

**UPAYA MENINGKATKAN PERILAKU POSITIF BERMEDIA SOSIAL MELALUI
BIMBINGAN KLASIKAL TEKNIK PERMAINAN *WORDBULAGA* PADA SISWA
KELAS XI 8 SMA NEGERI 9 SEMARANG**

Agung Fahri Husaeni^{*}, Siti Fitriana², Siti Handayani W³

¹Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

²Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

³SMA Negeri 9 Semarang

kerjasamaagung@gmail.com¹, sitifitriana@upgris.ac.id²,
sitihandayani@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perilaku positif penggunaan media sosial melalui layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan *Wordbulaga*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Semarang dengan subjek penelitian terdiri dari 36 siswa kelas XI 8. PTBK ini terdiri dari 2 siklus dimana masing-masing siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi dan menggunakan skala penggunaan media sosial. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra siklus atau kondisi awal siswa memiliki perilaku positif penggunaan media sosial pada kategori rendah. pada siklus I siswa (53%) masih dalam kategori rendah. Jika dibandingkan dengan kategori perilaku positif penggunaan media sosial siswa pada siklus II siswa mengalami peningkatan pemahaman penggunaan media sosial pada kategori tinggi. Dengan adanya peningkatan perilaku positif penggunaan media sosial siswa setelah tindakan siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal dengan teknik permainan *Wordbulaga* efektif digunakan untuk meningkatkan perilaku positif penggunaan media sosial siswa kelas XI 8 di SMA Negeri 9 Semarang.

Kata kunci: Bimbingan Klasikal, *Wordbulaga*, Media Sosial

ABSTRACT

This Guidance and Counseling Action Research (PTBK) aims to determine the improvement of positive behavior in using social media through classical guidance services with Wordbulaga game techniques. This research was conducted at SMA Negeri 9 Semarang with the research subjects consisted of 36 students of class XI 8. This PTBK consisted of 2 cycles where each cycle went through the stages of planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques used in this study were observation and using social media usage scale. The data analysis technique uses descriptive analysis. The results showed that in the pre-cycle or initial conditions students had positive behavior using social media in the low category. In cycle 1, students (53%) were still in the low category. When compared to the category of positive behavior of students' use of social media in cycle 2, students experienced an increase in understanding of the use of social media in the high category. With the increase in positive behavior of students' social media use after the action of cycle 1 and 2, it can be concluded that classical guidance with Wordbulaga game technique is effectively used to improve positive behavior of social media use of students in class XI 8 at SMA Negeri 9 Semarang.

Keywords: *Classical Guidance, Wordbulaga, Sosial Media*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan penggunaan media internet sebagai sarana komunikasi ini pun menjadi semakin pesat setelah internet mulai dapat diakses melalui telephone seluler dan bahkan kemudian muncul istilah telepon cerdas (*smartphone*). Dengan hadirnya *smartphone*, fasilitas yang disediakan dalam berkomunikasi pun semakin beraneka macam, mulai dari SMS, MMS, *chatting*, *email*, *browsing* serta fasilitas sosial media.

Seperti pedang bermata dua, penggunaan media sosial dapat membantu atau berbahaya tergantung pada tujuan yang dilayaninya bagi pengguna (Widdicks, 2020). Meskipun demikian, ada informasi yang terbatas tentang dampak negative negatif dari penggunaan media sosial yang tidak menguntungkan bagi kesejahteraan (Baumer, 2013). Selain itu, meskipun para ahli sepakat bahwa ketergantungan yang berlebihan pada komunikasi media sosial membawa dilema bagi individu, penelitian tentang efek negatif dari penggunaan media sosial masih terfragmentasi.

Menurut Nasrullah dalam Setiadi (2016) Media sosial adalah platform online yang memungkinkan pengguna untuk menggambarkan diri mereka sendiri, berinteraksi, berkolaborasi, berbagi informasi, dan berkomunikasi dengan pengguna lain, membentuk hubungan sosial dalam dunia maya. Dalam media sosial, tiga bentuk yang merujuk pada makna bersosial adalah pengenalan (*cognition*), komunikasi (*communicate*) dan kerjasama (*co-operation*). Tidak dapat disangkal bahwa pada saat ini sosial media telah menjadi cara baru masyarakat dalam berkomunikasi. Hal ini berdampak pada berbagai sisi kehidupan masyarakat. Kehadiran media sosial telah membawa dampak yang sangat signifikan dalam cara melakukan komunikasi.

Lembaga *We Are Social* dalam Nasrullah (2015) mempublikasikan hasil risetnya bahwa pengguna internet dan media social di Indonesia cukup tinggi. Ada sekitar 15 persen penetrasi internet atau 38 juta lebih pengguna internet. Dari

jumlah total penduduk, ada sekitar 62 juta orang yang terdaftar serta memiliki akun di media sosial Facebook. Dari riset tersebut juga menunjukkan bahwa rata-rata pengguna internet di Indonesia menghabiskan waktu hampir 3 jam untuk terkoneksi dan berselancar di media social melalui perangkat telepon genggam. Banyaknya jumlah pengguna media sosial di Indonesia tentu saja memunculkan kesempatan untuk mengoptimalkan kehadiran media sosial sebagai media komunikasi, sehingga kemudian memunculkan pertanyaan, bagaimana penggunaan media sosial untuk mengefektifkan cara berkomunikasi di dalam masyarakat, baik dalam bidang pemasaran, bidang politik maupun dalam bidang pembelajaran.

Tidak dapat disangkal bahwa media sosial memiliki dampak yang signifikan dalam kehidupan individu. Media sosial memiliki potensi untuk mengubah seseorang dari yang awalnya tidak dikenal menjadi terkenal, atau sebaliknya. Terutama di kalangan remaja, media sosial telah menjadi suatu ketergantungan yang membuat mereka hampir tidak bisa melewati hari tanpa membuka platform tersebut. Padahal, dalam fase perkembangannya, remaja sering mencari jati diri mereka melalui interaksi sosial dan pergaulan dengan teman sebaya di sekolah.

Berdasarkan penyebaran data awal kepada 36 siswa kelas XI 8 menunjukan 17 siswa termasuk dalam kategori rendah, dan sisa 19 siswa termasuk dalam kategori tinggi. Kondisi tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru BK dan beberapa siswa, diketahui bahwa siswa secara umum belum memiliki daya memanfaatkan media sosial yang baik atau bahkan memanfaatkan media sosial dengan baik.

Mengingat pentingnya pemanfaatan media sosial yang baik dan lebih bermanfaat, bimbingan klasikal berbasis *Wordbulaga* merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk membantu para siswa dalam upaya pemanfaatan media sosial pada diri siswa dengan

memanfaatkan berbagai layanan yang telah tersedia.

Menurut Santrock (2006) bermain (play) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Erikson dan Freud dalam Santrock (2006) berpendapat bahwa bermain merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Begitu juga Piaget dalam Santrock (2006) memandang bahwa bermain sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Sedangkan Hurlock (1997) memberikan opini tentang bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilaksanakan secara suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Permainan merupakan usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan perkembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam melaksanakan tugas.

Penelitian ini melibatkan permainan tebak kata atau *Wordbulaga* yang melibatkan dua kartu teka-teki yang berbeda yang berisi pertanyaan dan jawaban. Siswa bermain secara berkelompok, di mana salah satu anak akan membacakan pertanyaan, dan pasangannya akan mencoba menjawabnya. Dalam permainan tebak kata ini, siswa berpartisipasi dalam kegiatan bermain bersama yang ditandai dengan kerjasama mereka untuk menemukan jawaban dari teka-teki tersebut.

Dalam penelitian ini, tujuan utama adalah untuk mengkaji apakah layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan *Wordbulaga* efektif meningkatkan perilaku positif penggunaan media sosial siswa kelas XI 8 di SMP Negeri 9 Semarang.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling, biasanya disebut PTBK, yang dilakukan di SMA Negeri 9 Semarang.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI-8 yang berjumlah 36 siswa (19 Laki-laki dan 17 Perempuan) dan dilakukan pada rentang bulan Agustus - September. Siswa belum dapat memanfaatkan media sosial terkait pada bidang pribadi dan belajar dengan baik dan harus dikembangkan dalam layanan bimbingan klasikal.

Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling ini menggunakan siklus satu ke siklus berikutnya. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, dengan masing-masing siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Langkah pada siklus berikutnya adalah mengambil perencanaan yang telah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Data dikumpulkan dengan mengisi skala Likert penggunaan media sosial, yang memiliki 30 pernyataan tentang perilaku. Skala diberikan pada sebelum dan sesudah pemberian layanan. *Pre-test* digunakan untuk melihat skor perilaku positif penggunaan media sosial siswa. Sedangkan *post-test* digunakan untuk mengetahui perubahan skor perilaku positif penggunaan media sosial siswa.

Item-item yang ada dalam skala ini berupa pertanyaan dengan empat pilihan jawaban yaitu SS (Sangat Setuju), Setuju (S), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Skala ini disajikan dengan bentuk pertanyaan berupa *favorable* dan *unfavorable* dengan skor 1 sampai dengan 4. Kemudian untuk menginterpretasikan tingkat perilaku positif penggunaan media sosial siswa, maka jumlah skor pada masing-masing responden diubah kedalam bentuk persentase dengan cara membagi dengan skor maksimum dan dikalikan dengan 100%. Selanjutnya persentase tersebut dibandingkan dengan kategori tingkat perilaku positif penggunaan media sosial siswa sehingga dapat diketahui kategorinya sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif persentase untuk mengetahui gambaran perubahan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan. Perhitungan

persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasikan dan disajikan dalam bentuk kuantitatif agar diketahui gambaran hasil data yang lebih jelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti melakukan pengambilan data *pre-test*. Instrumen *pre-test* yang digunakan memuat 30 item pernyataan untuk mengungkap aspek-aspek penggunaan media sosial. Data ini merupakan kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan *Wordbulaga*.

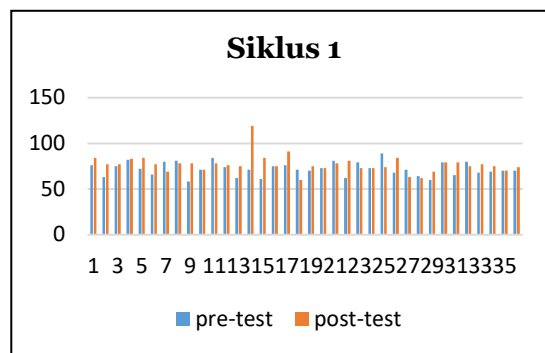
Adapun hasil analisis *pre-test* dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi berikut ini:

Tabel 3.1 Distribusi Frekuensi

Interval	Siswa	Kriteria
82% - 100%	0	Sangat tinggi
63% - 81%	12	Tinggi
44% - 62%	24	Rendah
25% - 43 %	0	Sangat rendah

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa perilaku positif penggunaan media sosial siswa sebelum diberikannya layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan *Wordbulaga* masuk dalam kriteria rendah (59%), dan dapat diketahui bahwa terdapat 1 siswa dalam kategori sangat tinggi, 12 siswa dalam kategori tinggi, 24 siswa dalam kategori rendah, 0 siswa dalam kategori sangat rendah.

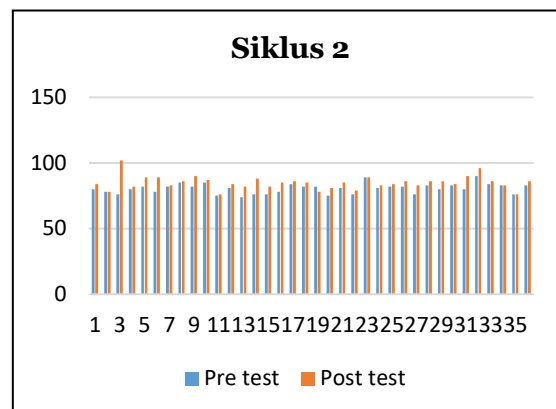
Selanjutnya dari hasil analisis *pre-test* dijadikan acuan dalam pemberian layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan *Wordbulaga*. Adapun hasil dari pemberian layanan bimbingan klasikal pada siklus I dapat dilihat pada gambar diagram batang 3.1.



Gambar 3.1 Skor Perubahan Siklus I

Dari diagram batang di atas dapat diketahui bahwa secara rata-rata terjadi peningkatan dari hasil *post-test* pada siklus I. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal dengan teknik permainan *Wordbulaga* efektif dalam meningkatkan perilaku positif penggunaan media sosial siswa.

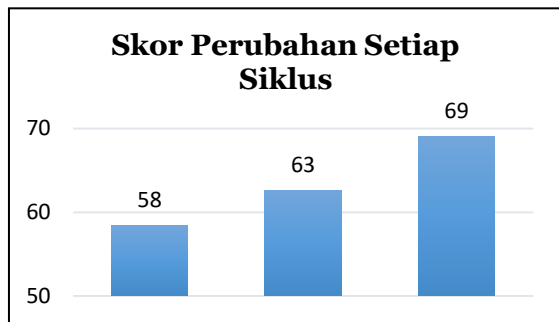
Dilanjutkan *post-test* kedua setelah melakukan siklus II diperoleh hasil yang dapat dilihat pada gambar diagram batang 3.2.



Gambar 3.2 Skor Perubahan Siklus II

Dari diagram di atas dapat dipahami bahwa pada siklus II secara umum terjadi peningkatan perilaku positif penggunaan media sosial siswa setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan *Wordbulaga*. Maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan *Wordbulaga* efektif dalam meningkatkan perilaku positif penggunaan media sosial siswa.

Lebih detail dalam melihat perubahan perilaku positif penggunaan media sosial siswa dapat dilihat pada gambar diagram batang 3.3.



Gambar 3.3 Skor Perubahan Setiap Siklus

Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa terjadi perubahan skor pada *pre-test* dan *post-test*. Skor persentase *pre-test* menunjukkan perilaku positif penggunaan media sosial siswa hanya mencapai 58%. Namun terjadi peningkatan setelah diberikan perlakuan pada siklus I dan siklus II dengan skor persentase sebesar 63% dan meningkat kembali menjadi 69% yang berada pada kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai pemanfaatan media sosial. Artinya sebagian besar siswa dapat meyakinkan diri dan memanfaatkan media sosial dengan baik. Siswa sudah sangat baik memahami bahwa media sosial pun dapat membuat suatu hal positif jika dimanfaatkan dengan baik dan tidak hanya terpapar efek negatif dari media sosial dalam berbagai bidang.

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini mengenai layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan *Wordbulaga* dapat meningkatkan daya eksplorasi penggunaan media sosial yang baik dan bermanfaat. Hasil menunjukkan presentase 58% pada pra-siklus dan masuk pada kategori rendah sehingga patut diberikan layanan dan meningkat menjadi 63% setelah diberikan layanan dan masih perlu diberikan tindakan kembali dan mendapatkan hasil 69% sebagai hasil final pada dua siklus tindakan.

Adanya peningkatan perilaku positif penggunaan media sosial siswa karena diberikan layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan klasikal dipilih dan efektif untuk meningkatkan perilaku positif penggunaan media sosial.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Fatimah (2017) bimbingan klasikal merupakan bagian yang memiliki pengaruh besar dalam layanan bimbingan dan konseling, serta merupakan layanan yang efisien, terutama dalam menangani masalah rasio jumlah konseli dan konselor.

Pemberian layanan bimbingan klasikal bukan hanya dilakukan secara sistematis tetapi dapat dikembangkan dan dipadukan dengan teknik permainan untuk meningkatkan antusiasme siswa sehingga suasana kelas menjadi hidup dan tidak monoton. Pemilihan teknik permainan *Wordbulaga* memberikan efektifitas dalam pelaksanaan bimbingan klasikal untuk meningkatkan perilaku positif penggunaan media sosial siswa. Dalam permainan *Wordbulaga* siswa diajak untuk menebak dan mengingat hal positif apa yang didapatkan dalam penggunaan media sosial. Dari kegiatan menebak tersebut menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan dan siswa lebih bersemangat mengikuti bimbingan klasikal. Kondisi tersebut searah dengan hasil penelitian Sukmawati *et al.*, (2022) bahwa hasil implementasi media pembelajaran permainan tebak kata semangat belajar dan hasil belajar akan mengalami peningkatan yang dipengaruhi keaktifan para siswa dan bagaimana pemahaman serta cara guru dalam menerapkan inovasi pembelajaran ini.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal dengan teknik permainan *Wordbulaga* efektif digunakan untuk meningkatkan perilaku positif penggunaan media sosial siswa kelas XI 8 di SMA Negeri 9 Semarang. Peningkatan ini terjadi karena setiap layanan yang diberikan pada setiap siklusnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kegiatan layanan sehingga siswa lebih memahami materi layanan dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi : Yang telah memberikan kesempatan bagi saya memperoleh beasiswa PPG Prajabatan Gelombang II. Universitas PGRI Semarang : Telah mempersilahkan saya berproses dengan memberikan tempat untuk saya dalam menempuh pendidikan profesi guru.

Widdicks, Kelly. 2020. When The Good Turns Ugly: Speculating Next Steps For Digital Wellbeing Tools. School of Computing and Communication Lancaster University. United Kingdom.

DAFTAR PUSTAKA

- Baumer, E. P. 2013. Reassessing And Redirecting Research On Race And Sentencing. *Justice Quarterly*, No. 30. Vol. 2.
- Fatimah, Dewi Nur. 2017. Layanan Bimbingan Klasikal dalam Meningkatkan Self Control SMP Negeri 5 Yogyakarta. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*. Vol. 4. No. 1.
- Hurlock, E.B. 1997. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.
- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Santrock. 2006. Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup. Jakarta : PT Erlangga.
- Setiadi, Ahmad. 2016. Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi. *Jurnal Cakrawala - Jurnal Humaniora*. Vol. 16. No. 2.
- Sukmawati, S. *et al.* 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa PPKn. *Jurnal ...*, 6(1), 680–684. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2598>