

**UPAYA MENGURANGI DAMPAK NEGATIF GADGET PADA KEGIATAN
BELAJAR MENGAJAR MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL
DI KELAS XI DKV2 SMKN NEGERI 1 JUWIRING**

ERNA KURNIAWATI

SMKN 1 Juwiring

e-mail: ernakurniawati330@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengurangi dampak negatif *gadget* pada kegiatan belajar mengajar melalui layanan bimbingan klasikal. Layanan bimbingan klasikal merupakan program pemberian informasi dan orientasi yang bermanfaat bagi siswa secara tatap muka dan terjadwal antara guru Bimbingan dan Konseling (BK) dengan seluruh siswa di kelas. Siswa diberikan layanan bimbingan klasikal oleh guru BK dengan harapan agar dapat mengetahui gambaran tentang dampak negatif *gadget*, sehingga siswa lebih bisa mengatur waktu dan lebih bijak lagi dalam menggunakan *gadget* dengan baik. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI DKV2 SMKN 1 Juwiring yang berjumlah 35 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan tujuan untuk mengetahui apakah pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dapat mengurangi dampak negatif *gadget* pada saat kegiatan belajar mengajar. Dari hasil penelitian diperoleh data bahwa dengan menggunakan layanan bimbingan klasikal, dampak negatif *gadget* pada kegiatan belajar mengajar berkurang. Hal ini ditunjukkan dengan data yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa memberikan pernyataan positif yaitu siswa memahami dampak negatif *gadget* saat KBM berlangsung. Data tersebut ditunjukkan pada respon yang menjelaskan prosentase sebesar 100% (35 siswa), prosentase sebesar 97,14% (34 siswa), prosentase sebesar 94,29% (33 siswa), prosentase sebesar 91,43% (32 siswa). Sehingga dapat disimpulkan, jika layanan bimbingan klasikal sangatlah efektif untuk mengurangi dampak negatif *gadget* pada kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: Dampak Negatif *Gadget*, Kegiatan Belajar Mengajar, Layanan Bimbingan Klasikal

ABSTRACT

The purpose of this research is to reduce the negative impact of gadgets on teaching and learning activities through classical tutoring services. Classical guidance services are information and orientation programs that benefit students face to face and are scheduled between the Guidance and Counseling (BK) teacher and all students in the class. Students are given classical guidance services by the counseling teacher with the hope that they can find out an overview of the negative effects of gadgets, so that students are better able to manage their time and are even wiser in using gadgets properly. The research subjects were 35 students of class XI DKV2 SMKN 1 Juwiring. The research method used is a qualitative method with the aim of finding out whether the implementation of classical tutoring services can reduce the negative impact of gadgets during teaching and learning activities. From the results of the study, data was obtained that by using classical tutoring services, the negative impact of gadgets on teaching and learning activities was reduced. This is shown by data which states that most students give positive statements, namely students understand the negative impact of gadgets during teaching and learning activities. The data is shown in the response explaining the percentage of 100% (35 students), the percentage of 97.14% (34 students), the percentage of 94.29% (33 students), the percentage of 91.43% (32 students). So it can be concluded, if classical tutoring services are very effective in reducing the negative impact of gadgets on teaching and learning activities.

Keywords: Negative Impact of Gadgets, Teaching and Learning Activities, Classical Guidance Services

PENDAHULUAN

Di zaman sekarang ini perkembangan teknologi terus berkembang, dan perkembangan teknologi ini berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif. Banyak teknologi canggih yang telah di ciptakan, misalnya *gadget*. Menurut Garini (2013), "*gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi". *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobby, bahkan hiburan (Widiawati, dkk, 2014). Jadi dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan perangkat elektronik dalam ukuran kecil yang memiliki fungsi khusus dan terus mengalami perubahan dan memiliki unsur kebaruan, artinya terus berubah mengikuti perkembangan teknologi. Tujuan seseorang menggunakan *gadget* di antaranya sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi. Tetapi sekarang kebanyakan orang sudah tidak bisa mengontrol diri mereka untuk menggunakan *gadget* itu sendiri dan mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi kehidupan mereka, termasuk dikalangan siswa. Dikalangan siswa yang masih duduk di bangku sekolah hampir semua sudah memiliki dan menggunakan *gadget*. Bagi siswa *gadget* merupakan sarana untuk mencari tugas sekolah, mendapatkan teman di media sosial, dan bisa jadi untuk dijadikan sarana guna menyingkirkan kebosanan. Kegiatan belajar mengajar dan pembelajaran yang termasuk ke dalam belajar sendiri dengan adanya *gadget* semua siswa belajar dari menggunakan buku sekarang beralih ke internet yang menggunakan *gadget*. Tetapi tidak semua pengguna *gadget* dimanfaatkan untuk belajar oleh siswa, penggunaan *gadget* sekarang banyak sekali yang menggunakannya hanya untuk hiburan saja dan melupakan kegiatan pembelajaran. Tidak sedikit siswa yang menyalahgunakan kecanggihan *gadget*, yang seharusnya dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mempermudah informasi yang mereka butuhkan yang berkaitan dengan pendidikan dan ilmu pengetahuan namun digunakan untuk hal yang tidak seharusnya. *Gadget* telah memengaruhi prestasi belajar siswa, beberapa siswa juga menyatakan bahwa penggunaan *gadget* menyebabkan pemborosan, menjadi pemalas, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, lupa waktu, dan dalam jangka panjang dapat menyebabkan gangguan kesehatan. Dampak negatif *gadget* juga berpengaruh pada minat belajar siswa karena perhatian siswa hanya kepada *gadget* pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga tidak memperhatikan materi yang di ajarkan guru dan kelas menjadi diam tidak adanya interaksi antara guru dan siswa, siswa juga lebih senang memegang *gadget* dan memainkannya pada proses pembelajaran. Siswa lebih mementingkan berkomunikasi dengan media sosial dibandingkan dengan belajar. Oleh karena itu, perlunya pemahaman mengenai dampak negatif *gadget* terutama bagi siswa, agar siswa yang bersangkutan dapat membatasi diri dalam penggunaan *gadget* dan daya kembang siswa dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal (Ihsana, 2017). Pengertian belajar menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, menalar, mengomunikasikan dan memahami sesuatu (Rusman, 2017). Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar. Hal ini kiranya mudah dipahami, karena bila ada yang belajar sudah tentu ada yang mengajarnya, dan begitu pula sebaliknya

kalau ada yang mengajar tentu ada yang belajar. Menurut Maswan dan Muslimin (2017) mengajar adalah memberi pelajaran kepada seseorang (siswa) dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar mereka memperoleh sejumlah pengalaman. Mengajar sebagai suatu aktifitas mengorganisasi dan mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar. Menurut Djamarah dan Zain (2014) bahwa belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Dari penjelasan kegiatan belajar dan mengajar atau yang lebih dikenal dengan KBM tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar diperlukan aktivitas (partisipasi aktif) dalam setiap kegiatan yang dilakukan sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi efektif. Kegiatan belajar mengajar sebagai suatu aktifitas mengorganisasi dan mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar, terjadi interaksi antara pendidik dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan belajar mengajar ini sebagai suatu bentuk kegiatan yang dilakukan di dalam kelas dengan memerlukan konsentrasi yang tinggi dan perhatian yang penuh.

Layanan bimbingan klasikal merupakan layanan dalam Bimbingan dan Konseling. Layanan klasikal atau yang lebih sering dikenal dengan layanan bimbingan klasikal merupakan layanan bimbingan yang sasarannya kepada seluruh siswa dalam kelas atau gabungan kelas (Meynar, 2015). Menurut Barus (2015) bimbingan klasikal digunakan untuk mengembangkan dimensi sosial-psikologis, keterampilan hidup, klarifikasi nilai, dan perubahan sikap perilaku individu dalam kelompok. Dengan demikian layanan bimbingan klasikal merupakan kegiatan yang dirancang oleh Guru BK kepada siswa secara tatap muka di dalam kelas. Kegiatan ini berisikan informasi dan orientasi yang diberikan oleh seorang Guru BK yang bersifat preventif dan memberikan pemahaman kepada siswa. Siswa di arahkan untuk dapat memahami dan mengetahui tentang bagaimana diri sendiri, maksudnya adalah agar siswa dapat mengetahui serta memahami apa yang dibutuhkan oleh dirinya, serta pemahaman tentang orang lain, yaitu bagaimana siswa dapat memahami keberadaan Guru BK untuk membantu siswa. Siswa yang diharapkan untuk memecahkan masalah bersama, secara tidak langsung didorong untuk berani mengemukakan pendapat serta menghargai pendapat orang lain. Selain itu, layanan bimbingan klasikal juga membantu siswa dalam mengembangkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjukkan pada perwujudan tingkah laku sehingga tercapai keselarasan antara pikiran, perasaan dan perilaku. Diharapkan melalui layanan bimbingan klasikal ini siswa dapat mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada saat kegiatan belajar mengajar.

Hal terpenting dalam pembahasan ini yaitu apakah melalui layanan bimbingan klasikal dapat mengurangi dampak negatif *gadget* dalam kegiatan belajar mengajar pada siswa kelas XI DKV2 SMK Negeri 1 Juwiring. Dari konfirmasi bapak ibu guru mata pelajaran yang mengampu di kelas dan pengamatan penulis tentang penggunaan *gadget* di kalangan siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru di kelas sambil bermain *gadget* sehingga menyebabkan konsentrasi belajar menurun. Bermain *game*, tiktok, membuka WhatsApp, instagram bahkan siswa tidak fokus dalam kegiatan belajar mengajar karena sambil memainkan *gadget* pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu dibutuhkan solusi untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada siswa kelas XI DKV2 SMK Negeri 1 Juwiring agar mereka dapat mengetahui gambaran dampak negatif *gadget* dengan harapan mereka lebih bisa mengatur waktu dan lebih bijak lagi dalam menggunakan *gadget* dengan baik. Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian di kelas XI DKV2 SMKN 1

Juwiring dengan cara melakukan tindakan melalui layanan bimbingan klasikal yang ada dalam Bimbingan dan Konseling. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dapat mengurangi dampak negatif *gadget* pada kegiatan belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

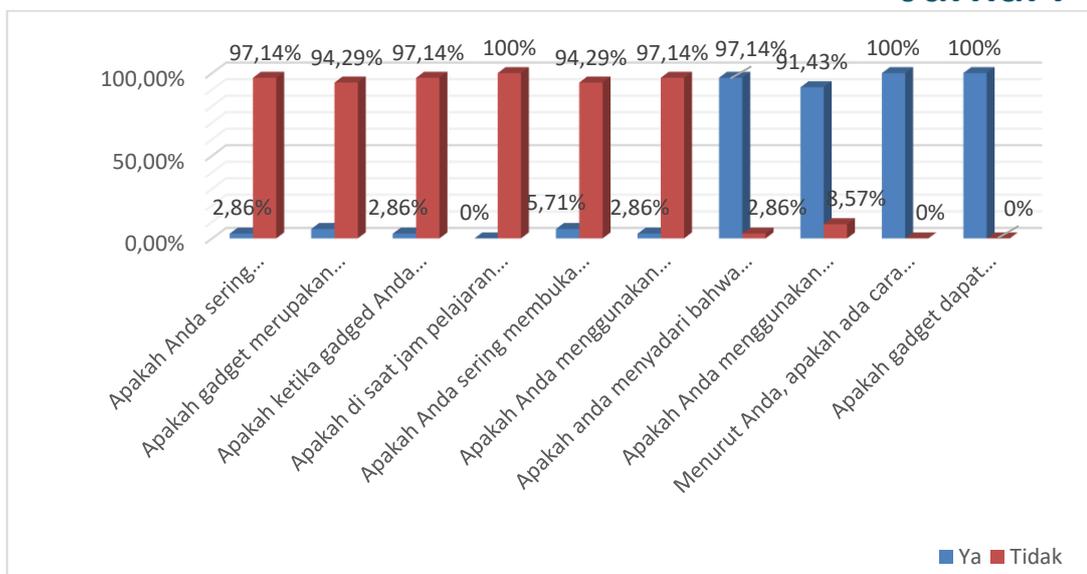
Subjek yang digunakan dalam penelitian ini pada siswa XI DKV2 SMKN 1 Juwiring yang berjumlah 35 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. , dimana pada kelas ini ditemukan permasalahan yaitu pada saat kegiatan belajar mengajar siswa kurang memperhatikan guru yang sedang mengajar karena banyak siswa yang mengoperasikan *gadget*. Berdasarkan dari permasalahan ini, peneliti membuat penelitian yang berjudul “Upaya Mengurangi Dampak Negatif Gadget Pada Kegiatan Belajar Mengajar Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Di Kelas XI DKV2 SMK Negeri 1 Juwiring”. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Juwiring Kabupaten Klaten, Jawa Tengah pada Semester Gasal. Tahun Pembelajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan metode kualitatif.

Penelitian kualitatif dilakukan langsung ke sumber data dan lebih bersifat deskriptif. Sedangkan untuk mengumpulkan data, teknik yang digunakan adalah dengan menggunakan kuisisioner. Kuisisioner diberikan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap suatu penelitian dengan jawaban yang sudah tertulis dan bersifat fleksibel karena bisa dilakukan secara online melalui google form. Responden lebih bebas dan jujur dalam menjawab karena dapat bersifat anonim. Tujuan peneliti menggunakan kuisisioner adalah sebagai media untuk memperoleh data tentang pelaksanaan layanan bimbingan klasikal yang diberikan pada siswa apakah dapat mengurangi dampak negatif *gadget* pada saat kegiatan belajar mengajar. Angket kuisisioner diberikan pada siswa setelah siswa mendapatkan layanan bimbingan klasikal dari guru Bimbingan Konseling, siswa diminta untuk mengerjakan kuisisioner melauli goegle form. Link goegle form kuisisioner tersebut dishare di WA Group kelas XI DKV2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian merupakan proses pengaturan dan pengelompokan baik tentang informasi suatu kegiatan berdasarkan fakta melalui usaha pikiran peneliti dalam mengolah dan menganalisa objek atau topik penelitian secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan, sehingga dari penelitian ini akan terbentuk sebuah prinsip-prinsip umum. Penyajian hasil penelitian dapat dilakukan dengan cara deskriptif (naratif), menggunakan tabulasi, tabel atau grafik, atau dengan menggunakan gabungan dua atau ketiganya secara sekaligus. Dalam penelitian ini berdasarkan angket yang berupa kuisisioner yang diberikan pada siwa, peneliti sampaikan hasil kuisisioner yang telah dikerjakan oleh siswa tentang dampak negatif *gadget* pada kegiatan belajar mengajar setelah menerima layanan bimbingan klasikal:



Gambar 1. Grafik Dampak Negatif *Gadget* Pada Kegiatan Belajar Mengajar

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Kuisioner

NO	KUISIONER	RESPON SISWA			
		YA		TIDAK	
		Jumlah	Prosentase	Jumlah	Prosentase
1	Apakah Anda sering menggunakan <i>gadget</i> pada saat jam pelajaran di sekolah?	1	2,86%	34	97,14%
2	Apakah <i>gadget</i> merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi?	2	5,71%	33	94,29%
3	Apakah ketika <i>gadget</i> Anda berbunyi / bergetar karena ada pesan yang masuk, Anda merasakan dorongan sangat kuat untuk segera mengeceknya meskipun pada saat guru menerangkan di depan kelas?	1	2,86%	34	97,14%
4	Apakah di saat jam pelajaran Anda sering menggunakan <i>handset</i> untuk mendengarkan lagu?	0	0%	35	100%
5	Apakah Anda sering membuka sosial media pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung?	2	5,71%	33	94,29%
6	Apakah Anda menggunakan aplikasi browser di <i>gadget</i> Anda ketika ulangan?	1	2,86%	34	97,14%
7	Apakah anda menyadari bahwa waktu banyak tersita oleh penggunaan <i>gadget</i> ?	34	97,14%	1	2,86%
8	Apakah Anda menggunakan <i>gadget</i> sebagai salah satu fasilitas untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar?	32	91,43%	3	8,57%

9	Menurut Anda, apakah ada cara yang efektif untuk mengurangi kebiasaan menggunakan <i>gadget</i> ?	35	100%	0	0%
10	Apakah <i>gadget</i> dapat menurunkan konsentrasi belajar Anda?	35	100%	0	0%

Butir angket tersebut bersifat positif dan negatif, di mana hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa kelas XI DKV2 SMK Negeri 1 Juwiring tentang dampak negatif *gadget* saat kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan angket yang diberikan pada siswa kelas XI DKV2 yang berjumlah 35 siswa tersebut diperoleh data yang menunjukkan bahwa setelah peneliti memberikan layanan bimbingan klasikal pada siswa, diperoleh data yang menyatakan bahwa layanan bimbingan klasikal sudah berhasil mengurangi dampak negatif *gadget* pada saat kegiatan belajar mengajar. Hal ini ditunjukkan dari data bahwa sebagian besar siswa memberikan pernyataan positif (siswa memahami dampak negatif *gadget* saat KBM berlangsung), yaitu pada respon yang menjelaskan prosentase sebesar 100% (35 siswa), prosentase sebesar 97,14% (34 siswa), prosentase sebesar 94,29% (33 siswa), prosentase sebesar 91,43% (32 siswa). Dari uraian tersebut dapat peneliti sampaikan bahwa setelah menerima layanan bimbingan klasikal, siswa kelas XI DKV2 SMK Negeri 1 Juwiring ada perubahan pemahaman dan sikap terhadap dampak negatif *gadget* saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan adanya perubahan yang positif ini, siswa mulai menerapkan cara menggunakan *gadget* secara bijak, antara lain yaitu: mematikan *gadget* saat pelajaran berlangsung, menolak ajakan teman bermain game saat KBM, menggunakan aplikasi yang menunjang aktivitas sekolah, menggunakan *gadget* hanya untuk hal-hal penting saja.

Pembahasan

Dari konfirmasi bapak ibu guru mata pelajaran yang mengampu di kelas dan pengamatan peneliti tentang penggunaan *gadget* di kalangan siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru di kelas sambil bermain *gadget*. Siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung di sekolah mendengarkan apa yang disampaikan guru di kelas sambil bermain *gadget* sehingga menyebabkan konsentrasi belajar menurun. Siswa terlalu fokus pada *gadget*, dan lebih mementingkan berkomunikasi dengan media sosial dibandingkan dengan belajar. Fenomena ini terjadi pada siswa kelas XI DKV2 SMK Negeri 1 Juwiring. Oleh karena itu dibutuhkan solusi untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada siswa kelas XI DKV2 SMK Negeri 1 Juwiring agar mereka dapat mengetahui gambaran tentang dampak negatif penggunaan *gadget* dengan harapan mereka lebih bisa mengatur waktu dan lebih bijak lagi dalam menggunakan *gadget* dengan baik terutama pada saat kegiatan belajar mengajar. Melihat fenomena ini, maka untuk mengurangi dampak negatif *gadget* tersebut, peneliti melakukan layanan bimbingan klasikal pada siswa kelas XI DKV2 SMK Negeri 1 Juwiring yang berjumlah 35 siswa. Kegiatan layanan bimbingan klasikal bertujuan untuk membantu siswa mencapai kemandirian dalam kehidupannya, mencapai perkembangan yang utuh dan optimal serta mencapai keselarasan antara pikiran, perasaan dan perilaku. Secara lebih luas, layanan bimbingan klasikal membantu siswa dalam mengembangkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjukkan pada perwujudan tingkah laku. Dengan memberikan layanan bimbingan klasikal ini diharapkan adanya perubahan yang positif pada diri siswa kelas XI DKV2 SMK Negeri 1 Juwiring dalam menggunakan *gadget*.

Bimbingan klasikal merupakan kegiatan layanan yang diberikan kepada sejumlah siswa dalam satuan kelas atau rombongan belajar (rombel) dan dilaksanakan secara reguler dalam bentuk tatap muka antara guru bimbingan dan konseling atau konselor dengan siswa (Kemdikbud, 2016). Metode dalam layanan bimbingan klasikal antara lain: diskusi, ceramah, Copyright (c) 2023 VOCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan

bermain peran, dan ekspositori. Layanan bimbingan klasikal sebagai salah satu strategi layanan dasar serta peminatan dan perencanaan individual komponen program bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan klasikal diberikan kepada semua siswa dan bersifat pengembangan, pencegahan dan pemeliharaan. Dalam layanan bimbingan klasikal ini peneliti adalah guru BK yang berperan sebagai pemateri di kelas, bertanggung jawab penuh dalam membangun, melaksanakan, mengatur, mengelola dan memberikan proses layanan yang diberikan kepada seluruh siswa. Selain itu, juga berperan dalam proses evaluasi proses yaitu sebagai penilai dalam keaktifan, pemahaman siswa dalam pemahaman materi layanan, serta memantau dan mengamati dampak layanan bimbingan klasikal. Pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dilakukan oleh peneliti melalui interaksi edukatif, menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, media film, LCD, papan tulis, dan menyusun rencana pelaksanaan layanan dengan tema Dampak Negatif *Gadget*. Selama pelaksanaan layanan bimbingan klasikal di kelas XI DKV2 SMK Negeri 1 Juwiring dari pengamatan peneliti dapat disampaikan beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Pada awal kegiatan terlihat siswa belum sepenuhnya merespon layanan bimbingan klasikal dengan tema Dampak Negatif *Gadget*
- 2) Pada awal kegiatan siswa memiliki pemahaman rendah tentang dampak negatif *gadget*
- 3) Seiring dengan penyampaian tema layanan tentang dampak negatif *gadget* melalui bimbingan klasikal, siswa mulai antusias dan aktif mengikuti layanan. Hal ini ditunjukkan dari antusias siswa dalam curah pendapat, selain itu juga dari antusias siswa bertanya tentang Dampak Negatif *Gadget* dan bagaimana harus bersikap bijak dalam penggunaannya agar kedepannya bisa lebih bijak dalam menggunakan *gadget*.
- 4) Siswa memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan *gadget* yang tidak bijak.

Setelah siswa menerima materi layanan bimbingan klasikal yang bertema tentang dampak negatif *gadget*, peneliti memberikan angket tentang dampak negatif *gadget*. Dari angket yang diberikan pada siswa kelas XI DKV2 SMK Negeri 1 Juwiring diperoleh data bahwa sebagian besar siswa memberikan pernyataan positif yaitu siswa memahami dampak negatif *gadget* saat KBM berlangsung. Hal ini ditunjukkan pada respon yang menjelaskan prosentase sebesar 100% (35 siswa), prosentase sebesar 97,14% (34 siswa), prosentase sebesar 94,29% (33 siswa), prosentase sebesar 91,43% (32 siswa). Dengan menganalisa data yang diperoleh dari angket tersebut, diperoleh data yang menunjukkan bahwa siswa kelas XI DKV2 SMK Negeri 1 Juwiring mulai memahami dan menyadari tentang dampak negatif *gadget* dalam kegiatan belajar. Sebelum mengikuti layanan bimbingan klasikal rata-rata siswa kelas XI DKV2 SMK Negeri 1 Juwiring banyak yang belum mengetahui dengan jelas dampak negatif dari *gadget*. Rata-rata siswa hanya mengetahui *gadget* merupakan benda elektronik yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, mencari materi pelajaran dengan fitur browsing, menyimpan file, bermain *game*, tik tok, serta chattingan. Setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal, siswa mulai memahami tentang *gadget* dan dampak penggunaan yang tidak bijak. Siswa yang pada awalnya ketika proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung biasanya mencuri-curi menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, berfoto, chattingan, browsing, atau membuka aplikasi lainnya yang ada di *gadget* mulai menyadari dampak negatif *gadget* saat kegiatan belajar mengajar antara lain: lambat dalam memahami pelajaran, lambat dalam merespon apa yang disampaikan guru di kelas, komunikasi pembelajaran dengan guru terputus, konsentrasi belajar menurun. Hal ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Prizki dan Sari (2020) yang berjudul “Kecanduan *Gadget* pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Lahat” bahwa guru Bimbingan dan Konseling dapat memberikan layanan bimbingan dan konseling sebagai strategi untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada siswa. Guru Bimbingan dan Konseling sebagai strategi untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada siswa. Guru Bimbingan dan Konseling sebagai strategi untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada siswa.

dan Konseling yaitu sebagai pembimbing sekaligus juga sebagai konselor berperan aktif terhadap perkembangan prestasi belajar siswa, senantiasa meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensinya dalam mengatasi berbagai permasalahan di sekolah khususnya yang memiliki pemahaman yang tinggi tentang kecanduan *gadget*. Maka dari itu Guru BK dapat memberikan layanan bimbingan dan konseling melalui layanan bimbingan klasikal yang dapat dijadikan sebagai media yang untuk mengurangi dampak negatif dari *gadget* pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Layanan bimbingan klasikal ini bersifat preventif dengan tujuan agar tidak muncul masalah, layanan ini juga merupakan usaha untuk menjaga agar keadaan yang sudah baik agar tetap baik. Layanan bimbingan klasikal sebagai layanan dasar yakni layanan bantuan bagi siswa melalui kegiatan-kegiatan secara klasikal yang disajikan dengan sistematis dalam rangka membantu siswa mengembangkan pemahaman diri. Layanan bimbingan klasikal bukanlah suatu kegiatan mengajar atau menyampaikan materi pelajaran sebagaimana mata pelajaran yang dirancang dalam kurikulum pendidikan disekolah, melainkan menyampaikan informasi yang dapat berpengaruh terhadap tercapainya perkembangan yang optimal seluruh aspek perkembangan dan tercapainya kemandirian siswa. Dengan demikian dapat peneliti sampaikan bahwa dampak negatif terhadap *gadget* berpengaruh pada sikap siswa yang sering mencuri waktu untuk bermain *gadget* saat kegiatan belajar mengajar. Hal ini membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional, selain itu juga menyebabkan siswa akan cenderung menjadi pemalas dan menjadi lupa waktu, kesulitan beradaptasi dengan mata pelajaran, dan lebih mementingkan berkomunikasi dengan media sosial dibandingkan dengan belajar. Layanan bimbingan klasikal merupakan layanan amat penting dalam memberikan pemahaman pada siswa tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada saat kegiatan belajar mengajar dan memberikan motivasi pada siswa agar dapat bijak menggunakan *gadget*. Menurut Putri (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Bimbingan Klasikal Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif *Gadget*” menyampaikan bahwa bimbingan klasikal memberikan pengaruh pada siswa terhadap peningkatan pemahaman dampak negatif *gadget*. Sedangkan Nurlina dkk (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Bimbingan Klasikal Untuk Mengurangi Kecanduan *Gadget*” menyampaikan: terdapat pengaruh bimbingan klasikal yang signifikan untuk mengurangi kecanduan *gadget* yang ditunjukkan adanya perbedaan tingkat kecanduan *gadget* siswa sebelum dan sesudah diberikan bimbingan klasikal, dimana hal ini dapat dilihat dari tingkat kecanduan *gadget* siswa sebelum dan sesudah diberikan bimbingan klasikal bahwa sebagian besar kecanduan *gadget* siswa mengalami penurunan yakni berada pada kategori rendah.

KESIMPULAN

Dengan menggunakan layanan bimbingan klasikal sebagaimana yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sebelum siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal keadaan siswa yang telah terpengaruh penggunaan *gadget* pada saat kegiatan belajar mengajar menyebabkan siswa tidak fokus mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga siswa tidak menghiraukan guru yang sedang mengajar, lambat dalam merespon apa yang disampaikan guru di kelas, komunikasi pembelajaran dengan guru terputus, konsentrasi belajar menurun. Hal ini disebabkan karena banyak yang belum mengetahui dengan jelas dampak negatif dari *gadget*. Rata-rata siswa hanya mengetahui *gadget* merupakan benda elektronik yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, mencari materi pelajaran dengan fitur browsing, membuka instagram, bermain *game*, tik tok, serta chattingan. Setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal, siswa mulai memahami dan menerapkan cara menggunakan *gadget* secara bijak, antara lain yaitu: mematikan *gadget* saat pelajaran berlangsung agar tidak mengganggu konsentrasi belajar, menggunakan *gadget* hanya ketika dibutuhkan dan untuk hal-hal penting saja seperti

menggunakan *gadget* untuk mengakses pembelajaran dan mencari bahan belajar, menolak ajakan teman bermain *game* saat KBM, serta menghapus aplikasi yang tidak penting.

DAFTAR PUSTAKA

- Barus, Gendon. 2015. Menakar Hasil Pendidikan Karakter Terintegrasi di SMP. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/4827>. (Diakses 28 Juli 2023).
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Garini. 2013. "GADGET" Positif & Negatif. <http://mairaindonesia.com/gadget-positif-dan-negatif/>. (Diakses 28 Juli 2023).
- Ihsana, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maswan & Muslimin, K., (2017). *Teknologi Pendidikan Penerapan Pembelajaran Yang Sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Meynar.P.S, 2015. Persepsi Siswa Terhadap Bimbingan Klasikal di SMAN 7 Semarang. *Skripsi*. UNNES. <http://lib.unnes.ac.id/28570/1/1301410038.pdf>. (Diakses 25 Juli 2028).
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nurlina, Ilni ., Yaqub, Elni., Chairilisyah, Daviq. Pengaruh Bimbingan Klasikal Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget. *Artikel*.
<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/download/33066/31797>. (Diakses 28 Juli 2023).
- Prizki, T. B. D., & Sari, S. P. (2020). Kecanduan Gadget pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Lahat. *Jurnal Wahana Konseling*, 3(1), 11–20.
<https://doi.org/10.31851/juang.v3i1.4938>. (Diakses 28 Juli 2023).
- Putri, Dian Novita. 2019. Pengaruh Bimbingan Klasikal Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Pemahaman Dampak Negatif Gadget. *Skripsi*.
<http://eprintslib.ummgl.ac.id/138/1/12.0301.0027%20%20BAB%20I%20%20AB%20II%20%20BAB%20III%20%20BAB%20V%20%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>. (Diakses 28 Juli 2023).
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.Kencana.
- Sugiyono. (2022). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2020). *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur. *E-journal Keperawatan*.
<https://docplayer.info/60527896-12-widiawati-i-sugiman-h-edy-pengaruh-penggunaan-gadget-terhadap-daya-kembang-anak-seminar-nasional-multidisiplin-ilmu-2014.html>. (Diakses 28 Juli 2023).