

Pandangan Siswa Kelas X terhadap Penerapan Media Permainan BK "Round Of Truth Or Dare" di SMK PGRI Turen

Annisau Qonitaturrohmah¹, Kezia Gaberiella Hanauli²,
Riskiyana Prihatiningsih³
Universitas Negeri Malang^{1,2,3}
riskiyana.prihatiningsih.fip@um.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the high frequency of students using gadgets during Guidance and Counseling services. This study aims to determine the views of students in the use of the Guidance and Counseling game "Round of Truth or Dare". The research method used is descriptive qualitative with data collection used is observation, interviews and documentation. The research subjects were 8 students from grade X who were determined by random sampling technique. The results of the study showed that the game media could help students reduce the use of gadgets while in class, but some students also said that it would be nice if the paper that had been obtained did not need to be returned so that it would further hone students' thinking skills and creativity.

Keywords: Point of view of Vocational High School students, Guidance and Counseling Media, Guidance and Counseling Game.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya frekuensi peserta didik dalam menggunakan *gadget* selama layanan Bimbingan dan Konseling. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan peserta didik dalam penggunaan media permainan Bimbingan dan Konseling "Round of Truth or Dare". Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian sebanyak 8 siswa dari kelas X yang memiliki frekuensi pemakaian *gadget* paling tinggi pada setiap kelasnya dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan tersebut dapat membantu peserta didik dalam mengurangi penggunaan *gadget* selama di dalam kelas namun dari beberapa peserta didik juga mengatakan bahwa alangkah baiknya apabila kertas yang telah didapatkan tidak perlu dikembalikan sehingga lebih mengasah kemampuan berpikir serta kreativitas peserta didik.

Kata Kunci: Pandangan siswa SMK, Media BK, Permainan BK.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin modern dapat ditandai dengan kemajuan teknologi yang canggih secara cepat dan pesat. Berkembangnya kemajuan teknologi dapat merubah cara pandang manusia dalam berkehidupan. Hal ini menjadikan teknologi seperti media elektronik berupa *gadget* yang memiliki banyak fungsi dan kegunaan sehingga menjadikan hal tersebut tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia (Sari & Mitsalia, 2016). Sejalan dengan adanya kemajuan teknologi, tentunya ada berbagai dampak bagi kehidupan umat manusia. Kemajuan teknologi ini dapat memberikan perubahan positif maupun negatif tergantung dengan cara individu menggunakannya. Apabila individu tersebut menggunakan *gadget* sesuai dengan fungsinya, maka akan memberikan perubahan yang positif,

sebaliknya, apabila individu tersebut menggunakan *gadget* tidak sesuai dengan fungsinya, maka akan memberikan hasil yang negatif untuk dirinya sendiri maupun orang lain. (Jafar & Mulyani, 2022).

Perubahan ini juga memberikan dampak bagi semua bidang, salah satunya adalah pada bidang pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi dan munculnya fitur-fitur canggih pada *gadget* di era sekarang, *gadget* semakin sulit dipisahkan dari kehidupan seorang individu, tak terkecuali para peserta didik. Kemajuan teknologi dan fitur canggih tersebut telah dipergunakan oleh sistem pendidikan untuk mengadakan ujian, pemberian tugas, bahkan memberikan *video* pembelajaran yang tentunya sangat menguntungkan peserta didik. Namun, selain untuk pendidikan, sekarang *gadget* bisa dipakai untuk bermain game dan hal lain yang tidak memiliki korelasi dengan pembelajaran, sehingga para peserta didik cenderung lebih fokus dengan *gadgetnya*, bukan kepada bapak atau ibu guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas. (Rohmah & Mardiyah, 2017).

Tidak hanya itu saja, perubahan tersebut juga bisa dilihat dari kebiasaan peserta didik di dalam kelas. Contohnya seperti penggunaan *gadget* yang terlalu lama membuat peserta didik tidak fokus pada pembelajaran di kelas. Fenomena ini terjadi di SMK PGRI Turen selama melaksanakan asistensi mengajar. Berdasarkan observasi, peneliti menemukan 80% peserta didik menggunakan *gadget* selama pembelajaran dilakukan. Tidak hanya itu, para peserta didik juga tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru di depan kelas melainkan berbincang-bincang dengan teman sebangku mereka. Sehingga lingkungan kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi kurang kondusif. Lingkungan belajar yang kurang kondusif membuat peserta didik menjadi gampang bosan, hilang fokus, dan bahkan tidak bersemangat dalam belajar (Lacksana, 2017).

Berdasarkan hasil observasi tersebut, guru Bimbingan dan Konseling SMK PGRI Turen beserta rekan mahasiswa Asistensi Mengajar prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang melakukan diskusi berdasarkan urgensi yang terjadi di setiap kelasnya. Nyatanya, fenomena peserta didik yang tidak fokus ketika jam pelajaran itu tidak hanya terjadi di satu kelas saja, melainkan beberapa kelas di SMK PGRI Turen. Dengan urgensi ini, Bimbingan dan Konseling mencari cara agar peserta didik bisa kembali fokus di setiap jam belajar-mengajar, terkhusus pada jam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling.

Disamping itu, banyak dari para peserta didik menginginkan adanya *games* ketika jam pelajaran karena mereka sering kali merasa bosan jika hanya diterangkan dengan cara ceramah saja. Menurut Yusuf (2011) terdapat beberapa manfaat belajar sambil bermain diantaranya adalah menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak siswa untuk terlibat penuh dalam pembelajaran, meningkatkan proses belajar, membangun kreatifitas diri, mencapai tujuan

dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman dan memfokuskan peserta didik sebagai subjek belajar. Selain itu, Santoso (2019) juga menyatakan bahwa *game* adalah media yang disukai oleh peserta didik dan dalam hal ini, guru bisa menyisipkan tantangan atau motivasi kepada para peserta didik sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan mengalihkan fokusnya.

Dengan adanya diskusi tersebut, tim Bimbingan dan Konseling memiliki ide untuk mengembangkan media permainan Bimbingan dan Konseling yang didalamnya membahas mengenai empat bidang Bimbingan dan Konseling, kejujuran, tantangan, pertanyaan logika, serta *problem solving*. Hal ini didasari karena para peserta didik menyatakan bahwa mayoritas guru di kelas mereka menggunakan metode ekspositori atau ceramah sehingga mereka cepat merasa bosan dan mereka menginginkan pembelajaran yang tetap asik dan mudah dipahami. Pernyataan ini diperkuat oleh I Made Suweta (2020) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa metode ekspositori memiliki kelemahan bahwa metode ini kurang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan eksplorasi, kemandirian, serta sikap kritis peserta didik. Selain itu, metode ini juga cenderung membuat sikap peserta didik lebih pasif karena terbiasa menerima. Mengingat banyak para peserta didik menginginkan adanya *games* ketika jam pelajaran, hal ini tentunya menjadi pertimbangan tim Bimbingan dan Konseling untuk merealisasikan hal tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pemilihan metode ini adalah sebagai salah satu metode untuk mempermudah peneliti dalam memperoleh gambaran di lapangan dan implementasi media permainan Bimbingan dan Konseling yang dilakukan di SMK PGRI Turen. Penelitian ini dilakukan atas dasar fakta yang di lapangan menggunakan instrumen penelitian berupa observasi deskriptif, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi (Sugiyono, 2015)

Peneliti juga melakukan pengambilan data menggunakan teknik wawancara, dengan instrumen wawancara yang digunakan berupa pertanyaan dengan 5 butir pertanyaan terbuka dan wajib dijawab oleh responden. Pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana subjek penelitian yang dijadikan sumber data merupakan subjek dengan karakteristik khusus sebagai sasaran penelitian (Uray Herlina : 2014). Maka dari itu, subjek yang diambil dalam penelitian ini berjumlah delapan orang responden yang merupakan peserta didik yang memiliki frekuensi paling tinggi di kelas dalam penggunaan *gadget*. Penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI Turen selama tiga bulan, yakni mulai bulan Februari 2023 hingga Mei 2023. Setiap minggunya, peneliti akan *rolling* dari

kelas satu ke kelas lainnya untuk memaksimalkan observasi yang akan dilakukan.

HASIL

Penelitian dilakukan melalui tiga tahapan dalam pengumpulan data, yaitu: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap penelitian awal, peneliti mengumpulkan data secara observasi yang dilaksanakan di empat kelas X, yaitu X Teknis dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM), X Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP). X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP), serta X Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL). Dari observasi tersebut, peneliti mendapatkan hasil berupa:

Tabel 1. Hasil Observasi

No.	Pelaksanaan Observasi	Lokasi	Hasil Observasi
1.	Minggu Pertama Bulan Februari, Maret, dan April.	Ruang Kelas X Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus bermain game dengan <i>gadget</i> setiap saat, termasuk ketika jam Bimbingan dan Konseling. 2. Terdapat banyak sekali peserta didik yang tidur di kelas. 3. Sebagian peserta didik keluar kelas ketika bosan.
2.	Minggu Kedua Bulan Februari, Maret, dan April.	Ruang Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mayoritas peserta didik lagi-lagi bermain <i>game</i> di <i>gadget</i> mereka. 2. Mayoritas peserta didik perempuan berbicara dengan temannya. 3. Beberapa peserta didik makan camilan di dalam kelas.
3.	Minggu Ketiga Bulan Februari, Maret, dan April.	Ruang Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat tiga orang peserta didik laki-laki yang selalu fokus dengan <i>gadget</i>nya. 2. Terbilang kondusif karena lebih banyak peserta didik yang tidak menggunakan <i>gadget</i>. 3. Masih ada beberapa peserta didik yang tidak fokus karena tidur di kelas.
4.	Minggu Keempat Bulan Februari, Maret, dan April.	Ruang Kelas X Akuntansi dan keuangan Lembaga (AKL).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mayoritas peserta didik perempuan berbicara satu sama lain di kelas. 2. Seluruh peserta didik laki-laki yang berjumlah empat orang dan beberapa beserta didik perempuan masih menggunakan <i>gadget</i> di jam Bimbingan dan Konseling. 3. Terdapat dua peserta didik laki-laki yang sering tidur di kelas.



Dari tabel hasil observasi tersebut peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* di kelas X Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM) serta X Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP) memiliki frekuensi yang sangat tinggi karena dari awal hingga akhir jam pelajaran, peserta didik terus menggunakan *gadget*. Hal ini juga terlihat selama satu minggu dan di semua mata pelajaran, termasuk Bimbingan dan Konseling. Namun, berbeda dengan dua kelas lainnya, yaitu kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) hanya peserta didik laki-laki saja yang menggunakan *gadget* di jam Bimbingan dan Konseling sedangkan di kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) terdapat setengah dari populasi atau sepuluh peserta didik yang menggunakan *gadget*.

Menindaklanjuti observasi yang telah dilakukan di empat kelas tersebut, peneliti membuat beberapa daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara secara partisipatif kepada peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih banyak dari peserta didik serta mengetahui hal seperti apa yang diinginkan peserta didik terkait dengan pengembangan media permainan Bimbingan dan Konseling yang telah direalisasikan. Adapun pertanyaan yang akan diberikan ketika wawancara adalah sebagai berikut:

1. "Pengalaman baik seperti apa yang kamu dapatkan ketika bermain permainan "*Round of Truth or Dare*" ini?"
2. "Menurutmu, apakah permainan "*Round of Truth or Dare*" ini membantumu untuk lebih mengenal dan mengembangkan dirimu? Jelaskan alasannya!"
3. "Menurutmu, apakah media permainan seperti ini cocok diberikan ketika layanan Bimbingan dan Konseling? Jelaskan alasannya!"
4. "Menurutmu, apakah media permainan ini mengurangi pemakaian *gadget* (HP) di dalam kelas? Jelaskan!"
5. "Menurutmu, apa saja kelebihan dan kekurangan media permainan ini?"

Wawancara dilakukan kepada delapan peserta didik dengan masing-masing dua peserta didik sebagai perwakilan pada setiap kelas yang berasal dari kelas X Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM), X Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP), X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP), dan X Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL). Peserta didik yang diwawancarai merupakan peserta didik yang sering menggunakan *gadget* di dalam kelas serta berkaitan dengan pandangan mereka terhadap penerapan media permainan "*Round of Truth or Dare*" dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Dengan adanya wawancara yang diberikan, peneliti berhasil mendapatkan pandangan-pandangan yang berbeda antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya.

PEMBAHASAN

Penggunaan *gadget* bukanlah hal yang baru dikalangan peserta didik. Di era yang sudah modern ini banyak peserta didik yang memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari. (Indraswari, 2019). Bahkan tidak sedikit dari mereka yang menggantungkan hidup mereka pada *gadget* dengan berbagai alasan seperti mengikuti perkembangan, sarana hiburan (*game online*), dan lain sebagainya (Unisa dkk, 2020). Kondisi peserta didik pada era sekarang memang sudah seharusnya berbeda cara menghadapinya sehingga jika terdapat keadaan dimana peserta didik memiliki frekuensi penggunaan *gadget* yang terlalu tinggi hal itu akan sangat berpengaruh pada tumbuh kembang peserta didik terutama pada kondisi psikis dan emosionalnya. Apabila hal itu dibiarkan, dapat berpengaruh pada ketidaktertarikan peserta didik pada kehidupan sekitarnya (Heryanto dkk, 2023).

Penggunaan *gadget* ini didasari oleh beberapa faktor, salah satunya karena peserta didik sering merasa bosan ketika pembelajaran di dalam kelas. Dalam hal ini, peserta didik kurang menyukai metode ekspositori atau ceramah dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini juga telah dijelaskan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Azman Mansur dan Nanik Estidarsani (2015) yang menyatakan bahwa peserta didik kurang menyukai metode ini karena metode ini hanya dilakukan satu arah tanpa adanya timbal balik sehingga menjadikan peserta didik pasif dan hanya mendengarkan penjelasan. Hal serupa juga telah dituliskan oleh Evia Darmawani (2018) bahwa guru harus kreatif dalam mengelola kelas terkhusus saat kegiatan belajar-mengajar sehingga metode yang digunakan dapat optimal dan memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk ikut andil dalam kegiatan di dalam kelas.

Dengan adanya perilaku tingginya penggunaan *gadget* oleh peserta didik ketika mendapatkan metode pembelajaran ekspositori atau ceramah, hal ini juga menjadi salah satu faktor bagi guru Bimbingan dan Konseling untuk mengembangkan media layanan yang lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan layanan di dalam kelas agar peserta didik teralihkan fokusnya dari *gadget*. Hal ini tentunya selaras dengan pendapat Prasetiawan (2018) yang menyatakan bahwa alat bantu atau media dalam layanan Bimbingan dan Konseling bisa berupa perangkat lunak maupun keras dan bisa selalu dikembangkan oleh guru Bimbingan dan Konseling. Dengan penjelasan ini, diharapkan guru Bimbingan dan Konseling bisa membantu para peserta didik untuk memahami diri, mengasah kemampuan memecahkan masalah, serta membantu meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan sehingga segala informasi dan prinsip terkait Bimbingan dan Konseling dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik (Nursalim, 2015).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan kepada peserta didik kelas X, peneliti menemukan bahwa kelas X Teknik dan

Bisnis Sepeda Motor (TBSM) dan X Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP) memiliki frekuensi penggunaan *gadget* yang sangat tinggi ketika pembelajaran berlangsung. Sedangkan dua kelas lainnya yaitu X Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) dan X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) hanya peserta didik laki-laki saja yang memiliki frekuensi yang tinggi dalam penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, peneliti dapat mengetahui siapa saja peserta didik yang memiliki frekuensi tinggi dalam penggunaan *gadget* di dalam kelas sehingga memudahkan peneliti untuk menentukan dua peserta didik di masing-masing kelas untuk melakukan wawancara.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap dua peserta didik pada setiap kelas yang memiliki frekuensi tertinggi dalam penggunaan *gadget*, peneliti dapat memperoleh berbagai pandangan peserta didik terkait dengan penggunaan *gadget* dan pengembangan media permainan Bimbingan dan Konseling "*Round of Truth or Dare*". Adapun hasil dari wawancara tersebut antara lain:

1. Empat dari delapan peserta didik menyatakan bahwa pengalaman baik yang peserta didik peroleh bisa membantu mereka dalam mengenal dan memahami diri mereka serta lingkungan sekitarnya. Tiga lainnya menyatakan bahwa mereka senang bisa bermain dan berkumpul di kelas secara lengkap, sedangkan satu lainnya menyatakan bahwa ia belajar untuk menerima jawaban orang lain dan belajar untuk menghargainya. Dalam hal ini, memahami lingkungan dan menghargai orang lain merupakan salah satu wujud dari sopan santun sehingga media permainan ini dapat meningkatkan hal tersebut. Fakta ini juga telah diteliti oleh Dimas Adi Nugroho dan Risaniatin Ningsih (2022) dengan menggunakan media Bimbingan dan Konseling berupa kartu *Truth or Dare*.
2. Lima dari delapan peserta didik menyatakan bahwa mereka bisa mengenal diri lebih lagi seperti mengetahui bakat dan minatnya, sedangkan tiga lainnya menyatakan bahwa mereka belajar untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri serta memampukan mereka untuk mengutarakan pendapatnya. Fakta ini juga diperkuat oleh Milla Hayatillah (2021) bahwa permainan *Round of Truth or Dare* dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik baik itu dalam mengutarakan pendapatnya maupun dalam mencoba hal baru. Untuk itu, media permainan ini cocok digunakan sebagai sarana bagi peserta didik dalam meningkatkan kepercayaan dirinya.
3. Lima dari delapan peserta didik menyatakan bahwa media permainan ini cocok diberikan saat layanan Bimbingan dan Konseling karena menyenangkan, seru, dan tidak membosankan. Hal ini selaras dengan pernyataan dari Puspitasari (2020) bahwa permainan *Truth and Dare* merupakan permainan yang populer dikalangan remaja dan dapat menciptakan suasana menjadi menyenangkan sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang unik dan menarik.

Disamping itu, tiga lainnya menyatakan bahwa dari permainan ini mereka dapat belajar memecahkan permasalahan serta mengasah logika, serta mendapatkan gambaran, informasi, dan peluang pekerjaan. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Milla Hayatillah (2021) bahwa pada penggunaan media permainan *Round of Truth or Dare* pada kartu *problem solving* khususnya dapat melatih peserta didik dalam permasalahan yang disajikan dalam kartu tersebut secara obyektif dan rasional.

4. Enam peserta didik menyatakan bahwa media permainan ini sangat mengurangi penggunaan *gadget* di kelas karena antusias dengan permainan yang dihadirkan. Hal ini tentunya selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Syarif Hidayatulloh, Henry Praherdhiono, dan Agus Wedi (2020) yaitu media *game* dalam pembelajaran sangat efektif untuk mengontrol suasana kelas menjadi lebih kondusif. Disamping itu, dua lainnya merasa cukup mengurangi penggunaan *gadget* karena merasa kurangnya waktu sehingga seiring berkurangnya jam pelajaran, menjadikan mereka kurang memperhatikan permainan ini lagi.
5. Delapan peserta didik menyatakan bahwa media permainan ini sudah bagus karena memiliki pertanyaan beragam dan inovatif. Khairun Annisa (2022) menyatakan dalam penelitiannya bahwa media permainan *Round of Truth or Dare* sudah menarik dan inovatif. Disamping itu, dua dari delapan peserta didik menyatakan bahwa media ini memiliki kekurangan yaitu soal yang sudah dijawab kembali dimasukkan ke dalam amplop sehingga membuat peserta didik kurang berpikir secara mandiri dan permainan ini sudah bagus namun dinilai kurang efisien karena hanya akan dimainkan satu minggu sekali.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pandangan peserta didik terhadap media permainan Bimbingan dan Konseling "*Round of Truth or Dare*" di SMK PGRI Turen membantu peserta didik dalam mengurangi penggunaan *gadget* ketika di kelas, dapat mengembangkan kemampuan berpikir, memiliki kemampuan untuk memecahkan sebuah permasalahan, mengetahui bakat, minat serta potensi yang dimiliki, serta mendapatkan pelajaran baru yang belum mereka dapatkan sebelumnya. Adapun saran serta masukan atas permainan ini adalah alangkah baiknya apabila kertas pertanyaan yang sebelumnya sudah diperoleh oleh peserta didik tidak dikembalikan lagi agar pertanyaan yang didapat oleh peserta didik lain lebih bervariasi dan mengurangi peluang kesamaan pertanyaan ataupun jawaban. Hal ini juga membuat kemampuan berpikir peserta didik menjadi lebih mandiri dan tidak meniru jawaban teman.

DAFTAR RUJUKAN

- Darmawani, E. (2018). Metode Ekspositori dalam Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling Klasikal. *Jurnal Wahana Konseling*, 1(2), 30–44.
- Erlinaini, M. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VI Studi Kasus SD 83 Bengkulu Tengah. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(6), 163–172.
- Hamsir, U., Zelfia. (2020). Pola Komunikasi Antara Orang Tua Dengan Anak dalam Mengurangi Penggunaan *Gadget* pada SD Islam Terpadu Ar-Rahmah Makassar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi*. Universitas Muslim Indonesia, 1(3), 104-123.
- Haqiqi, A. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Bimbingan dan Konseling Bagi Siswa Kelas VII. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3(6), 214–231.
- Hayatillah, M. (2021). Penerapan Media Permainan *Truth and Dare* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MTSN 4 Pidie. *Skripsi*. Banda Aceh : Universitas Negeri Islam Ar-Raniry.
- Herlina, U. (2014). Persepsi Guru Bimbingan dan Konseling (BK) Terhadap Peran Permainan (*Games*) dalam Pelaksanaan Bimbingan Kelompok di Tingkat Sekolah Menengah Pertama Kota Pontianak. *Edukasi : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 152-162.
- Heryanto, M., dkk. (2023). Lama Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Pada Anak Prasekolah. *Journal of Midwifery Care*, 3(2), 136-144.
- Hidayatullah, S., Praherdhiono, Henry., & Wedi, Agus. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199-206.
- Indraswari, P. (2019). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Jafar, J., & Mulyani. (2022). Layanan Konseling Kelompok Berbasis IT pada Peserta Didik SD untuk Menurunkan Tingkat Penggunaan *Gadget* Freak di Era Study From Home. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 11(2), 130–136.
- Jalil, K. (2022). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Modifikasi *Truth and dare Card* untuk Meningkatkan *Self-Confidence* pada Peserta Didik di SMP Negeri 1 Wonomulyo. *Pinisi Journal of Education*. Makassar.

- Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah. *Journal Satya Widya*, 33(2), 109–116.
- Mansur, A. & Estidarsani, N. (2015). Pengaruh Pembelajaran Aktif Dengan Metode Peer Lesson Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Mekanika Teknik Siswa Kelas X SMK Negeri Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 3(3), 114-118.
- Nugroho, D., Ningsih, R., & Sancaya, S. (2022). Pemanfaat Media BK Kartu Truth or Dare sebagai Sarana Meningkatkan Sopan Santun Peserta Didik. *Seminar Nasional dalam Jaringan Konseling Kearifan Nusantara ke-3*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Puspitasari, W., & Pratiwi, T. I (2019). Pengembangan Modifikasi Permainan Truth or Dare untuk Meningkatkan Konsep Diri di Kelas XII IPA MAN 2 Gresik. *Jurnal BK UNESA*, 10(3), 86-94.
- Rohmah, C. O., & Mardiyah, S. U. K. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Journal Student UNY*, 2, 109–119.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin. *Journal Profesi*, 13(2), 72–78.
- Sugiyono. (2015). Memahami Penelitian Kualitatif. *Alfabeta*. Bandung.
- Suweta, I. (2020). Model Pembelajaran Ekspositori sebagai Upaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kepariwisata. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 467-472.
- Zalni, A., Dianto, M., & Mulyanti, R. (2020). Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang "Arah Kurikulum Program Studi Bimbingan dan Konseling Indonesia di Era Merdeka Belajar*. 126-131