

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *MIND MAPPING* TERHADAP KEDISIPLINAN PENGGUNAAN GADGET DI SMA ANGKASA 2 JAKARTA

Hijrah Andriani Khatulistiwa¹, Thrisia Febrianti², Salohot Batubara³

Universitas Islam As-Syafi'iyah, Jakarta

Email: hijrahandriani@gmail.com

Info Artikel

Accepted:
Oktober 2019
Published:
Desember 2019

Abstract

This study aims to determine the effect of group guidance with mind mapping techniques on the discipline of using gadgets in SMA Angkasa 2 Jakarta. The population in this study were 108 students and a sample of 18 students were determined by simple random sampling. This research is a quantitative study with the method used is Quasi Experiment type Pretest-Posttest Control Group Design. Analysis of the data used is the T-Test with the help of SPSS 22.0 for Windows. The results showed that the discipline of using gadgets in the experimental group affected before and after group guidance was given with mind mapping techniques as evidenced in the paired sample t test with an error level of 5%, then the value of $t_{count} > t_{table}$ ($3,390 > 2,306$) which means H_0 was rejected and H_a accepted.

Keywords: *Discipline of Using Gadgets, Group Guidance, Mind Mapping Techniques.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *mind mapping* terhadap kedisiplinan penggunaan gadget di SMA Angkasa 2 Jakarta. Populasi pada penelitian ini sebanyak 108 peserta didik dan sampel sebanyak 18 peserta didik yang ditentukan dengan *simple random sampling*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah *Quasi Experiment* berjenis *Pretest-Posttest Control Group Design*. Analisis data yang digunakan adalah uji *T-Test* dengan bantuan program *SPSS 22.0 for Windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedisiplinan penggunaan gadget pada kelompok eksperimen berpengaruh terhadap sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *mind mapping* yang dibuktikan pada uji *t paired sample test* dengan taraf kesalahan 5%, maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.390 > 2.306$) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada kelompok kontrol berbeda jauh dengan kelompok eksperimen yang dibuktikan pada uji *t paired sample test* dengan taraf kesalahan 5%, maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($-0,403 < 2.306$) yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini teknologi berkembang pesat baik teknologi komunikasi maupun informasi, sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Seiring arus globalisasi tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Bangsa Indonesia adalah salah satu bangsa yang penduduknya ikut serta dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dengan meningkatnya penggunaan gadget di Indonesia yang dapat mudah terkoneksi oleh internet memang mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Sekarang penggunaan fasilitas komunikasi yang semakin canggih memberikan peluang bagi setiap individu untuk mengakses informasi sesuai keinginan serta dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa memikirkan waktu.

Menurut Dina dan Najlatun (2018) berpendapat bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat diperlukan oleh peserta didik, karena pendidikan bertujuan agar peserta didik memiliki masalah pada kehidupan sehari-hari yang tidak akan terlepas dari penyelenggaraan pendidikan nasional. Namun tujuan pendidikan selama ini belum tercapai secara keseluruhan. Masih ada beberapa peserta didik yang belum paham dalam mengelola penggunaan gadget sehingga penggunaan gadget hanya sebagai permainan saja dan tidak dipergunakan untuk mencari ilmu pengetahuan atau teknologi yang bisa berdampak pada kedisiplinan belajarnya.

Penggunaan gadget dikalangan masyarakat kian hari semakin meningkat. Jumlah penggunaan gadget di Indonesia adalah anak muda, terpelajar, dan tinggal di kota. Fenomena penggunaan gadget ini diungkapkan oleh salah satu guru SMA Angkasa 2 Jakarta menjelaskan bahwa semua peserta didik SMA Angkasa 2 Jakarta telah menggunakan gadget. Beliau mengatakan tingginya angka pelajar menggunakan gadget ini sangat miris

karena peserta didik menggunakannya tidak kenal waktu. Sekolah memperbolehkan peserta didik membawa gadget, tetapi hanya saja ada peraturan pada saat proses pembelajaran berlangsung gadget tidak boleh dimainkan dan hanya boleh dimainkan ketika jam istirahat maupun pulang sekolah. Ada beberapa peserta didik melanggar aturan sekolah karena memainkan gadget selama proses pembelajaran yang pada akhirnya gadget tersebut disita oleh guru.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hasanah dan Kumalasari (2015) mengungkapkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Dengan menggunakan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal peserta didik jika terlalu sering digunakan dan dapat menimbulkan berbagai hal negative maka sebaiknya peserta didik yang sering berlutut dengan gadget digunakan seperlunya saja. Perlunya peningkatan peraturan sekolah mengenai penggunaan gadget di sekolah khususnya didalam kelas karena sangat berpengaruh terhadap siswa dan disiplin belajar siswa perlu ditingkatkan.

Dewasa ini gadget merupakan alat perangkat elektronik yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat khususnya pelajar. Gadget sendiri merupakan suatu perangkat yang memiliki beragam manfaat dimana dalam gadget itu sendiri dapat menyajikan berbagai berita terkini, sosial media, hobi, hiburan seperti game. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dina & Najlatun (2018), kecanggihan gadget semakin hari semakin menarik perhatian masyarakat luas khususnya peserta didik yang dalam tahap pencarian jati diri, membuatnya sulit terlepas dari alat kecil yang membawa dampak besar tersebut. Dengan adanya kecanggihan gadget maka semakin menarik perhatian peserta didik, orang tua lebih mempertimbangkan segala sesuatu yang akan diberikan kepada anaknya dengan

melihat akibatnya terhadap perkembangan anak terutama yang memasuki usia remaja. Untuk itu peran orang tua tidak boleh lepas begitu saja dan perlu adanya pengawasan yang ketat.

Seiring dengan perkembangan gadget yang begitu cepat tidak dapat terhindar dari banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan dan ada pula dampak positif yang ditimbulkan dari perkembangan gadget. Didalam penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan (2016) pada skripsi yang berjudul “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Problem Solving Terhadap Ketergantungan Gadget Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 17 Medan Tahun Ajaran 2016/2017” menyebutkan dampak positif pada penggunaan gadget yaitu: (1) komunikasi akan menjadi lebih praktis, (2) anak yang dapat memanfaatkan gadget dengan baik cenderung lebih kreatif, (3) mudahnya melakukan komunikasi termasuk ke luar negeri, (4) manusia akan menjadi lebih pintar dan mudah berinovasi dengan perkembangan gadget yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

Sedangkan dampak negatif pada penggunaan gadget seperti yang dijelaskan oleh Hasibuan (2016) pada skripsi yang berjudul “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Problem Solving Terhadap Ketergantungan Gadget Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 17 Medan Tahun Ajaran 2016/2017” menyebutkan antara lain: (1) terdapat efek radiasi yang mampu mempengaruhi kesehatan siswa, (2) rawan tindak kejahatan, (3) mengganggu perkembangan anak, karena tidak jarang anak sekolah malah lebih tertarik melihat gadget yang bergetar ketika pelajaran berlangsung, bahkan gadget digunakan untuk mencontek jawaban pada saat ujian akhir/nasional, (4) gadget juga bisa mengakibatkan pemborosan, karena menambah pengeluaran untuk membeli pulsa. Apalagi pulsa tersebut tidak digunakan dengan baik, maka akan membuang sia-sia pulsa tersebut (5)

penyalahgunaan fitur internet. Internet yang selayaknya digunakan untuk mempermudah siswa mencari informasi atau materi pelajaran bisa disalah gunakan untuk mencari gambar atau video yang kurang baik (porno), (6) menurunkan mental belajar siswa. Siswa kurang berani mengambil resiko dalam ujian, sehingga sering mencari jalan aman dengan mencontek teman melalui gadget.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis ada sekitar 4 (empat) dari 6 (enam) peserta didik di tempat penelitiannya yaitu di SMA Angkasa 2 Jakarta menggunakan gadget lebih dari 3 jam dalam sehari. Tidak sampai disitu saja, bahkan peserta didik menggunakan gadget saat pelajaran dengan sembunyi-sembunyi. Hal tersebut melanggar tata tertib sekolah terutama disiplin dalam belajar dan penggunaan gadget di SMA Angkasa 2 Jakarta yang disebabkan rendahnya disiplin peserta didik dalam mentaati tata tertib sekolah. Maka tidak heran jika hasil dalam penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan gadget saat pelajaran dengan kedisiplinan belajarnya.

Menurut Fazrian (dalam Regina dan Adi, 2016) menjelaskan bahwa para peserta didik cenderung menggunakan *smartphone* karena berbagai alasan, salah satunya yaitu untuk mengikuti trend di media sosial. Menurut Regina dan Adi (2016) mengungkapkan adanya permasalahan perilaku yang dapat mengganggu aktivitas kelas antara lain adalah kurangnya perhatian, bertindak berlebihan (*overactivity*), dan tidak patuh. Perilaku seperti itu dapat mengganggu kedisiplinan belajar pada peserta didik sehingga lama kelamaan akan membentuk suatu pola ketergantungan terhadap gadget dan konsentrasi belajar menjadi terganggu.

Fenomena dari dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan yang ada saat ini menjadi garapan para pendidik khususnya konselor agar tujuan pendidikan dapat tercapai sebagaimana mestinya. Oleh sebab itu, sekolah perlu menciptakan suasana pengajaran dan

suasana kelas yang menyenangkan, menyejukkan, penuh semangat dan juga lugas dimana isi pengajaran dalam arti yang luas itu secara langsung mengaitkan materi-materi sehingga menjadi materi yang relevan.

Menurut DePorter dkk (2013) menjelaskan bahwa peta pemikiran merupakan teknik pemanfaatan otak secara keseluruhan dengan menggunakan pengelihatian dan menghubungkan garis untuk membentuk sebuah kesan. Otak manusia sering kali mengingat informasi dalam sebuah bentuk dan perasaan. Peta pemikiran ini menggunakan teknik mengingat, pengelihatian, dan sensorik untuk mengaitkan ide-ide dan dapat membangkitkan pikiran untuk memunculkan ide-ide serta memicu ingatan yang mudah. Teknik ini terbilang menenangkan, menyenangkan, dan kreatif.

Menurut Gibson dan Mitchell (2011) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok mengacu pada penyediaan informasi atau pengalaman lewat aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi. Topik yang dibahas meliputi informasi pendidikan, pekerjaan, pribadi, atau sosial yang bertujuan nuntuk menyediakan bagi anggota-anggota kelompok informasi akurat yang dapat membantu mereka membuat perencanaan dan keputusan hidup yang tepat.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa banyaknya penggunaan gadget dikalangan peserta didik terutama pada peserta didik tingkat SMA, karena disiplin belajar yang rendah. Disiplin belajar merupakan faktor yang sangat penting bagi peserta didik untuk mengontrol diri dalam menggunakan gadget. Penerapan dalam bimbingan kelompok dilakukan peserta didik dapat mengelola penggunaan gadget dengan baik. Selain itu peserta didik dapat belajar dengan disiplin secara optimal melalui mind mapping dan mudah mengingat pelajaran yang telah diberikan. Maka dari itu diperlukan berbagai inovasi untuk menemukan keberhasilan suatu pembelajaran baik pada guru ataupun

peserta didik. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan merupakan dengan menerapkan teknik *mind mapping* (pemetaan pemikiran). Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Mind Mapping* Terhadap Kedisiplinan Penggunaan Gadget di SMA Angkasa 2 Jakarta”.

METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Jenis metode *quasi experiment* yang digunakan adalah *pretest and posttest control group design*.

Populasi pada penelitian ini berjumlah 108 peserta didik. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 2 kelas. Sampel dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelas XI IPA 2 sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 9 peserta didik dan XI IPS 3 sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 9 orang.

Sasaran pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA 2 dan XI IPS 3 dengan subjek berjumlah 18 orang siswa yang merasa kedisiplinan belajarnya menurun akibat terlalu sering menggunakan gadget.

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data secara terperinci dan detail. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Setelah data-data yang peneliti perlukan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penyebaran skala kedisiplinan penggunaan gadget terhadap 108 peserta didik kelas XI SMA Angkasa 2 Jakarta diperoleh dari hasil angket berupa *pretest* ditemukan rata rata sebesar

persentasi gambaran kedisiplinan penggunaan gadget peserta didik yang selanjutnya dikategorikan dalam 3 kategori.

Tabel Gambaran Umum Kedisiplinan Penggunaan Gadget di SMA Angkasa 2 Jakarta

Kategori	Interval	F	Persentase
Tinggi	$158,00 \leq X < \infty$	27	25%
Sedang	$132,50 \leq X < 158,00$	57	52,78%
Rendah	$X < 132,50$	24	22,22%
Jumlah		108	100%

Pada tabel diatas, dapat diketahui persentase yang didapatkan adalah 27 peserta didik (25%) dengan kategori tinggi, 57 peserta didik (52,78%) dengan kategori sedang, dan 24 peserta didik (22,22%) dengan kategori rendah.

Berdasarkan hal tersebut terlihat bahwa kedisiplinan penggunaan gadget di SMA Angkasa 2 Jakarta sebagian besar berada pada kategori sedang. Dalam kategori ini peserta didik belum menunjukkan kedisiplinan penggunaan gadget secara optimal. Maka dari itu tujuan diadakannya bimbingan kelompok dengan teknik *mind mapping* agar peserta didik dapat meningkatkan kedisiplinan penggunaan gadget. Namun jika dilihat dari nilai rata-rata (mean) *pretest* ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan data yang telah diolah dengan *SPSS 22.0 for Windows* bahwa nilai rata-rata *pretest* pada peserta didik mengenai kedisiplinan penggunaan gadget kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda jauh. Kelompok eksperimen menghasilkan skor rata-rata sebesar 159 dengan kategori tinggi. Sedangkan kelompok kontrol menghasilkan skor rata-rata sebesar 135,78 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki skor rata-rata yang berada pada kategori berbeda.

Ketika telah dilakukannya *posttest*, maka terdapat perubahan nilai rata-rata

(mean) dari *pretest*. Berdasarkan data yang telah diolah dengan *SPSS 22.0 for Windows* bahwa nilai rata-rata (mean) *posttest* kedisiplinan penggunaan gadget peserta didik pada kelompok eksperimen sebesar 160,44 dengan kategori tinggi, sedangkan skor rata-rata pada kelompok kontrol sebesar 138 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* pada kelompok eksperimen terlihat perubahan yang begitu drastis dibandingkan pada saat sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *mind mapping* dilaksanakan pada kelompok eksperimen yang berjumlah 9 peserta didik dan kelompok kontrol yang berjumlah 9 peserta didik pada waktu yang berbeda. Kegiatan ini berjalan dengan lancar dan dilakukan sebanyak empat kali pertemuan di perpustakaan SMA Angkasa 2 Jakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol untuk meningkatkan kedisiplinan penggunaan gadget peserta didik. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan membandingkan nilai rata-rata (mean) dan uji T menggunakan *SPSS 22.0 for Windows*.

Pada hasil *posttest* yang telah diolah dengan *SPSS 22.0 for Windows* didapatkan bahwa nilai minimum kelompok eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol yaitu $131 > 106$. Pada nilai mean (rata-rata) kelas eksperimen juga lebih besar dibanding kelas kontrol yaitu $160,44 > 138$. Hal ini menunjukkan teknik *mind mapping* lebih berpengaruh untuk kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberikan teknik *mind mapping*.

Berdasarkan data telah diolah dengan *SPSS 22.0 for Windows* bahwa nilai mean *pretest* sebesar 159 dan nilai mean *posttest* sebesar 160,44. Maka didapatkan bahwa terdapat peningkatan nilai mean berdasarkan selisih mean *pretest* dan *posttest* adalah 1,44. Jadi,

peningkatan nilai pretest dan posttest sebesar 144%.

Nilai koefisien (Correlation) sebesar 0,798 dengan signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,010. Karena nilai $Sig. 0,010 > 0,05$ maka dapat dikatakan ada hubungan perkembangan kedisiplinan penggunaan gadget peserta didik sebelum dan sesudah bimbingan kelompok. Nilai signifikansi = $0,000 < 0,05$. Apabila dilihat dari nilai $T_{hitung} = 3.390$ dan $T_{tabel} = 2.306$, maka $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a .

Berdasarkan data yang telah diolah dengan *SPSS 22.0 for Windows* bahwa nilai mean pretest sebesar 135,78 dan nilai mean posttest sebesar 138,00. Maka didapatkan bahwa terdapat peningkatan nilai mean berdasarkan selisih mean pretest dan posttest adalah 2,22. Jadi, peningkatan nilai pretest dan posttest sebesar 222%.

Nilai koefisien (Correlation) sebesar 0,684 dengan signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,042. Karena nilai $Sig. 0,042 > 0,05$ maka dapat dikatakan tidak ada hubungan perkembangan kedisiplinan penggunaan gadget peserta didik sebelum dan sesudah bimbingan kelompok. Nilai signifikansi = $0,697 > 0,05$. Apabila dilihat dari nilai $T_{hitung} = -0,403$ dan $T_{tabel} = 2.306$, maka $T_{hitung} < T_{tabel}$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian dinyatakan bahwa kedisiplinan penggunaan gadget peserta didik tidak berpengaruh terhadap sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok.

Dari hasil pengolahan analisis data yang telah penulis lakukan diperoleh bahwa, *pertama*, gambaran kedisiplinan penggunaan gadget di SMA Angkasa 2 Jakarta tergolong kategori sedang. Hal ini dibuktikan pada wawancara dan observasi secara langsung yang dilakukan oleh penulis. Hasil wawancara dengan guru salah satu bidang studi mengatakan bahwa ada beberapa peserta didik yang menggunakan gadget saat proses pembelajaran berlangsung, bahkan mereka tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan materi pelajaran di depan

kelas. Hasil wawancara dengan peserta didik mengatakan bahwa mereka mengakui pernah memainkan gadget secara diam-diam selama proses pembelajaran berlangsung dan pada saat Ujian Akhir Sekolah (UAS) ada beberapa peserta didik mengakui pernah membawa gadget secara diam-diam untuk menyontek jawaban. Hasil observasi secara langsung yang dilakukan oleh penulis pada saat penelitian didapatkan bahwa ketika proses pemberian bimbingan kelompok dengan teknik *mind mapping* maupun yang tidak menggunakan teknik *mind mapping* diketahui ada beberapa peserta didik memperhatikan penulis yang sedang menyampaikan materi tetapi ada juga peserta didik yang memainkan gadget secara diam-diam. Memang benar sesuai dengan hasil wawancara dengan guru salah satu bidang studi dan peserta didik bahwa kedisiplinan penggunaan gadget di SMA Angkasa 2 dikategorikan sedang walaupun tidak semua peserta didik memainkan gadget pada saat pembelajaran. Dapat dibuktikan pada nilai rata-rata (mean) *pretest* pada kelompok eksperimen menghasilkan skor rata-rata sebesar 159 dengan kategori tinggi, sedangkan kelompok kontrol menghasilkan skor rata-rata sebesar 135,78 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki skor rata-rata yang berada pada kategori berbeda. Pasalnya sekolah tersebut sudah menerapkan peraturan dilarang memainkan gadget selama proses pembelajaran berlangsung.

Kedua, pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *mind mapping* terhadap kedisiplinan penggunaan gadget di SMA Angkasa 2 Jakarta berjalan dengan lancar. Peserta didik dengan antusias mengikuti bimbingan kelompok yang dilaksanakan oleh penulis. *Ketiga*, terdapat perbedaan pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *mind mapping* terhadap kedisiplinan penggunaan gadget di SMA Angkasa 2 Jakarta. Hal ini dibuktikan hasil *posttest* nilai minimum pada analisis deskriptif yang berbanding

jauh, dimana kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol yaitu $131 > 106$. Sedangkan pada uji T nilai signifikansi kelompok eksperimen adalah $0,000 < 0,05$, dan nilai signifikansi kelompok kontrol adalah $0,697 > 0,05$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kedisiplinan penggunaan gadget peserta didik pada kelompok eksperimen berpengaruh terhadap sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *mind mapping* daripada kelompok kontrol tidak berpengaruh yang hanya diberikan bimbingan kelompok saja.

Teknik *mind mapping* merupakan teknik meringkas suatu topik yang akan dipelajari dimana topik utama berada dipusat yang kemudian dibuat kedalam bentuk garis bercabang sehingga memudahkan peserta didik untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Hal ini terjadi pada proses pembelajaran dimana guru hanya memberikan materi atau topik yang begitu banyak dan membuat peserta didik beberapa peserta didik dengan mudahnya lupa. Dengan demikian teknik *mind mapping* ini membantu siswa dengan mudahnya mengingat materi atau topik yang diberikan oleh guru.

Sejalan dengan yang diperkuat oleh Imaduddin (dalam Pinasti, 2015) menyimpulkan bahwa teknik *mind mapping* berpengaruh positif terhadap peningkatan belajar dibandingkan dengan metode konvensional. Karena sebelum menggunakan teknik *mind mapping* peserta didik di kelas tidak memperhatikan ketika guru menerangkan pelajaran, peserta didik merasa jenuh dan bosan di kelas yang mengakibatkan peserta didik melakukan aktivitas pengalihan seperti bermain gadget secara diam-diam.

Faktor utama yang mempengaruhi peserta didik tidak berdisiplin dalam menggunakan gadget adalah peserta didik tidak bisa mengatur waktu dalam menggunakan gadget. Seperti yang

dikatakan oleh Nugraha (2018: 269) bahwa faktor yang mempengaruhi penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar adalah perilaku akses pengguna, dimana pengguna ini menentukan bagaimana ia bertindak menggunakan gadget untuk kepentingan diri sendiri.

Kedisiplinan penggunaan gadget memang sangat penting untuk peserta didik agar peserta didik bisa mengatur waktu antara bermain gadget dan belajar. Dari layanan bimbingan kelompok berhasil meningkatkan kedisiplinan penggunaan gadget peserta didik didalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengetahui bagaimana cara menggunakan gadget dengan baik agar disiplin dalam belajar.

Hasil analisis data mengungkapkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *mind mapping* berpengaruh terhadap kedisiplinan penggunaan gadget sehingga mengalami peningkatan dimana dapat dilihat dari hasil keseluruhan analisis yang dilakukan bahwa skor hasil kedisiplinan penggunaan gadget pada kelompok eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol yang hanya ada sedikit kenaikan pada skor. Dengan demikian alangkah baiknya Guru BK atau Konselor semakin kreatif dalam memberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *mind mapping*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa Gambaran kedisiplinan penggunaan gadget peserta didik kelas XI SMA Angkasa 2 Jakarta dapat dikategorikan menjadi 3 bagian yaitu kategori tinggi, kategori sedang, dan kategori rendah. Persentase pada kategori tinggi sebesar 25%, kategori sedang sebesar 52, 78% dan kategori rendah sebesar 22, 22%. Namun gambaran kedisiplinan penggunaan gadget jika dilihat pada nilai rata-rata (mean), dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen

memiliki nilai rata-rata (mean) tertinggi dengan skor 159 dibandingkan kelompok kontrol yang hanya memiliki nilai rata-rata (mean) dengan skor 134,78. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kelompok eksperimen memiliki kedisiplinan penggunaan gadget dengan kategori tinggi.

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *mind mapping* berjalan dengan lancar. Peserta didik antusias mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *mind mapping* maupun tidak menggunakan *mind mapping*. Terdapat pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *mind mapping* pada kelompok eksperimen, dimana nilai signifikansi pada saat diuji T adalah $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. (2013). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Dina & Najlatun. (2018). Penerapan Teknik Mind Mapping Dalam Bimbingan Kelompok untuk Mengelola Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tuban. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. Vol 11 (4), hlm 102-110.
- Gibson & Mitchell. (2011). *Bimbingan dan Konseling (Edisi Indonesia-Edisi ketujuh)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hasanah & Kumalasari. (2014). Penggunaan Handphone dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, Vol 2 (1): 55-70.
- Hasibuan, Sundari S. (2016). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Problem Solving Terhadap Ketergantungan Gadget Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 17 Medan Tahun Ajaran 2016 / 2017. *Skripsi Universitas Negeri Medan*.
- Nugraha, Asep Irgan. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Smartphone* dalam Aktivitas Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. Vol 7 (3), hlm 267-282.
- Pinasti, Ajeng Pudak. (2015). Pengaruh Layanan Penguatan Konten Teknik *Mind Mapping* Terhadap Keefektifan Belajar Siswa Kelas XI AP SMK YPE Sampang Cilacap Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*.