PENERAPAN TEKNIK *MIND MAPPING* DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENGELOLA PENGGUNAAN GADGET PADA MAHASISWA STKIP ANDI MATAPPA

Oleh :
HIJRIA KARTINI
91686201026

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING
STKIP ANDI MATAPPA
2020

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Dengan Judul :**PENERAPAN TEKNIK *MIND MAPPING* DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENGELOLA PENGGUNAAN GADGET PADA MAHASISWA STKIP ANDI MATAPPA**

Atas Nama Saudara :

a. Nama : **HIJRIA KARTINI**
b. NPM : 916862010026
c. Jurusan : Ilmu Pendidikan
d. Program Studi : Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Setelah diperiksa/diteliti telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian Skripsi Strata Satu (S1). Demikian persetujuan ini untuk diberikan dan untuk diproses selanjutnya.

Pangkep, 2020

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Hj. HARMINI ABBAS M.Pd	**A. JAYA ALAM. SH., M.M**

Mengetahui:

Ketua STKIP Andi Matappa Pangkep	Ketua Jurusan/Prodi Bimbingan dan Konseling
A.ZAM IMMAWAN ALAM. SH. MH	**SALMIATI, S.Pd, M.Pd**

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

PENGESAHAN UJIAN HASIL PENELITIAN

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada hari Sabtu Tanggal 30 Januari 2021

Disahkan Oleh :
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
(STKIP) Andi Matappa Ketua,

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH. MH

PANITIA PENGUJI:

1. Ketua : **Dra. Hj. HARMINI ABBAS M.Pd** (.... ....)
2. Sekretaris : **A. JAYA ALAM. SH., M.M** ( )
3. Anggota:
   - 3.1. **HASBAHUDDIN, S.Pd., M.Pd** ( )
   - 3.2. **NURHIDAYATULLAH D, S.Pd., M.Pd** ( )

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

BISMILLAHI RAHMANI RAHIM

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : **HIJRIA KARTINI**

Npm : 916862010026

Tempat Tanggal Lahir : Atambua, Ntt 17 April 1997

Alamat : Bontoa Timur Kec. Labakkang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa isi skripsi ini adalah tanggung jawab saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya, tiruan, duplikat atau dibuatkan maka predikat Kesarjanaan saya dapat dinyatakan batal demi hukum.

Pangkajene, 2020

Yang Membuat Pernyataan

HIJRIA KARTINI

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

MOTTO

"Orang beruntung adalah orang yang mengalami beberapa kegagalan untuk mencapai keberuntungan"

"Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah yang ada pada diri mereka sendiri". **(Qs. Ar-Ra'ad : 11)**

Untuk AYAH & IBU
"RANKING-1"Ku di Dunia.

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

ABSTRAK

HIJRIA KARTINI, 2020. Penerapan teknik *Mind Mapping* dalam bimbingan kelompok untuk mengelola penggunaan gadget pada mahasiswa STKIP Andi Matappa. Dibimbing oleh: Ibu Harmini Abbas, sebagai pembimbing 1 dan Bapak A. Jaya Alam sebagai pembimbing 2.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana gambaran pelaksanaan tingkat penggunaan *gadget* pada mahasiswa di STKIP Andi Matappa?. 2) Bagaimanakah gambaran tingkat penggunaan *gadget* sebelum dan sesudah penerapan teknik *Mind mapping* pada mahasiswa di STKIP Andi Matappa. 3) Apakah ada pengaruh penerapan teknik *Mind mapping* dalam mengelola penggunaan gadget di STKIP Andi Matappa.Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan tingkat penggunaan *gadget* pada mahasiswa di STKIP Andi Matappa. 2) Untuk mengetahui tingkat penggunaan *gadget* sebelum dan sesudah penerapan teknik *Mind mapping* pada mahasiswa di STKIP Andi Matappa. 3) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan teknik *Mind mapping* dalam mengelola penggunaan gadget di STKIP Andi Matappa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, dengan sampel penelitian sebanyak 10 orang siswa dari mahasiswa STKIP Andi Matappa Pangkep TA 2020 dengan populasi 121 orang siswa Di STKIP Andi Matappa Pangkep. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian kuantitatif. Untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dengan menggunakan uji-z

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa 1) Gambaran pelaksanaan tingkat penggunaan *gadget* pada mahasiswa di STKIP Andi Matappa menurun setelah diberikan *mind mapping* dalam bimbingan kelompok. artinya bahwa semakin sering diterapkan *mind mapping* dalam bimbingan kelompok maka penggunaan gadget pada mahasiswa semakin menurun . 2) Gambaran sebelum dan sesudah penerapan teknik *Mind mapping* pada mahasiswa di STKIP Andi Matappa sebelum diberikan *mind mapping* dalam bimbingan kelompok berada pada ketegori "Tinggi" setelah diberikan *mind mapping* dalam bimbingan kelompok meningkat yaitu berada pada kategori "Rendah". 3) Ada pengaruh penerapan teknik *Mind mapping* dalam mengelola penggunaan *gadget* di STKIP Andi Matappa.

Kata kunci: Teknik *Mind Mapping*, Mengelola penggunaan *gadget*

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Dengan menyebut nama Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Penyayang, penulis panjatkan rasa syukur kehadirat-Nya, Tuhan semesta alam, hanya karena rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Sholawat serta salam semoga senantiasa tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW sebagai pendidik dan sentral suri tauladan bagi setiap manusia dimana tempat dan segala zaman. Dengan segala keterbatasan dan kelemahan yang ada dalam diri penulis, skripsi ini telah terselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Program Bimbingan dan Konseling. Meski dalam penelitian dan penyusunannya banyak ditemui berbagai macam kendala yang tidak sedikit dan banyak memakan waktu yang lama.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari tanpa bantuan semua pihak terutama dari dosen pembimbing dan teman-teman seperjuangan niscaya skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan. Penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi motivasi dalam penulisan skripsi ini terutama kepada yang terhormat.

1. **Ibu Hj. Zaorah sapan, S.Pd.** Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa yang membina STKIP Andi Matappa.
2. **Bapak A. Zam Immawan, SH. MH** Selaku Ketua STKIP A. Matappa

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

3. **Ibu Salmiati, S.Pd, M.Pd** sebagai Ketua jurusan/program studi Bimbingan dan Konseling STKIP A. Matappa.
4. **Ibu Dra Harmini Abbas., M.Pd** (Pembimbing 1) dan Bapak **A. Jaya Alam, S.H., MM** (pembimbing II) yang selalu siap sedia memberikan bimbingan dan petunjuk khusus tentang penyusunan skripsi ini.
5. **Bapak / Ibu Dosen STKIP** Andi Matappa yang telah mendidik dan memberikan pengetahuan kepada kami.
6. **Kedua Orangtuaku Tercinta,** yang selalu memberikan semangat serta dukungan dan bantuan moril dan materil dalam penyusunan skripsi ini.
7. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda **Safaruddin Mustafa** dan ibunda **Hj. Hasni** yang telah banyak berkorban dalam mengasuh, mendidik, mendukung dan mendoakan penulis dengan penuh kasih sayang yang tulus dan ikhlas sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.
8. Saudara dan saudariku tercinta serta segenap keluarga yang senantiasa memberikan doa dan bantuan baik berupa moril maupun materi selama penyusunan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabatku dan rekan-rekan seperjuangan mahasiswa BK Angkatan 2016, khususnya sahabat terdekatku yang senantiasa menjaga kekompakan, persaudaraan, kerjasama sehingga sampai penyelesaian skripsi ini.

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

Rekan-rekan mahasiswa yang telah banyak memberikan pertimbangan dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca pada umumnya.

Pangkajene, 2020

Penulis

HIJRIA KARTINI

NPM. 916862010026

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
ANDI MATAPPA
PANGKEP

Digitized with CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Hasil Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	
1. *Mind Mapping*	9
a. Pengertian *Mind Mapping* dalam Bimbingan Kelompok	9
b. Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping*	11
c. Manfaat *Mind Mapping*	10
d. Bahan dalam Pembuatan *Mind Mapping*	11

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

a. Bimbingan Kelompok 17
1.Pengertian Bimbingan Kelompok 17
2. Tujuan Bimbingan Kelompok 18
3. Manfaat Bimbingan Kelompok 19
4. Asas-Asas Bimbingan Kelompok 19
3. Tahapan Bimbingan Kelompok 20
2. Gadget
a. Defenisi Gadget 21
b. Sejarah Perkembangan Gadget 22
c. Jenis-Jenis Gadget 24
d. Fungsi dan Manfaat Gadget 27
e. Macam-Macam Aplikasi Gadjet 28
f. Dampak Penggunaan Gadget 33
g. Durasi Penggunaan Gadget 38
h. Cara Mengatasi Kecanduan Gadget 37
B. Kerangka Pikir 38
C. Hipotesis 40
BAB III METODE PENELITIAN
A. Lokasi Penelitian 41
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian 41
C. Variabel dan Desain Penelitian 42
D. Defenisi Oprasional Variabel 45

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

E. Populasi dan Sampel 45

F. Teknik Pengumpulan Data 48

G.Teknik Analisis Data 52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 55

B. Pembahasan 68

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 70

B. Saran-Saran 71

KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
ANDI MATAPPA
PANGKEP

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

DAFTAR LAMPIRAN

1.	Lampiran 1	Instrumen Studi Awal Penarikan Sampel	75
2.	Lampiran 2	Tabulasi Hasil Angket Instrumen Studi Awal	76
3.	Lampiran 3	Kisi-Kisi Angket Uji Coba	77
4.	Lampiran 4	Angket Uji Coba	78
5.	Lampiran 5	Tabulasi Hasil Angket Uji Coba	79
6.	Lampiran 6	Analisis Validasi	82
7.	Lampiran 7	Kisi-Kisi Angket Penelitian	83
8.	Lampiran 8	Angket Penelitian	84
9.	Lampiran 9	Tabulasi Hasil Angket Pretest	87
10.	Lampiran 10	Tabulasi Hasil Angket Posttest	88
11.	Lampiran 11	Ananalisis SPSS	89
12.	Lampiran 12	Hasil Observasi Perindividu	94
13.	Lampiran 13	Hasil Observasi Perkelompok	95
14.	Lampiran 14	Prosedur Pelaksanaan Teknik Mind Mapping	96
15.	Lampiran 15	Prosedur Penelitian Eksperimen	98
16.	Lampiran 16	RPL	99
17.	Lampiran 17	Materi Mind Mapping	101
18.	Lampiran 18	Pedoman Observasi	105
19.	Lampiran 19	Hasil Observasi	106
20.	Lampiran 20	Tabel r-Product Moment	109
21.	Lampiran 21	Tabel Uji z	110
22.	Lampiran 22	Hasil Mind Mapping Mahasiswa	111
23.	Dokumentasi Penelitian		112
24.	Surat Keterangan Perbaikan Ujian Proposal		115
25.	Surat Keterangan Validasi Instrumen		116
26.	Riwayat hidup		117

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan yang bermutu dan efektif merupakan suatu hal yang sangat di perlukan oleh peserta didik, karena pendidikan bertujuan agar peserta didik memiliki potensi serta kemajuan untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam hidupnya baik di masa sekarang maupun dimasa yang akan datang. Upaya untuk mewujudkan potensi peserta didik merupakan tugas pokok dosen pembimbing atau konselor, keberhasilan peserta didik dalam memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari tidak akan terlepas dari penyelenggaraan pendidikan nasional. "Namun tujuan pendidikan selama ini belum tercapai secara keseluruhan dan hal itu di buktikan dengan peserta didik yang kurang dapat mengelola penggunaan gadget" (Rahma, 2015:3).

Bimbingan dan konseling (BK) merupakan salah satu komponen dalam keseluruhan sistem pendidikan di perguruan tinggi. Banyak presepsi yang di tujukan terhadap BK di perguruan tinggi. Mahasiswa, dosen, orangtua/wali dan warga masyarakat masih banyak yang belum mengetahui dan memahami bimbingan dan konseling di perguruan tinggi. Mereka memiliki presepsi yang berbeda-beda, ada yang menafsirkan bimbingan dan konseling adalah tempat menyelesaikan masalah, tempat yang menakutkan, bahkan ada juga yang berpendapat bahwa ruang bimbingan dan konseling tempat pemberian hukuman.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

Pendapat itu tidak semuanya benar, sudah terbukti sekarang di perguruan tinggi sangat dibutuhkan dosen pembimbing atau konselor yang fungsinya terutama mencegah terjadinya masalah bagi mahasiswa, membantu mengembangkan bakat bagi mahasiswa atau potensi mahasiswa, menyelesaiakan masalah bagi mahasiswa, memberikan pemahaman bagi mahasiswa agar mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal.

Di zaman yang modern dan serba canggih ini para remaja baik di kota maupun di desa telah mengenal yang namanya gadget. Kita ketahui dari dulu *handphone* atau gadget memang telah ada, mulai *handphone* yang biasa sampai *handphone* yang serba canggih telah tersedia menurut fungi dan jenisnya masing-masing, mulai dari orang yang menengah bawah sampai menengah keatas pun telah mempunyai piranti *Handphone* atau gadget.

Hambatan aktifitas kehidupan peserta didik memang tidak sepenuhnya di sebabkan oleh penggunaan gadget, namun adanya indikasi yang kuat dan kemungkinan besar bahwa gadget menjadi faktor yang dapat mempengaruhi terhambatnya aktifitas belajar peserta didik, baik di sekolah maupun dirumah. Pengaruh *handphone* terhadap mahasiswa memang tergantung dari individu masing-masing. Jika mahasiswa lebih mementingkan bermain *handphone* dari pada yang lainnya, seperti belajar dan bermain, hal ini akan membawa dampak negatif. “Tetapi jika mahasiswa yang mengetahui penggunaan gadget yang produktif dan pandai membagi waktu dengan sebaik mungkin, maka *handphone* tidak akan memberikan pengaruh yang buruk” (Rahma 2015:10).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

Dewasa ini gadget merupakan alat perangkat alat elektronik yang tidak dapat di pisahkan dari masyarakat khususnya mahasiswa. Gadget sendiri merupakan suatu perangkat yang memiliki beragam manfaat. Seperti yang disebutkan oleh Wing Winarno dalam Lioni dkk (2014:7), "Gadget merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang memiliki arti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus".

Kemudian menurut Homby (2002) "Gadget merupakan sebuah teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus dan sering di sebut sebagai sebuah inovasi terbaru". Menurut Manumpil dalam Fajrin (2015:3) mengemukakan bahwa "Gadget merupakan barang canggih di mana dalam gadget itu sendiri dapat menyajikan bermacam-macam media berita, sosial media, hobi, dan juga hiburan seperti game dan yang lainnya". Kecanggihan gadget semakin hari semakin menarik perhatian masyarakat luas khususnya pelajar dan mahasiswa yang dalam tahap pencarian jati diri, membuatnya sulit terlepas dari alat kecil yang membawa dampak besar tersebut.

Akan tetapi, dengan adanya kemajuan teknologi, tidak hanya dampak positif saja yang dihasilkan, tetapi dampak negatif dari adanya teknologi juga banyak dan menjadi problem dalam kesehariannya terutama bagi kalangan mahasiswa. Sebagai contoh, bagi anak yang masih aktif belajar, sering sekali kita jumpai mereka menggunakan gadget, tak sedikit dosen menjumpai peserta didik membawa ataupun memainkan *Handphone* atau *Smartphone* saat pelajaran berlangsung.

Tidak sedikit mahasiswa yang mengalami ngantuk, lemas, pusing dan kurang konsentrasi saat kuliah di sebabkan tidur terlalu malam karena bermain *smartphone*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

mereka, selain itu banyak juga yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen.

Selain itu, sering kita jumpai Mahasiswa yang sering bolos dan duduk bersama teman-temannya di warung kopi yang menyediakan layanan internet dan asyik memainkan game online pada *smartphone* mereka.

Hal-hal tersebut akan membuat peserta didik kecanduan bermain *gadget* dan ketinggalan pelajaran yang di sampaikan oleh dosen saat pelajaran berlangsung di kelas yang akan mempengaruhi hasil belajar mereka. Di perlukan langkah konkrit dari dosen bimbingan dan konseling adalah dengan menerapkan *Teknik Mind Mapping* dalam bimbingan kelompok di kelas.

Peta pemikiran (*Mind Mapping*) adalah satu teknik mencatat yang mengembangkan pemahaman secara visual. Peta pikiran memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang, "Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang di terima" (Tony Busan,2004:4). Dalam pelaksanaan suasana yang menyenangkan sehingga mahasiswa dapat menyampaikan persepsinya dengan terbuka, "Suasana menyenangkan yang di peroleh mahasiswa ketika berada di ruang kelas pada saat proses bimbingan kelompok akan mempengaruhi penciptaan peta pikiran. Tugas konselor bagi mahasiswa dalam proses bimbingan kelompok adalah menciptakan suasana yang mendukung kondisi pemahaman mahasiswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

terutama dalam proses pembuatan *mind mapping*" (Sofan Amri, 2011:8). Dengan metode *mind mapping* dapat di hasilkan catatan-catatan yang memberikan banyak informasi dalam satu halaman. Sehingga dengan metode *mind mapping* daftar informasi yang panjang, menjemukan dan abstrak bisa dialihkan mejadi petakan atau diagram yang berwarna-warni, sangat teratur dan mudah di ingat yang selaras dengan cara kerja alami otak yang akan memudahkan siswa dalam memahami dan mendapatkan gambaran tentang bimbingan dan konseling secara keseluruhan, kreatif, mudah tak terbatas dan menyenangkan.

Di STKIP Andi Matappa, tempat yang akan menjadi objek peneliti, telah di lakukan Observasi awal pada 22 Juli 2019 berbicara mengenai gadget menurut hasil wawancara kepada beberapa mahasiswa maupun konselor. Di kampus tersebut tidak ada peraturan yang melarang mahasiswa menggunakan gadget berupa *Handphone, tablet,* dan Laptop di lingkungan kampus kecuali atas pengawasan dosen atau yang berhubungan dangan mata pelajaran. Adapun ciri-ciri dari penggunaan gadget di STKIP Andi Matappa yaitu; Mahasiswa berjalan sambil chatingan, selalu *selfie*, membawa Hp ke kamar mandi/toilet dan kumpul dengan teman namun tidak mengobrol.

Metode *Mind mapping* dalam Bimbingan kelompok di gunakan sebab merupakan suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran, dan sebagainya. Adapun Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan metode *mind mapping* di harapkan mahasiswa dapat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

meningkatkan pemahaman diri secara positif, namun masih di butuhkan suatu penelitian untuk membuktikan hal tersebut. Dari fenomena yang telah di paparkan di atas, Inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang "Penerapan teknik *mind mapping* dalam bimbingan kelompok untuk mengelola penggunaan gadget pada Mahasiswa di STKIP Andi Matappa".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran pelaksanaan tingkat penggunaan *gadget* pada mahasiswa di STKIP Andi Matappa?
2. Bagaimanakah gambaran tingkat penggunaan *gadget* sebelum dan sesudah penerapan teknik *Mind mapping* pada mahasiswa di STKIP Andi Matappa?
3. Apakah ada pengaruh penerapan teknik *Mind mapping* dalam mengelola penggunaan gadget di STKIP Andi Matappa?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan tingkat penggunaan *gadget* pada mahasiswa di STKIP Andi Matappa.
2. Untuk mengetahui tingkat penggunaan *gadget* sebelum dan sesudah penerapan teknik *Mind mapping* pada mahasiswa di STKIP Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Teknik *Mind Mapping* dalam Bimbingan Kelompok.

a. Pengertian *Mind Mapping*

Mind mapping atau *mind mapp* yang biasa pula di sebut peta pikiran adalah media mempelajari konsep yang di temukan oleh Tony Buzan. Konsep ini di dasarkan pada cara kerja otak menyimpan informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa otak tidak menyimpan informasi dalam kotak-kotak sel saraf yang terjejer rapi melainkan di kumpulkan pada sel-sel saraf yang bercabang-cabang yang apabila dilihat sekilas akan tampak seperti cabang-cabang pohon.

Susanto Hadi (2010:131) mengemukakan bahwa "*Mind Mapping* adalah sebuah media untuk mengelola informasi secara menyeluruh". Secara lengkap *Mind Mapping* dapat di gunakan untuk:

1) Menyimpan informasi
2) Mengorganisasikan informasi
3) Membuat prioritas
4) Belajar memahami informasi dalam konteksnya
5) Melakukan review atas sebuah materi pembelajaran
6) Mengingat informasi

Agar memenuhi fungsi-fungsi di atas maka informasi dalam *Mind Mapping* di sajikan dengan cara menggabungkan kata dan gambar. Kata yang di

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

pilih merupakan kata kunci (*Keyword)* yang dapat memberikan efek stimulasi baik dalam logika berpikir maupun emosional. Sedangkan gambar yang di pilih di sesuaikan dengan asosiasi terhadap kata kunci sehingga berfungsi mengaktifkan kelima indra dan kreativitas. Lewat penggunaan gambar, informasi yang di catat seolah-olah bisa di dengarkan, di sentuh, di rasakan, dan di lihat.

Seseorang yang membuat *Mind Mapping* dengan baik dapat saja lupa dengan kata kunci yang dia tuliskan. Tapi, dia tidak akan pernah lupa dengan gambar yang dibuat. Gambar ini mampu membangkitkan indra sehingga memberi stimulus dan asosiasi terhadap kata kunci sehingga berfungsi mengaktifkan kelima indra dan kreaktivitas. Lewat penggunaan gambar, informasi yang dicatat seolah-olah bisa di dengarkan, di sentuh, di rasakan dan di lihat.

Seseorang yang membuat catatan *mind mapping* dengan baik dapat saja lupa dengan kata kunci yang dia tuliskan. Tapi dia tidak akan pernah lupa dengan gambar yang di buat. Gambar ini mampu membangkitkan indra sehingga memberi stimulus dan asosiasi untuk setiap kata kunci yang akan di catat beserta seluruh penjelasannya. Tidak cukup sampai disitu, *mind mapping* dapat menjelaskan hubungan antara satu persoalan dengan persoalan lainnya baik dalam hal perbandingan, tingkatan, keterkaitan dan relasi lainnya.

Menurut DePorter dkk (2013:153) “Peta pemikiran merupakan teknik pemanfaatan otak secara keseluruhan dengan menggunakan penglihatan dan menghubungkan garis untuk membentuk sebuah kesan”. Teknik mencatat ini dikembangkan pada tahun 1970-an oleh Tony Buzan dan didasarkan pada riset

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

tentang bagaimana cara kerja otak yang sebenarnya. Otak manusia sering kali mengingat informasi dalam sebuah bentuk dan perasaan. Peta pemikiran ini menggunkan teknik mengingat, penglihatan dan sensorik untuk mengaitkan ide-ide. Peta pemikiran ini dapat membangkitkan pikiran untuk memunculkan ide-ide dan memicu ingatan yang mudah. Teknik ini jauh lebih mudah daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional karena akan mengaktifkan kedua belahan otak. Cara ini juga terbilang menyenangkan dan kreatif.

Dari beberapa pengertian *Mind mapping* menurut para ahli di atas, dapat di simpulkan *Mind mapping* merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan , memungkinkan cara kerja otak peserta didik menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga mengingat informasi akan lebih mudah dan menyenangkan.

b. Kelebihan dan kekurangan mind mapping

Mind Mapping memiliki keunggulan dalam penerapannya, sebagaimana Olivia (2008:13) mengemukakan 5 keunggulan *Mind Mapping,* yaitu :

1) Cara mudah menggali informasi dari dalam dan luar otak
2) Cara baru untuk belajar dan berlatih dengan cepat dan efesien.
3) Cara membuat catatan agar tidak membosankan.
4) Cara terbaik yang mengasyikan karena membantu berpikir 2 kali lebih baik, 2 kali lebih jernih dan menyenangkan.
5) Cara terbaik untuk mendapatkan ide baru dan melatih kemampuan merencana.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa keunggulan *Mind Mapping* ialah dapat di gunakan sebagai media penggali informasi berupa catatan-catatan untuk merencanakan sesuatu dan dibuat dengan menarik agar dapat cepat di mengerti.

Sedangkan pendapat lain dikemukakan oleh Leman (2008:148) bahwa keuntungan yang bisa di peroleh dari *Mind Mapping* yaitu :

1) Bisa belajar lebih baik, cepat dan efisien.
2) Bisa melihat gambaran secara keseluruhan (termasuk hubungan -hubungannya)
3) Bisa menghemat waktu
4) Bisa mengingat dan mengambil informasi lebih cepat
5) Bisa membantu lebih cepat dalam menyelesaikan tugas atau perencanaan.

Adapun kekurangan dari penerapan teknik *Mind Mapping* adalah :

1) Hanya siswa aktif yang terlibat
2) Tidak sepenuhnya siswa belajar.
3) Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukan.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan kekurangan dari *Mind Mapping* adalah tidak seluruh siswa dapat mengikuti belajar dengan *Mind Mapping* karena hanya siswa yang aktif yang dapat memahaminya.

c. Manfaat *Mind mapping*

Manfaat *mind mapping* menurut Buzan (2008:9) yaitu :

1) Meringkas informasi atau materi yang luas
2) Memudahkan membuat rencana perjalanan atau suatu pilihan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

3) Mengumpulkan banyak data dan meletakan pada satu tempat

4) Dapat memecahkan masalah dengan kreatif

5) Menyenangkan untuk di lihat, di baca,di pelajari dan di ingat.

Menurut penjelasan di atas, maka dapat di simpulkan bahwa manfaat *Mind Mapping* adalah fleksibilitas, dapat memusatkan perhatian, meningkatkan pemahaman, menyenangkan dan mudah di pahami.

d. Bahan dalam pembuatan *Mind Mapping*

Adapun bahan dalam pembuatan *Mind Mapping* di kemukakan oleh Widura (2008:33) yaitu :

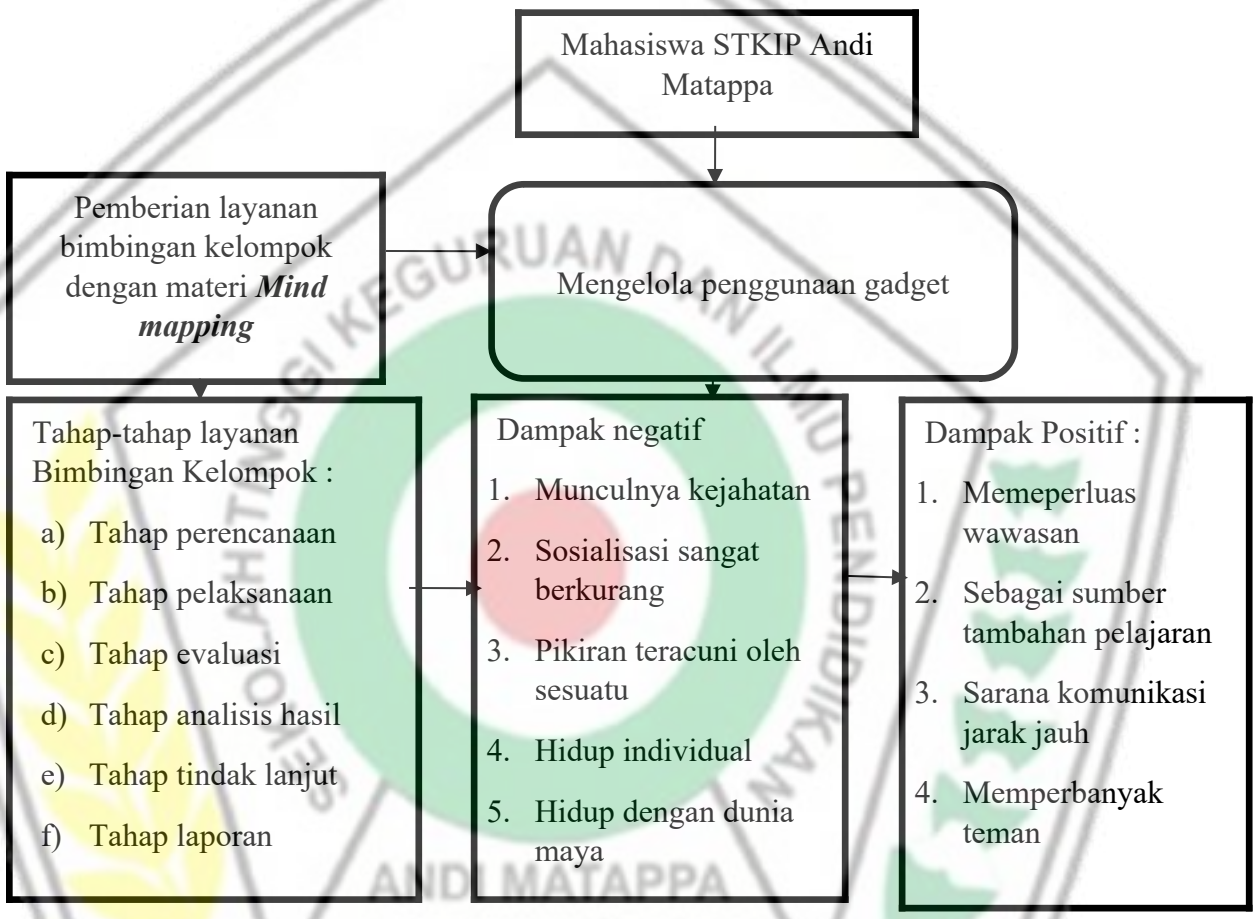
1) Kertas putih
   a) Polos (Tidak bergaris-garis)
   b) Ukuran minimal A4 (21 x 29,7)
2) Pensil warna atau spindol
   a) Minimal tiga warna
   b) Bervariasi tebal dan tipis (Jika memungkinkan)
3) Imajinasi
4) Otak kita sendiri

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat di simpulkan bahwa bahan dalam pembuatan *Mind mapping* cukup mudah dan sederhana sehingga mudah di temukan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

Berdasarkan pernyataan dari kerangka pemikiran yang telah dibahas sebelummnya, berikut ini dapat di gambarkan skema kerangka pikir, yaitu :

SKEMA KERANGKA PIKIR



Gambar 2.2 Skema kerangka pikir

C. HIPOTESIS

Berdasarkan kerangka pikir diatas maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "Penerapan teknik *mind mapping* dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengelola penggunaan gadget di STKIP Andi Matappa".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan di STKIP Andi Matappa Kab. Pangkep.

Berdasarkan hasil pengamatan pada observasi awal dan wawancara dengan mahasiswa STKIP Andi Matappa bahwa pentingnya dalam mengelola penggunaan gadget yang cocok di berikan bagi mahasiswa melalui bimbingan kelompok, serta adanya keterbukaan dari pihak kampus, terutama dosen Bimbingan dan Konseling serta dosen mata kuliah lainnya karena di kampus ini ditemukan tidak ada batas waktu mahasiswa dalam menggunakan gadget.

B. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 72) penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian kuantitatif yang berguna agar dapat mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang di kendalikan. Dalam penelitian ini, akan melakukan pengujian perlakuan dengan menggunakan teknik *mind mapping* untuk mengelola penggunaan gadget pada mahasiswa BK semester 2 STKIP Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

2. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang mencoba menguji sejauh mana perlakuan yang akan diberikan apakah berpengaruh terhadap variabel yang akan diteliti atau tidak.

C. Variabel dan Disain Penelitian

1. Variable penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (Independen) dan variabel terikat (Dependen). Kedua variabel tersebut merupakan:

a. Variabel bebas (independen) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel yang lainnya. Biasanya di notasikan dengan simbol (*X*), dalam penelitian ini variabel bebas adalah teknik *mind mapping* dalam bimbingan kelompok.

b. Variabel terikat (dependen) merupakan variabel yang di pengaruhi karena adanya variabel bebas. Biasanya di notasikan dengan simbol (*Y*) , adapun variabel terikat dalam penelitian ini merupakan mengelola penggunaan gadget pada mahasiswa BK di STKIP Andi Matappa.

2. Desain penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan eksperiment semu *(pre eksperiment design*), dengan desain *one group pre test-post test*. Pada penelitian ini hanya mengambil satu kelompok, dan untuk mengukurnya di lakukan dua kali, yaitu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*). *One group pre-test and post-test design* merupakan salah satu desain penelitian pra-eksperimen yang hanya mengambil satu kelompok subyek kemudian melakukan pengukuran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Model rancangan penelitian ini adalah *pre test - post test* yang di gambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1 : Desain *One Group Pretest Posttest Design*

O_1 x O_2

(Sumber : Sugiyono, 2012:111)

Keterangan :

O_1 : ***Pre-Test*** (sebelum diberi perlakuan teknik *Mind Mapping*)

O_2 : ***Post-Test*** (sesudah diberi perlakuan teknik *Mind Mapping*)

X : ***Treatment*** (perlakuan)

Adapun cara mengatasi kelemahan desain penelitian ini supaya tidak terjadi eror pada *teesting*, peneliti dapat memberikan tes pada saat kondisi sampel penelitian dalam kondisi stabil, artinya mahasiswa dalam keadaan sehat dan mengerjakannya tidak merasa tertekan. Sedangkan cara mengatasi supaya tidak terjadi eror karena pengaruh instrument, yaitu peneliti menyamakan dalam menggunakan cara-cara penggunaan tes antara *Pre-test* dan *Post-test*, cara penyekorannya pun sama antara *Pre-test* dan *Post-test,* sehingga dapat dilihat peningkatan motif berafiliasi secara benar.

Hal-hal yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian eksperimen ini yaitu:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

a) Pengukuran variabel (*Pre-test*)

Pre-test di lakukan untuk mengetahui tingkat pengelolaan gadget mahasiswa sebelum di berikan treatment oleh peneliti. *Pre-test* yang di berikan berbentuk skala pengelolaan gadget.

b) Pemberian *Treatment*

Treatment yang di berikan peneliti yaitu bimbingan kelompok. Pemberian *treatment* pengeloaan gadget mahasiswa di lakukan selama 6 kali pertemuan. Pertama, awal pertemuan peneliti memperkenalkan dan menjelaskan mengenai konsep *Mind mapping* yang dapat memberikan kekuatan positif yang berupa solusi penggunaan gadget khususnya dalam bidang belajar. Kedua sampai keenam, pada tahap ini peneliti bersama mahasiswa metode belajar yang bervariasi, memberikan materi gaya belajar dalam bentuk kelompok. Di sela pemberian materi gaya belajar pada mahasiswa, peneliti menerapkan teknik *Mind mapping* yang telah di tentukan berdasarkan hasil angket yang telah di isikan oleh mahasiswa. *Treatment* yang di lakukan dengan menggunakan pertanyaan berdasarkan angket, kemudian konselor/peneliti menyediakan jawaban *Mind mapping* yang dapat mengelola penggunaan gadget pada mahasiswa.

c) Post-test

Post-test di lakukan untuk mengetahui tingkat penggunaan mengelola gadget setelah diberikan T*reatment*. *Post-test* di berikan kepada mahasiswa yang telah di berikan *treatment* berupa *Mind mapping*. Berdasarkan gambar di atas, model dalam penelitian ini terdapat satu kelompok eksperimen kemudian di beri

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

pre-test untuk mengetahui keadaan awal penggunaan gadget Mahasiswa di STKIP Andi Matappa, selanjutnya di berikan perlakuan dan di berikan *post-test.*

D. Definisi Operasional Variabel

Adapun defenisi operasional dalam penelitian ini ;

1. Teknik *mind mapping* dalam bimbingan kelompok.

Teknik *mind mapping* dalam bimbingan kelompok merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan cara kerja otak peserta didik menyusun fakta dan pikiran sedemikan rupa sehingga mengingat informasi akan lebih mudah dan menyenangkan yang di laksanakan dalam bimbingan kelompok yang menggunakan dinamika kelompok.

2. Mengelola penggunaan gadget pada peserta didik.

Mengelola penggunaan gadget pada peserta didik merupakan suatu proses dalam menggunakan perangkat elektonik kecil yang memiliki berbagai fungsi dan manfaat. Proses tersebut meliputi sajian aplikasi, waktu penggunaanya, keberfungsian dan efektivitasnya.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2012:115) Populasi merupakan wilayah yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu dan dapat di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari kemudian di tarik kesimpulannya. Kemudian menurut Arikunto (2010:173) Populasi merupakan keseluruhan dari subjek peneliti

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

BAB IV
HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tentang "Penerapan teknik mind mapping dalam bimbingan kelompok untuk mengelola penggunaan gadget pada mahasiswa di STKIP Andi Matappa". Adalah data berupa hasil analisis angket sebelum dan sesudah perlakuan data hasil penelitian yang diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Data hasil angket yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan program SPSS Version 21 maka diperoleh data sebagai berikut:

a. Hasil Angket

Tabel 4.1 Analisis Statsitik Hasil Angket Sebelum diberikan Teknik Maind Mapping

		posttest
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		88.20
Std. Error of Mean		3.895
Median		89.00
Mode		73[a]
Std. Deviation		12.318
Variance		151.733
Range		31
Minimum		73
Maximum		104
Sum		882

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

(Lampiran : 9)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

Dari data angket sebelum perlakuan yang ditunjukkan oleh 10 responden tersebut diketahui bahwa jumlah skor angket adalah 882 nilai rata-rata (mean) 88,20, nilai tengah (median) yang diperoleh adalah 89,00, nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 73, nilai tertinggi adalah 104 dan nilai terendah adalah 73, simpangan baku (standar deviasi) adalah 12,318 dan variansi 151.733 yang menandakan bahwa sebaran data normal.

Tabel 4.2 Analisis Statsitik Hasil Angket Setelah diberikan Teknik Maind Mapping

Statistics

		Pretest
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		54.20
Std. Error of Mean		1.315
Median		53.50
Mode		53[a]
Std. Deviation		4.158
Variance		17.289
Range		14
Minimum		48
Maximum		62
Sum		542

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

(Lampiran: 11)

Data hasil angket sebelum perlakuan yang ditunjukkan oleh 10 orang responden tersebut diketahui bahwa jumlah skor angket adalah 542 nillai rata-rata (mean) 54,20, nilai tengah (median) yang diperoleh adalah 53,50, nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 53, nilai tertinggi 62 dan nilai terendah adalah 48, simpangan baku (standar deviasi) adalah 4,158 dan variansi 17,289 yang menandakan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

bahwa sebaran data normal. Hal ini menjawab permasalahan pertama bahwa ada perbedaan tingkat penggunaan gadget mahasiswa.

Dari tabel 4.2 di atas dapat dideskripsikan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan teknik *mind mapping* dalam bimbingan kelompok untuk mengelola penggunaan *gadget* pada mahasiswa STKIP Andi Matappa berada pada kategori tinggi, akan tetapi setelah diberikan teknik ***mind mapping*** dalam bimbingan kelompok berada pada kategori rendah, hal ini terlihat jika siswa masih menunjukkan sikap dan perilaku dari gejala-gejala penggunaan *gadget* yang rendah atau menurun, setelah diberikan perlakuan berupa penerapan teknik *mind mapping* dalam bimbingan kelompok untuk mengelola penggunaan gadget pada mahasiswa yang awalnya berada pada kategori tinggi berubah ataupun menurun pada kategori rendah, hal ini menunjukkan jika penggunaan gadget menurun setelah diberikan perlakuan berupa teknik *mind mapping.*

2. Distribusi Frekuensi Hasil Angket

Persentase digunakan untuk mengukur penggunaan *gadget* Mahasiswa, hasil angket setelah diberikan skor dikategorikan dan dipersentasekan. Selanjutnya jika hasil angket sebelum perlakuan tersebut dikelompokkan kedalam empat kategori skor yang paling tinggi diperoleh siswa adalah 112 dan skor yang paling rendah diperoleh siswa adalah 28 dan hasil angket sesudah perlakuan tersebut dikelompokkan ke dalam empat kategori sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		F	%	F	%
91 - 112	Sangat Tinggi	5	50%	-	-
70 – 90	Tinggi	5	50%	-	-
49 – 69	Rendah	-	-	10	100%
28 – 48	Sangat Rendah	-	-	-	-
		10	100%	10	100%

Sumber: Pretest - Posttest

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa persentase hasil angket sebelum perlakuan penggunaan *gadget* mahasiswa berada pada kategori "Tinggi" dan pada kategori "Sangat Tinggi" terdapat 5 orang mahasiswa atau 50%, rata-rata hasil angket sebelum perlakuan 88,2 berada pada kelas interval 70 - 90 dengan kategori "Tinggi", siswa yang tergolong dalam kategori "Sangat Tinggi".

Sedangkan hasil tabel angket sesudah perlakuan dapat dilihat bahwa terdapat mahasiswa pada persentase 49-69 terdapat 10 orang mahasiswa atau 100%, rata-rata hasil angket sebelum perlakuan 54,2 berada pada kategori "Rendah".

Dari tabulasi distribusi frekuensi angket pretest dan posttest terlihat bahwa berdasarkan Perolehan mean pada pretest diperoleh 88,20 dan mean pada saat posttest diperoleh 54,20, sedangkan nilai median pada saat pretest memperoleh hasil 53,50 sedangkan pada saat posttest memperoleh hasil 89,00 sedangkan nilai modus pada saat pretset memperoleh hasil 73,00dan pada saat posttest memperoleh hasil 53,00, hal ini berarti bahwa tingkat penggunaan gadget pada Mahasiswa menjadi menurun setelah diberikan teknik *mind mapping.* Dari hasil angket yang diperoleh menunjukkan adanya perbedaan tingkat penggunaan gadget Mahasiswa sebelum dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

sesudah diberikan teknik *mind mapping* sehingga rata-rata menurun pada kategori tinggi dan sangat tinggi.

b. Hasil Observasi

Dari hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan teknik *mind mapping* dalam bimbingan kelompok, dapat diketahui bahwa peningkatan jumlah persentase setiap individu dari 10 aspek ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kemajuan yang positif dalam hal keaktifan pelaksanaan teknik *mind mapping* dalam bimbingan kelompok,. Hal ini menandakan bahwa mahasiswa antusias dalam mengikuti teknik *mind mapping* dalam bimbingan kelompok, meskipun masih ada mahasiswa yang kurang maksimal atau tetap dalam mengikuti kegiatan teknik *mind mapping* dalam bimbingan kelompok untuk mengelola penggunaan *gadget*. Adapun hasil rekapitulasi observasi selama melakukan teknik *mind mapping* dalam bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Observasi Perindividu

No	Pertemuan						Rata-Rata	
	I		II		III			
	F	%	F	%	f	%	f	%
1	3	30%	5	50%	8	80%	16	53,3%
2	5	50%	6	60%	8	80%	19	63,3%
3	3	30%	5	50%	9	50%	17	56,6%
4	2	20%	5	50%	8	80%	15	50%
5	4	40%	6	60%	9	90%	19	63,3%
6	3	30%	4	40%	8	80%	15	50%
7	3	30%	5	50%	9	90%	17	56,6%
8	4	40%	5	50%	5	50%	14	46,6%
9	4	40%	6	60%	6	60%	16	53,3%
10	3	30%	5	50%	8	80%	16	53,3%

Sumber: Hasil Observasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Gambaran pelaksanaan tingkat penggunaan *gadget* pada mahasiswa di STKIP Andi Matappa menurun setelah diberikan *mind mapping* dalam bimbingan kelompok. artinya bahwa semakin sering diterapkan *mind mapping* dalam bimbingan kelompok maka penggunaan gadget pada mahasiswa semakin menurun .
2. Gambaran sebelum dan sesudah penerapan teknik *Mind mapping* pada mahasiswa di STKIP Andi Matappa sebelum diberikan *mind mapping* dalam bimbingan kelompok berada pada ketegori "Tinggi" setelah diberikan *mapping* dalam bimbingan kelompok menurun yaitu berada pada kategori "Rendah".
3. Ada pengaruh penerapan teknik *Mind mapping* dalam penggunaan *gadget* di STKIP Andi Matappa.

B. Saran-Saran

1. Bagi Mahasiswa

Diharapkan dengan adanya teknik *mind mapping* dalam bimbingan kelompok mahasiswa dapat mengetahui dan memahami dirinya sendiri, mampu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

menghasilkan nilai positif dalam pengembangan potensi dan fitrah yang dimilikinya sehingga nantinya dapat berkembang.

2. Bagi Peneliti selanjutnya

Dihapakan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik pengelolaan penggunaan gadget dimasa pandemi Covid 19 mahasiswa di STKIP Andi Matappa dapat mempertimbangkan variabel-variabel yang lain misalnya tentang karir masa depan mahasiswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

DAFTAR PUSTAKA

Amin. 2015. *Cara Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak.* Tersedia pada http://maxamin.net/2015/12/31/14-cara-mengatasi-kecanduan-gadget-pada-anak.

Arikunto,Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT RINEKA CIPTA

Buran, Anna & Andrey Filykov. 2015. *Mind Mapping Technique In Language Learming.*(Online) http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/s1877042815051435. Diaskes 26 Juni 2019

Buzan, Tony dan Bary. 2010. *Mind Mapp: Untuk Meningkatkan Kreatifitas*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta

Buzan, Tony, 2006. *Mind Maps At Work Cara Cemerlang Menjadi Bintang di Tempat Kerja.* Jakarta: PT Gramedia.

Buzan, Tony. 2008. *Buku Pintar Mind Mapp.* Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.

DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki, 2013. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan.* Bandung: PT Mizan Pustaka

Deri, I. 2014. *Bila Sikecil Bermain Gadge: Panduan Bagi Orangtua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget. Bisa Kimia. Jakarta*

Fajrin, Okky Rachman. 2015. *Hubungan Tingkat Penggunaan teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak.* (Online). Http://jmsos.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jmsos/article/view/107 Diakses 17 Mei 2019

Homby. A.S.2002.*Oxford Advenced Learnier's Dictionary.* New York. Oxford University Press.

Karunia,NurlitaEndah.(Online)Http://Mendidikanakanak.Blogspot.Ac.Id/2015/12/Cara-Mengenalkan-Gadget-Secara-bijak.html Diakses 14 Juni 2019

Lioni, Tara dkk. 2014 (Online). http://jurnalmahapesertadidik.Unesa.ac.id/index.php/tag/8833/*Metode-Mind-Mapping.* Di akses 26 juni 2019

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

Manumpil, Beauty dkk. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Peserta Didik di SMAN 9 Manado.* (Online). https://ejornal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/articel/view/7646. Diakses 26 juni 2019

Muhammad, Fakhur Amin .2013. (0nline) https://daftarhargahp.co.id/jenis-jenis-smartphone. Di akses 12 Mei 2019

Misterkonda.2013(Online)http://Misterkeydi.Wordpress.Com/2013/11/20/Dampak-Penggunaan-Gadget-Bagi-Pelajar/ Diakses 12 Mei 2019

Olivia, Femi (2008). *Meningkatkan kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Peta Pikiran.* Blog at Wordpress.com (online). http://petakonsepanakbangsa.org/diakses 27 juni 2019

Permendibud 111 tahun 2014 *Tentang Bimbingan dan Konseling*

Prayitno & Amti. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling.* Jakarta:Rineka Cipta

Rahma, Afifah. 2015. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas Kehidupan Peserta Didik.* (Online) http://www.e-jurnal.com/2016/03/pengaruh-penggunaan-smartphone-terhadap.html Diakses 23 Juni 2019

Sofan Amri. 2011. *Proses Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Dalam Kelas,* Prestasi Prestasi pustaka, Jakarta.

Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian.* PT Asdi Mahasatya. Bandung.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta

Sulistyarini, Jauhar Mohammad. 2014. *Dasar-Dasar Konseling Panduan Lengkap Memahami Prinsip-Prinsip Pelaksanaan Konseling.* Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.

Swadarma, Doni. 2013. *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran* Jakarta: Kelompok Gramedia.

Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah:* berbasis integrasi, Jakarta: Rajawali Press.

Windura, Susanto. 2008. *Mind Mapp Langkah Demi Langkah.* Jakarta: Elex Media Kumputindo.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

DOKUMENTASI PENELITIAN



Pemberian Angket Uji Coba

Hari/Tanggal : Rabu 2 September 2020
Pukul : 10.15
Ruang : Ruang Kelas kampus



Pemberian angket penelitian

Hari/Tanggal : Kamis 3 Sepetember 2020
Pukul : 10.15
Ruang : Ruang kelas kampus

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg

RIWAYAT HIDUP



HIJRIAH KARTINI panggilan Rya lahir di Kota Atambua, kabupaten Belu, Nusa Tenggara Timur pada tanggal 17 April 1997. Peneliti adalah anak pertama dari 5 bersaudara, pasangan suami istri Bapak Safaruddin Mustafa dan ibu Hj. Hasni. Peneliti sekarang bertempat tinggal di Bontowa Timur kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkajenne dan Kepulauan.

Pendidikan yang di telah di tempuh oleh peneliti yaitu TK ISLAM HIDAYATULLAH Atambua, lulus pada tahun 2003. SD Negeri 8/18 Bontowa lulus pada tahun 2009, SMP Negeri 1 Labakkang lulus pada tahun 2012, SMA Negeri 4 Pangkep lulus pada tahun 2015, dan mulai tahun 2016 mengikuti program S1 Ilmu Pendidikan dengan Jurusan Bimbingan dan Konseling di kampus STKIP Andi Matappa Pangkep sampai dengan sekarang. Sampai dengan penulisan skripsi ini peneliti masih terdaftar sebagai mahasiswi Program S1 Bimbingan dan Konseling di kampus STKIP ANDI MATAPPA.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/DUolsfHGPIdJ1fBeyISFQg