

LAPORAN STUDI KASUS

LAYANAN BIMBINGAN TERHADAP

ANAK YANG “KECANDUAN GADGET”



Oleh

Kelompok 26

Lukman Womal A1Q120038

Idzni Nur Afifah A1Q120034

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS HALU OLEO

2022

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala karunia rahmat hidaya serta nikmat kesehatan yang diberikan kepada kami sehingga kami dapat menulis dan menyelesaikan laporan ini dengan tepat waktu, dan bisa memenuhi tugas mata kuliah studi kasus.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan tidak lepas dari arahan dan bimbingan yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah studi kasus yaitu ibu Fitrianiingsih S.Pd. M.Pd. Teriring ucapan terima kasih kepada Ibu Fitrianiingsih S.Pd. M.Pd yang telah membimbing kami sehingga laporan ini dapat kami selesaikan dengan tepat waktu, dan bisa memenuhi tugas mata kuliah studi kasus.

Dan kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berpartisipasi dalam penulisan laporan ini sehingga kami dapat menyelesaikan penulisan laporan ini dengan baik.

Kendari, 07 juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	4
A. Latar Belakang	4
B. Tujuan Layanan Bimbingan	5
C. Lokasi dan Waktu	6
D. Metode Pengumpulan Data.....	6
BAB II	9
PEMBAHASAN	9
A. Identifikasi Masalah	9
B. Diagnosis	10
C. Pragnosis.....	11
D. Treatmen.....	11
E. Evaluasi	12
F. Follow Up	12
BAB III.....	13
PENUTUP	13
A. Kesimpulan	13
B. Saran.....	13
DAFTAR RUJUKAN	14
LAMPIRAN	15

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyubjekkan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Ada pendapat dari Poer bahwa Harahap yang menjelaskan bahwa penggunaan kata teknologi pada dasarnya mengacu pada sebuah ilmu pengetahuan yang menyelediki tentang cara kerja di dalam bidang teknik. Teknologi merupakan suatu bentuk proses yang meningkatkan nilai tambah. Proses yang berjalan tersebut dapat menggunakan atau menghasilkan produk tertentu, dimana produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain.

Ranah dari teknologi sendiri sebenarnya tidak mengenal batas. Setiap aspek kehidupan memiliki teknologinya masing-masing. Salah satu contohnya adalah komunikasi. Komunikasi pada hakikatnya merupakan pengiriman atau penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami; (Hubungan; kontak) (KBBI). Achmad S. Rucky berpendapat ,komunikasi merupakan proses pemindahan dan pertukaran pesan, dimana pesan ini dapat berbentuk fakta, gagasan, perasaan, data, atau informasi dari seseorang kepada orang lain. Proses ini dilakukan dengan tujuan untuk mempengaruhi dan atau mengubah informasi yang dimiliki serta tingkah laku orang yang menerima pesan tersebut.

Gedged adalah istilah dari bahasa inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa indonesia gedged disebut “acang”. Salah satu hal yang membedakan gedged dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Artinya dari hari ke hari gedged

selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh-contoh dari gedged diantaranya telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan blackberry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

Salah satu fitur yang paling menarik dari gedged adalah internet. Seseorang yang menggunakan gedged dengan mengakses internetia akan bisa mengetahui perkembangan dunia. Artinya bahwa gedged memberikan kemudahan bagi penggunaannya untuk mengetahui berita terkini yang sedang terjadi di dunia.

Gedged mempunyai efek positif dan negatif bagi penggunaannya. Dampak positif yaitu, mempermudah informasi tanpa batas wilayah, mempermudah dan mencari sumber informasi yang dibutuhkan juga mempermudah dalam hal pekerjaan dan proses pembelajaran. Selain menimbulkan dampak positif bagi para penggunaannya ada juga dampak negatif yang ditimbulkan dari gedged antara lain, membuat penggunaannya tidak fokus, banyaknya informasi yang mudah diakses di internet dan membuat pikiran anda teralihkan, bagi pelajar gedged dapat mengganggu perkembangan anak dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia didalam gedged seperti kamera, permainan (games) akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran disekolah.

B. Tujuan Layanan Bimbingan

a. Tujuan Umum

Tujuan layanan bimbingan anak secara umum adalah kegiatan yang dilakukan oleh pembimbing atau guru untuk mengenal latar belakang pribadi anak yang mengalami kecanduan gedged serta memahami dan menetapkan faktor-faktor penyebab dan penetapan kemungkinan bagaimana pencegahannya, baik secara pencegahan maupun penyembuhan.

b. Tujuan Khusus

Secara khusus layanan bimbingan anak bertujuan untuk membantu agar anak mampu melakukan atau meraih hala-hal berikut:

- 1) Mengembangkan pemahaman diri sesuai dengan bakat dan minat anak tersebut.
- 2) Memiliki motivasi dalam mengurangi penggunaan gendged dan menjalankan tugas kuliahnya dengan baik.
- 3) Memperoleh kepuasan pribadi dalam penyesuaian diri secara maksimal terhadap masyarakat.

C. Lokasi dan Waktu

a. Lokasi

Layanan bimbingan dilakukan di rumah klien.

b. Waktu

Layanan bimbingan dilakukan dalam waktu 3 hari yaitu hari Jum'at 24 Juni, Selasa 28 Juni, dan Senin 4 Juli 2022.

D. Metode Pengumpulan Data

Untuk menentukan data yang diperlukan maka dibutuhkan adanya prosedur dalam pengumpulan data agar bukti-bukti dan fakta-fakta yang diperoleh berfungsi sebagai data obyektif dan tidak terjadi penyimpangan dari keadaan yang sebenarnya. Untuk menggali data dari sumber yang telah ditentukan, maka diperlukan alat kerja untuk mengumpulkan data yang disebut dengan teknik atau metode pengumpulan data. Adapun metode-metode yang diperlukan diantaranya:

1) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan jalan pengamatan langsung terhadap klien menyangkut berbagai kegiatan yang dilakukan klien.

2) Wawancara

Metode ini merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawan cara dengan klien dan orang tua klien.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah suatu cara untuk mencari, menetapkan dan mendapatkan klien yang tergolong mengalami kecanduan gedged. Langkah ini berusaha mencari siapa yang mengalami kecanduan gedged, diperlukan adanya ukuran yang berupa kriteria atau norma tertentu, sehingga dengan demikian klien yang mengalami kecanduan gedged adalah benar-benar anak tergolong mengalami kecanduan gedged.

Tahap analisis data adalah tahap pengumpulan data dan pengorganisasian data dengan baik yang berupa data pribadi maupun data tentang lingkungan sekitarnya secara menyeluruh. Semua data yang telah diperoleh adalah dengan menggunakan metode observasi dan wawancara.

Berikut ini adalah rincian data tentang diri klien yang mengalami kecanduan gedged antara lain:

1) Observasi

Observasi ini dilakukan dengan tujuan mengetahui aktivitas klien dan dilakukan tanpa sepengetahuan klien. Tingkah laku klien yang diobservasi adalah tingkah laku yang sebenarnya bukan dibuat. Dari observasi yang telah dilakukan diperoleh data sebagai berikut:

1. Konseli termasuk anak yang pendiam dan suka menyendiri.
2. Pada saat perkuliahan berlangsung konseli tidak memerhatikan penjelasan dosen karena bermain handphone.
3. Setiap perkuliahan konseli sering duduk dibelakang agar leluasa bermain handphone.
4. Nilai mata kuliah konseling dibawa KKM

2) Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara konselor memperoleh data sebagai berikut:

Klien mengatakan telah memiliki gadget sejak kelas 8 smp berupa laptop dan memiliki smartphone ketika kelas 9 smp. Alasan subjek membeli gadget pertama kali adalah untuk keperluan belajarnya dan alasan ia ingin memiliki gadget tambahan berupa smartphone agar bisa bergabung dengan lingkungan sekitarnya.

Klien mengatakan penggunaan gadget saat sekolah menengah tidak separah sekarang. Awal mula penggunaan gadget yang berlebihan ialah pada saat pandemi covid-19 yang mengharuskan orang-orang membatasi aktivitasnya diluar rumah. Klien yang berada pada posisi saat itu memutuskan bermain gadget untuk melepas rasa bosannya. Subjek mengatakan screen time sekitar 10-13 jam sehari, waktu yang cukup lama untuk bermain gadget.

Kecanduan akan gadget membuat klien jadi mudah lelah, stress, dan tidak produktif. Klien telah mencoba untuk melepas atau mengurangi penggunaan gadgetnya secara mandiri. Tapi karena kurangnya pengetahuan dan dukungan akan perubahan tingkah laku membuat klien kembali dengan kebiasaan lama.

B. Diagnosis

Diagnosis merupakan upaya untuk menemukan dan mengetahui faktor-faktor penyebab masalah klien. berdasarkan hasil identifikasi masalah maka konselor menetapkan faktor-faktor penyebab masalah klien sebagai berikut:

- Faktor internal
 - 1) Klien termasuk anak yang pendiam dan suka menyendiri.
 - 2) Kurangnya pengetahuan dan dukungan dari orang sekitarnya.
- Faktor eksternal

- 1) Lingkungan dan keadaan covid-19 yang mengharuskan orang mengurangi aktivitas diluar rumah.
- 2) Kurangnya perhatian orang tua
- 3) Canggihnya fitur-fitur gadget.

C. Pragnosis

1. jika masalah klien tidak segera di atasi, maka kemungkinan yang dapat terjadi adalah:
 - Klien akan mengalami stres yang berkepanjangan.
 - Klien akan merasakan lelah yang berlebihan.
 - Tidak akan mendapatkan nilai mata kuliah yang baik.
2. Apabila masalah klien segera diatasi, maka kemungkinan yang dapat terjadi adalah:
 - Klien akan bebas dari kecanduan gedged.
 - Klien akan memperoleh nilai mata kuliah yang baik.
 - Klien tidak akan merasakan lelah yang berlebihan.

D. Treatmen

Dengan masalah yang dihadapi klien masih dapat dicegah atau disembuhkan dengan memberikan treatmen yang tepat, namun tentu orang tua dan lingkungan dan dirinya sendiri mempunyai peran penting untuk bisa mengubah tingkah laku/kebiasaan klien bermain gedged. Waktu yang dibutuhkan tidak lama dan tidak sebentar karena klien perlu menyadari dirinya sendiri bahwa kegiatan yang ia lakukan akan menimbulkan efek negatif yang sangat berbahaya bagi dirinya serta dirinya sendiri. Treatmen dan bimbingan individual yang diberikan secara berkala oleh konselor akan menimbulkan efek baik bagi klien. treatmen yang kami lakukan sebagai calon konselor untuk bisa mengubah kebiasaan konseli bermain dan atau kecanduan

gedged dengan memberikan bimbingan atau stimulus perilaku baru yang mampu mengubah kebiasaan lama klien bisa ditinggalkan secara perlahan-lahan.

E. Evaluasi

Berdasarkan kegiatan treatment bimbingan individual yang kami berikan kepada konseli selama 3 kali pertemuan. Kami mulai menemukan perubahan dalam tingkah laku klien, klien mulai sedikit meninggalkan/mengurangi bermain gedged, dan menurut informasi dari orang tuanya klien mulai tidur dibawah jam 10 malam.

F. Follow Up

kegiatan tindak lanjut yang dapat dilakukan misalnya mengembangkan bakat dan minat si klien juga perlu dilakukan agar klien bisa mengganti perilaku bermain/kecanduan gedged dengan bakat dan minatnya. Selain itu peran orang tua juga semestinya perlu untuk memberikan dukungan dan semangat kepada konseli dan memberikan perhatian agar konseli bisa membangun perilaku baru yang bisa menggantikan perilaku bermain/kecanduan gedged.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Gadget adalah perangkat elektronik yang canggih dengan berbagai fitur-fitur yang memanjakan penggunanya, sehingga tidak jarang penggunaannya terikat dan bahkan ada yang sampai mengalami masalah seperti kecanduan gadget dan mengakibatkan penggunaannya mengalami stres dan lelah yang berkepanjangan.

Menyikapi hal itu konselor mengadakan bimbingan individu kepada klien yang mengalami gangguan kecanduan gadget. Kegiatan bimbingan itu berjalan dengan baik tanpa hambatan dan alhamdulillah dengan adanya kegiatan bimbingan itu klien sudah mulai menimbulkan perilaku baru, mulai dari tidur dibawah jam 10 malam hingga mulai mengurangi kegiatan bermain gadget.

B. Saran

Dari hasil bimbingan individu yang telah dilakukan maka disarankan kepada klien untuk dapat mengubah perilaku bermain dan atau kecanduan gadget, sehingga klien tidak mengalami stres dan kecapean yang berlebihan. Kepada para konselor diharapkan dapat memberikan bimbingan dengan baik kepada klien, sehingga klien dapat keluar dari masalah yang dihadapinya.

DAFTAR RUJUKAN

Dr. Veruri Verona Handayani, 13 Januari 2021. *Sikecil Kecanduan Gadget. Dampak pada kesehatan*. Halodoc, Jakarta.

Prayitno, 2012. *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: PPPK
BK FIP UNP

LAMPIRAN

Lampiran 1

Foto yang diperoleh pada saat wawancara konselor dengan klien.

