

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN METODE *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MEMBANTU PESERTA DIDIK DALAM BIJAK MENGGUNAKAN GADGET

Mohammad Ikhfan Fadlilah¹⁾, M. Arif Budiman²⁾, Anindya Rahma Puspita³⁾

¹Bidang Studi Bimbingan dan Konseling, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Bidang Studi Bimbingan dan Konseling, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³Bidang Studi Bimbingan dan Konseling, Guru Bimbingan dan Konseling, SMA Negeri 1 Kramat Tegal. Jalan Garuda, No. 1a Bongkok, Kramat, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, 52181. Indonesia.

E-mail: ifanfadhilah5757@gmail.com, Telp: +6281517915603

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada hasil best practices yang dilakukan oleh peneliti ketika melaksanakan layanan bimbingan kelompok topik bijak menggunakan gadget dengan metode *problem Based learning* (PBL) pada peserta didik kelas X 8 SMA Negeri 1 Kramat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam bijak menggunakan gadget dengan baik. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan refleksi hasil layanan menggunakan metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi dan Refleksi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Problem Based Learning (PBL) secara signifikan meningkatkan partisipasi peserta didik, minat dan motivasi mereka dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok. Peserta didik menjadi lebih antusias, mampu berkomunikasi dengan baik, bekerja sama dalam kelompok, dan memahami cara bijak menggunakan gadget dengan baik. Kekurangan yang masih terlihat berdasarkan hasil implementasi metode *problem based learning* (PBL) dalam layanan bimbingan kelompok ini terlihat pada manajemen waktu yang belum baik, sehingga masih ada rencana yang tidak dapat dilakukan.

Kata kunci: Bijak Penggunaan Gadget, *Problem Based Learning*, Layanan Bimbingan Kelompok

GROUP GUIDANCE SERVICES WITH PROBLEM-BASED LEARNING METHOD TO HELP STUDENTS IN WISE USE OF GADGETS

Abstract

This study focuses on the results of best practices carried out by researchers when implementing group guidance services on the topic of wise use of gadgets with problem-based learning (PBL) methods for student in class X 8. SMA Negeri 1 Kramat. This research aims to increase students' understanding of using gadgets wisely. The research method used is descriptive qualitative, with data collection techniques through observation, interview and reflection of service results using the STAR method (Situation, Challenge, Action and Reflection). The results showed that the application of the problem-based learning (PBL) method significantly increased the participation of students, their interest and motivation in participating in group guidance services. Learners become more enthusiastic, able to communicate well, work together in groups, and understand how to use gadgets wisely. The shortcomings that are still visible based on the results of the implementation of the problem-based learning (PBL) metode in this group guidance service are seen in the time management that is not yet good, so there are still plans that cannot be carried out.

Keywords: Wise Use of Gadgets, *Problem Based Learning*, Group Guidance Service

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini perkembangan teknologi sangat cepat dan bahkan selalu berkembang terus setiap harinya, teknologi berjalan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi pada awalnya diciptakan untuk manfaat yang positif dan bisa membantu segala informasi, tetapi disisi lain dapat digunakan untuk hal yang kurang baik dan bisa mengakibatkan perilaku negatif dari pengguna teknologi tersebut, banyak teknologi canggih yang diciptakan salah satunya seperti gadget.

Gadget salah satu teknologi yang memiliki fungsi untuk mempermudah komunikasi setiap orang dan bersifat portable (simpler, praktis bisa di bawa kemanapun) sehingga lebih mempermudah orang dalam berkomunikasi dimanapun dan kapanpun, (Pratiwi, 2017). Sedangkan menurut Clara Dewanti Tania (2016:3) gadget merupakan alat elektronik kecil yang berfungsi sebagai penyalur informasi dengan segala fitur terbaru sehingga menjadi lebih praktis bagi pengguna. Dari hasil pendapat maka dapat disimpulkan pengertian gadget merupakan sebuah perangkat elektronik kecil yang berfungsi sebagai media komunikasi, informasi yang modern serta bersifat praktis sehingga mempermudah orang dalam berkomunikasi dan mencari segala informasi yang didapatkan.

Penggunaan gadget hampir semua orang menggunakan alat elektronik tersebut untuk memudahkan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya dikalangan masyarakat melainkan pada peserta didik hampir semua menggunakannya, sebagai alat untuk menunjang suatu kegiatan belajar dan membantu dalam kegiatan lainnya. Hal tersebut dapat menjadi sebuah potensi maupun tantangan bagi seorang guru. Penggunaan gadget yang sangat berlebihan akan berdampak pada diri peserta didik yang sering disebut kecanduan. Menurut (Adinda, Isni, and Anugrah 2021) bahwa anak-anak sekarang terutama ketika di lingkungan sekolah sangatlah rawan dalam hal negatif seperti kecanduan bermain game, tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran dan menurunnya prestasi akademik belajar. Dikarenakan kurang bijak dalam menggunakan gadget, terutama ketika di lingkungan sekitar, orang tua tidak memiliki suatu usaha untuk memberi dorongan maupun arahan untuk mengubah perilaku kebiasaan yang negatif maka pastinya bisa terjadi.

Untuk itu peran guru dan orang tua, sebagai fasilitator harus memberikan arahan dan bimbingan pada peserta didik. Menurut (Putra, 2017:2) Penting sekali memberikan pemahaman kepada peserta didik akan pentingnya fungsi dan manfaat serta dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan teknologi gadget agar lebih menggunakan sesuai kebutuhan dan tidak merugikan dirinya sendiri maupun orang lain,

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan tentang fenomena pengguna gadget pada peserta didik di SMA Negeri 1 Kramat Tegal, pada kelas X 8, Peneliti menemukan situasi dimana terdapat beberapa peserta didik yang belum bisa menggunakan gadget dengan baik. Hal tersebut terlihat dari perilaku yang ditunjukkan peserta didik ketika di ruang kelas, seperti pada saat jam pembelajaran ada peserta didik yang bermain gadget, tidak memperhatikan guru dalam pembelajaran berlangsung, bermain game pada jam kosong dan ada beberapa peserta didik yang sering tidur malam dikarenakan bermain game sampai larut malam.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti sebagai guru BK, memutuskan untuk melaksanakan layanan bimbingan kelompok untuk pemahaman cara bijak menggunakan gadget pada peserta didik kelas X 8. Menurut Amalianita & Firman (2019:93) layanan bimbingan kelompok merupakan suatu layanan dasar yang terdapat dalam bimbingan dan konseling dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas suatu masalah yang

terjadi pada peserta didik, dari pembahasan yang diperoleh untuk pemahaman peserta didik. Sedangkan Bimbingan kelompok menurut Hadi Pranoto (2016) adalah pemberian bantuan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling melalui kegiatan kelompok dengan tujuan membantu peserta didik dalam mengambil suatu keputusan yang tepat sesuai keinginan baik secara individu maupun lingkungan sosial. Melalui kegiatan yang terjadwal dalam bentuk kegiatan diskusi kelompok, curah pendapat dan praktek langsung. Praktek layanan bimbingan kelompok dilaksanakan oleh peneliti di kelas X.8, akan tetapi selama praktek layanan bimbingan kelompok tersebut ditemukan beberapa situasi permasalahan seperti diantaranya adalah peserta didik terlihat kurang antusias dalam mengikuti layanan karena metode yang digunakan curah pendapat.

Oleh karena itu, berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan guru pamong dalam penelitian artikel *best practice* ini, perlu adanya perbaikan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Solusi yang peneliti lakukan adalah dengan melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan metode *problem based learning* (PBL) dengan memanfaatkan media artikel dan video tentang cara bijak menggunakan gadget.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mencoba untuk mengulas tentang pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan metode *problem based learning* sebagai langkah membantu peserta didik dalam bijak menggunakan gadget dengan baik. *Problem based learning* (PBL) merupakan sebuah metode pembelajaran yang menekankan pada kegiatan pemecahan masalah sehingga peserta didik dapat belajar untuk berpikir kritis. Menurut Husnul Hotimah (2020) *Problem based learning* (PBL) merupakan metode pembelajaran yang dipicu oleh permasalahan yang mendorong peserta didik untuk belajar dan bekerja secara sama dalam kelompok untuk mencari solusi, berpikir secara kritis dan analitis, mampu menetapkan serta memanfaatkan segala sumber daya pembelajaran yang ada.

Melalui metode *Problem based learning* (PBL) ini peserta diajak untuk mendiskusikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan cara bijak menggunakan gadget. Untuk meningkatkan ketercapaian tujuan layanan yang telah ditetapkan, maka peneliti juga menggunakan media seperti artikel dan menonton video tentang bijak dalam menggunakan gadget, sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling.

Tujuan dari penggunaan metode *problem based learning* (PBL) yaitu 1). untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok, 2) kemampuan dalam berpikir kritis, 3) Mampu berkomunikasi dan berkolaborasi dalam diri peserta didik. 4) meningkatkan pemahaman peserta didik dalam bijak menggunakan gadget. Penggunaan metode dan media dalam artikel *best practice* dapat memberikan panduan kepada guru BK dalam menerapkan layanan bimbingan kelompok yang interaktif dan dapat digunakan untuk meningkatkan dan pemahaman cara bijak menggunakan gadget pada peserta didik. selain itu dalam penulisan *best practice* ini dapat membantu dan mengidentifikasi tantangan dan hambatan selama proses pelaksanaan, sehingga dapat dicari solusi dengan cepat dan tepat.

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Kramat Tegal tahun ajaran 2023/2024 dan berlokasi di Jl. Garuda Bongkok, Kramat, Kabupaten Tegal. Metode yang dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, yang bertujuan dapat mendeskripsikan hasil refleksi yang peneliti lakukan setelah melaksanakan praktik layanan bimbingan kelompok dengan metode *Problem based learning* (PBL) pada topik layanan bijak menggunakan gadget. Menurut Sugiyono (2017:9) menerangkan metode kualitatif merupakan metode

yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah. Kegiatan praktik bimbingan ini dilaksanakan selama satu kali pertemuan.

Target dalam penelitian ini kelas X. 8 SMA Negeri 1 Kramat Tegal yang berjumlah 8 peserta didik yang terdiri atas 4 laki-laki dan 4 perempuan. Sumber primer dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai mahasiswa praktikan yang melaksanakan praktik layanan serta mendeskripsikan hasil praktikan tersebut melalui refleksi hasil layanan. Refleksi hasil layanan bimbingan kelompok yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model STAR (Situasi, tantangan, aksi dan refleksi). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengumpulan catatan metodologi berupa pengalaman peneliti selama melaksanakan layanan bimbingan klasikal dan bimbingan kelompok, selain itu peneliti juga melakukan observasi dan wawancara.

Pada teknik analisis data ada beberapa tahapan yaitu mereduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan, pada tahap mereduksi data, peneliti melakukan seleksi poin-poin penting hasil refleksi layanan yang sudah dilaksanakan, dalam observasi dan wawancara. Poin-poin tersebut seperti proses tahapan pelaksanaan layanan berlangsung mulai dari awal sampai akhir, perilaku peserta didik selama mengikuti layanan, permasalahan yang muncul, ketercapaian tujuan layanan serta efektifitas penggunaan metode. Setelah reduksi data dilakukan, peneliti kemudian melakukan penyajian data secara keseluruhan. Tahap yang terakhir adalah penarikan kesimpulan, dalam tahap ini peneliti menarik kesimpulan berdasarkan seluruh data yang telah disajikan dan membandingkan dengan literature

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Praktik pelaksanaan bimbingan kelompok di Ruang Lab. Kimia dengan beranggota 8 peserta didik yang diambil dari kelas X.8. Masing-masing terdiri dari 4 peserta didik laki-laki dan 4 perempuan. Layanan dilaksanakan pada jam ke 5 dan 6. Kegiatan layanan bimbingan kelompok ini dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah dituangkan dalam rencana pelaksanaan layanan (RPL). Kemudian tahap implementasi, kegiatan layanan dibuka dengan mengucapkan salam, kemudian dilanjutkan dengan berdoa bersama. Setelah berdoa bersama, kemudian Peneliti melakukan apresiasi dengan cara menanyakan kabar, dan mengucapkan terima kasih atas kehadiran dalam mengikuti kegiatan layanan, selanjutnya peneliti menjelaskan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, beserta azas yang digunakan, sebelum ke tahap inti peneliti mencoba bertanya pada anggota terkait kesiapan untuk kegiatan layanan bimbingan kelompok.

Sebelum masuk dalam tahap inti layanan, peneliti melaksanakan kegiatan *ice breaking*. *Ice breaking* adalah teknik yang dilakukan oleh guru untuk mengalihkan suasana yang membosankan peserta didik agar kembali bersemangat lagi untuk belajar, sehingga guru dapat membuat suasana yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan serta antusias peserta didik dalam belajar (Muharrir, 2022). Dalam kegiatan *ice breaking* yang peneliti lakukan adalah menanyakan selamat pagi dan menanyakan kabar dengan suara yang kompak. Seperti misalnya peneliti mengatakan “selamat pagi” maka peserta didik bilang pagi-pagi ceria, begitu bilang “bagaimana kabarnya” maka peserta didik bilang alhamdulillah sehat semua siap belajar. Kegiatan tersebut dilakukan untuk membuat peserta didik fokus, mengubah suasana kelompok menjadi lebih cair dan semangat untuk melaksanakan layanan. selanjutnya ke tahapan inti.

Pada tahap inti ini peneliti menggunakan metode *Problem based learning* (PBL) yaitu sebuah metode layanan bimbingan kelompok yang mendorong peserta didik untuk

menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan topik cara bijak dalam menggunakan gadget pada peserta didik. Untuk meningkatkan efektifitas metode PBL dalam mencapai tujuan layanan yang telah ditetapkan. Maka peneliti menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti layanan. Media yang digunakan peneliti pada saat praktik bimbingan kelompok adalah menggunakan media artikel dan penayangan video tentang bijak dalam menggunakan gadget.

Penggunaan metode PBL dan berbantuan media artikel, video ini diaplikasikan pada tahap inti kegiatan layanan. Pada tahap inti, yaitu diawali dengan orientasi terhadap masalah yang dibahas, peneliti menanyakan kepada anggota kelompok atau peserta didik tentang fungsi, dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget, serta langkah-langkah anggota kelompok dalam pencegahan ketergantungan gadget, setelah orientasi terhadap masalah, kemudian langkah selanjutnya peneliti menayangkan video tentang cara bijak dalam menggunakan gadget. Selanjutnya peneliti membagi anggota kelompok menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik untuk mendiskusikan topik layanan yang sudah ditayangkan di video, dan peneliti membagi artikel untuk bahan diskusi setiap anggota kelompok, kegiatan diskusi terlaksana selama 15 menit. Peserta didik mendiskusikan artikel yang diberikan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Kemudian kegiatan layanan dilanjutkan dengan sesi presentasi. Presentasi dilakukan setiap kelompok untuk mempersentasikan hasil diskusinya,

Tahap akhir kegiatan layanan adalah penutup, peneliti menutup kegiatan bimbingan kelompok ini dengan menyimpulkan yang sudah dilaksanakan, dan mendorong peserta didik untuk memberikan refleksi serta memberikan lembar evaluasi hasil yang harus diisi anggota kelompok. dari hasil refleksi yang dilakukan oleh peserta didik, mereka mengungkapkan bahwa mereka dapat memahami cara bijak dalam menggunakan gadget dengan baik, dan dapat mengatasi ketergantungan dalam bermain gadget. Kemudian berdasarkan hasil lembar evaluasi hasil yang telah diisi anggota kelompok menunjukkan bahwa peserta didik memahami materi yang sudah dibahas bersama, dan dapat diterapkan sesuai pengetahuan tentang topik layanan.

B. Pembahasan

Media dalam pembelajaran sangat membantu untuk menarik minat dan perhatian peserta didik dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok. Melalui media interaktif yang melibatkan anggota kelompok dalam pelaksanaan layanan, peserta didik memiliki pengalaman belajar secara langsung. Penerapan media interaktif seperti penayangan video sesuai topik dalam layanan bimbingan kelompok yang dipadukan dengan metode *problem based learning* memiliki dampak signifikan untuk meningkatkan keaktifan anggota kelompok dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan topik bijak dalam menggunakan gadget. Pranoto (2020) menyatakan bahwa strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti layanan dengan memanfaatkan media interaktif, karena hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata siklus keaktifan peserta didik meningkat dan masuk dalam kategori yang tinggi.

Keterlibatan aktif peserta didik dalam mengikuti bimbingan kelompok menunjukkan minat dan antusias yang tinggi, hal tersebut tentunya sangat mempengaruhi ketercapaian tujuan layanan yang telah ditentukan, Motivasi belajar tinggi yang dimiliki oleh peserta didik dapat membuat mereka memiliki kemauan yang kuat dalam belajar (Bakar, 2014). Hal ini dapat meningkatkan kualitas layanan bimbingan kelompok yang dilakukan serta

menghasilkan keberhasilan dalam belajar.

Metode *problem based learning* (PBL) yang digunakan dalam bimbingan kelompok ini mampu mendorong semua anggota kelompok untuk meningkatkan keterampilan bekerja sama, berkomunikasi, berpikir kritis serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap topik layanan yaitu cara bijak menggunakan gadget. Hal tersebut dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan peserta didik antusias dalam mendiskusikan permasalahan yang mereka dapatkan, mereka juga mampu membuat analisis penyelesaian masalah tentang pemahaman penggunaan gadget dengan baik. Masrinah et, al (2019) berpendapat bahwa metode PBL menjadikan peserta didik maupun anggota kelompok lebih melatih keterampilan untuk memecahkan masalah, melatih berpikir kritis, kreatif dan dalam pelaksanaan layanan dengan metode PBL, peserta didik dilatih untuk memahami segala permasalahan dari berbagai aspek.

4. SIMPULAN

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok topik bijak menggunakan gadget di kelas X. 8 dengan menggunakan metode (PBL) telah terbukti efektif dalam peningkatan partisipasi peserta aktif peserta didik dalam mengikuti layanan dan meningkatkan pemahaman cara bijak menggunakan gadget dengan baik. Keberhasilan ini dapat terlihat dari antusiasme peserta didik selama kegiatan layanan, kemampuan mereka dalam berdiskusi, mencurahkan pendapat masing-masing anggota kelompok serta mampu menyampaikan hasil diskusi. Dari refleksi yang dilakukan bersama peserta didik mereka mengungkapkan bahwa layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan sangat menarik dan menyenangkan karena menggunakan media artikel dan video dalam kegiatan layanan. Kekurangan yang masih terlihat dalam implementasi layanan bimbingan kelompok ini terletak pada manajemen waktu, sehingga perlu perbaikan dalam mengelola waktu layanan bimbingan kelompok agar kegiatan layanan bisa dilaksanakan sesuai dengan rencana.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, Refa, Fauziah Isni, (2021). "Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Wantilan, " *Prpceedings* Vol: I No: (November): 1-17.
- Amalianita, Firman. 2019. *Whether There Effect the used video on group guidance services to aggressive behavior. Indonesia.*
- Clara Dewantia Tania. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA N 9 Malang. Volume 1. Nomor 3.
- Hotimah, (2020). Penerapan metode pembelajaran *problem based learning* dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edikasi*, 7(3), 5-11.
- Muharir, Herdah, (2022). "Penggunaan Ice Breaking dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang. Vol: 20 No.2.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi.

Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial, 1 (2), 202-224.

Hadi, (2016). Upaya Meningkatkan Percaya diri Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di SMA N 1 Sungkai Lampung. 1.1, 100: 111.

Putra, C. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Informasi*, 2, 1-10.

Pranoto, S. (2020). Pengguna Game Based Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*. 4, 1-25

Sugiyono. 2017. *Metode Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.