

Research Article

**Classical Guidance Services in Reducing Gadget Addiction
in Grade VII Students of SMPN 1 Balongan****Astri Racmawati**

Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail: astriracmawati@gmail.com**Evi Aeni Rufaedah**

Fakultas Agama Islam Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail: aeirufaedah4217@gmail.com

Copyright © 2025 by Authors, Published by Journal of Psychology, Counseling and Education.

Received : August 29, 2025

Revised : September 25, 2025

Accepted : October 26, 2025

Available online : October 31, 2025

How to Cite: Astri Racmawati, & Evi Aeni Rufaedah. (2025). Classical Guidance Services in Reducing Gadget Addiction in Grade VII Students of SMPN 1 Balongan. Journal Of Psychology, Counseling And Education, 3(3), 267-273. <https://doi.org/10.58355/psy.v3i3.12>**Abstract**

Gadgets are sophisticated devices equipped with various applications that can provide a variety of news media, social networks, hobbies, and even entertainment. This means that gadgets already provide everything needed and required by all groups, especially students. The development of technology (gadgets) is currently experiencing rapid progress, marked by advances in the fields of information and technology. The purpose of this study was to determine the effectiveness of classical guidance services in reducing gadget addiction among students at SMPN 1 Balongan. The subjects were seventh-grade students at SMPN 1 Balongan, using a case study method. The results showed several factors contributing to students' gadget addiction, including loneliness, environmental factors, and poor parental role models. However, the researchers observed that students were able to reduce their gadget addiction after receiving classical guidance services.

Keywords: Classical Guidance Services, Gadgets, Addiction.**Layanan Bimbingan Klasikal dalam Mengurangi Kecanduan Gadget Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 1 Balongan****Abstrak**

Gadget merupakan barang canggih yang di ciptakan dengan berbagai aplikasi yang

dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Itu artinya dalam gadget sudah tersedia semua hal yang di perlukan dan di butuhkan oleh semua kalangan terutama kalangan pelajar. Perkembangan teknologi (Gadget) saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui layanan bimbingan klasikal dalam mengurangi kecanduan gadget terhadap siswa SMPN 1 Balongan. subyek penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMPN 1 Balongan dengan metode study kasus (case study). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa faktor penyebab siswa mengalami kecanduan gadget yaitu: rasa kesepian, lingkungan, dan teladan yang salah dari orang tuanya. namun peneliti mengamati bahwa siswa dapat mengurangi kecanduan gadget setelah di berikan layanan bimbingan klasikal.

Keywords: Layanan Bimbingan Klasikal, Gadget, Kecanduan.

PENDAHULUAN

Dalam panduan bimbingan dan konseling yang di keluarkan oleh direktoral jendral peningkatan mutu pendidikan dan tenaga kependidikan departemen pendidikan nasional Layanan Bimbingan klasikal adalah salah satu pelayanan dasar bimbingan yang di rancang menuntut konselor untuk melakukan kontak langsung dengan para siswa secara terjadwal, berupa kegiatan diskusi kelas, Tanya jawab, dan praktik langsung dapat membuat siswa aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan yang di berikan. Senada dengan pendapat Gazda, Mastur dan Triyono (2014) menjelaskan bahwa bimbingan klasikal merupakan layanan bantuan bagi siswa melalui kegiatan secara klasikal yang di sajikan dengan sistematis, dalam rangka membantu siswa mengembangkan potensinya secara optimal.

Melaksanakan bimbingan klasikal ini dapat membantu para siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar sekolah, mengambil keputusan dalam hidupnya, mampu beradaptasi dalam kelompoknya dan mampu menerima support dan memberikan support kepada temannya. Hal tersebut sangat sesuai dengan tujuan bimbingan klasikal yang di paparkan oleh Nurihsan (2006) bahwa bimbingan klasikal mempunyai tujuan sebagai berikut: (a) merencanakan kegiatan penyelesaian studi, perkembangan karir kehidupannya di masa yang akan datang. (b) mengembangkan seluruh potensi yang di miliknya secara optimal. (c) dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan pendidikan dan lingkungan masyarakat dengan baik serta mempunyai hubungan pertemanan yang baik.

Kecanduan internet yaitu suatu gangguan psikofisiologis yang meliputi penggunaan dalam jumlah yang sama akan menimbulkan respon minimal, jumlah harus di tambah agar dapat membangkitkan kesenangan dalam jumlah yang sama khususnya yang dapat menimbulkan kecemasan, dan perubahan mood, gangguan terhadap diri sendiri, dan terganggunya kehidupan social baik dari segi kualitas maupun kuantitas. (Swarnadwitya, 2012).

Gadget merupakan barang canggih yang di ciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati dan Sugiman, 2014).

Perkembangan teknologi gadget dan informasi mengalami kemajuan yang sangat besar, di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliola & Nugraha, 2013). Meningkatnya penggunaan gadget atau alat alat yang dapat dengan mudah terkoreksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta orang menggunakan internet, dimana Sembilan juta yang lainnya diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah pengguna gadget semakin bertambah karena semakin mudah di dapatkan dan terjangkaunya harga dari ponsel cerdas tersebut (Sanjaya & Wibhowo, 2011).

Pada kenyataannya siswa SMPN 1 Balongan banyak juga yang mengalami permasalahan kecanduan gadget di lingkungan hidupnya terutama di lingkungan sekolahnya di karenakan karna semakin canggihnya gadget hampir seluruh siswa kelas VII memiliki gadget masing –masing sehingga hal itu sangat berpengaruh pada saat belajar di sekolah ataupun di rumah. Dan terkadang ada sebagian siswa yang mengorbankan waktu istirahatnya di rumah yang seharusnya di pergunakan untuk istirahat namun ternyata di pergunakan untuk bermain gadget. Bahkan ketika berada di sekolahpun para siswa menggunakan gadget padahal dalam peraturan sudah di tuliskan bahwasannya ada larangan menggunakan gadget pada saat mata pelajaran sedang berlangsung sehingga ketika ujian semester di laksanakan para siswa tidak memahami pelajaran di akibatkan ketika pelajaran berlangsung mereka hanya sibuk memperhatikan gadgetnya. Maka dari itu peran guru bimbingan dan konseling dalam hal ini sangatlah di perlukan untuk mengetahui faktor apa saja yang menyebabkan para siswa kelas VII mengalami kecanduan gadget dan berusaha bersama sama dengan guru mata pelajaran dan wali kelas untuk mencari jalan keluar yang terbaik dalam permasalahan tersebut.

Oleh karena itu, pelayanan bimbingan konseling mengembang sejumlah fungsi yang hendak di penuhi melalui layanan bimbingan klasikal. Selain itu, bimbingan ini menghasilkan pencegahan atau terhindarnya peserta didik dari berbagai permasalahan yang akan timbul, menghambat ataupun menimbulkan kecanduan gadget.

METODE PENELITIAN

Metode berasal dari bahasa yunani “Methodos” yang berarti cara atau jalan yang di tempuh. Metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang di pilih menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan.

Pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode study kasus (case study). Penelitian kualitatif dengan pendekatan study kasus ini digunakan untuk memberikan suatu gambaran mengenai kondisi dan kenyataan di lapangan. Dalam melaksanakan penelitian ini untuk mengumpulkan data berupa pengamatan terhadap objek penelitian yang di perlukan dalam penyusunan penelitian yakni kelas VII A, VII C, dan VII E.

Classical Guidance Services in Reducing Gadget Addiction in Grade VII Students of SMPN 1 Balongan

Astri Racmawati, Evi Aeni Rufaedah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1
Angket VII A

No	BUTIR ANGKET MASALAH SISWA	JML RESPONDEN	PROSENT ASE	PRIORITAS	WAKTU LAYANAN (BULAN)	BIDANG LAYANAN			
						PRIBADI	SOSIAL	BELAJAR	KARIR
1	Saya belum bersungguh-sungguh beribadah pada Tuhan YME	16	2,42%	TINGGI		176	181	178	127
2	Kadang-kadang perbuatan saya tidak sesuai dengan yang diucapkan	8	1,21%	SEDANG		26,59%	27,34%	26,89%	19,18%
3	Saya kadang lupa bersyukur atas nikmat dan karunia dari Tuhan YME	11	1,66%	SEDANG					
4	Saya merasa pernah menyontek pada waktu ulangan	9	1,36%	SEDANG					
5	Saya lebih senang budaya luar (asing) daripada budaya Indonesia	6	0,91%	RENDAH					
6	Saya merasa kurang memiliki rasa tanggung jawab	10	1,51%	SEDANG					
7	Saya gampang marah tanpa tahu penyebabnya	7	1,06%	SEDANG					
8	Saya merasa rendah diri	12	1,81%	SEDANG					
9	Saya merasa malu dengan kondisi fisik (jasmani) yang dimiliki	5	0,76%	RENDAH					
10	Saya merasa kurang mendapatkan perhatian dari orang tua	3	0,45%	RENDAH					
11	Saya belum tahu cara menjaga kesehatan yang baik dan benar	6	0,91%	RENDAH					
12	Saya belum tahu tentang potensi diri saya sendiri	9	1,36%	SEDANG					
13	Saya sering mengalami sakit / alergi	7	1,06%	SEDANG					
14	Saya belum memahami kelebihan dan kekurangan yang saya miliki	9	1,36%	SEDANG					
15	Orang tua saya tidak mempunyai penghasilan tetap	10	1,51%	SEDANG					
16	Saya merasa kesulitan mengatur waktu belajar dan bermain	9	1,36%	SEDANG					
17	Saya belum mengenal jati diri saya yang sebenarnya	9	1,36%	SEDANG					
18	Saya belum tahu perubahan apa saja yang terjadi pada masa remaja	9	1,36%	SEDANG					
19	Saya belum terbiasa disiplin dalam kehidupan	10	1,51%	SEDANG					
20	Saya belum tahu cara menjadi pribadi mandiri	11	1,66%	SEDANG					
21	Pemahaman saya masih sedikit tentang bahaya atau dampak rokok	21	3,17%	TINGGI					
22	Kata maaf, tolong dan terimakasih kadang lupa saya ucapkan dalam	17	2,57%	TINGGI					
23	Saya merasa malu untuk berinteraksi dengan para guru dan karyawan	19	2,87%	TINGGI					
24	Saya belum banyak mengenal lingkungan sekolah baru saya (guru)	21	3,17%	TINGGI					
25	Saya merasa sulit bergaul/kaku dengan teman-teman di sekolah	8	1,21%	SEDANG					
26	Saya ingin menyelesaikan masalah dengan teman bermain	18	2,72%	TINGGI					
27	Saya belum banyak teman atau sahabat	5	0,76%	RENDAH					
28	Saya belum tahu tentang bullying dan cara mengatasinya	15	2,27%	TINGGI					
29	Saya sering lupa waktu ketika bermain/membuka medsos (fb, wa)	30	4,55%	TINGGI	Butuh				
30	Saya merasa malu jika bergaul dengan teman yang beda jenis kelas	15	2,27%	TINGGI					
31	Saya jarang bermain/berteman di lingkungan tempat saya tinggal	12	1,81%	SEDANG					
32	Orang tua saya tidak peduli dengan kegiatan belajar saya	3	0,45%	RENDAH					
33	Saya masih kesulitan dalam memahami pelajaran tertentu	22	3,32%	TINGGI					
34	Saya merasa tidak nyaman kalau belajar di rumah sendiri	15	2,27%	TINGGI					
35	Saya belajarnya jika akan ada ulangan atau ujian saja	30	4,55%	TINGGI					
36	Saya belajar di rumah kalau disuruh/diperintah orang tua	17	2,57%	TINGGI					
37	Saya sering menunda-nunda pekerjaan sekolah	20	3,02%	TINGGI					
38	Saya belum tahu cara meraih prestasi di sekolah	17	2,57%	TINGGI					
39	Saya selalu malas untuk belajar	20	3,02%	TINGGI					
40	Saya belum terbiasa belajar kelompok, biasanya saya selalu belajar	20	3,02%	TINGGI					
41	Saya belum paham cara yang baik belajar di sekolah baru (SMP/MTs)	10	1,51%	SEDANG					
42	Saya belum ada teman yang cocok untuk belajar bersama	13	1,96%	SEDANG					
43	Saya belum tahu cara memperoleh bantuan pendidikan (beasiswa)	25	3,78%	TINGGI					
44	Saya terpaksa harus bekerja untuk mencukupi kebutuhan hidup	5	0,76%	RENDAH					
45	Saya merasa bingung memilih kegiatan ekstrakurikuler di sekolah	1	0,15%	RENDAH					
46	Saya merasa pesimis bisa naik kelas	3	0,45%	RENDAH					
47	Saya belum mempunyai cita-cita yang pasti	19	2,87%	TINGGI					
48	Saya belum banyak tahu tentang jenis-jenis pekerjaan di masyarakat	21	3,17%	TINGGI					
49	Saya belum tahu tentang osis dan kegiatannya	20	3,02%	TINGGI					
50	saya merasa belum paham hubungan antara hobi, bakat, minat dan	13	1,96%	SEDANG					

Tabel 2
Angket VII C

####	BUTIR ANGKET MASALAH SISWA	JML RESPONDEN	PROSENT ASE	PRIORITAS	WAKTU LAYANAN (BULAN)	BIDANG LAYANAN			
						PRIBADI	SOSIAL	BELAJAR	KARIR
1	Saya belum bersungguh-sungguh beribadah pada Tuhan YME	4	0,75%	RENDAH		134	162	146	94
2	Kadang-kadang perbuatan saya tidak sesuai dengan yang diucapkan	6	1,12%	SEDANG		25,00%	30,22%	27,24%	17,54%
3	Saya kadang lupa bersyukur atas nikmat dan karunia dari Tuhan YME	7	1,31%	SEDANG					
4	Saya merasa pernah menyontek pada waktu ulangan	4	0,75%	RENDAH					
5	Saya lebih senang budaya luar (asing) daripada budaya Indonesia	7	1,31%	SEDANG					
6	Saya merasa kurang memiliki rasa tanggung jawab	7	1,31%	SEDANG					
7	Saya gampang marah tanpa tahu penyebabnya	6	1,12%	SEDANG					
8	Saya merasa rendah diri	8	1,49%	SEDANG					
9	Saya merasa malu dengan kondisi fisik (jasmani) yang dimiliki	9	1,68%	SEDANG					
10	Saya merasa kurang mendapatkan perhatian dari orang tua	0	0,00%	RENDAH					
11	Saya belum tahu cara menjaga kesehatan yang baik dan benar	8	1,49%	SEDANG					
12	Saya belum tahu tentang potensi diri saya sendiri	10	1,87%	SEDANG					
13	Saya sering mengalami sakit / alergi	2	0,37%	RENDAH					
14	Saya belum memahami kelebihan dan kekurangan yang saya miliki	11	2,05%	TINGGI					
15	Orang tua saya tidak mempunyai penghasilan tetap	6	1,12%	SEDANG					
16	Saya merasa kesulitan mengatur waktu belajar dan bermain	6	1,12%	SEDANG					
17	Saya belum mengenal jati diri saya yang sebenarnya	6	1,12%	SEDANG					
18	Saya belum tahu perubahan apa saja yang terjadi pada masa remaja	5	0,93%	RENDAH					
19	Saya belum terbiasa disiplin dalam kehidupan	14	2,61%	TINGGI					
20	Saya belum tahu cara menjadi pribadi mandiri	6	1,12%	SEDANG					
21	Pemahaman saya masih sedikit tentang bahaya atau dampak rokok	22	4,10%	TINGGI					
22	Kata maaf, tolong dan terimakasih kadang lupa saya ucapkan dalam	11	2,05%	TINGGI					
23	Saya merasa malu untuk berinteraksi dengan para guru dan karyawan	21	3,92%	TINGGI					
24	Saya belum banyak mengenal lingkungan sekolah baru saya (guru)	23	4,29%	TINGGI					
25	Saya merasa sulit bergaul/kaku dengan teman-teman di sekolah	11	2,05%	TINGGI					
26	Saya ingin menyelesaikan masalah dengan teman bermain	10	1,87%	SEDANG					
27	Saya belum banyak teman atau sahabat	9	1,68%	SEDANG					
28	Saya belum tahu tentang bullying dan cara mengatasinya	12	2,24%	TINGGI					
29	Saya sering lupa waktu ketika bermain/membuka medsos (fb, wa)	23	4,29%	TINGGI	Butuh				
30	Saya merasa malu jika bergaul dengan teman yang beda jenis kelas	13	2,43%	TINGGI					
31	Saya jarang bermain/berteman di lingkungan tempat saya tinggal	7	1,31%	SEDANG					
32	Orang tua saya tidak peduli dengan kegiatan belajar saya	1	0,19%	RENDAH					
33	Saya masih kesulitan dalam memahami pelajaran tertentu	12	2,24%	TINGGI					
34	Saya merasa tidak nyaman kalau belajar di rumah sendiri	15	2,80%	TINGGI					
35	Saya belajarnya jika akan ada ulangan atau ujian saja	15	2,80%	TINGGI					
36	Saya belajar di rumah kalau disuruh/diperintah orang tua	11	2,05%	TINGGI					
37	Saya sering menunda-nunda pekerjaan sekolah	14	2,61%	TINGGI					
38	Saya belum tahu cara meraih prestasi di sekolah	14	2,61%	TINGGI					
39	Saya selalu malas untuk belajar	14	2,61%	TINGGI					
40	Saya belum terbiasa belajar kelompok, biasanya saya selalu belajar	17	3,17%	TINGGI					
41	Saya belum paham cara yang baik belajar di sekolah baru (SMP/MTs)	20	3,73%	TINGGI					
42	Saya belum ada teman yang cocok untuk belajar bersama	13	2,43%	TINGGI					
43	Saya belum tahu cara memperoleh bantuan pendidikan (beasiswa)	23	4,29%	TINGGI					
44	Saya terpaksa harus bekerja untuk mencukupi kebutuhan hidup	0	0,00%	RENDAH					
45	Saya merasa bingung memilih kegiatan ekstrakurikuler di sekolah	3	0,56%	RENDAH					
46	Saya merasa pesimis bisa naik kelas	14	2,61%	TINGGI					
47	Saya belum mempunyai cita-cita yang pasti	12	2,24%	TINGGI					
48	Saya belum banyak tahu tentang jenis-jenis pekerjaan di masyarakat	9	1,68%	SEDANG					
49	Saya belum tahu tentang osis dan kegiatannya	20	3,73%	TINGGI					
50	saya merasa belum paham hubungan antara hobi, bakat, minat dan	13	2,43%	SEDANG					

Classical Guidance Services in Reducing Gadget Addiction in Grade VII Students of SMPN 1 Balongan

Astri Racmawati, Evi Aeni Rufaedah

Tabel 3
Angket VII E

No	A6.3	BUTIR ANGKET MASALAH SISWA	JML RESPONDEN	PROSENTASE	PRIORITAS	WAKTU LAYANAN (BULAN)	BIDANG LAYANAN			
							PRIBADI	SOSIAL	BELAJAR	KARIR
1		Saya belum bersungguh-sungguh beribadah pada Tuhan YME	22	3,07%	TINGGI		201	210	178	127
2		Kadang-kadang perbuatan saya tidak sesuai dengan yang diucapkan	13	1,82%	SEDANG		28,07%	29,33%	24,86%	17,74%
3		Saya kadang lupa bersyukur atas nikmat dan karunia dari Tuhan YME	14	1,96%	SEDANG					
4		Saya merasa senang menyontek pada waktu ulangan	8	1,12%	SEDANG					
5		Saya lebih senang budaya luar (asing) daripada budaya Indonesia	5	0,70%	RENDAH					
6		Saya merasa kurang memiliki rasa tanggung jawab	12	1,68%	SEDANG					
7		Saya gampang marah tanpa tahu penyebabnya	8	1,12%	SEDANG					
8		Saya merasa rendah diri	10	1,40%	SEDANG					
9		Saya merasa malu dengan kondisi fisik (jasmani) yang dimiliki	6	0,84%	RENDAH					
10		Saya merasa kurang mendapatkan perhatian dari orang tua	4	0,56%	RENDAH					
11		Saya belum tahu cara menjaga kesehatan yang baik dan benar	11	1,54%	SEDANG					
12		Saya belum tahu tentang potensi diri saya sendiri	10	1,40%	SEDANG					
13		Saya sering mengalami sakit / alergi	6	0,84%	RENDAH					
14		Saya belum memahami kelebihan dan kekurangan yang saya miliki	10	1,40%	SEDANG					
15		Orang tua saya tidak mempunyai penghasilan tetap	6	0,84%	RENDAH					
16		Saya merasa kesulitan mengatur waktu belajar dan bermain	7	0,98%	RENDAH					
17		Saya belum mengenal jati diri saya yang sebenarnya	15	2,09%	TINGGI					
18		Saya belum tahu perubahan apa saja yang terjadi pada masa remaja	7	0,98%	RENDAH					
19		Saya belum terbiasa disiplin dalam kehidupan	17	2,37%	TINGGI					
20		Saya belum tahu cara menjadi pribadi mandiri	10	1,40%	SEDANG					
21		Pemahaman saya masih sedikit tentang bahaya atau dampak rokok	22	3,07%	TINGGI					
22		Kata maaf, tolong dan terimakasih kadang lupa saya ucapkan dalam	21	2,93%	TINGGI					
23		Saya merasa malu untuk berinteraksi dengan para guru dan karyawan	23	3,21%	TINGGI					
24		Saya belum banyak mengenal lingkungan sekolah baru saya (guru	24	3,35%	TINGGI					
25		Saya merasa sulit bergaul/kaku dengan teman-teman di sekolah	11	1,54%	SEDANG					
26		Saya ingin menyelesaikan masalah dengan teman bermain	21	2,93%	TINGGI					
27		Saya belum banyak teman atau sahabat	10	1,40%	SEDANG					
28		Saya belum tahu tentang bullying dan cara mengatasinya	17	2,37%	TINGGI					
29		Saya sering lupa waktu ketika bermain/membuka medsos (fb, wa	30	4,19%	TINGGI	B	U	T	U	H
30		Saya merasa malu jika bergaul dengan teman yang beda jenis kelas	17	2,37%	TINGGI					
31		Saya jarang bermain/berteman di lingkungan tempat saya tinggal	14	1,96%	SEDANG					
32		Orang tua saya tidak peduli dengan kegiatan belajar saya	3	0,42%	RENDAH					
33		Saya masih kesulitan dalam memahami pelajaran tertentu	22	3,07%	TINGGI					
34		Saya merasa tidak nyaman kalau belajar di rumah sendiri	16	2,23%	TINGGI					
35		Saya belajarnya jika akan ada ulangan atau ujian saja	20	2,79%	TINGGI					
36		Saya belajar di rumah kalau disuruh/diperintah orang tua	17	2,37%	TINGGI					
37		Saya sering menunda-nunda pekerjaan sekolah	20	2,79%	TINGGI					
38		Saya belum tahu cara meraih prestasi di sekolah	17	2,37%	TINGGI					
39		Saya selalu malas untuk belajar	20	2,79%	TINGGI					
40		Saya belum terbiasa belajar kelompok, biasanya saya selalu belajar	20	2,79%	TINGGI					
41		Saya belum paham cara yang baik belajar di sekolah baru (SMP/M	10	1,40%	SEDANG					
42		Saya belum ada teman yang cocok untuk belajar bersama	13	1,82%	SEDANG					
43		Saya belum tahu cara memperoleh bantuan pendidikan (beasiswa)	25	3,49%	TINGGI					
44		Saya terpaksa harus bekerja untuk mencukupi kebutuhan hidup	5	0,70%	RENDAH					
45		Saya merasa bingung memilih kegiatan ekstrakurikuler di sekolah	11	1,54%	SEDANG					
46		Saya merasa pesimis bisa naik kelas	13	1,82%	SEDANG					
47		Saya belum mempunyai cita-cita yang pasti	19	2,65%	TINGGI					
48		Saya belum banyak tahu tentang jenis-jenis pekerjaan di masyarakat	21	2,93%	TINGGI					
49		Saya belum tahu tentang osis dan kegiatannya	20	2,79%	TINGGI					
50		Saya merasa belum paham hubungan antara hobi, bakat, minat dan	13	1,82%	SEDANG					

Berdasarkan 3 tabel di atas menunjukkan bahwasannya ada 4 aspek dalam aplikasi AKPD (Angket Kebutuhan Peserta Didik) yaitu Pribadi, social, belajar dan karir. Yang mendominasi dari ke empat aspek tersebut adalah aspek Sosialnya dengan permasalahan “sering lupa waktu ketika bermain gadget “dan bisa juga di artikan sebagai “kecanduan gadget” dengan presentase di kelas 7A sebanyak 4,53 %, 7C sebanyak 4,29 % Dan 7E sebanyak 4,19 %

Peneliti melihat adanya beberapa faktor yang menyebabkan siswa SMPN 1 Balongan kecanduan gadget di antaranya:

a) Kesepian

Kesepian dapat menjadi penyebab seseorang menjadi kecanduan gadget karena banyak dari mereka berasal dari keluarga menengah ke bawah yang notabene nya orang tuanya sibuk untuk bekerja sehingga tidak ada waktu untuk sekedar bercengkrama ataupun berkumpul keluarga untuk menanyakan keseharian anaknya ketika belajar di sekolah ataupun ketika bersama teman temannya. Pada akhirnya anak lebih memilih gadget sebagai pelarian rasa kesepiannya di karenakan di dalam gadget sudah tersedia apapun yang dia butuhkan untuk mengobati rasa kesepiannya. Hal ini selaras dengan ungkapan (Widiawati & Sugiman, 2014) bahwasannya gadget merupakan barang canggih yang di ciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring social, hobi, bahkan hiburan. Maka tidak heran jika saat ini siswa lebih nyaman menggunakan gadget dari pada curhat dengan keduaorang tuanya.

b) Lingkungan

Lingkungan sangat berpengaruh bagi keberlangsungan kehidupan anak, di lingkungan tempat tinggalnya sejauh ini di dominasi oleh penggunaan gadget dimana-mana yang akan menstimulus anak untuk penasaran dengan gadget hingga yang tadinya hanya sebatas penasaran menjadi kecanduan.

c) Teladan yang salah

Dalam hal ini banyak orangtua yang kurang memberikan teladan yang kurang baik kepada anaknya sehingga anak akan mengikuti perilaku yang di contohkan orang tuanya seperti hal nya ketika orang tuanya lebih memilih fokus kepada gadgetnya dari pada harus mendengarkan cerita tentang keseharian anaknya. bahkan dalam melakukan aktivitas kesehariannya seperti bekerja, memasak, olahraga, dan lain lainpun terpaku kepada gadget.

Maka dalam kasus tersebut guru bk melakukan penanggulangan untuk siswa agar mengurangi penggunaan gadget dengan cara memberikan layanan bimbingan klasikal dengan tema “Bijak Pakai Sosmed yukkk!!! “ di harapkan dengan diberikannya layanan klasikal dengan tema tersebut dapat memberikan pemahaman bahwasannya banyak cara bijak untuk menggunakan gadget agar para siswa tidak mengalami kecanduan yang berkelanjutan.

Dalam melakukan layanan bimbingan klasikal dalam menggunakan gadget para siswa SMPN 1 Balongan antusias dalam mendengarkan materi yang di sampaikan oleh guru BK.

Peneliti melihat sejauh ini setelah di lakukannya layanan bimbingan klasikal, para siswa sedikit mengalami perubahan ketika berada di dalam kelas melakukan pembelajaran ataupun ketika di luar kelas sedang istirahat, yang biasanya ketika sedang di lakukan pembelajaran mereka tidak memperhatikan dan lebih memilih membuka gadget namun kini mereka lebih memilih menyimpan dan me-non aktifkan gadgetnya di lacinya hingga pelajaran selesai. Lalu ketika sedang waktunya istirahat mereka memilih fokus ke gadgetnya masing- masing kini mereka dapat meluangkan waktunya untuk berdiskusi tentang mata pelajaran yang baru selesai di pelajari.

KESIMPULAN

Bimbingan klasikal adalah salah satu pelayanan dasar bimbingan yang di rancang menuntut konselor untuk melakukan kontak langsung dengan para siswa secara terjadwal, berupa kegiatan diskusi kelas, Tanya jawab, dan praktik langsung dapat membuat siswa aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan yang di berikan.

Kecanduan internet yaitu suatu gangguan psikofisiologis yang meliputi penggunaan dalam jumlah yang sama akan menimbulkan respon minimal, jumlah harus di tambah agar dapat membangkitkan kesenangan dalam jumlah yang sama khususnya yang dapat menimbulkan kecemasan, dan perubahan mood, gangguan terhadapdiri sendiri, dan terganggunya kehidupan social baik dari segi kualitas maupun kuantitas.

Saran

1. Sebaiknya siswa dapat menerapkan materi yang di berikan oleh guru bimbingan dan konseling tentang cara bijak menggunakan sosmed agar terhindar dari kecanduan gadget
2. Sebaiknya guru- guru di sekolah lebih memberlakukan pengaturan larangan membawa gadget ke lingkungan sekolah
3. Kepada orang tua sebaiknya selalu mengawasi anaknya dalam menggunakan gadget dalam sehari-hari

DAFTAR PUSTAKA

- Mastur dan Triyono. (2014). *"Materi Layanan Klasikal Bimbingan Dan Konseling"*. Yogyakarta: Paramitra.
- Nurihsan, Achmad Juntika. (2006). *Bimbingan Dan Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung Refika Aditama
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.
- Ameliola, dan Nugraha. (2013). *Perkembangan Media Innformasi Dan Era Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*. Malang: Imania
- Sanjaya, dan Wibhowo, 2011. *Pengertian Gadget*. Universitas Islam Riau.
- <http://Jurnalilmiah./2013/pdf> *Pengertian Gadget*.