

**EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN
DAMPAK NEGATIF *GADGET***
(Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen)

SKRIPSI



Oleh:

Henny Purwatiningsih

NPM 14.0301.0078

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PENEGASAN
EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN
DAMPAK NEGATIF *GADGET*
(Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen)

SKRIPSI

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

Oleh :

Henny Purwatiningsih
NPM: 14.0301.0078

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN
DAMPAK NEGATIF *GADGET***
(Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen)



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

Dosen Pembimbing I


Dra. Indiaty, M.Pd
NIP. 1960328198812001

Magelang, 2 Desember 2016
Dosen Pembimbing II


Sugiyadi, M.Pd.Kons.
NIS. 047506010

PENGESAHAN

Telah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Nama : Henny Purwatiningsih

NPM : 14.0301.0078

Diterima dan disahkan oleh penguji :

Hari : Kamis

Tanggal : 19 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Dra. Indiaty, M.Pd

Ketua / anggota

(.....)

2. Sugiyadi, M.Pd.Kons

Sekretaris / anggota

(.....)

3. Dr.Purwati,MS,Kons

Anggota

(.....)

4. Drs. Tawil,M.Pd.Kons

Anggota

(.....)

Mengesahkan

Dekan FKIP

(.....)

Drs. Subiyanto, M.Pd

NIP.195708071983031002

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Henny Purwatiningsih
NPM : 14.0301.0078
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Efektivitas Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan
Pemahaman Dampak Negatif Gadget

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui merupakan hasil plagiat atau penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 4 Januari 2017



nembuat pernyataan

Henny
Henny Purwatiningsih
NPM. 14.0301.0078

MOTTO

Barang siapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun, niscaya dia akan melihat (balasan)Nya, dan barang siapa yang mengerjakan kejahatan sebesar dzarrahpun, niscaya dia akan melihat (balasan) Nya pula. (Q.S Al.Zalzalah 7-8)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku yang selalu memberikan dukungan
2. Suami tercinta dan anakku tersayang,
Pandu Tidar Pratama, Kartika Arga
Dianti dan Panji Nugroho Setyoadi
3. Almamaterku Program Studi Bimbingan
dan Konseling FKIP UMMagelang

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*.”

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang,
2. Drs. Subiyanto, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang,
3. Sugiyadi, M.Pd., Kons., Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling
4. Dra. Indiati, M.Pd dan Sugiyadi M.Pd, Kons., Dosen Pembimbing Skripsi,
5. Akhmad Mitrawan S.Pd, M.Pd., Kepala SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen, yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Drs. Sarmin Purwo Saputro, Guru BK SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling, dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Masukan dan saran untuk perbaikan penulisan ini diterima dengan senang hati. Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua, Amin.

Magelang, 4 Januari 2017
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAKSI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6

BAB II	LANDASAN TEORI	
	A. Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i>	7
	B. Bimbingan Kelompok.....	15
	C. Efektivitas Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i>	28
	D. Kerangka Berpikir	30
	E. Hipotesis	31
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Desain Penelitian	32
	B. Identifikasi Variabel Penelitian	32
	C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	33
	D. Subyek Penelitian	33
	E. Metode Pengumpulan Data.....	35
	F. Prosedur Penelitian.....	37
	G. Teknik Analisis Data	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	43
	B. Pembahasan	50
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan	53
	B. Saran	54
DAFTAR	PUSTAKA	56
LAMPIRAN		59

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Penilaian Skor Angket Dampak Negatif <i>Gadget</i>	35
2 Uji Validitas Instrumen	38
3 Uji Reliabilitas Instrumen	40
4 Kategori Skor Angket Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i> ...	43
5 Hasil Pretest Angket Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i>	43
6 Hasil Posttest Angket Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i>	46
7 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	47
8 Paired Sample Statistik	48
9 Paired Samples Correlations	48
10 Paired Sample Test	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1	Kerangka Berpikir	30
2.	Rancangan Penelitian Eksperimen The One Group Pretest- Posttest Design	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian	59
2 Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	60
3 Hasil Try Out Angket Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i> .	61
4 Kisi-kisi Angket Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i> sebelum dan sesudah Try Out	63
5 Angket Pemahaman Dampak Negatif <i>Gadget</i> sebelum dan Sesudah Try Out	65
6 Identitas Responden	74
7 Hasil Output Validitas Angket	75
8 Hasil Output Reliabilitas Angket	82
9 Hasil Output Deskriptif Statistik	85
10 Hasil Output Paired Samples dan Correlation	86
11 Hasil Output Paired T-Test	87
12 Output skor Pre Test	88
13 Output skor Post Test	90
14 Satuan Layanan Bimbingan Kelompok I	92
15 Laporan Hasil Bimbingan Kelompok I	95
16 Satuan Layanan Bimbingan Kelompok II	98
17 Laporan Hasil Bimbingan Kelompok II	101
18 Satuan Layanan Bimbingan Kelompok III	104
19 Laporan Hasil Bimbingan Kelompok III	107
20 Satuan Layanan Bimbingan Kelompok IV	110
21 Laporan Hasil Bimbingan Kelompok IV	113
22 Daftar Hadir Bimbingan Kelompok	116
23 Materi Bimbingan Kelompok	117
24 Dokumentasi	123

**EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN
DAMPAK NEGATIF *GADGET***
(Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen)

Henny Purwatiningsih

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen.

Penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, tanpa menggunakan kelompok pembandingan atau kelompok kontrol, dengan melakukan 4 kali pertemuan, yaitu diberikan perlakuan melalui bimbingan kelompok. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa yang memiliki pemahaman dampak negatif *gadget* rendah. Teknik yang digunakan *purposive sampling*. Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel terikat yang berupa bimbingan kelompok dan variabel bebas yang berupa pemahaman dampak negatif *gadget*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Teknik analisis data menggunakan program *SPSS For Windows versi 16.00* yaitu dengan analisis statistik *Paired T-Test*.

Kesimpulan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* ditunjukkan dari hasil analisis *Paired T-Test* sebesar 0,000. Sehingga pengajuan hipotesis diterima jika taraf signifikan nilai probabilitas kurang dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* di SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen.

Kata kunci : *Bimbingan Kelompok, Pemahaman Dampak Negatif Gadget*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat menjadikan tata cara kehidupan berubah. Salah satu contoh perkembangan tersebut adalah alat komunikasi yang dapat menjadikan segala sesuatunya mudah, yaitu *gadget*. Banyak informasi dari belahan dunia manapun bisa di akses dengan mudah hanya dengan *gadget* tersebut. *Gadget* sangat bermanfaat untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan dan bisnis. Disisi lain terjadi hal yang berlawanan disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kurang tepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya.

Suryandrio (2013 : 23) *gadget* adalah sebuah peralatan kecil yang memiliki teknologi terbaru. Berdasarkan pengertian diatas dapat dipahami bahwa *gadget* merupakan suatu teknologi yang canggih dalam sebuah perangkat kecil yang selalu menciptakan inovasi dan mempermudah kegiatan manusia, sehingga dari hari kehari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Namun kebiasaan menggunakan *gadget* mengharuskan anak berlama-lama berkontak mata di depan layar *gadget* yang tentu saja akan berdampak pada kesehatan matanya. Kedipan mata sangat penting untuk mengurangi resiko mata kering. Semakin lama mata terbuka, semakin tinggi

kemungkinan kornea mata mengalami dehidrasi, merasa panas dan sakit atau seperti ada pasir dikelopak mata hingga terasa berat (Nurmaya,R.2009).

Sangat disayangkan bila para remaja sebagai generasi penerus bangsa harus melakukan tindakan negatif akibat terlalu sering menggunakan *gadget* tanpa diberikan pemahaman baik buruknya perangkat tersebut. Remaja banyak yang meniru perilaku dari apa yang mereka lihat di dalam *gadget* mereka. Tayangan-tayangan yang seharusnya belum boleh ditonton saat ini sudah banyak dinikmati oleh remaja, bahkan anak-anak.

Berkaitan dengan dampak negatif penggunaan *gadget* diatas, fenomena yang terjadi di lapangan yaitu, di SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen mempersoalkan pemahaman dampak negatif *gadget* menjadi hal yang serius dan penting. Dari siswa kelas VIII yang berjumlah 180 siswa. terdapat sekitar 144 siswa atau 80 % siswa yang belum memahami dampak negatif dari *gadget*. Selain itu siswa yang pernah terkena razia karena kedapatan membawa handphone ada 28 siswa atau sekitar 16%. Dari hasil penelitian berupa konseling individu diperoleh informasi bahwa siswa kelas VIII ada yang tidak memahami dampak negatif *gadget* bahkan pernah melakukan penyalahgunaan dari *gadget*. Kenyataan di lapangan menunjukkan masih terdapat siswa yang kurang memahami dampak negatif *gadget*. Seperti yang terjadi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen yang beralamat di Jalan desa Sidomukti kecamatan Adimulyo kabupaten Kebumen. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pembimbing dan salah satu siswa SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen

pada tanggal 21 Maret 2016 diperoleh informasi masih ada sejumlah siswa yang kurang memahami dampak negatif *gadget*. Guru BK merekomendasikan siswa kelas VIII sebagai sampel penelitian, dimana kelas tersebut paling banyak terdapat siswa yang kurang memahami dampak negatif *gadget*. Hal tersebut seperti disampaikan Drs. Sarmin Purwo Saputro selaku Koordinator Bimbingan Konseling SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen. Usaha yang pernah dilakukan oleh sekolah untuk membatasi penggunaan *gadget* bagi siswa sudah pernah dilakukan sebelumnya, diantaranya adalah melakukan razia di kelas pada saat tertentu oleh bidang kesiswaan di sekolah. Yang kedua sesuai dengan tata tertib sekolah, maka dilakukan pemanggilan orang tua oleh guru pembimbing dan pemberian hukuman bagi siswa yang kedapatan membawa handphone di sekolah.

Namun usaha-usaha tersebut diatas belum membuahkan hasil yang maksimal bagi siswa dalam memahami dampak negatif *gadget*, maka dilakukan upaya untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif penggunaan *gadget* dengan mengadakan bimbingan kelompok.

Sukardi (2003 : 48) mengemukakan bahwa layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari sebagai individu maupun pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. Bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) terhadap individu melalui kelompok. (Tohirin, 2007 : 170) Bimbingan kelompok merupakan suatu

kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, bekerja sama, memberikan tanggapan, saran dan sebagainya dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan yang optimal.

Bimbingan kelompok dapat dimanfaatkan oleh para siswa sebagai wadah untuk belajar mengeluarkan pendapat dan menambah wawasan pengetahuan. Siswa dapat belajar bagaimana memahami masalah-masalah yang dihadapi baik masalah siswa atau masalah yang sekarang sedang terjadi atau ramai dibicarakan. Dengan bimbingan kelompok, upaya untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* terutama handphone dapat dilakukan. Bimbingan kelompok diperkirakan dapat digunakan sebagai salah satu bentuk layanan bimbingan dan konseling untuk diberikan kepada siswa dalam meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* khususnya handphone.

Beberapa penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dapat meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*. Adapun penelitian tentang bimbingan kelompok yang pernah dilakukan sebelumnya adalah penelitian yang berjudul “ pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan pemahaman self control siswa kelas IX di SMP N 1 Wanasari Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2013/2016”, oleh Selvy Yuliandita (2015). Hal ini dapat dilihat dari tingkat pemahaman self-control yang dimiliki oleh siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok

(treatment) sebanyak delapan kali menunjukkan adanya perubahan. Tingkat pemahaman self-control yang dimiliki oleh subjek penelitian sebelum diberikan treatment termasuk dalam kriteria sedang dengan persentase 55%, setelah diberikan treatment mengalami perubahan menjadi 81% atau dalam kriteria tinggi.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “efektivitas bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*.”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk menambah khasanah keilmuan tentang efektivitas bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan secara praktis dalam penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan guru pembimbing dalam meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* khususnya pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pemahaman Dampak Negatif Gadget

1. Pengertian Pemahaman Dampak Negatif *Gadget*

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan (Sudjiono, 1996: 50).

Bloom (dalam Hamalik, 2007: 78) menyatakan bahwa pemahaman termasuk dalam klasifikasi ranah kognitif tingkat 2 setelah pengetahuan. Pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.

Pengertian pemahaman menurut Sudjiono dan Bloom tersebut dapat dipahami bahwa pemahaman adalah suatu kemampuan untuk mengerti dan memahami suatu hal yang sedang dipelajari. Indikator pemahaman yang dapat ditangkap dari kedua pengertian tersebut pada dasarnya sama, yaitu dengan memahami sesuatu berarti seseorang dapat mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, menafsirkan, memerkirakan, menentukan, memperluas,

menyimpulkan, menganalisis, memberi contoh, menuliskan kembali, mengklasifikasikan, dan mengikhtisarkan.

2. Pengertian *Gadget*

Manusia yang hidup di jaman sekarang ini berada pada masa yang serba canggih, banyak informasi dari belahan dunia manapun bisa di akses dengan mudah hanya dengan alat atau barang elektronik yang mempunyai fungsi khusus. Semua usia dari orang dewasa hingga anak-anak mempunyai *smartphone*, hal ini berarti banyak siswa yang membawa *gadget* ke sekolah seiring dengan maraknya pengguna *gadget*. Sangat menguntungkan memang bisa melakukan aktivitas seperti *browsing-browsing* atau berselancar di dunia maya hanya dengan sebuah perangkat canggih yang bisa dengan mudah kita operasikan. Hal inipun berdampak pada masalah di sekolah, karena rasa ingin tahu remaja yang tinggi tak sedikit pelajar memanfaatkan *gadget* ke hal negatif.

Suryandrio (2013 : 23) mengatakan *gadget* dapat diartikan sebagai sebuah peralatan kecil yang memiliki teknologi terbaru.

Berdasarkan pengertian diatas dapat dipahami bahwa *gadget* merupakan suatu teknologi yang canggih dalam sebuah perangkat kecil yang selalu menciptakan inovasi dan mempermudah kegiatan manusia.

Risal (2011 : 4) mengatakan salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Berdasarkan penjelasan diatas dapat diartikan bahwa dari hari ke hari

gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Namun kebiasaan menggunakan *gadget* mengharuskan anak berlama-lama berkontak mata di depan layar *gadget* yang tentu saja akan berdampak pada kesehatan matanya. Kedipan mata sangat penting untuk mengurangi resiko mata kering. Semakin lama mata terbuka, semakin tinggi kemungkinan kornea mata mengalami dehidrasi, merasa panas dan sakit atau seperti ada pasir dikelopak mata hingga terasa berat (Nurmaya,R.2009).

3. **Jenis-jenis Gadget**

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita melihat bermacam-macam jenis *gadget* yang hampir digunakan oleh semua kaum remaja, orang dewasa bahkan anak-anak. Karena tidak ingin disebut sebagai orang yang *gaptek*., kemanapun mereka pergi, selalu membawa *gadget*. Bahkan banyak anak-anak sekolah yang sering mengabaikan pelajaran karena mereka lebih memperhatikan dan memainkan *gadget*. Mubasiroh (2013 : 56) menyebutkan berbagai macam *gadget* yang diantaranya sebagai berikut :

a. Handphone

Handphone atau telepon genggam disebut pula perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap.

b. Laptop

Laptop merupakan sebuah komputer yang dapat kita bawa ke mana saja sesuai dengan keinginan kita. Laptop merupakan hasil modifikasi sebuah komputer PC. Pada masa sekarang ini bentuk dan berbagai merk sudah di miliki oleh *gadget* yang satu ini. Bentuk yang ringan dan mempunyai banyak fungsi membuat orang tergiur membelinya. Beban yang dimiliki oleh laptop sesuai dengan bahan, spesifikasi, dan juga ukurannya. Berat laptop kurang lebih sekitar 1 – 6 kg.

c. Pemutar Media Player

Pemutar media player sering kita kenal dengan nama MP3 atau MP4. *Gadget* ini mempunyai manfaat untuk memutar musik dan video.

d. Tablet PC

Tablet PC sama seperti laptop, yaitu hasil modifikasi sebuah komputer PC. Namun tablet PC ini lebih ringan dan lebih keren jika dibandingkan dengan laptop. Tablet PC adalah komputer portable dan banyak sekali kegunaan yang di miliki oleh tablet PC.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dipahami bahwa *gadget*, merupakan teknologi modern yang memiliki berbagai macam bentuk dan ukuran, mulai dari ukuran kecil sampai dengan ukuran medium dengan berbagai macam fungsi yang disesuaikan dengan bentuk *gadget*.

4. **Manfaat Gadget.**

Gadget yang merupakan teknologi komunikasi, tentu memberikan manfaat yang dapat dirasakan oleh penggunanya. Banyak kemudahan yang diberikan oleh teknologi komunikasi ini yang menyangkut berbagai macam hal. Hampir setiap pengguna *gadget* akan merasakan manfaat penggunaan *gadget* secara langsung.

Suryandrio (2013 : 45) menyebutkan manfaat dalam penggunaan *gadget* sebagai berikut :

a. Memperlancar Komunikasi

Tujuan utama dari *gadget* adalah untuk memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada di dekat kita, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyampaikan pesan.

b. Mengakses Informasi

Pengguna *gadget* dapat dengan mudah mengakses informasi terkini yang dapat membantu aktivitasnya, sehingga seseorang cepat memperoleh informasi tanpa harus membuang banyak waktu.

c. Menambah wawasan

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan komunikasi yang lancar dan mudahnya informasi itu didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang akan mempengaruhi bertambahnya wawasan.

d. Hiburan

Gadget juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan kita setelah beraktivitas. Hiburan yang disajikan *gadget* dapat berupa musik, video, permainan, dan perangkat lunak multimedia yang lainnya, sehingga dapat menghibur kita.

e. Gaya Hidup

Memiliki sebuah *gadget* terkadang dapat menjadi sebuah gaya hidup. Hal ini dikarenakan ada sebagian orang yang memanfaatkan *gadget* untuk memperkuat rasa percaya diri dan status sosialnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa *gadget* juga memiliki fungsi yang memberikan dampak positif bagi penggunanya, baik dalam hal mempermudah komunikasi maupun mengakses informasi-informasi. Manfaat *gadget* dapat dirasakan jika pengguna mampu menggunakan *gadget* secara bijak.

5. **Dampak Penggunaan *Gadget***

a. Dampak positif *gadget*.

Seiring dengan perkembangan zaman, *gadget* dapat dinikmati oleh semua kalangan manusia, mulai dari anak kecil, remaja, dan orang tua. Cara pengoperasiannyapun begitu mudah sehingga semua orang dapat menggunakannya. Mereka beranggapan bahwa *gadget* sangat menguntungkan bagi mereka dan mempunyai banyak sekali manfaat. Rohmat (2009 : 120) *Gadget* memiliki beberapa kelebihan dibanding ponsel biasa , antara lain :

- 1) Mengirim dan menerima sebanyak-banyaknya surat elektronik (email) dengan satu harga dan sangat mudah.
 - 2) Dapat melakukan browsing dengan internet.
 - 3) Dapat menyimpan berbagai macam aplikasi yang sangat mempermudah pekerjaan penggunanya.
 - 4) Pemutar video dan audio paling lengkap dengan kualitas baik.
 - 5) Mampu menyimpan berbagai macam file karena memiliki memori yang cukup banyak.
- b. Dampak negatif *gadget*.

Menurut Badwilan (2004 : 33), dampak negatif penggunaan *gadget* terbagi pada aspek psikologis, sosial, dan kesehatan.

1) Aspek Psikologis

Banyaknya pesan melalui sms atau BBM yang berisi ajakan-ajakan yang bersifat rasisme atau menyimpang dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Selain itu juga terdapat peredaran pesan teks, gambar, maupun video yang bersifat pornografi. Mudahnya akses keluar masuk pesan tersebut melalui *gadget* tentu berpotensi membawa dampak negatif bagi generasi sekarang. Indikator penyalahgunaan *gadget* dilihat dari aspek psikologis antara lain menyangkut bahaya dan dampak penyalahgunaan, usaha menghindari penyalahgunaan, pemanfaatan, prestasi dan emosi (E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya; Vol. 5).

2) Aspek Sosial

Salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan *gadget* miliknya tetap dalam keadaan aktif sehingga menyebabkan munculnya suara dan mengganggu konsentrasi. Seperti ketika sedang rapat, di tempat-tempat ibadah, atau saat proses pembelajaran berlangsung. Pada aspek sosial, dapat diambil indikator penyalahgunaan *gadget* yakni pengaruh perilaku dalam belajar, peran orang tua, lingkungan sekolah, interaksi dengan teman satu kelas dan keaktifan mengikuti pembelajaran (E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya; Vol. 5).

3) Aspek Kesehatan

Gadget yang merupakan perangkat dengan unsur kekinian tentu menyebabkan seseorang mampu mengakses berbagai hal dengan mudah. Hal ini menyebabkan sebagian orang tanpa sadar menghabiskan berjam-jam waktunya untuk menggunakan *gadget* mereka. Penggunaan *gadget* yang berlebihan tentu akan mengganggu kesehatan penggunanya. Salah satu contohnya adalah ketika terlalu lama menggunakan *gadget*, mata akan terasa perih dan pusing karena terlalu lama tertuju pada layar *gadget*. Indikator penyalahgunaan *gadget* dari aspek kesehatan dapat dilihat dari perubahan kesehatan

fisik pengguna *gadget*. (E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya; Vol. 5).

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa dampak dari penggunaan *gadget* dapat mengganggu psikologis seseorang, kehidupan sosial, bahkan kesehatan seseorang. Sehingga *gadget* akan memberikan pengaruh yang baik pada seseorang jika digunakan secara bijaksana..

Dari beberapa pengertian diatas , penulis dapat menyimpulkan bahwa pemahaman dampak negatif gadget adalah kemampuan mengetahui sesuatu tentang akibat atau pengaruh buruk *gadget* dari aspek psikologis, sosial, dan kesehatan.

B. Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Willis (2004 : 13), bimbingan adalah proses bantuan terhadap individu yang membutuhkannya. Bantuan tersebut diberikan secara bertujuan, berencana, dan sistematis, tanpa paksaan melainkan atas dasar kesadaran individu tersebut sehubungan dengan masalahnya.

Kelompok adalah bukan suatu himpunan individu-individu yang karena satu atau alasan yang lain tergabung bersama, melainkan suatu satuan atau unit orang yang mempunyai tujuan yang ingin dicapai bersama, berinteraksi dan berkomunikasi secara intensif satu sama lain pada waktu berkumpul, saling tergantung dalam proses

bekerjasama dan mendapat kepuasan pribadi dari interaksi psikologis dengan seluruh anggota yang tergabung dalam satuan itu. (Winkel, 2006 : 548).

Bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) terhadap individu melalui kelompok. (Tohirin, 2007 : 170).

Sukardi (2003 : 48) mengemukakan bahwa layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun pelajar, anggota keluarga dan masyarakat.

Anti dan Marjohan (1991 : 105) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok adalah bimbingan yang diberikan kepada sejumlah individu dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Berarti bahwa bimbingan kelompok sebagai bimbingan yang diberikan kepada individu yang mengalami masalah dan pelaksanaan menggunakan kelompok sebagai wadah untuk menyelenggarakan kegiatan bimbingan.

Berdasarkan pengertian bimbingan kelompok di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, bekerja sama, memberikan tanggapan, saran dan sebagainya dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang

bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan yang optimal.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Tohirin (2007 : 172) mengemukakan bahwa secara umum bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Secara umum bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu para siswa yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok. Selain itu juga mengembangkan pribadi masing-masing anggota kelompok melalui berbagai suasana yang muncul dalam kegiatan ini, baik suasana yang menyenangkan maupun yang menyedihkan.

Secara lebih khusus, bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal para siswa.

Secara khusus bimbingan kelompok bertujuan untuk:

- a. Melatih siswa untuk berani dalam mengemukakan pendapat di hadapan teman-temannya.
- b. Melatih siswa dapat bersikap terbuka di dalam kelompok.

- c. Melatih siswa untuk dapat membina keakraban bersama teman teman dalam kelompok khususnya dan teman di luar kelompok pada umumnya.
- d. Melatih siswa untuk dapat mengendalikan diri dalam kegiatan kelompok tersebut.
- e. Melatih siswa untuk dapat bersikap tenggang rasa atau toleransi dengan orang lain.
- f. Melatih siswa memperoleh keterampilan sosial.
- g. Membantu siswa mengenali dan memahami dirinya dalam hubungannya dengan orang lain.

Bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. (Sukardi, 2003: 48).

Bimbingan kelompok merupakan media pengembangan diri untuk dapat berlatih berbicara, menanggapi, memberi menerima pendapat orang lain, membina sikap dan perilaku yang normatif serta aspek-aspek positif lainnya yang pada gilirannya individu dapat mengembangkan potensi diri serta dapat meningkatkan perilaku komunikasi antarpribadi yang dimiliki.

3. Fungsi Bimbingan Kelompok

Terdapat empat fungsi bimbingan kelompok (depdiknas, 2001 : 3), yaitu

a. Fungsi pencegahan

Fungsi pencegahan yaitu untuk mencegah timbulnya masalah yang berkaitan dengan penyalahgunaan *gadget* yang dapat menghambat proses perkembangan siswa.

b. Fungsi pemahaman

Fungsi pemahaman yaitu bimbingan kelompok yang akan menghasilkan pemahaman tentang dampak negatif *gadget*.

c. Fungsi perbaikan

Fungsi perbaikan ditujukan bagi siswa yang menghadapi masalah khusus. Dalam fungsi perbaikan ini, guru pembimbing berusaha untuk memecahkan atau mengatasi berbagai masalah yang dialami siswa.

d. Fungsi pemeliharaan dan pengembangan

Fungsi ini akan menghasilkan terpelihara dan berkembangnya berbagai potensi dan kondisi positif siswa dalam rangka perkembangan fisik, mental, dan sosial secara sehat, mantap, dan berkelanjutan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa ada empat fungsi dalam bimbingan kelompok untuk mencegah penyalahgunaan *gadget*, yaitu pencegahan dalam hal ini mencegah

timbulnya masalah yang berkaitan dengan penyalahgunaan *gadget*, fungsi pemahaman tentang berbagai dampak negatif *gadget*, fungsi perbaikan yaitu membantu permasalahan siswa yang berkaitan dengan penyalahgunaan *gadget*, dan fungsi pemeliharaan yaitu memelihara dan mengembangkan berbagai kondisi positif siswa menuju tercapainya kesehatan fisik, mental, dan sosial yang berkelanjutan.

4. Isi Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok membahas materi atau topik-topik umum baik topik bebas maupun topik tugas. Maksud topik bebas adalah suatu topik atau pokok bahasan yang dikemukakan secara bebas oleh anggota kelompok. Sedangkan topik tugas adalah topik atau pokok bahasan yang diberikan oleh pembimbing (pimpinan kelompok) kepada kelompok untuk dibahas. Secara bergiliran anggota kelompok mengemukakan topik secara bebas, selanjutnya dipilih topik mana yang akan dibahas terlebih dahulu. (Tohirin, 2007 : 172)

Topik-topik yang dibahas dalam bimbingan kelompok baik topik tugas maupun topik bebas dapat mencakup bidang-bidang pengembangan, kepribadian, hubungan sosial, pendidikan, karir, kehidupan berkeluarga, kehidupan beragama dan lain sebagainya.

Topik yang dibahas dalam penelitian ini adalah topik tugas yaitu topik yang dibahas dalam pelaksanaan bimbingan kelompok ditentukan dan diberikan oleh pimpinan kelompok, dalam hal ini

dilakukan guna mengingat keterbatasan waktu penelitian yang relatif singkat sehingga cara tersebut ditempuh agar pelaksanaan bimbingan kelompok lebih efektif dan efisien.

5. Komponen Bimbingan Kelompok

Prayitno (2004: 4) menjelaskan bahwa dalam bimbingan kelompok berperan dua pihak, yaitu pemimpin kelompok dan anggota kelompok.

a. Pemimpin Kelompok

Pemimpin kelompok adalah konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik konseling profesional. Sebagaimana untuk jenis layanan konseling lainnya, konselor memiliki ketrampilan khusus menyelenggarakan bimbingan kelompok. Secara khusus, pemimpin kelompok diwajibkan menghidupkan dinamika kelompok diantara semua peserta seintensif mungkin yang mengarah kepada pencapaian tujuan-tujuan umum dan khusus bimbingan kelompok

b. Anggota Kelompok

Tidak semua kumpulan orang atau individu dapat dijadikan anggota bimbingan kelompok. Untuk terselenggaranya bimbingan kelompok seorang konselor perlu membentuk kumpulan individu menjadi sebuah kelompok yang memiliki persyaratan sebagaimana tersebut diatas. Besarnya kelompok (jumlah anggota kelompok), dan homogenitas atau heterogenitas anggota kelompok dapat

mempengaruhi kinerja kelompok. Sebaiknya jumlah anggota kelompok tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu kecil. Kekurangefektivan kelompok akan mulai terasa jika jumlah anggota kelompok melebihi 15 orang. Pemilihan anggota sangatlah penting agar pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok dapat berjalan dengan lancar. Peranan anggota sangat menentukan kesuksesan layanan bimbingan kelompok.

6. Peranan Pemimpin kelompok dan anggota kelompok

Dinamika kelompok yang tercipta dalam proses bimbingan kelompok menggambarkan hidupnya suatu kegiatan kelompok. Hangatnya suasana atau kakunya komunikasi yang terjadi juga tergantung pada peranan pemimpin kelompok. Oleh karena itu pemimpin kelompok memiliki peran penting dalam rangka membawa anggotanya menuju suasana yang mendukung tercapainya tujuan bimbingan kelompok. Sebagaimana yang dikemukakan Hartinah (2009 : 125) bahwa peranan pemimpin kelompok :

- a. Pemimpin kelompok dapat memberikan bantuan, pengarahan ataupun campur tangan langsung terhadap kegiatan kelompok. Campur tangan meliputi hal-hal yang bersifat isi dari yang dibicarakan dan proses kegiatan itu sendiri.
- b. Pemimpin kelompok memusatkan perhatian pada suasana yang berkembang dalam kelompok itu baik perasaan anggota-anggota

tertentu maupun keseluruhan kelompok. Pemimpin kelompok dapat menanyakan suasana perasaan yang dialami.

- c. Jika kelompok itu tampaknya kurang menjurus kearah yang dimaksudkan, pemimpin kelompok perlu memberikan arah yang dimaksudkan kepada anggotanya.
- d. Pemimpin kelompok juga perlu memberikan tanggapan (umpan balik) tentang berbagai hal yang terjadi dalam kelompok, baik yang bersifat isi maupun proses kegiatan kelompok.
- e. Pemimpin kelompok juga diharapkan mampu mengatur lalu lintas kegiatan kelompok sebagai pemegang aturan permainan (menjadi pendamai, pendorong kerjasama dan kebersamaan).
- f. Selain itu, pemimpin kelompok harus bertindak sebagai penjaga agar apapun yang terjadi didalam kelompok tidak merusak ataupun menyakiti satu orang atau lebih anggota kelompok sehingga dia atau mereka menderita karenanya. Sifat kerahasiaan dari kegiatan kelompok tersebut dengan segenap isi dan kejadian-kejadian yang timbul didalamnya juga menjadi tanggung jawab pemimpin kelompok.

Kegiatan bimbingan kelompok sebagian besar juga didasarkan atas peranan para anggotanya. Peranan kelompok tidak akan terwujud tanpa keikutsertaan secara aktif para anggota kelompok tersebut. Karena dapat dikatakan bahwa anggota kelompok merupakan badan dan jiwa kelompok tersebut. Hartinah

(2009 : 89) mengemukakan peranan yang dimainkan para anggota kelompok adalah :

- a. Membantu terbinanya suasana keakraban kelompok.
- b. Mencerahkan segenap perasaan saat melibatkan diri dalam kegiatan kelompok tersebut.
- c. Berusaha agar yang dilakukannya tersebut membantu tercapainya tujuan bersama.
- d. Membantu tersusunnya aturan kelompok dan berusaha mematuhi dengan baik.
- e. Benar-benar berusaha untuk secara aktif ikut serta dalam seluruh kegiatan kelompok.
- f. Mampu berkomunikasi secara terbuka.
- g. Berusaha membantu anggota lainnya.
- h. Memberi kesempatan kepada anggota lain untuk ikut menjelaskan peranannya dalam kelompok.
- i. Menyadari pentingnya kelompok itu.

7. Jenis-jenis bimbingan kelompok

Menurut Prayitno (1995:25) dalam penyelenggaraan bimbingan kelompok dikenal dua jenis, yaitu kelompok bebas dan kelompok tugas, adapun uraiannya sebagai berikut:

a. Bimbingan kelompok tugas

Dalam penyelenggaraan bimbingan kelompok tugas ini arti dan isi kegiatannya tidak ditentukan oleh anggota kelompok

melainkan diartikan sebagai penyelesaian suatu tugas. Tugas yang dikerjakan kelompok itu berasal dari pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok mengemukakan suatu tugas untuk selanjutnya dibahas dan diselenggarakan oleh anggota kelompok.

b. Bimbingan kelompok bebas

Dalam kegiatannya para anggota bebas mengemukakan segala pikiran dan perasaan dalam kelompok. Selanjutnya apa yang disampaikan mereka dalam kelompok itulah yang menjadi pokok bahasan kelompok.

Jenis bimbingan kelompok dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok tugas dengan topik penyalahgunaan *gadget* yang ditentukan oleh pemimpin kelompok.

8. Tahap-tahap Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok berlangsung melalui empat tahap. Hartinah (2009 : 132) tahap-tahap bimbingan kelompok adalah sebagai berikut :

a. Tahap pembentukan

Tahap ini merupakan merupakan tahap pengenalan, tahap pelibatan diri atau tahap memasukkan diri ke dalam kehidupan suatu kelompok. Pada tahap ini pada umumnya para anggota saling memperkenalkan diri dan juga mengungkapkan tujuan ataupun harapan-harapan yang ingin dicapai baik oleh masing-masing,

sebagian, maupun seluruh anggota. Pemimpin kelompok menjelaskan cara-cara dan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok. Selanjutnya pemimpin kelompok mengadakan permainan untuk mengakrabkan masing-masing anggota sehingga menunjukkan sikap hangat, tulus dan penuh empati.

b. Tahap Peralihan

Sebelum melangkah lebih lanjut ke tahap kegiatan kelompok yang sebenarnya, pemimpin kelompok menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh anggota kelompok pada kegiatan lebih lanjut dalam kegiatan kelompok. Pemimpin kelompok menjelaskan peranan anggota kelompok dalam kegiatan, kemudian menawarkan atau mengamati apakah anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya. Dalam tahap ini pemimpin kelompok mampu menerima suasana yang ada dengan terbuka dan sabar.

Tahap kedua merupakan “jembatan” antara tahap pertama dan tahap ketiga. Dalam hal ini pemimpin kelompok, membawa para anggota meniti jembatan tersebut dengan selamat. Bila perlu beberapa hal pokok yang telah diuraikan pada tahap pertama seperti tujuan dan asas-asas kegiatan kelompok ditegaskan dan dimantapkan kembali, sehingga anggota kelompok telah siap untuk melaksanakan tahap bimbingan kelompok selanjutnya.

c. Tahap Kegiatan

Tahap ini merupakan kehidupan yang sebenarnya dari kelompok. Namun kelangsungan kegiatan kelompok pada tahap ini amat tergantung pada hasil tahap sebelumnya. Jika dua tahap sebelumnya berhasil dengan baik, maka tahap ketiga akan berjalan dengan lancar. Pemimpin kelompok dapat lebih santai dan membiarkan para anggota sendiri yang melakukan kegiatan tanpa banyak campur tangan dari pemimpin kelompok. Tahap kegiatan merupakan tahap inti dimana masing-masing anggota kelompok saling berinteraksi memberikan tanggapan dan lain sebagainya yang menunjukkan hidupnya kegiatan bimbingan kelompok yang pada akhirnya membawa kearah bimbingan kelompok sesuai tujuan yang diharapkan.

d. Tahap Pengakhiran

Pada tahap ini merupakan tahap berhentinya kegiatan, tahap ini terdapat dua kegiatan yaitu penilaian (evaluasi) dan tindak lanjut (follow up). Dalam pengakhiran ini terdapat kesepakatan kelompok apakah kelompok akan melanjutkan kegiatan dan bertemu kembali serta berapa kali kelompok itu bertemu. Dengan kata lain kelompok yang menetapkan sendiri kapan kelompok itu akan berhenti atau melakukan kegiatan. Ada beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

1. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri

2. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil dari kegiatan.
3. Membahas kegiatan lanjutan.
4. Mengemukakan pesan dan harapan.

Dalam penelitian ini yang dimaksud *gadget* adalah *hand phone*, dimana sebagian besar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen membawa salah satu dari bermacam-macam *gadget*, yaitu *hand phone*. Beberapa siswa yang membawa *hand phone* ke sekolah belum banyak yang mempunyai pemahaman akan manfaat dan dampak negatif dari *gadget* tersebut, oleh karena itu perlu dilakukan bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*.

C. Efektivitas Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif *Gadget*

Gadget merupakan suatu teknologi yang canggih dalam sebuah perangkat kecil yang selalu menciptakan inovasi dan mempermudah kegiatan manusia. Sesungguhnya *gadget*, dalam hal ini *hand phone* sangat penting bagi para remaja, termasuk siswa terutama untuk mempermudah mereka dalam berkomunikasi dan menambah pengetahuan. Di dalam *gadget* atau *hand phone*, mereka bisa dengan mudah mengakses pengetahuan dan berbagai macam hal, baik itu untuk belajar hal baru, mengetahui informasi-informasi terbaru, maupun menghubungkan kita dengan teman-teman di berbagai tempat. Dengan makin luasnya jaringan internet sekarang, menggunakan *gadget* di telepon genggam ataupun komputer rasanya begitu mudah.

Akan tetapi, *gadget* dapat menjadi barang yang sangat berbahaya jika salah dalam penggunaannya. Akibatnya banyak terjadi kasus pelecehan hingga kriminalitas yang disebabkan karena pemanfaatan *gadget* yang tidak sebagaimana mestinya. Pengguna *gadget* sudah seharusnya memiliki kesadaran bukan hanya karena memiliki *gadget* nya, tetapi juga harus mempunyai rasa tanggung jawab dalam menggunakannya. Oleh karena itu, dibutuhkan pendidikan dan pendampingan bagi para remaja pengguna *gadget*.

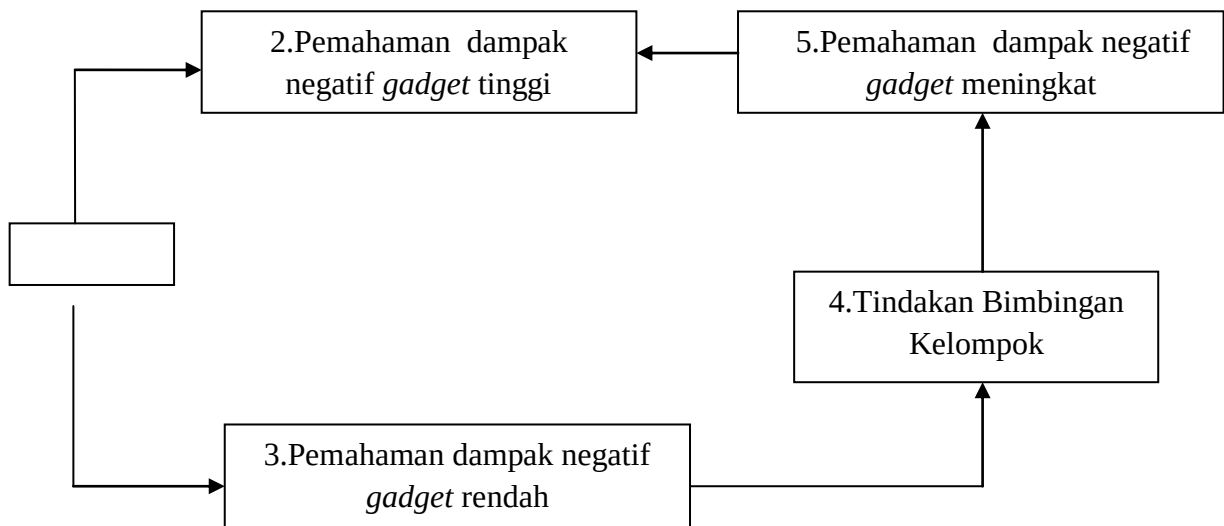
Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktifitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial (Tohirin, 2007 : 163)

Bimbingan kelompok ,memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber, terutama guru pembimbing yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari sebagai individu maupun sebagai siswa, anggota keluarga dan masyarakat. (Sukardi, 2001 :3)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok efektif diberikan kepada siswa yang masih rendah dalam memahami dampak negatif *gadget* melalui dinamika kelompok sehingga dapat meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*.

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah seperti yang tergambar dalam bagan berikut .



Gambar 1

Kerangka Berpikir

Keterangan :

1. Siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen Tahun Pelajaran 2016/2017
2. Pemahaman siswa terhadap dampak negatif *gadget* tinggi
3. Pemahaman siswa terhadap dampak negatif *gadget* rendah
4. Tindakan bimbingan kelompok bagi siswa yang pemahaman dampak negatif *gadget* rendah
5. Setelah diberikan tindakan bimbingan kelompok pemahaman dampak negatif *gadget* meningkat.

E. Hipotesis Penelitian

Menurut Sutrisno Hadi (dalam Arikunto, 2006 :71) Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

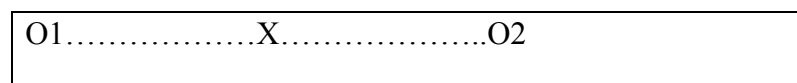
Hipotesis dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* bagi siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian Pra-Eksperimen (pre-experimental design) yaitu One group Pretest and Posttest. One Group Pretest and Posttest merupakan desain penelitian yang hanya menggunakan satu kelompok objek penelitian, namun pengukuran/observasi dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Desain penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk skema sebagai berikut :



Gambar 2

One Group Pretest-Posttest Design (Suryabrata, 2003 : 39)

Keterangan :

O1 : pengukuran sebelum perlakuan (*pre test*)

X : perlakuan (penerapan bimbingan kelompok)

O2 : pengukuran sesudah perlakuan (*post test*)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Ada dua variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Variabel yang memberi pengaruh disebut variabel bebas/variabel independent (X). Pada penelitian ini sebagai variabel bebas adalah Layanan Bimbingan Kelompok.

2. Variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat/ variabel dependent (Y). Pada penelitian ini sebagai variabel terikat adalah pemahaman dampak negatif *gadget*.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik variabel tersebut. Definisi operasional dari variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bimbingan kelompok

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, bekerja sama, memberikan tanggapan, saran dan sebagainya dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan yang optimal.

2. Pemahaman dampak negatif *gadget*.

Pemahaman dampak negatif *gadget* adalah kemampuan mengetahui sesuatu tentang akibat atau pengaruh buruk *gadget* dari aspek psikologis, sosial, dan kesehatan.

D. Subyek Penelitian

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

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2005:55) bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen..

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2005:56) bahwa yang dimaksud dengan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini sampelnya sebagian dari siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen.

Penentuan jumlah unit percobaan peneliti menggunakan pendapat Sugiyono (2002:58), bahwa bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Jadi dalam penelitian ini tidak menggunakan semua siswa sebagai sampel karena jika semua diberi perlakuan yang sama, maka hal itu tidak akan efektif

3. Sampling

Sampling adalah proses memilih sebagian (sampel) dari kelompok besar (populasi), untuk menjadi dasar memperkirakan (estimasi), situasi atau outcome yang ada di populasi tersebut. Untuk menentukan sampel dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang

digunakan. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan tujuan atau karakteristik yang telah ditentukan. Karakteristik yang dimaksud adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen yang memiliki pemahaman tentang dampak negatif *gadget* rendah berdasarkan pengamatan Guru BK dan pengukuran kuesioner pemahaman tentang dampak negatif *gadget*.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket.

Angket dalam penelitian ini merupakan pengumpul data yang utama. Angket pemahaman dampak negatif *gadget* dikembangkan oleh peneliti sehingga harus diujicobakan untuk dapat digunakan. Angket ini menggunakan model skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS), dengan penelitian sebagai berikut :

Tabel 1
Penilaian skor Angket Dampak Negatif *Gadget*

Jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
A. Sangat Setuju (SS)	4	1
B. Setuju (S)	3	2
C. Kurang Setuju (KS)	2	3
D. Tidak Setuju (TS)	1	4

Pada item pernyataan positif, ketika pilihan SS sering dipilih oleh responden pada item angket tersebut, maka pada item pernyataan tersebut responden mendapat skor 4, sebaliknya bila pilihan SS dipilih responden pada item angket yang merupakan pernyataan negatif maka responden akan memperoleh skor 1 pada item angket tersebut. Untuk pilihan S, KS dan TS juga berlaku hal yang sama sebagaimana terdapat dalam tabel. Penskoran angket dilakukan pada tiap item angket, kemudian skor tiap item angket pada masing-masing responden dijumlahkan.

Instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur atau mengungkap gambaran terhadap suatu fenomena baik alam maupun sosial. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket pemahaman dampak negatif gadget, instrumen ini digunakan untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman dampak negatif gadget di SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen. Aspek-aspek yang akan diukur dalam penelitian ini merupakan hal-hal yang berkaitan dengan perilaku *pemahaman dampak negatif gadget*. Untuk lebih mempermudah penjelasan, maka aspek aspek tersebut akan diuraikan dalam tabel kisi-kisi angket (terlampir)

F. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian yang diencanakan ini dapat dibagi dalam beberapa tahapan :

1. Pengajuan Judul Penelitian

Pengajuan judul penelitian diajukan kepada kepala program studi bimbingan konseling pada bulan November 2015

2. Pengajuan Proposal Penelitian Penelitian

Peneliti mengajukan proposal penelitian pembimbing pada bulan Januari 2016

3. Pengajuan Kerjasama

Peneliti mengajukan kerjasama surat izin penelitian di SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen pada Oktober 2016 – Desember 2016. Penelitian dilaksanakan kurang lebih selama 3 bulan dengan pelaksanaan try out, pre test, treatmen, dan kemudian post test.

4. Penyusunan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket pemahaman dampak negatif *gadget*. Adapun kisi-kisi pengembangan instrument pemahaman dampak negatif *gadget* terlampir.

5. Try Out Instrumen

Pelaksanaan try out angket pemahaman dampak negatif *gadget* dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya instrument yang

digunakan dalam penelitian ini. Try out dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2016 dengan siswa yang hadir 28 siswa. Angket yang digunakan berisi 73 item pernyataan.

6. Uji Validitas Instrumen

Pengujian kualitas data dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas data. Data analisis butir item pernyataan menggunakan bantuan program *SPSS 16.00 for windows*. Jumlah item pada kuesioner adalah 73 item pernyataan dengan N jumlah 28 (jumlah sampel *try out*). Kriteria item yang dinyatakan valid sah adalah item dengan nilai r_{hitung} lebih dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. dengan r_{tabel} 0,423. Berdasarkan hasil *try out* angket pemahaman dampak negatif *gadget* yang terdiri dari 73 item pernyataan, diperoleh 58 item pernyataan valid dan 15 item pernyataan dinyatakan gugur. Hasil uji validitas instrumen disajikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 2
Uji validitas instrumen

No Item	r-tabel	r-hasil	Keterangan	No Item	r-tabel	r-hasil	Keterangan
1	0,423	,824	Valid	38	0,423	,709	Valid
2	0,423	,738	Valid	39	0,423	,824	Valid
3	0,423	,709	Valid	40	0,423	,338	Gugur
4	0,423	,824	Valid	41	0,423	,372	Gugur
5	0,423	,747	Valid	42	0,423	,757	Valid
6	0,423	,720	Valid	43	0,423	,824	Valid
7	0,423	,284	Gugur	44	0,423	,738	Valid
8	0,423	,284	Gugur	45	0,423	,709	Valid
9	0,423	,747	Valid	46	0,423	,824	Valid
10	0,423	,709	Valid	47	0,423	,747	Valid
11	0,423	,824	Valid	48	0,423	,720	Valid

12	0,423	,738	Valid	49	0,423	,784	Valid
13	0,423	,720	Valid	50	0,423	,824	Valid
14	0,423	,375	Gugur	51	0,423	,747	Valid
15	0,423	,824	Valid	52	0,423	,709	Valid
16	0,423	,738	Valid	53	0,423	,264	Gugur
17	0,423	,709	Valid	54	0,423	,738	Valid
18	0,423	,824	Valid	55	0,423	,720	Valid
19	0,423	,747	Valid	56	0,423	,757	Valid
20	0,423	,720	Valid	57	0,423	,824	Valid
21	0,423	,284	Gugur	58	0,423	,738	Valid
22	0,423	,824	Valid	59	0,423	,709	Valid
23	0,423	,747	Valid	60	0,423	,824	Valid
24	0,423	,709	Valid	61	0,423	,747	Valid
25	0,423	,824	Valid	62	0,423	,278	Gugur
26	0,423	,373	Gugur	63	0,423	,784	Valid
27	0,423	,272	Gugur	64	0,423	,824	Valid
28	0,423	,757	Valid	65	0,423	,747	Valid
29	0,423	,824	Valid	66	0,423	,709	Valid
30	0,423	,338	Gugur	67	0,423	,824	Valid
31	0,423	,709	Valid	68	0,423	,738	Valid
32	0,423	,282	Gugur	69	0,423	,287	Gugur
33	0,423	,348	Gugur	70	0,423	,757	Valid
34	0,423	,720	Gugur	71	0,423	,738	Valid
35	0,423	,784	Valid	72	0,423	,720	Valid
36	0,423	,824	Valid	73	0,423	,871	Valid
37	0,423	,747	Valid				

7. Uji Reabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan *alpha cronbach* dengan bantuan program *SPSS 16.00 for windows*.

Instrumen penelitian ini dikatakan reliable apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih dari rtabel pada taraf signifikan 5% dengan N 28 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan program *SPSS 16.00 for*

windows, diperoleh koefisien *alpha* sebesar 0,704. Karena hasil koefisien *alpha* lebih besar dari *rtabel* ($0,704 > 0,423$), sehingga item dalam angket tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan. Berikut adalah tabel yang menunjukkan nilai *alpha* :

Tabel 3
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen
Scale: ALL VARIABLES

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,704	,850	73

8. Pelaksanaan *Pre test*

- a. Pelaksanaan *pre test* angket perilaku *bullying* dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2016.
- b. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan *pre test* yang akan dilaksanakan pada kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen.
- c. Peneliti membagi angket pemahaman dampak negatif *gadget* kepada 28 siswa dan kemudian menganalisis hasil *pre test*.

9. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok

- a. Membuat kesepakatan waktu untuk melakukan bimbingan kelompok dengan 28 anggota kelompok
- b. Melakukan bimbingan kelompok kepada 28 siswa sampel penelitian yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan

menyusun satuan layanan.

- c. Membuat laporan hasil kegiatan bimbingan kelompok dengan mengamati pemahaman siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan dan pembahasan kembali apa yang telah dilakukan selama bimbingan.

10. Pelaksanaan *Post test*

- a. Pelaksanaan *Pos tes* dilaksanakan pada tanggal 21 November 2016 Tujuannya agar dapat digunakan untuk membandingkan hasil *pre test* dan *post test* sehingga akan diketahui seberapa jauh efektivitas bimbingan kelompok yang telah diberikan.
- b. Penelitian menjelaskan maksud dan tujuan *post test* yang akan dilaksanakan pada siswa.
- c. Peneliti menganalisis hasil *post test* dan memberikan hasil interpretasi pada analisis tersebut, apakah terjadi peningkatan pemahaman dampak negatif *gadget* atau tidak.

G. Teknik analisis data

Analisis data yaitu cara mengolah data yang sudah diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju kearah kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemberian bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*. Keefektifan tersebut diketahui melalui perbedaan hasil analisis skor kuesioner pemahaman dampak negatif *gadget* sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok.

Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan ***paired sampel t-test*** yakni pengujian yang dilakukan terhadap sampel yang berpasangan.

Alasan menggunakan rumus *t-test* yaitu :

1. Penelitian ini mencari perbedaan mean dari populasi sebelum dan sesudah diberi treatment bimbingan kelompok.
2. Teknik analisis ini langkahnya paling pendek untuk mengetes hipotesis, yaitu untuk menentukan ada tidaknya perubahan pemahaman dampak negatif gadget antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan layanan bimbingan kelompok.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh pada tingkat signifikansi 5%. Artinya hipotesis dapat diterima jika nilai probabilitas (nilai p) kurang dari 0.05.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan *Pre test*

Pre test dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2016 dengan menyebar angket pemahaman dampak negatif gadget kepada responden yang berjumlah 28 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen. Hasil *pretest* dapat dilihat pada lampiran 5. setelah itu hasil *pretest* dianalisis dan diperoleh kategori pemahaman siswa tentang dampak negatif *gadget* sebagai berikut :

Tabel 4
Kategori Skor Angket Pemahaman dampak negatif *gadget*

Frekuensi	Kategori	Jumlah	Presentase
>292	Sangat Tinggi	-	-
235 -291	Tinggi	-	-
175 -234	Sedang	16	57.14 %
117 -174	Rendah	12	42.85 %
58 -116	Sangat Rendah		
Jumlah		28	100%

Berdasarkan hasil kategori skor angket perilaku *bullying* diatas maka sampel penelitian yang akan diberi perlakuan adalah 28 siswa, yaitu 16 siswa diambil dari kategori skor angket yang sedang dan 12 siswa lainnya diambil dari kategori skor angket yang rendah untuk dijadikan anggota kelompok. Hal ini sesuai dengan teknik sample yang digunakan

yaitu non random sampling. Siswa yang berjumlah 28 orang tersebut dijadikan anggota kelompok untuk mendapat *treatment*. Pertimbangan jumlah anggota 28 siswa karena dipandang lebih efisien dan efektif. Adapun anggota kelompok yang telah ditentukan oleh peneliti secara keseluruhan yang akan mendapatkan *treatment* adalah sebagai berikut:

Tabel: 5
Hasil *Pretest* Angket Pemahaman dampak negatif gadget

NO	NAMA	JUMLAH	KRITERIA
1	ABN	171	Rendah
2	ADF	174	Rendah
3	AGL	146	Rendah
4	TGR	190	Sedang
5	YULI	190	Sedang
6	ANS	227	Sedang
7	AST	146	Rendah
8	ATI	187	Sedang
9	AUL	144	Rendah
10	AWG	224	Sedang
11	BGS	219	Sedang
12	DEA	212	Sedang
13	DIDI	141	Rendah
14	FNY	206	Sedang
15	GLG	146	Rendah
16	IMM	192	Sedang
17	INY	210	Sedang
18	IDH	191	Sedang
19	KHF	216	Sedang
20	ARF	141	Rendah
21	FAZ	209	Sedang
22	NNG	141	Rendah
23	REZ	166	Rendah
24	RIO	195	Rendah
25	ROI	146	Rendah
26	RSY	193	Sedang
27	PTR	180	Sedang
28	YSI	161	Rendah

Keterangan :

(*) : Nama subjek penelitian diinisial untuk menjaga kerahasiaan siswa

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa yang menjadi anggota kelompok terdiri dari 13 siswa dalam kategori pemahaman dampak negative *gadget* rendah dan 15 tergolong pemahaman dampak negatif sedang.

b. Pemberian perlakuan bimbingan kelompok

Perlakuan yang diberikan kepada siswa adalah bimbingan kelompok Jadwal pelaksanaan bimbingan kelompok di diskusikan dengan guru BK dan siswa kelas VIII . Kegiatan Bimbingan kelompok dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan ,yaitu pada tanggal 29 Oktober , 3 November, 12 November dan 19 November 2016. Satuan layanan bimbingan kelompok, laporan hasil kegiatan dan materi bimbingan kelompok terlampir

c. Pelaksanaan *post test*

Pelaksanaan *post test* diakhiri dengan pengukuran akhir (*post test*). *Post test* dilakukan pada tanggal 21 November 2016 pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen. *Post test* dilakukan dengan menyebar angket pemahaman dampak negatif *gadget* pada siswa yang sama dengan perlakuan *pre test*. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data terhadap jumlah skor *pre test* dan *post test* dalam angket termasuk didalamnya ada uji hipotesis penelitian dan menyusun laporan hasil

penelitian ke dalam bentuk yang sistematis. Hasil skor dan kategori pengisian angket setelah diberikan perlakuan dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel: 6

Hasil post test Angket Pemahaman Dampak Negatif *Gadget*

NO	NAMA	JUMLAH	KRITERIA
1	ABN	185	Sedang
2	ADF	176	Sedang
3	AGL	176	Sedang
4	TGR	192	Sedang
5	YULI	185	Sedang
6	ANS	190	Sedang
7	AST	176	Sedang
8	ATI	172	Rendah
9	AUL	196	Sedang
10	AWG	191	Sedang
11	BGS	198	Sedang
12	DEA	190	Sedang
13	DIDI	179	Sedang
14	FNY	196	Sedang
15	GLG	195	Sedang
16	IMM	180	Sedang
17	INY	196	Sedang
18	IDH	187	Sedang
19	KHF	177	Sedang
20	ARF	169	Rendah
21	FAZ	199	Sedang
22	NNG	174	Rendah
23	REZ	190	Sedang
24	RIO	192	Sedang
25	ROI	184	Sedang
26	RSY	172	Rendah
27	PTR	175	Sedang
28	YSI	171	Rendah

Keterangan:

(*) : nama subjek penelitian dinilai untuk menjaga kerahasiaan siswa.

2. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Pengolahan data hasil tabulasi jawaban responden diolah dengan menggunakan bantuan program *SPSS 16.00 for windows*. Pengolahan tersebut menghasilkan *statistic descriptive variabel* penelitian sebagai berikut:

Tabel 7.
Analisis Deskriptive Variabel Penelitian

Subyek Variabel	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
<i>Pre Test</i>	28	146,9286	24,43726	111,00	182,00
<i>Post Test</i>	28	184,3929	9,44904	169,00	199,00

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa sampel penelitian berjumlah 28 siswa. Nilai minimum pre test sebesar 111, nilai maxsimunya sebesar 182, dengan rata-rata 169 dan standar deviasi sebesar 24.437 sedangkan setelah mendapat perlakuan nilai minimum post test sebesar 169, nilai maxsimum 191, dengan rata-rata 184.39 dan standar deviasi sebesar 9.449. Artinya setelah diberikan bimbingan kelompok, skor angket pemahaman dampak negatif pada siswa kelas VIII mulai meningkat. Semakin tinggi skor angket pemahaman dampak negatif *gadget* pada siswa, maka pemahaman dampak negatif *gadget* pada siswa tersebut semakin meningkat.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen. Untuk membuktikan hipotesis tersebut digunakan uji parametric. Untuk memudahkan pengujian, maka digunakan bantuan komputer dengan program *SPSS 16.00 for windows* dengan teknik *Paired T-Test* dan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 8
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	146,93	28	4,437	4,618
	POSTTEST	184,39	28	9,449	1,785

Tabel 9
Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 POSTTEST & PRETEST	28	,432	,022

Tabel 10
Paired Sample Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1 POST – PRE	37,46429	22,06469	4,16983	28,90849	46,02008	8,985	27	,000

Analisis Paired T test digunakan untuk mengetahui atau melihat pengaruh perlakuan terhadap sampel penelitian yang diambil bersifat kuantitatif. Pengajuan hipotesis diterima jika taraf signifikansi $p < 0,05$. Hasil tabel out put pertama menunjukkan bahwa yang dianalisis meliputi rata-rata sebelum diberikan perlakuan sebesar 146,93 dengan standar deviasi 24,437 dan sesudah diberikan perlakuan rata-ratanya sebesar 184,39 dengan standar deviasi 9,449. Kemudian hasil tabel out put kedua (*correlations*) diperoleh hasil korelasi antara dua variabel yang menghasilkan angka 0,432 dengan nilai probabilitas (sign) 0,022. Berdasarkan nilai rerata atau mean posttest menunjukkan lebih tinggi dibandingkan nilai rerata pretest $p=0,000<0,05$. Berdasarkan hasil tersebut ada perbedaan mean sebesar 37,46 antara pretest dan posttest yang

signifikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemberian perlakuan berupa bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka hipotesis yang menyatakan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen terbukti kebenarannya.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Paired T test. Bimbingan kelompok terbukti dapat meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* siswa SMP N 1 Adimulyo Kebumen.

Hasil Paired t-test menunjukkan bahwa bimbingan kelompok terbukti dapat meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan skor posttest yang mengalami perubahan setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok. Selain itu nilai mean posttest berbeda dengan nilai mean pretest. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Winarno, berjudul “Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa “, dimana hasil penelitian juga menunjukkan bahwa

bimbingan kelompok terbukti dapat meningkatkan rasa percaya diri pada siswa Madrasah Tsanawiyah Wahid Hasyim Yogyakarta. Walaupun penelitian ini berbeda dengan penelitian Winarno, namun dengan menggunakan bimbingan kelompok terbukti dapat meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Talay Sehwi Eka Widitya yang berjudul, “Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Topik Tugas Untuk Meningkatkan Pemahaman siswa Terhadap Dampak Kenakalan Remaja”, juga membuktikan bahwa bimbingan kelompok berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman.

Bimbingan kelompok bertujuan untuk membahas topik-topik yang berkaitan dengan pemahaman dampak negatif *gadget* . Melalui dinamika kelompok yang intensif pembahasan topic-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif. Layanan yang diberikan dalam suasana kelompok dapat dijadikan media penyampaian informasi sekaligus dapat membantu siswa menyusun rencana dalam membuat keputusan yang mempengaruhi perilaku yang tepat. Dengan begitu diharapkan siswa akan lebih memahami dampak negatif *gadget*.

Bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) terhadap individu melalui kelompok (Tohirin, 2007 : 170) Sukardi (2003 : 48) mengemukakan bahwa layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh

berbagai bahan dari nara sumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun pelajar, anggota keluarga dan masyarakat.

Wibowo (2005:17) bimbingan kelompok sebagai suatu kegiatan kelompok dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota- anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama.

Berdasarkan hal di atas membuktikan bahwa bimbingan kelompok dengan dapat meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo Tahun Ajaran 2016/ 2017.

Proses penelitian ini terdapat beberapa kendala yaitu ketika sedang melaksanakan bimbingan kelompok kemudian sudah memasuki waktu untuk pulang sekolah, para siswa-siswi merasa kurang semangat untuk melanjutkan bimbingan, kendala yang lain yaitu tidak bisa melakukan layanan bimbingan kelompok tersebut diluar jam BK yang sudah disediakan, karena banyaknya ekstra kulikuler atau pengembangan bakat yang ada di SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen tersebut. Akan tetapi, kendala-kendala tersebut dapat teratasi dengan kesepakatan bersama dan dapat dilaksanakan dengan baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok, yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, bekerjasama, memberikan tanggapan, saran dan sebagainya dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan yang optimal.

Pemahaman dampak negatif *gadget* adalah kemampuan mengetahui sesuatu tentang akibat atau pengaruh buruk *gadget* dari aspek psikologis, sosial, dan kesehatan.

Bimbingan kelompok efektif diberikan kepada siswa yang masih rendah dalam memahami dampak negatif *gadget* melalui dinamika kelompok sehingga dapat meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget*.

2. Kesimpulan Hasil

Berdasarkan keseluruhan yang telah dipaparkan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bimbingan kelompok berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman dampak negatif *gadget*.

Ini artinya hipotesis yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* bagi siswa dapat diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru pembimbing

Ketika menemukan beberapa siswa yang memiliki pemahaman dampak negatif *gadget* rendah maka guru pembimbing dapat menerapkan bimbingan kelompok sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman dampak negatif *gadget* pada siswa. Agar perilaku tersebut tidak akan terulang dimasa depan, sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar agar bisa berjalan dengan lancar dan baik.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan kelemahan atau keterbatasan penelitian yang dialami oleh pihak peneliti, maka saya menyarankan bahwa ketika kita akan melakukan penelitian, kita harus benar-benar mempersiapkan mental, waktu, tenaga dan biaya didalam menghadapi situasi yang mungkin tidak seperti yang diharapkan oleh peneliti. Karena apapun yang akan terjadi dikemudian hari kita tidak akan pernah tahu dan hal

yang paling tepat untuk mengantisipasi adalah dengan mempersiapkan diri kita sejak dari awal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A . 2007. Psikologi Komunikasi. Jakarta : Rineka Cipta. Amrizal, 2010. Penyakit Akibat Dari Sering Menggunakan Komputer. <http://www.allaboutvision.com/cvs/irritated.htm>.
- Arikunto,S 2005. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Gramedia, Jakarta.
- Arikunto,S 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Cavalera, G. 2013. Jenis-Jenis Gadget yang Ada Di Indonesia. <http://linogadget.blogspot.com/../disclaimer.ht..>
- Depkes RI. 2009. Penanggulangan Gangguan Penglihatan dan Kebutaan (PGPK). Jakarta.
- Hartinah Sitti, Konsep Dasar Bimbingan Kelompok 2009, Bandung:P.T Reflika Aditama
- Ketut Sukardi, Dewa. 2002. *Bimbingan dan Konseling di sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Kusuma, Yuliandi dan D. Ardhy Artanto. (2011). *Internet untuk Anak Tercinta*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Maharani, D. 2011. Pengaruh Kebiasaan Anak Dalam Menggunakan Handphone Terhadap Kesehatan Mata. KTL : SMA Negeri 1 Jember.
- Mubasiroh, 2013. *"Gadget, Penggunaan dan Dampak pada Anak-Anak*
. " <http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.co.id/2013/12/> (29 Desember 2013)
- Noegroho, Agoeng. (2010). *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Nurihsan, Achmad Juntika. 2009. *Bimbingan dan Konseling dalam berbagai latar kehidupan*. Bandung : Refika Aditama
- Nurmaya, R. 2011. Hubungan intensitas penerangan dan lama paparan cahaya layar gadget dengan kelelahan mata dikelurahan x. Surakarta : Universitas sebelas maret.
- Oemar Hamalik. (2007). *Kurikulum dan Pembelajaran*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Prayitno dan Amti Erman. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta

- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan & Konseling Kelompok (Dasar & Profesi)*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Prayitno,Dkk.2015.Pembelajaran melalui pelayanan BK di Satuan Pendidikan.Jakarta : Paramitra Publishing.
- Purwanto, Edy. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Putra, Nusa. (2011). *Research & Development*. Penelitian Dan Pengembangan Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Seniati, Yulianto Dan Setiadi. (2014). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta : PT. Indeks. Cetakan Ketujuh.
- Rizal. 2013. Tips Menjaga Kesehatan Mata. <http://www.infonakke.com/2013/04/tips-menjaga-kesehatan-mata>.
- Sugiyono.(2011). *Manajemen Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Pedoman Teoritis Dan Praktis Bagi Konselor Sekolah. Semarang: Widya Karya.
- Sugiyono.(2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sutoyo, Anwar. (2014). *Pemahaman Individu*. Observasi, Cheklist, Interviu, Kuesioner, Sosiometri. Edisi Revisi. Cetakan I. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Subitha, M. 2013. *Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mata*. Jakarta : Universitas Guna Dharma.
- Sukardi. D. 2002. *Pengantar Pelaksanaan Program Bk Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Teguh Arifiyadi,Josua Sitompul ,dkk.2015. *Gadgetmu,Harimaumu*.Jakarta :Literati
- Tohirin, 2007. *Bimbingan dan Konseling di sekolah madrasah*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Trihendradi, Cornelius. 2004. *Memecahkan Kasus Statistik Deskriptif, Parametrik dan Non Parametrik dengan SPSS 12*. Yogyakarta: Andi.
- Winkel, W.S dan Hastuti, Sri. 2006. *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta : Media Abadi

- Winoto,H. 2013. Dampak Penyalahgunaan Teknologi Komunikasi Gadget Pada Anak dan Remaja. <http://komunikasi.us/index.php/course/1789-contohriset-teknologi-dan-komunikasi>.
- Walgito, B. 2008. Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta : Universitas Gajah Mada.
- Woolfolk, Anita. (2009). *Educational Psychology Active Learning Edition*. Tenth Edition. Cetakan I. Yogyakarta :Pustaka Pelajar
- Young Kimberly S. (2004). *Internet Addiction A New Clinical Phenomenon and Its Consequences*. Journal St. Bonaventure University Center for OnlineAddiction American Behavioral Scientist, Vol. 48 No. 4.
- Young, K. S., de Abreu, C. N. (2011). *Internet Addiction A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. USA: John Wiley & Sons, Inc.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata I
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1
(Terakreditasi "C" SK BAN-PT No: 403/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2014)
Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 32555

Nomor : 440/FKIP/II.3.AU/F/2016
Lampiran : 1 bendel
Perihal : IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada
Yth. Kepala SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen
Di

Kab. Kebumen

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak/ Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa : Henny Purwatiningsih
N P M : 14.0301.0078
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Efektivitas Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif Gadget
Lokasi / Obyek : SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen
Waktu Pelaksanaan : 1 Oktober 2016 – 30 Desember 2016

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb



Magelang, 24 September 2016

Dekan,

Drs. Subiyanto, M.Pd.

NIP. 19570807 198303 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 1 ADIMULYO
Terakreditasi A

Alamat : Jalan Desa Sidomukti Kec. Adimulyo Kebumen Telp. 08112666042

SURAT KETERANGAN
Nomor : 420 / 563 / 2016

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Adimulyo menerangkan bahwa :

Nama : HENNY PURWATININGSIH
NPM : 14.0301.0078
Prodi : Bimbingan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah benar-benar melakukan penelitian skripsi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Adimulyo dengan judul Skripsi Efektifitas Bimbingan Kelompok untuk meningkatkan pemahaman dampak negative gadget mulai tanggal 01 Oktober – 30 Desember 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kebumen, 30 Desember 2016

Kepala Sekolah




ADHIKMA DMITRAWAN, S.Pd, M.Pd
NIP. 19720506 199412 1 002

HASIL TRY OUT ANGKET PEMAHAMAN DAMPAK NEGATIF GADGET

NO	NAMA L/P	ITEM																																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44			
1	ABN	L	3	2	3	3	2	3	1	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	2	3	1	2	3	3	1	1	2	3	2	3	3	1	2	3	3	2	3	3	1	1	2	3	2		
2	ADF	L	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	1	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2		
3	AGL	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
4	TGR	L	3	3	1	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	1	1	3	3	2	3	3	1	1	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3		
5	YULI	L	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	2	3	3	2	3	1	2	3	3	2	3	1	2	3	3		
6	ANS	P	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3		
7	AST	P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
8	ATI	P	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	1	2	3	2		
9	AUL	L	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
10	AWG	L	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	1	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3		
11	BGS	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
12	DEA	P	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	1	3	3		
13	DIDI	L	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
14	FNY	P	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
15	GLG	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
16	IMM	L	3	2	3	3	2	3	1	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	
17	INY	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
18	IDH	P	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
19	KHF	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
20	ARF	L	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
21	FAZ	L	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
22	NNG	L	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
23	REZ	L	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
24	RIO	L	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	1	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	3	2	3
25	ROI	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
26	RSY	P	3	2	3	3	2	3	1	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2
27	PTR	P	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	1	3	3	2	2	3	2	3	2	3	
28	YSI	L	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	Jumlah
3	3	2	3	3	3	2	3	1	2	3	2	3	2	3	3	2	1	3	3	2	3	3	2	1	2	2	3	3	171
2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	174
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	146
1	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	190
3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	1	2	3	3	2	190
3	3	3	3	4	3	3	3	1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	227
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	146
3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	1	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	187
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	144
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	224
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	219
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	212
2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	141
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	206
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	146
3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	192
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	210
3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	191
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	216
2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	141
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	209
2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	141
2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	166
2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	195
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	146
3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	193
2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	180
2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	161

Lampiran 4
Kisi-kisi Angket
Pemahaman Dampak Negatif *Gadget*
(Sebelum Try Out)

Variabel	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
Dampak negative <i>gadget</i>	1.Aspek Psikologis	a. Bahaya atau dampak dari penyalahgunaan <i>gadget</i>	6,10,71	4,1,7	6
		b. Berusaha menghindari penyalahgunaan <i>gadget</i>	38,8.35,37,61,26	20,60,64	9
		c. Pemanfaatan <i>gadget</i>	3,9,63,65,52	2,5,36,19,25,27,59,62	13
		d. Mempengaruhi prestasi dan emosi	11,31,48	21,18	5
	2.Aspek Sosial	a. Pengaruh perilaku dan kebiasaan belajar	12,13,50,70,33	14,28,34,42,54	10
		b. Peran keluarga dalam mendidik anak	39,46	68,43	4
		c. Pengaruh lingkungan sekolah	32,40,67	22,55,56,69	7
		d. Interaksi dengan teman	24,47,51	23,30,72	6
		e. Keaktifan dalam mengikuti pelajaran	58,66,41,73	49,53,57,29	8
	3.Aspek Kesehatan	a. Kesehatan Fisik	17	15,16,44,45	5
	JUMLAH				73

Kisi-kisi Angket
Pemahaman Dampak Negatif *Gadget*
(Sesudah Try Out)

Variabel	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
Dampak negative <i>gadget</i>	1.Aspek Psikologis	e. Bahaya atau dampak dari penyalahgunaan <i>gadget</i>	6,10,71	4,1	5
		f. Berusaha menghindari penyalahgunaan <i>gadget</i>	38,35,37,61,	20,60,64	7
		g. Pemanfaatan <i>gadget</i>	3,9,63,65,52	2,5,36,19,25,59	11
		h. Mempengaruhi prestasi dan emosi	11,31,48	18	4
	2.Aspek Sosial	f. Pengaruh perilaku dan kebiasaan belajar	12,13,50,70,	28,42,54	7
		g. Peran keluarga dalam mendidik anak	39,46	68,43	4
		h. Pengaruh lingkungan sekolah	67	22,55,56	4
		i. Interaksi dengan teman	24,47,51	23,72	5
		j. Keaktifan dalam mengikuti pelajaran	58,66,73	49,57,29	6
	3.Aspek Kesehatan	b. Kesehatan Fisik	17	15,16,44,45	5
	JUMLAH				58

Lampiran 5

Angket Pemahaman Dampak Negatif *Gadget* sebelum dan Sesudah Try Out

INSTRUMEN**PEMAHAMAN TENTANG DAMPAK NEGATIF *GADGET***

Identitas siswa

- Nama :
- Jenis Kelamin : L/P
- Kelas :
- Tanggal Pengisian:

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dan pahami setiap pernyataan dengan teliti,
2. Bandingkan kesesuaian isi pernyataan dengan kondisi Anda sendiri,
3. Pilihlah jawaban dari pernyataan yang dianggap paling sesuai dengan kondisi Anda, karena itulah jawaban sejujur-jujurnya sesuai dengan apa yang Anda pahami,
4. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai akademis Anda maupun hubungan anda dengan orang lain,
5. Jawaban Anda adalah rahasia dan tidak akan diinformasikan kepada pihak lain,
6. Berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban dari pernyataan yang Anda pilih jika :
 - SS (Sangat Setuju)
 - S (Setuju)
 - KS (Kurang Setuju)
 - TS (Tidak Sesuai)
7. Berusahalah untuk tidak melihat atau bertanya kepada teman Anda karena Anda lah yang paling tahu tentang diri Anda sendiri, dan
8. Selamat mengerjakan.

INSTRUMEN
PEMAHAMAN DAMPAK NEGATIF *GADGET*

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1	Saya lebih memilih bermain <i>gadget</i> daripada mengerjakan tugas dari guru				
2	Saya menggunakan <i>gadget</i> saat jam pelajaran untuk berkomunikasi dengan teman di luar sekolah				
3	Saya menonaktifkan paket internet saya pada saat pelajaran agar tidak ada teman di media sosial yang mengganggu				
4	Saat sedang mengikuti pelajaran, saya sering bermain <i>gadget</i>				
5	Saya merasa harus membuka <i>gadget</i> beberapa kali, meskipun hanya melihat pemberitahuan di akun jejaring sosial				
6	Selain dari buku, saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari tambahan materi				
7	Nilai saya menurun karena terlalu sering bermain <i>gadget</i>				
8	Menurut saya tidak harus menggunakan <i>gadget</i> setiap saat				
9	Saya menggunakan bantuan <i>gadget</i> untuk mengerjakan tugas dari guru				
10	Saya mengabaikan sms ataupun bbm yang masuk saat jam pelajaran				
11	Saya bisa mengontrol emosi saat ingin bermain <i>gadget</i>				
12	Saya tetap merasa nyaman walaupun tidak membawa <i>gadget</i>				
13	Saya takut tidak paham materi pelajaran kalau bermain <i>gadget</i> pada saat pelajaran				
14	Saya menggunakan smartphone untuk browsing tentang pelajaran pada saat jam kosong				
15	Saya merasa pusing jika terus memperhatikan pelajaran tanpa diselingi mengecek <i>gadget</i> saya				
16	Saya lupa makan ketika sudah asyik bermain <i>gadget</i>				
17	Saya tetap makan ketika sudah lapar				
18	Saya tidak pernah lepas dari <i>gadget</i>				
19	Saat ada materi yang kurang jelas saya lebih memilih mencari jawaban melalui <i>gadget</i> daripada bertanya kepada guru				
20	Saya kurang memahami penjelasan dari guru ketika bermain <i>gadget</i> saat pelajaran				
21	Saya merasa ketagihan dalam bermain <i>gadget</i>				
22	Saya membawa <i>gadget</i> ke sekolah karena banyak teman-				

	teman di sekolah yang membawa <i>gadget</i>				
23	Saya lebih memilih bermain <i>gadget</i> daripada ngobrol				
24	Berbincang dengan teman lebih penting daripada bermain <i>gadget</i>				
25	Saat <i>gadget</i> saya mati, saya akan buru-buru mencari sumber listrik untuk mengisi				
26	Saya berusaha mengikuti pelajaran dengan sebaik mungkin				
27	Sesibuk apapun, saya akan tetap bermain <i>gadget</i>				
28	Saya sangat senang saat ada jam kosong, karena saya dapat bermain <i>gadget</i> sepuasnya walaupun guru memberikan tugas				
29	Saya kurang berminat mendengarkan penjelasan dari guru saat pelajaran dan lebih memilih bermain <i>gadget</i>				
30	Menurut saya <i>gadget</i> bisa menjadi pengganti teman				
31	<i>Gadget</i> mempengaruhi prestasi saya				
32	Saya jarang membawa <i>gadget</i> karena sekolah melarangnya				
33	Saya selalu mengingatkan teman yang suka bermain <i>gadget</i> di kelas untuk memperhatikan pelajaran, agar mendapat nilai yang bagus				
34	Meskipun saya ditegur guru karena bermain <i>gadget</i> saat pelajaran, saya tidak merasa kapok				
35	Saya berusaha menyibukkan diri saat teman mengajak bermain <i>gadget</i>				
36	Banyak tugas saya terbengkelai karena bermain <i>gadget</i>				
37	Saya tidak tergantung pada <i>gadget</i>				
38	Saya berusaha fokus pada pelajaran saat teman saya mengajak mengobrol tentang sosial medianya				
39	Orang tua saya memberikan nasihat agar tidak membawa handphone ke sekolah				
40	Saya hanya menggunakan handphone pada saat istirahat				
41	Saya berhenti bermain <i>gadget</i> saat pelajaran berlangsung				
42	<i>Gadget</i> selalu saya bawa meskipun saat kerja kelompok di kelas				
43	Saya merasa orang tua tidak tau kalau saya membawa <i>gadget</i> ke kelas				
44	Akhir-akhir ini saya merasa penglihatan saya bermasalah karena terlalu sering di depan <i>gadget</i>				
45	Saya merasa pusing dan kurang focus jika terlalu lama bermain <i>gadget</i>				
46	Saya lebih suka bersama keluarga daripada bermain <i>gadget</i>				
47	Nilai saya lebih baik dibandingkan dengan teman-teman saya yang bermain <i>gadget</i> saat pelajaran				
48	Saat <i>gadget</i> mati, saya tetap merasa baik-baik saja				

49	Saya kurang aktif mengikuti pelajaran karena terlalu lama bermain <i>gadget</i>				
50	Meskipun banyak teman saya yang bermain <i>gadget</i> saat pelajaran, saya tidak terpengaruh untuk mengikutinya				
51	Terkadang saya merasa kesal saat teman sebangku saya mengganggu konsentrasi saya saat pelajaran karena <i>gadget</i> nya				
52	<i>Gadget</i> sangat dibutuhkan manusia				
53	Saya merasa kesal saat tidak bisa menggunakan <i>gadget</i> di jam pelajaran				
54	Saya tidak memegang <i>gadget</i> saat pelajaran yang menyenangkan				
55	Saya kesulitan saat disuruh mengerjakan soal di depan kelas karena saya tidak fokus mendengarkan penjelasan dari guru				
56	Saya merasa minat belajar saya berkurang setelah bermain <i>gadget</i>				
57	Saya merasa kesal saat tidak dapat menggunakan <i>gadget</i> ketika pelajaran				
58	Saya lebih suka membaca buku pelajaran daripada bermain <i>gadget</i>				
59	Saya merasa tidak nyaman apabila pergi keluar rumah tanpa membawa <i>gadget</i>				
60	Saya biasanya meletakkan handphone di laci atau tempat pensil agar mudah menggunakannya saat pelajaran				
61	<i>Gadget</i> selalu saya masukkan kedalam tas saat pelajaran berlangsung				
62	Saya bermain <i>gadget</i> untuk menghilangkan kebosanan				
63	Saya lebih senang sebangku dengan teman yang juga tidak bermain <i>gadget</i> saat pelajaran				
64	Saya tidak pernah membawa <i>gadget</i> ke sekolah karena peraturan sekolah demikian				
65	Menurut saya jika menggunakan <i>gadget</i> saat pelajaran, nilai pelajaran saya akan menurun				
66	Teman saya sering mengingatkan agar tidak terlalu sering bermain <i>gadget</i> saat pelajaran				
67	Saya suka menyelesaikan tugas terlebih dahulu kemudian bermain <i>gadget</i>				
68	Saya merasa lebih nyaman bermain <i>gadget</i> daripada berkumpul dengan keluarga				
69	<i>Gadget</i> mempengaruhi waktu belajar saya menjadi lebih singkat				
70	Bagi saya, buku pelajaran lebih memberi pengetahuan				

	secara rinci daripada informasi dari <i>gadget</i>				
71	Saya memiliki semangat belajar yang tinggi meskipun suka bermain <i>gadget</i>				
72	Saya lebih suka bermain <i>gadget</i> daripada berkumpul dengan teman-teman di sekolah atau di rumah				
73	Saya sangat memperhatikan penjelasan dari guru saat pembelajaran dikelas				

INSTRUMEN
PEMAHAMAN TENTANG DAMPAK NEGATIF *GADGET*

Identitas siswa

- Nama :
- Jenis Kelamin : L/P
- Kelas :
- Tanggal Pengisian:

Petunjuk Pengisian

9. Bacalah dan pahami setiap pernyataan dengan teliti,
10. Bandingkan kesesuaian isi pernyataan dengan kondisi Anda sendiri,
11. Pilihlah jawaban dari pernyataan yang dianggap paling sesuai dengan kondisi Anda, karena itulah jawaban sejujur-jujurnya sesuai dengan apa yang Anda pahami,
12. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai akademis Anda maupun hubungan anda dengan orang lain,
13. Jawaban Anda adalah rahasia dan tidak akan diinformasikan kepada pihak lain,
14. Berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban dari pernyataan yang Anda pilih jika :
 - SS (Sangat Setuju)
 - S (Setuju)
 - KS (Kurang Setuju)
 - TS (Tidak Sesuai)
15. Berusahalah untuk tidak melihat atau bertanya kepada teman Anda karena Anda lah yang paling tahu tentang diri Anda sendiri, dan
16. Selamat mengerjakan.

**INSTRUMEN
PEMAHAMAN DAMPAK NEGATIF *GADGET***

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1	Saya lebih memilih bermain <i>gadget</i> daripada mengerjakan tugas dari guru				
2	Saya menggunakan <i>gadget</i> saat jam pelajaran untuk berkomunikasi dengan teman di luar sekolah				
3	Saya menonaktifkan paket internet saya pada saat pelajaran agar tidak ada teman di media sosial yang mengganggu				
4	Saat sedang mengikuti pelajaran, saya sering bermain <i>gadget</i>				
5	Saya merasa harus membuka <i>gadget</i> beberapa kali, meskipun hanya melihat pemberitahuan di akun jejaring sosial				
6	Selain dari buku, saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari tambahan materi				
7	Saya menggunakan bantuan <i>gadget</i> untuk mengerjakan tugas dari guru				
8	Saya mengabaikan sms ataupun bbm yang masuk saat jam pelajaran				
9	Saya bisa mengontrol emosi saat ingin bermain <i>gadget</i>				
10	Saya tetap merasa nyaman walaupun tidak membawa <i>gadget</i>				
11	Saya takut tidak paham materi pelajaran kalau bermain <i>gadget</i> pada saat pelajaran				
12	Saya merasa pusing jika terus memperhatikan pelajaran tanpa diselingi mengecek <i>gadget</i> saya				
13	Saya lupa makan ketika sudah asyik bermain <i>gadget</i>				
14	Saya tetap makan ketika sudah lapar				
15	Saya tidak pernah lepas dari <i>gadget</i>				
16	Saat ada materi yang kurang jelas saya lebih memilih mencari jawaban melalui <i>gadget</i> daripada bertanya kepada guru				
17	Saya kurang memahami penjelasan dari guru ketika bermain <i>gadget</i> saat pelajaran				
18	Saya membawa <i>gadget</i> ke sekolah karena banyak teman-teman di sekolah yang membawa <i>gadget</i>				

19	Saya lebih memilih bermain <i>gadget</i> daripada ngobrol				
20	Berbincang dengan teman lebih penting daripada bermain <i>gadget</i>				
21	Saat <i>gadget</i> saya mati, saya akan buru-buru mencari sumber listrik untuk mengisi				
22	Saya sangat senang saat ada jam kosong, karena saya dapat bermain <i>gadget</i> sepuasnya walaupun guru memberikan tugas				
23	Saya kurang berminat mendengarkan penjelasan dari guru saat pelajaran dan lebih memilih bermain <i>gadget</i>				
24	<i>Gadget</i> mempengaruhi prestasi saya				
25	Saya berusaha menyibukkan diri saat teman mengajak bermain <i>gadget</i>				
26	Banyak tugas saya terbengkelai karena bermain <i>gadget</i>				
27	Saya tidak tergantung pada <i>gadget</i>				
28	Saya berusaha fokus pada pelajaran saat teman saya mengajak mengobrol tentang sosial medianya				
29	Orang tua saya memberikan nasihat agar tidak membawa <i>handphone</i> ke sekolah				
30	<i>Gadget</i> selalu saya bawa meskipun saat kerja kelompok di kelas				
31	Saya merasa orang tua tidak tau kalau saya membawa <i>gadget</i> ke kelas				
32	Akhir-akhir ini saya merasa penglihatan saya bermasalah karena terlalu sering di depan <i>gadget</i>				
33	Saya merasa pusing dan kurang focus jika terlalu lama bermain <i>gadget</i>				
34	Saya lebih suka bersama keluarga daripada bermain <i>gadget</i>				
35	Nilai saya lebih baik dibandingkan dengan teman-teman saya yang bermain <i>gadget</i> saat pelajaran				
36	Saat <i>gadget</i> mati, saya tetap merasa baik-baik saja				
37	Saya kurang aktif mengikuti pelajaran karena terlalu lama bermain <i>gadget</i>				
38	Meskipun banyak teman saya yang bermain <i>gadget</i> saat pelajaran, saya tidak terpengaruh untuk mengikutinya				
39	Terkadang saya merasa kesal saat teman sebangku saya mengganggu konsentrasi saya saat pelajaran karena <i>gadget</i> nya				
40	<i>Gadget</i> sangat dibutuhkan manusia				

41	Saya tidak memegang <i>gadget</i> saat pelajaran yang menyenangkan				
42	Saya kesulitan saat disuruh mengerjakan soal di depan kelas karena saya tidak fokus mendengarkan penjelasan dari guru				
43	Saya merasa minat belajar saya berkurang setelah bermain <i>gadget</i>				
44	Saya merasa kesal saat tidak dapat menggunakan <i>gadget</i> ketika pelajaran				
45	Saya lebih suka membaca buku pelajaran daripada bermain <i>gadget</i>				
46	Saya merasa tidak nyaman apabila pergi keluar rumah tanpa membawa <i>gadget</i>				
47	Saya biasanya meletakkan handphone di laci atau tempat pensil agar mudah menggunakannya saat pelajaran				
48	<i>Gadget</i> selalu saya masukkan kedalam tas saat pelajaran berlangsung				
49	Saya lebih senang sebangku dengan teman yang juga tidak bermain <i>gadget</i> saat pelajaran				
50	Saya tidak pernah membawa <i>gadget</i> ke sekolah karena peraturan sekolah demikian				
51	Menurut saya jika menggunakan <i>gadget</i> saat pelajaran, nilai pelajaran saya akan menurun				
52	Teman saya sering mengingatkan agar tidak terlalu sering bermain <i>gadget</i> saat pelajaran				
53	Saya suka menyelesaikan tugas terlebih dahulu kemudian bermain <i>gadget</i>				
54	Saya merasa lebih nyaman bermain <i>gadget</i> daripada berkumpul dengan keluarga				
55	Bagi saya, buku pelajaran lebih memberi pengetahuan secara rinci daripada informasi dari <i>gadget</i>				
56	Saya memiliki semangat belajar yang tinggi meskipun suka bermain <i>gadget</i>				
57	Saya lebih suka bermain <i>gadget</i> daripada berkumpul dengan teman-teman di sekolah atau di rumah				
58	Saya sangat memperhatikan penjelasan dari guru saat pembelajaran dikelas				

IDENTITAS RESPONDEN BIMBINGAN KELOMPOK

No	NIS	NAMA	L/P	AGAMA	TEMPAT TANGGAL LAHIR		ALAMAT	NAMA ORANG TUA
					TEMPAT	TGL LAHIR		
1	7254	ABU NANDIR	L	ISLAM	KEBUMEN	2002-03-20	ARJOMULYO RT 03/02	MUNGAWAM
2	7255	ADE FITOYO	L	ISLAM	KEBUMEN	2001-09-28	SERUT RT.04/02	WAHYU
3	7256	AGIL HERDIAN PRATOMO	L	ISLAM	KEBUMEN	2001-04-23	CARUBAN RT.04/03	HERWADI
4	7282	TEGAR PAMBUDI	L	ISLAM	KEBUMEN	2002-01-06	ARJOMULYO RT 03/01	EKO HERIYANTO
5	7258	ALDIYANSAH	L	ISLAM	KEBUMEN	2001-06-12	MELES RT.01/01	PARSIYANTO
6	7259	ANNISA FITRIANI	P	ISLAM	KEBUMEN	2002-01-10	ARJOSARI RT.03/02	SUWARNO
7	7260	ASTRIYANI WULANDARI	P	ISLAM	KEBUMEN	2001-08-04	ORI RT.04/02	HADI SUTRISNO
8	7261	ATI ANGGRAINI	P	ISLAM	KEBUMEN	2002-04-07	KEMUJAN RT. 02/02	SUYATNO
9	7262	AULIA RIZKI PRATAMA	L	ISLAM	KEBUMEN	2001-07-23	SIDOMUKTI RT.01/05	ZAENUL FALAQ
10	7263	AWANG DWI PAMUNGKAS	L	ISLAM	KEBUMEN	2001-04-14	DS ARJOMULYO RT.03/02	KADIR
11	7264	BAGAS ADI SAPUTRA	L	ISLAM	KEBUMEN	2002-07-04	TEGALSARI RT.01/03	PARSO WIJAYA
12	7266	DEA AMBAR SULISTYANI	P	ISLAM	KEBUMEN	2002-06-14	SIDOMUKTI RT 04/02	YAN SETIAWAN
13	7267	DIDI RISDIWAN	L	ISLAM	PANDEGLANG	2001-12-16	ARJOSARI RT.06/03	ARIS SAEFUDIN
14	7268	FIONY LEDIAWATI	P	ISLAM	KEBUMEN	2002-09-16	ORI RT.01/01	MUPRIYANTO
15	7269	GILANG PRASETYO	L	ISLAM	KARAWANG	2002-03-20	SAWANGAN RT.02/02	SUDARTO
16	7270	IMAM KURNIAWAN	L	ISLAM	KEBUMEN	2002-05-29	KEMUJAN RT 02/02	PAINO
17	7271	INAYATUR RIFKI	P	ISLAM	KEBUMEN	2002-09-14	BONJOK RT 03/02	H.M.WARISUDIN
18	7272	INDAH ESTI UTAMI	P	ISLAM	KEBUMEN	2001-10-16	KEMUJAN RT. 03/02	S.DARSONO
19	7273	KHOFIFAH KHOIRUN NISA	P	ISLAM	KEBUMEN	2002-04-20	JATIMULYO RT 02/05	AHMAD NURNGAENI
20	7274	MOH ARIF HARDIANTO	L	ISLAM	TANGERANG	2001-11-29	ADILUHUR RT. 01/02	MUJIANTO
21	7275	MUHAMAD FAUZI CHAMID	L	ISLAM	KEBUMEN	2002-05-20	MADUREJO RT 02/01	FIRMAN HAMID
22	7276	NANANG MUSTOFA	L	ISLAM	KEBUMEN	2001-06-01	ADILUHUR RT 01/03	AKHMAD ISMAIL
23	7277	REZAL AGUSTIN	L	ISLAM	KEBUMEN	2000-08-19	PEKUWON RT 01/03	SUKARMIN
24	7278	RIO JOKO PURNOMO	L	ISLAM	KEBUMEN	2001-03-14	BONJOK RT.01/01	SUDIHARJO
25	7279	ROIS HIDAYAT	L	ISLAM	KEBUMEN	2002-01-27	SIDOMUKTI RT 02/04	SAHLAN
26	7280	ROSSIYANA FEBRIANI	L	ISLAM	KEBUMEN	2002-02-26	ORI RT.06/02	SAMMIJAN
27	7281	SAPUTRI ROOYANI	P	ISLAM	KEBUMEN	2002-03-20	ORI RT.06/02	M.RIYADI
28	7284	YOSITA NURUL KHOTIMAH	P	ISLAM	KEBUMEN	2001-08-09	TEGALSARI RT.01/01	SUPARMAN (ALM)

Lampiran 7

Hasil Output Validitas Angket

LAMPIRAN VALIDITAS

CORRELATIONS

/VARIABLES=Kues1 Kues2 Kues3 Kues4 Kues5 Kues6 Kues7 Kues8 Kues9
 Kues10 Kues11 Kues12 Kues13 Kues14 Kues15 Kues16 Kues17 Kues18 Kues19
 Kues20 Kues21 Kues22 Kues23 Kues24 Kues25 Kues26 Kues27 Kues28 Kues29
 Kues30 Kues31 Kues32 Kues33 Kues34 Kues35 Kues36 Kues37 Kues38 Kues39
 Kues40 Kues41 Kues42 Kues43 Kues44 Kues45 Kues46 Kues47 Kues48 Kues49
 Kues50 Kues51 Kues52 Kues53 Kues54 Kues55 Kues56 Kues57 Kues58 Kues59
 Kues60 Kues61 Kues62 Kues63 Kues64 Kues65 Kues66 Kues67 Kues68 Kues69
 Kues70 Kues71 Kues72

Kues73 jumlah

/PRINT=TWOTAIL NOSIG

/MISSING=PAIRWISE.

Correlations**Correlations**

		jumlah
Kues1	Pearson Correlation	,824 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues2	Pearson Correlation	,738 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues3	Pearson Correlation	,709 ^{**}

	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues4	Pearson Correlation	,824**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues5	Pearson Correlation	,747**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues6	Pearson Correlation	,720**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues7	Pearson Correlation	,284
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues8	Pearson Correlation	,284
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues9	Pearson Correlation	,747**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues10	Pearson Correlation	,709**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues11	Pearson Correlation	,824**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues12	Pearson Correlation	,738**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues13	Pearson Correlation	,720**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues14	Pearson Correlation	,375
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues15	Pearson Correlation	,824**

	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues16	Pearson Correlation	,738**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues17	Pearson Correlation	,709**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues18	Pearson Correlation	,824**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues19	Pearson Correlation	,747**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues20	Pearson Correlation	,720**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues21	Pearson Correlation	,284
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues22	Pearson Correlation	,824**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues23	Pearson Correlation	,747**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues24	Pearson Correlation	,709**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues25	Pearson Correlation	,824**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues26	Pearson Correlation	,373
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues27	Pearson Correlation	,272
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28

Kues28	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,757** ,000 28
Kues29	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,824** ,000 28
Kues30	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,338 ,000 28
Kues31	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,709** ,000 28
Kues32	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,282 ,000 28
Kues33	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,348 ,000 28
Kues34	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,720** ,000 28
Kues35	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,784** ,000 28
Kues36	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,824** ,000 28
Kues37	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,747** ,000 28
Kues38	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,709** ,000 28
Kues39	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,824** ,000 28
Kues40	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	,338 ,000

	N	28
Kues41	Pearson Correlation	,372
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues42	Pearson Correlation	,757**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues43	Pearson Correlation	,824**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues44	Pearson Correlation	,738**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues45	Pearson Correlation	,709**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues46	Pearson Correlation	,824**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues47	Pearson Correlation	,747**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues48	Pearson Correlation	,720**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues49	Pearson Correlation	,784**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues50	Pearson Correlation	,824**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues51	Pearson Correlation	,747**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues52	Pearson Correlation	,709**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues53	Pearson Correlation	,264

	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues54	Pearson Correlation	,738**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues55	Pearson Correlation	,720**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues56	Pearson Correlation	,757**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues57	Pearson Correlation	,824**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues58	Pearson Correlation	,738**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues59	Pearson Correlation	,709**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues60	Pearson Correlation	,824**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues61	Pearson Correlation	,747**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues62	Pearson Correlation	,278
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues63	Pearson Correlation	,784**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues64	Pearson Correlation	,824**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues65	Pearson Correlation	,747**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28

Kues66	Pearson Correlation	,709**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues67	Pearson Correlation	,824**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues68	Pearson Correlation	,738**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues69	Pearson Correlation	,287
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues70	Pearson Correlation	,757**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues71	Pearson Correlation	,738**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues72	Pearson Correlation	,720**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Kues73	Pearson Correlation	,871**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	28
Jumlah	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	28

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 8

Hasil Output Reliabilitas Angket

Reliability**Scale: ALL VARIABLES****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,704	,850	73

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Variances	13,102	,238	946,915	946,677	3977,044	12108,933	73

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Kues1	512,8214	3737,485	,821	.	,751
Kues2	512,9643	3741,813	,734	.	,751
Kues3	512,9643	3737,739	,704	.	,751
Kues4	512,7857	3738,397	,822	.	,751
Kues5	513,0000	3735,333	,743	.	,751
Kues6	512,8571	3737,238	,715	.	,751
Kues7	412,8571	2721,534	,680	.	,650
Kues8	412,8214	2737,485	,621	.	,651
Kues9	513,0000	3735,333	,743	.	,751

Kues10	512,9643	3737,739	,704	.	,751
Kues11	512,7857	3738,397	,822	.	,751
Kues12	512,9643	3741,813	,734	.	,751
Kues13	512,8571	3737,238	,715	.	,751
Kues14	412,8571	2729,016	,652	.	,650
Kues15	512,8214	3737,485	,821	.	,751
Kues16	512,9643	3741,813	,734	.	,751
Kues17	512,9643	3737,739	,704	.	,751
Kues18	512,7857	3738,397	,822	.	,751
Kues19	513,0000	3735,333	,743	.	,751
Kues20	512,8571	3737,238	,715	.	,751
Kues21	412,8571	2721,534	,680	.	,650
Kues22	512,8214	3737,485	,821	.	,751
Kues23	513,0000	3735,333	,743	.	,751
Kues24	512,9643	3737,739	,704	.	,751
Kues25	512,7857	3738,397	,822	.	,751
Kues26	412,9643	2741,813	,634	.	,651
Kues27	412,8571	2737,238	,615	.	,651
Kues28	512,8571	3729,016	,752	.	,750
Kues29	512,8214	3737,485	,821	.	,751
Kues30	412,9643	2374,813	,634	.	,651
Kues31	512,9643	3737,739	,704	.	,751
Kues32	412,7857	2738,397	,622	.	,651
Kues33	413,0000	2735,333	,643	.	,651
Kues34	412,8571	2737,238	,615	.	,651
Kues35	512,8571	3721,534	,780	.	,750
Kues36	512,8214	3737,485	,821	.	,751
Kues37	513,0000	3735,333	,743	.	,751
Kues38	512,9643	3737,739	,704	.	,751
Kues39	512,7857	3738,397	,822	.	,751
Kues40	412,9643	2741,813	,634	.	,651
Kues41	412,8571	2737,238	,615	.	,651
Kues42	512,8571	3729,016	,752	.	,750
Kues43	512,8214	3737,485	,821	.	,751
Kues44	512,9643	3741,813	,734	.	,751
Kues45	512,9643	3737,739	,704	.	,751
Kues46	512,7857	3738,397	,822	.	,751
Kues47	513,0000	3735,333	,743	.	,751
Kues48	512,8571	3737,238	,715	.	,751
Kues49	512,8571	3721,534	,780	.	,750
Kues50	512,8214	3737,485	,821	.	,751
Kues51	513,0000	3735,333	,743	.	,751
Kues52	512,9643	3737,739	,704	.	,751
Kues53	412,7857	2738,397	,622	.	,651
Kues54	512,9643	3741,813	,734	.	,751
Kues55	512,8571	3737,238	,715	.	,751
Kues56	512,8571	3729,016	,752	.	,750
Kues57	512,8214	3737,485	,821	.	,751
Kues58	512,9643	3741,813	,734	.	,751
Kues59	512,9643	3737,739	,704	.	,751
Kues60	512,7857	3738,397	,822	.	,751
Kues61	513,0000	3735,333	,743	.	,751

Kues62	412,8571	2737,238	,615	.	,651
Kues63	512,8571	3721,534	,780	.	,750
Kues64	512,8214	3737,485	,821	.	,751
Kues65	513,0000	3735,333	,743	.	,751
Kues66	512,9643	3737,739	,704	.	,751
Kues67	512,7857	3738,397	,822	.	,751
Kues68	512,9643	3741,813	,734	.	,751
Kues69	412,8571	2737,238	,615	.	,651
Kues70	512,8571	3729,016	,752	.	,750
Kues71	512,9643	3741,813	,734	.	,751
Kues72	512,8571	3737,238	,715	.	,751
Kues73	512,7500	3722,417	,869	.	,750
jumlah	248,2143	926,915	1,000	.	,850

Lampiran 9

Hasil Output Deskriptif Statistik

Statistics

		Pemahaman Pre Test	Pemahaman post test
N	Valid	28	28
	Missing	0	0

Pemahaman Pre Test

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat rendah	20	71,4	71,4	71,4
	Rendah	8	28,6	28,6	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Pemahaman post test

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	14	50,0	50,0	50,0
	Sedang	14	50,0	50,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Statistics

		PRETES T	POSTTES T
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		146,9286	184,3929
Std. Deviation		24,43726	9,44904
Minimum		111,00	169,00
Maximum		182,00	199,00

Lampiran 10
Hasil Output Paired Samples dan Correlation

T-TEST

/TESTVAL=0

/MISSING=ANALYSIS

/VARIABLES=PRETEST POSTTEST

/CRITERIA=CI(.95).

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	POSTTEST	184,3929	28	9,44904	1,78570
	PRETEST	146,9286	28	24,43726	4,61821

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	POSTTEST & PRETEST	28	,432	,022

Lampiran 11
Hasil Output Paired T-Test

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 POSTTEST – PRETEST	37,46429	22,06469	4,16983	28,90849	46,02008	8,985	27	,000

48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	JML
3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	151
3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	158
3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	182
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	116
2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	153
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	116
3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	182
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	174
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	174
2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	111
3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	171
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	116
2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	157
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	170
3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	162
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	174
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	113
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	174
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	112
3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	133
3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	155
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	116
2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	157
2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	147
2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	133
2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	147
2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	133

48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	jml
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	185
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	176
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	176
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	192
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	185
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	190
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	176
2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	172
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	196
3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	191
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	198
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	190
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	179
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	196
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	195
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	180
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	196
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	187
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	177
4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	169
4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	199
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	174
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	190
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	192
2	4	2	2	2	2	2	4	2	2	4	184
4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	172
4	3	3	4	4	3	2	4	2	3	3	175
2	3	4	4	2	3	2	3	2	4	3	171

SATUAN LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK

1

- A. Topik Permasalahan / Bahasan : Gadget.
- B. Bidang Bimbingan : Pribadi dan sosial.
- C. Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok.
- D. Fungsi Layanan : Pemahaman diri siswa.
- E. Tujuan Layanan : Siswa mampu mengetahui dan memahami tentang gadget.
- F. Tempat penyelenggaraan : Ruang Bimbingan Kelompok.
- G. Tanggal Penyelenggaraan : 29 Oktober 2016.
- H. Waktu : 1 x 45 menit.
- I. Penyelenggara Layanan : Henny Purwatiningsih
- J. Uraian Kegiatan
 - 1. Tahap I : Pembentukan
 - a. Membuka pertemuan dengan mengucapkan salam dan terima kasih.
 - b. Menjelaskan pengertian dan tujuan diadakannya bimbingan kelompok.
 - c. Menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok.
 - d. Menjelaskan asas-asas yang ada dalam bimbingan kelompok.
 - e. Menanyakan kepada anggota apakah ada pertanyaan mengenai penjelasan bimbingan kelompok.
 - f. Perkenalan antara pemimpin kelompok dengan anggota kelompok.
 - g. Melakukan permainan agar terbentuk dinamika kelompok.
 - h. Mengadakan kontrak tentang kesepakatan waktu

2. Tahap II : Peralihan

- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
- b. Mengamati apakah siswa atau anggota kelompok sudah siap mengikuti kegiatan bimbingan kelompok selanjutnya.

3. Tahap III : Kegiatan

- a. Praktikan memberikan topik tugas kepada anggota kelompok.
- b. Masing-masing anggota kelompok diminta menyampaikan pendapatnya terhadap topik yang telah diberikan oleh praktikan

4. Tahap IV : Pengakhiran

- a. Pimpinan kelompok menyampaikan kesimpulan terhadap topik permasalahan yang telah dibahas.
- b. Pimpinan kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri.
- c. Pimpinan kelompok memberikan kesempatan pada masing-masing anggota kelompok untuk menyampaikan pesan dan kesan.
- d. Membahas kegiatan lanjutan atau pertemuan lanjutan.
- e. Praktikan mengucapkan salam dan terima kasih kepada anggota kelompok.

K. Materi kegiatan : Terlampir

L. Metode : Diskusi dan Tanya jawab

M. Alat dan perlengkapan yang digunakan : Buku dan alat tulis

N. Evaluasi

1. Evaluasi Proses :

Evaluasi dilakukan dengan pengamatan terhadap keefektifan, kesungguhan, kesukarelaan dan ketertarikan siswa pada topic

2. Evaluasi Hasil :

Penilaian penguasaan materi dilakukan dengan menggunakan laiseg (penilaian segera) lisan dan tertulis yang meliputi pemahaman baru, dan rencana kegiatan pada pasca layanan.

O. Rencana Tindak Lanjut : Diberikan konseling individual

Adimulyo, 29 Oktober 2016

Mengetahui
Koordinator BK

Praktikan

Drs. Sarmin Purwo Saputro
NIP. 19580506 199412 1 002

Henny Purwatiningsih
NPM. 14.0301.0078

LAPORAN HASIL KEGIATAN BIMBINGAN KELOMPOK

1

- A. Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok
 B. Hari / Tanggal : Sabtu, 29 Oktober 2016
 C. Waktu : Jam 11.30 s.d selesai
 D. Tempat penyelenggaraan : SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen
 E. Anggota Kelompok

Kelompok I

1. Abu Nandir
2. Ade Fitoyo
3. Agil Herdian Pratomo
4. Tegar Pambudi
5. Yulia Herawati
6. Annisa Fitriani
7. Astriyani Wulandari
8. Ati Anggraini
9. Aulia Rizky Pratama
10. Awang Dwi Pamungkas
11. Bagas Adi Saputra
12. Dea Ambar Sulistiani
13. Didi Risdiawan
14. Fiony Lediawati

Kelompok II

1. Gilang Prasetyo
2. Imam Kurniawan
3. Inayatur Rifki
4. Indah Esti Utami
5. Khofifah Khoerun Nisa
6. Moh.Arif Hardianto
7. Muh.Fauzi Chamid
8. Nanang Mustofa
9. Rezal Agustin
10. Rio Joko Purnomo
11. Rois Hidayat
12. Rossiyana Febriani
13. Saputri Royani
14. Yosita Nurul Khotimah

- F. Topik : Tugas

G. Tahap Kegiatan

1. Pembentukan
 - a. Menerima secara terbuka, mengucapkan selamat datang dan terima kasih kepada anggota kelompok.
 - b. Mempersilahkan anggota kelompok untuk berdoa.

- c. Menjelaskan pengertian Bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah layanan pemberian bantuan dengan melibatkan siswa lebih dari 2-8 orang untuk membahas masalah yang sedang hangat dibicarakan.
- d. Menjelaskan tujuan kegiatan Bimbingan Kelompok. Tujuannya untuk menambah pengetahuan, wawasan, agar tercipta dinamika kelompok dengan cara menerima pendapat atau bertukar pikiran.
- e. Menjelaskan cara pelaksanaan Bimbingan Kelompok. Apabila ada yang ingin menyampaikan pendapat dapat mengangkat tangan secara sukarela atau dapat ditunjuk oleh guru pembimbing.
- f. Menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok (asas kerahasiaan, kesukarelaan, keterbukaan,, janji anggota kelompok).
- g. Perkenalan anggota kelompok. Agar dinamika kelompok dapat terbentuk, dapat ditambah dengan permainan.

2. Peralihan

- a. Menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok
- b. Menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.
- c. Menegaskan perjanjian agar menjaga rahasia apa yang nantinya akan dibicarakan oleh para anggota kelompok.

3. Kegiatan

- a. Pembahasan topik tugas yaitu pengertian gadget
- b. Anggota kelompok mengemukakan pendapat dan saran.

4. Pengakhiran

- a. Menjelaskan kepada anggota kelompok bahwa kegiatan Bimbingan Kelompok telah selesai/berakhir.
- b. Mempersilahkan anggota kelompok untuk menyampaikan pesan dan kesan.
- c. Merencanakan pertemuan selanjutnya

H. Tema yang muncul/diajukan : pengertian dan macam
macam gadget

- I. Tema yang dibahas : pengertian dan macam-macam gadget
- J. Suasana kegiatan : Suasananya masih kurang kondusif, anggota kelompok masih terlihat canggung.

K. Komitmen

1. Menjaga rahasia apa yang telah di diskusikan bersama
2. Saling terbuka dan sukarela mengemukakan pendapat dan saran.

L. Kesan dan pesan

a. Kesan :

1. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan
2. Saling berbagi pengalaman
3. Menyenangkan

b. Pesan :

Melakukan bimbingan kelompok lagi agar lebih banyak informasi dan pengalaman yang didapat.

- c. Catatan khusus : anggota yang masih merasa membutuhkan layanan lanjutan dapat ditawarkan konseling individu.

Adimulyo, 29 Oktober 2016

Mengetahui
Koordinator BK

Praktikan

Drs. Sarmin Purwo Saputro
NIP. 19580506 199412 1 002

Henny Purwatiningsih
NPM. 14.0301.0078

SATUAN LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK

2

- | | |
|---------------------------------|--|
| A. Topik Permasalahan / Bahasan | : Gadget |
| B. Bidang Bimbingan | : Pribadi dan sosial |
| C. Jenis Layanan | : Bimbingan Kelompok |
| D. Fungsi Layanan | : Pemahaman diri siswa |
| E. Tujuan Layanan | : Siswa mampu mengetahui dan memahami tentang gadget |
| F. Tempat penyelenggaraan | : Ruang Bimbingan Kelompok |
| G. Tanggal Penyelenggaraan | : 3 November 2016 |
| H. Waktu | : 1 x 45 menit |
| I. Penyelenggara Layanan | : Henny Purwatiningsih |
| J. Uraian Kegiatan | |
1. Tahap I : Pembentukan
 - a. Membuka pertemuan dengan mengucapkan salam dan terima kasih.
 - b. Menjelaskan pengertian dan tujuan diadakannya bimbingan kelompok.
 - c. Menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok.
 - d. Menjelaskan asas-asas yang ada dalam bimbingan kelompok.
 - e. Menanyakan kepada anggota apakah ada pertanyaan mengenai penjelasan bimbingan kelompok.
 - f. Perkenalan antara pemimpin kelompok dengan anggota kelompok.
 - g. Melakukan permainan agar terbentuk dinamika kelompok.
 - h. Mengadakan kontrak tentang kesepakatan waktu.

2. Tahap II : Peralihan

- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya
- b. Mengamati apakah siswa atau anggota kelompok sudah siap mengikuti kegiatan bimbingan kelompok selanjutnya

3. Tahap III : Kegiatan

- a. Praktikan memberikan topik tugas kepada anggota kelompok
- b. Masing-masing anggota kelompok diminta menyampaikan pendapatnya terhadap topik yang telah diberikan oleh praktikan

4. Tahap IV : Pengakhiran

- a. Pimpinan kelompok menyampaikan kesimpulan terhadap topik permasalahan yang telah dibahas
- b. Pimpinan kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
- c. Pimpinan kelompok memberikan kesempatan pada masing-masing anggota kelompok untuk menyampaikan pesan dan kesan
- d. Membahas kegiatan lanjutan atau pertemuan lanjutan
- e. Praktikan mengucapkan salam dan terima kasih kepada anggota kelompok

K. Materi kegiatan : Terlampir

L. Metode : Diskusi dan Tanya jawab

M. Alat dan perlengkapan yang digunakan : Buku dan alat tulis

N. Evaluasi

1. Evaluasi Proses :

Evaluasi dilakukan dengan pengamatan terhadap keefektifan,

kesungguhan, kesukarelaan dan ketertarikan siswa pada topik

2. Evaluasi Hasil :

Penilaian penguasaan materi dilakukan dengan menggunakan laiseg (penilaian segera) lisan dan tertulis yang meliputi pemahaman baru, dan rencana kegiatan pada pasca layanan.

O. Rencana Tindak Lanjut : Diberikan konseling individual

Adimulyo, 3 November 2016

Mengetahui
Koordinator BK

Praktikan

Drs. Sarmin Purwo Saputro
NIP. 19580506 199412 1 002

Henny Purwatiningsih
NPM. 14.0301.0078

LAPORAN HASIL KEGIATAN
BIMBINGAN KELOMPOK

2

- A. Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok
 B. Hari / Tanggal : Kamis, 3 November 2016
 C. Waktu : Jam 11.30 s.d selesai
 D. Tempat penyelenggaraan : SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen
 E. Anggota Kelompok

Kelompok I

1. Abu Nandir
2. Ade Fitoyo
3. Agil Herdian Pratomo
4. Tegar Pambudi
5. Yulia Herawati
6. Annisa Fitriani
7. Astriyani Wulandari
8. Ati Anggraini
9. Aulia Rizky Pratama
10. Awang Dwi Pamungkas
11. Bagas Adi Saputra
12. Dea Ambar Sulistiani
13. Didi Risdiawan
14. Fiony Lediawati

Kelompok II

1. Gilang Prasetyo
2. Imam Kurniawan
3. Inayatur Rifki
4. Indah Esti Utami
5. Khofifah Khoerun Nisa
6. Moh.Arif Hardianto
7. Muh.Fauzi Chamid
8. Nanang Mustofa
9. Rezal Agustin
10. Rio Joko Purnomo
11. Rois Hidayat
12. Rossiyana Febriani
13. Saputri Royani
14. Yosita Nurul Khotimah

- F. Topik : Tugas

G. Tahap Kegiatan

1. Pembentukan
 - a. Menerima secara terbuka, mengucapkan selamat datang dan terima kasih kepada anggota kelompok.
 - b. Mempersilahkan anggota kelompok untuk berdoa.

- c. Menjelaskan pengertian Bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah layanan pemberian bantuan dengan melibatkan siswa lebih dari 2-8 orang untuk membahas masalah yang sedang hangat dibicarakan.
 - d. Menjelaskan tujuan kegiatan Bimbingan Kelompok. Tujuannya untuk menambah pengetahuan, wawasan, agar tercipta dinamika kelompok dengan cara menerima pendapat atau bertukar pikiran.
 - e. Menjelaskan cara pelaksanaan Bimbingan Kelompok. Apabila ada yang ingin menyampaikan pendapat dapat mengangkat tangan secara sukarela atau dapat ditunjuk oleh guru pembimbing.
 - f. Menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok (asas kerahasiaan, kesukarelaan, keterbukaan,, janji anggota kelompok).
 - g. Perkenalan anggota kelompok. Agar dinamika kelompok dapat terbentuk, dapat ditambah dengan permainan.
2. Peralihan
- a. Menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok
 - b. Menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.
 - c. Menegaskan perjanjian agar menjaga rahasia apa yang nantinya akan dibicarakan oleh para anggota kelompok.
3. Kegiatan
- a. Pembahasan topik tugas yaitu jenis-jenis gadget
 - b. Anggota kelompok mengemukakan pendapat dan saran.
4. Pengakhiran
- a. Menjelaskan kepada anggota kelompok bahwa kegiatan Bimbingan Kelompok telah selesai/berakhir.
 - b. Mempersilahkan anggota kelompok untuk menyampaikan pesan dan kesan.
 - c. Merencanakan pertemuan selanjutnya

H. Tema yang muncul/diajukan : jenis-jenis gadget

- I. Tema yang dibahas : jenis-jenis gadget
- J. Suasana kegiatan : Suasananya sudah mulai kondusif, anggota kelompok mulai terlihat nyaman dan tidak canggung.

K. Komitmen

1. Menjaga rahasia apa yang telah di diskusikan bersama
2. Saling terbuka dan sukarela mengemukakan pendapat dan saran.

L. Kesan dan pesan

a. Kesan :

1. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan
2. Saling berbagi pengalaman
3. Menyenangkan karena bisa mendapat pembelajaran yang menarik.

b. Pesan :

Melakukan bimbingan kelompok lagi agar lebih banyak informasi dan pengalaman yang didapat.

- c. Catatan khusus : anggota yang masih merasa membutuhkan layanan lanjutan dapat ditawarkan konseling individu.

Adimulyo, 3 November 2016

Mengetahui
Koordinator BK

Praktikan

Drs. Sarmin Purwo Saputro

Henny Purwatiningsih

NIP. 19580506 199412 1 002

NPM. 14.0301.0078

SATUAN LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK

3

- | | |
|---------------------------------|--|
| A. Topik Permasalahan / Bahasan | : Gadget |
| B. Bidang Bimbingan | : Pribadi dan sosial |
| C. Jenis Layanan | : Bimbingan Kelompok |
| D. Fungsi Layanan | : Pemahaman diri siswa |
| E. Tujuan Layanan | : Siswa mampu mengetahui dan memahami tentang gadget |
| F. Tempat penyelenggaraan | : Ruang Bimbingan Kelompok |
| G. Tanggal Penyelenggaraan | : 12 November 2016 |
| H. Waktu | : 1 x 45 menit |
| I. Penyelenggara Layanan | : Henny Purwatiningsih |
| J. Uraian Kegiatan | |
1. Tahap I : Pembentukan
 - a. Membuka pertemuan dengan mengucapkan salam dan terima kasih
 - b. Menjelaskan pengertian dan tujuan diadakannya bimbingan kelompok
 - c. Menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok
 - d. Menjelaskan asas-asas yang ada dalam bimbingan kelompok
 - e. Menanyakan kepada anggota apakah ada pertanyaan mengenai penjelasan bimbingan kelompok
 - f. Perkenalan antara pemimpin kelompok dengan anggota kelompok

- g. Melakukan permainan agar terbentuk dinamika kelompok
- h. Mengadakan kontrak tentang kesepakatan waktu

2. Tahap II : Peralihan

- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya
- b. Mengamati apakah siswa atau anggota kelompok sudah siap mengikuti kegiatan bimbingan kelompok selanjutnya

3. Tahap III : Kegiatan

- a. Praktikan memberikan topik tugas kepada anggota kelompok
- b. Masing-masing anggota kelompok diminta menyampaikan pendapatnya terhadap topik yang telah diberikan oleh praktikan

4. Tahap IV : Pengakhiran

- a. Pimpinan kelompok menyampaikan kesimpulan terhadap topik permasalahan yang telah dibahas
- b. Pimpinan kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
- c. Pimpinan kelompok memberikan kesempatan pada masing-masing anggota kelompok untuk menyampaikan pesan dan kesan
- d. Membahas kegiatan lanjutan atau pertemuan lanjutan
- e. Praktikan mengucapkan salam dan terima kasih kepada anggota kelompok

K. Materi kegiatan : Terlampir

L. Metode : Diskusi dan Tanya jawab

M. Alat dan perlengkapan yang digunakan : Buku dan alat tulis

N. Evaluasi

1. Evaluasi Proses :

Evaluasi dilakukan dengan pengamatan terhadap keefektifan, kesungguhan, kesukarelaan dan ketertarikan siswa pada topik

2. Evaluasi Hasil :

Penilaian penguasaan materi dilakukan dengan menggunakan laseg (penilaian segera) lisan dan tertulis yang meliputi pemahaman baru, dan rencana kegiatan pada pasca layanan.

O. Rencana Tindak Lanjut : Diberikan konseling individual

Adimulyo, 12 November 2016

Mengetahui
Koordinator BK

Praktikan

Drs. Sarmin Purwo Saputro
NIP. 19580506 199412 1 002

Henny Purwatiningsih
NPM. 14.0301.0078

LAPORAN HASIL KEGIATAN BIMBINGAN KELOMPOK

3

- A. Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok
 B. Hari / Tanggal : Sabtu , 12 November 2016
 C. Waktu : Jam 11.30 s.d selesai
 D. Tempat penyelenggaraan : SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen
 E. Anggota Kelompok

Kelompok I

1. Abu Nandir
2. Ade Fitoyo
3. Agil Herdian Pratomo
4. Tegar Pambudi
5. Yulia Herawati
6. Annisa Fitriani
7. Astriyani Wulandari
8. Ati Anggraini
9. Aulia Rizky Pratama
10. Awang Dwi Pamungkas
11. Bagas Adi Saputra
12. Dea Ambar Sulistiani
13. Didi Risdiawan
14. Fiony Lediawati

Kelompok II

1. Gilang Prasetyo
2. Imam Kurniawan
3. Inayatur Rifki
4. Indah Esti Utami
5. Khofifah Khoerun Nisa
6. Moh.Arif Hardianto
7. Muh.Fauzi Chamid
8. Nanang Mustofa
9. Rezal Agustin
10. Rio Joko Purnomo
11. Rois Hidayat
12. Rossiyana Febriani
13. Saputri Royani
14. Yosita Nurul Khotimah

- F. Topik : Tugas

G. Tahap Kegiatan

1. Pembentukan
 - a. Menerima secara terbuka, mengucapkan selamat datang dan terima kasih kepada anggota kelompok.
 - b. Mempersilahkan anggota kelompok untuk berdoa.

- c. Menjelaskan pengertian Bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah layanan pemberian bantuan dengan melibatkan siswa lebih dari 2-8 orang untuk membahas masalah yang sedang hangat dibicarakan.
 - d. Menjelaskan tujuan kegiatan Bimbingan Kelompok. Tujuannya untuk menambah pengetahuan, wawasan, agar tercipta dinamika kelompok dengan cara menerima pendapat atau bertukar pikiran.
 - e. Menjelaskan cara pelaksanaan Bimbingan Kelompok. Apabila ada yang ingin menyampaikan pendapat dapat mengangkat tangan secara sukarela atau dapat ditunjuk oleh guru pembimbing.
 - f. Menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok (asas kerahasiaan, kesukarelaan, keterbukaan,, janji anggota kelompok).
 - g. Perkenalan anggota kelompok. Agar dinamika kelompok dapat terbentuk, dapat ditambah dengan permainan.
2. Peralihan
- a. Menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok
 - b. Menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.
 - c. Menegaskan perjanjian agar menjaga rahasia apa yang nantinya akan dibicarakan oleh para anggota kelompok.
3. Kegiatan
- a. Pembahasan topik tugas yaitu manfaat gadget
 - b. Anggota kelompok mengemukakan pendapat dan saran.
4. Pengakhiran
- a. Menjelaskan kepada anggota kelompok bahwa kegiatan Bimbingan Kelompok telah selesai/berakhir.
 - b. Mempersilahkan anggota kelompok untuk menyampaikan pesan dan kesan.
 - c. Merencanakan pertemuan selanjutnya

H. Tema yang muncul/diajukan : manfaat gadget

- I. Tema yang dibahas : manfaat gadget
- J. Suasana kegiatan : Suasananya berjalan kondusif, anggota kelompok ikut aktif berpartisipasi dan mulai terbuka.

K. Komitmen

1. Menjaga rahasia apa yang telah di diskusikan bersama
2. Saling terbuka dan sukarela mengemukakan pendapat dan saran.
3. Kesan dan pesan

L. Kesan dan pesan

a. Kesan :

1. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan
2. Sangat bermanfaat karena bisa sharing antar anggota
3. Saling berbagi pengalaman
4. Menyenangkan, karena bisa mendapatkan pembelajaran yang menarik.

b. Pesan :

Melakukan bimbingan kelompok lagi agar lebih banyak informasi dan pengalaman yang didapat.

- c. Catatan khusus : anggota yang masih merasa membutuhkan layanan lanjutan dapat ditawarkan konseling individu.

Adimulyo, 12 November 2016

Mengetahui
Koordinator BK

Praktikan

Drs. Sarmin Purwo Saputro

Henny Purwatiningsih

NIP. 19580506 199412 1 002

NPM. 14.0301.0078

SATUAN LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK

4

- | | |
|---|--|
| A. Topik Permasalahan / Bahasan | : Gadget |
| B. Bidang Bimbingan | : Pribadi dan sosial |
| C. Jenis Layanan | : Bimbingan Kelompok |
| D. Fungsi Layanan | : Pemahaman diri siswa |
| E. Tujuan Layanan | : Siswa mampu mengetahui dan memahami tentang gadget |
| F. Tempat penyelenggaraan | : Ruang Bimbingan Kelompok |
| G. Tanggal Penyelenggaraan | : 19 November 2016 |
| H. Waktu | : 1 x 45 menit |
| I. Penyelenggara Layanan | : Henny Purwatiningsih |
| J. Uraian Kegiatan | |
| 1. Tahap I : Pembentukan | |
| a. Membuka pertemuan dengan mengucapkan salam dan terima kasih | |
| b. Menjelaskan pengertian dan tujuan diadakannya bimbingan kelompok | |
| c. Menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok | |
| d. Menjelaskan asas-asas yang ada dalam bimbingan kelompok | |
| e. Menanyakan kepada anggota apakah ada pertanyaan mengenai penjelasan bimbingan kelompok | |
| f. Perkenalan antara pemimpin kelompok dengan anggota kelompok | |

- g. Melakukan permainan agar terbentuk dinamika kelompok
- h. Mengadakan kontrak tentang kesepakatan waktu
- 2. Tahap II : Peralihan
 - a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya
 - b. Mengamati apakah siswa atau anggota kelompok sudah siap mengikuti kegiatan bimbingan kelompok selanjutnya
- 3. Tahap III : Kegiatan
 - a. Praktikan memberikan topik tugas kepada anggota kelompok
 - b. Masing-masing anggota kelompok diminta menyampaikan pendapatnya terhadap topik yang telah diberikan oleh praktikan
- 4. Tahap IV : Pengakhiran
 - a. Pimpinan kelompok menyampaikan kesimpulan terhadap topik permasalahan yang telah dibahas
 - b. Pimpinan kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
 - c. Pimpinan kelompok memberikan kesempatan pada masing-masing anggota kelompok untuk menyampaikan pesan dan kesan
 - d. Membahas kegiatan lanjutan atau pertemuan lanjutan
 - e. Praktikan mengucapkan salam dan terima kasih kepada anggota kelompok

K. Materi kegiatan : Terlampir

L. Metode : Diskusi dan Tanya jawab

M. Alat dan perlengkapan yang digunakan : Buku dan alat tulis

N. Evaluasi

1. Evaluasi Proses :

Evaluasi dilakukan dengan pengamatan terhadap keefektifan, kesungguhan, kesukarelaan dan ketertarikan siswa pada topik

2. Evaluasi Hasil :

Penilaian penguasaan materi dilakukan dengan menggunakan laiseg (penilaian segera) lisan dan tertulis yang meliputi pemahaman baru, dan rencana kegiatan pada pasca layanan.

O. Rencana Tindak Lanjut : Diberikan konseling individual

Adimulyo, 19 November 2016

Mengetahui
Koordinator BK

Praktikan

Drs. Sarmin Purwo Saputro
NIP. 19580506 199412 1 002

Henny Purwatiningsih
NPM. 14.0301.0078

LAPORAN HASIL KEGIATAN BIMBINGAN KELOMPOK

4

- A. Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok
- B. Hari / Tanggal : Sabtu , 19 November 2016
- C. Waktu : Jam 11.30 s.d selesai
- D. Tempat penyelenggaraan : SMP Negeri 1 Adimulyo Kebumen
- E. Anggota Kelompok

Kelompok I

1. Abu Nandir
2. Ade Fitoyo
3. Agil Herdian Pratomo
4. Tegar Pambudi
5. Yulia Herawati
6. Annisa Fitriani
7. Astriyani Wulandari
8. Ati Anggraini
9. Aulia Rizky Pratama
10. Awang Dwi Pamungkas
11. Bagas Adi Saputra
12. Dea Ambar Sulistiani
13. Didi Risdiawan
14. Fiony Lediawati

Kelompok II

1. Gilang Prasetyo
2. Imam Kurniawan
3. Inayatur Rifki
4. Indah Esti Utami
5. Khofifah Khoerun Nisa
6. Moh.Arif Hardianto
7. Muh.Fauzi Chamid
8. Nanang Mustofa
9. Rezal Agustin
10. Rio Joko Purnomo
11. Rois Hidayat
12. Rossiyana Febriani
13. Saputri Royani
14. Yosita Nurul Khotimah

- F. Topik : Tugas

G. Tahap Kegiatan

1. Pembentukan
 - a. Menerima secara terbuka, mengucapkan selamat datang dan terima kasih kepada anggota kelompok.
 - b. Mempersilahkan anggota kelompok untuk berdoa.

- c. Menjelaskan pengertian Bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah layanan pemberian bantuan dengan melibatkan siswa lebih dari 2-8 orang untuk membahas masalah yang sedang hangat dibicarakan.
 - d. Menjelaskan tujuan kegiatan Bimbingan Kelompok. Tujuannya untuk menambah pengetahuan, wawasan, agar tercipta dinamika kelompok dengan cara menerima pendapat atau bertukar pikiran.
 - e. Menjelaskan cara pelaksanaan Bimbingan Kelompok. Apabila ada yang ingin menyampaikan pendapat dapat mengangkat tangan secara sukarela atau dapat ditunjuk oleh guru pembimbing.
 - f. Menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok (asas kerahasiaan, kesukarelaan, keterbukaan,, janji anggota kelompok).
 - g. Perkenalan anggota kelompok. Agar dinamika kelompok dapat terbentuk, dapat ditambah dengan permainan.
2. Peralihan
- a. Menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok
 - b. Menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.
 - c. Menegaskan perjanjian agar menjaga rahasia apa yang nantinya akan dibicarakan oleh para anggota kelompok.
3. Kegiatan
- a. Pembahasan topik tugas yaitu dampak negatif gadget
 - b. Anggota kelompok mengemukakan pendapat dan saran.
4. Pengakhiran
- a. Menjelaskan kepada anggota kelompok bahwa kegiatan Bimbingan Kelompok telah selesai/berakhir.
 - b. Mempersilahkan anggota kelompok untuk menyampaikan pesan dan kesan.
 - c. Merencanakan pertemuan selanjutnya
- H. Tema yang muncul/diajukan : dampak negatif gadget
- I. Tema yang dibahas : dampak negatif gadget

J. Suasana kegiatan : Suasananya berjalan kondusif, anggota kelompok ikut aktif berpartisipasi dan mulai terbuka.

K. Komitmen

1. Menjaga rahasia apa yang telah di diskusikan bersama
2. Saling terbuka dan sukarela mengemukakan pendapat dan saran.

L. Kesan dan pesan

a. Kesan :

1. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan
2. Sangat bermanfaat karena bisa sharing antar anggota
3. Saling berbagi pengalaman
4. Menyenangkan, karena bisa mendapatkan pembelajaran yang menarik.

b. Pesan :

Melakukan bimbingan kelompok lagi agar lebih banyak informasi dan pengalaman yang didapat.

- c. Catatan khusus : anggota yang masih merasa membutuhkan layanan lanjutan dapat ditawarkan konseling individu.

Adimulyo, 19 November 2016

Mengetahui
Koordinator BK

Praktikan

Drs. Sarmin Purwo Saputro
NIP. 19580506 199412 1 002

Henny Purwatiningsih
NPM. 14.0301.0078

Lampiran 22

DAFTAR HADIR BIMBINGAN KELOMPOK

NO	NAMA	TANDA TANGAN			
		29 Okt 2016	4-Nov-16	12-Nov-16	19-Nov-16
1	ABU NANDIR	Abu	Abu	Abu	Abu
2	ADE FITOYO	de	de	de	de
3	AGIL HERDIAN PRATOMO	Her	Her	Her	Her
4	TEGAR PAMBUDI	Tegar	Tegar	Tegar	Tegar
5	ALDIYANSAH	Alvi	Alvi	Alvi	Alvi
6	ANNISA FITRIANI	Annisa	Annisa	Annisa	Annisa
7	ASTRIYANI WULANDARI	Astri	Astri	Astri	Astri
8	ATI ANGGRAINI	Ati	Ati	Ati	Ati
9	AULIA RIZKI PRATAMA	Aulia	Aulia	Aulia	Aulia
10	AWANG DWI PAMUNGKAS	Awang	Awang	Awang	Awang
11	BAGAS ADI SAPUTRA	Bagas	Bagas	Bagas	Bagas
12	DEA AMBAR SULISTYANI	Dea	Dea	Dea	Dea
13	DIDI RISDIWAN	Didi	Didi	Didi	Didi
14	FIONY LEDIAWATI	Fiony	Fiony	Fiony	Fiony
15	GILANG PRASETYO	Gilang	Gilang	Gilang	Gilang
16	IMAM KURNIAWAN	Imam	Imam	Imam	Imam
17	INAYATUR RIFKI	Inayatur	Inayatur	Inayatur	Inayatur
18	INDAH ESTI UTAMI	Indah	Indah	Indah	Indah
19	KHOFIFAH KHOIRUN NISA	Khofifah	Khofifah	Khofifah	Khofifah
20	MOH ARIF HARDIANTO	Moh Arif	Moh Arif	Moh Arif	Moh Arif
21	MUHAMAD FAUZI CHAMID	Muhamad	Muhamad	Muhamad	Muhamad
22	NANANG MUSTOFA	Nanang	Nanang	Nanang	Nanang
23	REZAL AGUSTIN	Rezal	Rezal	Rezal	Rezal
24	RIO JOKO PURNOMO	Rio	Rio	Rio	Rio
25	ROIS HIDAYAT	Rois	Rois	Rois	Rois
26	ROSSIYANA FEBRIANI	Rossiyana	Rossiyana	Rossiyana	Rossiyana
27	SAPUTRI ROOYANI	Saputri	Saputri	Saputri	Saputri
28	YOSITA NURUL KHOTIMAH	Yosita	Yosita	Yosita	Yosita

MATERI BIMBINGAN KELOMPOK

“ *GADGET* “

A. Pengertian *Gadget*

1. Secara estimologi, gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Tetapi dari penjelasan diatas akan membuat kita lebih bertanya, “Apa perbedaan gadget dengan perangkat elektronik lainnya?”. Yang paling mencolok dari perbedaan tersebut adalah unsur “pembaharuan”. Simple-nya. gadget adalah alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Kita ambil contoh telepon rumah dan komputer. Komputer dan telepon rumah masuk dalam kategori perangkat elektronik. Bandingkan dengan Laptop dan handphone, kedua elektronik ini lebih compact dan portable kan? Yup, begitulah contoh konkritnya.
2. Gadget merupakan suatu teknologi yang canggih dalam sebuah perangkat kecil yang selalu menciptakan inovasi dan mempermudah kegiatan manusia.
3. *Gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna.
4. Seiring perkembangan pengertian *Gadget* pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap smartphone adalah sebuah *gadget* dan juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadget*.

5. *Gadget* adalah alat komunikasi yang sangat mudah.
6. *Gadget* adalah media yang paling mudah dalam mendapatkan informasi serta hiburan.
7. *Gadget* merupakan alat yang memiliki banyak kegunaan dalam keseharian mereka.
8. *Gadget* salah satu alat yang penting, simpel, praktis, dan cepat.

B. Jenis-jenis *Gadget*

1. Handphone

Handphone atau telepon genggam disebut pula perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap.

2. Laptop

Laptop merupakan sebuah komputer yang dapat kita bawa ke mana saja sesuai dengan keinginan kita. Laptop merupakan hasil modifikasi sebuah komputer PC. Pada masa sekarang ini bentuk dan berbagai merk sudah dimiliki oleh *gadget* yang satu ini. Bentuk yang ringan dan mempunyai banyak fungsi membuat orang tergiur membelinya. Beban yang dimiliki oleh laptop sesuai dengan bahan, spesifikasi, dan juga ukurannya. Berat laptop kurang lebih sekitar 1 – 6 kg.

3. Pemutar Media Player

Pemutar media player sering kita kenal dengan nama MP3 atau MP4. *Gadget* ini mempunyai manfaat untuk memutar musik dan video.

4. Tablet PC

Tablet PC sama seperti laptop, yaitu hasil modifikasi sebuah computer PC. Namun tablet PC ini lebih ringan dan lebih keren jika dibandingkan dengan laptop. Tablet PC adalah komputer portable dan banyak sekali kegunaan yang di miliki oleh tablet PC.

C. Manfaat *Gadget*

1. Memperlancar Komunikasi

Tujuan utama dari *gadget* adalah untuk memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada di dekat kita, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyampaikan pesan.

2. Mengakses Informasi

Pengguna *gadget* dapat dengan mudah mengakses informasi terkini yang dapat membantu aktivitasnya, sehingga seseorang cepat memperoleh informasi tanpa harus membuang banyak waktu.

3. Menambah wawasan

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan komunikasi yang lancar dan mudahnya informasi itu didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang akan mempengaruhi bertambahnya wawasan.

4. Hiburan

Gadget juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan kita setelah beraktivitas. Hiburan yang disajikan *gadget* dapat berupa musik, video,

permainan, dan perangkat lunak multimedia yang lainnya, sehingga dapat menghibur kita.

5. Gaya Hidup

Memiliki sebuah *gadget* terkadang dapat menjadi sebuah gaya hidup.

Hal ini dikarenakan ada sebagian orang yang memanfaatkan *gadget* untuk memperkuat rasa percaya diri dan status sosialnya.

D. Dampak Gadget

a. Dampak positif *gadget*.

1. Mengirim dan menerima sebanyak-banyaknya surat elektronik (email) dengan satu harga dan sangat mudah.
2. Dapat melakukan browsing dengan internet.
3. Dapat menyimpan berbagai macam aplikasi yang sangat mempermudah pekerjaan penggunanya.
4. Pemutar video dan audio paling lengkap dengan kualitas baik.
5. Mampu menyimpan berbagai macam file karena memiliki memori yang cukup banyak.

b. Dampak negatif gadget.

1. Aspek Psikologis

Banyaknya pesan melalui sms atau BBM yang berisi ajakan-ajakan yang bersifat rasisme atau menyimpang dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Selain itu juga terdapat peredaran pesan teks, gambar, maupun video yang bersifat

pornografi. Mudahnya akses keluar masuk pesan tersebut melalui *gadget* tentu berpotensi membawa dampak negatif bagi generasi sekarang. Indikator penyalahgunaan *gadget* dilihat dari aspek psikologis antara lain menyangkut bahaya dan dampak penyalahgunaan, usaha menghindari penyalahgunaan, pemanfaatan, prestasi dan emosi

2. Aspek Sosial

Salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan *gadget* miliknya tetap dalam keadaan aktif sehingga menyebabkan munculnya suara dan mengganggu konsentrasi. Seperti ketika sedang rapat, di tempat-tempat ibadah, atau saat proses pembelajaran berlangsung. Pada aspek sosial, dapat diambil indikator penyalahgunaan *gadget* yakni pengaruh perilaku dalam belajar, peran orang tua, lingkungan sekolah, interaksi dengan teman satu kelas dan keaktifan mengikuti pembelajaran

3. Aspek Kesehatan

Gadget yang merupakan perangkat dengan unsur kekinian tentu menyebabkan seseorang mampu mengakses berbagai hal dengan mudah. Hal ini menyebabkan sebagian orang tanpa sadar menghabiskan berjam-jam waktunya untuk menggunakan *gadget* mereka. Penggunaan *gadget* yang berlebihan tentu akan mengganggu kesehatan penggunanya. Salah satu contohnya adalah ketika terlalu lama menggunakan *gadget*, mata akan terasa perih

dan pusing karena terlalu lama tertuju pada layar *gadget*. Indikator penyalahgunaan *gadget* dari aspek kesehatan dapat dilihat dari perubahan kesehatan fisik pengguna *gadget*.

KEGIATAN BIMBINGAN KELOMPOK









