

IDENTITAS MAHASISWA PPG BK UKSW TAHAP 1

NAMA	KUSMIYATI
NIM	20032481010247
INSTANSI/ NAMA SEKOLAH	SMP MUHAMMADIYAH 3 KALIWUNGU



**PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KAB. KENDAL
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SMP MUHAMMADIYAH 3 KALIWUNGU**

(TERAKREDITASI A)

Jl. Raya Timur 75 A Kaliwungu Kendal 51372 Telp. (0294) 383132

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) DARING**BIMBINGAN KLASIKAL****SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2020/ 2021**

Satuan Pendidikan : SMP MUHAMMADIYAH 3 KALIWUNGU
 Komponen : Layanan Dasar
 Bidang Layanan : Pribadi Sosial
 Topik/ Tema Layanan : Cerdas Menggunakan Gawai/ Gadget
 Fungsi Layanan : Pemahaman dan Pencegahan
 Kelas : IX

A	Tujuan Umum	Peserta didik mampu menggunakan gawai dengan cerdas
B	Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik/konseli mampu menyimpulkan pengertian gawai 2. Peserta didik/ konseli mampu mengklasifikasikan dampak penggunaan gawai 3. Peserta didik/ konseli mampu membuat rencana menggunakan gawai secara cerdas
C	Sasaran Layanan	Kelas IX C
D	Materi Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Gawai 2. Dampak positif dan negatif gawai 3. Langkah langkah cerdas menggunakan gawai
E	Waktu	Semester Gasal, Minggu ke 4 Bulan September 2020 1 x pertemuan 40 menit
F	Sumber Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Slamet, dkk 2016, <i>Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling untuk SMP-MTs kelas 7</i>, Yogyakarta, Paramitra Publishing 2. https://ybkb.or.id/dampak-positif-dan-negatif-gawai-di-dunia-pendidikan/diunduh pada hari Sabtu, tanggal 19 September 2020 jam 09.24 WIB 3. https://www.car.co.id/id/ruang-publik/tips-trik/carehealth/tips-menjadi-pengguna-gawai-yang-bijak diunduh pada hari Sabtu, tanggal 19 September 2020 jam 09.29 WIB
G	Metode/Teknik	<i>Experiential Learning</i>
H	Media / Alat	HP/ Komputer yang terkoneksi internet, Aplikasi WhatsApp, power point, google meet, google form

I. Skenario Layanan

No	Kegiatan	Guru	Peserta didik
1	Pembukaan: Salam	Memberikan salam atau sapaan yang semangat dan akrab kepada siswa melalui Aplikasi google meet	Menjawab salam saat guru memberikan salam atau sapaan yang semangat dan akrab kepada peserta didik melalui tanggapan di google meet
	Do'a	Guru bersama peserta didik melakukan do'a bersama melalui google meet	Berdo'a dengan sungguh - sungguh
	Presensi kehadiran	Guru melakukan presensi kehadiran melalui google meet	Menjawab ketika di presensi
	Penjelasan Langkah Kegiatan	Guru dan peserta didik melakukan kontrak layanan (kesepakatan layanan) dalam waktu 1 jam pelajaran	Mendengarkan dengan seksama Guru dan peserta didik bersepakat
	Mengarahkan kegiatan/ Konsolidasi	Guru memberikan penjelasan tentang topik yang akan dibicarakan Guru menyampaikan tujuan umum dan tujuan khusus layanan daring yang akan dicapai Guru menyampaikan langkah langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab peserta didik dalam pembelajaran daring dengan model pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	Mendengarkan dengan seksama
	Tahap Peralihan (Transisi)	Guru menanyakan kesiapan siswa melaksanakan kegiatan dan memulai ke tahap inti	Peserta didik menjawab dengan sopan
2	Kegiatan Inti		
	Pengalaman konkrit peserta didik	Guru memfasilitasi peserta didik untuk saling menceritakan pengalaman konkrit yang dialami seputar penggunaan gawai dalam google meet	Peserta didik secara bergantian menyampaikan pengalaman konkritnya dalam penggunaan gawai dalam google meet
	Mengorganisasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam belajar	Guru menyajikan beberapa gambar tentang “kesalahan kesalahan dalam penggunaan gawai di kehidupan sehari hari” kemudian gambar tersebut didiskusikan bersama dalam google meet Guru menjelaskan tentang Pengertian gawai, dampak positif dan negatif gawai serta cara agar gawai tidak mengganggu belajar (penjelasan ditambahkan dengan hasil pendapat masing masing peserta didik)	Melihat tampilan gambar, kemudian saling mengungkapkan pendapat pribadi berdasarkan gambar yang ditampilkan

		Guru memberikan tugas mandiri kepada peserta didik tentang : <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian gawai 2. Dampak positif dan negatif gawai 3. Cara agar gawai tidak mengganggu belajar 	Peserta didik secara mandiri mengerjakan tugas yang diberikan
		Guru memberikan waktu 20 menit untuk peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan, dan bersepakat untuk bertemu kembali dalam google meet 20 menit kemudian	
	Membimbing peserta didik untuk menyelesaikan tugas	Memfasilitasi diskusi melalui WhatsApp grub tentang tugas yang dilakukan	Melakukan diskusi, tanya jawab dengan guru atau dengan teman yang lain melalui grub <i>WhatsApp</i> sehubungan tugas
	Membimbing peserta didik mempresentasikan hasil dari tugas yang diberikan	Memfasilitasi peserta didik untuk mempresentasikan hasil dari tugas yang diberikan, kemudian peserta didik diminta untuk merangkum pendapat dari teman temannya	Peserta didik secara bergantian memaparkan hasil dari tugas yang diberikan melalui google meet kemudian menerima masukan dan saran dari teman lain
	Menganalisis dan mengevaluasi proses diskusi	Memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil diskusi tentang tugas yang diberikan	Memberikan tanggapan dan umpan balik terhadap hasil presentasi dari teman lain dan merangkum
	Refleksi	Berdasarkan pengalaman diskusi bersama seputar gawai, peserta didik Menyimpulkan tentang menggunakan gawai dengan cerdas	Peserta didik menyimpulkan dari hasil pendapat pribadi dan teman temannya sehubungan dengan penggunaan gawai dengan cerdas
	Sintak rencana dan tindakan	Guru meminta peserta didik untuk menulis dan memaparkan rencana dan tindakan dalam menggunakan gawai dengan cerdas Guru membagikan link google form untuk peserta didik mengerjakan LKPD	Peserta didik menulis dalam bukunya masing masing tentang rencana tindakan dalam menggunakan gawai dengan cerdas, kemudian menyampaikannya dalam google meet Peserta didik membuka link google form dan mengisi LKPD
	Umpan balik	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya sehubungan dengan materi yang baru saja dibahas	Menanyakan, menyimak dengan seksama

		bersama bisa melalui google meet	
3	Penutup Merefleksikan kegiatan yang diikuti	Menyampaikan bahwa kegiatan akan segera berakhir	Mendengarkan
		Mengajak peserta didik untuk menerapkan hasil belajar dengan sungguh - sungguh	Mendengarkan dan melaksanakan
	Kesimpulan dan penutup	Menyampaikan kesimpulan kegiatan bimbingan dari awal hingga akhir yang disampaikan dan mengakhiri kegiatan bimbingan	Mendengarkan kesimpulan kegiatan bimbingan dari awal hingga akhir yang disampaikan guru

J	1. Evaluasi Proses	Evaluasi ini dilakukan oleh guru BK dengan menyimak proses kegiatan, dari segi Keaktifan dan partisipasi siswa melalui grup WhatsApp dan google meet
	2. Evaluasi Hasil	Evaluasi ini dilakukan oleh siswa dengan mempresentasikan hasil tugas yang diberikan, cerita berdasarkan pengalaman pribadi dan perasaan positif setelah mengikuti kegiatan layanan bimbingan melalui media daring
	3. Tindak Lanjut	Mengadakan bimbingan klasikal selanjutnya jika diperlukan Memberikan layanan khusus bagi siswa yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan, baik melalui bimbingan kelompok, konseling kelompok maupun konseling individu melalui WhatsApp pribadi siswa.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kaliwungu, September 2020
Guru BK

M. ARIEF RAHMAN HAKIM, M. Pd
NBM. 1 032 786

KUSMIYATI, S. Pd
NBM. 1 100 302

MATERI LAYANAN CERDAS MENGGUNAKAN GAWAI



1. Pengertian Gawai

Gawai dalam bahasa Indonesia adalah alat atau perkakas penunjang pekerjaan, sehingga gawai kemudian digunakan menjadi padanan kata berbahasa Inggris, yaitu gadget

Gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Perbedaan gawai dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kebaruan berukuran lebih kecil.
<https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai>

Gawai, Smartphone atau telepon pintar saat ini sudah menjadi hal yang lumrah untuk ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan anak-anak di usia Sekolah Dasar atau Taman Kanak-Kanak pun sudah banyak yang memiliki telepon pintar mereka masing-masing.

Gawai adalah telepon seluler yang sudah dilengkapi dengan berbagai fitur canggih dan berkemampuan tinggi seperti komputer. Gawai dapat disebut sebagai komputer mini dalam bentuk telepon genggam. Orang-orang dapat mengakses berbagai aplikasi komunikasi, pendidikan, sosial dengan hanya menggunakan gawai tanpa harus membuka komputer.

2. Dampak Positif dan Negatif Gawai

Tidak bisa dihindari jika penggunaan gawai saat ini sangat dibutuhkan dan menjadi hal penting karena semua pembelajaran di musim pandemi, dari PAUD sampai Perguruan Tinggi semua menggunakan yang namanya gawai untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Tidak jarang tugas-tugas di sekolah atau membuat mereka mau tidak mau mengakses internet di gawai mereka karena informasi yang mereka cari tidak ada di dalam buku pelajaran mereka.

Namun, tidak sedikit pula dampak negatif dari penggunaan gawai untuk para penuntut ilmu tersebut. Hal inilah yang membuat adanya pro dan kontra antara manfaat dan kerugian dalam penggunaan gawai dalam dunia pendidikan.

a. Dampak Positif Gawai

1. Mempermudah komunikasi

Tidak bisa dipungkiri jika komunikasi saat ini sangat dipermudah dengan kehadiran gawai.

Hal ini juga berlaku dalam dunia pendidikan, di mana komunikasi antara guru – pelajar – orang tua dapat berjalan dengan lebih mudah dan dapat dilakukan secara massal melalui grup yang tersedia di aplikasi komunikasi, seperti whatsapp, line atau telegram.

Hal ini dapat mengurangi resiko terputusnya informasi seperti yang sering terjadi sebelum adanya gawai, tidak sampainya pesan berantai karena berbagai alasan misalnya tidak adanya pulsa, atau ada yang tidak menerima pesan karena terlewat.

Proses berbagi informasi atau melakukan video konferensi untuk mengerjakan tugas juga dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja dengan bantuan gawai, dan hal ini bisa sangat membantu dalam proses belajar.

Misalnya dalam tugas kelompok, ada anak yang tidak bisa datang, dia tetap bisa mengikuti proses mengerjakan tugas kelompok melalui grup komunikasi yang ada.

2. Media hiburan

Gawai memiliki banyak fitur hiburan dan ini dapat menjadi media untuk membantu para pelajar atau guru untuk beristirahat sejenak dari kejenuhan mereka.

Banyak aplikasi hiburan yang bisa menjadi sarana untuk belajar sekaligus bermain bagi mereka.

Misalnya games yang dapat meningkatkan kemampuan murid-murid yang dapat dipraktikkan dalam kehidupan mereka, atau games yang mengasah kemampuan mengingat atau berhitung.

3. Meningkatkan pengetahuan

Salah satu dampak positif gawai adalah dapat membantu murid-murid untuk mendapatkan informasi di berbagai mata pelajaran dengan sangat mudah.

Gawai dilengkapi dengan berbagai aplikasi termasuk aplikasi pendidikan. Selain itu, dengan bantuan mesin pencari seperti google, murid-murid dapat mengakses berbagai informasi dan mengecek keakuratan informasi yang telah mereka kumpulkan.

Hal ini sangat membantu mereka dalam mengerjakan tugas-tugas mereka dan dapat meningkatkan pengetahuan mereka dan membantu mereka untuk meningkatkan prestasi akademik mereka.

4. Meningkatkan kenyamanan dalam belajar

Banyak pelajar atau guru yang merasa lebih nyaman dengan penggunaan gawai saat belajar ketimbang harus menghabiskan banyak waktu mereka untuk mencari sumber informasi yang mereka perlukan dengan pergi ke perpustakaan.

Gawai membantu mereka untuk menghemat banyak waktu dengan satu kali klik saja di dalam kamar mereka dan dapat memanfaatkan waktu mereka untuk belajar atau berkomunikasi dengan teman, keluarga atau guru mereka dalam waktu yang bersamaan.

5. Tersedianya teknologi yang lebih canggih

Gawai memberikan banyak pilihan aplikasi berguna yang dapat membantu proses belajar, mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Selain itu, dengan gawai, kelas dapat diadakan melalui telepon pintar.

Tambahan lagi, murid-murid dan guru-guru dapat mempelajari berbagai kemampuan baru dan hobi melalui gawai. Misalnya belajar bahasa baru, teknik menggambar, memasak atau meningkatkan kemampuan public speaking dengan belajar melalui telepon pintar mereka.

6. Mempertajam kemampuan mengingat murid

Gawai dapat menjadi media untuk mempertajam ingatan murid dalam proses belajar. Dengan menggunakan gawai, mereka dapat merekam, mengambil gambar, dan mencatat seluruh pelajaran yg diberikan secara lengkap dan mempelajari kembali di rumah.

Hal ini bisa mempermudah proses belajar bagi para murid sebelum ujian, atau saat mengerjakan tugas dengan mendengarkan kembali atau menghafal materi yang telah mereka simpan di dalam gawai mereka.

7. Meningkatkan kemampuan dalam mengatur waktu

Dampak positif dari penggunaan gawai adalah meningkatkan kemampuan dalam mengatur waktu mereka. Banyak aplikasi yang dapat membantu mereka untuk lebih terorganisir dalam mengatur waktu mereka dalam belajar.

Beberapa aplikasi seperti notes, stopwatch, kalender, alarm, perekam, google drive, office dan banyak lagi mampu membantu mereka dalam mencatat, menerima dan mengirim dokumen.

Mengatur waktu belajar mereka sehingga mereka bisa lebih tepat waktu dalam belajar dan mengatur skala prioritas dalam mengerjakan tugas-tugas mereka.

Dengan bantuan gawai, murid-murid dapat menjadi murid terbaik dalam belajar dan meningkatkan berbagai aspek dalam hidup mereka melalui manajemen waktu yang tepat.

b. Dampak Negatif Gawai

Selain memberikan dampak positif, gawai juga memberikan beberapa dampak negatif di dalam dunia Pendidikan.

1. Tidak fokus saat belajar

Gawai dapat mengalihkan perhatian murid-murid saat proses belajar mengajar. Kadang mereka teralihkannya dengan mengecek pesan teks, bermain games, atau hanya sekedar mengecek media sosial.

Tidak jarang murid yang melewatkan beberapa pelajaran yang diberikan karena terlalu sibuk dengan gawai mereka.

2. Dapat menyebabkan kecanduan

Gawai dapat membuat murid-murid kecanduan dan tidak bisa lepas dari telepon pintar mereka. Mulai dari bangun tidur sampai kembali mau tidur.

Gawai menjadi hal pertama yang mereka cari dan ini membuat satu tren baru, nomophobia, yaitu ketakutan yang muncul karena seseorang harus berpisah dengan gawai mereka seperti yang dilansir dari psychologytoday.com.

Ketakutan-ketakutan tersebut muncul karena sifat candu yang dirasakan oleh para murid. Kecemasan-kecemasan muncul jika mereka kehilangan gawai, kehabisan baterai atau tidak ada sinyal yang berdampak kepada proses belajar mereka.

Sebuah penelitian menyebutkan 58% dari laki-laki dan 47% dari perempuan menderita nomophobia dan 9% diantaranya merasa tertekan jika gawai mereka mati.

3. Kurangnya interaksi sosial di kehidupan nyata

Dengan munculnya banyak media sosial, membuat murid-murid memperbaharui apa yang terjadi dengan kehidupan mereka melalui gawai mereka.

Hal ini menyebabkan interaksi sosial di kehidupan mereka berkurang. Mereka lebih asik berinteraksi melalui media sosial yang tidak jarang berakibat mengganggu hubungan dengan teman, keluarga dan juga mengganggu prestasi akademik karena lebih fokus bermain dengan gawai mereka.

4. Prestasi akademik menurun

Penggunaan gawai secara tidak tepat dapat menyebabkan prestasi akademik menurun. Salah satu penyebabnya karena mereka tidak dapat mengingat atau menangkap informasi yang diberikan saat proses belajar mengajar karena teralihkannya perhatiannya oleh gawai mereka.

5. Membuat kurang berempati dengan lingkungan sekitar

Untuk orang-orang yang sudah kecanduan dengan gawai, akan cenderung lebih cuek dan kurang berempati dengan apa yang terjadi dengan sekitar mereka karena sudah asyik dengan gawai mereka.

Misalnya, disaat ada acara pertemuan dengan keluarga atau teman-teman, tidak sedikit yang malah asik menunduk dan bermain gawai ketimbang saling bertukar kabar dan cerita dengan orang-orang yang ada di sekitar mereka.

6. Meningkatkan level kecemasan dan depresi

Media sosial menjadi media berbagi dan biasanya orang-orang membagikan cerita mereka di sana, mulai dari foto berlibur, kuliner, berita-berita bahagia lainnya.

Hal ini dapat meningkatkan level kecemasan dan depresi bagi orang lain yang tidak memiliki kesempatan untuk merasakan kebahagiaan seperti yang dibagikan oleh teman-temannya melalui media sosial.

Dalam penelitian berjudul *Social Media Use and Adolescent Mental Health: Findings From the UK Millennium Cohort Study* yang dikutip dari [sciencedirect.com](https://www.sciencedirect.com), disebutkan jika 50% perempuan lebih beresiko mengalami depresi dalam penggunaan media sosial jika dibandingkan dengan laki-laki yang berada di angka 35%.

Mengapa angka gejala depresi lebih tinggi pada anak perempuan ketimbang laki-laki? Karena di usia pubertas, anak perempuan cenderung lebih sensitif dan lebih memperhatikan penampilan fisik.

Tidak jarang mereka akan membandingkan tampilan fisik orang lain yang mereka lihat di media sosial dengan diri mereka dan hal ini dapat mempengaruhi tingkat stress mereka.

Pelecehan online, cyber bullying di media sosial juga bisa meningkatkan level kecemasan murid-murid dan dapat membuat mereka stress dan depresi.

7. Risiko penyalahgunaan gawai

Begitu mudahnya mengakses internet melalui gawai jika disalahgunakan untuk mengakses situs-situs yang tidak seharusnya diakses oleh para pelajar.

Misalnya digunakan untuk mengakses pornografi dan tidak sedikit kasus pelajar yang melakukan perbuatan tidak senonoh akibat kecanduan pornografi yang dapat diakses dengan mudah melalui gawai mereka.

8. Mengganggu kesehatan

Penggunaan gawai secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan penggunanya. Misalnya terganggunya kesehatan mata mereka atau kurangnya waktu tidur mereka karena menggunakan gawai sampai larut malam.

Hal ini berpengaruh kepada tingkat konsentrasi murid-murid dalam belajar dan dapat membuat prestasi akademik mereka menurun.

9. Mengurangi daya tangkap otak dan daya ingat

Gawai dapat mengakibatkan daya tangkap otak dan daya ingat pada pelajar menurun. Hal ini disebabkan karena mereka cenderung mengandalkan gawai untuk melakukan berbagai hal seperti merekam percakapan, menggunakan mesin pencari untuk setiap apa pun yang tidak mereka tahu.

Otak tidak dilatih untuk berpikir jika mengandalkan gawai secara terus menerus dalam proses belajar mereka dan tidak jarang hal ini menyebabkan daya tangkap mereka berkurang.

10. Tindakan kecurangan

Mudahnya menggunakan gawai, bisa membuka kesempatan bagi murid-murid untuk melakukan tindakan kecurangan saat ujian, baik mencontek dengan mengakses internet atau berbagi jawaban dengan teman melalui media komunikasi.

Tindakan mencontek bisa terjadi karena murid-murid yang malas belajar akibat terlalu asik bermain dengan gawai mereka dan membuat mereka malas untuk belajar.

Melalui penjelasan di atas, ada banyak dampak positif dan negatif penggunaan gawai dalam dunia pendidikan. Baiknya sebagai pengguna gawai, lebih bijak dalam penggunaannya, terutama bagi para pelajar sehingga dapat meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gawai.

3. Tips Menjadi Pengguna Gawai yang Cerdas

Ada beberapa tips dibawah ini agar kita bisa menjadi pengguna gawai yang cerdas, antara lain:

1. Gunakan aplikasi yang menunjang aktivitasmu
2. Hapus aplikasi yang tidak terlalu penting
3. Gunakan ketika kamu membutuhkan
4. Manfaatkanlah pada waktu senggang
5. Gunakan untuk berbagi
6. Tinggalkan gawai sebelum tidur
7. Ingatlah bahwa gawai itu hanya alat

4.6.2.1 Analisis kebutuhan LKPD

1.	Topik	Cerdas Menggunakan Gawai/ Gadget
2.	Tujuan Umum	Peserta didik mampu menggunakan gawai dengan cerdas
3.	Tujuan Khusus	4. Peserta didik/konseli mampu menyimpulkan pengertian gawai 5. Peserta didik/ konseli mampu mengklasifikasikan dampak penggunaan gawai 6. Peserta didik/ konseli mampu membuat rencana menggunakan gawai secara cerdas
7.	Materi Layanan	4. Pengertian Gawai 5. Dampak positif dan negatif gawai 6. Langkah langkah cerdas menggunakan gawai
5.	Metode/Teknik	<i>Experiental Learning</i>

ANALISIS KEBUTUHAN LKPD

No	Indikator	Aspek	Penilaian
1	Peserta didik dapat menyimpulkan pengertian gawai menurut bahasa mereka sendiri	Kognitif	Non tes
2	Peserta didik mampu mengklasifikasikan dampak positif dan negatif penggunaan gawai	Afektif	Non tes
3	Peserta didik mampu membuat rencana menggunakan gawai secara cerdas	Psikomotor	Non tes

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Setelah saling mengutarakan pengalaman konkrit dalam menggunakan gawai, melihat gambar-gambar perilaku orang dalam menggunakan gawai, dan membaca materi tentang gawai, maka, jawablah pertanyaan berikut ini

B



1. Deskripsikan Pengertian Gawai!

.....

.....

.....

2. Dibawah ini adalah beberapa gambar tentang perilaku orang dalam menggunakan gawai





Dari gambar diatas, deskripsikan dampak positif dan negatif penggunaan gawai

Dampak positif penggunaan gawai antara lain :

- 1.....
- 2.....
- 3.....

Dampak negatif penggunaan gawai antara lain:

- 1.....
- 2.....
- 3.....

3. Susunlah sebuah rencana cerdas menggunakan gawai dalam kehidupan sehari hari



Langkah Cerdas Qu Menggunakan Gawai

1.
2.
3.
4.
5. Dan seterusnya.....

SELAMAT MENERJAKAN

