BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan serta kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh mutu pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses yang dapat membantu manusia pada kualitas dirinya dan bisa membantu menghadapi permasalahan yang dihadapi. Dalam dunia pendidikan, guru menjadi sorotan utama dalam memberikan peran yang krusial untuk menentukan kualitas pembelajaran. Sehingga guru ditantang dapat memikirkan bagaimana upaya yang dilakukan agar meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif, dengan membuat perencanaan yang lebih update sesuai perkembangan zaman.

Dalam hal ini media menjadi peran penting dalam dunia pendidikan, atau disebut media pendidikan menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pada BAB XI Pendidik dan Tenaga Pendidik Pasal 40 ayat 2 Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan logis.[1] Sarana dan prasarana pada pendidikan juga menjadi bagian dari proses belajar mengajar untuk menciptakan keefektifan belajar. Namun kenyataanya masih banyak guru memberikan materi secara utuh dengan cara ceramah dan siswa terpaksa menghafal dan menerima materi tersebut tanpa mengetahui apa tujuan dan manfaatnya untuk siswa.

[1]Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 pada BAB XI.

Para peserta didik didorong mengasah sendiri pemahamannya dan pendidik berperan sebagai fasilitator. Pendidik bukanlah satu-satunya sumber pengetahuan bagi peserta didik. Sumber pengetahuan sebenarnya banyak dan berada pada lingkungan sekitar, sehingga peserta didik dituntut lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Perubahan paradigma pembelajaran juga berimbas pada perubahan pola proses pembelajaran termasuk yang berkaitan dengan sarana dan prasarana. Segala upaya dan inovasi untuk menangani masalah perubahan proses pembelajaran dinamakan teknologi pembelajaran.[2] Adapun tugas pokok seorang pendidik profesional,[3] yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanaan pembelajaran, mengevaluasi hasil pembelajaran, menindaklanjuti hasil pembelajaran, serta melakukan bimbingan dan konseling.

Bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari pendidikan, keberadaan bimbingan dan konseling sangat diperlukan masyarakat terlebih khusus pada siswa yang masih belajar di sekolah. Sebab itu diperlukan keberadaan bimbingan dan konseling dalam lembaga pendidikan. Bimbingan dan konseling memiliki bidang khusus pada pendidikan yang ditangani oleh seorang yang ahli dan mahir dalam menangani permasalahan serta memberikan bantuan mental atau psikologis kepada siswa yang bermasalah. Tujuan Bimbingan dan Konseling memberikan bimbingan pada siswa agar siswa dapat

---

[2]M. Salman A.N, *"Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pencapaian Standar Nasional Pendidikan yang Terkait dengan Pembelajaran Matematika", Laporan Penelitian, Kelompok Keahlian Matematika Kombinatorika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Institut Teknologi Bandung*, 1.

[3]Asyhar Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran,* (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012), 1.

meningkatkan kemampuan yang ada pada dirinya serta memberikan manfaat pada diri dan lingkungannya.

Guru Bimbingan dan Konseling besar peranannya terhadap aktivitas belajar siswa tersebut. Meningkatkan keefektifan dalam belajar bagi siswa, pada dasarnya BK adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diberikan untuk di pelajari siswa sebagai pelajar. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang di anggapnya penting maka hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar siswa akan berminat dan termotivasi untuk mempelajarinya. Dengan demikian perlu adanya usaha atau pemikiran yang dapat memberikan solusi terhadap peningkatan pada proses pembelajaran sehingga siswa menjadi tertarik dalam materi yang di ajarkan oleh guru.[4]

Oleh karena itu layanan bimbingan belajar menjadi salah satu bentuk layanan bimbingan yang diselenggarakan di sekolah. Program layanan bimbingan belajar merupakan bagian sangat besar di antara program bimbingan lainnya. Mengingat bahwa sistem pembelajaran dilakukan bukan hanya terfokus pada buku semata, melainkan pada sarana dan prasarana, kecanggihan media teknologi dan informasi yang dimiliki sekolah dan siswa seperti *gadget.*

[4]Anas Salahuddin, *Bimbingan & Konseling*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2012), 179.

Gadget merupakan salah satu media teknologi dan informasi yang sangat pesat perkembangannya pada masa kini yang menyebar luas di semua kalangan baik orang dewasa maupun anak-anak. *Gadget* sebagai perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, lebih spesifik dan praktis yang memiliki dampak positif dan negatif tersendiri bagi penggunanya. Durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif pada penggunanya yang membuat perubahan pada perilaku, kesehatan, dan sikap seseorang, selain itu ada pula dampak postif bagi penggunanya bila mana dimanfaatkan dengan baik dan bijak yaitu mempermudah komunikasi tanpa batas dan wilayah, mempermudah mencari sumber informasi dalam pekerjaan dan proses pembelajaran. Aplikasi-aplikasi yang canggih pada *gadget* seperti internet, jejaring sosial, hiburan, *game,* media sosial sehingga membuat seseorang tidak gagap dalam teknologi.[5]

Dewasa ini, *gadget* semakin mengembangkan performanya dan memberikan beragam fasilitas yang menarik sehingga seseorang termasuk siswa menggunakannya hingga lupa waktu. Hal ini menjadi terlupakan bahwa pemanfaatan *gadget* dalam kebutuhan waktu tertentu terlalu sering. Selain itu pula, kebanyakan siswa lalai dalam menjalankan tugasnya sebagai pelajar akibat dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan serta penggunaan yang kurang bermanfaat dalam kehidupan, seperti mengakses media sosial, main *game* berjam-jam hingga lupa waktu dan kesulitan dalam belajar akibat tidak fokus.

[5]Y.A Pratama, *"Dampak Positif dan Negatif dalam menggunakan gadget*", 2015. www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalamm-menggunakan-gadget/ diakses pada tanggal 9 januari 2023

Berdasarkan Hasil penelitian tentang pemanfaatan *gdaget* oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobongan sebesar 66,04%, hasil penelitian menunjukan secara umum pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA dapat dikatakan cukup positif. Dari 138 responden siswa 52% atau 72 siswa masuk kriteria cukup positif, 42,8% atau sejumlah 59 siswa masuk kriteria positif, 3,6% atau 5 siswa masuk kriteria negatif, dan 1,4% atau sejumlah 2 siswa masuk dalam kriteria sangat positif. Hal ini menunjukan bahwa siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobongan dalam pemanfaatan *gadget* cukup positif namun hal tersebut tentunya sangat perlu ditingkatkan supaya dalam pemanfaatan *gadget* siswa lebih berguna.[6]

Sejalan dengan penelitian terdahulu Setelah melakukan studi pendahuluan di SMAN 1 Gambut masih terdapat sekitar 90% pada 31 siswa pada tahun 2021 menyatakan belum memahami gaya belajar dan strategi yang sesuai dikarenakan beberapa faktor yang berbeda. Hal serupa pula sesuai hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan beberapa siswa kelas XI IPA 1 di SMAN 1 Gambut pada tanggal 6 Januari 2023 pukul 10.30 mengatakan bahwa penggunaan *gadget* banyak digunakan untuk bermain *game,* dan sedikit digunakan untuk belajar terlebih dalam keadaan bosan dan jenuh.[7] Guru BK disana juga menjelaskan bahwa permasalahan yang sering terjadi adalah bolos

[6]Akhmad Rifqi Hermawan S dan Kusnarto Kurniawan, *Pemanfaatan Gadget oleh Siswa SMA,* Indonesia Journal of Guidance and Counseling Theory and Application, 2017, 66. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk

[7]*Sumber Wawancara Siswa, SMAN 1 Gambut, Hari Jum'at Tanggal 6 Januari 2023, Pukul 10.30 Wita,* Banjar.

dan sering tidak mengumpulkan tugas.[8] Hal ini menjadi bahan pertimbangan yang krusial dalam pembelajaran maka dari itu guru Bimbingan dan Konseling perlu membantu siswa dalam memanfaatkan *gadget* nya dalam pembelajaran.

SMAN 1 Gambut adalah sekolah menengah atas negeri yang terletak di Kabupaten Banjar pada KM 14,7 yang memiliki dua jurusan yaitu IPA dan IIS serta menggunakan beberapa kurikulum dalam pembelajaran yaitu Kurikulum 13 dan Kurikulum Merdeka dengan sistem pembelajaran reguler dan Pembelajaran jarak jauh (PJJ) Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang peran guru Bimbingan dan Konseling di SMAN 1 Gambut dalam membimbing siswa untuk memanfaatkan *gadget* dalam menunjang pembelajaran.

B. Definisi Istilah

Definisi istilah yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Peran Guru Bimbingan dan Konseling

Peran guru Bimbingan dan Konseling sebagai pendidik yang ahli atau profesional dalam mengatasi permasalahan siswa. BK merupakan bagian pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Peran ini di manifestasikan dalam bentuk membantu, memotivasi dan memfasilitasi siswa dalam pengembangan kompetensi akademik, sosial, religius dan karir sesuai dengan bidang yang ditekuni melalui pelayanan bimbingan dan konseling.[9]

---

[8]*Sumber Wawancara Guru BK, SMAN 1 Gambut, Hari Jum'at Tanggal 6 Januari 2023, Pukul 09.00 Wita,* Banjar.

[9]Samsul Munir Amin, *Bimbingan dan Konseling Islam,* (Jakarta: Amizah, 2016), 325.

2. Pemanfaatan *Gadget*

Gadget merupakan salah satu media teknologi dan informasi yang sangat pesat perkembangannya pada masa kini. *Gadget* memiliki dampak positif dalam memanfaatakan untuk pembelajaran seperti mengakses internet untuk mencari materi pelajaran, media atau sarana belajar, mengerjakan tugas sekolah secara online, berdiskusi dengan guru mata pelajaran melalui aplikasi yang diunduh pada Hand*phone*/Smart*phone*, PC, Laptop.[10]

3. Proses Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh guru dalam membimbing, membantu dan mengarahkan siswa untuk memiliki pengalaman belajar serta memiliki tujuan yang ditetapkan dengan langkah-langkah penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan metode dan pendekatan serta penilaian dan alokasi waktu yang dilaksanakan.[11]

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, fokus penelitian dalam penelitian ini adalah, diantaranya:

1. Bagaimanakah Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Pemanfaatan *Gadget* untuk Menunjang Pembelajaran Siswa di SMA Negeri 1 Gambut?

---

[10]Akhmad Rifqi Hermawan S dan Kusnarto Kurniawan, Pemanfaatan Gadget oleh Siswa SMA, dalam Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application. 2017, 63.

[11]Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar,* (Depok: PT RajaGrafindo, 2015), 205.

2. Faktor pendukung dan Kendala apa yang dialami guru BK dalam pemanfaatan *gadget* untuk menunjang pembelajaran pada siswa di SMAN 1 Gambut?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana peran guru bimbingan dan konseling dalam pemanfaatan *gadget* untuk menunjang pembelajaran siswa di SMA Negeri 1 Gambut.
2. Mengetahui faktor pendukung dan kendala yang di alami guru BK dalam pemanfaatan *gadget* untuk menunjang pembelajaran pada siswa di SMAN 1 Gambut.

E. Signifikansi Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan khazanah ilmu bagi Bimbingan dan Konseling khususnya peran sebagai guru BK dalam pemanfaatan *gadget* untuk menunjang pembelajaran siswa.

2. Manfaat Praktik

   Secara praktik manfaat penelitian ini yaitu:

   a. Bagi Guru BK

Penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan dan informasi yang baik untuk mengembangkan program pemberian layanan bimbingan dan konseling kepada siswa untuk pemanfaatan *gadget* dalam menunjang pembelajaran disekolah maupun dirumah untuk prestasi siswa.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi bagi sekolah untuk memantau siswa dalam penggunaan *gadget* terlebih pada proses belajar mengajar.

c. Bagi UIN Antasari Banjarmasin

Penelitian ini diharapkan menjadi koleksi dan referensi bagi perpustakaan, mahasiswa(i) setelahnya.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan peneliti, mengacu pada skripsi terdahulu yang telah diteliti oleh:

1. Resti Riyanti, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2019) dengan judul "Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas VII MTS Masyariqul Anwar Bandar Lampung". Yang membedakan dengan penelitian ini adalah fokus penelitian. Fokus penelitian ini adalah peran Guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sedangkan fokus penelitian peneliti adalah peran Guru BK dalam menunjang pembelajaran siswa menggunakan media berupa *Gadget.* Hasil penelitian

ini yaitu guru BK sebagai Pembimbing, berkolaborasi dengan Guru wali kelas dan guru mata pelajaran, memantau absensi peserta didik setiap kelas, melakukan bimbingan layanan bimbingan klasikal.[12]

2. Nurur Rizki, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan (2020) dengan judul "Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mereduksi Penyalahgunaan Smartphone melalui Layanan Informasi pada Siswa Kelas XI MIA 1 di SMA Negeri 1 Lima Puluh". Hal yang membedakan dengan penelitian ini adalah fokus penelitian. Fokus penelitian ini adalah peran Guru BK dalam mereduksi penyalahgunaan smartphone melalui layanan informasi sedangkan fokus penelitian peneliti adalah perab guru BK dalam pemanfaatan *gadget* untuk menunjang pembelajaran siswa. Hasil penelitian ini adalah pelaksanaan layanan informasi secara terktruktur, terencana dan berkelanjutan, dalam pelaksanaan guru BK menggunakan metode yang efektif, menggunakan media sehingga memudahkan siswa, kerjasama antar guru BK dengan kepala sekolah, guru mata pelajaran.[13]
3. Hilda Rahayu Daulay, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan (2018) dengan judul "Peranan Guru

---

[12]Resti Riyanti, *"Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII MTS Masyariqul Anwar Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019",* dalam *Skripsi,* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, (2019).

[13]Nurur Rizki, *"Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mereduksi Penyalahgunaan Smartphone melalui Layanan Informasi pada Siswa kelas XI Mia 1 di SMA Negeri 1 Lima Puluh",* dalam *Skripsi,* Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan (2020).

BK untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Siswa Melalui Layanan Informasi di MTS YAPI BKAI Sei Karang". Hal yang membedakan dengan penelitian ini adalah fokus penelitian. Fokus penelitian ini adalah peran guru BK dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa melalui layanan informasi. Sedangkan fokus penelitian peneliti adalah peran guru BK dalam pemanfaatan *gadget* untuk menunjang pembelajaran siswa. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa pelaksanaan layanan informasi berupa bimbingan klasikal dengan memberikan materi yang cocok untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran agar prestasi siswa juga meningkat.[14]

G. Sistematika Penelitian

BAB I Pendahuluan, dalam bab ini berisikan Latar Belakang Masalah, Definisi Istilah, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Penelitian Terdahulu dan Sistematika Penelitian.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pikir, dalam bab ini berisikan tentang Kajian teori yang terdiri dari Bimbingan dan Konseling, Peran dan Tanggung Jawab Bimbingan dan Konseling, Pemanfaatan *Gadget* dalam Pembelajaran, Faktor Pendukung dan Kendala Peran guru Bimbingan dan Konseling dan Kerangka Pikir.

BAB III Metode Penelitian, pada bab ini terdiri dari Jenis dan Pendekatan Penelitian, Setting Penelitan, Partisipan Penelitian, Data dan Sumber Data, dan

[14]Hilda Rahayu Daulay, *"Peranan Guru BK untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Siswa Melalui Layanan Informasi di MTS YAPI BKAI Sei Karang",* dalam *Skripsi,* Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan (2018).

Teknik Pengumpuan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data, dan Teknik Validitas dan Keabsahan Data.

BAB IV Hasil Penelitian Pengembangan dan Pembahasan, pada bab ini terdiri dari Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V Penutup, pada bab ini memberikan Simpulan dan Saran.