

**Pemanfaatan *Smartphone* Sebagai Media BK dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan**

**Vivi Nabila**

1. Alumni prodi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, Jl. Willièm Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, kab. Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia, 23701, email: [vibinabila@uinsu.ac.id](mailto:vibinabila@uinsu.ac.id)

**Info Artikel**

**Histori:**

Submit : 01 Okt '21  
Revisi : 08 Okt '21  
Diterima : 15 Nov '21

**Kata Kunci:**

*Smartphone  
Utilization as Media  
BK, Learning  
Problems*

**Abstrak**

*This study aims to describe the use of smartphones as a counseling medium in overcoming student learning problems at the Al-Ulum Terpadu Islamic Junior High School Medan. This study uses qualitative analysis and uses subjects called informants, namely BK teachers, subject teachers, and five class VII students who are determined from the results of interviews with BK teachers and subject teachers with the aim of considering that the informants understand, know and feel directly to the problem at hand. The results of this study indicate that the use of smartphones as a counseling medium in overcoming student learning problems that has been carried out by BK teachers to students at the Al-Ulum Terpadu Islamic Middle School in Medan systematically and sustainably provides positive and effective changes in generating students' willingness to learn who initially felt lazy, bored and bored in learning, even easily underestimate learning. Now has a high willingness to learn by using various applications such as WhatsApp, Zoom and Google Classroom which are packaged as attractively as possible. This is evidenced by the implementation and results achieved so far in generating students' willingness to learn. With students' willingness to learn, it is expected that students can digest and accept learning well.*

**PENDAHULUAN**

*Living is learning* merupakan sepenggal kalimat yang dikemukakan oleh Havighurst. Dengan kalimat tersebut memberikan gambaran bahwa belajar merupakan hal yang sangat penting, sehingga tidaklah mengherankan bahwa banyak orang ataupun ahli yang membicarakan tentang masalah belajar. Hampir semua pengetahuan, sikap, keterampilan, perilaku manusia di bentuk, di ubah dan berkembang melalui belajar. Kegiatan belajar dapat berlangsung di mana dan kapan saja, di rumah, di sekolah, di pasar, di toko, di masyarakat luas, pagi, sore, dan malam. Karena itu tidaklah mengherankan bahwa belajar

merupakan masalah bagi setiap orang (Bimo Walginto). Cukup banyak definisi mengenai belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli. Seperti yang dikemukakan Cronbach di dalam bukunya *Educational Psychology* menyatakan bahwa: "*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*" (Sumadi Suryabrata). Menurutnya, belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami. Dalam mengalami itu si pelajar mempergunakan pancainderanya. Allah SWT berfirman dalam Q. S Al-'Alaq (96): 1-5 yang berbunyi:

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhan-mulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya." (Departemen Agama RI).

Masalah belajar adalah segala masalah yang terjadi selama proses belajar itu sendiri dan masalah belajar akan terus di jumpai, hal ini dikarenakan belajar merupakan kegiatan yang dinamis, sehingga perlu terus menerus mencermati perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa. Menurut Ahmadi, permasalahan yang berkaitan dengan masalah belajar sering ditandai dengan adanya hasil belajar yang rendah, siswa tidak dapat belajar dengan semestinya, dan susah menangkap apa yang dipelajari (Nurul Atieka). Masalah belajar antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya tidaklah sama, hal ini dikarenakan siswa memiliki kepribadian, pengalaman, tujuan dan kondisi yang beragam.

Permasalahan yang dialami oleh siswa sangat bervariasi, tergantung dari konsekuensi hubungan yang akan ditimbulkan di dalam kegiatan/aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan siswa, sehingga satu permasalahan serius seorang siswa belum tentu berpengaruh bagi siswa lainnya. Bervariasinya masalah tersebut, maka Dewa Ketut Sukardi mengidentifikasi ke dalam 12 aspek masalah, yaitu masalah kesehatan, ekonomi keluarga, waktu senggang atau rekreasi, hubungan dengan teman sebaya, hubungan dengan lawan jenis, keyakinan diri, pola asuh dalam keluarga, masa depan, hubungan dengan kehidupan sekolah, hubungan dengan guru, kebiasaan belajar dan kemauan belajar (Dasmaniar).

Kemauan belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek dapat tercapai (A.M. Sardiman). Senada dengan itu, Dalyono memaparkan bahwa kemauan belajar adalah daya penggerak atau

pendorong untuk melakukan suatu pekerjaan yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar (Dalyono). Kemauan belajar adalah kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif (Nashar).

Realita lapangan menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki kemauan belajar yang tinggi. Banyak siswa yang merasa “acuh-tak acuh” di saat proses pembelajaran berlangsung dan menganggap belajar hanya sebatas kegiatan mendengar dan mencatat apa-apa saja yang disampaikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak mempunyai kemauan yang kuat untuk belajar. Sebagian siswa di selimuti rasa malas, jenuh dan bosan dalam belajar, sehingga dengan mudah menyepelkan pembelajaran, alhasil siswa memilih kegiatan lain di luar konteks belajar seperti menonton televisi, bermain media sosial, games, bahkan sampai tidak masuk kelas.

Baru-baru ini perusahaan *platfrom* media sosial dari Kanada, *Hootsuite*, bekerjasama dengan *We are Sosial* dari Inggris merilis perkembangan pengguna internet di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Laporan itu bertajuk “*Digital 2020: A comprehensive look at the state of the state of the internet, mobile devices, social media, and ecommerce.*” Untuk Indonesia sendiri, dari total 272,1 juta penduduk pengguna internet meningkat mencapai 175, 4 juta jiwa. Menariknya, jumlah *smartphone* yang terkoneksi mencapai 338,2 juta unit, hampir dua kali lipat jumlah pengguna internet. Artinya, hampir rata-rata orang Indonesia punya lebih dari satu *smartphone*. Sedangkan jumlah pengguna sosial media mencapai 160 juta jiwa. Dibanding periode januari 2019, pada januari 2020 jumlah pengguna internet meningkat 17 % (bertambah 25 juta jiwa) dari tahun lalu. *Smartphone* yang terkoneksi juga bertambah 15 juta unit atau 4,6 %. Adapun jumlah media bertambah 12 juta jiwa naik 8,1 % (Yuswardi). Kominfo juga menyatakan bahwa dari jumlah pengguna internet sebanyak 82 juta orang 80 % diantaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun. Dari beberapa data menunjukkan bahwa pengguna internet pada usia remaja di Indonesia cukup tinggi dan sebanyak 98 % dari anak dan remaja mengaku tahu tentang internet dan 79,5 % diantaranya adalah pengguna internet (Kemkominfo).

Banyak siswa yang memanfaatkan *smartphone* untuk dijadikan media penambah wawasan, mengumpulkan informasi, dan menunjang untuk aktivitas atau kegiatan belajar. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Dani Gita Arfianto yang menyatakan terdapat manfaat yang signifikan dari

penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran pada materi keikhlasan beribadah dalam Al-Quran surah Al-Bayyinah ayat 5 terhadap hasil belajar siswa. Kondisi tersebut dapat diartikan bahwa semakin siswa memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, maka semakin baik pula hasil belajar PAI siswa tersebut. Sebaliknya, semakin siswa tidak memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, maka semakin kurang hasil belajar siswa tersebut (Dani Gita Arfianto).

Berbagai penelitian mutakhir menunjukkan secara jelas bagaimana *smartphone* dapat mempengaruhi kemauan belajar siswa. Ade Kola menemukan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan peningkatan kemauan belajar. Kecenderungan siswa dalam menggunakan sosial media sangat tinggi khususnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong terbentuknya lingkungan belajar komunitas yang kolaboratif, dan mendorong terciptanya belajar dan mengajar secara aktif (Muhammad Yaumi). Sebagaimana yang disampaikan Hamalik bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat merangsang keinginan belajar, gairah belajar, dan dapat berpengaruh terhadap psikologis siswa, serta membangkitkan kemauan belajar siswa (I Made Pustikayasa).

Pada penelitian di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan, peneliti menemukan bahwa aplikasi yang dipakai guru BK dalam mengatasi masalah belajar siswa diantaranya adalah *whatsApp*, *zoom* dan *google classroom* yang dikemas dengan materi pembelajaran semenarik mungkin agar dapat membangkitkan kemauan belajar siswa. Ketiga aplikasi tersebut dipilih karena dari sisi jumlah pengguna, fungsi dan cara penggunaannya yang mudah untuk dijangkau. *WhatsApp* dipilih karena dapat menyajikan beberapa fitur yang menarik serta mudah pengoperasiannya, fitur-fitur tersebut meliputi penyampaian pesan perorangan, penyampaian pesan dalam grup, melampirkan video, foto, file, panggilan suara, panggilan video konferensi, serta mengirimkan pesan suara. Selain *WhatsApp* adapun aplikasi lain yang digunakan adalah *zoom*. *Zoom* video konferensi tetap bisa menghubungkan guru dengan siswa dalam mengatasi masalah belajar. Adapun kelebihanannya dapat digunakan untuk 100 partisipan dan gratis selama 40 menit video konferensi, kualitas suara bagus dan dapat merekam keseluruhan sistem belajar mengajar. Begitupun dengan *google*

*classroom* yang digunakan sebagai media BK yang dapat memudahkan siswa dan guru agar tetap terhubung.

Adapun cara yang dilakukan guru BK dalam memanfaatkan *smartphone* sebagai media BK dalam mengatasi masalah belajar siswa adalah dengan memberikan serangkaian pelayanan diantaranya perhatian lebih kepada siswa, memberikan ucapan salam dan sapaan sebelum memulai pembelajaran di pagi hari, mengirim video, rekaman suara dan dokumen atau lainnya yang dapat membangkitkan kemauan belajar siswa serta melakukan *home visit* yang merupakan sinergitas antara tenaga pendidik di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan dalam membangkitkan kemauan belajar siswa melalui *smartphone*. Hal ini didasarkan pada hasil wawancara dengan guru BK, guru mata pelajaran, siswa, serta sumber data lain yang mendukung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan lima orang siswa kelas VII SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan menunjukkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan dengan menggunakan *smartphone*. *Smartphone* menjadi alternatif belajar mengajar bagi para siswa dan guru dengan konsep yang modern dan sangat praktis. *Smartphone* sangat memudahkan para siswa melakukan pembelajaran tanpa interaksi langsung. Siswa yang awalnya merasa malas, jenuh dan bosan dalam belajar, bahkan dengan mudah menyepelkan pembelajaran, akan memiliki kemauan untuk belajar. Dengan kemauan belajar siswa diharapkan siswa dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan baik.

Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam pengoperasian *smartphone*. Hanya saja terdapat kendala seperti kuota yang didapat dari kemendikbud dianggap terlalu sedikit dan tidak memperhatikan kebutuhan dengan benar, koneksi yang tidak stabil di lingkungan tempat tinggal siswa mengingat salah satu media yang digunakan seperti *zoom* membutuhkan jaringan internet yang cukup kuat.

Sejauh penelusuran peneliti tentang pemanfaatan *smartphone* sebagai Media BK dalam mengatasi masalah belajar, maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan pemanfaatan *smartphone* sebagai Media BK dalam mengatasi masalah belajar dan menyusunnya dalam skripsi yang berjudul "Pemanfaatan *Smartphone* sebagai Media BK dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan".

## KAJIAN TEORI

### 1. Pemanfaatan *Smartphone* sebagai Media BK

#### a. Pengertian *Smartphone*

*Smartphone* sendiri merupakan telepon pintar yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, berupa kemampuan yang menyerupai komputer. *Smartphone* bekerja menggunakan perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Selain dapat digunakan untuk telepon dan pesan singkat seperti halnya telepon biasa, keberadaan *smartphone* di tengah laju globalisasi teknologi komunikasi dan informasi memiliki fenomena tersendiri bagi dunia pendidikan khususnya bagi siswa. Kehadirannya yang menawarkan kecanggihan untuk dapat mengakses segala informasi lintas dunia dengan sangat cepat, mudah dan murah yang dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk pola belajar untuk meningkatkan prestasinya dengan berbagai fitur yang tersedia seperti jaringan akses internet yang menyediakan berbagai macam informasi yang dibutuhkan oleh penggunanya, *chatting* atau percakapan singkat melalui *whatsApp*, *zoom*, *google classroom* dan sejenisnya.

#### b. Fitur *Smartphone*

*Smartphone* merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device* (WMD) yang dapat berfungsi sebagai komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti personal digital assistant (PDA), akses internet, email, dan *Global Positioning System* (GPS). *Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, video, MP3 *players*, dll. Dengan kata lain *smartphone* dapat dikategorikan sebagai mini-komputer yang memiliki banyak fungsi dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

#### c. Kelebihan dan Kekurangan *Smartphone*

##### 1) Kelebihan *Smartphone*

- a) Membantu siswa dalam mengerjakan tugas
- b) Memudahkan komunikasi
- c) Sebagai media hiburan
- d) Mengakses informasi
- e) Eksistensi diri

- 2) Kekurangan *smartphone*
  - a) Dapat menyebabkan kecanduan
  - b) Risiko penyalahgunaan *smartphone*

**d. Manfaat *Smartphone* dalam BK**

Kitchenham berpendapat bahwa pemanfaatan *smartphone* dalam program pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan media (Jauharil Maknuni). Penggunaan *smartphone* dalam pendidikan dikenal sebagai teknologi *mobile learning (m-Learning)*.

Adapun manfaat media *smartphone* antara lain adalah:

- 1) *Smartphone* sebagai media belajar
- 2) *Smartphone* sebagai pusat informasi bagi siswa
- 3) *Smartphone* sebagai komunikasi bagi siswa
- 4) *Smartphone* alat untuk menambah wawasan
- 5) Membangkitkan kemauan belajar siswa.

**e. Penggunaan *Smartphone* sebagai Media BK dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa**

Proses penggunaan *smartphone* sebagai media BK dalam mengatasi masalah belajar siswa tidak terlepas dari penggunaan *smartphone* itu sendiri, berikut beberapa prosesnya: (Prayitno).

1. Persiapan

Pada proses persiapan terdapat dua tahapan, *pertama* memilih penggunaan media *smartphone* sebagai media BK, selanjutnya memilih aplikasi yang digunakan untuk sarana konsultasi seperti *whatsApp*, *zoom*, dan *google classroom*. Ketiga aplikasi tersebut dipilih sebagai salah satu media pembelajaran karena ditinjau dari sisi jumlah pengguna, fungsi dan cara penggunaannya dimana pendidik dapat berbagi (*sharing*) materi pelajaran atau tugas dalam bentuk gambar, pdf, ppt, doc, xls, audio, video secara langsung dan meminta tanggapan (jawaban) dari siswa. *Kedua*, adalah tahap sosialisasi. Sosialisasi dilakukan oleh guru BK sendiri agar siswa mengetahui adanya konsultasi dengan menggunakan media, ditahap ini guru BK menjelaskan ketentuan-ketentuan dalam menggunakan *smartphone*.

2. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan terdiri dari tiga tahap diantaranya yaitu:

- a) Mengidentifikasi untuk memperoleh data siswa.
- b) Menanggapi atau menjawab setiap pertanyaan dari siswa berkaitan dengan masalah yang dialami dan;
- c) Memberikan solusi terkait dengan masalah yang dialami.

### 3. Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan pada media BK adalah melakukan evaluasi jangka pendek tentang keterlaksanaan hasil. Penilaian jangka pendek (lajipen) mengacu pada bagaimana media BK digunakan oleh guru BK dan memperoleh hasilnya. Sasaran laijapen adalah respon dan hasil dari pemanfaatan *smartphone* sebagai media BK dalam mengatasi masalah belajar siswa. Penilaian jangka panjang yang menjadi fokusnya adalah terjadi perubahan pada siswa terkait masalah belajar yang dihadapinya. Masalah belajar di sini maksudnya adalah kesulitan dalam belajar yang sejak awal telah dikonsultasikan.

### 4. Analisis Hasil Evaluasi

Analisis hasil evaluasi yaitu menafsirkan hasil evaluasi dalam kaitannya dengan siswa. Tujuan utama dari analisis hasil evaluasi konsultasi adalah untuk mempertimbangkan upaya tindak lanjut yang akan dilakukan sesuai dengan penanganan masalah.

### 5. Tindak lanjut

Hasil penilaian digunakan sebagai pertimbangan tindak lanjut yang dapat dilakukan dengan konsultasi lanjutan, penghentian atau alih tangan (*referral*). Konsultasi lanjutan dilakukan berdasarkan kesepakatan kembali antara konsulti (siswa) dan konsultan (guru BK). Konsultasi ini diperlukan jika tahap penanganan dikatakan belum berhasil.

## 2. Masalah Belajar

### a. Pengertian Belajar

Skinner menyatakan, "*learning is a process of progressive behavior adaptation*" (Nefi Darmayanti). Dari definisi tersebut dapat dikemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif. Ini berarti, adanya tendensi kearah yang lebih sempurna atau lebih baik dari keadaan sebelumnya. Di samping itu, belajar juga menunjukkan suatu proses, yang berarti membutuhkan waktu sampai

mencapai sesuatu hasil, dari pada perilaku sebelumnya. Kemajuan yang diperoleh adalah sebagai akibat dari proses belajar tersebut, karena belajar merupakan suatu proses, maka dalam belajar ada masukan (*input*) yang kemudian melalui proses belajar menghasilkan suatu keluaran (*output*). Skinner percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan menghasilkan sesuatu yang optimal apabila individu diberi penguat (*reinforcer*).

Dari beberapa uraian di atas dapat di simpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku (*change in behavior or performance*). Setelah belajar individu mengalami perubahan dalam perilakunya. Perilaku dalam arti luas dapat overt behavior atau inert behavior yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

#### **b. Prinsip-prinsip Belajar**

Proses belajar memang kompleks, tetapi dapat juga dianalisa dan diperinci dalam bentuk prinsip-prinsip belajar. Hal ini perlu diketahui agar memiliki pedoman belajar secara efisien. Menurut Dimiyati, prinsip-prinsip belajar itu adalah sebagai berikut: (St. Hasniyati Gani Ali).

- 1) Kemauan dan Perhatian Belajar
- 2) Keaktifan
- 3) Keterlibatan langsung/berpengalaman
- 4) Pengulangan
- 5) Tantangan.
- 6) Penguatan
- 7) Perbedaan individual

#### **c. Masalah Belajar**

- 1) Siswa yang tidak mampu mencapai tujuan belajar atau hasil belajar sesuai dengan pencapaian teman-teman seusianya yang ada dalam kelas yang sama.
- 2) Siswa yang mengalami keterlambatan akademik.
- 3) Siswa yang secara nyata tidak dapat mencapai kemampuannya sendiri (tingkat IQ yang di atas rata-rata).
- 4) Siswa yang sangat lambat dalam belajar.
- 5) Siswa yang kekurangan kemauan dalam belajar.

- 6) Siswa yang bersikap dan memiliki kebiasaan buruk dalam belajar.
- 7) Siswa yang sering tidak mengikuti proses belajar mengajar di kelas.
- 8) Siswa yang mengalami penyimpangan perilaku (kurangnya tata krama) dalam hubungan intersosial.

#### **d. Faktor Penyebab Kesulitan Belajar**

Secara umum faktor-faktor yang berpengaruh dalam proses belajar siswa (Muhibbin Syah), adalah:

- 1) Faktor internal siswa (faktor dari dalam diri siswa); yakni keadaan atau kondisi fisik dan psikis siswa.
- 2) Faktor eksternal siswa (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa baik kondisi sosial maupun non sosial.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, penelitian yang sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Lexy J. Moleong).

Subjek penelitian kualitatif adalah informan yang hendak digali informasinya oleh penulis. Oleh karena itu, subjek dari penelitian ini ialah guru BK, guru mata pelajaran, serta siswa SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan. Dalam hal ini, guru BK dan siswa sebagai informan primer sedangkan guru mata pelajaran sebagai informan sekunder.

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian ini adalah SMP Islam Terpadu Al-Ulum Medan, yang beralamat di Jl. Tuasan No. 35 Kelurahan Sidorejo Hilir Kecamatan Medan Tembung Kota Medan Sumatera Utara.

#### **Prosedur Pengumpulan Data dilakukan melalui:**

1. Aplikasi *Smartphone*
  - a. Grup *WhatsApp*

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan beberapa bukti-bukti berupa segala sesuatu yang diberikan guru BK kepada siswa melalui grup *whatsApp*, seperti sapaan selamat pagi, video, rekaman suara, dan

dokumen yang dapat membangkitkan kemauan belajar siswa, atau lainnya yang didukung oleh *whatsApp*.

b. *Zoom*

Salah satu aplikasi yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik secara virtual melalui *video conference* dengan PC atau laptop atau *smartphone* adalah *zoom meeting*, aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan online dan kolaborasi seluler.

c. *Google Classroom (GCR)*

Penggunaan *google classroom* akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Siswa juga dapat berperan aktif di dalam kelas online tersebut dengan cara belajar, menyimak, mengirim tugas, memberikan tanggapan, berdiskusi mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Melalui aplikasi ini diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan.

2. Wawancara dan dokumentasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara tidak terstruktur yaitu kegiatan wawancara yang belum menentukan hal-hal (materi) yang akan ditanyakan oleh peneliti.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif model Miles dan Michael Huberman yang terdiri dari:

- a) Reduksi data;
- b) Penyajian data;
- c) Penarikan Kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Cara Guru BK Memanfaatkan *Smartphone* sebagai Media BK dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa

Hasil penelitian ini menemukan bahwa ternyata guru BK memanfaatkan *smartphone* dalam hal untuk membangkitkan kemauan belajar siswa. Selain memudahkan proses belajar mengajar yang dilakukan secara daring, penggunaan *smartphone* dapat menarik perhatian siswa, menumbuhkan semangat serta dapat membangkitkan kemauan siswa untuk belajar sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik, serta

dapat menunjang siswa menuju pembelajaran mandiri. Sebagaimana yang disampaikan Kosmas Sobon, dkk, yang menyatakan bahwa pembelajaran digital memberikan pengaruh yang positif terhadap kemauan belajar siswa dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ia juga mengatakan bahwa siswa yang memiliki kemauan belajar yang tinggi akan cenderung berupaya untuk mencapai prestasi. Siswa akan mencoba menggunakan *smartphone* untuk belajar, misalnya dengan menggunakan fitur-fitur pendidikan yang menarik yang bisa membangkitkan kemauan belajar (Kosmas Sobon).

Adapun cara yang dilakukan guru BK dalam membangkitkan kemauan belajar siswa diawali dengan tahap persiapan, pada proses persiapan meliputi pemilihan media serta aplikasi yang digunakan untuk sarana konsultasi. *Kedua*, adalah tahap sosialisasi yang dilakukan agar siswa mengetahui adanya konsultasi dengan menggunakan media, di tahap ini guru BK menjelaskan ketentuan-ketentuan apa saja yang harus dipatuhi. *Ketiga* pelaksanaan, dalam pelaksanaan terdiri dari tiga tahap diantaranya: mengidentifikasi untuk memperoleh data siswa, menanggapi atau menjawab setiap pertanyaan dari siswa dan memberikan solusi berkaitan dengan masalah yang dialami. *Keempat* melakukan evaluasi tentang keterlaksanaan hasil yang mengacu pada bagaimana media BK digunakan oleh guru BK dan memperoleh hasilnya. *Kelima* menganalisis hasil evaluasi untuk mempertimbangkan upaya tindak lanjut yang akan dilakukan sesuai dengan penanganan masalah. *Keenam* tindak lanjut, hasil penilaian digunakan sebagai pertimbangan tindak lanjut yang dapat dilakukan dengan konsultasi lanjutan, penghentian atau alih tangan (*referral*).

## **2. Aplikasi yang di pakai Guru BK dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa**

Aplikasi yang digunakan guru BK dalam mengatasi masalah belajar siswa diantaranya *whatsApp*, *zoom*, dan *google classroom*. Ketiga aplikasi tersebut dipilih karena ditinjau dari sisi jumlah pengguna, fungsi dan cara penggunaannya yang mudah dijangkau. Adapun jenis *smartphone* yang digunakan siswa seperti *iphone*, *oppo*, *samsung*, *vivo* dan *smartphone* bermerk lainnya. Karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK, mayoritas siswa yang bersekolah di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan adalah menengah keatas. Seluruh siswa diwajibkan untuk menggunakan ketiga aplikasi tersebut. Hanya saya, saat menggunakan *zoom* satu dua orang

siswa terdapat mengalami kendala di koneksi internet karena lokasi di dekat lingkungan rumah yang sulit terjangkau jaringan, jadi guru BK tidak terlalu memaksa agar siswa menggunakannya dihari itu juga tetapi guru BK mengalihkan proses pembelajaran ke *whatsApp*. Dengan begitu, siswa tetap mendapatkan hak yang serupa dengan teman-temannya yang lain.

Adapun langkah pemanfaatan dari ketiga aplikasi tersebut antara lain: sebelum pembelajaran dimulai, siswa terlebih dahulu mempelajari materi pelajaran yang telah disiapkan oleh guru BK berupa video, rekaman suara dan dokumen lainnya yang di kirim melalui grup *whatsApp*. Setelah itu, diskusi dilanjutkan dengan *zoom* terkait apa yang telah dipelajari sebelumnya di mana guru BK bertindak sebagai fasilitator. Dan di akhir pembelajaran, guru memberikan absensi dan tugas yang dikirim melalui *google classroom*. Sejalan dengan itu, Laurillard menyatakan bahwa dengan menggunakan *smartphone* dalam pendidikan, membuat teknologi ini memiliki peran yang sentral untuk dapat digunakan sebagai sarana penyampai informasi kepada siswa melalui teknologi perangkat *mobile* (Edi Ismanto). Selain itu, guru BK juga melakukan *home visit* yang dilaksanakan secara sistematis dan berkelanjutan sesuai dengan jadwal yang telah disusun sehingga memberikan dampak signifikan bagi perkembangan siswa. Guru BK juga melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran mengenai perkembangan diri siswa dan melakukan analisis penilaian untuk menentukan pelayanan yang akan di berikan selanjutnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan lima orang siswa kelas VII SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan menunjukkan siswa menjadi lebih tertarik dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan dengan menggunakan *smartphone*. Siswa yang awalnya merasa malas, jenuh dan bosan dalam belajar, bahkan dengan mudah menyepelkan pembelajaran, akan memiliki kemauan untuk belajar. Dengan kemauan belajar siswa diharapkan dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan baik.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *smartphone* sebagai media BK dalam mengatasi masalah belajar di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan telah berjalan dengan baik khususnya dalam membangkitkan kemauan belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan pelaksanaan dan hasil yang dicapai selama ini dalam membangkitkan kemauan siswa dalam belajar.

## **PENUTUP**

1. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan, peneliti menemukan bahwa guru BK memanfaatkan *smartphone* untuk membangkitkan kemauan belajar siswa. Siswa yang awalnya tidak mempunyai kemauan dalam belajar akan tertarik dan menganggap belajar adalah sebuah keharusan bukan paksaan. Adapun cara yang dilakukan guru BK diawali dengan tahap persiapan, sosialisasi, pelaksanaan, evaluasi, menganalisis hasil evaluasi dan tindak lanjut.
2. Aplikasi yang dipakai guru BK diantaranya adalah *whatsapp*, *zoom* dan *google classroom* yang dikemas dengan materi pembelajaran semenarik mungkin agar dapat membangkitkan kemauan belajar siswa. Ketiga aplikasi tersebut dipilih karena dari sisi jumlah pengguna, fungsi dan cara penggunaannya yang mudah untuk dijangkau. Adapun Langkah pemanfaatan dari ketiga aplikasi tersebut antara lain: siswa mempelajari materi pelajaran dari rumah melalui video dan rekaman suara yang telah disiapkan oleh guru BK melalui *whatsapp*. Setelah itu, diskusi dilanjutkan dengan *zoom*. Dan diakhir pembelajaran, guru memberikan absensi melalui *google classroom*. Guru BK juga melakukan *home visit* yang dilaksanakan secara sistematis dan berkelanjutan sesuai dengan jadwal yang telah disusun sehingga memberikan dampak signifikan bagi perkembangan siswa. Guru BK juga melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran mengenai perkembangan diri siswa dan melakukan analisis penilaian untuk menentukan pelayanan yang akan diberikan selanjutnya.

## **Saran**

1. Disarankan kepada kepala sekolah agar dapat meningkatkan jaringan WIFI di sekolah untuk kegiatan belajar mengajar. Kencangnya jaringan internet membantu guru untuk berkreasi dalam menyediakan bahan pembelajaran.
2. Disarankan kepada guru Bimbingan dan Konseling agar dapat menyediakan situs layanan konseling online yang memudahkan siswa menceritakan permasalahan yang dialaminya kepada guru BK. Terutama bagi siswa yang kurang memiliki kepercayaan diri.
3. Disarankan kepada guru mata pelajaran, sebaiknya tidak memberikan materi yang terlalu banyak agar siswa tidak terlalu stress karena yang terpenting itu *learning how to learn*, bukan hanya *how to learn*. Tugas yang banyak tanpa

penyampaian materi yang baik, akan membuat siswa bosan, yang pada akhirnya para siswa akan merasa sulit belajar karena suasana belajar yang tidak nyaman dan kondusif.

4. Disarankan kepada siswa/i SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan agar dapat menggunakan *smartphone* dengan bijak dan dapat mengatur serta mengelola waktu belajar. Biasakan untuk mengerjakan tugas dengan segera dan tidak menunda-nunda pekerjaan.
5. Disarankan kepada Jurusan BKPI, adanya kajian serius dan mendalam tentang pemanfaatan *smartphone* sebagai media BK yang bisa memberikan manfaat bagi sarjana lulusan BKPI dalam memberikan solusi yang lebih komprehensif bagi siswa dan orang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bimo Walginto. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset, h. 183-184.
- Sumadi Suryabrata. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, h. 231.
- Dapartemen Agama RI. 2013. *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahnya*. Jakarta: Halim Publishing & Distributing, h. 597.
- Nurul Atieka. 2016. *Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa melalui Layanan Bimbingan Kelompok di SMP Negeri 2 Sungkai Utara Lampung Utara*. Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM METRO. Vol 1 No. 1, h. 91.
- A.M. Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yuswardi. 2021. *Pengguna Internet Indonesia dalam Angka 2020*. Diakses dari <http://m.cyberthreat.id/read/5387/Digital-2020-Pengguna-Internet-dalam-Angka>, pada tanggal 17 Januari 2021, pukul 10:00.
- Kemkominfo. 2014. *Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta*. Diakses dari [https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/kemkominfo%3A+PenggunaInternet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita\\_satker#:~:text=Bandar%20Lampung%2C%20Kominfo%Kementrian%20Komunikasi,peringkat%20ke%2D8%20di%20dunia](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/kemkominfo%3A+PenggunaInternet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker#:~:text=Bandar%20Lampung%2C%20Kominfo%Kementrian%20Komunikasi,peringkat%20ke%2D8%20di%20dunia), pada tanggal 17 Januari 2021, pukul 10:03.
- Dani Gita Arfianto. 2017. *Pengaruh Pemanfaatan Handphone sebagai Media Pembelajaran pada Materi Keikhlasan Beribadah dalam Al-Qur'an Surah AL-Bayyinah Ayat 5 terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X di SMK Nasional Pati Tahun Pelajaran 2016/2017*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, h. 2.
- Muhammad Yaumi. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, h. 12.
- I Made Pustikayasa. 2019. *Grup WhatsApp sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu. Vol.10 No. 2, h. 54.

- Jauharil Maknuni. 2020. *Pengaruh Media Belajar Smartphone terhadap Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19. Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*. Vol. 2 No. 1, h. 98
- Prayitno. 2014. *Layanan Konseling*. Padang: BK FIP, h. 30.
- Nefi Darmayanti. 2009. *Psikologi Belajar*. Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 2-3.
- St. Hasniyati Gani Ali. 2013. *Prinsip-prinsip Pembelajaran dan Implikasinya terhadap Pendidik dan Peserta Didik*. Jurnal Al-Ta'dib. Vol. 6, No. 1, hal. 22-38.
- Muhibbin Syah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, h. 144-155.
- Lexy J. Moleong. 2012, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, h. 3-4.
- Hilwa Putri Kamila. 2019. *Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial WhatsApp terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di SMP Islam Al-Wahab Jakarta Tahun Pelajaran 2018/2019*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, h. 60.
- Elgi Syafni, (dkk). 2013. *Masalah Belajar Siswa dan Penanganannya*. Jurnal Ilmiah Konseling. Vol. 2 No. 2, h. 17-18.