



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR

DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 GALIS

Alamat : Jalan Konang Galis Telp.(0324) 324382 Pamekasan 69321

Email: [smansaga86@gmail.com](mailto:smansaga86@gmail.com)

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

Komponen	: Layanan Dasar
Bidang Layanan	: Sosial
Topik / Tema Layanan	: Cerdas Menggunakan Handphone bagi Pelajar
Kelas / Semester	: 11 / Ganjil
Alokasi Waktu	: 1 x 40 menit

<b>A. Tujuan Layanan</b> 1. Peserta didik dapat memahami fungsi handphone 2. Peserta didik dapat memahami dampak positif dan negatif handphone 3. Peserta didik dapat mempraktekan langkah-langkah pencegahan ketergantungan handphone
<b>B. Metode, Alat dan Media</b> 1. Metode : Ceramah, Curah pendapat dan tanya jawab (Daring) 2. Alat / Media : HP, Laptop, Power Point tentang Cerdas Menggunakan Handphone bagi Pelajar
<b>C. Langkah-langkah Kegiatan Layanan</b> <b>1. Tahap Awal/Pendahuluan</b> 1.1. Memberikan salam/sapaan dengan penuh semangat dan keakraban kepada peserta didik, kemudian mengajak peserta didik untuk mengawali kegiatan dengan berdo'a. 1.2. Guru BK memberikan pengantar singkat tentang tujuan layanan Bimbingan dan Konseling 1.3. Membina hubungan baik dengan peserta didik serta membuat suasana kegiatan menjadi lebih semangat/bergairah dengan diawali <i>ice breaking</i> . (Mencaikan kebekuan di kelas) <b>2. Tahap Inti</b> 2.1. Guru pembimbing menayangkan <b>slide power point</b> yang berhubungan dengan materi layanan 2.2. Peserta didik memperhatikan penjelasan materi yang diberikan serta Guru BK mengajak peserta didik berdialog interaktif tentang contoh penerapannya. 2.3. Setelah itu, peserta didik memperhatikan, mengamati <b>tampilan video</b> yang terkait dengan "Efek Gila Smartphone" 2.4. Guru BK mengajak <b>curah pendapat dan tanya jawab</b> 2.5. Beberapa peserta didik mencari informasi tentang cara yang bijaksana dalam penggunaan/ pemanfaatan smartphone di kalangan remaja. 2.6. Peserta didik membuat daftar manfaat positif dan negatif dalam penggunaan smartphone (medsos) di kalangan remaja. <b>3. Tahap Penutup</b> 3.1. Guru BK mengajak peserta didik melakukan refleksi atas kegiatan yang telah dilakukan 3.2. Guru BK mengajak peserta didik agar <b>bijaksana dalam penggunaan smartphone</b> . 3.3. Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang dan mengakhiri kegiatan dengan berdo'a dan salam
<b>D. Evaluasi</b> 1. Evaluasi Proses : Guru BK memperhatikan proses layanan serta melakukan refleksi dari kegiatan layanan klasikal tersebut menggunakan lembar observasi 2. Evaluasi Hasil : Peserta didik mengisi angket evaluasi setelah mengikuti kegiatan layanan klasikal, antara lain: suasana yang dirasakan, pentingnya topik yang dibahas, cara penyampaiannya. (bisa melalui <i>link google form</i> ).

Pamekasan, 20 Juli 2020

Mengetahui,  
Kepala SMAN 1 Galis

Guru Bimbingan Konseling

Drs. Abdul Aziz, M.Pd  
NIP. 196110712 198711 1 001

Wiwit Sri Warlinda, S.Pd  
NIP. 19830509 201101 2 014



## 1. URAIAN MATERI

### CERDAS MENGGUNAKAN HANDPHONE BAGI PELAJAR

#### A. Pengertian

Apa itu handphone? Telepon genggam atau *Handphone* adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon fixed line sehingga konvensional namun dapat dibawa keman-mana (portable) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, wireless).

#### B. Sejarah Perkembangan Handphone

Teknologi *handphone* pertama kali diperkenalkan pada tanggal 3 April 1973. Komunitas bisnis telepon bergerak mengingatkannya sebagai hari lahirnya *handphone*. Saat itu untuk pertama kalinya pembicaraan jarak jauh dengan perangkat telepon bergerak portable dilakukan. Yang pertama kali mencobanya adalah **Martin Cooper**, General Manajer Divisi Sistem Komunikasi Motorola. Ide *handphone* datang dari Cooper yang bermimpi untuk membuat alat komunikasi yang fleksibel. Ia menginginkan untuk dapat keluar dari keterbatasan telepon tetap (*fixed phone*). *Handphone* Mr. Cooper ini memiliki berat hampir 1 kg dengan ukuran tinggi 33 cm. Sebagai teknologi baru, *handphone* tersebut tidak langsung dijual ke masyarakat. Perlu waktu sampai 10 tahun sampai tersedia layanan komersial telepon bergerak.

Tepatnya pada tahun 1983, ketika Motorola memperkenalkan DynaTAC 8000X. Inilah *handphone* pertama yang mendapat izin dari Federal Communications Commission (FCC) dan bisa dipergunakan untuk tujuan komersial. FCC adalah badan pemerintah di AS yang mengatur semua regulasi menyangkut penyiaran (broadcasting) dan pengiriman sinyal radio atau televisi lewat gelombang udara. *Handphone* ini tersedia di pasaran pada bulan April 1983. Beratnya sekira 16 ons atau 1/5 kg. Dijual dengan harga 3.500 Dolar AS atau sekira Rp 30-an juta.

#### C. Fungsi Handphone

Saat ini di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang di anut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan (modernisasi). Tentu kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya.

Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat dengan budaya dan adat ketimuran seperti Indonesia. Kemajuan teknologi seperti televisi, telepon dan telepon genggam (HP), bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat kota, namun juga telah dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok-pelosok desa. Akibatnya, segala informasi baik yang bernilai positif maupun negatif, dapat dengan mudah di akses oleh remaja.

Saat ini dapat kita lihat betapa kemajuan teknologi telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir remaja. Mereka banyak berinteraksi dengan teknologi seperti televisi, *handphone*, ataupun internet. Dan juga secara pengaruh, mereka adalah yang paling rentan terkena pengaruh/dampak negatif dari teknologi tersebut. Sesungguhnya *handphone* sangat penting bagi para remaja, karena dengan *handphone* tersebut, para remaja bisa lebih mudah dan lancar untuk berkomunikasi, akan tetapi, akan tetapi ternyata *handphone* bisa menjadi barang yang bahaya ketika ternyata *handphone* tersebut disalahgunakan oleh anak untuk hal-hal yang negative

#### D. Dampak Handphone

Remaja zaman sekarang sudah banyak yang mempunyai *handphone* dan tiada hari tanpa memegang *handphone* terasa tidak enak karena *handphone* dapat di pergunakan sebagai alat komunikasi, dan sebagai alat yang dapat menyimpan file-file yang sangat berharga. *Handphone* pada umumnya digunakan untuk berkomunikasi, tapi banyak juga remaja yang

sering menyalahgunakannya, misalnya untuk melihat hal-hal yang semestinya tidak patut mereka lihat. Berikut ini adalah dampak handphone

### 1. Dampak Positif

- a. Mempermudah komunikasi.
- b. Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi.
- c. Memperluas jaringan persahabatan.

### 2. Dampak Negatif

#### a. Mengganggu Perkembangan Anak

Dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di hand phone (HP) seperti : kamera, permainan (games) akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran di sekolah? Tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima panggilan, sms, miscall dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri. Lebih parah lagi ada yang menggunakan HP untuk mencontek (curang) dalam ulangan. Bermain game saat guru menjelaskan pelajaran dan sebagainya. Kalau hal tersebut dibiarkan, maka generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi.

#### b. Efek radiasi

Selain berbagai kontroversi di seputar dampak negatif penggunaannya, penggunaan HP juga berakibat buruk terhadap kesehatan, ada baiknya siswa lebih hati-hati dan bijaksana dalam menggunakan atau memilih HP, khususnya bagi pelajar anak-anak. Jika memang tidak terlalu diperlukan, sebaiknya anak-anak jangan dulu diberi kesempatan menggunakan HP secara permanen.

#### c. Rawan terhadap tindak kejahatan.

Karena pelajar merupakan salah satu target utama dari pada penjahat. Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa. Jika tidak ada kontrol dari guru dan orang tua. HP bisa digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur porno dan sebagainya yang sama sekali tidak layak dilihat seorang pelajar.

#### d. Pemborosan

Dengan mempunyai HP, maka pengeluaran kita akan bertambah, apalagi kalau HP hanya digunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat maka hanya akan menjadi pemborosan saja.

## E. Cara pencegahan

Berikut ini adalah beberapa tindakan yang bisa menghindari penyalahgunaan *Handphone*

1. Menolak ajakan teman untuk menyimpan maupun melihat hal-hal yang meyangkut pornoaksi dan pornografi.
2. Tidak membawa *handphone* ke sekolah atau mematikan *handphone* saat pelajaran berlangsung agar tidak mengganggu konsentrasi belajar.
3. Ketika berada dirumah sebaiknya mengatur waktu sebaik-baiknya antara belajar dan menggunakan *handphone*.
4. Belajar sebaik mungkin agar tidak sampai menggunakan *handphone* saat ujian.
5. Menghindari mengakses situs porno atau mendownload konten-konten porno dari *handphone*.
6. Menggunakan *handphone* jika diperlukan dan untuk hal-hal yang penting saja.
7. Memperbanyak konten-konten religi pada *handphone*.
8. Memberi kode pengaman pada *handphone* jika diperlukan.

## 2. KEGIATAN (*ACTIVITY*) PESERTA DIDIK

- a. Peserta didik diminta untuk mencari informasi tentang cara yang bijaksana dalam penggunaan/ pemanfaatan smartphone di kalangan remaja.
- b. Peserta didik diminta membuat daftar manfaat positif dan negatif dalam penggunaan smartphone (medsos) di kalangan remaja.

### INSTRUMEN PENILAIAN HASIL

#### A. PENGETAHUAN (*UNDERSTANDING*)

1. Apakah yang dimaksud denganhandphone
2. Sebutkan fungsi handphone
3. Sebutkan dampak positifhandphone
4. Sebutkan dampak negatif handphone
5. Jelaskan cara mencegah ketergantungan pada Handpone

#### B. SIKAP/PERASAAN POSITIF (*COMFORTABLE*)

Berilah tanda cek (V) pada kolom S (setuju) jika pernyataan sesuai dengan kondisi Anda dan berilah tanda cek (V) pada kolom TS (tidak setuju) jika pernyataan tidak sesuai dengan kondisi Anda!

NO	PERNYATAAN	SETUJU	TIDAK SETUJU
1.	Saya merasa senang menerima materi layanan BK tentang Dampak Handphone		
2.	Setelah menerima materi layanan BK tentang Dampak Handphone, timbul kesadaran sayauntuk penggunaan Handphone secara bijak		
3.	Untuk menjaga perasaan teman yang tidak memiliki Handphone, saya akan menggunakan Handphone seperlunya saja.		
4.	Setelah menerima materi layanan BK tentang Dampak Handphone saya menyadari bahwa saya belum bijak dalam penggunaan Handpone		
5.	Materi layanan BK tentang Dampak Handphone, menyadarkan saya akan pentingnya membatasi diri dalam menggunakan Handphone		

#### C. KETRAMPILAN (*ACTION*)

Setelah menerima materi layanan BK tentang dampak handphone, buatlahsosiodrama dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tema : Ketergantungan Handphone
2. Durasi : 10 – 15 menit
3. Naskah diketik 1,5 spasi dengan kertas kwarto/A4, 70 gram

Tugas dikerjakan sesuai kelompoknya dan minggu depan ditampilkan di depan kelas

**INSTRUMEN  
PENILAIAN PROSES  
(Mengacu Pada Laporan Pelaksanaan)**

NO	PROSES YANG DINILAI	HASIL PENGAMATAN		KET
		YA	TIDAK	
<b>A</b>	<b>Keterlaksanaan program</b>			
	1. Program layanan terlaksana sesuai dengan RPL			
	2. Waktu pelaksanaan sesuai dengan RPL			
	3. Metode yang digunakan variatif dan menarik			
	4. Menggunakan media layanan BK			
	5. RPL minimal terdiri dari Tujuan, Materi Layanan, Kegiatan, Sumber, Bahan dan Alat, Penilaian			
<b>B</b>	<b>Perolehan Siswa Pasca Layanan</b>			
	1. Peserta didik memperoleh pemahaman baru			
	2. Peserta didik mempunyai perasaan positif			
	3. Peserta didik berkurang masalahnya			
	4. Peserta didik terentaskan masalahnya			
	5. Berkembangnya PTSDL			
<b>C</b>	<b>Perhatian Peserta Didik</b>			
	1. Peserta didik antusias mengikuti materi layanan BK			
	2. Peserta didik aktif bertanya			
	3. Peserta didik aktif menjawab			
	4. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan konselor			
	5. Peserta didik hadir semua			
<b>D</b>	<b>Kesesuaiaan Program</b>			
	1. Program disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik			
	2. Materi layanan sesuai kebutuhan peserta didik			
	3. Materi layanan sesuai tugas perkembangan peserta didik			
	4. Materi layanan mengacu pada sumber yang jelas			
	5. Program dilaksanakan sesuai waktu yang telah ditentukan			