**BAB I**

 **PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah merumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak ban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3 UU RI No 20/ 2003).

Dari adanya proses pendidikan tentunya menjadi harapan bagi semua orangtua dan siswa yaitu memperoleh hasil prestasi belajar yang baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Pendidikan adalah segala kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung sepanjang zaman dalam segala situasi kegiatan kehidupan, berlangsung disegala tempat yang kemudian akan mendorong pertumbuhan segala potensi yang ada di dalam diri individu dengan kegiatan pembelajaran individu akan mampu mengubah dan mengembangkan diri menjadi makin dewasa, cerdas dan matang, sehingga dapat dikatakan pendidikan proses perubahan menuju pendewasaan, pencerdasan dan pematangan diri (Suhartono, 2009). Pernyataan lain mengemukakan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Oleh karena itu ia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi.

Komunikasi adalah proses pengiriman berita kepada orang lainnya. Dalam kehidupan sehari-hari kita melihat komunikasi ini dalam berbagai bentuk, misalnya percakapan antara dua orang, pidato dari ketua kepada anggota rapat, berita yang dibacakan oleh penyiar televisi atau radio, buku cerita, koran, surat, telegram, telepon, faksimile, internet, e-mail, sms, dan sebagainya. (Sarlito, 2013 : 185)

Karena betapa besarnya pengaruh aktivitas siswa terhadap kegiatan belajarnya demi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, dalam belajar tersebut siswa mengalami aktivitas belajar yang berkaitan erat dengan kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

*Handphone* merupakan sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar secara konvensional yang mudah dibawa dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon yang menggunakan kabel. *Handphone* telah menjadi peralatan komunikasi yang sangat penting dan mudah, baik piranti kerasnya (*handware*) berupa pesawat teleponmaupun piranti lunak (*software*) berupa chip dan pulsa. Dengan cepatnya perkembangan teknologi komunikasi, telepon genggam (*handphone*) telah memilki berbagai fungsi selain untuk menerima telepon atau sms (pesan singkat), *handphone* juga bisa berfungsi sebagai alat memotret, merekam segala aktivitas, sebagai sarana informasi bahkan *handphone* tersebut bisa digunakan untuk menjelajahi dunia internet tergantung *feature handphone* tersebut.

Sebagai alat komunikasi, *handphone* memberikan manfaat bagi penggunanya untuk melakukan komunikasi jarak jauh dan *handphone* tersebut juga bisa digunakan sebagai hiburan bagi sebagian orang yang memiliki *handphone* fungsi tambahan selain untuk komunikasi jarak jauh berupa alat untuk memotret, merekam, permainan,

MP3, mendengarkan radio, menonton televisi bahkan layanan internet. Namun di samping alat komunikasi *handphone* memberikan manfaat, *handphone* juga mempunyai aspek yang merugikan bagi kehidupan manusia.

Apabila dicermati *handphone* bukan lagi alat komunikasi yang dimiliki oleh orang tua dan orang dewasa saja akan tetapi *handphone* tersebut sudah menjelajahi di kalangan anak-anak khususnya para pelajar. Tidak jarang dijumpai para siswa membawa *handphone* saat pergi ke sekolah dan sering juga dijumpai siswa ngobrol, berbincang dengan menggunakan handphone sampai bermenit-menit bahkan sampai berjam-jam, salah satu sebabnya dikarenakan biaya menelpon cukup murah yang ditawarkan oleh operator telepon dan hal tersebut bisa saja akan mengganggu aktivitas belajar siswa.

Seperti yang diketahui bahwa remaja adalah masa yang penting dalam hal prestasi hal ini sesuai yang dinyatakan Handerson & Dweck (Santrock, 2006). Tekanan sosial dan akademis mendorong remaja kepada beragam peran yang mereka bawa, peran yang seringkali menuntut tanggungjawab mereka yang lebih besar. Prestasi menjadi hal yang sangat penting bagi remaja, dan remaja mulai menyadari bahwa pada saat inilah mereka dituntut untuk menghadapi kehidupan yang sebenarnya.

Mereka mulai melihat kesuksesan atau kegagalan masa kini untuk meramalkan keberhasilan dikehidupan merekananti sebagai orang dewasa Keberhasilan belajar yang baik akan dapat diraih apabila ada keinginan yang kuat dari individu untuk belajar. Keinginan itu akan muncul apabila ada dorongan (motivasi) baik dalam diri siswa maupun luar diri siswa. Motivasi belajar bagi siswa adalah salah satu faktor penentu dalam mencapai tujuan sehingga makin besar motivasinya akan semakin besar pula kesuksesan belajar yang diraihnya (Winkel, 2004).

Hal di atas bisa saja tercapai dengan kata lain siswa aktif dalam proses pembelajaran, akan tetapi dengan catatan siswa tersebut fokus dan konsentrasi dalam proses belajar maka kegiatan seperti siswa bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dapat berjalan dengan baik, akan tetapi terkadang.

Kemampuan berkonsentrasi dalam belajar mutlak diperlukan. Kalau diperhatikan, keluhan tidak bisa konsentrasi merupakan keluhan yang paling umum dikalangan pelajar. Didalam setiap langkah belajar, apakah itu di dalam kelas atau di rumah, apabila kita belajar sendiri, diperlukan konsentrasi yang tinggi. Gangguan konsentrasi dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu gangguan dari dalam (*internal*) dan gangguan dari luar (*eksternal*).

Berdasarkan survei awal yang telah peneliti lakukan dengan mengadakan wawancara tidak terstruktur dengan guru konselor SMP Negeri 1 Binamu, diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa siswa di kelas IX 1 dan IX 4 yang kecanduan bermain *Handphone*. Hasil wawancara tersebut dengan menunjukkan bahwa siswa yang mengalami kecanduan *Handphone* dapat ditandai dengan adanya siswa yang mengabaikan lingkungan sekitar mereka, selalu merasa gelisah karena kouta internetnya habis, lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *Handphone* dan guru mata pelajaran menjelaskan bahwa anak yang mengalami kecanduan *Handphone*, di dalam kelas siswa tersebut sering mengabaikan tugas-tugas yang diberikan, tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan dikarenakan lebih memperhatikan *Handphone*, ini membuat prestasi akademik mereka menurun. Siswa yang mengalami kecanduan *Handphone* tersebut akan menghambat aktifitas sehari-hari mereka dan mengakibatkan motivasi belajarnya berkurang dan membuat prestasi akademiknya menurun

Berdasarkan fenomena yang terjadi di SMP Negeri 1 Binamu, maka sebagai tenaga pendidik khususnya guru konselor perlu adanya pemahaman dan kemampuan untuk menerapkan teknik *reframing*. *Reframing* merupakan salah satu metode dari pendekatan konseling kognitif *behavior* yang bertujuan mengorganisir *content* emosi yang dipikirkannya dan mengarahkan/membingkai kembali kearah pikiran yang rasional, sehingga kita dapat mengerti berbagai sudut pandang dalam konsep diri/konsep kognitif dalam berbagai situasi. *Reframing* juga dapat dilakukan dengan mengevaluasi kembali hal-hal yang mengecewakan dan tidak menyenangkan dengan mengubah *frame* berfikir konseli. Teknik ini dimaksudkan untuk menyusun kembali atau mengubah cara pandang atau persepsi konseli terhadap masalah atau tingkah lakunya.Dengan demikian teknik *reframing* ini diharapkan agar siswa dapat menghilangkan cara pandang yang negatif dan mengubah aspek-aspek kognisinya yang keliru.

Dari uraian di atas, maka penulis mencoba mengkajinya melalui penelitian yang berjudul “Penerapan Teknik *Reframing* untuk Mengurangi Kecanduan Bermain *Handphone* Siswa di SMP Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto ”

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan dua masalah pokok penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran kecanduan bermain *handphone* pada siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik *reframing* di SMP Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto ?
2. Bagaimana gambaran pelaksanaan teknik *reframing* dalam mengurangi kecanduan bermain *handphone* pada siswa di SMP Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto ?
3. Apakah penerapan teknik *reframing* dapat mengurangi kecanduan bermain *handphone* pada siswa di SMP Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto ?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran kecanduan bermain *handphone* pada Siswa di SMP Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto.
2. Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan teknik *reframing* pada siswa di SMP Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto.
3. Untuk mengetahui apakah penerapan teknik *reframing* dapat mengurangi kecanduan bermain *handphone* pada siswa di SMP Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto.

# D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat atau berkontribusi secara teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

* 1. Bagi akademisi, untuk melengkapi perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan yang disediakan sebagai bahan bacaan dan refrensi.
	2. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan penulis dan memberi informasi kepada para pembaca tentang *handphone* dan pengaruhnya dalam aktivitas belajar siswa.

 2. Manfaat Praktis

1. bagi para guru konselor, diharapkan menjadi bahan acuan agar memperhatikan siswa dalam mempergunakan *handphone.*.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat dijadikan sebagai latihan untuk membantu dirinya dalam mengatasi masalah yang dihadapi.
3. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pelajaran atau rujukan kedepannya jika sudah terjun kelapangan sebagai guru konselor