



GUIDING WORLD JURNAL BIMBINGAN DAN
KONSELING
Volume 09, Nomor 01
Mei 2026
E-ISSN: 2614-3585

DOI: 1033627

Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Diskusi Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Gadget Di SMP Negeri 1 Wagir

Group Guidance Using Discussion Techniques As An Effort To Improve Students' Understanding Of Gadget Use At State Middle School 1 Wagir

Adrianus Wopa Sil¹, Eva Kartika Wulan Sari², Laily Tiarani Soejanto³

Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Email: andywoda99@gmail.com, evakartikawulansari@unikama.ac.id, lailytiaranisoejanto@unikama.ac.id

Abstrak: Remaja merupakan kelompok usia dengan jumlah pengguna media sosial tertinggi, yang mana penggunaannya dapat membawa dampak positif maupun negatif bagi individu maupun masyarakat (Windari et al., 2021). Gadget yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi, seperti game online, sering kali menarik perhatian anak-anak dan remaja, sehingga mereka cenderung menghabiskan banyak waktu untuk bermain (Hidayah et al., 2019). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok dengan teknik diskusi dapat meningkatkan pemahaman pemanfaatan gadget siswa di SMP Negeri 1 Wagir tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-eksperimental, yaitu One-Group Pretest-Posttest Group Design. Berdasarkan hasil dari pengukuran skala pemahaman pemanfaatan gadget, siswa diambil secara acak dengan kategori rendah, sedang dan tinggi yang berjumlah 10 siswa. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala instrument pemahaman pemanfaatan gadget. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan hasil test statistik uji Wilcoxon bahwa Z_{hitung} adalah -2.803^b (2tailed) sebesar 0,005. Sehingga, nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,005 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan layanan bimbingan kelompok teknik diskusi efektif untuk meningkatkan pemahaman pemanfaatan gadget siswa SMP Negeri 1 Wagir. Saran bagi konselor agar dapat mengembangkan teknik diskusi dengan lebih bijak lagi dan dapat dijadikan sebagai acuan bahan penelitian untuk masalah yang dihadapi oleh siswa atau subjek lain yang membutuhkan layanan bimbingan dan konseling, karena teknik diskusi terbukti efektif dapat meningkatkan pemahaman pemanfaatan gadget pada siswa SMPN 1 Wagir. Bagi siswa diharapkan siswa lebih memahami apa itu pemanfaata gadget dan dampaknya jika tidak ditingkatkan, dan bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian menggunakan teknik diskusi agar lebih efektif dari setiap langkah teknik diskusi pada kegiatan bimbingan kelompok.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Teknik Diskusi, Pemahaman Pemanfaatan Gadget

Abstract: Adolescents are the age group with the highest number of social

media users, and their use can have both positive and negative impacts on individuals and society (Windari et al., 2021). Gadgets equipped with various applications, such as online games, often attract the attention of children and adolescents, leading them to spend a lot of time playing (Hidayah et al., 2019). The purpose of this study was to determine whether group guidance using discussion techniques could improve students' understanding of gadget use at SMP Negeri 1 Wagir in the 2025/2026 academic year.

This study used a quantitative approach with experimental methods. The design used in this study was a pre-experimental, one-group pretest-posttest group design. Based on the results of the scale measurement of understanding of gadget use, 10 students were randomly selected into low, medium, and high categories. The instrument used in this study was a scale instrument for understanding gadget use. The data analysis in this study used the Wilcoxon Signed Rank Test, with the Wilcoxon test statistic showing that Z_{hitung} was $-2.803b$ (2-tailed) at 0.005 . Therefore, the Sig. value (2-tailed) of $0.005 < 0.05$ can be concluded that providing group guidance services using discussion techniques is effective in improving students' understanding of gadget use at SMP Negeri 1 Wagir. Students are expected to have a better understanding of gadget use and its impact if not improved furthermore, future researchers are expected to develop research using discussion techniques to increase the effectiveness of each step of the discussion technique in group guidance activities.

Keywords: *Group Guidance, Discussion Techniques, Understanding Gadget Utilization*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, terutama dalam hal penggunaan gadget dan media sosial. Menurut penelitian Handrianto (2013), sebanyak 70% remaja memiliki gadget untuk mengikuti perkembangan teknologi, sementara 10% lainnya mendapatkannya sebagai pemberian dari orang tua (Fitriana & Ahmad, 2020). Remaja merupakan kelompok usia dengan jumlah pengguna media sosial tertinggi, yang mana penggunaannya dapat membawa dampak positif maupun negatif bagi individu maupun masyarakat (Windari et al., 2021). Gadget yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi, seperti *game online*, sering kali menarik perhatian anak-anak dan remaja, sehingga mereka cenderung menghabiskan banyak waktu untuk bermain (Hidayah et al., 2019). Walaupun remaja tetap diizinkan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, tidak dapat disangkal bahwa gadget memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan mereka. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V dalam (Eka, 2019) istilah *gadget* merujuk pada perangkat elektronik yang ukurannya relatif kecil, namun dibekali dengan teknologi canggih serta fungsi khusus yang membuatnya berbeda dari perangkat elektronik pada umumnya. Gadget dirancang untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia dengan menghadirkan kepraktisan, efisiensi, dan kemudahan dalam penggunaan sehari-hari. Keberadaan gadget bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi juga telah menjadi bagian penting dalam kehidupan modern karena mampu menunjang komunikasi, hiburan, hingga pekerjaan.

Keistimewaan gadget terletak pada sifatnya yang portabel dan praktis, sehingga mudah dibawa ke mana saja tanpa menyulitkan penggunaannya. Selain itu, gadget biasanya memiliki fitur-fitur inovatif yang terus diperbarui mengikuti perkembangan teknologi,

sehingga fungsi yang ditawarkan semakin beragam. Contohnya adalah *smartphone*, tablet, *smartwatch*, maupun perangkat digital lainnya yang bukan hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, melainkan juga sebagai media belajar, sumber informasi, bahkan alat untuk mengekspresikan kreativitas.

Dalam beberapa tahun terakhir, jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia terus meningkat secara signifikan. Pada tahun 2015, jumlah pengguna *smartphone* mencapai 28,6% dari populasi Indonesia, kemudian meningkat menjadi 56,2% pada tahun 2018. Tren ini terus berlanjut hingga tahun 2019 dengan jumlah pengguna mencapai 63,3%, dan diprediksi akan mencapai setidaknya 89,2% pada tahun 2025 (Pusparisa, 2020). Data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) menyatakan bahwa pada tahun 2021, terdapat 167 juta pengguna *smartphone*, atau sekitar 89% dari total populasi Indonesia (Hanum, 2021). Hasil survei Newzoo menunjukkan bahwa pada tahun 2022, Indonesia menempati peringkat keempat dalam daftar pengguna *smartphone* terbanyak di dunia dengan 192,15 juta pengguna (Sadya, 2023). Selain itu, data terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023 mengungkapkan bahwa tingkat penetrasi *smartphone* tertinggi berada pada kelompok usia remaja 13-18 tahun, yaitu sebesar 98,20% (APJII, 2023).

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan berpotensi menyebabkan *Problematic Smartphone Use* (PSU), yaitu suatu kondisi di mana individu mengalami kesulitan dalam mengontrol penggunaan *smartphone* mereka. PSU dapat menyebabkan berbagai dampak negatif, seperti gangguan konsentrasi saat belajar atau bekerja, lupa mengerjakan tugas yang telah direncanakan, serta perasaan hampa tanpa kehadiran *smartphone* (Rachmayani dkk, 2020). Walaupun penggunaan *smartphone* yang tinggi tidak selalu berujung pada PSU, individu yang tidak mampu mengontrol penggunaannya berisiko mengalami dampak negatif pada aktivitas sehari-hari (Busch & McCarthy, 2021). Penggunaan gadget dapat juga mengakibatkan suatu ketergantungan berdampak pada karakter. Lingkungan saat ini banyak menggunakan gadget serta meningkatkan rasa ingin tahu seorang anak. Awalnya anak hanya mengamati saja namun berjalan waktu anak semakin memiliki rasa ingin menggunakan dan setelah itu ingin memunyainya. Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget semakin hari semakin beragam mulai dari kesehatan sampai sosial. Penggunaan gadget yang terus menerus tidak hanya berdampak terhadap positif bagi pelajar, namun berdampak negative juga bagi mereka. (Setiawan et al., 2022).

Dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan mencakup kecanduan, gangguan tidur, kelelahan mata, postur tubuh yang buruk, gangguan penglihatan jarak dekat, serta penurunan kemampuan kognitif (Agustina & Priambodo, 2021). Selain itu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik siswa di sekolah. Oleh karena itu, penting bagi pengguna gadget untuk mengatur waktu dan frekuensi penggunaannya agar tetap sehat secara fisik dan mental. Pendidik dan orang tua berperan dalam memberikan batasan serta pengawasan terhadap penggunaan gadget oleh anak-anak dan remaja, serta menyediakan alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat seperti olahraga, membaca, atau interaksi sosial secara langsung (Cantika et al., 2022).

Berdasarkan wawancara dengan guru bimbingan konseling (BK) di SMP Negeri 1 Wagir, terungkap bahwa banyak siswa menggunakan gadget dan ada beberapa siswa yang mengalami penurunan prestasi akibat sering menggunakan gadget yang berlebihan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi siswa yang menggunakan gadget. Terdapat dua faktor, faktor positif dan faktor negatif dari sisi positif siswa ingin mengikuti perkembangan zaman, mempermudah siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah dan dari sisi negatif terdapat banyak siswa yang sering menyalagunakan gadget dengan memosting status-status yang tidak benar, bermain game yang berlebihan dan menonton video yang belum sesuai untuk usia mereka. Selain itu, guru BK menyatakan bahwa sering

meyelesaikan masalah siswa dengan menggunakan bimbingan secara klasikal. tetapi belum ada layanan bimbingan kelompok yang menggunakan teknik diskusi untuk membantu siswa dalam mengatasi masalah tersebut. Bimbingan kelompok adalah kegiatan pemberian layanan bimbingan pada sekelompok peserta didik untuk membantu mereka mengembangkan kemampuan bicara, mengemukakan ide, dan mengatasi permasalahan melalui interaksi kelompok secara tatap muka (Hartanti & Riandika, 2022). Teknik diskusi dalam bimbingan kelompok ini dilakukan sebagai proses kerja sama untuk memecahkan suatu masalah berdasarkan pengalaman-pengalaman yang dialami oleh sekelompok peserta didik (Husna, 2023). Dengan teknik diskusi dalam bimbingan kelompok diharapkan dapat mengembangkan persepsi, pola pikiran dan sikap yang mendukung perubahan perilaku terutama dalam pemanfaatan penggunaan Gadget.

Alasan Peneliti menggunakan teknik diskusi karena teknik diskusi memungkinkan siswa untuk saling bertukar pendapat, ide, dan pengalaman pribadi tentang penggunaan gadget. Proses ini mendorong terbentuknya pola pikir kritis dan reflektif. Menurut Djamarah (2010), diskusi merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk berpikir, menyampaikan pendapat, dan menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama. Ketika siswa berdiskusi, mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengkaji dan mengevaluasi konten yang dibicarakan bersama teman-temannya.

Melalui diskusi, siswa juga memperoleh perspektif baru dari sudut pandang orang lain. Ini membuka wawasan dan memunculkan kesadaran bahwa penggunaan gadget dapat bersifat positif jika diarahkan untuk hal-hal produktif seperti belajar, mencari informasi, atau membuat karya kreatif digital. Interaksi ini pun memperkuat keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan mendengarkan, menghargai pendapat orang lain, dan menyampaikan gagasan secara sopan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2020: 16) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-eksperimental*, yaitu *One-Group Pretest-Posttest Group Design* karena peneliti berupaya memberikan treatment atau perlakuan kepada siswa (subjek) berupa bimbingan kelompok teknik diskusi dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman pemanfaatan gadget siswa, di mana hasil dari perlakuan yang diberikan dapat dilihat dari pengukuran skor skala pemahaman pemanfaatan gadget sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Berdasarkan hasil dari pengukuran skala pemahaman pemanfaatan gadget, siswa diambil secara acak dengan kategori rendah, sedang dan tinggi yang berjumlah 10 siswa. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala instrument pemahaman pemanfaatan gadget. yang telah dilakukan uji validitas dan reabilitas. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan mencari perbedaan mean Pretest dan Posttest. Melalui analisis ini akan teridentifikasi sejauh mana keefektifan bimbingan kelompok teknik diskusi terhadap pemahaman pemanfaatan gadget siswa SMP N 1 Wagir Dalam pelaksanaan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* untuk menganalisis kedua data yang berpasangan tersebut, dilakukan dengan menggunakan analisis uji melalui program SPSS versi 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa ada perbedaan skor sebelum perlakuan (pre-test) dan sesudah (post-test), yaitu adanya perbedaan peningkatan pemahaman pemanfaatan gadget dari siswa. Berdasarkan data di bawah disimpulkan bahwa sebelum pemberian treatment 10 siswa subjek penelitian memperoleh skor 68,3, setelah diberikan

perlakuan dengan bimbingan kelompok teknik diskusi untuk meningkatkan pemahaman pemanfaatan gadget siswa dan memperoleh skor 89,8. Dapat dilihat dari tabel 1 setelah pemberian treatment dan berkomitmen untuk mengaplikasikan bimbingan kelompok teknik diskusi kepada 10 siswa mengalami perubahan yaitu mampu meningkatkan pemahaman pemanfaatan gadget.

Tabel 1. Data Hasil Skor Pre-test dan Post-test Pemahaman Pemanfaatan Gadget

No	Nama	Nilai Pretest	Kategori	Nilai Posttest	Kategori
1	BNU	53	Sedang	78	Tinggi
2	COR	48	Rendah	80	Tinggi
3	CAN	76	Tinggi	89	Tinggi
4	DEP	68	Sedang	89	Tinggi
5	FWW	54	Sedang	78	Tinggi
6	MFS	77	Tinggi	87	Tinggi
7	AIA	47	Rendah	87	Tinggi
8	ARS	112	Sangat Tinggi	115	Sangat Tinggi
9	ME	108	Sangat Tinggi	117	Sangat Tinggi
10	YAK	40	Rendah	78	Tinggi
Rata - Rata		68,3		89,8	

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan nilai sig. pada uji Normalitas *Shapiro Wilk* pada *pre-test* yaitu $0,130 > 0,05$ dan *post-test* $0,004 < 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Dan pada uji Homogenitas menunjukkan nilai sig. *Levene* sebesar $0,092 > 0,05$ maka data tersebut dinyatakan homogen.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

	Shapiro-Wilk			Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Statistic	df	Sig.				
Pretest	.880	10	.130 ^a	3.173	1	18	.092
Posttest	.758	10	.004				

Berdasarkan output tes statistik pada tabel 3 diketahui Sig (2-tailed) bernilai 0,005 karena nilai $0,005 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa “H1 diterima”. Artinya ada perbedaan antara skor pretes dan posttest siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik diskusi efektif untuk meningkatkan pemahaman pemanfaatan gadget siswa SMPN 1 Wagir.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Posttest - Pretest	
Z	-2.803 ^b
Asymp.Sig. (2-tailed)	.005

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok teknik diskusi efektif dalam meningkatkan pemahaman pemanfaatan gadget siswa di Smpn 1 Wagir. Kenaikan rata-rata skor sebesar 21,5 mengindikasikan bahwa siswa menjadi lebih mampu memahami fungsi gadget, menelaah berbagai cara penggunaan yang tepat, serta mengevaluasi langkah yang mereka ambil dalam memanfaatkan teknologi tersebut. menurut (Bloom, 1971) pemahaman secara operasional didefinisikan sebagai tingkah laku

yang menyatakan sesuatu dalam kata yang berbeda dari pernyataan yang semula sampai dapat memberikan contoh. Sehingga mahasiswa BK dikatakan paham adalah ketika dapat Menyatakan konsep tentang beberapa pendekatan konseling dalam kata yang berbeda dari pernyataan semula sampai dapat memberikan contoh. Pemanfaatan gadget adalah proses menggunakan perangkat digital secara sadar untuk memenuhi kebutuhan informasi, komunikasi, hiburan, dan pengembangan kompetensi secara bertanggung jawab (Nasrullah, 2020). Pemanfaatan gadget dalam pendidikan merujuk pada penggunaan perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau laptop oleh siswa dan guru sebagai media pembelajaran, akses informasi, serta alat untuk mendukung kolaborasi dan kreativitas digital (Fauzi&Pratama, 2021).

Hasil analisis data menunjukkan ada perbedaan antara nilai pretest dan posttest dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik diskusi. sebanyak 5 kali pertemuan, Selama pertemuan tersebut peneliti mendapati perbedaan dalam setiap pertemuan, Perubahan dari setiap kali pertemuan terlihat dari proses kegiatan bimbingan kelompok. Anggota kelompok mengalami perubahan terhadap situasi di dalam kelompok setiap kali pertemuan, saling mengenal dan terbuka. Ketika pertemuan awal anggota kelompok merasa bingung akan melakukan kegiatan apa, bingung dengan pembahasan yang berlangsung dan pada akhirnya mereka dapat sedikit memahami tujuan bimbingan kelompok.

Selama proses kegiatan bimbingan kelompok siswa masih terlihat bingung dengan pembahasan langkah langkah diskusi yang disampaikan di dalam kelompok. Siswa masih kesulitan berfikir abstrak untuk memecahkan masalah pada kasus yang telah disediakan oleh peneliti. Siswa masih kesulitan menjawab secara spesifik dan memikirkan ide ide yang konkret untuk memecahkan masalah. Siswa sering bertanya merasa bingung meski sudah dijelaskan beberapa kali. Tetapi mulai pertemuan awal sampai selesai siswa terlihat ada perubahan karena bantuan penjelasan dari teman. Siswa lebih memahami ketika temannya bercerita tentang pengalaman pribadi. Hal ini yang peneliti dapat simpulkan bahwa cara berfikir siswa masih terlihat lebih konkret. Siswa mampu berfikir logis mengenai masalah yang terlihat, dialami diri sendiri atau temannya. Tetapi mereka kesulitan untuk memahami contoh masalah lain yang mungkin belum pernah mereka alami.

Selama kegiatan peserta menunjukkan antusiasme yang cukup baik, meskipun pada awalnya beberapa anggota masih pasif dalam menyampaikan pendapat. Peneliti berupaya membimbing anggota untuk mengidentifikasi permasalahan dan mencari alternatif solusi. Pada pertemuan kedua hingga ketiga, terlihat adanya peningkatan partisipasi, khususnya ketika anggota diminta berbagi pengalaman pribadi yang berkaitan dengan kesulitan pemahaman pemanfaatan gadget siswa di sekolah maupun di luar. Namun, sebagian anggota masih cenderung hanya mendengarkan tanpa memberikan masukan. Meskipun demikian, adanya perubahan perilaku sederhana, seperti berani mengemukakan pendapat, mencoba menjalin komunikasi dengan teman baru, serta mulai menyusun rencana tindakan untuk menghadapi masalah pemahaman pemanfaatan gadget, menunjukkan bahwa intervensi memberikan dampak positif.

Peningkatan pemahaman pemanfaatan gadget siswa setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik diskusi dapat disimpulkan dari 4 indikator Pemahaman pemanfaatan gadget menurut kontesa adalah yang pertama Pada aspek kognitif, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami pemanfaatan gadget setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi. Hal ini tampak dari kemampuan mereka menjelaskan kembali fungsi gadget secara lebih tepat, membedakan penggunaan gadget yang bermanfaat dan tidak bermanfaat, serta menginterpretasikan informasi yang diperoleh selama diskusi. Siswa juga mampu mengidentifikasi dampak positif maupun negatif penggunaan gadget dan menyusun strategi penggunaan yang lebih

terarah. Peningkatan nilai pretest dan posttest memperkuat bahwa pemahaman konseptual siswa tentang pemanfaatan gadget berkembang secara signifikan.

Pada aspek afektif, siswa mengalami perubahan sikap yang positif terhadap penggunaan gadget. Mereka menjadi lebih peduli terhadap dampak penggunaan yang berlebihan, lebih sadar pentingnya pengelolaan waktu, dan menunjukkan minat yang lebih besar untuk memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar. Sikap terbuka dan antusiasme siswa dalam mengikuti diskusi juga meningkat, terlihat dari keberanian mereka berbagi pengalaman, merumuskan masalah, dan menanggapi pendapat teman. Selain itu, refleksi diri yang mereka tulis setelah perlakuan menunjukkan komitmen untuk mulai menggunakan gadget secara lebih bijak, produktif, dan bertanggung jawab. Pada aspek psikomotor, siswa mampu menerapkan secara nyata perilaku penggunaan gadget yang lebih terkontrol dan efektif. Mereka mulai mempraktikkan pengaturan waktu penggunaan gadget, mengurangi durasi aktivitas yang tidak penting, dan memanfaatkan berbagai aplikasi untuk mendukung proses belajar. Selain itu, siswa menunjukkan kemampuan berperan aktif selama proses diskusi, seperti menyampaikan pendapat, memberikan solusi, serta bekerja sama dalam kelompok. Perubahan praktik penggunaan gadget ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi.

Kebaruan penelitian ini tampak jelas apabila dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian Mahmudah (2021) menekankan layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi sebagai media informasi untuk mencegah penyalahgunaan gadget pada remaja. Sementara itu, Arlizon (2023) meneliti efektivitas bimbingan kelompok dengan metode *think pair share* dalam meningkatkan *self-control* penggunaan gadget. Keduanya sama-sama berhasil menunjukkan efektivitas intervensi bimbingan kelompok, namun masih terbatas pada aspek pengendalian diri maupun pencegahan penyalahgunaan. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini secara khusus berfokus pada peningkatan pemahaman pemanfaatan gadget secara positif, misalnya sebagai media belajar, sumber informasi, sarana kreativitas, dan komunikasi yang sehat. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menyoroti sisi pengurangan dampak negatif gadget, tetapi juga mengarahkan siswa agar mampu menggunakan gadget secara lebih produktif.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di lapangan dan hasil analisis pada bab empat, serta pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman pemanfaatan gadget siswa sebelum diberikan treatment layanan bimbingan kelompok teknik diskusi berada pada kategori rendah, dengan skor pretest dari skala pemahaman pemanfaatan gadget sebesar 68,3. Tingkat pemahaman pemanfaatan gadget siswa setelah diberikan treatment layanan bimbingan kelompok teknik diskusi berada pada kategori tinggi, dengan skor posttest dari skala pemahaman pemanfaatan gadget sebesar 89,8. Hasil analisis uji Wilcoxon dari perhitungan SPSS diketahui bahwa Asymp. Sig (2-tailed) bernilai 0,005 dengan probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat diartikan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik diskusi dapat meningkatkan pemahaman pemanfaatan gadget siswa. Diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian menggunakan teknik diskusi agar lebih efektif dari setiap langkah teknik diskusi pada kegiatan bimbingan kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, R., & Priambodo, H. (2021). Dampak penggunaan gadget berlebihan terhadap kesehatan fisik dan mental. *Jurnal Psikologi dan Kesehatan*, 12(1), 45-58.

- Alawiyah, T., Hendriana, R., & Irmayanti, I. (2023). Bimbingan Kelompok melalui Teknik Diskusi untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMA Kelas X IPA. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 6(1), 213-218.
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada Anak*. Serayu publishing.
- Anggraini, W. H., Kasih, F., & Putra, F. (2021). Model Rancangan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 6840-6846.
- APJII. (2023). *Laporan survei penetrasi dan perilaku internet pengguna Indonesia 2023*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Bloom, B. S. (1971). *Handbook on formative and summative evaluation of student learning*.
- Brown, K. W., & Ryan, R. M. (2024). Mindfulness: Theoretical Foundations and Evidence for Its Salutary Effects. *Clinical Psychology Review*, 50, 24-42.
- Busch, P. A., & McCarthy, S. (2021). Problematic smartphone use: A systematic review of clinical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 455-473.
- Barru, N., Jannah, M., & Alam, F. A. (2023). Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Uptd Smp. 1, 27-38.
- Comission, E. (2016). 濟無No Title No Title No Title. 4(1), 1-23.
- Cantika, S., Rahmawati, D., & Widiastuti, R. (2022). Peran orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak-anak dan remaja. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 102-114.
- Duckworth, A. L., & Seligman, M. E. P. (2024). Self-Discipline Outdoes IQ in Predicting Academic Performance of Adolescents. *Psychological Science*, 15(12), 939-944.
- Elhai, J. D., Dvorak, R. D., Levine, J. C., & Hall, B. J. (2020). Fear of missing out, need for touch, anxiety and depression are related to problematic smartphone use. *Computers in Human Behavior*, 105, 106220.
- Fitriana, D., & Ahmad, S. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi kepemilikan gadget pada remaja. *Jurnal Teknologi dan Masyarakat*, 5(1), 12-21.
- Handrianto, F. (2013). Kepemilikan gadget pada remaja dan dampaknya terhadap perkembangan sosial. *Jurnal Psikologi Remaja*, 7(1), 33-45.
- Hanum, R. (2021). *Statistik pengguna smartphone di Indonesia tahun 2021*. Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Hidayah, N., Putri, A., & Yulianto, B. (2019). Pengaruh game online terhadap perilaku remaja dalam penggunaan gadget. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(2), 145-160.
- Hidayat, K., & Widigdo, R. J. (2018). Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Kecemasan Siswa SMK menghadapi Wawancara Kerja. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 26-30.
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan kelompok*. Duta Sablon.
- Kuswanto, K. (2020). Pendidikan Profetik untuk Anak di Era Digital: Upaya Menangani Kecanduan Gadget pada Anak. *MATAN: Journal of Islam and Muslim Society*, 2(1), 87-99.
- Khasanah, N. N. (2020). Pengaruh Metode Diskusi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5-27.
- Kontesa, F. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Di*
- Nasrullah, R. (2015). Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi. *Bandung: Simbiosis Rekatama Media*, 2016, 2017.
- Oktaviani, A., & Arlizon, R. (2023). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Metode Think Pair Share terhadap Self Control Penggunaan Gadget. 05(04), 14300-14306.
- Pradana, A. P. T. (2020). *PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK MODELING*

TERHADAP PENINGKATAN KONSEP DIRI SISWA (Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Magelang).

- Prayitno, E. A. (2020). Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil). In *Jakarta: Ghalia Indonesia*.
- Pusparisa, Y. (2020). *Statistik penggunaan smartphone di Indonesia: Tren 2015-2025*. Statista Indonesia.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020a). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2), 9-23.
- Rahmawati, I., Kristiana, D., & M. F. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Era 4.0. *Ilmiah*, 0985(10), 481124. <http://studentjournal.umpo.a.id/index.php/edupedia/article/view/543>
- Rismi, R., Suhaili, N., Marjohan, M., Afdal, A., & Ildil, I. (2022). Bimbingan kelompok dalam pemahaman nilai empati untuk meningkatkan sikap prososial siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 14-19.
- Romlah, T. (2006). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang. UMM Press.
- Rizqy, Merinda Faatihah. *Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Untuk Mencegah Bullying Verbal Pada Siswa SMK Veteran 1 Sukoharjo-2051400054*. Diss. Universitas Veteran Bangun Nusantara, 2024.
- Setiyani, D. A. (2021). Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring. *SCHOLASTICA JOURNAL JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR DAN PENDIDIKAN DASAR (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)*, 4(2).
- Sadya, R. (2023). *Indonesia peringkat keempat pengguna smartphone terbanyak di dunia*. Newzoo Research.
- Samaha, M. (2016). Smartphone addiction and academic performance among adolescents. *Journal of Educational Psychology*, 108(3), 413-425.
- Sinaga, D. F., & Rusman, A. A. (2024). Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Focus Group Discussion untuk Meningkatkan Self Efficacy Siswa SMPN 17 Medan. Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 218-224.
- Tinambunan, M. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kualitas tidur dan konsentrasi belajar siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(1), 67-78.
- Tirtayanti, E. (2021). Hubungan antara kecanduan gadget dan motivasi belajar pada siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 88-99.
- Warni, E. S., & Firman, F. (2020). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Peningkatan Self Regulated Learning Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Neo Konseling*, 2(3).ni.
- Windari, R., Susanto, Y., & Putri, F. (2021). Dampak penggunaan media social terhadap kehidupan remaja. *Jurnal Komunikasi Digital*, 6(1), 54-72.