengan waktu dan dibawah pengawasan orang dewasa</p> <p>Apa ada dampak positif penggunaan gawai terhadap perilaku siswa? Sebenarnya banyak sekali dampak positif dari penggunaan gawai antara lain memudahkan dalam sistem belajar dan komunikasi dengan orang dari jarak yang jauh.</p> <p>Adakah sekolah melakukan pemeriksaan pada gawai siswa? Ya, setiap akan melakukan sekolah kami pastikan agar tidak ada siswa yang bermain gawai guna kefokusannya dalam</p>

		proses belajar.
		Sudah berapa kasus yang tercatat akibat pengaruh penggunaan gawai? Sejauh ini hanya ada beberapa siswa dan masalah bisa dituntaskan
		Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi masalah tersebut? Saya melakukan kolaborasi dengan orang tua, guru kelas dan guru mata pelajaran hingga melakukan kolaborasi dengan kepala sekolah dalam menyelesaikan permasalahan.

### PEDOMAN WAWANCARA

No	Aspek yang ditanyakan	Pertanyaan
1.	Data Pribadi Siswa	Nama: TK
		Umur :17
		Kelas: X
		Orang Tua: Kw & St
		Pekerjaan Orang Tua: PNS & IRT
		Anak Ke: 1 dari 2 saudara
		Aktivitas di rumah: Membantu orang tua, main handphone, melakukan hobi, belajar dll
		Pendapatan orang tua: Rp.4.000.000.00/bulan
2	Perilaku Bermain Gawai	Berapa jam sehari? 4-7 jam
		Aplikasi yang diakses? Fb, Wa, YouTube
		Apakah kamu sudah ketergantungan gawai sehingga ketika tidak memainkannya merasa kehilangan? Tidak merasakan kehilangan.
		Menurut kamu adakah dampak positif dalam bermain gawai? Dampak positifnya menambah wawasan dunia luar, dapat berinteraksi dengan orang-orang diluar tanpa bertatap muka langsung, dan dapat menghibur, sesuai sarana edukasi
		Menurut kamu apakah dampak negative

		dalam bermain gawai? Mata saya gampang lelah
3	Peran Guru BK Dalam Bermain Gawai	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu dalam bermain Bermain Gawai gawai? Boleh saja bermain gawai asal dengan waktu dan dibawah pengawasan orang dewasa
		Apa ada dampak positif penggunaan gawai terhadap perilaku siswa? Sebenarnya banyak sekali dampak positif dari penggunaan gawai antara lain memudahkan dalam sistem belajar dan komunikasi dengan orang dari jarak yang jauh
		Adakah sekolah melakukan pemeriksaan pada gawai siswa? Ya, setiap akan melakukan sekolah kami pastikan agar tidak ada siswa yang bermain gawai guna kefokuskan dalam proses belajar
		Sudah berapa kasus yang tercatat akibat pengaruh penggunaan gawai? Sejauh ini hanya ada beberapa siswa dan masalah bisa dituntaskan

		<p>Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi masalah tersebut? Saya melakukan kolaborasi dengan orang tua, guru kelas dan guru mata pelajaran hingga melakukan kolaborasi dengan kepala sekolah dalam menyelesaikan permasalahan</p>
--	--	---

## PEDOMAN WAWANCARA

No	Aspek yang ditanyakan	Pertanyaan
1.	Data Pribadi Siswa	Nama: AR
		Umur :17
		Kelas: X
		Orang Tua: Jk & Tr
		Pekerjaan Orang Tua: Petani & IRT
		Anak Ke: 2 dari 3 saudara
		Aktivitas di rumah: Membantu orang tua, main handphone, melakukan hobi, belajar dll
		Pendapatan orang tua: Rp.2.000.000.00/bulan
2	Perilaku Bermain Gawai	Berapa jam sehari? 10-15 jam
		Aplikasi yang diakses? Fb, Wa, YouTube
		Apakah kamu sudah ketergantungan gawai sehingga ketika tidak memainkannya merasa kehilangan? Tidak merasa kehilangan
		Menurut kamu adakah dampak positif dalam bermain gawai? Dengan menggunakan gawai dapat memudahkan untuk mendapatkan informasi dan juga memudahkan komunikasi antar teman
Menurut kamu apakah dampak negative dalam bermain gawai? Ketergantungan untuk		

		<p>melakukan aktivitas yang singkat misalnya saja mencari jawaban di google dan malas untuk berusaha mencari jawabannya sendiri serta menyebabkan kerusakan pada mata</p>
3	Peran Guru BK Dalam Bermain Gawai	<p>Bagaimana pendapat Bapak/Ibu dalam bermain Bermain Gawai gawai? Boleh saja bermain gawai asal dengan waktu dan dibawah pengawasan orang dewasa</p>
		<p>Apa ada dampak positif penggunaan gawai terhadap perilaku siswa? Sebenarnya banyak sekali dampak positif dari penggunaan gawai antara lain memudahkan dalam sistem belajar dan komunikasi dengan orang dari jarak yang jauh</p>
		<p>Adakah sekolah melakukan pemeriksaan pada gawai siswa? Ya, setiap akan melakukan sekolah kami pastikan agar tidak ada siswa yang bermain gawai guna kefokusannya dalam proses belajar</p>
		<p>Sudah berapa kasus yang tercatat akibat pengaruh penggunaan gawai? Sejauh ini hanya ada beberapa siswa dan masalah bisa dituntaskan</p>

		<p>Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi masalah tersebut? Saya melakukan kolaborasi dengan orang tua, guru kelas dan guru mata pelajaran hingga melakukan kolaborasi dengan kepala sekolah dalam menyelesaikan permasalahan</p>
--	--	---

## **BIOGRAFI PENELITI**



**NAMA : M. PIJAY NURI**

**NIM : 17641020**

**TANGGAL LAHIR : 01 JANUARI 1996**

**NO. HP : 0895-6049-78963**

**FAKULTAS : TARBIYAH**

**PROD I : BIMBINGAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM**

**SEMESTER : IX**