

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA *MIND*
MAPPING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PENGUNAAN *SMARTPHONE***
(Penelitian pada siswa kelas XI SMK Bhumi Phala Parakan
Temanggung)

SKRIPSI



Oleh:

Ella Santika
15.0301.0032

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA *MIND*
MAPPING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PENGUNAAN *SMARTPHONE***
(Penelitian pada siswa kelas XI SMK Bhumi Phala Parakan
Temanggung)

SKRIPSI



Oleh:

Ella Santika
15.0301.0032

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PENGGUNAAN *SMARTPHONE*
(Penelitian pada siswa kelas XI SMK Bhumi Phala Parakan Temanggung)

SKRIPSI

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



Oleh:
Ella Santika
15.0301.0032

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PENGGUNAAN *SMARTPHONE*
(Penelitian pada siswa kelas XI SMK Bhumi Phala Parakan Temanggung)

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



Oleh:

Ella Santika
15.0301.0032

Dosen Pembimbing I



Drs. Arie Supriyatno, M.Si.
NIP.19560412 198503 1 002

Magelang,

Dosen Pembimbing II



Astiwi Kurniati, S.Pd., M.Psi.
NIK.017008175

PENGESAHAN

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA *MIND*
MAPPING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PENGUNAAN *SMARTPHONE*

Oleh:
Ella Santika
15.0301.0032

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

Diterima dan disahkan oleh Penguji.
Hari
Tanggal

Tim Penguji Skripsi:

1. Drs. Arie Supriyatno, M.Si (Ketua / Anggota)
2. Astiwi Kurniati, S.Pd., M.Psi (Sekretaris / Anggota)
3. Prof. Dr. Purwati, MS., Kons (Anggota)
4. Dewi Lianasari, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. M Japar, M.Si., Kons
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Ella Santika
N.P.M : 15.0301.0032
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media *Mind Mapping*
Untuk Meningkatkan Pemahaman Penggunaan *Smartphone*

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

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

Magelang,

Yang membuat pernyataan



Ella Santika
15.0301.0032

MOTO

فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui .

(QS. AN-NAHL:43)

HALAMAN PERSEMBAHAN

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

1. Bapak (Supadi), Ibu tercinta (Roh Eko), Alm. kakek (Saripin Tarmuji) yang selalu menjadi semangat dan berkorban demi keberhasilanku.
2. Almamaterku tercinta, Prodi BK FKIP UMMagelang.
3. SMK Bhumi Phala Parakan Temanggung yang memberikan ijin penelitian.

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA *MIND*
MAPPING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PENGUNAAN *SMARTPHONE***

(Penelitian pada siswa kelas XI SMK Bhumi Phala Parakan Temanggung)

Ella Santika

ABSTRAK

Smartphone merupakan alat komunikasi multifungsi yang berukuran kecil dan praktis sehingga dapat dibawa kemana-mana. Bagi siswa penggunaan *smartphone* masih berputar pada untuk menghibur diri akan tetapi banyak kegunaan *smartphone* yang dapat membantu siswa dalam kegiatan sehari-hari dan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh bimbingan kelompok dengan media *Mind Mapping* untuk meningkatkan pemahaman penggunaan *smartphone* pada siswa kelas XI Bhumi Phala Parakan Temanggung.

Penelitian ini merupakan eksperimen dengan rancangan Quasy Experiment Nonequivalent Control Group Desain. Populasi dalam penelitian ini adalah 35 siswa. Sampel penelitian ini berjumlah 8 siswa dengan menggunakan teknik sampling *Purposiv Samplin*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah skala penggunaan *smartphone* dengan reliabilitas 0,999. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Paired Sample *t-test* dengan hasil 0,003 dan hasil Independent Sample *t-test* dengan hasil 0,195. Perhitungan ini diperoleh dengan bantuan program IBSPSS Statistic 16.0.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Bimbingan Kelompok dengan Media *Mind Mapping* efektif untuk meningkatkan pemahaman penggunaan *smartphone* pada siswa kelas SMK XI Bhumi Phala Parakan Temanggung.

Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, Mind Mapping, Smartphone

**THE INFLUENCE OF GROUP GUIDANCE WITH *MIND MAPPING*
MEDIA TO INCREASE UNDERSTANDING
USE *SMARTPHONE***

(Research on class XI students of SMK Bhumi Phala Parakan Temanggung)

Ella Santika

ABSTRACT

Smartphone is a multifunctional communication tool that is small and practical so that it can be carried anywhere. For students the use of *smartphones* still revolves around to entertain themselves but there are many uses of *smartphones* that can help students in their daily activities and learning. This study aims to examine the effect of group guidance with *Mind Mapping* media to improve understanding of *smartphone* use in class XI students of Bhumi Phala Parakan Temanggung.

This research is an experiment with the design of Quasy Experiment Nonequivalent Control Group Design. The population in this study was 35 students. The sample of this study amounted to 8 students using the Purposiv Samplin sampling technique. The data collection instrument used was the scale of smartphone usage with a reliability of 0.999. Hypothesis testing in this study used Paired Sample *t-test* with 0.003 results and Independent Sample *t-test* results with results 0, 195. This calculation was obtained with the help of the IBSPPS Statistics 16 program.

The results of this study indicate that Group Guidance with Mind Mapping Media is effective in increasing the understanding of smartphone usage in XI Bhumi Phala Parakan Temanggung vocational high school students.

Keywords: Group Guidance, Mapping Media, Smartphone

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkah dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Media *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Pemahaman Penggunaan *Smartphone*” dengan penuh kesabaran dan asa.

Penyelesaian skripsi ini tidak semata hanya berbekal pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki. Tanpa adanya bantuan, dukungan, motivasi dan semangat dari berbagai pihak tidak mungkin skripsi ini bisa terselesaikan. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis mengungkapkan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Dr . Suliswiyadi, M. Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. M Japar, M.Si.,Kons, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Arif Wiyat Purnanto, M. Pd., selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
4. Dewi Lianasari, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan petunjuk dan arahan untuk terselesaikannya penelitian ini.
5. Drs.Arie Supriyatno, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I dan Astiwi Kurniati, S.Pd., M.Psi., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa dengan sabar

memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan saran sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

6. Drs. Mudiyanto, selaku Kepala Sekolah SMK Bhumi Phala Parakan Temanggung, yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan seluruh Staf Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
7. Seluruh responden yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam berlangsungnya penelitian. Untuk teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu telah memberikan dukungan, do'a dan motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi.

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

Magelang, Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
MOTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Identifikasi Masalah.....	7
3. Pembatasan Masalah.....	8
4. Perumusan Masalah.....	8
5. Tujuan Penelitian.....	8
6. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Smartphone.....	12

B.	Bimbingan Kelompok dengan Media <i>Mind Mapping</i>	28
C.	Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Media <i>Mind Mapping</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Penggunaan <i>Smartphone</i>	47
D.	Penelitian terdahulu yang relevan.....	48
E.	Kerangka Pemikiran	50
BAB III	METODE PENELITIAN.....	54
A.	Rancangan Penelitian	54
A.	Identifikasi Variabel Penelitian	57
B.	Devinisi Operasional Variabel Penelitian.....	58
C.	Subjek Penelitian	59
D.	Metode Pengumpulan Data	60
E.	Instrumen Penelitian.....	61
F.	Validitas dan Realibilitas.....	63
G.	Prosedur Penelitian	66
H.	Metode Analisis Data	68
BAB IV	PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
A.	Hasil Penelitian.....	70
B.	Pembahasan	87
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	92
A.	Simpulan.....	92
B.	Saran	92
DAFTAR	PUSTAKA	94
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1 UU-ITE yang berlaku di Indonesia	19
Tabel 2 Kisi-Kisi Materi Pedoman Bimbingan Kelompok Media <i>Mind Mapping</i> 55	
Tabel 3 Penilaian Skor Skala Penggunaan <i>Smartphone</i>	61
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrument Angket	62
Tabel 5 Uji Validitas Angket	64
Tabel 6 Kisi-Kisi Instrument Angket	65
Tabel 7 Hasil Skor <i>Pre-Test</i>	70
Tabel 8 Hasil Skor <i>Post-Test</i>	77
Tabel 9 Data Deskriptif Statistic	78
Tabel 10 Perubahan Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen	80
Tabel 11 Perubahan Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol	81
Tabel 12 Hasil Uji Normalitas	82
Tabel 13 Hasil Uji Homogenitas	83
Tabel 14 Tabel Uji Paired Sample T-test	85
Tabel 15 Tabel Uji Independent Sample T-test	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pemikiran.....	51
Gambar 2 Diagram Skore Pretest Kelompok Eksperimen & Kontrol	71
Gambar 3 Diagram Skore Posttest Kelompok Eksperimen & Kontrol.....	78
Gambar 4 Perbandingan skor Pretest dan Posttest Kelompok	80
Gambar 5 Perbandingan skor Pretest dan Posttest Kelompok	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	98
Lampiran 2 Angket Skala Penggunaan <i>Smartphone</i>	100
Lampiran 3 Hasil Try Out	105
Lampiran 4 Validitas dan Reliabilitas	106
Lampiran 5 Item Angket Valid	108
Lampiran 6 Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	111
Lampiran 7 Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	112
Lampiran 8 Validasi Instrumen Penelitian dan Pedoman Pelaksanaan	113
Lampiran 9 Pedoman Pelaksanaan.....	121
Lampiran 10 Uji Normalitas dan Homogenitas	186
Lampiran 11 Dokumentasi.....	187

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk hidup membutuhkan alat berkomunikasi untuk mendapatkan informasi, karena sudah menjadi kebutuhan yang penting agar dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik. Atas dasar tersebut manusia berupaya mencari dan menciptakan sistem dan alat untuk dapat memudahkan manusia dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan, mulai dari gambar, tulisan, suara, video, permainan (*game*), fasilitas internet, jejaring sosial yang tercangkup dalam fitur-fitur yang disajikan oleh *gadget* (*handphone, smartphone, laptop, tablet, note, mp3* dan lain-lain).

Fenomena penggunaan *smartphone* telah terjadi dikalangan pelajar. Di berbagai kesempatan terlihat pelajar sibuk memainkan *gadget*, baik itu di area publik, di kendaraan pribadi, maupun di dalam transportasi umum. Situs Ayomaju.info (2017) mengemukakan bahwa ada 69,4 juta pengguna *smartphone* di Indonesia pada akhir 2016. Selain itu, jumlah pengguna *smartphone* Indonesia diperkirakan akan tumbuh menjadi 103 juta pada 2018, yang akan membuat Indonesia menjadi Negara terbesar keempat sebagai pasar *smartphone* di seluruh dunia setelah China, India dan Amerika Serikat.

Tingginya penggunaan *smartphone* oleh masyarakat Indonesia khususnya tidak membuat *smartphone* digunakan dalam aktivitas belajarnya. Hejab (2014: 321-326) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa mahasiswa di Saudi

Arabia masih menggunakan *smartphone* untuk hiburan dan komunikasi, belum sampai pada penggunaan untuk pembelajaran. Gagasan dalam penelitian tersebut menggambarkan bahwa *smartphone* dalam penggunaannya oleh mahasiswa hanya terbatas pada kepentingan aktualisasi diri dan komunikasi. Hal senada juga dinyatakan oleh Rahardjo (2016: 30-41) dalam jurnalnya bahwa tingkat pemanfaatan internet (melalui *smartphone*) oleh mahasiswa Universitas Terbuka masih rendah.

Hambatan aktifitas kehidupan peserta didik memang tidak sepenuhnya disebabkan oleh penggunaan *gadget smartphone*, namun adanya indikasi yang kuat dan kemungkinan besar bahwa *gadget smartphone* menjadi faktor yang dapat mempengaruhi terhambatnya aktifitas belajar peserta didik, baik di sekolah maupun di rumah. Pengaruh *smartphone* terhadap peserta didik memang tergantung dari individu masing-masing. Jika peserta didik lebih mementingkan bermain *smartphone* dari pada yang lainnya seperti belajar dan bermain, hal ini akan membawa dampak. Tetapi jika peserta didik yang mengetahui penggunaan *smartphone* yang produktif dan pandai membagi waktu dengan sebaik mungkin, maka *smartphone* tidak akan memberikan pengaruh yang buruk (Rahma, 2015:10).

Kebutuhan seorang siswa SMA/SMK diantaranya adalah kebutuhan belajar, bersosial dan kebutuhan untuk hiburan. Belajar adalah sesuatu yang wajib bagi siswa SMA/SMK atau remaja, dengan adanya *smartphone* remaja belajar lebih efektif. *smartphone* membantu remaja untuk menambah pertemanan sehingga dalam menjalin komunikasi dengan orang lain lebih

mudah dan lebih praktis. Selain itu *smartphone* juga menyediakan beragam fasilitas yang dapat digunakan untuk menghibur diri, sehingga tidak harus keluar rumah atau keluar biaya yang besar untuk mendapatkan hiburan. *smartphone* menyediakan beragam fasilitas yang menarik sehingga terkadang seseorang termasuk remaja yang menggunakannya lupa waktu. Hal yang sering terlupakan adalah ternyata dalam memanfaatkan *smartphone* dalam aktifitas tertentu terlalu sering. Selain itu terlalu lama dalam memanfaatkan *smartphone* yang bertujuan untuk hiburan seperti *game* atau hanya untuk akses media sosial. Remaja yang memanfaatkan *smartphone* terkadang tidak memperhatikan kondisi sekitar. Selain itu remaja juga tidak memperhatikan sedang berada disituasi tertentu, misalnya sedang mengisi bahan bakar di SPBU tetapi masih saja memanfaatkan *smartphone*.

Penelitian yang dilakukan oleh Yusuf et al (2014) menunjukkan bahwa anak-anak jaman sekarang memiliki akses internet yang tidak terbatas ke arah yang dapat memungkinkan membahayakan mereka. Maka dari itu keluarga sebagai tempat remaja menghabiskan waktu dalam satu hari memiliki peran penting dalam mengontrol remaja dalam memanfaatkan *gadget* atau *smartphone*. Orang tua yang kalah pengetahuan teknologi dengan anaknya akan mudah dibohongi, tidak dipungkiri ada orang tua yang mampu mengontrol anaknya akan tetapi hal tersebut jarang ditemui. Teknologi yang sangat membantu juga terkadang dapat memunculkan bencana. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Elena (2015) bahwa teknologi memunculkan ambivalensi secara psikologi. Ambivalensi ini ditunjukkan

dengan *technophilia* (ketertarikan terhadap teknologi) dan *technophobia* (penolakan terhadap teknologi). *Technophilia* dan *technophobia* adalah dua hubungan yang ekstrem antara teknologi dan manusia, tapi khususnya antara teknologi dan sosial.

Penelitian yang dilakukan oleh Simangunson dan Sawitri (2017), menyebutkan bahwa keseluruhan siswa SMA Negeri 5 Surakarta yang berjumlah 300 siswa, dan dari 148 siswa yang diteliti diperoleh sumbangan stress terhadap kecanduan *smartphone* sebesar 16 % sedangkan sisanya 84% ditentukan oleh faktor lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Manupil (2015) juga menyebutkan 8 dari 10 peserta didik ditempat penelitiannya yaitu SMA Negeri 9 Manado menggunakan gadget lebih dari 3 jam dalam sehari. Tidak sampai disitu saja, bahkan peserta didik menggunakan *gadget* saat pelajaran secara sembunyi-sembunyi sekitar pukul 10.00 hingga 14.00. Maka tidak heran jika hasil dalam penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *gadget* saat pelajaran dengan prestasi belajarnya.

Kondisi yang sama terjadi di SMK Bhumi Phala Parakan yang akan dijadikan lokasi dalam penelitian ini. Peserta didik diperbolehkan membawa *gadget* di sekolah dengan syarat tidak menggunakannya atau mengoperasikan dalam kegiatan belajar mengajar, kecuali guru yang mengampu memperbolehkan menggunakan *gadget* dan di luar kegiatan belajar mengajar seperti istirahat atau ke kantin, dari hasil pengamatan peneliti jenis *gadget* yang dibawa siswa yaitu *handpone* atau *smarthphone*. Dalam sebuah

wawancara, Guru BK menjelaskan bahwa peserta didik senang karena sekolah menyediakan wifi gratis dengan tujuan memudahkan peserta didik untuk mencari referensi materi pelajaran. Namun kenyataanya, tidak seluruh peserta didik menggunakan fasilitas wifi gratis untuk mencari referensi materi pelajaran namun untuk mengakses social media, *youtube*, bermain *game online*, belanja *online*, ataupun membuka konten-konten yang tidak pantas. Guru BK juga menyebutkan bahwa ada beberapa siswa yang ketahuan membawa *smartphone* saat proses pembelajaran berlangsung hal ini langsung ditindak secara tegas oleh guru terutama guru BK. *Smartphone* akan disita selama empat minggu dan dikembalikan bersamaan dengan pemanggilan wali murid dan siswa diminta untuk membuat surat pernyataan yang berisi tidak akan mengulangi perbuatannya dan jika itu dilanggar pihak sekolah berhak untuk tidak mengembalikan *smartphone* yang tersita atau siswa dikeluarkan dari sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan siswa di SMK Bhumi Phala Parakan menggunakan *smartphonenya* di luar jam pelajaran, dan ada juga siswa yang menggunakan *smartphone* pada saat jam pelajaran berlangsung, dan belum lama ini sekolah SMK Bhumi Phala Parakan telah mengadakan ujian tengah semester (UTS) selama dua minggu. Sebelum ujian tengah semester (UTS) dimulai siswa menunggu di depan kelas untuk mempersiapkan diri tentunya dengan belajar, namun beberapa siswa memanfaatkan waktu luang tersebut hanya untuk bercanda gurau dengan teman sebelah dan memainkan *smartphone*. Siswa lebih asik memainkan

smartphone dari pada belajar, namun ada juga beberapa siswa yang memainkan *smartphone* tidak untuk membuka media sosial atau aplikasi lainnya tapi untuk belajar karena materi pelajaran mereka simpan di dalam *smartphone*. Tetapi ada juga siswa yang jarang memanfaatkan *smartphone* untuk mengakses materi pelajaran sebagai pengganti buku. Mereka memanfaatkan *smartphone* hanya untuk kesenangan tanpa memikirkan resiko yang akan terjadi. Tentu sangat disayangkan sekali jika siswa tidak dapat memanfaatkan *smartphone* sebagaimana mestinya. Akibatnya siswa menjadi tidak siap untuk mengikuti ujian tengah semester dan akan mendapatkan nilai yang tidak sesuai keinginan. Setelah ujian tengah semester selesai siswa keluar dari ruangan sesuatu yang diambil oleh siswa yaitu *smartphone* entah untuk mengecek *notifikasi* atau lainnya. Ada juga siswa yang berjalan sambil bermain *smartphone* tanpa memperdulikan keadaan sekitarnya sampai ia tersandung dan menabrak teman ataupun tembok.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Guru BK, sejauh ini belum ada tindakan khusus untuk mengatasi siswa yang mengoperasikan *smartphone* secara berlebihan dan tidak sesuai aturan sekolah, akan tetapi guru BK mengambil tindakan bekerjasama dengan guru matapelajaran jika terdapat siswa yang mengoperasikan *smartphone* di dalam kelas guru berhak mengambil atau menyita. Siswa yang tersita *smartphone* diminta untuk membuat surat pernyataan yang berisi tidak akan mengulangi perbuatannya dan *smartphone* disita selama empat minggu diambil bersama wali murid.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis memberikan treatment bimbingan kelompok dengan media *mind mapping* bagi SMK Bhumi Phala Parakan untuk meningkatkan pemahaman penggunaan *gadget (smartphone)*. Bimbingan kelompok dengan media *Mind Mapping* merupakan teknik memanfaatkan keseluruhan otak dengan menggunakan pengelihatan dan garis-garis lainya untuk membentuk sebuah kesan yang dilaksanakan dalam kelompok kecil yang terdiri antara 8-10 orang dan memiliki permasalahan yang akan diselesaikan dalam kelompok secara bersama-sama. Meningkatkan pemahaman penggunaan *smartphone* pada peserta didik merupakan suatu proses dalam menggunakan perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi dan manfaat. Pemahaman penggunaan *smartphone* pada peserta didik merupakan suatu proses dalam menggunakan perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi dan manfaat. Siswa dapat meningkatkan pemahaman *smartphone* dengan sendirinya, dan dapat memanfaatkan *smartphone* dengan bijak dan sebagaimana mestinya. Tentunya gadget dapat menunjang prestasi baik bagi siswa.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman dan pemanfaatan penggunaan *smartphone* pada siswa yang masih kurang baik.

2. Penggunaan *smartphone* yang tidak sesuai aturan sekolah (siswa mengoperasikan *smartphone* pada jam pelajaran berlangsung tanpa seijin guru pengampu pelajaran).

3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, maka perlu adanya pembatasan masalah. Penulis membatasi masalah hanya pada bagaimana Bimbingan Kelompok dengan Media *Mind Mapping* dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman penggunaan *smartphone* pada siswa kelas XI SMK Bhumi Phala Parakan.

4. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang sudah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu, apakah ada pengaruh dalam Bimbingan Kelompok dengan Media *Mind Mapping* untuk meningkatkan pemahaman penggunaan *smartphone* pada siswa kelas XI.

5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada dasarnya merupakan sasaran utama yang akan dicapai oleh seseorang melalui kegiatan penelitian yang akan dilakukan sebab tanpa tujuan kegiatan yang dilaksanakan tidak mempunyai arah yang jelas. Sesuai dengan tujuan penelitian ini maka yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan media *Mind Mapping* untuk meningkatkan pemahaman penggunaan *smartphone* pada siswa kelas XI.

6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik itu secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1) Manfaat Teoritis:

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dibidang bimbingan dan konseling, khususnya bagi pengembangan teori *Media Mind Mapping*.

2) Manfaat Praktis:

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan digunakan guru BK untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman penggunaan *smartphone* dengan *Media Mind Mapping*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Smartphone

1. Pengertian *Smartphone*

Perkembangan teknologi yang semakin maju tidak hanya untuk perangkat elektronik dengan ukuran besar tetapi juga dikembangkan untuk alat elektronik ukuran kecil yang sering disebut *gadget*. Dengan perkembangan teknologi, *gadget* memiliki beragam fasilitas seperti komunikasi, hiburan, dan informasi. *Gadget* menyediakan berbagai fasilitas sehingga seseorang tidak akan merasa sendirian ketika membawa *gadget*. Musik, *games*, *internet*, foto-foto, video, dan radio merupakan beberapa fasilitas yang ada dalam *gadget*.

Banyaknya jenis-jenis *gadget* yang berevolusi secara cepat menjadikan barang ini menarik untuk dimiliki, pembahasan tentang berbagai jenis *gadget* seperti *Smartphone*, *Smartphone*, *Androit*, *iOs*, *Laptop*, *Notebook*, *Tablet*, *iPad All series*, *PlayStation Portable (PSP)* dalam berbagai merk seperti *Apple*, *Samsung*, *Oppo*, *Xiaomi*, *Azuz*, *Sony*, *ETC* dan lainnya. *Gadget* dengan beragam jenis dalam merk memiliki fasilitas-fasilitas yang semakin hari semakin berkembang seiring perkembangan teknologi yang akhirnya menjadi salah satu kebutuhan manusia, contohnya seperti *internet*, *social media*, fasilitas pesan, permainan (*game*). (Lioni dkk, 2014).

Berdasarkan hasil obserbasi bahwa jenis *gadget* yang sering digunakan siswa kelas XI SMK Bhumi Phala Parakan adalah *smartphone*. Karena mudah dibawa kemana-mana, memiliki kegunaan yang multifungsi dan yang pasti *smartphone* menjadi barang yang sangat wajib dimiliki oleh siswa. Menurut Brusco (2010: 503), *smartphone* adalah mobile phone yang memiliki fungsi komputersisai, pengiriman pesan, akses internet dan memiliki berbagai aplikasi sebagai sarana pencarian informasi seperti kesehatan, olahraga, uang, dan berbagai macam topik. Setiap *smartphone* memiliki sistem operasi yang berbeda-beda, sama halnya dengan sistem operasi pada komputer desktop. Dengan memiliki *smartphone*, siswa mempunyai akses tidak terbatas terhadap ilmu pengetahuan di seluruh dunia. Nurhakim mengemukakan *smartphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (Istifadah : 2018).

Backer (2010), menyatakan bahwa *smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, ini merupakan bentuk kemampuan dari Wireless Mobile Device (WMD) yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti personal digital assistant (PDA), akses internet, email, dan Global Positioning System (GPS).

Smartphone (telepon cerdas) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas. *Smartphone* adalah telepon yang menyediakan fitur yang berada diatas dan diluar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon. Sementara istilah dapat digunakan secara wajar untuk semua jenis telepon, *smartphone* biasanya dipahami sebagai ponsel dan bukan telepon rumah. Selama bertahun tahun, konsep ponsel pintar terus berkembang sebagai perangkat tangan telah menjadi canggih (Rahma, 2015).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *smartphone* merupakan alat komunikasi multifungsi yang berukuran kecil dan praktis sehingga dapat dibawa kemana-mana. *smartphone* tersebut, merupakan perkembangan teknologi telepon yang dari masa ke masa mengalami perubahan, dimana perangkat *smartphone* tersebut dapat digunakan sebagai sarana komunikasi baik itu berupa lisan, maupun tulisan, untuk penyampaian informasi atau pesan dari suatu pihak kepihak lainnya secara efektif dan efesien karena perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai dimana saja.

2. Penggunaan *Smartphone*

Kehadiran *smartphone* yang dapat dibeli dengan mudah menjadi alternatif bagi keterbatasan sumber belajar bagi guru, dosen, siswa dan mahasiswa. Jika dahulu sumber belajar hanya berpusat pada

buku cetak yang jumlahnya terbatas, kini keterbatasan tersebut dapat diatasi dengan adanya fitur e-Book pada *smartphone*.

Berbagai buku sebagai sumber belajar dapat diunduh dengan mudah untuk selanjutnya dijadikan sumber belajar. Untuk menikmati fitur ini kita cukup menambah atau menginstal aplikasi e-book reader seperti Adobe PDF Reader dan sejenisnya. Selain e-book, kita juga dapat memanfaatkan sumber belajar lainnya, yaitu internet.

Kemudahan mengakses internet melalui *smartphone*, setiap orang dapat menjelajahi dunia pengetahuan dengan leluasa. Banyak sekali website yang menyediakan fasilitas e-learning, seperti website pembelajaran berbasis Moodle. Adanya e-learning maka dapat diatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran kini tidak hanya berada di ruang-ruang kelas pada jam pelajaran saja, tetapi dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun.

Kemudian fenomena dari dampak negatif penggunaan gadget secara berlebih yang ada saat ini menjadi garapan untuk pendidik khususnya konselor agar tujuan pendidik dapat tercapai sebagaimana mestinya. Menurut Suci, fenomena kecanduan ini sudah lebih dulu melanda negara-negara yang justru menjadi produsen-produsen *gadget* itu. Di Jepang, fenomena ini disebut *hikkomuri*. Akibatnya, anak-anak menjadi asosial (tidak bergaul), menarik diri dari keramaian dan lebih suka menyendiri dengan *gadgetnya*. Anak-anak di Jepang seolah

memiliki dunia sendiri terpisah dari orang tua, saudara dan teman-temannya (Sartita dkk, 2018).

Menurut Abidin, salah satu perubahan yang terlihat di lingkungan masyarakat modern (di Indonesia) adalah penggunaan *gadget* yang mengakibatkan terjadinya pergeseran perilaku. Pada saat *gadget* belum tren seperti sekarang ini, masih banyak ditemui anak-anak yang bermain bersama teman-temannya. Saat ini permainan yang dimainkan sudah beralih dengan *games* yang ada pada *gadget*. Hal ini menyebabkan terjadinya pergeseran nilai dan perilaku. Dengan demikian, dapat dikatakan terjadi pergeseran mengarah pada perilaku individualis yang membuat individu menjadi egois sehingga merasa enggan untuk melakukan tindakan sosial termasuk perilaku prososial (Sartita dkk, 2018).

Kompas.com (2019), Piyawat Harikun, remaja berusia 17 tahun asal Thailand ditemukan meninggal dunia di dalam kamarnya. Ia meninggal akibat serangan stroke setelah semalaman bermain video game tanpa henti.

Tribunnews.com (2019), Tren kecanduan bermain *game online* dan aplikasi-aplikasi lainnya dengan menggunakan *gawai (gadget)* seperti *handphone* terus naik. Berdasarkan data RSJ Provinsi Jawa Barat hingga saat ini ada 209 pasien yang kecanduan main *handphone*. Sejak tahun 2016,

Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Provinsi Jawa Barat di Cisarua, Kabupaten Bandung Barat (KBB), telah menangani ratusan pasien yang kecanduan bermain *handphone* baik itu bermain *game online*, browsing internet, dan aplikasi yang lainnya. Mereka merupakan anak remaja mulai dari usia 5 hingga 15 tahun yang harus ditangani dengan cara rawat jalan, bahkan ada juga pasien yang harus dirawat inap.

RSJ Provinsi Jawa Barat, dr Elly Marliyani, mengatakan, untuk pasien yang harus rawat inap, pihaknya menyediakan 16 tempat tidur untuk pasien laki-laki, sedangkan untuk pasien perempuan digabungkan dengan pasien dewasa.

Banyak pasien yang kecanduan *handphone* tersebut akibat banyak faktor, di antaranya gaya hidup anak zaman sekarang yang mudah mengakses hal negatif melalui *handphone* secara berlebihan. Sub Spesialis Kesehatan Jiwa Anak dan Remaja, RSJ Provinsi Jawa Barat, penyebab utama anak kecanduan *handphone* yang sudah ditangani RSJ Cisarua selama ini yaitu bermain game online secara berlebihan.

Dari paparan diatas anak remaja sampai anak dibawah umur mengalami kecanduan bermain *gadget smartphone*. Permainan *game* yang menjadi salah satu penyebab utama anak tidak ingin lepas dari *smartphonenya*. Mengenai hal tersebut timbulah berbagai akibat dari kecanduan ini, anak menjadi malas untuk melakukan rutinitas setiap harinya, tidak mau makan, mandi, belajar, bahkan sampai bersosialisasi. Anak-anak lebih suka memandangi *smartphonenya* dan berakibat fatal.

Perlu disadari remaja bukan hanya bermain game ada juga digunakan untuk membuka media sosial seperti instagram, facebook, whatsapp, twitter, bahkan ada juga yang menginstal aplikasi situs pornografi. Perlu adanya pembatasan penggunaan *smartphone* agar tidak digunakan untuk hal-hal yang merugikan bagi pengguna seperti contoh berkomentar negatif di media sosial, menyebarkan berita bohong, melakukan perjudian secara online dan lainnya. Sebab segala sesuatu yang diperbuat pasti ada konsekwensinya karena di Indonesia sendiri memiliki aturan undang-undang yang sudah ditetapkan dan berlaku yaitu UU-ITE.

Penggunaan *smartphone* siswa kelas TSM 5 yang mayoritas siswa laki-laki *smartphone* sering kali digunakan untuk bermain *game* dengan macam-macam *game online*. Perlu diketahui bahwa terdapat *game* yang menurut siswa dapat menghasilkan uang, hal ini dapat disamakan dengan judi *online* yang melanggar UU-ITE Pasal 27 Larangan mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik, bermuatan: Perjudian (ayat (2)). Kemudian mendownload situs video pornografi, menonton, dan menyebarkan juga melanggar UU-ITE pasal 27 tidakan Asusila (ayat (1)). Penggunaan media sosial yang menjadi kewajiban yang dimiliki oleh siswa dengan alasan sebagai hiburan ini juga dapat merugikan diri sendiri dan orang lain jika dalam

penggunaanya menyalahi aturan seperti menyebarkan berita bohong, pencemaran nama baik, pengancaman dan masih banyak lagi.

Berikut penjelasan mengenai aturan yang perlu dipatuhi yang diatur dalam UU-ITE bisa dijelaskan :

Tabel 1
UU-ITE yang berlaku di Indonesia

Pasal	Nomor Primer
Pasal 27	Larangan mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik, bermuatan: <ul style="list-style-type: none"> - Asusila (ayat (1)) - Perjudian (ayat (2)) - Pencemaran nama baik (ayat (3)) - Pemerasan dan atau pengancaman (ayat(4))
Pasal 28	Berita bohong: <ul style="list-style-type: none"> - Kepada konsumen (ayat (1)) - Terkait suku, agama, ras, dan antar golongan (ayat (4))
Pasal 29	Ancaman kekerasan atau menakut-nakuti
Pasal 30	Mengakses sistem elektronik milik orang lain: <ul style="list-style-type: none"> - Dengan cara apapun (ayat (1)) - Mengakses dan mengambil (ayat (2)) - Menerobos (ayat (3))
Pasal 31	Melakukan intersepsi atau penyadapan: <ul style="list-style-type: none"> - Sistem elektronik milik orang lain (ayat (1)) - Dari publik ke privat dan atau sebaliknya (termasuk mengubah dan atau tidak mengubah) (ayat (2))
Pasal 32	Larangan perubahan informasi elektronik dan atau dokumen elektronik: <ul style="list-style-type: none"> - Pengubahan, pengrusakkan, memindahkan, menyembunyikan (ayat (1)) - Memindahkan ke tempat yang tidak berhak (ayat (2)) - Membuka dokumen atau informasi rahasia (ayat (3))
Pasal 33	Mengganggu sistem elektronik

Pasal 34	Larangan menyediakan atau memfasilitasi: <ul style="list-style-type: none"> - Perangkat keras atau perangkat lunak untuk memfasilitasi pelanggaran pasal 27 sampai dengan pasal 33 - Sandi lewat komputer, kode akses atau sejenisnya untuk memfasilitasi pelanggaran pasal 27 samapi dengan pasal 33
Pasal 35	Pemalsuan dokumen elektronik dengan cara manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakkan.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, anak mengalami gangguan kejiwaan bahkan sampai merenggang nyawa dan adanya undang-undang yang mengatur tentang penggunaan *smartphone* yaitu UU-ITE perlu sangat berhati-hati agar tidak menjadi bumerang bagi penggunanya. Tentu ini menjadi garapan penting terutama bagi orang tua untuk meminimalisir kejadian tersebut dan juga bantuan guru ketika berada di lingkungan sekolah terdapat pembatasan penggunaan *smartphone*.

Peran orang tua sangat dibutuhkan seperti membatasi penggunaan *smartphone* bagi anak dibawah umur, terlebih untuk anak remaja penggunaan *smartphone* yaitu untuk kepentingan belajar untuk akses yang lain dioperasikan pada jam-jam tertentu. Jika orang tua secara tegas membatasi penggunaan *smartphone* pada anak mereka tentunya dengan cara yang lembut dapat mengurangi penggunaan *smartphone* secara perlahan, sedangkan di lingkungan sekolah guru dapat membatasi penggunaan *smartphone* dengan jam-jam tertentu, sebagai alat bantu mencari referensi, ataupun dengan mengumpulkan *smartphone* ketika kegiatan belajar berlangsung.

3. Aspek Penggunaan *Smartphone*

Simanjuntak (2004) dalam tulisannya mengenai aspek sosial telepon selular menyatakan paling tidak ada lima implikasi dari penggunaan *smartphone*:

- a. Pertama, terhadap setiap individu yang menggunakan ponsel tersebut.
- b. Kedua, terhadap interaksi-interaksi antar individu.
- c. Ketiga, terhadap pertemuan tatap muka.
- d. Keempat, terhadap suatu kelompok-kelompok atau organisasi.
- e. Kelima adalah terhadap sistem hubungan diorganisasi dan kelembagaan-kelembagaan masyarakat.

4. Faktor yang mempengaruhi penggunaan *smartphone*

Selain sebagai alat komunikasi multifungsi yang berukuran kecil dan praktis dan mudah dibawa kemana-mana, *smartphone* juga mempunyai arti penting dalam aktivitas belajar siswa. Salah satunya faktor yang mempengaruhi penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar siswa, terdapat tiga faktor yaitu lingkungan, aktivitas belajar dan minat baca yang dijelaskan sebagai berikut (Nugraha, 2018):

a. Faktor lingkungan.

Kihajar dewantera membedakan lingkungan ke dalam tiga bagian, yakni lingkungan keluarga, lingkungan sekolah atau kampus, dan lingkungan pemuda. Konsep dari kata lingkungan mengacu kepada apa yang ada di sekitar manusia. Hal tersebut tidak hanya

meliputi lingkungan sosial melainkan juga lingkungan fisik yang berupa fasilitas. Dari segi sosial, lingkungan keluarga merupakan tempat pertama penanaman nilai-nilai dan perilaku dalam diri seseorang. Bagaimana perilaku keluarga dalam menggunakan *smartphone* secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar.

b. Aktivitas belajar.

Rahardjo (2016: 46) membagi perilaku akses meliputi kognitif, afektif dan konatif. Dimensi kognitif mencakup pengetahuan dan wawasan pengguna terhadap *smartphone* dan internet. Afektif meliputi kenyamanan dan sikap pengguna ketika menggunakan internet dan konatif adalah keterampilan dalam menggunakan *smartphone*. Dimensi kognitif mencakup pengetahuan dan wawasan pengguna terhadap *smartphone* dan internet. Afektif meliputi kenyamanan dan sikap pengguna ketika menggunakan internet. Dan konatif adalah keterampilan dalam menggunakan *smartphone*. Pengetahuan, kenyamanan dan keterampilan menggunakan internet akan menentukan seberapa tinggi penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar mahasiswa.

c. Minat baca.

Menurut Syah, minat dipahami dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik. Minat baca pada dasarnya merupakan salah satu aspek pendorong dalam diri seseorang dalam mewujudkan

keinginan atau kebutuhan belajar seseorang, khususnya belajar dengan menggunakan *smartphone*. *Smartphone* yang memiliki fitur yang beragam mulai dari game sampai edukasi, bahkan jejaring sangat penting untuk memastikan bahwa mahasiswa memiliki minat baca yang tinggi sehingga *smartphone* tersebut digunakan untuk belajar.

5. Fungsi *Smartphone*

Smartphone kini merupakan sahabat wajib yang tidak bisa lepas dari diri masyarakat Indonesia. Berdasarkan paparan data Consumer Lab Ericsson, selain sebagai alat komunikasi, *smartphone* memiliki fungsi lain. Riset ditahun 2009, terdapat lima fungsi *smartphone* yang ada di masyarakat. Telephone seluler yang dulunya hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, kini pun telah berubah. Berikut persentase 5 fungsi telephone seluler bagi masyarakat Indonesia (Laka:2012):

- a. Sebagai alat Komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga = 65 %
- b. Sebagai simbol kelas masyarakat = 44 %
- c. Sebagai penunjang bisnis = 49 %
- d. Sebagai pengubah batas sosial masyarakat = 36 %
- e. Sebagai alat penghilang stres = 36 %

Aplikasi *smartphone* memiliki banyak kegunaan, misalnya saja dapat digunakan sebagai sarana untuk mencari pengetahuan, media komunikasi, hiburan, dan menyimpan data penting. Menurut Liao

(2010) *smartphone* merupakan perangkat komunikasi yang efisien dan memiliki fungsi yang sesuai dengan perkembangan dalam berkomunikasi, serta memiliki bentuk yang minimalis sehingga mudah dibawa kemana-mana. Liao mendefinisikan kegunaan *smartphone* berdasarkan tiga fungsi yaitu:

- a. Versatility atau fungsi kecerdasan, yaitu beberapa aplikasi yang dapat digunakan sebagai media untuk mencari informasi yang biasa diakses melalui aplikasi internet, google, atau opera mini, dan aplikasi bawaan seperti kalkulator, serta aplikasi yang dapat di-download seperti kamus bahasa indonesia dan bahasa *inggris*,
- b. Essentiality yaitu fungsi komunikasi melalui telepon, pesan singkat, dan jejaring sosial, serta fungsi penyimpanan data baik dalam memori internal maupun eksternal, dan
- c. Entertainment yang memiliki fungsi sebagai media hiburan yang biasa diakses melalui aplikasi game, pemutar musik, pemutar video, dan kamera.

6. Manfaat *Smartphone*

Kecanggihan *smartphone* memang sudah tidak diragukan lagi di dalam masyarakat khususnya pelajar. Selain memiliki fungsi yang menarik *smartphone* juga memiliki manfaat yang luar biasa yang dapat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Wiguna (2015) mengemukakan beberapa manfaat penggunaan *smartphone* sebagai berikut:

- a. Sebagai alat komunikasi antar manusia. *smartphone* merupakan salah satu bentuk pengembangan terbaru dari teknologi telepon nirkabel. Melalui *smartphone* seseorang dapat melakukan komunikasi dengan keluarga, sahabat, dan kenalan di tempat yang jauh dalam hitungan detik.
- b. Sebagai sarana mencari informasi/ilmu pengetahuan. Berselancar di dunia internet jauh lebih cepat dan nyaman apabila menggunakan *smartphone* yang sudah terkoneksi secara otomatis dengan internet tanpa kabel generasi terbaru seperti 3G dan 4G.
- c. Sebagai sarana hiburan. *Smartphone* canggih dapat menjadi sarana hiburan karena mampu menayangkan berbagai format multimedia, seperti film dan *game*, yang dapat dijalankan dengan sangat mudah tanpa banyak kendala.
- d. Sebagai sarana atau media penyimpan data. *Smartphone* yang canggih pun dapat dipergunakan untuk meletakkan berbagai file sesuai dengan kapasitas yang ada. Bahkan *smartphone* yang diberi kartu memory tambahan akan mampu menampung data yang jauh lebih besar
- e. Sebagai sarana untuk bergaya. *Smartphone* yang canggih sering digunakan orang untuk menunjung penampilan sehari-hari. Orang yang memiliki gengsi yang sangat tinggi akan berjuang sekuat tenaga dan daya untuk memiliki *smartphone* yang dipandang keren dan canggih.

f. Sebagai alat penunjuk arah. Salah satu fungsi penting dari *smartphone* yang memiliki fasilitas GPS adalah untuk mendapatkan informasi arah mata angin, arah kiblat, dan lain sebagainya. *Smartphone* canggih yang memiliki fasilitas GPS dapat menunjukkan arah mata angin seperti layaknya kompas sungguhan.

7. Dampak penggunaan *Smartphone*

Pengguna biasanya memeriksa *smartphone* untuk mengetahui pemberitahuan masuk, pesan e-mail, dan komentar dari sosial media miliknya lebih dari satu kali dalam satu jam, dan menggunakan internet pada *smartphone* lebih dari satu kali dalam satu hari (Rosen et.al., 2013). Penggunaan *smartphone* memberi begitu banyak manfaat bagi masyarakat. Selain adanya manfaat dalam penggunaan *smartphone*, Ada dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone* tersebut pada kalangan remaja (Choirunnisa,2012).

Smartphone memiliki dampak positif dan dampak negatife, yang termasuk dampak positif sebagai berikut :

- a. *Smartphone* memiliki mobilitas yang tinggi.
- b. Pengguna *smartphone* dapat mengetahui informasi dari belahan dunia manapun.
- c. Dengan adanya *smartphone*, pengguna tidak perlu repot untuk melihat peta, karena *smartphone* dapat digunakan sebagai alat navigator dll.

Selain dampak positif dari penggunaan *smartphone* yang cukup banyak, namun cukup banyak juga dampak negatif bagi peserta didik yang patut di waspadai dan seharusnya di hindari, antara lain:

- a. *Smartphone* dapat menyebabkan pengguna menjadi anti sosial.
- b. *Smartphone* menjadi penyebab kecelakaan lalu lintas.
- c. *Smartphone* dapat menimbulkan sindrom atau gila.
- d. Dapat memecah konsentrasi saat belajar, menyebabkan tidak disiplin saat belajar.
- e. Semakin sering menggunakan *smartphone*, semakin sering juga menghamburkan uang.
- f. *Smartphone* dapat membuang waktu pengguna dengan fitur messenger.
- g. Pengguna bisa lupa waktu karena terlalu sering menggunakan *smartphone*.
- h. Ketergantungan dengan *smartphone*

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan *smartphone* merupakan telepon pintar yang menyatukan kemampuan terdepan memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, video, MP3 players. Perangkat ini memungkinkan pengguna untuk menemukan informasi secara instan dan akses hiburan yang cepat serta kemudahan dalam berkomunikasi melalui media sosial dan pesan teks, namun juga memberikan dampak negatif dan positif dalam penggunaannya.

B. Bimbingan Kelompok dengan Media *Mind Mapping*

Pada bagian ini memaparkan kerangka teori yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

Peneliti menggunakan Bimbingan Kelompok, untuk itu terdapat beberapa aspek dalam bimbingan kelompok seperti pengertian bimbingan kelompok, tujuan, fungsi, asas, komponen-komponen, dan tahap kegiatan sebagai berikut:

1. Bimbingan Kelompok

a. Pengertian bimbingan kelompok

Kegiatan bimbingan kelompok akan terlihat hidup jika didalamnya terdapat dinamika kelompok. Dinamika kelompok merupakan media efektif bagi anggota kelompok dalam mengembangkan aspek-aspek positif ketika mengadakan komunikasi antar pribadi dengan orang lain. Beberapa pengertian tentang bimbingan kelompok menurut para ahli adalah sebagai berikut:

Prayitno (1995: 178) mengemukakan bahwa Bimbingan kelompok adalah Suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan lain-lain sebagainya, apa yang dibicarakan itu semuanya bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri dan untuk peserta lainnya, jumlah anggota 8-15 orang.

Sukardi (2000:48). 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 sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat.

Tohirin (2009: 170). Suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas, dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan. Kelompok ideal jumlah anggota 8-10 orang untuk dilakukannya bimbingan kelompok.

Gibson dan Mitchell (2001:275). Istilah bimbingan kelompok mengacu kepada aktivitas-aktivitas kelompok yang berfokus kepada penyediaan informasi atau pengalaman lewat aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi.

Abidin dan Budiyono (2010:62-63). Layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah individu secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber terutama dari konselor. Hal ini berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari sebagai individu itu sendiri, pelajar, anggota keluarga dan anggota masyarakat serta untuk dasar pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Dari beberapa pengertian bimbingan kelompok di atas, maka dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran, dan sebagainya, dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan yang optimal.

Bimbingan kelompok dilakukan bukan hanya untuk membahas seputar hal-hal yang sedang dibicarakan akan tetapi dapat membantu mengentaskan permasalahan siswa, anggota kelompok lain juga dapat membantu memberikan tanggapan dan solusi. Siswa yang cenderung introfret juga dapat berkesempatan untuk berpendapat dan didengarkan dengan baik. Bimbingan kelompok juga dapat menjadi alternatif untuk model pembelajaran agar siswa tidak bosan dan mencapai perkembangan yang baru.

b. Tujuan bimbingan kelompok

Tujuan bimbingan kelompok yaitu agar individu mampu memberikan informasi seluas-luasnya kepada anggota kelompok supaya mereka dapat membuat rencana yang tepat serta membuat keputusan yang memadai mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masa depan serta cenderung bersifat pencegahan (Mungin, 2005:39). Tujuan yang ingin dicapai dalam bimbingan kelompok yaitu

penguasaan informasi untuk tujuan yang lebih luas, pengembangan pribadi, dan pembahasan masalah atau topik-topik umum secara luas dan mendalam yang bermanfaat bagi anggota kelompok (Prayitno, 2004:310).

Secara umum bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu para siswa yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok. Selain itu bimbingan kelompok juga bertujuan untuk mengembangkan pribadi masing-masing anggota kelompok melalui berbagai suasana yang muncul dalam kegiatan ini, baik suasana yang menyenangkan maupun yang menyedihkan. Sedangkan secara khusus bimbingan kelompok bertujuan untuk:

- a. Melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapat dihadapan teman-temannya.
- b. Melatih siswa dapat bersikap terbuka di dalam kelompok
- c. Melatih siswa untuk dapat membina keakraban bersama temanteman dalam kelompok khususnya dan teman di luar kelompok pada umumnya.
- d. Melatih siswa untuk dapat mengendalikan diri dalam kegiatan kelompok.
- e. Melatih siswa untuk dapat bersikap tenggang rasa dengan orang lain.
- f. Melatih siswa memperoleh keterampilan sosial

g. Membantu siswa mengenali dan memahami dirinya dalam hubungannya dengan orang lain.

Tujuan bimbingan kelompok seperti yang dikemukakan oleh (Prayitno, 1995: 178) adalah:

- 1) Mampu berbicara di depan orang banyak
- 2) Mampu mengeluarkan pendapat, ide, saran, tanggapan, perasaan dan lain sebagainya kepada orang banyak
- 3) Belajar menghargai pendapat orang lain,
- 4) Bertanggung jawab atas pendapat yang dikemukakannya.
- 5) Mampu mengendalikan diri dan menahan emosi (gejolak kejiwaan yang bersifat negatif).
- 6) Dapat bertenggang rasa
- 7) Menjadi akrab satu sama lainnya,
- 8) Membahas masalah atau topik-topik umum yang dirasakan atau menjadi kepentingan bersama

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 sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. (Sukardi, 2000: 48).

Layanan 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 antar pribadi yang dimiliki.

c. Fungsi bimbingan kelompok

Bimbingan kelompok merupakan proses antar pribadi yang dinamis, terpusat pada pemikiran dan perilaku yang sadar. Dalam hal ini fungsi bimbingan kelompok sebagai fungsi terapi, seperti sifat permisif, orientasi pada kenyataan, katarsis, saling mempercayai, saling memperlakukan dan hangat, saling pengertian, saling menerima dan mendukung. Menurut Sukardi (2000: 48) layanan bimbingan kelompok memiliki tiga fungsi, yaitu:

- 1) Berfungsi informatif
- 2) Berfungsi pengembangan
- 3) Berfungsi preventif dan kreatif

Fungsi dari layanan bimbingan kelompok diantaranya dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a) Memberi kesempatan yang luas untuk berpendapat dan memberikan tanggapan tentang berbagai hal yang terjadi di lingkungan sekitar.
- b) Mempunyai pemahaman yang efektif, objektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal tentang apa yang mereka bicarakan.

- c) Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan sendiri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok.
- d) Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap sesuatu hal yang buruk dan memberikan dukungan terhadap sesuatu hal yang baik.
- e) Melaksanakan kegiatan-kegiatan yang nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana apa yang mereka programkan semula.

d. Asas bimbingan kelompok

Kegiatan bimbingan kelompok harus berjalan dengan baik maka dari itu perlu adanya aturan dalam berlangsungnya kegiatan, terdapat empat asas yang terkandung atau yang harus dilaksanakan dalam berlangsungnya kegiatan bimbingan kelompok. Asas-asas yang ada dalam layanan bimbingan kelompok diantaranya adalah sebagai berikut Prayitno (1995: 179):

1) Asas kerahasiaan

Para anggota harus menyimpan dan merahasiakan informasi apa yang dibahas dalam kelompok, terutama hal-hal yang tidak layak diketahui orang lain

2) Asas keterbukaan

Semua peserta bebas dan terbuka mengeluarkan pendapat, ide, saran, dan apa saja yang dirasakan dan dipikirkannya tidak merasa

takut, malu atau ragu-ragu, dan bebas berbicara tentang apa saja, baik tentang dirinya, sekolah, pergaulan, keluarga dan sebagainya.

3) Asas kesukarelaan

Semua peserta dapat menampilkan dirinya secara spontan tanpa disuruh-suruh, malu-malu, atau dipaksa oleh teman yang lain atau oleh pembimbing kelompok.

4) Asas kenormatifan

Semua yang dibicarakan dan yang dilakukan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan peraturan yang berlaku, semua yang dilakukan dan dibicarakan dalam bimbingan dan konseling kelompok harus sesuai dengan norma adat, norma agama, norma hukum, norma ilmu, dan kebiasaan-kebiasaan yang berlaku.

e. Komponen-komponen bimbingan kelompok

Komponen-komponen yang ada dalam layanan bimbingan kelompok diantaranya terdapat pemimpin kelompok dan anggota kelompok.

1) Pemimpin kelompok

Pemimpin kelompok memiliki peran penting dalam rangka membawa para anggotanya menuju suasana yang mendukung tercapainya tujuan bimbingan kelompok. Sebagaimana yang dikemukakan Prayitno (1995: 35-36) bahwa peranan pemimpin kelompok ialah:

- a) Pemimpin kelompok dapat memberikan bantuan, pengarahan ataupun campur tangan langsung terhadap kegiatan kelompok. Campur tang ini meliputi, baik hal-hal yang bersifat isi dari yang dibicarakan maupun yang mengenai 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 itu.
- c) Jika kelompok itu tampaknya kurang menjurus kearah yang dimaksudkan maka pemimpin kelompok perlu memberikan arah yang dimaksudkan itu.
- d) Pemimpin kelompok juga perlu memberikan tanggapan (umpan balik) tentang berbagai hal yang terjadidalam kelompok, baik yang bersifat isi maupun proses kegiatan kelompok.
- e) Lebih jauh lagi, pemimpin kelompok juga diharapkan mampu mengatur “lalu lintas” kegiatan kelompok, pemegang aturan permainan (menjadi wasit), pendamai dan pendorong kerja sama serta suasana kebersamaan. Disamping itu pemimpin kelompok, diharapkan bertindak sebagai penjaga agar apapun yang terjadi di dalam kelompok itu tidak merusak ataupun

menyakiti satu orang atau lebih anggota kelompok sehingga ia atau mereka itu menderita karenanya.

- f) Sifat kerahasiaan dari kegiatan kelompok itu dengan segenap isi dan kejadian-kejadian yang timbul di dalamnya, juga menjadi tanggung jawab pemimpin kelompok.

2) Anggota kelompok

Kegiatan layanan 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. Agar dinamika kelompok selalu berkembang, maka peranan yang dimainkan para anggota kelompok adalah:

- a) Membantu terbinanya suasana keakraban dalam hubungan antaranggota kelompok.
- b) Mencerahkan segenap perasaan dalam melibatkan diri dalam kegiatan kelompok.
- c) Berusaha agar yang dilakukannya itu 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 lain.
 - h) Memberi kesempatan anggota lain untuk juga menjalankan peranannya.
 - i) Menyadari pentingnya kegiatan kelompok itu.
- f. Tahapan Kegiatan Kelompok Dalam Layanan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok berlangsung melalui empat tahap. Menurut Prayitno (1995:44-60) tahap-tahap bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

1) Tahap Pembentukan

Tahap ini merupakan tahap pengenalan, tahap pelibatan diri atau tahap memasukkan diri kedalam kehidupan suatu kelompok. Pada tahap ini pada umumnya para anggota saling memperkenalkan diri dan juga mengungkapkan tujuan ataupun harapan-harapan masing-masing 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.

2) Tahap Peralihan

Sebelum melangkah lebih lanjut ke tahap kegiatan kelompok yang sebenarnya, pemimpin kelompok menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh anggota kelompok pada tahap kegiatan lebih lanjut

dalam kegiatan kelompok. Pemimpin kelompok menjelaskan peranan anggota kelompok dalam kegiatan, kemudian menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya. Dalam tahap ini pemimpin kelompok mampu menerima suasana yang ada secara sabar dan terbuka. Tahap kedua merupakan “jembatan” antara tahap pertama dan 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 melaksanakan tahap bimbingan kelompok selanjutnya

3) Tahap kegiatan

Tahap ini merupakan kehidupan yang sebenarnya dari kelompok. Namun, kelangsungan kegiatan kelompok pada tahap ini amat tergantung pada hasil dari dua tahap sebelumnya. Jika dua tahap sebelumnya berhasil dengan baik, maka tahap ketiga itu akan berhasil dengan lancar. Pemimpin kelompok dapat lebih santai dan membiarkan para anggota sendiri yang melakukan kegiatan tanpa banyak campur tangan dari pemimpin kelompok. Di sini prinsip tutwuri handayani dapat diterapkan. Tahap kegiatan ini 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. Pada tahap ini kegiatan bimbingan kelompok bebas atau kelompok tugas secara nyata. Rangkaian kegiatan yang harus dilakukan dalam tahap ini tergantung kepada jenis bimbingan kelompok yang diselenggarakan apakah bimbingan kelompok bebas atau kelompok tugas.

4) Tahap Pengakhiran

Pada tahap ini merupakan tahap berhentinya kegiatan. 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 melakukan kegiatan .

2. Media *Mind Mapping*

Peneliti pertama yang menemukan dan menggambarkan teknik pemetaan pikiran sebagai alat bantu visualisasi yang efektif, yang mencerminkan struktur otak kita adalah Tony dan Barry Buzan. Tony Buzan menggambarkan teknik ini, bekerja secara harmonis dengan cara otak manusia, memproses informasi. Makalah ini akan mengulas studi, mengenai implementasi teknik pemetaan pikiran dan akan memberikan seperangkat pedoman praktis untuk pendidik dan peneliti

yang bekerja dibidang ini (Buran, 2015). *Mind mapping* juga menuntut siswa untuk belajar lebih aktif sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Siswa dilatih untuk mengkonstruksi pemahamannya melalui *mind mapping* yang dibuat berdasarkan permasalahan yang disajikan oleh guru (Devi dan Mulyati, 2015).

Buzan (2007), mengemukakan beberapa pengertian tentang *mind mapping* yang mudah dipahami seperti berikut:

- a) *Mind mapping* adalah cara mudah menggali informasi dari dalam dan dari luar otak.
- b) *Mind mapping* adalah cara baru untuk belajar dan berlatih yang cepat dan ampuh.
- c) *Mind mapping* adalah cara membuat catatan yang tidak membosankan.
- d) *Mind mapping* adalah cara terbaik untuk mendapatkan ide baru dan merencanakan proyek.

Menurut DePorter dan Hernacki (2013:152) Peta pemikiran merupakan teknik pemanfaatan otak secara keseluruhan dengan menggunakan pengelihatan dan menghubungkan garis untuk membentuk sebuah kesan. Teknik mencatat ini dikembangkan pada tahun 1970-an oleh Tony Buzan dan didasarkan pada riset tentang bagaimana cara kerja otak yang sebenarnya. Otak manusia sering kali mengingat informasi dalam sebuah bentuk dan perasaan. Peta pemikiran ini menggunakan teknik mengingat, pengelihatan dan

sensorik untuk mengkaitkan ide-ide. Peta ini dapat membangkitkan pikiran untuk memunculkan ide-ide dan memicu ingatan yang mudah. Teknik ini jauh lebih mudah daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional karena akan mengaktifkan kedua belahan otak. Cara ini juga terbilang menenangkan, menyenangkan, dan kreatif. DePorter dan Hernacki (2013), *mind mapping* memiliki manfaat antara lain:

- 1) Fleksibel, ketika guru atau orang lain menjelaskan materi, siswa dengan mudah menambahkannya ditempat yang sesuai dalam *mind mapping* tanpa kebingungan.
- 2) Memusatkan perhatian karena menggunakan *mind mapping* tidak perlu menangkap setiap kata yang dijelaskan dari guru atau orang lain, cukup dengan menangkap gagasan utama yang disampaikan.
- 3) Meningkatkan pemahaman.
- 4) Menyenangkan karena *mind mapping* mengkombinasikan kreativitas dan imajinasi siswa yang tidak terbatas, hal ini lebih menyenangkan apabila dibandingkan dengan membuat catatan biasa.

Menurut Buzan (2007) *mind mapping* dibuat oleh kata-kata, warna, garis dan gambar. Menyusun mudah dan *mind mapping* dapat menolong untuk:

- a) Lebih baik dalam mengingat
- b) Mendapatkan ide brilian
- c) Menghemat waktu dan memanfaatkan waktu dengan baik

- d) Mendapatkan nilai yang lebih bagus
- e) Mengatur pikiran, hobi, dan hidup
- f) Lebih banyak bersenang-senang

Menurut Imamudin dan Utomo (2012) bahwa penggunaan metode *mind mapping* mendorong siswa untuk terbiasa membaca sekilas secara keseluruhan kemudian mencari hal-hal yang penting dengan menuliskan kata kunci dari teks yang dibacanya, siswa mulai terbiasa melengkapinya dengan gambar atau simbol untuk memudahkan pemahaman dari benda atau keadaan-keadaan yang nyata.

Peralatan untuk membuat *mind mapping* sangat sederhana. Alat yang dipakai sangat kecil sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana, alat yang diperlukan juga sedikit. Untuk membuat *mind mapping* alat yang digunakan yaitu berupa (1) Kertas, (2) Pulpen berwarna, (3) Otak.

Membuat *mind mapping* sangatlah mudah, dengan menggunakan lima langkah sebagai berikut (Buzan, 2007):

- 1) Pergunakan selembar kertas kosong tanpa garis dan beberapa bulpen berwarna. Pastikan kertas tersebut diletakkan menyamping.
- 2) Buatlah sebuah gambar yang merangkum subjek utama di tengah-tengah kertas. Gambar itu melambangkan topik utama.
- 3) Buatlah beberapa garis tebal berlekuk-lekuk yang menyambung dari gambar di tengah kertas, masing-masing untuk setiap ide

utama yang mengenai subjek. Cabang-cabang utama tersebut melambangkan subtopik utama.

- 4) Berilah nama pada setiap ide di atas dan bila kamu mau buatlah gambar-gambar kecil mengenai masing-masing ide tersebut, hal ini menggunakan kedua sisi otak. Setiap kata dalam *mind mapping* akan digaris bawah. Hal ini karena kata-kata merupakan kata kunci, seperti pada catatan biasa, menunjukkan tingkat kepentingan.
- 5) Dari setiap ide yang ada, pembuat dapat menarik garis penghubung lainnya, yang menyebar seperti cabang-cabang pohon. Tambahkan buah pikiran kesetiap ide tadi. Cabang-cabang tambahan ini melambangkan detail-detail yang ada.

3. Bimbingan Kelompok dengan Media *Mind Mapping*

Bimbingan kelompok dengan media *Mind Mapping* merupakan teknik memanfaatkan keseluruhan otak dengan menggunakan pengelihatan dan garis-garis lainnya untuk untuk membentuk sebuah kesan yang dilaksanakan dalam kelompok kecil yang terdiri antara 8-10 orang dan memiliki kesamaan masalah yang akan diselesaikan dalam kelompok secara bersama-sama. Meningkatkan pemahaman penggunaan *gadget* khususnya *smartphone* pada peserta didik merupakan suatu proses dalam menggunakan perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi dan manfaat. Proses tersebut

meliputi sajian aplikasi, waktu penggunaannya, keberfungsian dan efektifitasnya. Pada penelitian ini juga didukung dengan memberikan jurnal harian kepada siswa yaitu jurnal harian penggunaan *smartphone* dan juga untuk memantau perkembangan peserta didik selama penelitian.

Prosedur pelaksanaan bimbingan kelompok dengan media *mind mapping* sebagai berikut:

a. Tahap pembentukan

Pada tahap ini para anggota saling memperkenalkan diri dan juga mengungkapkan tujuan ataupun harapan-harapan masing-masing 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 serta menjelaskan aturan main yang akan diterapkan dalam kegiatan.

b. Tahap peralihan

Pemimpin kelompok menjelaskan peranan anggota kelompok dalam kegiatan, kemudian menegaskan, menawarkan dan mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.

c. Tahap kegiatan

Tahap kegiatan ini 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.

- 1) Masing-masing siswa dibagikan satu kertas HVS dan beberapa spidol warna dan membawa *smartphone*.
- 2) Siswa memahami tema yang akan dibahas.
- 3) Siswa mulai mengerjakan dengan membuat *mind mapping* (peta pemikiran) sesuai tema yang diberikan. Siswa diwajibkan berfikir secara kreatif dengan sendirinya dan tidak menyontek teman sebelahnya.
- 4) Siswa juga diharapkan membuat *mind mapping* tersebut di *smartphone* masing-masing yang sudah terinstal aplikasi *mind mapping*.
- 5) Siswa menjelaskan hasil karyanya kepada teman-teman yang lain.

d. Penyimpulan hasil kegiatan

Pada tahap ini merupakan ant klimaks dari seluruh kegiatan. Anggota kelompok diharapkan dapat menyimpulkan dari hasil kegiatan yang sudah dilakukan.

e. Tahap pengakhiran

Pada tahap ini merupakan tahap berhentinya kegiatan. Dalam pengakhiran ini terdapat kesepakatan kelompok apakah kelompok akan melanjutkan kegiatan dan bertemu kembali serta berapa kali kelompok itu bertemu. Kemudian anggota kelompok menyampaikan pesan dan kesan dari kegiatan yang sudah dilakukan.

Mind mapping sangat mudah untuk dikerjakan dan memudahkan siswa dalam mengatur segala urusan belajar seperti meringkas materi pelajaran. Penerapan bimbingan kelompok dilakukan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman penggunaan *gadget* khususnya *Smartphone* dengan baik. Selain itu peserta didik dapat belajar dengan optimal melalui *mind mapping* dan mudah mengingat pelajaran yang telah diberikan. Maka dari itu diperlukan berbagai inovasi untuk memudahkan keberhasilan suatu pembelajaran baik pada guru ataupun peserta didik. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan merupakan dengan menerapkan *mind mapping* (pemetaan pemikiran).

C. Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Media *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Pemahaman Penggunaan *Smartphone*

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan membahas suatu tema yang disepakati bersama dalam anggota kelompok dengan menggunakan median *mind mapping* untuk mengasah kreatifitas siswa untuk memahami penggunaan *smartphone*. Siswa diharapkan mampu

berkreasi di sebuah kertas dengan menggunakan spidol ataupun di aplikasi *mind mapping* menggunakan *smartphone* siswa untuk membuat seperti ringkasan materi, jadwal, dan lainnya. Hal itu bertujuan untuk memudahkan siswa untuk mengingat tanpa harus mencatat. *Mind mapping* bermanfaat untuk membantu memahami penggunaan *smartphone* media pembelajaran dan berfungsi memudahkan proses belajar siswa. Jadi *smartphone* tidak hanya digunakan untuk mengakses media social, hiburan, hobi, maupun *game*. *Smartphone* bisa dimanfaatkan untuk menambah ilmu tentunya dengan bantuan aplikasi yang mumpuni dan bermanfaat secara positif. Seperti *mind mapping*, proses membuat seketsa di kertas maupun di *smartphone* tidak sulit, karena tidak ada tuntutan bentuk murni dari pemikiran siswa yang akan berkreasi. Adanya aplikasi *mind mapping* di *smartphone* tentu akan bisa membantu siswa untuk memahami penggunaan *smartphone*.

D. Penelitian terdahulu yang relevan

Penelitian dengan menggunakan metode *mind mapping* tentu sudah banyak dilakukan oleh seorang peneliti, sebagai contoh seperti berikut:

1. Penggunaan model peta pikiran (*mind mapping*) untuk meningkatkan pemahaman membaca wacana siswa sekolah dasar (Aprinawati : 2018). Penelitian ini bertujuan peta pikiran (*Mind Mapping*) dapat sebagai cara alternatif untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa terutama didalam hal pemahaman membaca wacana di sekolah dasar.

2. Skripsi Agusta (2018): Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar mahasiswa melalui motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar mahasiswa, (2) pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa, (3) pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar mahasiswa.
3. Efektivitas Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa (Sulichah, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan *mind mapping* terhadap hasil belajar IPA dari motivasi belajar.
4. Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswab (Zuhdiana dan Mawartningsih : 2017). Peneliti menggunakan media kartu untuk mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran dan bisa juga membuat proses pembelajaran lebih menarik. Sehingga dalam hal ini, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan media kartu.

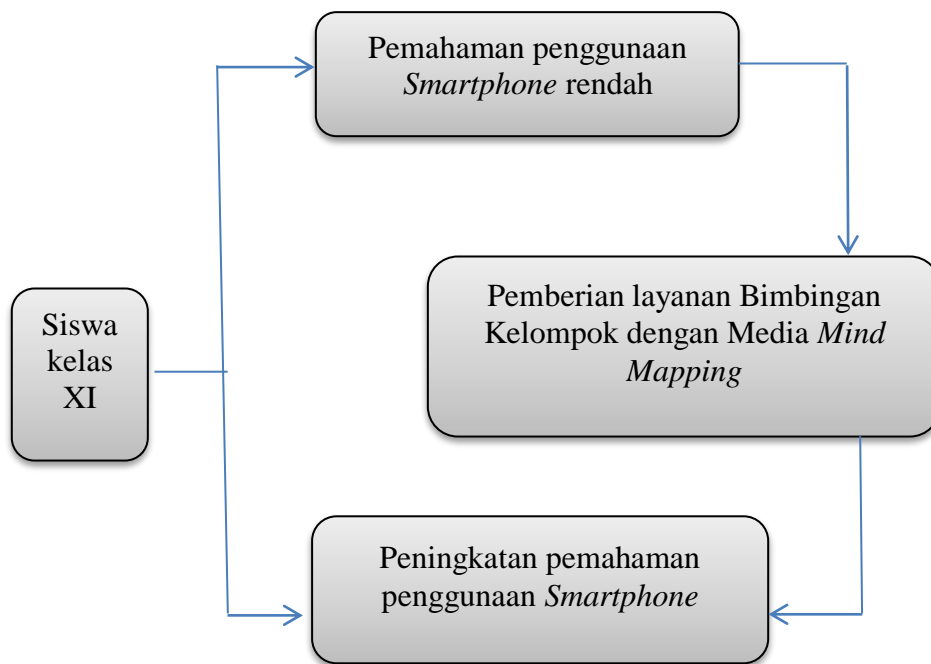
Penelitian dengan penggunaan media *mind mapping* di atas sebagian besar untuk mengukur hasil belajar siswa dari mata pelajaran tertentu, walaupun ada *mind mapping* yang dipadukan dengan media yang lain. Peneliti membuat beberapa kelompok dan dalam kelompok tersebut yang terdiri dari beberapa siswa diharapkan dapat membuat *mind mapping* dengan mengembangkan kreatifitas, membangun kerjasama untuk

memahami materi, disiplin bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan bersikap jujur. Untuk itu pada penelitian kali ini peneliti menggunakan media *mind mapping* untuk melihat tingkat pemahaman penggunaan *smartphone* siswa yang berada di SMK Bhumi Phala Parakan. Melalui kegiatan *mind mapping* dengan mengembangkan kreatifitas, membangun kerjasama untuk memahami materi, disiplin bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan bersikap jujur dan siswa dapat meningkatkan pemahaman menggunakan *smartphone*. Peneliti juga berencana untuk menggunakan aplikasi *mind mapping* yang dapat digunakan siswa dengan mendownload di *smartphone* masing-masing.

E. Kerangka Pemikiran

Peserta didik yang kurang paham menggunakan *smartphone* perlu adanya suatu pengarahan yaitu bijak dalam menggunakannya. Agar tidak menjadi anak yang introfret maupun ekstrofret, karena kedua sifat itu tentu tidak baik. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai alat bantu untuk menambah ilmu. Tidak untuk membuka konten-konten yang kurang penting. Hal itu tentu bisa diatasi dengan adanya suatu bimbingan yang dilakukan melalui setting kelompok. Adanya media *mind mapping* dengan memanfaatkan kreatifitas peserta didik dan didukung dengan aplikasi *mind mapping* yang diinstal pada masing-masing *smartphone* peserta didik, diharapkan dapat membantu proses belajar siswa.

Kerangka pemikiran penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

Keterangan:

1. Siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Bhumi Phala Parakan Kabupaten Temanggung.
2. Pengoperasian *smartphone* yang berlebih dapat menimbulkan kebiasaan buruk bagi siswa seperti kecanduan *smartphone* atau disebut dengan *nomophobia* dimana siswa tidak bisa lepas dari *smartphone*. Jadi perlu adanya pemahaman dalam penggunaan *smartphone*.
3. Pemberian layanan bimbingan kelompok dengan media *mind mapping* untuk pemahaman penggunaan *smartphone*.
4. Setelah diberikan tindakan diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahaman penggunaan *smartphone* dan dengan bijak sesuai dengan kebutuhan siswa.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dipaparkan. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu Bimbingan Kelompok dengan Media *Mind Mapping* dapat berpengaruh terhadap Peningkatan Pemahaman Penggunaan *Smartphone* pada Siswa.

BAB III

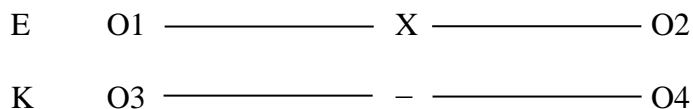
METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang ingin penulis gunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Kuantitatif dengan rancangan eksperimen. Penelitian Kuantitatif memandang tingkah laku manusia dapat diram; objektif dan dapat diukur. Oleh karena itu, penggunaan penelitian kuantitatif dengan instrument yang valid dan reliable serta analisis statistik yang sesuai dan tepat menyebabkan hasil penelitian yang dicapai tidak menyimpang dari kondisi yang sesungguhnya. Hal itu ditopang oleh pemilihan masalah, identifikasi masalah pembatasan dan perumusan masalah yang akurat, serta dibarengi dengan penetapan populasi dan sampel yang benar (Yusuf, 2014:58).

Penelitian ini akan dilakukan dilapangan, maka data yang penulis butuhkan adalah data primer, yaitu data langsung yang diperoleh dari lapangan. Penulis juga menggunakan rancangan eksperimen karena penulis ingin mengetahui perubahan dan dampak dari dilakukannya Bimbingan Kelompok dengan media mind mapping untuk meningkatkan penggunaan *smartphone* pada siswa.

Dalam penelitian ini penulis berencana menggunakan rancangan Quasy Experiment Design, rancangan Nonequivalent Control Group Desain. Dalam rancangan ini subjek yang diambil tidak secara random, baik untuk kelompok eksperimen maupun untuk kelompok kontrol. Secara diagram rancangan penelitian ini yaitu:



Dengan adanya pretest sebelum perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok control (O1,O3), dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Disamping itu, dapat pula meminimalkan atau mengurangi kecondongan seleksi (*selection bias*), pemberian posttest pada akhir kegiatan akan dapat menunjukkan seberapa jauh akibat perlakuan (X). hal ini dilakukan dengan cara mencari perbedaan scor O2-O3 sedangkan pada kelompok control (O4-O3) perbedaan itu bukan karena perlakuan. Perbedaan O2 dan O34 akan memberikan gambaran lebih baik akibat perlakuan X, setelah memperhitungkan selisih O3 dan O1 (Yusuf dkk, 2014:185-186).

Tabel 2
Kisi-Kisi Materi Pedoman Bimbingan Kelompok Media *Mind Mapping*

Pertemuan	Materi	Tujuan	Tahap	Alokasi Waktu
1	<i>Smartphone</i> sahabatku	Membantu anggota kelompok dapat memahami kelebihan kekurangan <i>smartphone</i> sehingga mereka dapat menggunakan dengan baik dan benar.	Tahap I : Pembentukan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan Tahap IV : Pengakhiran	45 menit
2	Bijak, cerdas, cermat	Membantu anggota kelompok dapat mengelola penggunaan <i>smartphone</i> dengan	Tahap I : Pembentukan Tahap II :	45 menit

		bijak, cerdas, dan cermat.	Peralihan Tahap III : Kegiatan Tahap IV : Pengakhiran	
3	Media sosial	Membantu anggota kelompok untuk dapat berhati-hati serta bijak menggunakan media social.	Tahap I : Pembentukan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan Tahap IV : Pengakhiran	45 menit
4	Lingkunganu sahabatku	Membantu anggota kelompok untuk dapat berperan dalam kehidupan bermasyarakat.	Tahap I : Pembentukan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan Tahap IV : Pengakhiran	45 menit
5	Time management	Membantu anggota kelompok untuk dapat mengelola waktu penggunaan <i>smartphone</i> .	Tahap I : Pembentukan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan Tahap IV :	45 menit

					Pengakhiran	
6	Aku bisa	pasti	Membantu kelompok dapat ketergantungan kecanduan <i>smartphone</i> .	anggota untuk tidak atau bermain	Tahap I : Pembentukan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan Tahap IV :	45 menit
					Pengakhiran	
7	Dengan <i>smartphone</i> aku berprestasi		Membantu kelompok dapat melalui <i>smartphone</i> untuk meraih cita-cita dan karir.	anggota untuk berprestasi	Tahap I : Pembentukan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan Tahap IV : Pengakhiran	45 menit

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Sebuah penelitian tentunya terdapat variabel yang pada hakikatnya merupakan konsep yang mempunyai variasi nilai; sedangkan konsep yang mempunyai satu nilai disebut dengan “*constant*”. Variabel penelitian pada dasarnya adalah *segala sesuatu yang berbentuk apa saja* yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:38). Variabel merupakan konsep yang mempunyai variabilitas. Suatu konstruk yang bervariasi atau yang dapat memiliki bermacam nilai tertentu disebut

variabel. Variabel adalah simbol yang padanya diberikan nilai atau bilangan (Latipun, 2002:40).

Penelitian ini penulis menggunakan variabel berdasarkan konteks hubungannya yaitu variabel bebas atau *independent variabel* : variabel yang atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), *dependent variabel* : variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini penulis akan memaparkan variabel dalam penelitian ini:

a. Variabel Bebas (*independen*) dalam penelitian ini :

Bimbingan Kelompok dengan media *Mind Mapping*.

b. Variabel Terikat (*dependen*) dalam penelitian ini :

Meningkatkan Pemahaman Penggunaan *Smartphone* pada siswa.

C. Devinisi Operasional Variabel Penelitian

1. Bimbingan kelompok dengan media *Mind Mapping* merupakan teknik memanfaatkan keseluruhan otak dengan menggunakan pengelihatan dan garis-garis lainya untuk untuk membentuk sebuah kesan yang dilaksanakan dalam kelompok kecil yang terdiri antara 8-10 orang dan memiliki permasalahan yang akan diselesaikan dalam kelompok secara bersama-sama. Meningkatkan pemahaman penggunaan *smartphone* pada peserta didik merupakan suatu proses dalam menggunakan perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi dan manfaat.
2. Pemahaman penggunaan *smartphone* pada peserta didik merupakan suatu proses dalam menggunakan perangkat elektronik kecil yang

memiliki berbagai fungsi dan manfaat. Siswa dapat meningkatkan pemahaman *smartphone* dengan sendirinya, dan dapat memanfaatkan *smartphone* dengan bijak dan sebagaimana mestinya. Tentunya *gadget* dapat menunjang prestasi baik bagi siswa.

D. Subjek Penelitian

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

1. Populasi

Menurut Sugyiono (2016:80) bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas X1 TSM 5 SMK Bhumi Phala Parakan Kabupaten Temanggung yang berjumlah 35 siswa.

2. Sampel penelitian

Menurut Sugyiono (2016:81) bahwa yang dimaksud dengan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini sampelnya siswa kelas X1 TSM 5 dipilih tidak secara random yang berjumlah 8 siswa.

3. Sampling

Teknik pengambilan sampling merupakan suatu cara untuk menentukan sampel dengan jumlah yang sesuai dengan jumlah ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya. Dengan memperhatikan berbagai sifat-sifat serta penyebaran populasi agar memperoleh sampel yang representative (Margono, 2004:125). Penulis menggunakan teknik sampling yang disebut dengan purposiv sampling dalam menentukan sampel kelompok penelitian, sampel tersebut berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan.

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 pengelolaan *smartphone* dikembangkan oleh peneliti sehingga harus diujicobakan untuk dapat digunakan. Angket ini menggunakan model skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (Setuju), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dengan penelitian sebagai berikut:

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 table. Penskoran angket dilakukan pada tiap item angket, kemudian skor tiap item angket pada masing-masing responden dijumlahkan.

F. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur atau mengungkap gambaran terhadap suatu fenomena baik alam maupun social. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah angket pemahaman pengelolaan *smartphone*, instrument ini digunakan untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan media mind mapping untuk meningkatkan pengelolaan *smartphone* di SMK Bhumi Phala Parakan.

Tabel 3
Penilaian Skor Skala Penggunaan *Smartphone*

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

Kuisisioner dalam penelitian ini yang menggunakan skala *likert* dibuat dalam bentuk *checklist*, yaitu responden hanya perlu memberikan tanda *checklist* (✓) pada jawaban yang dikehendakinya.

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 penggunaan *smartphone*, instrumen ini digunakan untuk mengukur pengaruh bimbingan kelompok dengan media *mind mapping* terhadap penggunaan *smartphone* siswa di SMK Bhumi Phala Parakan Temanggung . Aspek-aspek yang diukur dalam penelitian ini merupakan hal-hal yang berkaitan dengan pemahaman penggunaan *smartphone* siswa. Untuk mempermudah penjelasan, maka aspek-aspek tersebut akan diuraikan dalam penjelasan, maka aspek-aspek tersebut akan diuraikan dalam tabel kisi-kisi angket sebagai berikut:

Tabel 4
Kisi-Kisi Instrument Angket

Variabel	Aspek	Indikator	Pernyataan		
			Favorabl e	Unfavorable	
Penggunaan <i>Smartphone</i>	Lingkungan	Lingkungan Keluarga	2, 18, 48	1, 31, 47	
		Lingkungan Sekolah	4, 20, 46	3, 29, 45	
		Lingkungan Pemuda/Remaja	6, 22, 44	5, 27, 43	
	Aktivitas Belajar	Kognitif (Pengetahuan dan Wawasan)	8, 24, 42	7, 25, 41	
		Afektif (Kenyamanan dan Sikap)	10,26, 40	9, 23, 39	
		Konatif (Keterampilan)	12,28, 38	11, 21, 37	
	Minat Baca	Keinginan Belajar	14,30, 36	13, 19, 35	
		Kebutuhan Belajar	16,32, 34	15, 17, 33	
			Total	24	24

G. Validitas dan Realibilitas

a. Uji Validitas

Dalam suatu penelitian diperlukan validitas dan reliabilitas, berikut ini penulis akan memaparkan tentang definisi dari validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Jika objek berwarna merah sedangkan data yang terkumpul memberikan data berwarna putih maka hasil penelitian tidak valid. Selanjutnya hasil penelitian yang reliabel, bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Jika objek kemarin berwarna merah maka sekarang dan besok tetap berwarna merah (Sugiyono, 2016:121).

Berikut dikemukakan cara pengujian validitas dan reliabilitas instrument yang akan digunakan untuk penelitian:

1. Pengujian Validitas Konstruksi (construct validity); dapat digunakan pendapat dari ahli, setelah instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berdasarkan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli.
2. Pengujian Validitas eksternal; diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrument dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan.

Tabel 5
Uji Validitas Angket

No. Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan	No. Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,279	99	Valid	25	0,279	143	Valid
2	0,279	167	Valid	26	0,279	150	Gugur
3	0,279	142	Valid	27	0,279	143	Valid
4	0,279	177	Gugur	28	0,279	142	Valid
5	0,279	134	Valid	29	0,279	116	Gugur
6	0,279	141	Valid	30	0,279	146	Valid
7	0,279	119	Gugur	31	0,279	101	Gugur
8	0,279	152	Gugur	32	0,279	145	Valid
9	0,279	98	Gugur	33	0,279	172	Valid
10	0,279	131	Valid	34	0,279	154	Valid
11	0,279	114	Valid	35	0,279	127	Gugur
12	0,279	164	Valid	36	0,279	146	Valid
13	0,279	125	Valid	37	0,279	126	Valid
14	0,279	174	Valid	38	0,279	154	Gugur
15	0,279	119	Valid	39	0,279	159	Valid
16	0,279	112	Gugur	40	0,279	167	Valid
17	0,279	141	Valid	41	0,279	154	Valid
18	0,279	136	Valid	42	0,279	157	Gugur
19	0,279	120	Valid	43	0,279	147	Valid
20	0,279	178	Valid	44	0,279	159	Valid
21	0,279	128	Gugur	45	0,279	139	Valid
22	0,279	161	Valid	46	0,279	172	Gugur
23	0,279	117	Valid	47	0,279	152	Valid

24	0,279	158	Valid	48	0,279	173	Valid
----	-------	-----	-------	----	-------	-----	-------

Berdasarkan uji validitas tersebut diperoleh kisi-kisi instrumen pemahaman penggunaan *smartphone* setelah uji coba yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6
Kisi-Kisi Instrument Angket

Variabel	Aspek	Indikator	Pernyataan		
			Favorable	Unfavorable	
Penggunaan <i>Smartphone</i>	Lingkungan	Lingkungan Keluarga	2, 18, 34	1, 29	
		Lingkungan Sekolah	4	3, 27	
		Lingkungan Pemuda/Remaja	6, 20, 32	5, 25, 33	
	Aktivitas Belajar	Kognitif (Pengetahuan dan Wawasan)	8	7, 23	
		Afektif (Kenyamanan dan Sikap)	10, 22	9	
		Konatif (Keterampilan)	12, 24	11, 21	
	Minat Baca	Keinginan Belajar	14, 26, 30	13, 19	
		Kebutuhan Belajar	16, 28	15, 17,31	
			Total	17	17

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010:221). Uji reliabilitas menunjukkan sejauh mana instrumen dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten apabila pengukuran dilakukan

berulang-ulang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis reliabilitas internal karena data diperoleh dengan menganalisis data dari satu kali hasil pengesanan.

Reliabilitas suatu konstruk dikatakan terpenuhi jika memiliki nilai *Alfa Cronbach* $> 0,70$. Perhitungan uji reliabilitas instrumen menggunakan teknik *Alfa Cronbach* melalui program *SPSS 16.0 for windows* dan diperoleh koefisien *alpha* pada variabel pemahaman penggunaan *smartphone* sebesar 0,999. Sehingga instrumen yang digunakan reliabilitasnya terpenuhi.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.999	35

H. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

- a) Meminta izin kepada pihak sekolah untuk dijadikan tempat penelitian.
- b) Merancang instrumen angket yang akan digunakan.
- c) Mengkonsultasikan instrumen yang sudah dibuat apakah instrumen layak atau tidak digunakan. Kemudian penyebaran instrumen kepada siswa.
- d) Memberikan tes awal (*pre-test*) kepada kelompok eksperimen.

- e) Penentuan sampel penelitian berdasarkan hasil dari instrumen yang telah disebarakan.
- f) Membuat satuan layanan.

2. Tahap Pelaksanaan

- a) Tahap awal pelaksanaan di kelas kontrol, meliputi :
 - 1) Melakukan tes awal (*pre-test*)
 - 2) Melakukan tes ahir (*post test*)
- b) Tahap pelaksanaan di kelas eksperimen
 - 1) Melakukan tes awal (*pre-test*)
 - 2) Membuat kesepakatan waktu dilaksanakan kegiatan bimbingan kelompok kepada anggota kelompok sampai penelitian.
 - 3) Melakukan bimbingan kelompok dengan media *mind mapping* sebanyak 7 kali pertemuan dengan menggunakan peralatan yang sudah dipersiapkan.
 - 4) Melakukan evaluasi bimbingan kelompok dengan media *mind mapping* yang telah dilaksanakan dengan pengamatan maupun mengajukan beberapa pertanyaan tentang kegiatan yang telah diikuti.
 - 5) Memberikan test akhir (*post test*) untuk mengetahui hasil kegiatan bimbingan kelompok sehingga dapat membandingkan hasil dari *pre-test* dan *post-test*.

- 6) Peneliti menganalisis dan menginterpretasikan hasil *post test* dari dua kelompok untuk mengetahui apakah ada kenaikan pada skor *post test* kelompok yang diberi perlakuan atau tidak.

I. Metode Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Metode analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan BM SPSS Statistic 16.0. data dianalisis menggunakan parametrik.

a. Uji Paired Sample T-test

Tujuan uji ini adalah untuk menguji dua sampel yang berpasangan apakah berbeda atau sama. Dua sampel berpasangan adalah sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan yang berbeda.

Adapun hipotesis yang diuji :

H_0 : Tidak ada pengaruh Bimbingan Kelompok Media *Mind Mapping* terhadap peningkatan pemahaman penggunaan *smartphone* siswa.

H_a : Ada pengaruh Bimbingan Kelompok Media *Mind Mapping* terhadap peningkatan pemahaman penggunaan *smartphone* siswa.

Pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas signifikan.

(Sig. 2-tailed) :

Jika $\text{Sig} \leq 0,05$: Maka H_0 ditolak H_a diterima

Jika $\text{Sig} \geq 0,05$: Maka H_0 diterima H_a ditolak

c. Uji Independent Sample T-test

Tujuan pengujian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara dua kelompok yang tidak berhubungan satu dengan yang lainnya apakah mempunyai rata-rata yang sama.

Adapun hipotesis yang diuji :

H_0 : Tidak ada perbedaan antara kelompok eksperimen

menggunakan Bimbingan Kelompok Media *Mind Mapping* dengan kelompok kontrol dengan Bimbingan Kelompok Konvensional.

H_a : Terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen

menggunakan Bimbingan Kelompok Media *Mind Mapping* dengan kelompok kontrol dengan Bimbingan Kelompok Konvensional.

Pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas signifikan.

(Sig. 2-tailed) :

Jika $\text{Sig} \leq 0,05$: Maka H_0 ditolak H_a diterima

Jika $\text{Sig} \geq 0,05$: Maka H_0 diterima H_a ditolak

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan bahwa Bimbingan Kelompok dengan Media *Mind Mapping* efektif untuk meningkatkan pemahaman penggunaan *smartphone* pada siswa. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal ini diperjelas dengan perubahan rata-rata perubahan kelompok kontrol 18 atau 19% dibandingkan dengan kelompok eksperimen yang memiliki angka perubahan 24,875 atau 29%. Hal ini dibuktikan hasil penelitian menunjukkan bahwa $N=8$ (p tabel = 0,003) dan $\alpha = 0,05$ dan dapat ditetapkan $0,003 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka hipotesis yang berbunyi penerapan bimbingan kelompok dengan media *mind mapping* dapat meningkatkan pemahaman penggunaan *smartphone* siswa pada siswa kelas XI TSM 5 di SMK Bhumi Phala Parakan Temanggung diterima

B. Saran

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan maka terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penelitian lebih lanjut diantaranya :

1. Bagi guru, terutama guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan media *mind mapping* dalam upaya meningkatkan pelayanan bimbingan dan konseling.
2. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian bimbingan kelompok dengan media *mind mapping*, sebaiknya dengan waktu yang terstruktur dan menggunakan pengumpulan data yang lain lagi, selain itu melakukan monitoring secara berkala setelah penelitian. Hal ini sangat berguna untuk meningkatkan pemahaman penggunaan smartphone siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zaenal dan Budiyono, Alief. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. 2010. Purwokerto: STAIN Press.
- Backer, Elisa. (2010). "Using Smartphone and Facebook in A Major Assessment: the Student Experience", *E-Journal. Australia: University of Ballarat*.
- Brusco, J.M. (2010). Using Smartphone Application in Perioperative Practice. *AORN Journal Vol.92 No. 5. Hlm. 503-508*
- Buran, Anna Dan Filyukov. 2015. Mind Mapping Technique In Learning. *Prosedia-Sosial And Behavioral Sciences 206 (2015) 215-218*.
- Buzan, Tony. 2007. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pusaka Utama.
- Choirunnisa. 2012. Dampak dan Pengaruh Bagi Pengguna Smartphone. *Diakses tanggal 27 Mei 2016*.
- DePorter, Bobbi dan Mike, Hernacki. 2013. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Devi, R. S., Yuliatiningsih, M. S., dan Mulyati, T. 2015. Efektivitas Metode Mind Mapping Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal PGSD Kampus Cibiru, 3(2)*.
- Djoko, Rahardjo. (2015). Model Akses Dan Pemanfaatan Internet Dalam Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa Pendidikan Tinggi Terbuka Dan Jarak Jauh. *Bogor: Sekolah Pascasarjana Institut Pertanian Bogor*
- Elena, Osiceanu M. 2015. Psychological implications of modern technologies: "technofobia" ver-sus "technophilia". *Procedia Soc. Behav. Sci. 180: 1137 – 1144*.
- Gibson, Robert L dan Mitchell, Marianne H. 2011. *Bimbingan dan Konseling. Edisi Indonesia: Pustakapelajar*.
- Hejab M. Alfawareh, Shaidah Jusoh. (2014). *Smartphones usage among university students: Najran University case. International Journal Of Academic Research, Vol. 6. No. 2. Hlm 321-326*
- Imaduddin, M. C Dan Utomo, U. H. N. 2012. Efektifitas Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika pada Siswa Kelas VIII. *HUMANITAS: Indonesia. Psychological Journal, 9 (1), 62-75*.

- Istifadah, Rahma. 2018. Skripsi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Peserta Didik Di Sma Piri Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan.
- Kompas.com. 2019. Remaja 17 Tahun Meninggal di Depan PC setelah Main Game Semalaman. *Diakses pada tanggal 07 November*.
- Laka, Beatus Mendelson. 2012. "Dampak Penggunaan *smartphone* terhadap perilaku belajar peserta didik". *Jurnal Paedagogika dan Dinamika Pendidikan Vol 7, No 2 (Agustus 2012),h. 3*.
- Latipun. 2002. *Psikologi Eksperimen*. Universitas Muhammadiyah Malang : Malang.
- Liao, K.H. 2010. "An Exploratory Study the Expectations from Undergraduate Students' Perspectives for the Future Mobile Phone Innovations". *The Journal of International Management Studies, Vol. 5, No 1: 99-108*.
- Lioni, Tara., Holillulloh., dan Nurmalisa, Yunisca. 2014. Pengaruh Gadget Pada Peserta Didik terhadap Interaksi Sosial.
- Margono, 2004. *Metodeologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Manumpil, Beauty., Ismanto, Yudi., Onibala, Franly. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingk at Prestasi Peserta didik di SMA Negeri 9 Manado.
- Mungin, Eddy Wibowo. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: Unnes Press.
- Nugraha, Asep Irpan. 2018. Faktor –Faktoryang Mempengaruhi Penggunaan Smartphone alam Aktivitas Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan Vol. 7Nomor 3Tahun 2018*.
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar Profil)*. Penerbit: Ghalia Indonesia.
- Rahardjo, Djoko. 2015. Model Akses Dan Pemanfaatan Internet Dalam Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa Pendidikan Tinggi Terbuka Dan Jarak Jauh. Bogor: Sekolah Pascasarjana Institut Pertanian Bogor.
- Rahma, Arifah. 2015. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Ak tiftas Kehidupan Peserta didik.

- Rosen, L.D., Whaling. K., Carrier, L.M., Cheever, N.A & Rokkum, J. 2013. Media/technology usage, attitudes and anxiety scale: An empirical investigation. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2501–25
- Sartita, Nova., Saam, Zulfaan., Umari, Tri. 2018. Pengaruh Pengkondisian Aversi Terhadap Kecanduan Bermain *Gadget* Pada Siswa SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru.
- Simangunsong, Simon dan Sawitri, Dian Ratna. 2017. Hubungan Stres dan Kecanduan Smartphone Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Surakarta.
- Simanjuntak, Fritz E. Aspek Sosial Telepon Selular. *www.kompas.com*. 13 Mei 2004.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, D.K. 2002. *Pengantar Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tohirin. 2009. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasisintegrasi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tribunnews.com. 2019. Tren Korban Kecanduan Gadget Terus Naik Sudah 209 Anak Dirawat Di Rs Jiwa Cisarua. Diakses pada tanggal 15 Oktober.
- Wiguna, F. (2015). Kegunaan, Fungsi, Manfaat dan Kerugian Smartphone. Diakses secara online pada tanggal 25 Agustus 2016.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yusuf, Sarina; Mohd. Nizam, Osmana; Md. Salleh Hj. Hassana dan Misha, Teimourya. 2014. Par-ents' Influence on Children's Online Usage. *Procedia Soc. Behav. Sci.* 155: 81 – 86.