

**PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING ISLAM
DALAM MENCEGAH KECANDUAN *GADGET*
PADA SISWA SMA N 01 DORO**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
dalam Ilmu Bimbingan Penyuluhan Islam



Oleh :

LUTFI MAULANA
NIM. 204111 6066

**JURUSAN BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2022**

**PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING ISLAM
DALAM MENCEGAH KECANDUAN *GADGET*
PADA SISWA SMA N 01 DORO**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
dalam Ilmu Bimbingan Penyuluhan Islam



Oleh :

LUTFI MAULANA
NIM. 204111 6066

**JURUSAN BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2022**

SURAT PERNYATAAN

KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **LUTFI MAULANA**

NIM : **204111 6066**

Judul Skripsi : **“Peran Guru Bimbingan Konseling Islam Dalam**

Mencegah Kecanduan *Gadget* Pada Siswa SMA N 01 Doro”

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 18 Mei 2022

Yang Menyatakan



LUTFI MAULANA

NIM. 204111 6066

NOTA PEMBIMBING

Nadhifatuz Zulfa, M. Pd.

Jl. Kalimantan Gg.1 No.29

Sapuro Kota Pekalongan

Lampiran : 3 (Tiga) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdr. Lutfi Maulana

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

c.q Ketua Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam

di-

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi:

Nama : **Lutfi Maulana**

NIM : **2041116066**

Jurusan : **Bimbingan Penyuluhan Islam**

Judul : **“PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING
ISLAM DALAM MENCEGAH KECANDUAN
GADGET PADA SISWA SMA 01 DORO”**

Dengan permohonan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'aikum Wr. Wb.

Pekalongan, 06 April 2022

Pembimbing,



Nadhifatuz Zulfa M.Pd

NIP. 19851222201032003



PENGESAHAN

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Pekalongan mengesahkan skripsi saudara/i:

Nama : **LUTFI MAULANA**
NIM : **2041116066**
Judul Skripsi : **PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING ISLAM
DALAM MENCEGAH KECANDUAN GADGET PADA
SISWA SMA N 01 DORO**

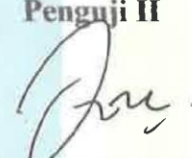
yang telah diujikan pada hari Jum'at, 20 Mei 2022 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam ilmu Bimbingan Penyuluhan Islam.

Dewan Penguji

Penguji I


Maskhur, M.Ag
NIP. 197306112003121001

Penguji II


Izza Himawanti, S.Psi, M.Si
NIP. 198812112019032003

Pekalongan, 20 Mei 2022

Disahkan Oleh
Dekan,



Dr. H. Sam'ani, M. Ag.
NIP. 197305051999031002

TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan berdasar pada hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No.158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543 b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata – kata Arab yang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata – kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia adalah sebagaimana terlihat dalam kamus atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

A. Konsonan

Fonem – fonem konsonan bahasa Arab yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Dibawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

HURUF ARAB	NAMA	HURUF LATIN	NAMA
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je

ح	Ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	S	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	zet (dengan titik di bawah)

ع	'ain	‘	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	ﺀ	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

B. Vocal

VOKAL TUNGGAL	VOKAL RANGKAP	VOKAL PANJANG
أ = a	أ ي = ai	أ = a
إ = i	أ و = au	إ ي = i
أ = u		

		أ = u
--	--	-------

1. Ta Marbutah

Ta marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh :

مرأة جميلة = *mar'atun jamilah*

Ta marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمة = Fatimah

2. Syaddah (tasydid, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah tersebut.

Contoh:

ربنا = *rabbana*

البر = *al – berr*

3. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس = *asy syamsu*

الرجل = *ar – rajulu*

السيد = *as – sayyaidah*

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qamariyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر = *al – qamar*

الجلال = *al – jalal*

4. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada diawal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof .

Contoh :

أمرت = *umirtu*

شيء = *syai 'un*

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah terhadap Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan hidayahnya, saya persembahkan skripsi ini kepada.

1. Ibu Tamami, Wanita kuat yang selalu menyemangati saya yang menasehati, menghibur dan memotivasi, wanita terbaik dalam hidup saya yang tak akan pernah terganti.
2. Bapak Dalari, Laki-laki perkasa yang selalu menguatkan saya saat saya terpuruk, lalu bangkit lagi.
3. Ibu Nadhifatuz Zulfa M.Pd , Dosen pembimbing yang luar biasa yang selalu mendampingi, mengarahkan, dan memotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Pihak SMA N 01 DORO Kabupaten Pekalongan
5. Segenap keluarga bani Palali yang saya sayangi.
6. Teman dan Sahabat saya yang selalu ada di saat saya terpuruk.
7. Almamater TK Pertiwi Doro
8. Almamater SD N 01 Doro
9. Almamater SMP N 01 Doro
10. Almamater SMA N 01 Doro
11. Almamater IAIN Pekalongan

MOTTO

“Jika Anda takut gagal, Anda tidak pantas untuk sukses!”

(Charles Barkley)

“Peran Guru Bimbingan Konseling Islam Dalam Mencegah Kecanduan *Gadget* Pada Siswa SMA N 01 Doro”

MAULANA, LUTFI
lutfimaulana445@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang terjadi pada usia remaja, terjadi akibat adanya pokok permasalahan di dalamnya seperti halnya *modernisasi* zaman. Tidak dipungkiri bahwa dengan adanya arus modernisasi dan globalisasi yang semakin maju, mendorong individu untuk dapat mengembangkan diri dalam aspek teknologi. Di lingkungan sekolah integrasi pembelajaran dengan teknologi diperlukan guna menunjang ketrampilan siswa. Salah satu media teknologi informasi adalah *Gadget*. Siswa yang menggunakan *gadget* rata-rata mempunyai ketergantungan, Sehingga dampaknya, siswa yang telah kecanduan *gadget* akan merasa malas dalam belajar maupun menjalani aktivitas sehari-harinya. Oleh karena itu, guru BK diharuskan mempunyai cara untuk mencegah siswa agar tidak kecanduan *gadget*. Guru BK harus mampu mengarahkan siswa agar menggunakan *gadget* untuk hal positif.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan: 1) Untuk mengetahui kondisi kecanduan *gadget* siswa SMA N 01 Doro; 2) UNTUK mengidentifikasi peran guru bimbingan konseling Islam dalam mencegah kecanduan *gadget* di SMA N 01 Doro.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan dengan menggunakan teknik pendekatan kualitatif, sumber yang dijadikan objek dalam penelitian ini adalah Guru BK dan seluruh peserta didik di SMA N 1 Doro. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode triangulasi: Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi.

Hasil analisis menunjukkan bahwa: 1) Kondisi Kecanduan *Gadget* Siswa SMA N 01 Doro dapat dilihat dari indikator-indikator kecanduan *gadget* yang meliputi :. Peningkatan penggunaan *gadget*, Kecemasan ketika tidak memegang *gadget*, Sulit beradaptasi dengan lingkungan, Menurunnya konsentrasi; 2) Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Mencegah Kecanduan *Gadget* Dengan Pendekatan Behavior Berbasis Islam Di SMA N 01 Doro yaitu : sebagai pembimbing yang memberikan arahan, bimbingan dan nasihat, sebagai suri tauladan (contoh yang baik), sebagai fasilitator yang menanamkan rutinitas bermuatan nilai-nilai agama Islam, sebagai *director* yang membuat peraturan atau tata tertib terkait *gadget*, sebagai pembina kepribadian dengan behavior keislaman

Kata Kunci: *Bimbingan Konseling Islam, Kecanduan Gadget*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt yang senantiasa memberikan rahmat dan karunianya yang tiada henti, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peran Guru Bimbingan Konseling Islam Dalam Mencegah Kecanduan Gadget Pada Siswa SMA N 01 DORO”

Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw yang telah membawa manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman yang diridhoi Allah Swt. Adapun maksud dan tujuan penulisan skripsi ini, guna melengkapi dan memenuhi syarat yang telah ditentukan untuk memperoleh gelar sarjana Sosial (S,Sos) dalam Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Pekalongan. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor IAIN Pekalongan yang telah memimpin segenap Civitas Akademika IAIN Pekalongan.
2. Dr. Sam'ani, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Pekalongan.
3. Maskhur, M.Ag selaku Ketua Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam IAIN Pekalongan.
4. Nadhifatuz Zulfa, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu meluangkan waktunya untuk proses pembimbingan.

5. Bapak dan Ibu Dosen serta segenap Civitas Akademik IAIN Pekalongan yang telah memberikan ilmu yang tidak ternilai harganya selama penulis kuliah di Fakultas Syariah IAIN Pekalongan
6. Segenap keluarga besar SMA N 01 Doro, yang telah bersedia memberikan izin penelitian dan membantu menyediakan data untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Lia Afiani S.Hum. selaku wali dosen, yang telah memberikan nasihat dan bimbingannya selama ini.
8. Segenap Civitas Akademika IAIN Pekalongan yang telah memberikan pelayanan dengan baik.
9. Bapak dan Ibu Dosen dan Staff IAIN Pekalongan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan segala bentuk kasih sayang selama menimba ilmu di IAIN Pekalongan.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya kepada kita semua atas kebaikan dan bantuan berbagai pihak yang selama ini membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis hanya mampu membalas dengan ucapan "*Jazakumullah Khairan Katsiran*". Mudah-mudahan skripsi yang penulis sajikan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak *Aamiin*.

Pekalongan, 18 Mei 2022

LUTFI MAULANA
NIM. 2041116066

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Surat Pernyataan Keaslian.....	ii
Nota Pembimbing.....	iii
Halaman Pengesahan	iv
Pedoman Transliterasi.....	v
Halaman Persembahan	x
Motto.....	xi
Abstrak.....	xii
Kata Pengantar.....	xiii
Daftar Isi.....	xv
Daftar Tabel.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Kegunaan Penelitian.....	4
E. Tinjauan Pustaka	5
F. Metode Penelitian.....	16
G. Sistematika Penulisan.....	21

BAB II LANDASAN TEORI

A. Peran Guru Bimbingan Konseling Islam	23
B. Kecanduan <i>Gadget</i>	27
1. Pengertian Kecanduan <i>Gadget</i>	27
2. Indikator Kecanduan <i>Gadget</i>	27
3. Faktor-faktor Kecanduan <i>Gadget</i>	29

**BAB III PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING ISLAM DALAM
MENCEGAH KECANDUAN GADGET DENGAN PENDEKATAN
BERBASIS ISLAM DI SMA N 01 DORO**

- A. Gambaran Umum SMA Negeri 01 Doro 32
- B. Kondisi Kecanduan *Gadget* Siswa SMA N 01 Doro 38
- C. Peran Guru Bimbingan Konseling Islam Dalam Mencegah Kecanduan
Gadget Dengan Pendekatan Behavior Berbasis Islam Di SMA N 01
Doro..... 48

**BAB IV ANALISIS DATA PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING
ISLAM DALAM MENCEGAH KECANDUAN GADGET DENGAN
PENDEKATAN BERBASIS ISLAM DI SMA N 01 DORO**

- A. Analisis Kondisi Kecanduan *Gadget* Siswa SMA N 01 Doro 52
- B. Analisis Peran Guru Bimbingan Konseling Islam Dalam Mencegah
Kecanduan Gadget Dengan Pendekatan Behavior Berbasis Islam Di
SMA N 01 Doro 63

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan 67
- B. Saran..... 68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

Tabel 1.1. Penelitian Yang Relevan	8
Tabel 1.2 Kerangka Berfikir.....	15
Tabel 3.1. Data Guru dan Tenaga Pendidik SMA N 01 Doro	35
Tabel 3.2. Data Jumlah Siswa SMA N 01 Doro	37
Gambar 3.3. Sarana Prasarana SMA N 01 Doro.....	37
Gambar 3.4. Data Kecemasan Siswa Jikat Terlepas dari <i>Gadget</i>	41
Gambar 3.5. Perasaan siswa apabila terlepas dari <i>gadget</i>	43

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era sekarang *Gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat di dalamnya pun tidak terbatas pada fungsi yang biasa saja. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan *Gadget* sebagai salah satu instrumen penting perkembangan teknologi yang aktual.¹

Pentingnya penggunaan gadget sedikit banyak tentu dapat memberikan dampak bagi penggunanya. Termasuk di antaranya ialah permasalahan kesehatan dan psikologi. Seperti halnya penelitian menyebutkan bahwa kecanduan gadget dapat menyebabkan depresi, cemas, stres yang berkepanjangan hingga berdampak pada kesehatan fisik. Gangguan sistem saraf, gangguan tidur, masalah dengan gendang telinga, nyeri di beberapa bagian tubuh, dan kelelahan merupakan gejala yang banyak ditemukan.²

Secara khusus di lingkungan sekolah, gadget juga dapat mempengaruhi psikologi peserta didik atau siswa. Dimulai dari pengaruh

¹ Sa'adah, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di MAN CIREBON 1 Kabupaten (Cirebon, *Skripsi IAIN Syekh Nurjati Cirebon*, 2015), hlm.2

² Mumbaasithoh, Layli, Fiya Ma'arifa Ulya, and Kukuh Basuki Rahmat. "Kontrol Diri dan Kecanduan Gadget pada Siswa Remaja." *Jurnal Penelitian Psikologi* 12.1 (2021): 33-42, hlm. 34.

terhadap depresi, rasa stress, unfocus (kurang fokus) terhadap pembelajaran, atau bahkan kesehatan sebagai akibat insomnia. Hal ini tentu akan berbuntut panjang terhadap eksistensi siswa ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Pada konteksnya, siswa yang menggunakan *gadget* rata-rata mempunyai ketergantungan, karena mereka menggunakan *gadget* untuk mempermudah aktivitasnya dan mempermudah kehidupan sehari-hari. Sehingga dampaknya, siswa yang telah kecanduan *gadget* akan merasa malas dalam belajar maupun menjalani aktivitas sehari-harinya, mereka lebih memilih bermain *gadget* daripada belajar dan berinteraksi dengan orang lain secara langsung.³ Hal tersebut senada dengan data yang berhasil dihimpun salah satu situs website kesehatan bahwa kecanduan gadget juga dapat menyebabkan masalah psikologis diantaranya; Menjadi lebih mudah marah dan panik, stres, sering merasa kesepian karena berjam-jam menghabiskan waktu tanpa bersosialisasi dengan orang lain, bahkan meningkatkan risiko terjadinya depresi dan gangguan kecemasan, sulit fokus atau berkonsentrasi ketika belajar atau bekerja, bermasalah dalam hubungan sosial”⁴

Pada studi awal yang dilakukan peneliti di salah satu sekolah menengah atas yakni SMA N 01 Doro Kabupaten Pekalongan, peneliti menjumpai beberapa siswa yang mengalami kecanduan *gadget*. Hal ini diperkuat oleh pernyataan salah seorang guru di lokasi tersebut :

“Anak-anak sini khususnya yang kelas XI ini banyak yang kalau main

³ Nurul Ismi, and Akmal Akmal. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang." *Journal of Civic Education* 3.1 (2020): hlm. 1-10.

⁴ <https://www.alodokter.com/ini-ciri-ciri-kecanduan-gadget-dan-tips-menanggulangnya>, diakses pada tanggal 22 Februari 2022, pukul 19.47wib.

hp itu nge-game sampai lupa waktu mas, mereka seperti dikendalikan oleh hp nya. Ya saya berbicara seperti ini juga berdasarkan laporan orang tua waktu pengambilan raport atau kumpulan”

Dengan fenomena ketergantungan *gadget* atau *smartphone* yang terjadi di sekolah tersebut. Hal ini dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku pada siswa apabila penggunaan *gadget* berlebihan tanpa adanya arahan dari guru bimbingan konseling maupun pengawasan dari orang tua. Oleh karena itu, guru BK diharuskan mempunyai cara untuk mencegah siswa agar tidak kecanduan *gadget*. Guru BK diharapkan mampu untuk menjalankan fungsinya mengurai permasalahan kecanduan gadget seperti ini dengan berperan preventif (mencegah) yang belum kecanduan, kuratif (mengurangi), preservatif (melindungi), developmental atau edukatif (pengembangan/pendidikan). Guru BK harus mampu mengarahkan siswa agar menggunakan *gadget* untuk hal positif, seperti belajar secara *daring/online*, *browsing* materi pembelajaran, menonton video edukasi dan berkomunikasi antar teman dalam hal yang baik.

Tingkat kewaspadaan guru bimbingan konseling dinilai sangat penting karena pihak sekolah mengizinkan siswa membawa *gadget* ke sekolah. Namun, penggunaan *gadget* hanya pada jam istirahat saja. Siswa yang menggunakan *gadget* pada saat jam pelajaran maka akan ditegur oleh guru mata pelajarannya atau disita *gadget*nya agar jera saat menggunakan *gadget* saat jam pelajaran berlangsung.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik membahas topik pencegahan kecanduan *gadget* di SMA 01 Doro. Peneliti bermaksud mengemas penelitian ini dalam judul skripsi “**Peran Guru Bimbingan Konseling Islam Dalam Mencegah Kecanduan *Gadget* Pada Siswa SMA N 01 Doro**”.

B. Pembatasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang ada, maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi kecanduan *gadget* siswa SMA N 01 Doro?
2. Bagaimana peran guru bimbingan konseling Islam dalam mencegah kecanduan *gadget* di SMA N 01 Doro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah tersebut, maka tulisan ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui kondisi kecanduan *gadget* siswa SMA N 01 Doro
2. Untuk mengidentifikasi peran guru bimbingan konseling Islam dalam mencegah kecanduan *gadget* di SMA N 01 Doro

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1. Secara teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan semua pihak yang berhubungan dengan program bimbingan konseling di sekolah.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan dan menambah pemikiran mengenai penerapan bimbingan konseling dengan pendekatan bimbingan berbasis Islam.

2. Secara praktis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan materi tentang bimbingan konseling dengan pendekatan bimbingan berbasis Islam di sekolah.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi masukan bagi para guru, dalam menangani anak didiknya, khususnya untuk guru bimbingan dan konseling di SMA 01 Doro.
- c. Hasil penelitian ini memberikan pengetahuan baru bagi siswa sehingga siswa mengetahui kondisi kecanduan *smartphone* pada dirinya dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya secara mandiri

E. Tinjauan Pustaka

1. Analisis Teoritis

a. Kecanduan *Gadget*

Kecanduan gadget maupun internet merupakan penggunaan secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari penggunaannya, biasanya mengakibatkan keasyikan dan cenderung apatis

terhadap sekitar dan sering kali marah apabila ada seseorang yang mengganggunya. Bentuk ciri-ciri kecanduan gadget diantaranya ialah peningkatan penggunaan gadget, kecemasan jika tidak memegang gadget, kesulitan beradaptasi dengan lingkungan, dan tidak dapat berkonsentrasi.

Kecanduan gadget dan internet tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi di seluruh dunia. Berdasarkan survei meta analisis kecanduan internet tertinggi terjadi di Timur Tengah (10.9%), kemudian Amerika Utara (8,0%) dan Asia (7,1%). Pada remaja Asia khususnya di China tingkat kecanduan internet yaitu 2,2- 9,6%, Jepang 3,1-6,2%, Filipina 4,9-21,1%, dan Hong Kong 3,0- 16,4%.

Di Indonesia sendiri penggunaan gadget didominasi oleh remaja. Badan Pusat Statistik (BPS) bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat angka pertumbuhan pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, meningkat pada tahun 2014 mencapai 83,7 juta orang. Kecanduan gadget di Indonesia didominasi kecanduan internet pada remaja sebesar 42,4%. Pada keseluruhan remaja yang menggunakan internet, 70% diantaranya mengakses internet untuk hal-hal negatif seperti cybercrime, cyberporn, dan game online. Kecanduan internet juga dapat menimbulkan permasalahan fisik seperti mata kering, nyeri punggung dikarenakan terlalu lama duduk di depan komputer, kebersihan yang terabaikan dan gangguan pola tidur.

masalah psikologis dan sosial seperti: penurunan daya ingat, euforia saat online, waktu berinternet berlebihan, menarik diri dari lingkungan sosial, merasa cemas dan depresi bila offline.⁵

b. Peran Guru Bimbingan Konseling

Peran guru BK secara garis besar ialah membantu memasyarakatkan pelayanan bimbingan dan konseling kepada siswa. Membantu guru pembimbing/konselor mengidentifikasi siswa-siswa yang memerlukan layanan bimbingan dan konseling, serta pengumpulan data tentang siswa-siswa tersebut. Mengalih tangankan siswa yang memerlukan pelayanan bimbingan dan konseling kepada guru pembimbing/konselor. Menerima siswa alih tangan dari guru pembimbing/konselor, yaitu siswa yang menuntut guru pembimbing/konselor memerlukan pelayanan pengajar /latihan khusus (seperti pengajaran/ latihan perbaikan, program pengayaan). Membantu mengembangkan suasana kelas, hubungan guru-siswa dan hubungan siswa-siswa yang menunjang pelaksanaan pelayanan pembimbingan dan konseling. Memberikan kesempatan dan kemudahan kepada siswa yang memerlukan layanan/kegiatan bimbingan dan konseling untuk mengikuti /menjalani layanan/kegiatan yang dimaksudkan itu.

Bimbingan merupakan terjemahan dari *guidance* dan konseling merupakan serapan dari *counseling*. *Guidance* berasal dari akar kata

⁵ Mentari Kusuma Rini, and Titih Huriyah. "Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review." *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 5.1 (2020). hlm. 186.

guide yang secara luas bermakna mengarahkan (*to direct*), memandu (*to pilot*), mengelola (*to manage*), menyampaikan (*to descript*), mendorong (*to motivate*), membantu mewujudkan (*helping to create*), memberi (*to giving*), bersungguh- sungguh (*to commit*), pemberi pertimbangan dan bersikap demokratis (*democratic performances*), sehingga bila dirangkai dalam sebuah kalimat konsep bimbingan adalah usaha secara demokratis dan bersungguh-sungguh untuk memberikan bantuan dengan menyampaikan arahan, panduan, dorongan dan pertimbangan agar yang diberi bantuan mampu mengelola, mewujudkan apa yang menjadi harapannya.⁶

2. Penelitian Yang Relevan

Untuk mewujudkan penelitian skripsi yang *procedural* dan mencapai target, serta menghindari kesan adanya pengulangan ataupun plagiasi, dibutuhkan adanya tinjauan pustaka. Dalam tinjauan pustaka ini peneliti memaparkan beberapa hasil dan teori dari penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian ini, yaitu :

Tabel 1.1 Penelitian Yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Peran Guru BK Dalam	Cara untuk mencegah	pada penelitian ini menggunakan

⁶ Tarmizi, *Bimbingan Konseling Islami*, (Medan: Perdana Publishing, 2018), hal. 15.

	<p>Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan <i>Smartphone</i> Melalui Layanan Bimbingan Kelompok”⁷</p> <p>Muhammad Buchori Ibrahim</p>	<p>kecanduan <i>gadget</i> pada siswa dengan memanfaatkan penggunaan <i>gadget</i> yang positif.</p>	<p>metode bimbingan kelompok, sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode bimbingan <i>behavior</i>. Selain itu, pada penelitian tersebut tidak dijelaskan lokasi penelitian secara spesifik, sedangkan dalam penelitian kali ini jelas yaitu SMA N 01 Doro,</p>
--	--	--	---

⁷ Suryani, Ira, Muhammad Buchori Ibrahim, and Indayana Febriani Tanjung. "Peran Guru Bimbingan Konseling dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan *Smartphone* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok." *AL-IRSYAD 9.1* (2019). 46-48.

			Kabupaten Pekalongan.
Hasil	Guru bimbingan dan konseling dapat meningkatkan motivasi belajar melalui berbagai pelayanan BK, kondisi motivasi belajar siswa yang kecanduan <i>smartphone</i> berkurang dikarenakan penanganan yang diberikan oleh Guru BK serta hasil dari koordinasi antar tenaga pendidik dalam penggunaan <i>smartphone</i> secara berlebihan atau kecanduan menjadi sebuah pemanfaatan dalam penggunaan <i>smartphone</i> untuk berbagai hal positif seperti untuk media dalam belajar sehingga dapat mendukung dan meningkatkan motivasi belajar.		
2	Efektivitas Pendekatan <i>Rational Emotive Behaviour Therapy</i> Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar Di SD	Pendekatan <i>Rational Emotive Behavior Therapy</i> untuk mencegah dampak negatif dari <i>gadget</i> .	Tingkat usia subjek penelitian yang merupakan anak-anak, sedangkan dalam penelitian kali ini ialah remaja tingkat akhir yang

	<p>N Jumeneng, Sumberadi, Mlati, Sleman⁸</p> <p>Fitriatun Solikhah</p>		<p>tentu memiliki cara berpikir yang berbeda dengan anak SD</p>
<p>Hasil</p>	<p>terdapat perbedaan antara hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> pada subjek yang tergabung pada kelompok eksperimen. Selain dari hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> dapat dilihat dari hasil wawancara pada akhir sesi pertemuan yang menunjukkan bahwa anak merasa terlalu lama bermain game online merugikan diri sendiri, anak sadar bahwa kegiatan yang lebih penting yaitu belajar sering terhambat dan terganggu karena aktivitas bermain game online, beberapa anak merasa sedih karena pernah marah atau ngambek dengan orang tua yang pernah memarahi dan menyita gadget saat bermain game online terlalu lama, anak-anak ingin mengurangi bermain game online setelah melihat dampak negatif bermain game online dan ingin mengejar cita-cita dan harapan masing-masing. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pendekatan <i>Rational Emotive Behavior Therapy</i> efektif dapat mengurangi</p>		

⁸ Solikhah, Fitriatun Fitriatun. "Efektivitas pendekatan rational emotive behaviour therapy untuk mengurangi kecanduan game online pada anak sekolah dasar di sd n jumeneng, sumberadi, mlati, sleman." *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam* 13.2 (2016): 57-60

	kecanduan game online. Tingkat kecanduan game online subjek setelah diberikan pendekatan <i>Rational Emotive Behavior Therapy</i> lebih rendah daripada sebelum diberikan pendekatan		
3	Pendekatan <i>Behavioral: Dua Sisi Mata Pisau</i> ⁹ Arga Satrio Prabowo, Wening Cahyawulan	Pendekatan behavior untuk mengubah tingkah laku pada seseorang	Terdapat pada subjek penelitian dan tujuan adanya bimbingan konseling. Pada penelitian tersebut hanya menjelaskan pendekatan <i>behavioral</i> secara garis besar atau universal belum spesifik pada pelaku. Sedangkan dalam penelitian kali ini menjurus

⁹ Prabowo, Arga Satrio, and Wening Cahyawulan. "Pendekatan Behavioral: Dua Sisi Mata Pisau." *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling* 5.1 (2016): 15-19.

			langsung pada pelaku dan lokasi yang detail
Hasil	Konseling <i>behavioral</i> merupakan sebuah teknik konseling yang terbukti efektif dalam melakukan modifikasi sebuah tingkah laku individu, baik dalam mengurangi tingkah laku maladaptif maupun meningkatkan tingkah laku adaptif		

3. Kerangka Berpikir

Cara mengatasi siswa agar dapat memanfaatkan *gadget* dengan baik dan benar sesuai dengan kegunaannya yang berarah ke sisi yang positif. Guru BK mempunyai caranya masing-masing untuk mengatasi kecanduan gadget pada siswa, guru BK biasanya memberikan kegiatan pada siswa agar siswa tidak terpaku pada *gadgetnya* baik berupa *smartphone*, komputer, laptop dan yang lainnya. Cara mencegah kecanduan gadget yang dilakukan oleh guru BK di SMA N 1 DORO yaitu menggunakan pendekatan Islam yaitu melalui tadarus Al-Qur'an dan membaca shalawat nabi dalam kegiatan rebana dapat merubah kebiasaan dan tingkah laku yang kurang baik pada siswa yang kecanduan *gadget*.

Diperbolehkannya siswa menggunakan *gadget* di Sekolah maupun di rumah untuk menunjang pembelajaran dapat memicu ketergantungan,

maupun kemudahan untuk mengakses selain media pembelajaran di *gadget*. Misalnya seperti game online, parlay judi online, situs dewasa, dan lain-lain. Hal demikian, apabila dilakukan secara berlebihan maka akan menimbulkan kecanduan yang berakibat buruk bagi siswa.

Kecanduan *gadget* jangka panjang dapat menimbulkan masalah psikologis, seperti insomnia, mudah marah, dan depresi. Kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal atau objek yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih.¹⁰ Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu merasa kesulitan mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi¹¹. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya. Salah satu *gadget* yang banyak digemari belakangan ini adalah *smartphone* atau telepon pintar. Tingkat kecanduan telepon pintar didefinisikan sebagai tingkat ketergantungan disertai obsesi yang berlebihan terhadap penggunaan *smartphone* yang menyebabkan gangguan dalam kehidupan sehari-hari. Kecanduan ditandai dengan hal berikut ini :

1. Peningkatan penggunaan *gadget*

¹⁰ Mariyah Qibtiyah, *Definisi Kecanduan*, (Jakarta : Republika, 2017), hal. 7

¹¹ Setyawan, Agus Dwi, and Siti Hartinah. "Pengembangan Panduan Bimbingan Keterampilan Kerjasama Berbasis Permainan Tradisional Balbudih untuk Siswa SMP." *Indonesian Journal of Counseling and Development* 1.2 (2019): 109-121.

2. Kecemasan jika tidak memegang *gadget*
3. Kesulitan beradaptasi dengan lingkungan
4. Tidak dapat berkonsentrasi¹²

Harapan yang muncul melalui peran guru BKI, siswa di SMA N 01 Doro dapat tercegah dari kecanduan *gadget*, dengan melakukan kegiatan keislaman yang lebih baik. Sehingga, waktu yang digunakan tidak terbuang hanya untuk mengoperasikan gadget mereka.

Tabel 1.2. Kerangka Berpikir



¹² Larasati Aurora Arifin, *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10 – 11 Tahun*, (Semarang: UNDIP, 2016), hal. 21-22.

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian lapangan (*Field Research*) yaitu penelitian yang dilakukan dalam kancah atau di tempat terjadinya gejala-gejala yang diselidiki.¹³ Penelitian lapangan dilakukan dalam kancah yang sebenarnya, sehingga menghasilkan gambaran yang terorganisir dengan baik dan lengkap mengenai unit sosial tersebut.¹⁴

Peneliti menggunakan penelitian lapangan karena penelitian ini merupakan tempat *real* diadakannya penelitian dari permasalahan yang peneliti angkat sehingga nantinya akan disajikan gambaran yang baik dan lengkap mengenai kondisi penelitian. Selain jenisnya lapangan, penelitian ini diteliti menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah riset yang bersifat dekritif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif.¹⁵

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah psikologi. Alasan peneliti mengadopsi pendekatan psikologi adalah karena peneliti mengkaji teori yang berhubungan dengan tata cara konseling Islami. Selain itu, karena peneliti mengamati bagaimana aktifitas spiritual berdasarkan sifat dan karakter informan yang diteliti. Sehingga, penelitian akan erat pembahasannya dengan kondisi psikologi

¹³ Iskandar, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Gunung Persada, 2014), hlm. 23.

¹⁴ Saifudin Anwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2010), hlm. 5

¹⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: RemajaRosdakarya, 2005), hlm. 6.

siswa

Data primer adalah data yang langsung dikumpulkan oleh orang yang berkepentingan atau yang memakai data tersebut melalui wawancara atau pengamatan.¹⁶

Sumber data primer ini merupakan sumber informasi mengenai data-data yang berkaitan dengan pokok pembahasan penerapan bimbingan dengan pendekatan behavior berbasis Islam pada siswa yang menggunakan gadget. Sumber data tersebut, yaitu: Guru Bimbingan dan Konseling, dan seluruh peserta didik

Sumber data sekunder adalah tulisan yang memuat data bukan asli, yang memuat informasi pendukung tentang permasalahan yang akan dikupas dalam penelitian ini.¹⁷ Dalam penelitian ini sumber data sekunder adalah buku, jurnal penelitian, skripsi.

2. Subjek Penelitian dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi penelitian ini ialah seluruh siswa atau peserta didik di SMA N 1 Doro. Dari populasi tersebut kemudian peneliti mengambil sampel yang telah diputuskan dengan pertimbangan dan langkah-langkah penentuan kriteria sebelumnya. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Dalam hal ini peneliti mengambil sampel kelas XI IPA. Adapun indikator sampelnya ialah :

¹⁶ Ahmad Tanzeh, Pengantar Metode Penelitian, (Yogyakarta: Teras, 2015), hlm. 54.

¹⁷ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cet. ke-9 (Bandung: PT Rosdakarya, 2010), hlm. 131.

- a. Siswa yang bersedia dimintai keterangan melalui jajah pendapat di G-Form
- b. Siswa yang diarahkan guru BK
- c. Siswa yang memiliki rata-rata memegang gadget kurang lebih 12 jam dalam sehari

3. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Adapun teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan-pengamatan dan pencatatan- pencatatan yang diperoleh secara sistematis terhadap fenomena- fenomena yang diteliti.¹⁸ Observasi adalah teknik dalam memperoleh data melalui pengamatan terhadap suatu objek atau orang pada periode tertentu.¹⁹ Dalam penelitian kali ini pengamatan dilakukan pada siswa yang kecandua *gadget* dan bagaimana cara guru BK dalam memberikan arahan atau pendampingan kepada siswa yang belum maupun telah kecanduan *gadget*.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui

¹⁸Sutrisno Hadi, *Metodologi Research I*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010), hlm. 75.

¹⁹M. Aziz Firdaus, *Metode Penelitian*, (Tangerang Selatan: Jelajah Nusantara, 2012), hlm.

bercakap-cakap dan bertatap muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan pada peneliti.²⁰ Wawancara ini ditujukan untuk mengetahui mengenai masalah dalam penelitian ini. Pihak yang akan diwawancarai yaitu guru BK, dan siswa yang bersangkutan (kecanduan *gadget*). Selain menggunakan pedoman wawancara langsung. Peneliti juga menggunakan instrumen pengumpulan data berupa kuesioner yang menjadi instrumen pokok wawancara tidak langsung (tatap muka). Angket atau kuisisioner merupakan salah satu instrumen krusial dalam pengumpulan data penelitian, khususnya pengumpulan data primer. Kuesioner dianggap penting dalam mengumpulkan informasi yang tidak dapat dijawab oleh data sekunder. Informasi yang didapat dari kuesioner biasanya lebih mendetail dan menjawab pertanyaan penelitian yang membutuhkan data pada level mikro

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan meneliti bahan-bahan yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, raport, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.²¹

Dokumentasi ini sebagai pelengkap serta pendukung untuk memperoleh data mengenai gambaran umum sekolah, yang meliputi sejarah sekolah, identitas sekolah, susunan organisasi sekolah, visi misi

²⁰ Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*,... hlm. 87.

²¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rinneka Cipta, 2015), hlm. 136.

sekolah, sarana prasarana sekolah serta dokumen lain yang mendukung penelitian ini sehingga data yang telah diperoleh melalui observasi serta wawancara dapat lebih dipercaya.

4. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Setelah data terkumpul melalui metode-metode diatas, langkah selanjutnya yaitu menganalisis data. Analisis data adalah usaha mengetahui tafsiran terhadap data yang terkumpul dari penelitian. Data yang terkumpul kemudian diklasifikasikan dan disusun, selanjutnya diolah dan dianalisa. Analisa tersebut merupakan temuan-temuan di lapangan.²²Tujuan utama dari menganalisis data adalah untuk membuat data itu dapat dimengerti, sehingga penemuan yang dihasilkan bisa dikomunikasikan kepada orang lain.²³

Penelitian ini menggunakan analisis data interaktif yang disampaikan oleh Hubberman dan Miles di mana terdapat tiga hal utama dalam analisis interaktif, yaitu :

a. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tulisan di lapangan (*field note*), dimana reduksi data berlangsung secara terus-menerus selama penelitian yang berorientasi kualitatif berlangsung.

²² Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Pesada, 2010), hlm. 192.

²³Muhammad Ali, *Strategi Penelitian*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 156.

b. Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan yang terus berkembang menjadi sebuah siklus dan penyajian data bisa dilakukan dalam sebuah matrik.

c. Penarikan Kesimpulan

Verifikasi yaitu hasil akhir yang disimpulkan selama penelitian berlangsung. Kesimpulan berdasarkan pemikiran menganalisis dan merupakan tinjauan ulang pada catatan-catatan di lapangan.²⁴ Jadi, nanti penulis mengumpulkan data di lapangan secara langsung di SMA N 01 Doro baik data observasi maupun wawancara, lalu peneliti mengumpulkan semua data-data yang didapatkan, karena data yang didapatkan ini masih berupa data mentah, sehingga peneliti merapihkan kembali data-data yang telah didapatkan, dan yang terakhir yaitu peneliti menarik kesimpulan dari data-data yang sudah didapat agar menjadi sebuah kajian yang lebih sistematis.

G. Sistematika Penulisan

Secara keseluruhan, skripsi ini akan dibuat menjadi lima bab, dengan sistematika sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan

²⁴ M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: A-Ruzz Media, 2012), hlm. 307-312.

masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka berpikir, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II Peran Guru Bimbingan Konseling Islam dan kecanduan *Gadget*, terbagi menjadi dua sub bab, yaitu sub bab pertama peran guru bimbingan konseling Islam. Sub bab kedua yaitu kecanduan *gadget*.

Bab III Peran Guru Bimbingan Konseling Islam Dalam Mencegah Kecanduan *Gadget* Pada Siswa SMA N 01 Doro, terbagi menjadi tiga sub bab, yaitu sub bab pertama gambaran umum SMA N 01 Doro, meliputi upaya yang dilakukan oleh guru BK dan tugas guru BK. Sub bab kedua yaitu kondisi kecanduan *gadget* siswa SMA N 01 Doro. Sub bab ketiga yaitu Pelaksanaan layanan bimbingan konseling Islam dalam mencegah kecanduan *gadget*.

Bab IV Analisis Peran Guru Bimbingan Konseling Islam Dalam Mencegah Kecanduan *Gadget* pada Siswa SMA N 01 Doro meliputi analisis kondisi kecanduan *gadget* siswa dan analisis peran guru Bimbingan Konseling Islam dalam mencegah kecanduan *gadget*.

Bab V Penutup yang meliputi kesimpulan dan saran

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Potensi Kecanduan Gadget Siswa SMA N 01 Doro dapat dilihat dari indikator-indikator kecanduan gadget yang meliputi :. Peningkatan penggunaan *gadget*, Kecemasan ketika tidak memegang gadget, Sulit beradaptasi dengan lingkungan, Menurunnya konsentrasi. Kondisi tersebut dinilai berkurang setelah guru BK memberikan *treatment-treatment* untuk mengatasinya. Hal ini dapat dilihat dari penurunan penggunaan *gadget* karena siswa disibukkan dengan rutinitas positif sekolah, Perasaan siswa yang lebih tenang dan kondusif karena penanaman kepribadian Islami oleh guru, dan mempertegas peraturan atau tata tertib tentang penggunaan *gadget*.
2. Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Mencegah Kecanduan Gadget Dengan Pendekatan Behavior Berbasis Islam Di SMA N 01 Doro terbilang baik dan fungsional, buktinya yaitu : guru BK dapat bertindak sebagai pembimbing yang memberikan arahan, bimbingan,dan nasihat, sebagai suri tauladan (contoh yang baik), sebagai fasilitator yang menanamkan rutinitas bermuatan nilai-nilai agama Islam, sebagai *director* yang membuat peraturan atau tata tertib terkait *gadget*, sebagai pembina kepribadian dengan behavior keislaman

B. Saran

1. Bagi pihak sekolah dan tenaga pendidik, pembuatan peraturan sebaiknya diimbangi dengan penegakan yang tegas kepada siswa, agar siswa merasa jera apabila melanggar peraturan yang sudah dibuat pihak sekolah
2. Bagi siswa SMA N 01 Doro, hendaknya bisa bersikap lebih disiplin lagi terkait penggunaan gadget. Mematuhi perintah sekolah sama dengan mematuhi perintah guru yang akan membawa pada kesuksesan dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2011. *Strategi Penelitian*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Al-Munawwir, Warson. 2014. *Kamus Arab-Indonesia*. Yogyakarta: Krapyak.
- Ansori, Raden Ahmad Muhajir. 2017. Strategi Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Islam Pada Peserta Didik. *Jurnal Pusaka* 4.2.
- Anwar, Saifudin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aurora Arifin, Larasati. 2016. *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10 – 11 Tahun*. Semarang: UNDIP
- Azhim, Syekh Dr Said Abdul. 2007. *Cara Islami Mencegah dan Mengobati Gangguan Otak, Stres, dan Depresi*. Qultum Media
- Farihah, Muhimmatul. 2017. Pendekatan *Cognitive Behavior Therapy* Berbasis Islam Untuk Mengatasi Kecemasan Sosial Narapidana, HISBAH: *Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam Vol. 14, No. 1*.
- Firdaus, M. Aziz. 2012. *Metode Penelitian*. Tangerang Selatan: Jelajah Nusantara.
- Ghony, M. Djunaidi dan Fauzan Almanshur. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: A-Ruzz Media.
- Hadi, Sutrisno. 2010. *Metodologi Research I*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Harfiyanto, Doni, Cahyo Budi Utomo, dan Tjaturahono Budi. 2015. Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies* 4.1.
- Bastomi, Hasan. 2017. Menuju Bimbingan Konseling Islami. *KONSELING EDUKASI: Journal of Guidance and Counseling* 1.1.
- <https://dsi.acehprov.go.id/taati-hukum-allah-untuk-kemaslahatan/>
- <https://kiddo.id/mengatasi-kecanduan-gadget/>
- <https://www.alodokter.com/ini-ciri-ciri-kecanduan-gadget-dan-tips-menanggulangnya>,
- Iskandar. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gunung Persada, 2014.

- Ismi, Nurul and Akmal. 2020. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education* 3.1
- Kintari, Fidyah Fratika, and M. Yahya. 2014. Pengaruh Konsentrasi Belajar Dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS Di SMA Muhammadiyah 1 Sragen Tahun Ajaran 2013/1014. *Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Komalasari, Gantina, Eka Wahyuni dkk. 2011. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Lexy J. Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi* 27.2.
- Prayitno dan Erman Amti. 2014. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Purnamasari, Dewi Wulan. 2021. Pendekatan Behavioral Berbasis Islam Dalam Mengatasi Perilaku Negatif Santri (Study di Pondok Pesantren Tamamut Tijaniyah Ciomas, Serang-Banten). *Diss. UIN SMH BANTEN*.
- Qibtiyah, Mariyah. 2017. *Definisi Kecanduan*. Jakarta: Republika.
- Ramiadani, Ayu Kesuma. 2022. Guru Sebagai Suri Teladan Dalam Membangun Generasi Penerus Bangsa.
- Rosiyanti, Hastri, and Rahmita Nurul Muthmainnah. 2018. "Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 4.1.
- Sa'adah. 2015. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di MAN CIREBON 1 Kabupaten. Cirebon, *Skripsi IAIN Syekh Nurjati Cirebon*.
- Setiyaji, Arif, Sunarko and Satyanta Parman. 2017. "Pelaksanaan Program Sekolah Siaga Bencana Di SMA Negeri 1 Doro Pekalongan Tahun 2016." *Edu Geography* 5.1.
- Setyawan, Agus Dwi, and Siti Hartinah. 2019. Pengembangan Panduan Bimbingan Keterampilan Kerjasama Berbasis Permainan Tradisional Balbudih untuk Siswa SMP. *Indonesian Journal of Counseling and Development* 1.2.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja

Grafindo Pesada.

Tanzeh, Ahmad. 2015. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.

Tarmizi. 2018. *Bimbingan Konseling Islami*. Medan: Perdana Publishing.

Wati, Novita Respiana. 2019. Gadget di kalangan Remaja Dampak Kecanduan Gadget di Kalangan Anak Sekolah, *Jurnal STIKes Surya Mitra Husada*.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jl. Pahlawan – Rowolaku KM.5 Kab. Pekalongan. Telp. (0285) 412575 Faks (0285) 423418
Website : perpustakaan.iainpekalongan.ac.id | Email : perpustakaan@iainpekalongan.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika IAIN Pekalongan, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : LUTFI MAULANA

NIM : 204111 6066

Fakultas/Jurusan : FUAD/ BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan IAIN Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

**PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING ISLAM
DALAM MENCEGAH KECANDUAN GADGET
PADA SISWA SMA N 01 DORO**

beserta perangkat yang di perlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksekutif ini Perpustakaan IAIN Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya lewat internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan IAIN Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini

Dengan demikian ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 26 Oktober 2022



LUTFI MAULANA
NIM. 204111 6066

NB: Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam cd.