

**PENGARUH BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN MEDIA
POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
DAMPAK NEGATIF *GADGET***

(Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Persatuan Mertoyudan
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh :
Dian Novita Putri
12.0301.0027

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN MEDIA
POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
DAMPAK NEGATIF *GADGET***

(Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Persatuan Mertoyudan
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Dian Novita Putri
12.0301.0027

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

PENGARUH BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN MEDIA *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAMPAK NEGATIF *GADGET*

(Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Persatuan Mertoyudan
Kabupaten Magelang)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Dian Novita Putri
12.0301.0027

Dosen Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Subiyanto', written over a horizontal line.

Drs. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

Magelang, 17 Januari 2019
Dosen Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Indiaty', written over a horizontal line.

Dra. Indiaty, M.Pd
NIP. 19600328 198811 2 001

PENGESAHAN

**PENGARUH BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN MEDIA *POWERPOINT*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAMPAK
NEGATIF *GADGET***

Oleh :

Dian Novita Putri

12.0301.0027

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji :

Hari : Jumat

Tanggal : 25 Januari 2019

Tim Penguji Skripsi :

1. Drs. Subiyanto, M.Pd. (Ketua/Anggota)
2. Dra. Indiati, M.Pd. (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. Tawil, M.Pd, Kons. (Anggota)
4. Nofi Nur Yuhanita, M. Psi. (Anggota)



Mengesahkan,

Dekan FKIP



Drs. Tawil, M.Pd, Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dian Novita Putri**
NPM : 12.0301.0027
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Bimbingan Klasikal dengan Media
Powerpoint untuk Meningkatkan Pemahaman
Dampak Negatif *Gadget*

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai peraturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan di Universitas Muhammadiyah Magelang.

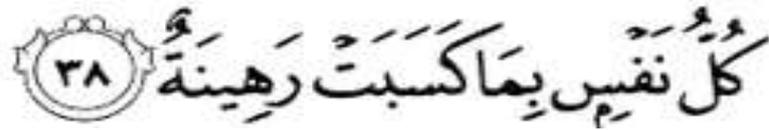
Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 17 Januari 2019



Dian Novita Putri
NPM. 12.0301.0027

MOTTO



“Tiap-tiap diri bertanggung jawab atas apa yang telah diperbuatnya”
Q.S. Al- Mudatsir : 38

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Ibuku tercinta sembah bakti untuk mu, terima kasih atas segala do'a dalam setiap langkah dan sujud, kasih sayang, cinta, keringat, dan motivasi yang telah diberikan.
2. Almamaterku tercinta, Prodi BK FKIP UMMagelang

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Bimbingan Klasikal dengan Media *Powerpoint* untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif *Gadget*”.

Penyelesaian penyusunan skripsi ini berkat bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah mengesahkan secara resmi judul penelitian sebagai bahan penulisan skripsi sehingga penulisan skripsi berjalan dengan lancar,
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. Dekan FKIP UMMagelang yang telah memberikan ijin dan mengesahkan secara resmi penulisan skripsi kepada penulis untuk melakukan kegiatan penelitian,
3. Dewi Liana Sari, M.Pd., Kaprodi BK FKIP UMMagelang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan kegiatan penelitian,
4. Drs. Subiyanto M.Pd, sebagai dosen pembimbing I dan Dra. Indiati M.Pd, sebagai dosen pembimbing II yang selalu sabar dan bijaksana memberikan bimbingan nasehat serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi,
5. Safrodin, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SMP Persatuan Mertoyudan, yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi di SMP Persatuan Mertoyudan,

6. Galuh Retno N, S.Pd, sebagai guru pembimbing kelas VIII SMP Persatuan Mertoyudan, yang telah berkenan membantu memberikan izin, bimbingan dan keleluasaan waktu kepada penulis selama penulis menyelesaikan penelitian skripsi sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan lancar,
7. Berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua, Amin.

Magelang, 17 Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Pemahaman Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i>	6
1. Pengertian Pemahaman	6
2. Pengertian <i>Gadget</i>	7
3. Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i>	14
B. Bimbingan Klasikal dengan Media <i>Powerpoint</i>	15
1. Bimbingan Klasikal	15
2. Media <i>Powerpoint</i>	24
3. Bimbingan Klasikal dengan Media <i>Powerpoint</i>	26
C. Pengaruh Bimbingan Klasikal dengan Media <i>PowerPoint</i> Terhadap Pemahaman Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i>	27
D. Penelitian yang Relevan	28
E. Kerangka Berpikir	29
F. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Desain Penelitian	31
B. Identifikasi Variabel Penelitian	32
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	33
D. Subjek Penelitian	33
E. Metode Pengumpulan Data	34
F. Insrumen Penelitian	35
G. Validias dan Reliabilitas	36
H. Prosedur Penelitian	38

I. Metode Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Pelaksanaan Penelitian.....	42
2. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	51
3. Pengujian Prasyarat Analisis.....	52
4. Uji Hipotesis	54
B. Pembahasan.....	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	58
A. Simpulan	58
1. Kesimpulan teori.....	58
2. Kesimpulan hasil penelitian.....	58
B. Saran	59
1. Bagi guru pembimbing	59
2. Bagi Peneliti selanjutnya.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	<i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	32
2	Penilaian Skor Angket Dampak Negatif <i>Gadget</i>	35
3	Kisi-kisi Instrumen Dampak Negatif <i>Gadget</i>	36
4	Hasil Validasi Instrumen Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i>	37
5	Hasil Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>).....	42
6	Deskripsi Data Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i> (<i>pretest</i>).....	44
7	Rumus Pengkategorian Variabel	45
8	Pengkategorian Skor <i>Pretest</i>	45
9	Hasil Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>).....	48
10	Deskripsi Data Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i> (<i>posttest</i>)	49
11	Data Distribusi Frekuensi Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>)	50
12	Data Perbandingan Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>).....	51
13	Hasil uji normalitas	53
14	Hasil uji homogenitas	54
15	Hasil uji <i>wilcoxon</i>	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1	Kerangka Berpikir	30
2	Skor Hasil <i>Prettest</i>	43
3	Diagram Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>)	46
4	Skor Hasil <i>Posttest</i>	49
5	Diagram Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>)	50
6	Diagram Perbandingan Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>posttest</i>)	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Surat Ijin Penelitian dan Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	65
2	Hasil <i>Try Out</i> Angket Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i>	68
3	Hasil Uji Validitas dan reliabilitas Instrumen	71
4	Angket Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i>	75
5	Data <i>Pre Test</i> Angket Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i>	79
6	RPL dan Hasil Kegiatan Bimbingan Klasikal.....	82
7	Jadwal Pelaksanaan Kegiatan.....	111
8	Data <i>Post Test</i> Angket Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i> ...	113
9	Hasil Uji Normalitas.....	115
10	Hasil Uji Homogenitas	118
11	Hasil Uji Hipotesis	120
12	Daftar Hadir Bimbingan Klasikal	122
13	Dokumentasi.....	127

PENGARUH BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN MEDIA *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAMPAK NEGATIF *GADGET*

(Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Persatuan Mertoyudan
Kabupaten Magelang)

Dian Novita Putri

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* terhadap peningkatan pemahaman dampak negatif *gadget* di SMP Persatuan Mertoyudan Kabupaten Magelang .

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan model *One Group Pretest Posttest Design*. Subjek penelitian dipilih dengan teknik *random sampling* . Sampel yang diambil sebanyak 25 siswa. Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas yang berupa bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* dan variabel terikat yang berupa pemahaman dampak negatif *gadget*. Metode pengumpulan data menggunakan angket. Uji validitas instrumen pemahaman dampak negatif *gadget* dengan validasi butir. Analisis data menggunakan analisis *non parametrik Wilcoxon signed rank test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji *wilcoxon* sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan antara skor rata-rata sebelum *treatment* sebesar 94,36 dan sesudah *treatment* sebesar 111,84. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* pada siswa..

Kata kunci : *bimbingan klasikal, media powerpoint, pemahaman dampak negatif gadget*

THE EFFECT OF CLASSICAL GUIDANCE WITH POWER POINT MEDIA TO UNDERSTAND ABOUT THE NEGATIVE IMPACT OF GADGET

(Research on Grade VIII students of Persatuan Mertoyudan Junior High School Magelang District)

Dian Novita Putri

ABSTRACT

The purpose of this research is to know about the effect of classical guidance with power point media to understand about the negative impact of gadget at the Persatuan Mertoyudan Magelang Junior High School.

This is a kind of experiment research with One Group Pretest Posttest design. The subjects of this research are choose by random sampling technique, which is 25 students are takes to become samples. There are two variables that use in this research. First is independent variable, in this research independent variable is classical guidance with power point media. The second is dependent variable, dependent variable in this research is student comprehension about the negative impact of gadget. Data collection method in this research is questionnaire. Instrument validity test of student comprehension about negative impact of gadget utilizing is by item validation. Data analysis using non parametrik Wilcoxon signed rank test technique.

The results of this research indicate that classical guidance with power point media have impact to student comprehension about the negative impact of gadget utilizing. This matter evidenced by the results of wilcoxon technique analysis in amount of $0,000 < 0,05$. Based on the results of analysis and discussion, there is a difference between average score before treatment and after treatment. Before treatment the average score is 94,36 and after treatment the average score is 111,84. The last conclusion results of this research is classical guidance with powerpoint media can improved student comprehension about negative Impact of gadget.

Keywords: *classical guidance services, power point media, understanding the negative impact of gadgets*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era global ini, erat kaitannya dengan kecanggihan teknologi yang mempengaruhi kita dalam melakukan berbagai hal dengan cara yang lebih cepat dan mudah. Media massa seperti *gadget* merupakan media sosial yang bisa dikatakan sangat memberikan pengaruh besar pada setiap individu. Pengetahuan yang diperoleh dari media massa dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mengarahkan sikap dan perilaku. Mengikuti media massa secara intensif, maka akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan pola pikir masyarakat dan kebudayaan.

Gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, sedangkan dalam bahasa Indonesia *gadget* disebut “acang”. Sugiman (2014: 10), berpendapat bahwa *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobby, bahkan hiburan. Manumpil dkk (2015: 25) *gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya smartphone, iPhone, dan BlackBerry. Sedangkan menurut Jati (2014) *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah komunikasi manusia.

Media teknologi/*gadget* baik itu teknologi informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Di mana ketika seseorang sudah

merasa nyaman dengan teknologi yang ia gunakan, ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dia dengan orang di sekitarnya semakin menurun. Menurut Psikiater AS, Jerald Block, kondisi itu harus dilihat sebagai gangguan klinis melihat makin meningkatnya jumlah orang yang kecanduan game dan pornografi di internet dari pada berbincang dengan keluarga atau sahabatnya.

Kenyataan yang terjadi di lapangan setelah dilakukan observasi dan wawancara kepada guru BK memberikan pernyataan kepada peneliti bahwa di SMP Persatuan Mertoyudan Kabupaten Magelang pada 18 April 2018 kurang lebih sekitar 65% siswa yang belum memahami betul apa saja dampak negatif dari *gadget*. Hal tersebut dapat terlihat dari perilaku siswa yang masih sering menggunakan *gadget* dengan tidak bijak, misalnya masih ada saja siswa yang menggunakan *gadget* secara terus menerus sampai lupa waktu bahkan memainkan *gadget* saat jam pelajaran, padahal jelas ada peraturan sekolah yang melarang siswanya membawa *gadget* ke sekolah, kurangnya interaksi sosial siswa didalam kelas seperti kurang komunikasi secara *face to face*, siswa lebih asyik dengan *gadgetnya* masing-masing dari pada berbincang dengan keluarganya atau sahabatnya, serta cenderung kurang berinteraksi dengan lingkungan luar dan sekitarnya. Mereka merasa tidak lagi membutuhkan orang lain dalam beraktivitas dan cenderung menjadi pribadi yang kasar.

Upaya yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah di atas adalah dengan memberikan bimbingan klasikal kepada siswa-siswi dimana bimbingan klasikal ini secara umum memberikan pemahaman kepada siswa-

siswi tentang berbagai hal sebagai upaya untuk mengetahui dampak negatif *gadget*.

Bimbingan klasikal merupakan salah satu strategi dasar berupa kegiatan yang diberikan kepada sejumlah siswa atau konseli yang dilaksanakan secara tatap muka antara guru BK atau konselor dengan siswa di dalam kelas. Kegiatan yang bersifat pencegahan, pengembangan, dan pemeliharaan (Kemendikbud Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan 2016).

Berdasarkan kondisi yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Bimbingan klasikal dengan Media *PowerPoint* untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif *Gadget* pada Siswa Kelas VIII SMP Persatuan Mertoyudan Kabupaten Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan serta observasi dan wawancara yang telah dilakukan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang bisa memanfaatkan *gadget* dengan bijak.
2. Siswa kurang paham tentang dampak positif dan negatif dari *gadget*.
3. Siswa cenderung bermain *gadget* daripada berinteraksi dengan orang lain.
4. Siswa ketergantungan dengan *gadget*.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, maka peneliti menganggap penelitian yang diangkat perlu adanya batasan dalam pengambilan variabel. Oleh sebab itu, penulis hanya membahas hal yang berkaitan dengan “Bimbingan Klasikal dengan Media *Powerpoint* untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif *Gadget*.”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* pada siswa kelas VIII SMP Persatuan Mertoyudan Kabupaten Magelang?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* terhadap peningkatan pemahaman dampak negatif *gadget* pada siswa kelas VIII SMP Persatuan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*.

2. Bagi Guru

Menambah wawasan guru mengenai teknik bimbingan konseling yang dapat diterapkan dalam menghadapi siswa, menjadikan guru lebih termotivasi dalam menggunakan teknik yang bervariasi.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Serta memaksimalkan kinerja sekolah dalam memberikan layanan pendidikan yang maksimal.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang teknik bimbingan dan konseling. Mampu mengembangkan penelitian lebih mendalam mengenai berbagai teknik yang lebih bervariasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pemahaman Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

1. Pengertian Pemahaman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 811), pemahaman adalah proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan. Menurut Benyamin S. Bloom (dalam Djali, 2011: 77) pemahaman adalah kemampuan untuk menginterpretasi atau mengulang informasi dengan menggunakan bahasa sendiri.

Pemahaman atau *comprehension* mengacu pada kemampuan untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu terlebih dahulu diketahui atau diingat dan memaknai arti dari materi yang dipelajari. Bloom (Segala, 2009: 157)

Pemahaman atau *comprehension*, adalah suatu kemampuan yang umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkan dengan hal-hal yang lain. Pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Pemahaman termasuk dalam salah satu bagian dari aspek kognitif, karena pemahaman merupakan tingkat berfikir yang lebih tinggi.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwasanya pemahaman di sini dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk dapat memahami atau menguasai suatu bahan materi ajar dalam suatu pembelajaran. Pemahaman bukan hanya sekedar tahu, tetapi juga menginginkan siswa yang belajar dapat memanfaatkan atau mengaplikasikan apa yang telah dipahaminya. Apabila siswa tersebut memahami apa yang telah dipelajarinya, maka siswa tersebut akan siap untuk menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat belajar.

2. Pengertian *Gadget*

Menurut Ma'ruf (2015: 31) mendefinisikan bahwa *gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Era globalisasi seperti saat ini, media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa *inggris* yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi.

Menurut Wahyu (2017: 2) *Gadget* pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget*. Pasalnya *gadget* tidak hanya beredar di kalangan remaja (12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga beredar dikalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak-anak (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*.

Perkembangan teknologi terus berkembang, karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

Menurut Ridwan Sanjaya (2011: 1 - 23). Bagi pengguna *gadget* yang terhubung ke dunia maya selama 24 jam, membuka *e-mail* dan *facebook* sering kali menjadi aktivitas rutin yang tidak bisa ditinggalkan setiap harinya, sekalipun itu hari libur. Bahkan setelah bangun pagi sering kali yang dilakukan adalah kegiatan menulis status atau memeriksa status teman lain di dunia maya.

Semakin canggih zaman maka semakin banyak *gadget* yang akan digunakan tentunya apalagi sekarang ini semakin banyaknya aplikasi canggih yang berkembang dan terus berkembang pesat maka semakin banyak pula orang yang ingin memiliki dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkannya setiap harinya.

Saat ini perkembangan *gadget* di Indonesia pertumbuhannya sangat pesat. Bahkan peminat *gadget* di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan *gadget*. Perusahaan *gadget* kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk dengan keunggulan masing-masing. Jadi bisa dipastikan beberapa tahun ke depan, teknologi *gadget* semakin trend. Sekarang tidak hanya kalangan atas saja yang dapat memiliki tablet dan smartphone. Namun kalangan menengah juga sudah dapat memiliki sebuah tablet dan smartphone karena semakin bersaingnya di pasaran untuk membuat harga *gadget* semakin ekonomis. Produk-produk baru yang menawarkan *gadget* dengan harga yang cukup murah. Sekarang orang dengan mudah untuk memiliki sebuah *gadget*. Tak heran juga permainan yang dimainkan anak zaman sekarang berbeda dengan dulunya.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, *gadget* merupakan sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* juga memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik

lainnya. Keunikan *gadget* adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya. Selain *gadget* menguntungkan karena fitur-fitur yang disajikan semakin bervariasi, justru banyak orang yang menyalahgunakannya sehingga menjadikan kerugian atau berdampak negatif. Seperti banyaknya tindakan asusiala di kalangan anak usia sekolah, yang dikarenakan sering menonton film-film dewasa, kemampuan berkomunikasi yang kurang baik, dan lain sebagainya.

a. Dampak Positif *Gadget*

Menurut Harfiyanto (2015: 23), mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif. Dampak tersebut antara lain adalah:

- 1) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. Sehingga memudahkan untuk saling berkomunikasi dengan orang baru dan memperbanyak teman.
- 2) Mempersingkat jarak dan waktu. Karena dalam era perkembangan *gadget* yang canggih didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini.
- 3) Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan. Hal ini dikarenakan kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam *gadget*.
- 4) Mempermudah para remaja mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal ini biasa dilakukan remaja dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran.

b. Dampak Negatif *Gadget*

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak usia dini memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut.

Menurut Handrianto (dalam M. Hafiz Al-Ayouby, 2013: 38 - 39), mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

1) Penurunan Konsentrasi Saat Belajar

Pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*. Misalnya, anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut.

2) Malas Menulis dan Membaca

Hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget*. Misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari.

3) Penurunan dalam Kemampuan Bersosialisasi

Misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan di sekelilingnya.

4) Kecanduan

Anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya.

5) Dapat Menimbulkan Gangguan Kesehatan

Jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radisasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak.

6) Perkembangan Kognitif Anak Terhambat

Kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat.

7) Menghambat Kemampuan Berbahasa

Anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya.

8) Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak

Seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman.

Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014: 16) dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut:

1) Menjadi pribadi yang tertutup

Seseorang yang kecanduan gadget akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain,

lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.

2) Kesehatan terganggu

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

3) Gangguan tidur

Anak yang bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada di kamarnya, terkadang orang tua berpikir anak sudah tidur padahal masih bermain dengan *gadget*-nya. Bahkan tanpa disadari anak dapat bermain-main dengan *gadget*-nya sampai larut malam sehingga paginya susah bangun.

4) Suka menyendiri

Anak yang senang bermain *gadget*-nya akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan teman sebayanya secara perlahan akan semakin berkurang. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat anak lebih suka menyendiri bermain dengan *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar pun semakin berkurang.

5) Ancaman *cyberbullying*

Cyberbullying merupakan segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia internet. *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial memungkinkan terjadinya *cyberbullying* lebih tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* antara lain: penurunan konsentrasi belajar, malas menulis dan membaca, penurunan kemampuan bersosialisasi, kecanduan, perkembangan kognitif terhambat, mempengaruhi perilaku anak, siswa menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur dan suka menyendiri. Banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan, maka siswa harus diberi pemahaman tentang dampak-dampak yang ditimbulkan oleh *gadget*.

3. **Pemahaman Dampak Negatif *Gadget***

Gadget merupakan merupakan perangkat elektronik yang memberikan pembaharuan dari hari ke hari sehingga memudahkan manusia untuk memanfaatkannya. Namun di samping itu *gadget* juga dapat berdampak negatif bagi pengguna yang tidak bisa memanfaatkan kepraktisan *gadget* dengan bijak dan malah menyalahgunakannya.

Kemampuan siswa untuk dapat memahami atau menguasai dampak negatif *gadget* yang disajikan dalam suatu pembelajaran. Pemahaman dampak negatif *gadget* bukan hanya sekedar tahu, tetapi juga menginginkan siswa yang belajar dapat memanfaatkan atau mengaplikasikan apa yang telah dipahaminya tentang dampak negatif *gadget*. Apabila siswa tersebut memahami apa yang telah dipelajarinya, maka siswa tersebut akan siap untuk menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat belajar dan juga menghindari hal-hal negatif yang disebabkan oleh *gadget*.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman dampak negatif *gadget* adalah kemampuan untuk mengetahui bahwa penggunaan *gadget* juga memiliki dampak atau resiko yang kurang baik untuk siswa, sehingga diharapkan siswa dapat mengambil pelajaran dari situ dan dapat memanfaatkan *gadget* dengan sebaik mungkin.

B. Bimbingan Klasikal dengan Media *Powerpoint*

1. Bimbingan Klasikal

a. Pengertian Bimbingan Klasikal

Menurut Winkel (2013: 38) bimbingan klasikal merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing – masing siswa, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan bagi dirinya sendiri. Bimbingan klasikal dilaksanakan dengan mengadakan sejumlah kegiatan bimbingan. Kegiatan-kegiatan

dilaksanakan sejalan dengan program yang telah direncanakan dan disepakati bersama oleh pihak-pihak terkait.

Menurut Fatimah (dalam Hisbah, 2017: 4) Bimbingan klasikal merupakan bagian yang memiliki pengaruh besar dalam layanan Bimbingan dan Konseling, serta merupakan layanan yang efisien, terutama dalam menangani masalah rasio jumlah konseli dan konselor. Adapun tujuan dan manfaat bimbingan klasikal yaitu untuk merencanakan kegiatan penyelesaian studi, membimbing perkembangan karir serta kehidupannya di masa yang akan datang, mengembangkan potensi dan kekuatan yang dimiliki peserta didik secara optimal, membantu siswa menyesuaikan diri dengan lingkungannya, serta membantu siswa menyelesaikan permasalahannya dalam belajar untuk mencapai kesuksesan dalam mencapai tujuan belajar.

Menurut Winkel (2006: 561) Bimbingan klasikal adalah suatu bimbingan yang diberikan kepada kelompok siswa yang bergabung dalam satu kesatuan kelas di tingkat tertentu pada suatu jenjang pendidikan, pada waktu yang ditetapkan dalam jadwal bimbingan. Tujuan bimbingan klasikal, yaitu supaya siswa mampu mengatur kehidupan sendiri, memiliki pandangan sendiri dan tidak tergantung pada pendapat orang lain.

Menurut Wiratama (2013:11-12) bimbingan klasikal adalah bimbingan yang berorientasi pada kelompok siswa dalam jumlah besar

antara 30 – 40 orang siswa (sekelas). Bimbingan klasikal lebih bersifat preventif dan berorientasi pada pengembangan pribadi siswa yang meliputi bidang pembelajaran pada pengembangan pribadi siswa yang meliputi bidang pembelajaran, bidang sosial, dan bidang karir. Dalam bimbingan klasikal terjadi interaksi antara siswa dengan guru pembimbing, di mana guru BK sebagai sumber informasi memiliki kebutuhan untuk menyampaikan informasi (bahan ajar) kepada siswa sebagai penerima informasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru BK kepada siswa secara tatap muka di dalam kelas dalam suatu satuan kegiatan pengajaran. Kegiatan ini berisikan informasi yang diberikan oleh seorang pembimbing yang bersifat preventif dan memberikan pemahaman kepada siswa.

b. Tujuan Bimbingan Klasikal

Kegiatan bimbingan klasikal bertujuan membantu siswa mencapai kemandirian dalam kehidupannya, mencapai perkembangan yang utuh dan optimal dalam bidang pribadi, sosial, belajar dan karir serta mencapai keselarasan antara pikiran, perasaan dan perilaku. Tujuan bimbingan klasikal guna membantu mencapai perkembangan siswa (Kemendikbud. 2016).

Menurut Barus (2015: 66) bimbingan klasikal digunakan untuk mengembangkan dimensi sosial-psikologis, keterampilan hidup, klarifikasi nilai, dan perubahan sikap perilaku individu dalam kelompok.

Bimbingan klasikal memunculkan perubahan yang positif pada diri individu. Secara lebih luas, bimbingan klasikal membantu individu-individu dalam mengembangkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjukkan pada perwujudan tingkah laku.

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan dari bimbingan klasikal adalah merencanakan kegiatan penyelesaian studi, perkembangan karir serta kehidupannya di masa yang akan datang, mengembangkan seluruh potensi dan kekuatan yang dimilikinya seoptimal mungkin, menyesuaikan diri dengan lingkungan pendidikan dan lingkungan masyarakat.

c. Fungsi Bimbingan Klasikal

Fungsi bimbingan klasikal menurut Nurihsan (2006: 8) sebagai berikut:

- 1) Fungsi *Preventif* atau pencegahan adalah fungsi bimbingan untuk menghindari diri dari terjadinya tingkah laku yang tidak diharapkan ataupun membahayakan dirinya dan orang lain.
- 2) Fungsi Pemahaman adalah fungsi bimbingan untuk membantu siswa agar memiliki pemahaman terhadap dirinya dan lingkungannya, mampu mengembangkan potensi diri secara optimal dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan secara dinamis dan konstruktif.

d. Manfaat Bimbingan Klasikal

Menurut Hartinah (2009: 22 - 27) bimbingan secara bersama-sama dalam kelas memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Bimbingan secara bersama-sama akan membantu tenaga pembimbing yang terbatas jumlahnya. Secara klasikal pembimbing akan memberikan pelayanan kepada siswa secara menyeluruh.
 - 2) Melalui bimbingan klasikal, siswa dilatih untuk menghadapi dan memecahkan masalah bersama-sama. Dengan demikian, siswa dilatih untuk saling bekerjasama.
 - 3) Siswa yang diharapkan untuk memecahkan masalah bersama, secara tidak langsung didorong untuk berani mengemukakan pendapat serta menghargai pendapat orang lain.
 - 4) Informasi yang dibutuhkan oleh siswa dapat dibagikan oleh pembimbing secara klasikal.
 - 5) Melalui bimbingan secara bersama, siswa akan menjadi lebih sadar jika mendapatkan bimbingan secara lebih mendalam oleh pembimbing.
 - 6) Bagi pembimbing baru, melaksanakan layanan bimbingan secara bersama-sama dapat memperkenalkan diri dan berusaha mendapatkan kepercayaan diri murid.
- e. Keunggulan Bimbingan Klasikal

Keunggulan bimbingan klasikal menurut pendapat Siwabessy dan Hastoeti (2008: 136 – 137) sebagai berikut:

- 1) Informasi yang disampaikan atau jenis kegiatan bimbingan yang dilakukan dapat menjangkau sejumlah siswa secara merata para siswa sekelas dapat menerima informasi yang sama dari suatu

sumber apakah guru atau konselor atau sumber yang lain secara bersama-sama dengan demikian dapat meminimalkan pemahaman yang keliru atau kesalahan persepsi.

- 2) Bimbingan klasikal membuka peluang untuk siswa secara serempak mempunyai pengalaman belajar yang sama dan seragam.
- 3) Bimbingan klasikal memberi kesempatan untuk mengimprovisasi kemampuan kreatifitasnya dan sportifitasnya apabila konselor mampu memmanagement kelas dengan baik.
- 4) Bimbingan klasikal memungkinkan siswa saling memahami hal secara terbuka, menilai, mengomentari dengan jujur dan tulus sesuai pengarahan konselor.
- 5) Bimbingan klasikal membantu siswa membangun sikap asertif yang sangat diperlukan siswa dalam kehidupan mereka di masa mendatang.
- 6) Bimbingan klasikal akan memberikan peluang bagi siswa untuk belajar bertoleransi, siswa dapat memahami, mengenal, menerima dan dapat mengarahkan diri secara positif apabila konselor mampu mengelola kelas dengan baik.
- 7) Bimbingan klasikal memberikan peluang bagi guru atau konselor mengenal bakat-bakat khusus siswa melalui observasi kelas antara lain kepemimpinan, seni olahraga, managerial.
- 8) Bimbingan klasikal membuka peluang bagi guru atau konselor menjaring masalah-masalah siswa secara spesifik seperti kelainan

tingkah laku yang muncul pada siswanya yang penakut, pemalu, egois dan agresif.

- 9) Dalam bimbingan klasikal konselor menggunakan metode-motode pembelajaran yang bervariasi, menarik, dan menyenangkan dan dapat dinikmati oleh siswa bersama-sama.
- 10) Metode konseptual yang digunakan guru atau konselor dalam bimbingan klasikal memungkinkan siswa akan belajar dari mengalami sendiri bukan dari pemberian orang.

Retiningdyastusti dalam bahan ajar PLPG Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Bimbingan Klasikal tahun 2005 menjelaskan kelebihan bimbingan klasikal adalah sebagai berikut: informasi yang disampaikan atau jenis kegiatan dapat dilakukan menjangkau sejumlah siswa secara merata para siswa sekelas dapat menerima informasi yang sama dari satu sumber apakah guru atau konselor atau sumber lain secara bersama-sama secara demikian dapat meminimalkan pemahaman yang keliru atau kesalahan persepsi.

Bimbingan klasikal memungkinkan para siswa saling memahami belajara bertoleransi, terbuka, menerima, menilai, mengomentari, secara jujur dan tulus sesuai pengarahan konselor dan dapat mengarahkan diri secara positif apabila konselor dapat mengelola dengan baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa kelebihan dari bimbingan klasikal adalah memungkinkan siswa saling memahami,

belajar bertoleransi, terbuka, menerima, menilai, mengomentari, secara jujur dan tulus sesuai pengarahan konselor.

f. Bidang Bimbingan Klasikal

Menurut Winkel (2013: 113-115) ragam bimbingan di kelas menunjukkan pada bidang kehidupan tertentu atau aspek perkembangan tertentu yang menjadi fokus perhatian dalam pelayanan bimbingan, dengan kata lain tentang apa yang diberikan. Dilihat dari masalah yang dialami siswa, terdapat 4 ragam bimbingan yaitu:

1) Bimbingan pribadi

Bidang bimbingan pribadi, pelayanan bimbingan dan konseling di SMP, membantu siswa untuk mengenal dan menemukan serta mengembangkan pribadi yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan mandiri.

2) Bimbingan sosial

Bidang bimbingan sosial, pelayanan ini bertujuan membantu siswa untuk memahami dirinya dalam membina hubungan kemanusiaan dengan sesama di berbagai lingkungan (pergaulan sosial) yang dilandasi budi pekerti luhur, tanggung jawab kemasyarakatan dan kenegaraan.

3) Bimbingan akademik atau belajar

Bimbingan akademik adalah bimbingan dalam hal menemukan cara belajar yang tepat dalam memilih program studi yang sesuai, dan dalam mengatasi kesukaran yang timbul berkaitan dengan tuntutan-

tuntutan belajar disuatu institusi pendidikan. Bidang bimbingan belajar, pelayanan bimbingan dan konseling di SMP membantu siswa mengembangkan diri, sikap dan kebiasaan belajar yang baik untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan serta menyiapkan untuk melanjutkan pendidikan pada tingkat yang lebih tinggi.

4) Bimbingan karir

Bidang bimbingan karir, pelayanan bimbingan dan konseling di SMP membantu siswa merencanakan dan mengembangkan masa depan karir.

g. Media Bimbingan Klasikal

Media pembelajaran dalam bimbingan Klasikal menurut Belawati (2003: 12) dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

- 1) Media cetak adalah sejumlah media yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran dan penyampaian informasi, contoh media cetak antara lain: buku teks, majalah, *leaflet*, modul, *handout*, dan lembar kerja siswa.
- 2) Media non cetak adalah sejumlah media yang disiapkan tidak pada kertas, yang berfungsi untuk keperluan pembelajaran dan penyampaian informasi, contoh media non cetak antara lain: OHT (*Overhead Transparancies*), audio (bersifat suara atau bunyi misalnya, radio, tape), video (gambar dan bunyi, misalnya film), slide dan computer.

3) Media display adalah jenis media pembelajaran yang berisi materi tulisan atau gambaran yang dapat ditampilkan di dalam kelas ataupun di luar kelas, di kelompok kecil atau besar, perorangan tanpa menggunakan alat proyeksi, contoh media display antara lain: *flipchart, cadhesive, chart*, poster, peta, foto, dan relia berupa gambar yang nyata secara anatomi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa media yang digunakan dalam bimbingan klasikal adalah media cetak, media non cetak dan media display.

2. Media Powerpoint

a. Pengertian Powerpoint

Menurut Daryanto (2010: 157) *Microsoft PowerPoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft* dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan pendidikan, maupun perorangan dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang baik.

Menurut Rusman dkk (2011: 301) *Microsoft PowerPoint* merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, lokarya dan sebagainya.

Jadi, dapat disimpulkan *Microsoft PowerPoint* merupakan program aplikasi presentasi yang populer yang sering digunakan dan diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah pendidikan, maupun perorangan dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang baik.

b. Kelebihan Media *Powerpoint*

Menurut Daryanto (2010: 158) kelebihan media *powerpoint* di dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penyajian menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks ataupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa.
- 4) Guru tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data optic atau magnetic, sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

c. Kekurangan Media *Powerpoint*

Menurut Daryanto (2010: 160) kekurangan media *powerpoint* di dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.

- 2) Jika yang digunakan untuk presentasi di kelas adalah PC, maka guru direpotkan oleh pengangkutan dan penyimpanan PC.
- 3) Jika monitor yang digunakan terlalu kecil (14"-15"), maka kemungkinan besar siswa yang duduk jauh dari monitor kesulitan melihat sajian bahan ajar yang ditayangkan.
- 4) Guru harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.

3. Bimbingan Klasikal dengan Media *Powerpoint*

Bimbingan klasikal merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru BK kepada siswa secara tatap muka di dalam kelas dalam suatu satuan kegiatan pengajaran. Kegiatan ini berisikan informasi yang diberikan oleh seorang pembimbing yang bersifat preventif dan memberikan pemahaman kepada siswa.

Microsoft PowerPoint merupakan program aplikasi presentasi yang populer yang sering digunakan dan diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah pendidikan, maupun perorangan dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang baik.

Bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* adalah kegiatan yang dirancang oleh guru BK kepada siswa secara tatap muka di dalam kelas dengan menggunakan media *powerpoint*. Media juga berpengaruh dalam suatu pembelajaran, karena dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru.

Kelebihan dari bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* diantaranya guru mudah dalam penyampaian materi dan siswa juga mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru, siswa juga lebih tertarik, guru juga lebih mudah dalam melakukan pelayanan secara menyeluruh.

C. Pengaruh Bimbingan Klasikal dengan Media *PowerPoint* Terhadap Pemahaman Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Gadget memang sudah banyak digunakan oleh kalangan remaja, namun banyak yang belum mengetahui dampak dari penggunaan *gadget*. *Gadget* diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah di atas adalah dengan memberikan bimbingan klasikal kepada siswa-siswi di mana bimbingan klasikal ini secara umum memberikan pemahaman kepada siswa-siswi tentang berbagai hal sebagai upaya untuk mengetahui dampak negatif *gadget*.

Bimbingan klasikal merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru BK kepada siswa secara tatap muka di dalam kelas. Bimbingan yang disajikan dengan tema yang sesuai dengan tugas perkembangan siswa. Pemanfaatan media pembelajaran dalam bimbingan klasikal juga diperlukan, agar siswa mudah memahami apa yang akan disampaikan. Penggunaan media *powerpoint* adalah salah satu cara untuk memudahkan guru menyampaikan materi, karena

banyak kelebihanannya antara lain: penyajian menarik karna penggunaan warna dan animasi, lebih merangsang pengetahuan siswa.

Peneliti menggunakan bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*. Bimbingan klasikal merupakan suatu upaya memecahkan masalah yang dilakukan melalui situasi, proses dan kegiatan di kelas agar individu mendapatkan pemahaman diri, penerimaan diri, pengarahan diri, dan perwujudan diri menuju perkembangan yang optimal dalam pemahaman dampak negatif *gadget*.

D. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Khamim Syafrul Hidayah Aminudin (2017) dengan judul “Pengaruh Bimbingan Klasikal Terhadap Pengetahuan Siswa Tentang Bahaya *Penyalahgunaan* Narkoba pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Kandungan Kab. Temanggung.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Bimbingan Klasikal berpengaruh terhadap pengetahuan siswa tentang bahaya penyalahgunaan narkoba. Hasil tersebut ditunjukkan dari analisis peningkatan selisih presentase pengetahuan siswa tentang bahaya penyalahgunaan narkoba sebelum perlakuan sebesar 77,59% dan sesudah perlakuan sebesar 88,89% meningkat sebesar 11,30%. Peningkatan juga terbukti dari analisis perhitungan *paired t-test* dengan bantuan program *spss 16 for windows*, yaitu nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan sebesar 99,31 dengan standar deviasi 8,626 dan sesudah diberi perlakuan rata-ratanya sebesar 113,78 dengan standar deviasi 5,627. Adanya peningkatan rata-rata sebesar 14,469 membuktikan bahwa

bimbingan klasikal mempengaruhi pengetahuan siswa tentang bahaya penyalahgunaan narkoba.

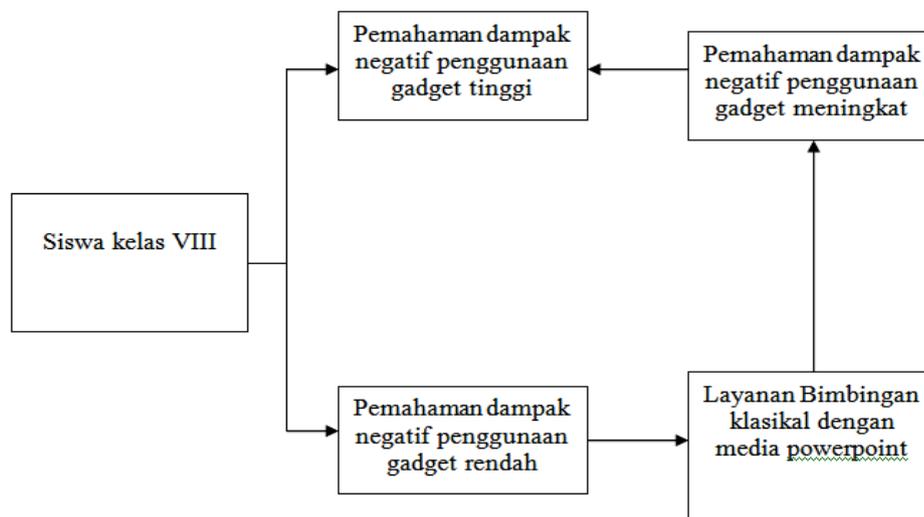
Hasil penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Novi Andriati (2015) dengan judul Pengembangan Model Bimbingan Klasikal dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan bimbingan klasikal di TK Negeri Pembina Pontianak dan mengetahui tingkat kepercayaan diri anak sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Hal ini ditunjukkan dengan perubahan tingkat kepercayaan diri sebelum diberikan perlakuan atau *pretest* dan setelah diberikan perlakuan atau *posttest* sebesar 44,46%.

E. Kerangka Berpikir

Bimbingan Klasikal dalam penelitian ini adalah bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan siswa tentang apa itu *gadget*, bagaimana penggunaan *gadget* yang baik, serta memberitahukan kepada siswa-siswi beberapa pengaruh buruk yang berakibatkan oleh pemakaian *gadget* yang disalahgunakan.

Bimbingan klasikal dengan media powerpoint adalah suatu strategi untuk memberikan pengetahuan tentang dampak penggunaan *gadget*, sehingga dapat merubah perilaku dengan mampu menerapkan perilaku yang baru dalam pemanfaatan *gadget* secara optimal. Perilaku yang semula memiliki

pemahaman dampak negatif penggunaan *gadget* rendah dapat meningkat menjadi tinggi seperti yang lainnya, seperti bagan dibawah ini:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2011), Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Hipotesis penelitian ini yaitu bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian untuk mengetahui apakah ada perubahan atau tidak pada suatu keadaan yang dikontrol secara ketat. Sehingga penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2011:54).

Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang di dalamnya melibatkan manipulasi terhadap kondisi subjek yang diteliti, disertai upaya kontrol yang ketat terhadap faktor-faktor luar serta melibatkan subjek pembanding atau metode ilmiah yang sistematis yang dilakukan untuk membangun hubungan yang melibatkan fenomena sebab akibat (Arifin, 2009:127). Pengertian tersebut dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen merupakan suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeleminasi, mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat perlakuan.

Penelitian ini menggunakan metode *One Group Pretest-Posstest Design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa pembanding. Desain ini terdapat *pretest* sebelum dilakukan eksperimen, dengan demikian hasil penelitian dapat diketahui lebih akurat karena peneliti

dapat membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan dengan keadaan sesudah diberi perlakuan. Rancangan ini digambarkan sebagai berikut :

Tabel: 1
One Group Pretest-Posstest Design

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
TI	X	T2

Keterangan :

TI : Pengukuran awal pemahaman dampak negatif penggunaan *gadget*

X : Treatment bimbingan klasikal dengan media *powerpoint*

T2 : Pengukuran akhir pemahaman dampak negatif *gadget*

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen dengan memberikan *pretest* (pengukuran awal) dan *posttest* (pengukuran akhir) kepada siswa yang digunakan sebagai subyek dalam penelitian.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel merupakan objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi, 2013: 118). Sementara itu, Sugiyono (2006: 61) berpendapat bahwa variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi beberapa variabel diantaranya variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau

menjadi sebab timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011: 39).

Penelitian ini menggunakan dua variable yaitu:

1. Variabel bebas atau *Independent Variable* (X) adalah bimbingan klasikal dengan media *powerpoint*
2. Variabel terikat atau *Dependent Variable* (Y) adalah pemahaman dampak negatif *gadget*.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Bimbingan Klasikal dengan Media *Powerpoint*

Bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* adalah kegiatan yang dirancang oleh guru BK kepada siswa secara tatap muka di dalam kelas dengan menggunakan media *powerpoint*.

2. Pemahaman Dampak Negatif *Gadget*

Kemampuan siswa untuk dapat memahami dampak negatif *gadget* yang berpengaruh terhadap kemampuan belajar, kemampuan sosial, dan kesehatan.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan individu yang menjadi sasaran penelitian. Hal-hal yang berhubungan dengan subyek penelitian adalah sebagai berikut:

1. Populasi

Populasi atau *universe* (Arifin, 2009: 215) adalah keseluruhan objek yang diteliti baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Persatuan Kabupaten Magelang ada 50 siswa.

2. Sampel

Sampel (Arifin, 2009: 215) adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniature population*). Dalam penelitian ini sampel berjumlah 25 siswa sebagai kelompok eksperimen.

3. Teknik *sampling*

Penulis menggunakan teknik *sampling* yang disebut dengan *random sampling* dalam menentukan sampel kelompok penelitian, sampel tersebut berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data berupa penyebaran angket. Metode penyebaran angket dilakukan untuk mengetahui tinggi rendahnya dampak negatif *gadget*.

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya (Suharsimi, 2013:151). Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu angket yang menghendaki jawaban pendek dan jawaban yang membutuhkan jawaban tertentu. Angket ini menggunakan model skala likert

dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) dengan penilaian sebagai berikut:

Tabel: 2
Penilaian Skor Angket Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Jawaban	Item Positif	Item Negatif
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

(Noor, 2014: 128).

F. Instrumen Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam menyusun instrumen ini dilakukan dengan berbagai tahap, baik dalam pembuatannya maupun dalam uji coba. Tujuan dari instrument penelitian ini adalah untuk memecahkan suatu persoalan. Informasi yang diperoleh dan relevan atau tidaknya suatu data tergantung pada alat ukur yang digunakan dan harus memiliki validitas serta reliabilitas, sehingga instrumen penelitian ini merupakan hal yang penting dalam penelitian.

Instrumen dikembangkan dalam kisi-kisi yang memuat tentang variabel, aspek, indikator serta jumlah masing-masing item positif dan item negatif. Sebelum angket digunakan untuk *pre test* dan *post test*, terlebih dahulu diuji validitas dan reabilitasnya dengan melaksanakan *try out* untuk mengetahui kelayakan angket yang akan digunakan.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur pemahaman dampak negatif penggunaan *gadget* siswa terdapat pada tabel berikut:

Tabel: 3
Kisi-kisi Instrumen Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Variabel	Aspek	Indikator	Item		Jumlah Item	
			+	-		
Dampak Negatif Gadget	Kemampuan Belajar	Menurunkan konsentrasi belajar	1, 2, 3	4, 5, 6	6	
		Malas menulis dan membaca	7, 8, 9	10, 11, 12	6	
		Perkembangan Kognitif terhambat	13, 14, 15	16, 17, 18	6	
	Kemampuan social	Pribadi yang tertutup		19, 20, 21, 22	23, 24, 25	7
			Menghambat kemampuan berbahasa	26, 27, 28	29, 30, 31	6
		Mempengaruhi perilaku siswa kearah negatif		32, 33, 34	35, 36	5
			Kesehatan	Mengalami gangguan kesehatan mata	37, 38, 39, 40	41, 42, 43
		Kecanduan		47,44, 45, 46,	48, 49,50	7
		Jumlah		27	23	50

G. Validias dan Reliabilitas

Suatu alat ukur dapat dinyatakan sebagai alat ukur yang jelas dan akurat dalam memberikan informasi apabila telah memenuhi beberapa kriteria yang telah ditentukan oleh para ahli psikometri yaitu kriteria valid dan reliable. Oleh karena itu agar simpulan tidak keliru dari keadaan yang sebenarnya, diperlukan uji validitas dan reliabilitas dari alat ukur yang digunakan penelitian.

a. Uji Validitas Instrumen

Data try out yang diperoleh segera dianalisis untuk menguji validitas instrument. Analisis butir menggunakan bantuan program *SPSS*

22.0 for windows, jumlah item pada kuesioner adalah 50 item pernyataan dengan N sejumlah 25. Kriteria item yang dinyatakan valid sah adalah item dengan nilai r yang diperoleh (r hitung) lebih dari r tabel pada taraf signifikan 5%. Dari 25 subyek uji coba, dengan nilai r tabel 0,3961 dan tingkat signifikan 5% diperoleh 37 item sah atau item yang valid dan 13 item pernyataan dinyatakan gugur.

Tabel: 4
Hasil Validasi Instrumen Pemahaman Dampak Negatif
Penggunaan Gadget

Variabel	Aspek	Indikator	Item			Jumlah Item	
			+	-			
			Konsisten	Gugur	Konsisten	Gugur	
Dampak Negatif Gadget	Kemampuan Belajar	Menurunkan konsentrasi belajar	1, 2, 3	-	6	4, 5	4
		Malas menulis dan membaca	7, 8	9	11, 12	10	4
	Kemampuan social	Perkembangan Kognitif terhambat	13, 14	15	18	16, 17	3
		Pribadi yang tertutup	19, 20, 22	21	23, 25	24	5
		Menghambat kemampuan berbahasa	26, 28	27	29, 30, 31	-	5
	Kesehatan	Mempengaruhi perilaku siswa kearah negatif	32, 33, 34	-	-	35, 36	3
		Mengalami gangguan kesehatan mata	37, 38, 39, 40	-	41, 42, 43	-	7
Kecanduan		44, 45, 46, 47	-	48, 49	50	6	
Jumlah			23	4	14	9	37

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan N 25 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan program *SPSS 22.0 for windows*, diperoleh koefisien *alpha* pada variabel Pemahaman Dampak Negatif Penggunaan Gadget sebesar 0,3961. Karena hasil koefisien *alpha* pada variabel pemahaman dampak negatif penggunaan gadget lebih besar dari r_{tabel} ($0,903 > 0,3961$), sehingga item angket tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

H. Prosedur Penelitian

Kegiatan dalam penelitian ini melalui berbagai prosedur penelitian. Prosedur penelitian dilakukan dengan rancangan adalah sebagai berikut :

1. Persiapan Penelitian

a. Pengajuan judul dan proposal penelitian

Peneliti mengajukan judul penelitian sesuai dengan masalah yang ditemui di lapangan dan pengajuan proposal kepada dosen pembimbing pada bulan Februari 2018. Pengajuan surat ijin Penelitian di SMP Persatuan Mertoyudan Kabupaten Magelang pada bulan September 2018.

b. Penyusunan instrumen penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dampak negatif *gadget*.

c. *Try out* instrument

Pelaksanaan *try out* angket dampak negatif *gadget* dilakukan pada bulan November. *Try out* dilakukan pada siswa kelas VIII B berjumlah 25. Angket terdiri dari 50 butir pernyataan. Kemudian diuji validitas dan reliabilitas.

2. Pelaksanaan penelitian

a. Pelaksanaan pre-test

- 1) Penulis menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan pre-test.
- 2) Penulis membagi angket pre-test kepada sampel penelitian.
- 3) Penulis mengoreksi hasil pengisian angket pre-test dan menganalisis hasil pre-test untuk menentukan tindak lanjut.

b. Pelaksanaan bimbingan klasikal dengan media *powerpoint*

- 1) Mengoreksi daftar hadir siswa agar sesuai dengan jumlah siswa yang telah mengikuti pre-test.
- 2) Mengoreksi jawaban siswa pada angket dampak negatif *gadget*
- 3) Mengambil sampel sesuai dengan jumlah sampel yang dibutuhkan.

c. Memberikan perlakuan pada subyek penelitian dengan salah satu teknik bimbingan klasikal dengan media *powerpoint*. Dimana pada hal ini siswa diberikan sebuah layanan bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif penggunaan *gadget* pada siswa. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan sebanyak 4 kali. Alasan peneliti memilih dilaksanakan penelitian sebanyak 4 kali dikarenakan itu sudah disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa. Salah satu contoh

yang diberikan peneliti saat melakukan *treatment* adalah saat memberikan materi dampak negatif penggunaan *gadget* dimana dalam *treatment* tersebut peneliti memberikan sebuah tayangan video dan sebuah sesi tanya jawab kepada siswa.

- d. Evaluasi kegiatan bimbingan klasikal dengan media *powerpoint*.
 - e. Pelaksanaan *post-test*
 - 1) Penulis menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *post-test*.
 - 2) Penulis membagikan angket *post-test* kepada siswa yang menjadi sampel penelitian.
 - 3) Penulis mengoreksi hasil pengisian angket *post-test*.
 - f. Penulis menganalisis hasil *post-test* dan memberikan hasil interpretasi pada analisis tersebut dalam rangka penentuan perubahan tingkat pemahaman dampak negatif penggunaan *gadget* siswa sebelum dan sesudah diberikan bimbingan klasikal dengan media *powerpoint*.
3. Penyusunan hasil penelitian.

I. Metode Analisis Data

Metode analisis data yaitu cara mengolah data yang sudah diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju ke arah kesimpulan. Teknik analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemberian bimbingan klasikal berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*.

Metode analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan *uji-t* analisis *paired sampel t-test*. Sebelum melalui *uji-t*, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu melalui uji normalitas dan

homogenitas. Apabila salah satu dari uji prasyarat tidak lolos maka menggunakan *uji wilcoxon*. Dengan menggunakan *uji-t* atau *uji wilcoxon* tersebut diharapkan dapat diketahui apakah bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*.

Analisis data dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS 22.00 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas (signifikan) $>0,05$ maka H_0 diterima, sedangkan jika signifikan $<0,05$ maka H_0 ditolak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Kesimpulan teori

- a. Bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* adalah kegiatan yang dirancang oleh guru BK kepada siswa secara tatap muka di dalam kelas dengan menggunakan media *powerpoint*.
- b. Pemahaman Dampak Negatif *Gadget* adalah kemampuan siswa untuk dapat memahami dampak negatif *gadget* yang berpengaruh terhadap kemampuan belajar, kemampuan sosial, dan kesehatan.
- c. Berdasarkan hasil penelitian yang telah ditunjukkan bahwa ada pengaruh bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* terhadap peningkatan pemahaman dampak negatif *gadget*, hal ini dibuktikan bahwa ada perbedaan peningkatan skor hasil *pretest* dan *posttest*.

2. Kesimpulan hasil penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan ada pengaruh yang positif dari bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* terhadap peningkatan pemahaman dampak negatif *gadget* pada siswa kelas VIII di SMP Persatuan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis Uji *wilcoxon* bahwa nilai signifikansi kurang dari 5% yaitu $0,000 < 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* berpengaruh untuk meningkatkan

pemahaman dampak negatif *gadget* pada siswa kelas VIII di SMP Persatuan Kabupaten Magelang.

B. Saran

1. Bagi guru pembimbing

Ketika menemukan siswa yang memiliki kecenderungan pemahaman pembelajaran rendah maka guru pembimbing dapat menerapkan bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* sebagai upaya untuk meningkatkan.

2. Bagi Peneliti selanjutnya

Bimbingan klasikal dengan media *powerpoint* untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* pada siswa diperlukan penelitian lebih lanjut, peneliti dapat menggunakan teknik lain atau media yang lebih inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal.2009. *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Barus, Gendon. 2015. *Menakar Hasil Pendidikan Karakter Terintegrasi di SMP*. Jurnal Cakrawala Pendidikan.
- Belawati, Tian.2003.*Pengembangan Bahan Ajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Christiany, Juditha.2011.*Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar*. Jurnal Penelitian IPTEK-KOM. Nomor. 1, Volume 13, Halaman: 1 – 23
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.2003.*Kamus Besar Bahasa Indonesia*.Jakarta: Balai Pustaka.
- Derry Iswidharmanjaya. 2011.*Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Google Book.
- Djaali.2011.*Psikologi Pendidikan*.Jakarta: Bumi Aksara.
- Djemari, Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Fatimah, Nur Dewi. *Layanan Bimbingan Klasikal Dalam Meningkatkan Self Control Siswa Smp Negeri 5 Yogyakarta (dalam HISBAH: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam) No. 1, Vol. 14, Juni 2017*
- Harfiyanto, dkk. 2015. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri Semarang. Skripsi*. Universitass Negeri Semarang
- Hartinah. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Replika Aditama

- Iswidharmanjaya. 2011. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*.Google Book
- Jati & Herawati. 2014. *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan gadget*. Diakses tanggal 20 Mei 2018.
- Kemendikbud.2016. *Panduan Operational Penyelenggaraan Bimbingan dan Konselingdi Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Khamim Syafrul Hidayah Aminudin. 2017. *Pengaruh Bimbingan Klasikal Terhadap Pengetahuan Siswa Tentang Bahaya Penyaahgunaan Narkoba*. Skripsi. UMM.
- Manumpil, dkk. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. *Ejournal Keperawatan*. Vol 3, No.2
- M. Hafiz Al-Ayouby. 2015. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik: diakses tanggal 25 April 2018
- Novitasari, Wahyu& Nurul Khotimah. 2016. *Dampak Penggunaan Gagdet Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*, *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 5 NO. 3, 25 April 2018.
- Novi Andriati. 2015. *Pengembangan Model Bimbingan Klasikal dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kepercayaan diri*. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi*.
- Nurihsan, Ahmad Juntika.2006.*Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: Refika Aditama
- Rahman, Wiratama. 2013. *Bimbingan Klasikal*. *Http: Rahman.com.wordpress.com/2013/07/17/Peningkatan Motivasi Siswa dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal Melalui Media Audio Visual*. Di unduh Kamis, 02 Agustus 2018 pukul 11.00 WIB
- Retiningdyastuti. 2005. *Bahan Ajar PLPG dalam Bimbingan Klasikal*.Semarang: IKIP PGRI
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung Rajawali Pers
- Sanjaya, Ridwan & Christine Wibhowo.2011. *Menyiasati Tren Digital Pada Anak dan Remaja*, Jaakarta: PT Elex Media Komputindo

Segala, S. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.

Siwabessy, Louise B. & Sri Hastoeti. 2008. *Bahan Ajar Sertifikasi Guru Bimbingan dan Konseling dalam Jabatan Melalui Jalur Pendidikan: Praktik Bimbingan Klasikal*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta dan Dikti Depdiknas

Sugiyono. 2006. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Winkel, W.S., & M.M Sri Hastuti. 2006. *Bimbingan Konseling di Instiusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi

_____. 2013. *Bimbingan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi