
Student Gadget Addiction Behavior in the Perspective of Respectful Framework

Frida Putri Wardhani¹¹Univeritas Negeri Surabaya*Corresponding author, e-mail: fridaputri95@gmail.com

Abstract

Someone who use gadget in the right way will get benefits. Meanwhile, people who can not control gadget itself will get some negative impact. One of negative impact is people will become addicted in gadget. This research finds the behavior of gadget addicted for students based on respectful framework. This research is qualitative descriptive design. Research instruments are interview, observation, and documentation. The primary informants come from two students of SMP Negeri 1 Karangrejo who also being the subject of research. Meanwhile, the proponent informant come from parents from two students who are the subject of research and school counselor from SMP Negeri 1 Karangrejo. It's meant assessment by respectful framework has differences behavior and factors that influence student behaviors.

Keyword: Gadget addiction, respectful framework, multicultural

Perilaku Kecanduan Gadget Siswa dalam Perspektif Kerangka Kerja Respectful

Abstrak

Seseorang yang menggunakan gadget dengan cara yang benar akan mendapatkan banyak manfaat. Sementara itu, orang yang tidak dapat mengendalikan penggunaan gadget akan mendapatkan beberapa dampak negatif. Salah satu dampak negatifnya adalah kecanduan gadget. Tujuan penelitian ini adalah menemukan perilaku kecanduan gadget untuk siswa berdasarkan respectful framework. Penelitian ini merupakan desain deskriptif kualitatif. Instrumen penelitian adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan utama berasal dari dua siswa SMP Negeri 1 Karangrejo yang juga menjadi subjek penelitian. Sementara itu, informan pendukung berasal dari orang tua dari dua siswa yang menjadi subjek penelitian dan guru BK dari SMP Negeri 1 Karangrejo. Itu berarti penilaian oleh respectful framework memiliki perbedaan perilaku dan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku siswa.

Kata Kunci: Kecanduan gadget, respectful framework, multikultural

How to Cite: Wardhani, F. P. (2018). Student Gadget Addiction Behavior in the Perspective of Respectful Framework. *Konselor*, 7(3), 116-123. <https://doi.org/10.24036/0201872100184-0-00>



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author

Pendahuluan

Di era globalisasi yang maju ini perkembangan teknologi (Megantara & Suryani, 2016) dan informasi sangat pesat (Aini, Graha, & Zuliana, 2017; Budiman, 2017; Laurent, 2016). Teknologi merupakan sesuatu hal yang dibutuhkan oleh manusia. Teknologi juga akan sangat membantu setiap pekerjaan yang dilakukan oleh manusia (Setyowati, Isthika, & Pratiwi, 2016; Sihotang & Siboro, 2016). Salah satu teknologi yang banyak dipakai adalah gadget (Fajrin, 2015; Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015). Apabila penggunaan gadget dapat dilakukan dengan bijak, manusia akan mendapatkan banyak manfaat dari penggunaan gadget (Kamil, 2017). Tetapi jika penggunaan gadget tidak dapat dikontrol akan menimbulkan dampak negatif. Salah satu dampak negatif yang diperoleh yakni ketergantungan atau kecanduan gadget itu sendiri. Gadget dapat dimaknai sebagai suatu alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet.

Kecanduan gadget merupakan aktivitas atau perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang dan akan menimbulkan dampak negatif jika perilaku tersebut tidak dapat dikontrol (Nene & Gupta, 2018). Salah satu hal yang akan sangat berpengaruh jika seseorang sudah ketergantungan menggunakan gadget yakni banyaknya waktu yang tersita untuk bermain gadget. Dalam era globalisasi ini banyak anak-anak usia remaja yang sudah menggunakan gadget, bahkan para remaja ini lebih pintar menggunakan gadget daripada orang dewasa. Pada anak usia remaja, mereka akan cenderung lebih mudah mempelajari sesuatu hal yang berkaitan dengan gadget dibandingkan dengan orang dewasa. Hal tersebut dikarenakan pada perkembangan anak usia remaja mempunyai rasa ingin tahu yang lebih besar (Maimunah & UMM, 2015; Muslihatun & Santi, 2015; Yutifa & Dewi, 2015) dibandingkan dengan orang dewasa. Orang dewasa mempunyai self control yang lebih daripada anak usia remaja.

Perilaku yang ditampilkan oleh pecandu gadget, misalnya cenderung merasa ponsel-nya bergetar, merasa jika ada pesan masuk atau pembaharuan. Namun ketika diperiksa gadget-nya tidak ada pesan/panggilan/pengingat apapun. Itulah imajinasi seseorang yang mengalami kecanduan gadget. Salah satu contoh bentuk penggunaan gadget yang tidak dapat dikontrol yang dapat mengakibatkan kecanduan gadget adalah kasus perilaku “gila” anak Bondowoso yang kecanduan gadget parah. Menurut laman Antara, Poli Jiwa RSUD dr Koesnadi Bondowoso, Jawa Timur, pihak Poli Jiwa RSUD dr Koesnadi Bondowoso, terdapat dua siswa yang kecanduan gadget dan laptop yang dikategorikan sebagai guncangan jiwa (Soebisono, 2018). Kecanduan dua anak ini tergolong parah karena berperilaku mengerikan jika tidak diberi izin memegang atau menggunakan gadgetnya. Bahkan disebutkan salah satunya membentur-benturkan kepalanya ke tembok ketika sangat ingin memakai gadget namun tidak diizinkan oleh orangtuanya. Pada kasus dua anak kecanduan gadget di Bondowoso tersebut sempat dilakukan psikotes, hasil psikotes dari salah satu anak tersebut menunjukkan hasil jika anak tersebut mengidentifikasi dirinya sebagai pembunuh. Sementara orang yang paling dibencinya adalah kedua orangtuanya yang dianggap sebagai penghalang antara dirinya dan gadget.

Kecanduan merupakan perilaku ketergantungan terhadap sesuatu hal yang disenangi (Cooper, 2000). Seseorang biasanya akan melakukan sesuatu hal disenangi tersebut apabila mereka mempunyai kesempatan untuk melakukan hal yang disenangi tersebut. Individu dapat dikatakan kecanduan apabila individu melakukan suatu kegiatan secara terus-menerus dan melakukan kegiatan yang sama sebanyak lebih dari lima kali dalam sehari. Kecanduan merupakan perilaku kompulsif (Febriandari & Nauli, 2016; Parengkuan, 2017; Putri & Lestari, 2016), adanya ketergantungan serta kurangnya kontrol (Adi Prasetyo, AMir, & Psi, 2017; Setiono, Ardianto, & Erandaru, 2018). Perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila perilaku tersebut tidak dapat dikontrol dan dapat menimbulkan dampak negatif bagi yang bersangkutan (Kasetyaningsih, 2015; Swastika, 2016).

Data yang diperoleh di lapangan setelah melakukan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara dengan guru BK yang mengacu pada pedoman wawancara di SMP Negeri 1 Karangrejo adalah sering ada guru mata pelajaran yang melapor pada guru BK bahwa beberapa murid bermain gadget saat pelajaran. Selain itu ada peraturan di sekolah tersebut yang menyatakan bahwa siswa-siswanya dilarang membawa gadget ke sekolah. Tetapi ketika di sekolah tersebut diadakan razia gadget justru banyak siswa yang kedapatan membawa gadget ke sekolah. Dari hasil pengamatan guru BK perilaku bermain gadget secara terus-menerus tersebut juga mempengaruhi hubungan sosial siswa. Siswa lebih cenderung bersifat individualis. Mengobrol hanya dengan teman satu geng-nya saja dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget. Data tersebut diperkuat dengan pengambilan data dengan menggunakan angket yang Smartphone Addiction Scale (SAS). Alat ukur tersebut diadopsi dari alat ukur smartphone addiction (Kwon et al., 2013). Skala smartphone addiction yang digunakan terdiri dari 33 item dengan skala Likert enam poin (1: sangat tidak setuju dan 6: sangat setuju). Hasil analisis dikategorikan menjadi (a.) Skor ≥ 99 : tingkat kecanduan tinggi dan (b.) Skor < 99 : tingkat kecanduan rendah. Angket ini diberikan kepada 61 siswa SMPN 1 Karangrejo yang terdiri dari 30 siswa dari kelas 8C dan 31 siswa dari kelas 8D, hasil analisis dari angket yang sudah diberikan kepada 61 siswa tersebut menunjukkan bahwa 36 siswa dari 61 siswa yang sudah mengisi angket SAS tergolong dalam kecanduan smartphone tinggi, 36 siswa tersebut terdiri dari 25 siswa kelas 8C dan 11 siswa dari kelas 8D.

Dalam rangka untuk menindak lanjuti perilaku tersebut. Akan lebih baiknya mengetahui terlebih dahulu faktor penyebab dan bentuk perilaku kecanduan gadget itu sendiri melalui sebuah penelitian. Dalam penelitian ini sendiri tidak hanya mengidentifikasi perilaku kecanduan gadget dengan teori kecanduan gadget yang sudah ada. Melainkan akan melainkan akan mengidentifikasi perilaku kecanduan gadget

dengan menggunakan kerangka kerja respectful. Adapun kerangka kerja dalam konseling komunitas yang berdasar pada perspektif multikultural, dimana seorang individu dipahami secara menyeluruh (Kusumadewi, 2015).

Pendekatan respectful merupakan sebuah dasar untuk sebuah pendekatan yang digunakan untuk assesment dan konseling yang berbasis secara luas dan mendalam pada apresiasi atas multikulturalisme, keagamaan, dan konteks sosial (D'Andrea, J, & Daniels, 2001). Jadi, dapat disimpulkan jika pada penelitian ini tidak melakukan proses konseling dengan menggunakan kerangka kerja respectful. Melainkan hanya mengadopsi komponen-komponen pada kerangka kerja respectful yang digunakan sebagai bahan referensi untuk mengassesment perilaku kecanduan gadget. Komponen-komponen kerangka kerja respectful tersebut terdiri dari 10 komponen yakni R: Religious/Spiritual Identity – Agama/Identitas Spiritual; E: Economic Class Background – Latar Belakang Kelas Ekonomi; S: Sexual Identity – Identitas Seksual; P: Level Of Psychological Maturity – Tingkat Kematangan Psikologis; E:Ethnic/Racial Identity – Etnik Identitas Ras; C:Chronological/Development Challenges– Tantangan Kronologis/Perkembangan; T:Various Forms Of Trauma And Other Threats To One's Sense Of Well Being – Trauma Dan Ancaman Lain Terhadap Kesejahteraan Seseorang; F: Family Background And History – Latar Belakang Keluarga; U:Unique Physical Characteristic – Karakter Fisik Yang Unik; L Location of Residence And Language Differences – Lokasi Tempat Tinggal Dan Perbedaan Bahasa.

Dengan melakukan assesment menggunakan kerangka kerja respectful tersebut diharapkan peneliti dapat mengetahui secara menyeluruh bentuk perilaku dan faktor penyebab dari perilaku kecanduan gadget tersebut yang notabene setiap individu mempunyai bentuk perilaku dan faktor penyebab perilaku kecanduan gadget yang berbeda-beda. Sehingga dalam proses identifikasi peneliti akan mendapatkan data yang komprehensif. Data tersebut dapat dikatakan komprehensif apabila data tersebut dapat menggambarkan dan menginterpretasikan keadaan individu secara riil. Adapun dengan mendapatkan data yang komprehensif akan sangat membantu konselor untuk memberikan bantuan yang tepat bagi konseli dalam menyelesaikan masalahnya (Kusumadewi, 2015).

Individu sering menganggap bahwa gadget adalah barang utama yang harus dimiliki dan wajib dibawa kemanapun. Padahal sejatinya gadget hanya sebagai alat pendukung kegiatan manusia untuk berkomunikasi dan mencari informasi. Oleh karena itu fenomena tersebut urgent untuk diteliti dengan sebuah penelitian yang dikemas dalam judul “Perilaku Kecanduan Gadget dalam Perspektif Kerangka Kerja Respectful” yang dilakukan di SMP Negeri 1 Karangrejo.

Metode

Penelitian tentang perilaku kecanduan gadget ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yakni mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi dengan narasumber kemudian menggambarkan dan menginterpretasikan hasil penelitian. Hasil penelitian diinterpretasikan dengan melaksanakan hal-hal berikut ini (Creswell & Creswell, 2017): kilas balik temuan utama dan bagaimana pertanyaan penelitian terjawab, refleksi peneliti terhadap makna data, pandangan peneliti yang dikontraskan dengan kajian literatur (teoretik), batasan penelitian, saran untuk penelitian selanjutnya.

Dalam penelitian ini menggambarkan bentuk perilaku dan faktor penyebab perilaku kecanduan gadget tersebut. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Karangrejo dan mengambil data pendukung di rumah siswa yang menjadi subjek penelitian. Sumber data pada penelitian ini terdiri dari dua informan utama yang sekaligus menjadi subjek penelitian dan informan pendukung yakni guru BK dan orangtua dari kedua siswa yang menjadi subjek penelitian. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yakni wawancara, observasi dan dokumentasi. Indikator dan prediktor yang digunakan dalam pedoman wawancara dan pedoman observasi mengacu pada 10 komponen kerangka kerja respectful. Adapun teknik analisis data menggunakan tiga prosedur yakni tahap penyajian data, tahap komparasi, tahap penyajian hasil penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Berikut Peneliti mendeskripsikan hasil temuan di lapangan berdasarkan pada fokus penelitian yaitu, bentuk perilaku kecanduan gadget pada siswa berdasarkan kerangka kerja respectful. Informasi yang diperoleh melalui proses wawancara, observasi dan dokumentasi diharapkan mampu memberikan informasi serta gambaran mengenai bentuk perilaku kecanduan gadget siswa berdasarkan kerangka kerja respectful.

Informan dalam penelitian ini adalah dua orang siswa yang sekaligus menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini, guru Bimbingan dan Konseling, serta orangtua dari siswa yang menjadi subjek penelitian. Pemilihan subjek serta sumber data diatas atas dasar terpenuhi syarat subjek dan sumber data yang dapat memberikan informasi yang sesuai.

1. Wawancara Siswa

Wawancara yang telah dilakukan dengan siswa DS adalah siswa DS bermain gadget lebih dari 5 kali dalam sehari, siswa DS ini menggunakan gadget untuk bermain games, melakukan chatting dengan pacar, mengikuti berita yang sedang tren dan bermain youtube. Tetapi menurut penuturan siswa DS, DS lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game online, karena siswa DS mengikuti pergaulan kakaknya dan teman-temannya yang sering mengajaknya untuk bermain game. Menurut siswa DS ini, jika dia tidak bermain games siswa DS ini diolok-olok kakaknya dan teman-teman kakaknya. Selain itu siswa DS merasa tidak tenang jika dia tidak memegang gadget. Menurut DS gadget adalah barang penting yang harus dia bawa ketika dia keluar rumah.

Siswa DS juga termasuk siswa yang membawa gadget ke sekolah, sedangkan peraturan sekolah menunjukkan bahwa siswa dilarang untuk membawa gadget ke sekolah. Bahkan gadget siswa DS pernah pernah disita oleh pihak sekolah selama 1 bulan penuh karena siswa DS kedatangan membawa gadget ke sekolah saat diadakannya razia gadget oleh pihak sekolah. Orangtua DS pun sebenarnya membatasi penggunaan gadget DS agar tidak berlebihan. Menurut DS, DS sering dimarahi oleh orangtuanya karena bermain gadget samapi tidak tahu waktu, bahkan gadget DS pernah hampir dibanting oleh orangtuanya.

Sedangkan hasil wawancara dengan siswa NR bahwa sama halnya dengan siswa DS, siswa NR menggunakan gadget lebih dari 5 kali dalam sehari, bahkan sampai tidak tahu waktu saat menggunakan gadget. Siswa NR juga termasuk dalam siswa yang membawa gadget ke sekolah, sama halnya dengan siswa DS siswa NR juga pernah gadgetnya disita oleh pihak sekolah selama 1 bulan ketika siswa NR kedatangan membawa gadget ke sekolah saat diadakan razia gadget. Bahkan siswa NR pada saat itu memaksa orangtuanya untuk datang ke sekolah untuk mengambil gadgetnya karena siswa NR mengatakan bahwa NR merasa kesepian dan tidak tenang jika tidak memegang gadget. Tetapi pada saat itu pihak sekolah tetap tidak memberikan gadget yang dimiliki siswa NR. NR mengatakan sebelum gadget-nya pernah disita satu bulan oleh pihak sekolah, NR sering bermain atau mengaktifkan gadget saat pelajaran berlangsung. Pada saat mengobrol dengan teman pun NR tetap fokus dengan gadget untuk bermain gadget-nya. Hal yang setiap saat dia lakukan saat memegang gadget yakni online di sosial media whatsapp dan melakukan chatting dengan teman-temannya. Menurut penuturan NR hal itu terjadi karena semua teman-temannya juga memakai whatsapp sehingga dia juga harus selalu online.

Siswa NR juga mengatakan bahwa dia menggunakan gadget sebagai penghibur saat dia kesepian atau sedang menghadapi masalah. Ketika NR menggunakan gadget, dia mengaku sampai tidak kenal waktu dan merasa senang saat menggunakan gadget. Bahkan dia mengaku bisa menghabiskan paket data 500MB dalam waktu dua hari. NR mengatakan bahwa dia menggunakan atau bermain gadget secara terus-menerus karena dia merasa kesepian. Kegiatan diluar rumah sangat dibatasi oleh orangtuanya tidak bisa leluasa bermain dengan temannya, NR termasuk anak yang dilarang keluar malam oleh orangtuanya. Sebelum magrib NR harus sudah ada di rumah, ketika NR pergi bermain keluar rumah orangtua juga akan akan terus menghungi NR menanyakan keberadaannya. Penggunaan gadget pun juga dibatasi, NR pernah dimarahi oleh orangtuanya, diancam tidak dibelikan paket dan terkadang gadget NR disembunyikan oleh orangtuanya. NR mengatakan, meskipun orangtuanya melakukan hal seperti itu, tetapi ketika NR meminta uang untuk membeli paket data orangtua, NR tetap memberikan uang pada NR untuk membeli paket data.

2. Wawancara Guru BK

Hasil wawancara dengan guru BK adalah kedua siswa DS dan NR ini termasuk anak yang baik, bukan tergolong dalam siswa yang suka membuat onar di sekolah. Kedua siswa ini pun bukan tergolong siswa yang sering bermasalah di sekolah, tetapi memang menurut guru BK EP kedua siswa ini pernah kedatangan membawa gadget ke sekolah saat diadakan razia gadget. Sehingga terpaksa gadget siswa NR dan DS ini disita oleh pihak sekolah selama satu bulan. Menurut keterangan guru BK EP orangtua dari

salah satu siswa yakni siswa NR juga pernah ke sekolah untuk mengambil gadget NR yang disita oleh pihak sekolah, tetapi memang tidak diperbolehkan oleh pihak sekolah untuk diambil gadget-nya.

3. Wawancara Orangtua

Hasil wawancara dengan orangtua siswa DS yang berinisial SN. Orangtua DS bekerja sebagai wiraswasta yang mempunyai usaha bengkel. Menurut keterangan orangtua DS, DS ketika di rumah terus bermain gadget sampai tidak kenal waktu. Terlebih ketika teman-teman kakaknya datang ke rumah. DS akan ikut bermain gadget bersama dengan kakaknya dan teman-teman kakaknya. Orangtua DS mengaku membatasi penggunaan gadget anaknya, orangtua DS sering memarahi DS dan pernah akan membanting gadget DS ketika DS terus-menerus bermain gadget. Tetapi DS mengulangi perilaku tersebut.

Sedangkan hasil wawancara dengan orangtua NR yang berinisial ST adalah orangtua NR wiraswasta yang bergerak di bidang biro jasa. Orangtua NR mengatakan bahwa NR adalah anak yang mempunyai banyak teman. Tetapi meskipun begitu, ketika NR sudah bermain gadget NR bisa sampai lupa waktu. Orangtua NR juga mengatakan pernah datang ke sekolah untuk mengambil gadget NR yang disita oleh pihak sekolah tetapi pihak sekolah tetap tidak memperbolehkan. Orangtua menuturkan bahwa orangtua sudah membatasi penggunaan gadget anaknya tetapi NR termasuk anak yang sulit untuk dikasih tahu. Saat di rumah pun orangtua NR mengaku pernah menyita gadget yang dimiliki NR, tetapi NR tetap mengulangi untuk menggunakan gadget terus-menerus. Orangtua pun juga mengatakan bahwa orangtua selalu memantau kegiatan anak diluar rumah, dan orangtua NR membatasi NR untuk bermain diluar rumah.

4. Observasi

Dari observasi yang telah dilakukan terhadap siswa NR dan DS dengan melakukan pengamatan kegiatan DS dan NR di sekolah dan peneliti melakukan homevisit ke rumah siswa DS dan NR, diperoleh hasil analisis data observasi sebagai berikut:

a. Observasi di sekolah

Hasil Observasi DS. Siswa DS terlihat setiap hari membawa gadget ke sekolah. Selama dilakukannya observasi selama 3 minggu siswa DS nampak tidak pernah mengaktifkan gadget saat pelajaran berlangsung. Tetapi siswa DS akan mengaktifkan dan bermain gadget ketika ada waktu di sela-sela pergantian jam pelajaran maupun saat istirahat. Saat tidak ada pelajaran di sekolah DS mengunjungi kelas kakaknya untuk bermain game bersama-sama. Selain itu, saat jam istirahat istirahat sesekali DS terlihat bermain game dengan teman laki-lakinya. Terkadang juga tetap fokus dengan gadget saat berkumpul dengan teman.

Sedangkan hasil observasi NR menunjukkan bahwa berbeda halnya dengan siswa DS, siswa DS ketika pelajaran IPA siswa NR terlihat mengaktifkan gadget-nya dan mulai bermain dengan gadget. Ketika mengobrol dengan teman-temannya kedua siswa ini sama-sama menampakkan sikap yang tetap fokus dengan gadget masing-masing dan tidak menghiraukan teman-teman yang ada disamping mereka. NR sering terlihat sendiri dan lebih asik bermain gadget. Saat bermain gadget NR terlihat sedang mengetik sesuatu di gadget-nya dan terkadang tersenyum sendiri.

b. Observasi di rumah

Hasil observasi di rumah DS. Menunjukkan bahwa ketika di rumah DS nampak bermain games dengan kakaknya sepanjang hari. Orangtua beberapa kali terlihat mengingatkan agar DS berhenti untuk bermain games tetapi DS tidak menghiraukan perkataan orangtuanya. Beberapa kali nampak DS disuruh ibunya untuk membeli sesuatu, tetapi DS tidak menghiraukan dan terus bermain games. Perilaku bermain gadget secara terus-menerus tersebut bertambah parah ketika teman-teman kakaknya datang bermain di rumah DS, mereka bersama-sama menggunakan gadget untuk bermain game. Dirumah DS juga terpasang jaringan wifi, sehingga hal tersebut sangat menunjang DS untuk bermain game online terus-menerus. Gadget yang digunakan DS pun terbilang gadget yang bagus, mempunyai spesifikasi baik sehingga hal tersebut juga menunjang DS untuk bermain game tanpa takut gadget-nya akan lemot atau akan mengalami gangguan.

Sedangkan hasil observasi di rumah NR. Sedangkan hasil observasi di rumah NR menunjukkan bahwa NR bermain gadget secara terus-menerus untuk melakukan chatting dengan temannya. Ketika NR sudah bermain gadget dia tidak menghiraukan orang yang ada disekitarnya, NR terlihat asik bermain gadget. Setiap kali NR bermain gadget sampai tidak kenal waktu,

orangtuanya terlihat mengegur NR untuk berhenti bermain gadget, tetapi NR tidak menghiraukan perkataan orangtuanya yang berkali-kali menegur NR. Saat di rumah juga terlihat bahwa orangtua NR membatasi NR untuk keluar rumah. Bahkan pernah terlihat bahwa NR meminta izin keluar rumah untuk hanya sekedar membeli paket data internet, tetapi orangtua NR melarangnya.

Ketika NR keluar bermain dan sampai menjelang magrib NR belum pulang, orangtua terlihat segera menghubungi NR untuk menyuruh segera cepat pulang dan menanyakan keberadaan NR. Orangtua NR memang sangat membatasi kegiatan NR di luar rumah dan juga membatasi penggunaan gadget NR. Meskipun orangtua NR membatasi penggunaan gadget NR, tetapi ketika NR meminta uang kepada orangtuanya untuk membeli paket data internet orangtua NR akan segera memberikan uang tersebut. Peneliti juga mengamati sosial media yang dimiliki oleh NR yakni sosial media whatsapp. Setiap hari NR meng-update status di whatsapp, dalam satu hari minimal 5 kali NR meng-update status di whatsapp. Sesekali NR meng-update status menggunakan bahasa Jawa dan biasanya mempromosikan acara kesenian Jawa yang dia ikuti.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto proses wawancara yang dilakukan dengan informan utama dan informan pendukung. Data dari hasil dokumentasi ini memuat dokumentasi foto yang diperoleh saat wawancara dengan informan utama. Selain dengan informan utama, kegiatan wawancara dengan informan pendukung pun didokumentasikan. Dalam dokumentasi kegiatan ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan yang dibutuhkan. Data dokumentasi observasi onun berupa foto kegiatan observasi di sekolah. Data ini memuat dokumentasi foto yang diperoleh ketika observasi sedang berlangsung untuk mengabadikan saat siswa menunjukkan perilaku.

Uraian yang telah dijelaskan diatas yang terdiri dari data wawancara, observasi, dan dokumentasi merupakan analisis triangulasi dari penelitian ini. Maka dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa data yang didapat dari wawancara, observasi, dan dokumentasi pada dasarnya melengkapai data satu sama lain. Terbukti dari hasil fokus penelitian dari hasil wawancara yang dilaksanakan dengan hasil observasi yang telah dijalankan, keduanya memiliki kesamaan dalam hasil yang didapat. Bentuk perilaku kecanduan gadget yang muncul saat observasi dilaksanakan sama dengan hasil wawancara yang lebih dulu dilaksanakan dengan para informan. Untuk hasil dari teknik pengumpulan data dokumentasi memperkuat data yang ada.

Pembahasan

Hasil penelitian yang didapat dari kegiatan wawancara maupun kegiatan observasi yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Karangrejo menunjukkan bahwa terdapat di siswa di sekolah tersebut yang benar-benar memiliki perilaku kecanduan gadget. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan terhadap siswa DS dan NR menunjukkan hasil yang sama yakni mereka terlihat sama-sama menggunakan gadget secara terus-menerus, menggunakan gadget sampai tidak kenal waktu, dan menggunakan gadget lebih dari 5 kali dalam sehari. Serta kedua siswa ini mengatakan bahwa mereka merasa tidak tenang, bingung, dan kesepian jika tidak memegang gadget. Hal tersebut dibuktikan dari hasil wawancara dengan siswa NR dan DS.

Selain itu kedua orangtua dari siswa DS dan NR pun juga sudah membatasi penggunaan gadget anaknya. Orangtua menunjukkan sikap menegur dan memarahi anak DS dan NR jika DS dan NR bermain gadget terlalu berlebihan. Hal ini di dukung oleh pernyataan siswa dalam wawancara. Orangtua dari masing-masing siswa sudah membatasi penggunaan gadget anaknya, tetapi siswa DS dan NR memang tidak menghiraukan peringatan dari orangtuanya.

Meskipun seperti itu tetapi bentuk dari perilaku kecanduan gadget yang ditunjukkan oleh kedua siswa tersebut sangatlah berbeda. Pembahasan lebih lanjut terkait dengan hasil penelitian yang telah dijabarkan akan dijelaskan dalam pengelompokan yang akan mempermudah dan memahami penelitian ini beserta hasilnya.

1. Bentuk Perilaku Kecanduan Gadget Siswa DS

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap siswa DS menunjukkan bahwa bentuk perilaku kecanduan gadget yang ditunjukkan oleh siswa DS adalah menggunakan gadget untuk bermain

games secara terus-menerus. Hal tersebut bertambah parah dengan adanya jaringan wifi yang dipasang di rumah DS. Sehingga hal tersebut sangat menunjang untuk DS secara terus-menerus memegang gadget untuk bermain games. Dari hasil wawancara dan observasi diatas menunjukkan bahwa bentuk perilaku kecanduan gadget yang ditunjukkan oleh siswa DS adalah memegang gadget terus menerus untuk bermain games. Kecanduan games dapat memengaruhi performa belajar siswa di sekolah (Sahin, Gumus, & Dincel, 2016), memicu permasalahan (Brunborg, Mentzoni, & Frøyland, 2014), meningkatkan permusuhan (Chiu, Lee, & Huang, 2004), walaupun studi lain menyatakan game memiliki fungsi positif (Granic, Lobel, & Engels, 2014).

Selain itu DS mengatakan apa yang dilakukannya itu dipengaruhi oleh kakaknya dan teman-teman kakaknya. Awalnya DS diajak oleh kakaknya untuk bermain games bersama dengan teman-teman kakaknya. Pada akhirnya hal tersebut terjadi terus-menerus. Dan jika DS lama tidak bermain games, DS akan diolok-olok oleh teman-teman kakaknya. Hal itu dibuktikan dengan hasil observasi, pernah DS menolak ajakan teman-teman kakaknya untuk bermain game, tetapi DS menolak ajakan tersebut dan DS diolok-olok. Indikasi perilaku DS tersebut tergolong pada kategori kecanduan. Kecanduan merupakan suatu kebiasaan yang melibatkan penggunaan teknologi secara terus-menerus dimana penggunaan teknologi sebagai pelarian dari masalah bagi individu (Arifin & Rahmadi, 2017).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk perilaku kecanduan gadget yang diperlihatkan oleh siswa DS adalah memegang gadget secara terus menerus untuk memainkan game yang dipengaruhi oleh faktor various forms of trauma (Gershuny & Thayer, 1999; Maguire et al., 2015; Pine & Cohen, 2002) and other threats to one's sense of well being – trauma dan ancaman lain terhadap kesejahteraan seseorang karena jika DS menolak ajakan untuk bermain game DS takut diejek oleh kakaknya dan teman-teman kakaknya. Karena sebelumnya DS juga menolak dan malah DS diejek. Serta bentuk perilaku DS disebabkan dan dipengaruhi oleh Chronological/Development Challenges– tantangan kronologis/perkembangan yang dipengaruhi oleh kakaknya dan teman-teman kakaknya untuk bermain game, dan siswa DS akan diejek jika tidak mau bergabung.

2. Bentuk Perilaku Kecanduan Gadget Siswa NR

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap siswa NR dapat diketahui bahwa bentuk perilaku kecanduan gadget yang ditunjukkan oleh siswa NR adalah siswa NR memegang gadget secara terus-menerus untuk online di sosial media untuk chat dengan teman-temannya. NR mengaktifkan sosial media khususnya whatsapp. NR juga mengikuti kesenian tari tradisional jaranan dan sesekali NR akan mempromosikan acara tari tradisional yang dia ikuti di sosial media. NR hampir setiap hari juga meng-update status juga di whatsapp, minimal 3 sampai 5 kali NR meng-update status di whatsapp. NR sering terlihat meng-update statusnya menggunakan bahasa jawa. Selain itu NR juga mengatakan bahwa hal tersebut disebabkan karena dia merasa kesepian sehingga melampiaskan rasa kesepian tersebut dengan bermain gadget secara terus-menerus. Kesepian karena orangtua NR membatasi kegiatan NR di luar rumah. Selain itu NR juga menyebutkan bahwa dia mengikuti kesenian tari tradisional jaranan. Meskipun NR mengikuti kesenian tersebut tetapi NR mengatakan jika NR juga tidak diperbolehkan untuk mengikuti acara kesenian yang berlangsung pada malam hari. Hal demikian didukung oleh penelitian bahwa adanya hubungan antara kesepian dan kecenderungan kecanduan internet pada remaja (Hapsari & Ariana, 2015). Selain itu, kecanduan gadget ini juga dipengaruhi oleh faktor gangguan emosi dan perilaku remaja seperti mengalami stres, depresi (Rahmanissa & Listiara, 2018), adanya kesedihan dan kesepian (Asif & Rahmadi, 2017; Ghunaifi, 2017).

Dari petikan wawancara dapat diketahui pula bahwa penyebab NR bermain gadget terus-menerus adalah karena dia NR merasa kesepian tidak melakukan kegiatan apapun di rumah karena kegiatan di luar rumah pun sangat dibatasi oleh orangtua sehingga NR merasa kesepian. Meskipun orangtua NR sangat membatasi kegiatan NR di luar rumah, tetapi jika NR meminta uang untuk membeli paket data internet orang tua NR akan segera memberikan uang itu. Bahkan NR menyebutkan bahwa NR bisa menghabiskan 500MB dari jangka waktu 2 sampai dengan 3 hari. Selain itu NR juga terpengaruh oleh teman-temannya yang selalu aktif di whatsapp, sehingga hal tersebut yang secara tidak langsung menuntut NR agar selalu online di whatsapp.

Berdasarkan hal di atas, dapat dilihat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku kecanduan gadget NR adalah Family Background And History – Latar Belakang Keluarga, yaitu bentuk perilaku kecanduan gadget yang ditunjukkan oleh NR adalah menggunakan gadget secara terus menerus karena kegiatan NR di luar rumah sangat dibatasi oleh orang tua. Jadi NR merasa kesepian dan melepaskan

keseharian dengan memainkan gadget. Serta dipengaruhi oleh faktor Chronological/Development Challenges– Tantangan Kronologis/Perkembangan, bentuk perilaku yang ditampilkan adalah online di whatsapp dan mengobrol dengan teman. Itu karena terpengaruh oleh teman-teman NR semuanya selalu online di whatsapp.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tentang perilaku kecanduan gadget siswa di SMP Negeri 1 Karangrejo, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: gejala yang ditunjukkan siswa yang mengalami kecanduan gadget cenderung sama, yakni memegang dan bermain gadget lebih dari 5 kali dalam sehari, merasa bingung, resah, dan keseharian apabila tidak memegang gadget. Selain itu, orangtua siswa sudah membatasi penggunaan gadget anaknya, tetapi hal tersebut tidak menjadi halangan bagi siswa untuk bermain gadget di rumah maupun di sekolah.

Daftar Rujukan

- Arifin, L. A., & Rahmadi, F. A. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10–11 Tahun. Undergraduate Thesis, Universitas Diponegoro, Semarang.
- Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. Faculty of Medicine.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of behavioral addictions*, 3(1), 27-32.
- Chiu, S.-I., Lee, J.-Z., & Huang, D.-H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & behavior*, 7(5), 571-581.
- Gershuny, B. S., & Thayer, J. F. (1999). Relations among psychological trauma, dissociative phenomena, and trauma-related distress: A review and integration. *Clinical psychology review*, 19(5), 631-657.
- Ghunaifi, A. (2017). Merestorasi Interaksi Sosial pada Era Teknologi Melalui Pendidikan Jasmani & Olahraga. Paper presented at the Seminar Nasional Pendidikan Olahraga.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.
- Hapsari, A., & Ariana, A. D. (2015). Hubungan antara Keseharian dan Kecenderungan Kecanduan Internet pada Remaja. *Jurnal klinis dan kesehatan mental*, 164-171.
- Maguire, E., Macdonald, A., Krill, S., Holowka, D. W., Marx, B. P., Woodward, H., . . . Taft, C. T. (2015). Examining trauma and posttraumatic stress disorder symptoms in court-mandated intimate partner violence perpetrators. *Psychological trauma: theory, research, practice, and policy*, 7(5), 473.
- Pine, D. S., & Cohen, J. A. (2002). Trauma in children and adolescents: Risk and treatment of psychiatric sequelae. *Biological psychiatry*, 51(7), 519-531.
- Rahmanissa, A., & Listiara, A. (2018). Hubungan antara Kebahagiaan dengan Intensi Bermedia Sosial pada Siswa SMA Teuku Umar Semarang. *Empati*, 7(2), 108-113.
- Sahin, M., Gumus, Y. Y., & Dincel, S. (2016). Game addiction and academic achievement. *Educational Psychology*, 36(9), 1533-1543.