View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk
brought to you by CORE
provided by Digital Library of UIN Sunan Ampel

MEDIA
BIMBINGAN & KONSELING

DRAFT

Buku Perkuliahan Program S-1
Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam
Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya

Penulis:

Dra. Pudji Rahmawati, M.Kes

Supported by:
Government of Indonesia (GoI) and Islamic Development Bank (IDB)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PENDAHULU

KATA PENGANTAR
REKTOR IAIN SUNAN AMPEL

Merujuk pada PP 55 tahun 2007 dan Kepmendiknas No 16 tahun 2007, Kepmendiknas No. 232/U/2000 tentang Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa; Kepmendiknas No. 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi; dan KMA No. 353 Tahun 2004 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi, IAIN Sunan Ampel akan menerbitkan buku perkuliahan sebagai upaya pengembangan kurikulum dan peningkatan profesionalitas dosen.

Untuk mewujudkan penerbitan buku perkuliahan yang berkualitas, IAIN Sunan Ampel bekerjasama dengan *Government of Indonesia* (GoI) dan *Islamic Development Bank* (IDB) telah menyelenggarakan *Training on Textbooks Development* dan *Workshop on Textbooks* bagi Dosen IAIN Sunan Ampel. Training dan workshop tersebut telah menghasilkan 25 buku perkuliahan yang menggambarkan komponen matakuliah utama pada masing-masing jurusan/prodi di 5 fakultas.

Buku perkuliahan yang berjudul Media Bimbingan dan Konseling merupakan salah satu di antara 25 buku tersebut yang disusun oleh tim dosen pengampu mata kuliah Media Bimbingan dan Konseling program S-1 Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel sebagai panduan pelaksanaan perkuliahan selama satu semester. Dengan terbitnya buku ini diharapkan perkuliahan dapat berjalan secara aktif, efektif, kontekstual dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas lulusan IAIN Sunan Ampel.

Kepada *Government of Indonesia* (GoI) dan *Islamic Development Bank* (IDB) yang telah memberi *support* atas terbitnya buku ini, tim fasilitator dan tim penulis yang telah berupaya keras dalam mewujudkan penerbitan buku ini, kami sampaikan terima kasih. Semoga buku perkuliahan ini bermanfaat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bagi perkembangan pembudayaan akademik di IAIN Sunan Ampel Surabaya.

Rektor
IAIN Sunan Ampel Surabaya

Prof. Dr. H. Abd. A'la, M.Ag.
NIP. 195709051988031002

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PRAKATA

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. Berkat karunia-Nya, buku perkuliahan Family Therapy ini bisa hadir sebagai salah satu *supporting system* penyelenggaraan program S-1 Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya.

Buku perkuliahan Media Bimbingan dan Konseling disusun oleh Tim Penulis Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah, memiliki fungsi sebagai salah satu sarana pembelajaran pada mata kuliah Media Bimbingan dan Konseling. Secara rinci buku ini memuat beberapa paket penting yang meliputi; Hakekat Media dalam Bimbingan Konseling, Pengertian Media Bimbingan Konseling, Manfaat, Fungsi dan Tujuan Media dalam Bimbingan Konseling, Klasifikasi Media Bimbingan Konseling, Media Permainan dalam Bimbingan Konseling, Mendesain Media Bimbingan Konseling, Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling, Teknik Pembuatan Media Bimbingan Konseling, Teknik Menggunakan Media Bimbingan Konseling, Media BK berbasis Teknologi Informasi/Cyber Counseling, Kode Etik Media BK berbasis Teknologi Informasi/Cyber Counseling.

Akhirnya, kami mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada *Government of Indonesia* (GoI) dan *Islamic Development Bank* (IDB) yang telah memberi *support* penyusunan buku ini dan kepada semua pihak yang telah turut membantu dan berpartisipasi demi tersusunnya buku perkuliahan Media Bimbingan Konseling ini. Kritik dan saran dari para pengguna dan pembaca kami tunggu guna penyempurnaan buku ini.

Terima Kasih.

Penulis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

PENDAHULU
Halaman Judul (i)
Kata Pengantar (ii – iii)
Prakata (iv)
Daftar Isi (v)
Satuan Acara Perkuliahan (vi –x)

ISI PAKET
Paket 1 : Hakekat Media dalam Bimbingan Konseling (1-8)
Paket 2 : Pengertian Media Bimbingan Konseling (9-16)
Paket 3 : Manfaat dan Fungsi Media dalam Bimbingan Konseling (19-26)
Paket 4 : Klasifikasi Media Bimbingan Konseling (27-40)
Paket 5 : Media Permainan dalam Bimbingan Konseling (41-55)
Paket 6 : Mendesain Media Bimbingan Konseling (56-66)
Paket 7 : Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling (67-75)
Paket 8 : Teknik Pembuatan Media Bimbingan Konseling (76-85)
Paket 9 : Teknik Menggunakan Media Bimbingan Konseling (86-95)
Paket 10: Media BK berbasis Teknologi Informasi/Cyber Counseling (96-108)
Paket 11 : Kode Etik Media BK berbasis Teknologi Informasi/Cyber Counseling (109-119)

PENUTUP
Sistem Evaluasi dan Penilaian (120-122)
Daftar Pustaka (123-124)
CV Penulis (125-126)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

1. Identitas

Nama Mata kuliah	: Media Bimbingan dan Konseling
Jurusan/Program Studi	: Bimbingan dan Konseling Islam
Bobot	: 4 sks
Waktu	: 24 x 50 menit
Kelompok Matakuliah	: MKDU

2. Deskripsi

Mata kuliah ini membahas tentang Hakekat Media dalam Bimbingan Konseling, Pengertian Media Bimbingan Konseling, Tujuan dan Fungsi Media dalam Bimbingan Konseling, Klasifikasi Media Bimbingan Konseling, Media Permainan dalam Bimbingan Konseling, Mendesain Media Bimbingan Konseling, Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling, Teknik Pembuatan Media Bimbingan Konseling, Teknik Menggunakan Media Bimbingan Konseling, Kode Etik Media BK berbasis Teknologi Informasi/Cyber Counseling.

3. Urgensi

Mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan menggunakan serta memanfaatkan berbagai media untuk kepentingan bimbingan dan konseling. Memberi bekal pengetahuan, wawasan dan keterampilan tentang berbagai media terutama dari segi penggunaanya untuk kepentinga aktifitas bimbingan bimbngan dan konseling.

4.

5. Kompetensi Dasar, Indikator, dan Materi

No	KD	Indikator	Materi
1	Menjelaskan Hakekat Media dalam Bimbingan Konseling	1. Mahasiswa mampu menjelaskan hakekat media dalam praktek bimbingan konseling	1. Bimbingan dan konseling sebagai proses komunikasi 2. Proses penyampaian pesan dalam layanan BK

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		2. Mahasiswa mampu menjelaskan kedudukan media dalam sistem bimbingan konseling	3. Kedudukan media dalam sistem bimbingan konseling
2	Menjelaskan Pengertian Media Bimbingan Konseling	1. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengertian media 2. Mahasiswa mampu menjelaskan manfaat media dalam bimbingan konseling	1. Pengertian media dan kepentingannya bagi praktek bimbingan konseling 2. Manfaat media dalam bimbingan konseling 3. Kerucut pengalaman dalam bimbingan konseling
3	Menjelaskan Manfaat, Fungsi dan Kerugian Media dalam Bimbingan Konseling	1. Mahasiswa mampu memahami manfaat dan fungsi media dalam bimbingan konseling 2. Mahasiswa mampu memahami kerugian media dalam bimbingan konseling	1. Manfaat dan fungsi media bimbingan konseling 2. Tujuan media bimbingan konseling 3. Kerugian penggunaan media dalam bimbingan konseling
4	Menjelaskan Klasifikasi Media Bimbingan Konseling	1. Mahasiswa mampu mengenali berbagai klasifikasi media bimbingan konseling 2. Mahasiswa mampu menjelaskan klasifikasi media bimbingan konseling	1. Kelompok media grafis, bahan cetak dan gambar diam 2. Kelompok media proyeksi diam 3. Kelompok media audio 4. Kelompok film 5. Kelompok multi media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			6. Media Obyek 7. Media Interaktif
5	Menjelaskan Media Permainan dalam Bimbingan Konseling	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian permainan 2. Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi dan manfaat permainan dalam bimbingan konseling 3. Mahasiswa mampu membedakan dan menerapkan jenis-jenis permainan dalam bimbingan konseling	1. Definisi permainan 2. Fungsi dan manfaat permainan 3. Fungsi permainan dalam bimbingan konseling 4. Jenis-jenis permainan dalam bimbingan konseling
6	Menjelaskan Desain Media Bimbingan Konseling	1. Mahasiswa mampu menjelaskan sistematika perencanaan media 2. Mahasiswa memahami penulisan naskah media, juga mampu membuat rancangannya	1. Hakikat perencanaan media 2. Langkah-langkah perencanaan media 3. Pengertian naskah media 4. Jenis-jenis naskah media
7	Mempraktekkan Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling	1. Mahasiswa mampu menjelaskan alasan pemilihan media bimbingan konseling 2. Mahasiswa mampu menjelaskan kriteria pemilihan media bimbingan konseling 3. Mahasiswa mampu menjelaskan prosedur pemilihan media bimbingan konseling	1. Alasan pemilihan media bimbingan konseling 2. Kriteria pemilihan media bimbingan konseling 3. Prosedur pemilihan media bimbingan konseling
8	Mempraktekkan Teknik Pembuatan Media Bimbingan Konseling	1. Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam media grafis 2. Mahasiswa mampu memahami langkah-langkah pembuatan media grafis dan mempraktekkannya	1. Macam-macam media grafis 2. Pembuatan media grafis 3. Pembuatan media presentasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		3. Mahasiswa mampu memahami langkah-langkah pembuatan media presentasi dan mempraktekkannya	
9	Mempraktekkan Tehnik Penggunaan Media Bimbingan Konseling	1. Mahasiswa mampu memahami dan menggunakan media grafis 2. Mahasiswa mampu memahami dan menggunakan media elektronik	1. Penggunaan Media Grafis 2. Penggunaan Media Elektronik
10	Menjelaskan Media BK berbasis Teknologi Informasi/Cyber Counseling	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian cyber counseling 2. Mahasiswa mampu menjelaskan dan melakukan persiapan cyber counseling 3. Mahasiswa mampu memahami fungsi cyber counseling 4. Mahasiswa mampu merancang layanan bimbingan konseling yang berbasis cyber counseling 5. Mahasiswa mampu memahami kelebihan dan kelemahan cyber counseling	1. Pengertian Cyber CounselingS 2. Persiapan Cyber Counseling 3. Fungsi Cyber Counseling 4. Strategi Layanan Bimbingan Konseling berbasis Cyber Counseling 5. Kelebihan dan kelemahan Cyber Counseling
11	Menjelaskan Kode Etik Media BK berbasis Teknologi Informasi / Cyber Counseling	1. Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam konseling internet 2. Mahasiswa mampu menjelaskan standard etika praktis konseling internet 3. Mahasiswa mampu menjelaskan konseling facebook	1. Macam-macam konseling internet 2. Standard etika praktis konseling internet 3. Konseling facebook

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		4. Mahasiswa mampu merancang menggunakan bimbingan konseling yang berbasis cyber counseling sesuai standard etika	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

PENDAHULU
Halaman Judul (i)
Kata Pengantar (ii – iii)
Prakata (iv)
Daftar Isi (v)
Satuan Acara Perkuliahan (vi –x)

ISI PAKET
Paket 1 : Hakekat Media dalam Bimbingan Konseling (1-8)
Paket 2 : Pengertian Media Bimbingan Konseling (9-16)
Paket 3 : Manfaat dan Fungsi Media dalam Bimbingan Konseling (19-26)
Paket 4 : Klasifikasi Media Bimbingan Konseling (27-40)
Paket 5 : Media Permainan dalam Bimbingan Konseling (41-55)
Paket 6 : Mendesain Media Bimbingan Konseling (56-66)
Paket 7 : Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling (67-75)
Paket 8 : Teknik Pembuatan Media Bimbingan Konseling (76-85)
Paket 9 : Teknik Menggunakan Media Bimbingan Konseling (86-95)
Paket 10: Media BK berbasis Teknologi Informasi/Cyber Counseling (96-108)
Paket 11 : Kode Etik Media BK berbasis Teknologi Informasi/Cyber Counseling (109-119)

PENUTUP
Sistem Evaluasi dan Penilaian (120-122)
Daftar Pustaka (123-124)
CV Penulis (125-126)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PAKET 1
HAKEKAT MEDIA DALAM BIMBINGAN KONSELING

Pendahuluan

Paket bahan perkuliahan ini difokuskan pada pemahaman tentan hakekat peran media dalam proses bimbingan konseling. Kajian dalam paket ini menitikberatkan pada pemahaman mendasar bagi mahasiswa bahwa manusia selalu membutuhkan komunikasi dalam berinteraksi. Demikian pula dalam melakukan bimbingan konseling, seorang guru BK dituntut melakukan proses komunikasi dengan konseli, yang di dalamnya dibutuhkan suatu media yang akan memudahkan seorang guru BK dalam membantu konseli memecahkan masalahnya. Paket ini sebagai pengantar dari paket-paket sesudahnya, sehingga paket ini merupakan paket yang paling dasar.

Dalam Paket 1 ini, mahasiswa akan mengkaji bahwa bimbingan konseling merupakan suatu proses komunikasi, yang dalam prosesnya ada pesan yang akan disampaikan oleh konselor sebagai komunikator kepada konseli sebagai komunikan, yang pada akhirnya ada komunikasi yang bersifat timbal balik antara keduanya. Juga membahas bahwa bimbingan konseling sebagai suatu sistem membutuhkan media yang akan memperkuat proses pemecahan masalah konseli.

Sebelum perkuliahan berlangsung, dosen menanyakan pemahaman mahasiswa tantang hakekat media dalam proses bimbingan konseling, kemudian ditanyakan pula pemahaman mereka tentang pemahaman mahasiswa tentang peran media dalam praktek bimbingan konseling yang mereka ketahui selama ini. Lalu diputarkan rekaman video roleplay proses konseling, yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman mahasiswa bahwa proses konseling adalah suatu proses komunikasi dan interaksi antara konselor dan konseli. Dengan dikuasainya dasar-dasar dari Paket 1 ini diharapkan dapat menjadi modal bagi mahasiswa untuk mempelajari paket selanjutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penyiapan media pembelajaran dalam perkuliahan ini sangat penting. Perkuliahan ini memerlukan media pembelajaran berupa LCD dan laptop sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mengefektifkan perkuliahan, serta kertas plano, spidol dan isolasi sebagai alat menuangkan kreatifitas hasil perkuliahan dengan membuat peta konsep.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu mendeskripsikan Hakekat Media Bimbingan Konseling.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan hakekat media dalam praktek bimbingan konseling
2. Menjelaskan kedudukan media dalam sistem bimbingan konseling

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Hakekat Media Dalam Bimbingan Konseling :

1. Bimbingan dan konseling sebagai proses komunikasi
2. Proses penyampaian pesan dalam layanan BK
3. Kedudukan media dalam sistem bimbingan konseling

Kegiatan Perkuliahan

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Paradigma umum apa yang mahasiswa ketahui tentang proses bimbingan konseling pada umumnya
2. Memberikan penjelasan pentingnya mempelajari paket 1

Kegiatan Inti (75 menit)

1. Menonton rekaman video roleplay bimbingan konseling. Dalam rekaman video itu digambarkan bahwa terdapat suatu proses komunikasi antara konselor dengan klien dan konseli.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Membagi mahasiswa menjadi 3 kelompok
3. Setiap kelompok memilih ketua kelompok dan notulen
4. Masing-masing kelompok mendiskusikan dan menyimpulkan pemahaman terhadap proses komunikasi yang ada antara konselor dan konseli, dalam suatu proses konseling
5. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok
6. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
7. Penguatan hasil diskusi dari dosen
8. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak lanjut (5 menit)

1. Mahasiswa diharuskan membuat makalah sesuai dengan kesimpulan yang telah ada satu kelas satu makalah untuk dikumpulkan pada saat perkuliahan selanjutnya tapi tanpa dipresentasikan hanya dibuat arsip (semua hasil dari notulen dikumpulkan lalu dibuat makalah secara bersama)
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya yaitu tentang pengertian media bimbingan konseling

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kegiatan

Membuat Peta Konsep (*Mind Map*) hakekat media bimbingan konseling.

Gambar 1.1: Peta Konsep Hakekat Media Bimbingan Konseling

Tujuan

Mahasiswa dapat membuat peta kognisi untuk membangun pemahaman tentang hakekat media bimbingan konseling, adalah suatu proses komunikasi yang bersifat timbal balik interaksional, yang bertujuan untuk memecahkan masalah.

Bahan dan Alat

Kertas plano, spidol berwarna, dan isolasi.

Langkah Kegiatan

1. Pilihlah seorang pemandu kerja kelompok dan penulis konsep hasil kerja!
2. Diskusikan materi yang telah ditentukan dengan anggota kelompok!
3. Tuliskan hasil diskusi dalam bentuk Peta Konsep sebagaimana dalam contoh gambar di atas!
4. Tempelkan hasil kerja kelompok di papan tulis/dinding kelas!
5. Pilihlah satu anggota kelompok untuk presentasi!
6. Presentasikan hasil kerja kelompok secara bergiliran, dengan waktu masing-masing ±5 menit!
7. Berikan tanggapan/klarifikasi dari presentasi kelompok lain!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

HAKEKAT MEDIA DALAM BIMBINGAN KONSELING

A. Bimbingan dan Konseling sebagai proses komunikasi

Manusia selalu berkomunikasi satu dengan lainnya, karena sesungguhnya manusia adalah mahluk sosial yang membutuhkan interaksi antara satu dengan lainnya. Individu menghabiskan 70 persen waktunya untuk berkomunikasi, baik melalui tulisan maupun melalui percakapan.

Komunikasi dalah proses penerimaan dan penyampaian pesan dan pemahaman pada waktu yang sama tanpa ada awal dan akhir. Semua komunikasi melibatkan pengiriman simbol dengan makna tertentu. Simbol ini dapat berupa simbol verbal dan non verbal. Ketepatan penyampaian simbol-simbol dalam komunikasi tergantung pada seberapa jahuh ketepatan penerima dalam menafsirkan informasi yang diberikan pengirim pesan. Dengan adanya ketepatan informasi ini maka terjadilah apa yang dinamakan dengan "penerima" menyetahui apa yang diketahui pengirim, penerima menilai sebagaimana pengirim menilai, penerima merasakan sebagaimana yang dirasakan pengirim, dan memutuskan apa yang ingin diputuskan oleh pengirim (Johnson, 1997).

Bimbingan dan konseling merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seorang guru bimbingan dan konseling (guru BK)/konselor dalam upaya memandirikan peserta didik atau klien. Bimbingan dan Konseling yang memandirian mengamanatkan kepada guru BK/konselor untuk memahami tiap klien atau konseli secara utuh. (Hogan-Garcia, 2003).

Dengan bermodalkan kesadaran diri dan kemampuan interpersonalnya untuk memahami konseli secara empati, konselor melakukan interaksi bimbingan dan konseling yang peduli kemaslahatan. Dalam prose bimbingan dan konseling itu, konselor memfasilitasi konseli untuk menyadari dirinya, mengksplorasi permasalahan yang dihadapi serta kemungkinan-kemungkinan yang terbuka. Dari situ, selanjutnya konseli difasilitasi untuk menetapkan pilihan atau mengambil keputusan yang patut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diduga akan bermuara pada kemaslahatan bagi bagi dirinya maupun bagi orang banyak dalam arti luas (Sternberg, 2003).

Proses bimbingan dan konseling merupakan proses komunikasi, artinya di dalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim (sumber pesan). Pesan tersebut diubah dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang seperti kata-kata, bunyi-bunyi, gambar dan sebagainya. Melalui saluran (channel) seperti powerpoint, OHP, film, pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indra (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan olehpenyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh si penerima pesan.

Komunikasi merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat beberapa komponen yang terlibat, diantaranya *komunikator, komunikan, channel, message, feedback, dan noise/barrier*. Pesan yang disampaikan oleh komunikator diteruskan oleh saluran atau channel sampai ke komunikai sebagai penerima pesan. Dipahami atau tidaknya sebuah pesan oleh komunikan tergantung dari feedback yang diberikan oleh komunikan. Feedback positif menunjukkan bahwa pesan dipahami dengan baik, sebaliknya feedback negatif menunjukkan pesan mungkin saja tidak dipahami dengan benar. Untuk membantu penyampaian pesan ini diperlukan saluran berupa media. Faktor yang dapat menyebabkan pesan tidak dipahami dengan baik karena adanya noise dan barrier atau hambatan dan gangguan. Noise ini dapa dialami oleh komunikator, bisa terjadi pada komunikan, pada pesan juga pada channel.

Sebagai bentuk komunikasi, layanan bimbingan dan konseling manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat kefektifan pencapaian tujuan. Menurut Berlo (1960), komunikasi tersebut akan efektif jika ditandai dengan adanya “area of experence” atau daerah pengalaman yang sama antara penyalur pesan dengan penerima pesan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Kedudukan Media Dalam Sistem Bimbingan dan Konseling

Sebelum membahas tentang sistem bimbingan dan konseling, kita pahami terlebih dahulu kata "sistem". Sistem adalah suatu totalitas yang terdiri dari sejumlah komponen atau bagian yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Bimbingan dan konseling dikatakan sebagai sistem karena di dalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen-komponan tersebut meliputi: masalah, tujuan, teknik, media dan evaluasi. Masing-masing komponen saling berkaitan erat merupakan satu kesatuan.

Proses pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling selalu diawali identifikasi masalah atau tugas perkembangan yang akan dicapai. Selanjutnya akan dirumuskan tujuan yang akan dicapai, dilanjutkan menentukan masalah/materi yang akan dibahas.

Rangkuman

1. Proses bimbingan dan konseling merupakan proses komunikasi, artinya di dalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan).
2. Pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim (sumber pesan). Pesan tersebut diubah dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang seperti kata-kata, bunyi-bunyi, gambar dan sebagainya. Melalui saluran (channel) seperti powerpoint, OHP, film, pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indra (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan olehpenyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh si penerima pesan.
3. Sebagai bentuk komunikasi, layanan bimbingan dan konseling manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat kefektifan pencapaian tujuan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Latihan

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!

1. Jelaskan proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan, dalam bentuk bagan!
2. Mengapa dalam proses bimbingan konseling adalah suatu proses komunikasi?
3. Jelaskan suatu proses bimbingan konseling sebagai suatu komunikasi antara komunikator dan konseli, jelaskan dalam bentuk bagan!

Daftar Pustaka

1. Gladding, Samuel T. *Counseling A Comprehensive Profession.* New Jersey: Prentice Hall Inc, 2000.
2. Nursalim, Mochamad. *Pengembangan Media Bimbingan Konseling.*, Jakarta: Akademia Permata, 1994.
3. Johnson, D., Johnson, F. *Joining Together Theory and Group Skills. Sixth Edition.* New York. Allyn & Bacon, 1997.
4. Berlo, David K. *The Process of Communication: an Introduction to Theory and Practice.* New York. Holt Rinehart and Winston, 1960.
5. Hogan-Garcia, M. *The Four Skills of Cultural Diversity Competence: a Process for Understanding and Practice.* Pacific Grove, CA. Brooks/Cole, 2003.
6. Kemp, Jerrold E. *Designing Effective Instruction*. Mew York. Macmillan Publisher, 1994.
7. Sternberg, R.J. *Rediscovering Wisdom.* Psychology Teacher Network, 13(1), 1-2, 2003.
8. Heinich, Robert, Michel Molenda, James D. Russel. *Instructional Media.* New York: Macmillah Publishing Company, 1989
9. Sadiman, Arief, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Press, 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 2
PENGERTIAN MEDIA BIMBINGAN KONSELING

Pendahuluan

Paket bahan perkuliahan ini difokuskan pada pengertian media bimbingan konseling, sebagai pemahaman dasar untuk memahami berbagai macam media maupun cara pembuatannya. Kajian dalam paket ini menitikberatkan pada pemahaman mahasiswa tentang media sebagai penyalur pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa/konseli untuk belajar.

Dalam Paket 2 ini, mahasiswa akan mengkaji pengertian dan peranan media yang di dalamnya akan terjadi proses penyampaian pesan. Yang juga meliputi adanya perangkat lunak (software), berupa suatu informasi atau bahan bimbingan konseling itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa atau konseli, juga perangkat keras (hardware) yaitu sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan bimbingan dan konseling tersebut.

Sebelum perkuliahan berlangsung, dosen menanyakan pemahaman mahasiswa tentang pengertian media bimbingan konseling, kemudian ditanyakan pula pemahaman mereka pemanfaatan media dalam proses bimbingan konseling. Dengan dikuasainya pengertian dan peran media dalam bimbingan konseling, pada Paket 2 ini diharapkan dapat menjadi modal bagi mahasiswa untuk mempelajari paket selanjutnya.

Penyiapan media pembelajaran dalam perkuliahan ini sangat penting. Perkuliahan ini memerlukan media pembelajaran berupa LCD dan laptop sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mengefektifkan perkuliahan, serta kertas plano, spidol dan isolasi sebagai alat menuangkan kreatifitas hasil perkuliahan dengan membuat peta konsep.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu mendeskripsikan tentang Pengertian Media Bimbingan Konseling.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan tentang pengertian media
2. Menjelaskan manfaat media dalam bimbingan konseling

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Pengertian Media Bimbingan Konseling :

1. Pengertian media dan kepentingannya bagi praktek bimbingan konseling
2. Manfaat media dalam bimbingan konseling
3. Kerucut pengalaman dalam bimbingan konseling

Kegiatan Perkuliahan

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Pemahaman umum mahasiswa tentang pengertian dan peran media dalam proses bimbingan konseling
2. Memberikan penjelasan pentingnya mempelajari paket 2

Kegiatan Inti (75 menit)

1. Menonton rekaman video tentang proses konseling yang di dalamnya terdapat unsur software (informasi bimbingan konseling) dan hardware (sarana atau peralatan yang digunakan).
2. Membagi mahasiswa menjadi 3 kelompok
3. Setiap kelompok memilih ketua kelompok dan notulen
4. Masing-masing kelompok mendiskusikan dan menyimpulkan bagian yang merupakan software dan bagian yang merupakan hardware.
5. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
7. Penguatan hasil diskusi dari dosen
8. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

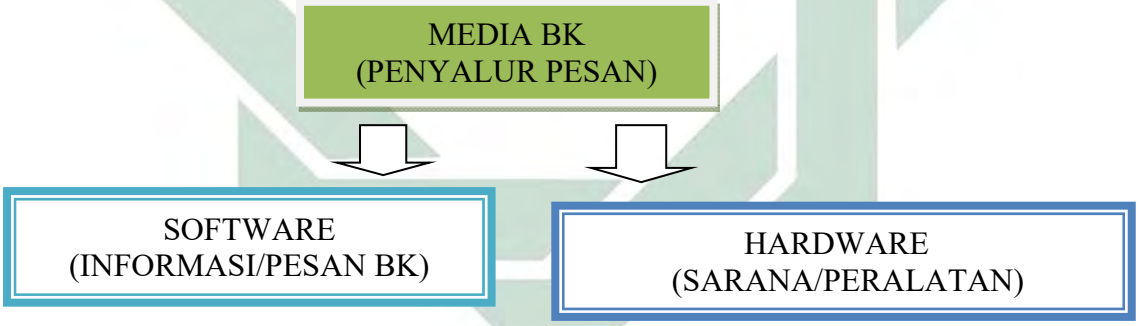
1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak lanjut (5 menit)

1. Mahasiswa diharuskan membuat makalah sesuai dengan kesimpulan yang telah ada satu kelas satu makalah untuk dikumpulkan pada saat perkuliahan selanjutnya tapi tanpa dipresentasikan hanya dibuat arsip (semua hasil dari notulen dikumpulkan lalu dibuat makalah secara bersama)
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya yaitu tentang Manfaat, Fungsi dan Kerugian Media Bimbingan Konseling

Lembar Kegiatan

Membuat Peta Konsep (*Mind Map*) Pengertian Media Bimbingan Konseling.



Gambar 2.1: Peta Konsep Pengertian Media Bimbingan Konseling

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan

Mahasiswa dapat membuat peta kognisi untuk memahami betapa pentingnya peran media dalam proses bimbingan konseling, agar seorang konselor lebih efektif dalam memberikan bimbingan konseling kepada konseli, dengan tidak terlalu banyak kata-kata panjang lebar yang sifatnya membingungkan konseli. Hal itu ditelaah secara mendalam dengan melalui kreatifitas ungkapan ide dari anggota kelompok yang dituangkan dalam bentuk peta kognitif.

Bahan dan Alat

Kertas plano, spidol berwarna, dan isolasi.

Langkah Kegiatan

1. Pilihlah seorang pemandu kerja kelompok dan penulis konsep hasil kerja!
2. Diskusikan materi yang telah ditentukan dengan anggota kelompok!
3. Tuliskan hasil diskusi dalam bentuk Peta Konsep sebagaimana dalam contoh gambar di atas!
4. Tempelkan hasil kerja kelompok di papan tulis/dinding kelas!
5. Pilihlah satu anggota kelompok untuk presentasi!
6. Presentasikan hasil kerja kelompok secara bergiliran, dengan waktu masing-masing ±5 menit!
7. Berikan tanggapan/klarifikasi dari presentasi kelompok lain!

Uraian Materi

PENGERTIAN MEDIA BIMBINGAN KONSELING

Media adalah sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Miarso (1986) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Gagne (dalam Sadiman, dkk., 2002) menyatakan bahwa media adalah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Kata "media" berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Menurut Heinich dkk (1989), media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed materials), komputer dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media bimbingan dan konseling jika membawa pesan-pesan (messages) dalam rangka mencapai tujuan bimbingan dan konseling.

Media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi.

Media bimbingan dan konseling selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message/software). Perangkat lunak (software) adalah informasi atau bahan bimbingan dan konseling itu sendiri yang akan disampaikan kepada konseli, sedangkan perangkat keras (hardware) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan bimbingan dan konseling tersebut.

Untuk lebih jelasnya, contoh berikut ini: Pesawat televisi yang tidak mengandung pesan/bahan belum bisa disebut media bimbingan dan konseling, itu hanya peralatan saja atau perangkat keras saja. Agar dapat disebut sebagai media bimbingan dan konseling maka pesawat televisi tersebut harus mengandung informasi atau pesan atah bahan bimbingan dan konseling yang akan disampaikan. Contoh acara "sehat dengan meditasi".

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dapat disimpulkan bahwa (a) media bimbingan dan konseling merupakan wadah dari pesan, (b) materi yang ingin disampaikan adalah pesan bimbingan dan konseling, (c) tujuan yang ingin dicapai ialah perkembangan siswa secara optimal. Selanjutnya, penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa/klien tertarik layanan bimbingan dan konseling, serta untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan ketrampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan bimbingan dan konseling.

Manfaat Media

Secara umum media mempunyai kegunaan:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra
3. Menimbulkan minat siswa, interaksi lebih langsung antara siswa dengan guru bimbingan dan konseling (guru BK)
4. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama
5. Proses layanan bimbingan dan konseling dapat lebih menarik
6. Proses layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih interaktif
7. Kualitas layanan bimbingan dan konseling dapat ditingkatkan
8. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi layanan bimbingan dan konseling

Dalam kaitannya dengan fungsi media bimbingan dan konseling, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

1. Penggunaan media bimbingan dan konseling bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi bimbingan dan konseling yang lebih efektif.
2. Media bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari keseluruhan proses layanan bimbingan dan konseling. Hal ini mengandung pengertian bahwa media bimbingan dan konseling sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangkan menciptakan situasi yang diharapkan.

3. Media bimbingan dan konseling dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai dan isi layanan bimbingan dan konseling itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa pemilihan dan penggunaan media dalam bimbingan dan konseling harus selalu melihat pada kompetensi atau tujuan dan bahan atau materi bimbingan dan konseling.
4. Media bimbingan dan konseling bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa/klien.
5. Media bimbingan dan konseling bisa berfungsi untuk memperlancar proses bimbingan dan konseling. Fungsi ini mengandung arti bahwa melalui media bimbingan dan konseling siswa dapat lebih mudah memahami masalah yang dialami atau menangkap bahan yang disajikan lebih mudah dan lebih cepat.
6. Media bimbingan dan konseling berfungsi untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling. Pada umumnya hasil bimbingan dan konseling yang diperoleh siswa dengan menggunakan media bimbingan dan konseling akan tahan lama mengendap.

Rangkuman

1. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.
2. Media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi.
3. Media bimbingan dan konseling selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message/software). Perangkat lunak (software) adalah informasi atau bahan bimbingan dan konseling itu sendiri yang akan disampaikan kepada konseli, sedangkan perangkat keras (hardware)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan bimbingan dan konseling tersebut.

Latihan

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!

1. Menurut pemahaman kamu, apakah pengertian media dalam proses bimbingan konseling?
2. Dalam beberapa proses konseling yang sudah pernah ditayangkan dan ditunjukkan, telaahlah bagian yang merupakan software dan bagian yang merupakan hardware.

Daftar Pustaka

1. Gladding, Samuel T. *Counseling A Comprehensive Profession.* New Jersey: Prentice Hall Inc, 2000.
2. Nursalim, Mochamad. *Pengembangan Media Bimbingan Konseling.*, Jakarta: Akademia Permata, 1994.
3. Johnson, D., Johnson, F. *Joining Together Theory and Group Skills. Sixth Edition.* New York. Allyn & Bacon, 1997.
4. Berlo, David K. *The Process of Communication: an Introduction to Theory and Practice.* New York. Holt Rinehart and Winston, 1960.
5. Hogan-Garcia, M. *The Four Skills of Cultural Diversity Competence: a Process for Understanding and Practice.* Pacific Grove, CA. Brooks/Cole, 2003.
6. Kemp, Jerrold E. *Designing Effective Instruction*. Mew York. Macmillan Publisher, 1994.
7. Sternberg, R.J. *Rediscovering Wisdom.* Psychology Teacher Network, 13(1), 1-2, 2003.
8. Heinich, Robert, Michel Molenda, James D. Russel. *Instructional Media.* New York: Macmillah Publishing Company, 1989
9. Sadiman, Arief, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Press, 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 3
MANFAAT, FUNGSI, KERUGIAN MEDIA BIMBINGAN KONSELING

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket ini difokuskan pada manfaat, fungsi dan kerugian penggunaan media bimbingan konseling, yang di dalamnya terkait dengan akibat yang akan terjadi pada pihak konselor maupun konseli. Paket ini sebagai pengantar bagi pemahaman mahasiswa bahwa dalam proses bimbingan konseling memang dibutuhkan peran media, namun dalam prakteknya, seperti dua sisi mata uang, selain memberikan manfaat dan lebih mempermudah proses bimbingan konseling, juga memberikan dampak kerugian juga, apabila dalam penggunaannya tidak bijak.

Dalam Paket 3 ini, Sebelum perkuliahan berlangsung, dosen menampilkan *slide* berbagai contoh proses konseling yang menggunakan media, yang selanjutnya dianalisis bersama tentang manfaat dan kerugian yang ada dalam penggunaan media bimbingan konseling yang ditampilkan. Dari kegiatan ini diharapkan dapat membangun kepekaan mahasiswa dan dapat memancing ide-ide kreatif mahasiswa dalam upaya membuat dan mengembangkan media dalam bimbingan konseling. Dengan menguasai Paket 3 ini diharapkan dapat menjadi modal bagi mahasiswa untuk mempelajari paket selanjutnya.

Penyiapan media pembelajaran dalam perkuliahan ini sangat penting. Perkuliahan ini memerlukan media pembelajaran berupa LCD dan laptop sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mengefektifkan perkuliahan, serta kertas plano, spidol dan solasi sebagai alat menuangkan kreatifitas hasil perkuliahan dengan membuat peta konsep.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mendeskripsikan Manfaat, Fungsi, Kerugian penggunaan Media Bimbingan Konseling

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat:

1. Memahami manfaat dan fungsi media dalam bimbingan konseling
2. Memahami kerugian media dalam bimbingan konseling

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Manfaat, Fungsi, Kerugian Media Bimbingan Konseling, meliputi:

1. Manfaat dan fungsi media bimbingan konseling
2. Tujuan media bimbingan konseling
3. Kerugian penggunaan media dalam bimbingan konseling

Kegiatan Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Pemahaman umum mahasiswa tentang manfaat, fungsi, kerugian penggunaan media bimbingan konseling
2. Penjelasan pentingnya mempelajari paket 3 ini

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Brainstorming dengan mencermati slide berbagai proses bimbingan konseling yang menggunakan media
2. Membagi mahasiswa dalam 3 kelompok
3. Setiap kelompok memilih ketua kelompok dan notulen
4. Masing-masing kelompok mendiskusikan dan menyimpulkan bagian yang merupakan software dan bagian yang merupakan hardware.
5. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok
6. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
7. Penguatan hasil diskusi dari dosen
8. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan Penutup (10 menit)

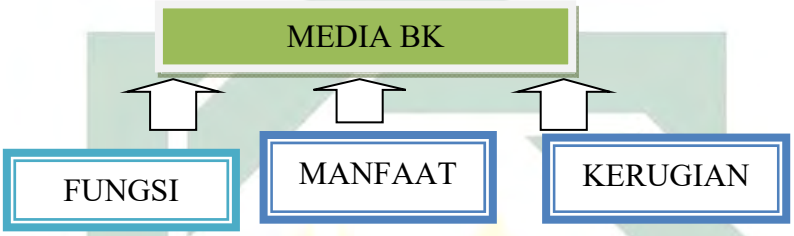
1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya dengan materi Klasifikasi Media Bimbingan Konseling.

Lembar Kegiatan

Membuat Peta Kognisi Manfaat, Fungsi, Kerugian Media Bimbingan Konseling



Gambar 3.1: Peta Konsep Manfaat, Fungsi, Kerugian Media Bimbingan Konseling

Tujuan

Mahasiswa dapat membuat peta kognisi untuk membangun pemahaman tentang manfaat, fungsi, kerugian media bimbingan konseling. Juga bisa mencermati proses penggunaan media bimbingan konseling itu, yang akhirnya melalui kreatifitas ungkapan ide dari anggota kelompok yang dituangkan dalam bentuk peta kognitif Manfaat, Fungsi dan Kerugian Media Bimbingan Konseling.

Bahan dan Alat

Kertas plano, spidol berwarna, dan solasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah Kegiatan

1. Pilihlah seorang pemandu kerja kelompok dan penulis konsep hasil kerja!
2. Diskusikan materi yang telah ditentukan dengan anggota kelompok!
3. Tuliskan hasil diskusi dalam bentuk peta konsep sebagaimana dalam contoh gambar di atas!
4. Tempelkan hasil kerja kelompok di papan tulis/dinding kelas!
5. Pilihlah satu anggota kelompok untuk presentasi!
6. Presentasikan hasil kerja kelompok secara bergiliran, dengan waktu masing-masing ±5 menit!
7. Berikan tanggapan/klarifikasi dari presentasi kelompok lain!

Uraian Materi

MANFAAT, FUNGSI, KERUGIAN MEDIA BIMBINGAN KONSELING

Manfaat Penggunaan Media dalam Konseling

Tidak dapat disangkal bahwa saat ini kita hidup dalam dunia teknologi. Hampir seluruh sisi kehidupan kita bergantung pada kecanggihan teknologi, terutama teknologi komunikasi. Bahkan, menurut Pelling (2002) ketergantungan kepada teknologi ini tidak saja di kantor, tetapi sampai di rumah-rumah.

Konseling sebagai usaha bantuan kepada siswa, saat ini telah mengalami perubahan-perubahan yang sangat cepat. Perubahan ini dapat ditemukan pada bagaimana teori-teori konseling muncul sesuai dengan kebutuhan masyarakat atau bagaimana media teknologi bersinggungan dengan konseling. Media dalam konseling antara lain adalah komputer dan perangkat audio visual.

Komputer merupakan salah satu media yang dapat dipergunakan oleh konselor dalam proses konseling. Pelling (2002) menyatakan bahwa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penggunaan komputer (internet) dapat dipergunakan untuk membantu siswa dalam proses pilihan karir sampai pada tahap pengambilan keputusan pilihan karir. Hal ini sangat memungkinkan, karena dengan membuka internet, maka siswa akan dapat melihat banyak informasi atau data yang dibutuhkan untuk menentukan pilihan studi lanjut atau pilihan karirnya. Data-data yang didapat melalui internet, dapat dianggap sebagai data yang dapat dipertanggungjawabkan dan masuk akal (Pearson, dalam Pelling 2002; Hohenshill, 2000). Data atau informasi yang didapat melalui internet adalah data-data yang sudah memiliki tingkat validitas tinggi. Hal ini sangat beralasan, karena data yang ada di internet dapat dibaca oleh semua orang di muka bumi. Sehingga kecil kemungkinan jika data yang dimasukkan berupa data-data sampah.

Sebagai contoh, saat ini dapat kita lihat di internet tentang profil sebuah perguruan tinggi. Bahkan, informasi yang didapat tidak sebatas pada perguruan tinggi saja, tetapi bisa sampai masing-masing program studi dan bahkan sampai pada kurikulum yang dipergunakan oleh masing-masing program studi. Data-data yang didapat oleh siswa pada akhirnya menjadi suatu dasar pilihan yang dapat dipertanggungjawabkan. Tentu saja, pendampingan konselor sekolah dalam hal ini sangat diperlukan. Sampsons (2000) mengungkapkan bahwa fasilitas di internet dapat dapat dipergunakan untuk melakukan testing bagi siswa. Tentu saja hal ini harus didasari pada kebutuhan siswa. Penggunaan komputer di kelas sebagai media bimbingan dan konseling akan memiliki beberapa keuntungan seperti yang dinyatakan oleh Baggerly sebagai berikut:

1. Akan meningkatkan kreativitas, meningkatkan keingintahuan dan memberikan variasi pengajaran, sehingga kelas akan menjadi lebih menarik;
2. Akan meningkatkan kunjungan ke web site, terutama yang berhubungan dengan kebutuhan siswa;
3. Konselor akan memiliki pandangan yang baik dan bijaksana terhadap materi yang diberikan;
4. Akan memunculkan respon yang positif terhadap penggunaan email;
5.Tidak akan memunculkan kebosanan;

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Dapat ditemukan silabus, kurikulum dan lain sebagainya melalui website; dan
7. Terdapat pengaturan yang baik

Selain penggunaan internet seperti yang telah diuraikan di atas, dapat dipergunakan pula software seperti microsoft power point. Software ini dapat membantu konselor dalam menyambaikan bahan bimbingan secara lebih interaktif. Konselor dituntut untuk dapat menyajikan bahan layanan dengan mempergunakan imajinasinya agar bahan layanannya tidak membosankan.

Program software power point memberikan kesempatan bagi konselor untuk memberikan sentuhan-sentuhan seni dalam bahan layanan informasi. Melalui program ini, yang ditayangkan tidak saja berupa tulisan-tulisan yang mungkin sangat membosankan, tetapi dapat juga ditampilkan gambar-gambar dan suara-suara yang menarik yang tersedia dalam program power point. Melalui fasilitas ini, konselor dapat pula memasukkan gambar-gambar di luar fasilitas power point, sehingga sasaran yang akan dicapai menjadi lebih optimal. Gambar-gambar yang disajikan melalui program power point tidak statis seperti yang terdapat pada Over Head Projector (OHP). Konselor dapat memasukkan gambar-gambar yang bergerak, bahkan konselor bisa melakukan insert gambar-gambar yang ada di sebuah film. Media lain yang dapat dipergunakan dalam proses bimbingan dan konseling di kelas antara lain adalah VCD/DVD player. Peralatan ini seringkali dipergunakan oleh konselor untuk menunjukkan perilaku-perilaku tertentu. Perilaku-perilaku yang tampak pada tayangan tersebut dipergunakan oleh konselor untuk merubah perilaku klien yang tidak diinginkan (Alssid & Hitchinson, 1977; Ivey, 1971, dalam Baggerly 2002). Dalam proses pendidikan konselor pun, penggunaan video modeling ini juga dipergunakan untuk meningkatkan keterampilan dan prinsip konseling yang akan dikembangkan bagi calon konselor (Koch & Dollarhide, 2000, dalam Baggerly, 2002).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebelum VCD/DVD player ini ditayangkan, seorang konselor sebaiknya memberikan arahan terlebih dahulu kepada siswa tentang alasan ditayangkannya sebuah film. Hal ini sangat penting, sebab dengan memiliki gambaran dan tujuan film tersebut ditayangkan, maka siswa akan memiliki kerangka berpikir yang sama. Setelah film selesai ditayangkan, maka konselor meminta siswa untuk memberikan tanggapan terhadap apa yang telah mereka lihat. Tanggapan-tanggapan ini pada akhirnya akan mempengaruhi bagaimana klien berpikir dan bersikap, yang kemudian diharapkan akan dapat merubah perilaku klien atau siswa.

Kerugian Penggunaan Media dalam Konseling

Pelling (2002) menyatakan bahwa, walaupun saat ini masyarakat sangat tergantung pada teknologi, tetapi di lain pihak, masih banyak diantara kita yang mengalami ketakutan untuk mempergunakan teknologi. Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian besar masyarakat kita masih percaya bahwa pernyataan-pernyataan yang diberikan oleh orang tua atau orang yang dituakan masih dianggap lebih baik. Hal ini tidak lepas dari budaya paternalistik yang melingkupi masyarakat kita. Sebaik apapun teknologi yang berkembang, tetapi jika pola pikir masyarakat masih terkungkung dengan nilai-nilai yang diyakini benar, maka data atau informasi yang didapat seakan-akan menjadi tidak berguna.

Sebagai contoh, seorang siswa akan memilih jurusan di perguruan tinggi. Mungkin mereka akan mencari informasi sebanyak mungkin, dan konselor akan memfasilitasi keinginan mereka. Tetapi, pada saat mereka dihadapkan untuk menentukan dan memilih jurusan yang akan diambil, maka tidak jarang dari mereka akan berkata, “Saya senang dengan jurusan A, tetapi nanti tergantung pada orang tua saya”.

Contoh lain, saat ini perkembangan teknologi sudah berkembang dengan demikian pesat. Tiap manusia dapat berkomunikasi tanpa dibatasi rentang ruang dan waktu. Tetapi dalam budaya tertentu, alat komunikasi ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bisa menjadi "tidak bermanfaat". Restu orang tua merupakan hal yang dianggap sakral oleh sebagian budaya tertentu, bahkan meminta restu ini akan lebih afdol jika dilakukan dengan melakukan sungkem. Untuk menunjukkan perilaku ini, maka seringkali mereka melupakan kecanggihan piranti komunikasi yang sudah canggih, walau jarak yang ditempuh untuk mendatangi orang tua relatif jauh.

Hal lain yang terkait dengan penggunaan media dalam bimbingan dan konseling adalah sasaran pengguna seringkali disamakan. Walaupun ragam media sudah bermacam-macam, tetapi media ini seringkali masih belum bisa menyentuh sisi afektif seseorang. Dalam bimbingan dan konseling dikenal istilah empati. Penggunaan media, seringkali pula akan "menghilangkan" empati konselor, jika konselor mempergunakan media sebagai alat bantu utama.

Klien datang ke ruang konseling tidak selalu membutuhkan informasi dari internet atau komputer, bahkan ada kemungkinan klien atau siswa datang ke ruang konseling juga tidak membutuhkan bantuan dari konselor secara langsung melalui proses konseling. Tetapi adakalanya, siswa atau klien datang ke ruang konseling hanya ingin mendapatkan senyuman dari konselor atau penerimaan tanpa syarat dari konselor. Sebagai benda mati, peralatan teknologi yang ada saat ini hanya bisa bermanfaat jika dimanfaatkan oleh mereka yang memahami penggunaan masing-masing alat tersebut. Artinya penggunaan teknologi ini akan memunculkan efek yang baik jika dijalankan oleh mereka yang paham peralatan tersebut. Sebaliknya, peralatan ini akan memberikan dampak negatif jika pelaksananya tidak memahami dampak yang akan ditimbulkan. Banyak contoh kasus dampak negatif penyalahgunaan teknologi informasi seperti beredarnya rekaman video porno di ponsel, beredarnya video porno bajakan yang dilakukan oleh anak negeri dan lain sebagainya.

Rangkuman

1. Beberapa keuntungan atau manfaat: (a) Akan meningkatkan kreativitas, meningkatkan keingintahuan dan memberikan variasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengajaran, sehingga kelas akan menjadi lebih menarik; (b) Akan meningkatkan kunjungan ke web site, terutama yang berhubungan dengan kebutuhan siswa; (c) Konselor akan memiliki pandangan yang baik dan bijaksana terhadap materi yang diberikan; (d) Akan memunculkan respon yang positif terhadap penggunaan email; (e) Tidak akan memunculkan kebosanan; (f) Dapat ditemukan silabus, kurikulum dan lain sebagainya melalui website; dan (g) Terdapat pengaturan yang baikKeluarga merupakan suatu sistem sosial terkecil dalam masyarakat.

2. Walaupun saat ini masyarakat sangat tergantung pada teknologi, tetapi di lain pihak, masih banyak diantara kita yang mengalami ketakutan untuk mempergunakan teknologi. Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian besar masyarakat kita masih percaya bahwa pernyataan-pernyataan yang diberikan oleh orang tua atau orang yang dituakan masih dianggap lebih baik. Hal ini tidak lepas dari budaya paternalistik yang melingkupi masyarakat kita. Sebaik apapun teknologi yang berkembang, tetapi jika pola pikir masyarakat masih terkungkung dengan nilai-nilai yang diyakini benar, maka data atau informasi yang didapat seakan-akan menjadi tidak berguna.
3. Klien datang ke ruang konseling tidak selalu membutuhkan informasi dari internet atau komputer, bahkan ada kemungkinan klien atau siswa datang ke ruang konseling juga tidak membutuhkan bantuan dari konselor secara langsung melalui proses konseling. Tetapi adakalanya, siswa atau klien datang ke ruang konseling hanya ingin mendapatkan senyuman dari konselor atau penerimaan tanpa syarat dari konselor. Sebagai benda mati, peralatan teknologi yang ada saat ini hanya bisa bermanfaat jika dimanfaatkan oleh mereka yang memahami penggunaan masing-masing alat tersebut.

Latihan

1. Jelaskan pemahaman kamu tentang manfaat media dalam proses bimbingan konseling!
2. Jelaskan pemahaman kamu tentang fungsi media dalam proses bimbingan konseling!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Jelaskan pemahaman kamu tentang kerugian media dalam proses bimbingan konseling!

Daftar Pustaka

1. Gladding, Samuel T. *Counseling A Comprehensive Profession.* New Jersey: Prentice Hall Inc, 2000.
2. Nursalim, Mochamad. *Pengembangan Media Bimbingan Konseling.*, Jakarta: Akademia Permata, 1994.
3. Johnson, D., Johnson, F. *Joining Together Theory and Group Skills. Sixth Edition.* New York. Allyn & Bacon, 1997.
4. Berlo, David K. *The Process of Communication: an Introduction to Theory and Practice.* New York. Holt Rinehart and Winston, 1960.
5. Hogan-Garcia, M. *The Four Skills of Cultural Diversity Competence: a Process for Understanding and Practice.* Pacific Grove, CA. Brooks/Cole, 2003.
6. Kemp, Jerrold E. *Designing Effective Instruction*. Mew York. Macmillan Publisher, 1994.
7. Sternberg, R.J. *Rediscovering Wisdom.* Psychology Teacher Network, 13(1), 1-2, 2003.
8. Heinich, Robert, Michel Molenda, James D. Russel. *Instructional Media.* New York: Macmillah Publishing Company, 1989
9. Sadiman, Arief, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Press, 2002.
10. Nana Syaodih. *Bimbingan dan Konseling,* Bandung : Maestro, 2007.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 4
KLASIFIKASI MEDIA BIMBINGAN KONSELING

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket ini difokuskan pada pemahaman mahasiswa tentang pengklasifikasian media dari yang paling sederhana sampak yang kompleks dan membutuhkan kreativitas pembuat media maupun konselor. Paket ini, merupakan pedoman awal untuk berbagai macam bentuk media dalam bimbingan konseling yang bisa digunakan atau dimanfaatkan oleh konselor untuk meningkatkan efektivitas bimbingan konseling.

Dalam Paket ini, mahasiswa akan diajak memahami klasifikasi media, yang meliputi (a) kelompok kesatu: grafis, bahan cetak dan gambar diam; (b) kelompok kedua: media proyeksi diam; (c) kelompok ketiga: media audio; (d) kelompok keempat: media film (motion picture); (e) kelompok kelima: multimedia. Juga membahas tentang bentuk media lain, yaitu media obyek dan media interaktif.

Penyiapan media pembelajaran dalam perkuliahan ini sangat penting. Perkuliahan ini memerlukan media pembelajaran berupa LCD dan laptop sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mengefektifkan perkuliahan, serta kertas plano, spidol dan solasi sebagai alat menuangkan kreatifitas hasil perkuliahan dengan membuat peta konsep.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa memahami pengklasifikasian media bimbingan konseling, sehingga mampu memilah dalam penggunaannya.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat:

1. Mengenali berbagai klasifikasi media bimbingan konseling
2. Menjelaskan klasifikasi media bimbingan konseling

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Klasifikasi Media Bimbingan Konseling meliputi :

1. Kelompok media grafis, bahan cetak dan gambar diam
2. Kelompok media proyeksi diam
3. Kelompok media audio
4. Kelompok film
5. Kelompok multi media
6. Media Obyek
7. Media Interaktif

Kegiatan Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Pemahaman umum mahasiswa berbagai macam media yang biasa dipergunakan dalam bimbingan konseling
2. Penjelasan pentingnya mempelajari paket 4 ini

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Menjelaskan sekilas tentang berbagai macam dan pengklasifikasian media bimbingan dan konseling, dengan memaparkan dengan slide berbagai macam media sesuai klasifikasinya
2. Membagi mahasiswa dalam 7 kelompok
3. Masing-masing kelompok mendiskusikan sub tema:
   Kelompok 1: Kelompok media grafis, bahan cetak dan gambar diam
   Kelompok 2: Kelompok media proyeksi diam
   Kelompok 3: Kelompok media audio
   Kelompok 4: Kelompok film
   Kelompok 5: Kelompok multi media
   Kelompok 6: Media Obyek
   Kelompok 7: Media Interaktif
4. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok
5. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Penguatan hasil diskusi dari dosen
7. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

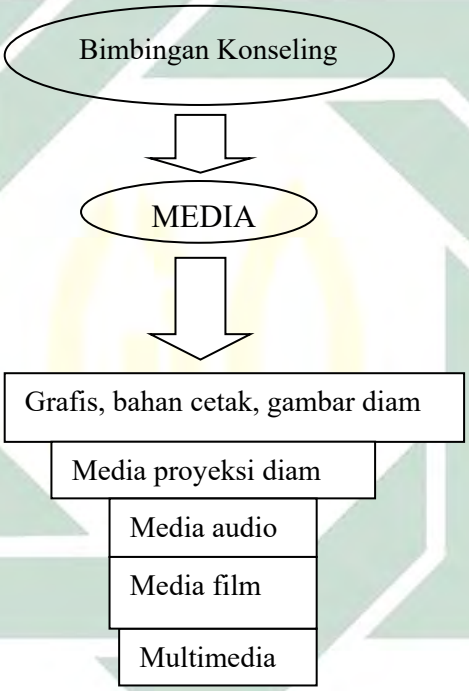
1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan

Membuat Peta Konsep (*Mind Map*) Klasifikasi Media Bimbingan Konseling



Gambar 4.1: Peta Konsep Klasifikasi Media Bimbingan Konseling

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan

Mahasiswa dapat memahami macam-macam dan pengklasifian media bimbingan konseling, yang penggunaannya berdasarkan tujuan pemecahan masalah konseli.

Bahan dan Alat

1. Kertas plano, yaitu kertas buram seukuran surat kabar untuk menuliskan hasil diskusi.
3. Papan untuk menulis atau menempelkan kertas plano.
4. Spidol besar aneka warna untuk menulis di papan atau kertas plano.
5. Kertas HVS ukuran kwarto, A4 atau folio.

Langkah Kegiatan

1. Pilihlah seorang pemandu kerja kelompok dan penulis konsep hasil kerja!
2. Diskusikan materi yang telah ditentukan dengan anggota kelompok!
3. Tuliskan hasil diskusi dalam bentuk Peta Konsep sebagaimana dalam contoh gambar di atas!
4. Tempelkan hasil kerja kelompok di papan tulis/dinding kelas!
5. Pilihlah satu anggota kelompok untuk presentasi!
6. Presentasikan hasil kerja kelompok secara bergiliran, dengan waktu masing-masing ±5 menit!
7. Berikan tanggapan/klarifikasi dari presentasi kelompok lain!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

KLASIFIKASI MEDIA BIMBINGAN KONSELING

A. Kelompok Media Grafis, Bahan Cetak dan Gambar Diam

Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat siswa.

Yang termasuk media grafis antara lain:

a. *Grafik,* yaitu penyajian data berangka melalui perbaduan antara angka, garis, dan simbol.
b. *Diagram,* yaitu gambaran yang sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melalui garis-garis simbol.
c. *Bagan,* yaitu perpaduan sajian kata-kata, garis dan simbol yang merupakan ringkasan suatu proses, perkembangan, atau hubungan-hubungan penting.
d. *Sketsa,* yaitu gambar yang sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari suatu bentuk gambar.
e. *Poster,* yaitu sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat.
f. *Papan,* yaitu papan tulis biasa. Gambar-gambar atau tulisan-tulisan biasanya langsung ditempelkan dengan menggunakan lem atau alat penempel lainnya.

Media grafis ini dapat digunakan untuk berbagai macam layanan bimbingan dan konseling misalnya:

a. Grafik, dapat digunakan dalam layanan konseling yang menggunakan strategio pengelollan diri. Pada strategi pengelolaan diri, setelah klien melakukan *self-monitoring* (memonitor diri) terhadap perilakunya selama beberapa waktu, maka klien diminta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk menggambarkan respons tersebut pada peta resposn. Peta respons ini merupakan salah satu bentuk media grafis.

b. Sketsa, jenis media ini dapat digunakan untuk memperlancar proses konseling, misalnya sketasa yang digunakan pada strategi *inner circle* dan sketsa *Johari Window.* Kedua jenis media ini dapat digunakan untuk memberi penjelasan pada konseli yang tertutup atau konseli yang tidak mau terbuka tentang masalah yang dialami.
c. Papan Bimbingan, yaitu suatu papan (semacam papan tulis/whiteboard, dapat juga dari lembaran streoform) yang memuat berbagai informasi maupun pesan tentang layanan bimbingan dan konseling, misalnya informasi tentang perguruan tinggi, informasi penjurusan
d. Poster, media ini dapat digunakan untuk memberi informasi tentang bahaya narkoba atau bahaya merokok.
e. Leaflet, dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, diantaranya leaflet yang berisi tentang pelayanan bimbingan konseling di sekolah, leaflet tentang penjurusan dan leaflet tentang career day.

Kelebihan media grafis:

a. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan
b. Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa
c. Pembuatannya mudah dan harganya murah

Kelemahan media grafis:

a. Membutuhkan ketrampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks
b. Penyajian pesan hanya berupa unsur visual

Bahan Cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing/offset. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jenis media cetak ini diantaranya adalah:

a. *Buku teks,* yaitu buku yang membahas cara memecahkan masalah atau cara mengembangkan diri. Dalam bimbingan dan konseling buku teks biasanya berupa bibliokonseling.
b. *Modul,* yaitu suatu paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna memperlancar pelaksanaan layanan informasi dan bimbingan klasikal. Dalam bimbingan dan konseling modul seperti ini sering digunakan dalam modul bimbingan karier, modul bimbingan belajar dan sebagainya.

Kelebihan mdia bahan cetak:

a. Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak
b. Dapat mempercepat pemecahan masalah siswa
c. Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat dan kecepatan masing-masing
d. Dapat dipelajari kapan dan dimana saja karena mudah dibawa
e. Akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna
f. Perbaikan/revisi mudah dilakukan

Kelemahan media bahan cetak:

a. Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama
b. Bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat siswa yang membacanya
c. Apabila jilid dan kertasnya jelek, bahan cetak akan mudah rusak dan sobek

Gambar Diam/Foto

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto. Media gambar diam ini dapat digunakan untuk berbagai macam layanan bimbingan dan konseling misalnya: untuk menjelaskan tentang macam-macam pelanggaran yang sering dilakukan siswa, menjelaskan prestasi yang diraih oleh siswa, menjelaskan tentang kegiatan pengembangan diri siswa, MOS, kegiatan ekstrakurikuler dan sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelebihan media gambar diam:

a. Dibandingkan dengan grafis, media foto ini lebih konkrit
b. Dapat menunjukkan perbandingan yang tepat dari obyek yang sebenarnya.
c. Pembuatannya mudah dan harganya murah

Kelemahan media gambar diam:

a. Biasanya ukurannya terbatas sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar
b. Perbandingan yang kurang tepat dari suatu obyek akan menimbulkan kesalahan persepsi

B. Kelompok Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Jenis media ini diantaranya OHP/OHT, Opaque projector, slide dan filmstrip.

Media OHP/OHT

OHT (Overhead Trasparency) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (Overhead Projector). OHT terbuat dari bahan trasparan yang biasanya berukuran 8,5x11 inci.

Ada 3 jenis bahan yang dapat digunakan sebagai OHT, yaitu:

1. *Write-on film* (plastik transparansi), yaitu jenis transparansi yang dapat ditulisi atau digambari secara langsung dengan menggunakan spidol.
2. *PPC transparency film* (PPC=Plain Paper Copier), yaitu jenis trasparansi yang dapat diberi tulisan atau gambar dengan menggunakan mesin fotokopi
3. *Infrared transparency film* yaitu jenis transparansi yang dapat diberi tulisan atau gambar dengan menggunakan mesin thermofax.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

OHP (Overhead Projector) adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan program-program transparansi pada sebuah layar. Biasanya alat ini digunakan untuk menggantukan papan tulis. Media OHP/OHT digunakan untuk menunjang pelaksanaan layanan orientasi, layanan informasi, bimbingan kelompok maupun bimbingan klasikal.

Kelebihan media OHT/OHP

a. Dapat digunakan untuk menyajikan pesan di semua ukuran ruangan kelas
b. Menarik, karena memungkinkan penyajian yang variatif dan disertai dengan warna-warna yang menarik
c. Tatap muka dengan siswa selalu terjaga dan memungkinkan siswa untuk mencatat hal-hal yang penting
d. Tidak memerlukan operator secara khusus dan tidak pula memerlukan penggelapan ruangan
e. Dapat menyajikan pesan yang banyak dalam waktu yang relatif singkat
f. Program OHT dapat digunkan berulang-ulang

Kelemahan media OHT/OHP

a. Memerlukan perencanaan yang matang dalam pembuatan dan penyajiannya
b. OHT dan OHP merupakan hal yang tak dapat dipisahkan, karena sebuah gambar dalam kertas biasa tidak bisa diproyeksikan melalui OHP
c. Urutan OHT mudah kacau karena urutan yang lepas.

C. Kelompok Media Audio

Media audio yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik dan sound effect.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jenis media audio ini diantaranya **media alat perekam pita magnetik**. Alat perekam pita magnetik atau kaset tape recorder adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio. Dalam bimbingan dan konseling, media ini biasanya erupa kaset relaksasi dan meditasi, bisa juga digunakan untuk mendukung pelaksanaan strategi diri sebagai model.

Kelebihan media alat perekam pita magnetik:

a. Pita rekaman dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan
b. Rekaman dapat dihapus dan digunakan kembali
c. Penggandaan programnya sangat mudah

Kelemahan media alat perekam pita magnetik:

- Daya jangkauannya terbatas

D. Kelompok Film (Motion Pictures)

Film disebut juga gambar hidup (motion pictures, yaitu serangkaian gambar diam (still pictures) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya.

Ada beberapa jenis film, diantaranya film bisu, film bersuara, dan film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan proyeksinya tak memerlukan penggalapan ruangan.

Kelabihan media film:

a. Memberikan pesan yang dapat diterma secara lebih merata oleh siswa
b. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
c. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
d. Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap klien

Kelemahan media film:

a. Harga produksinya cukup mahal
b. Pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga
c. Memerlukan operator khusus yang mengoperasikannya

E. Kelompok Multi Media

Pengertian multi media sering dikacaukan dengan pengertian multiimage. Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual. Sedangkan multiimage merupakan gabungan dari bebewrapa jenis proyeksi visual yang digabungkan lagi dengan komponen audio yang kuat, sehingga dapat diselenggarakan pertunjukan besar yang cocok untuk penyajian di suatu auditorium yang luas

Kelebihan multi media:

a. Siswa atau klien memiliki pengalaman yang beragam dari segala media
b. Dapat menghilangkan kebosanan karena media yang digunakan lebih bervariasi

Kelemahan multi media:

a. Biayanya cukup mahal
b. Memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga yang profesional

F. Media Obyek

Media obyek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisinya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya dan sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media obyek ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media *obyek sebenarnya* dan *media pengganti.* Media obyek sebenarnya dibagi dua jenis, yaitu media obyek alami dan media obyek buatan.

Media obyek alami dapat dibagi ke dalam dua jenis yaitu obyek alami yang hidup dan obyek alami yang tidak hidup. Media kelompok kedua terdiri atas benda-benda tiruan yang dibuat untuk mengganti benda-benda yang sebenarnya. Obyek-obyek pengganti dikenal dengan sebutan replika, model dan benda tiruan. *Replika* dapat didefinisikan sebagai reproduksi statis dari suatu obyek dengan ukuran yang sama dengan benda yang sebenarnya. *Model* merupakan sebuah reproduksi yang kelihatannya sama, tapi biasanya diperkecil atau diperbesar dalam skala tertentu. *Benda tiruan* ada dua macam, yaitu pertama merupakan bangunan yang dibuat kurang lebih menyerupai suatu benda yang besar. Bentuk benda tiruan yang kedua ialah bentuk yang menggambarkan mekanisasi kerja suatu benda, misalnya sistem pembakaran automobile.

Dalam bimbingan dan konseling, media obyek ini contohnya adalah pohon harapan. Media ini digunakan untuk membantu penyampaian materi tentang bimbingan karier.

G. Media Interaktif

Karakteristik terpenting kelompok media ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau obyek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Sedikitnya ada dua macam interaksi.

Interaksi yang pertama adalah yang menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya siswa diminta mengisi isian angket atau inventory pada program aplikasi tertentu dengan menggunakan komputer. Melalui interaksi ini pada akhirnya siswa mampu memahami diri dan memecahkan masalahnya, misalnya program pemahaman minat, program pengembanan diri, program konseling interaktif dan sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bentuk *interaksi yang kedua* ialah mengatur interaksi antara siswa secara teratur sebagai contoh berbagai permainan atau dinamika kelompok yang digunakan pada bimbingan klasikal dan konseling kelompok.

Rangkuman

1. Dilihat dari bentuk penyajian dan cara penyajiannya, maka media bimbingan dan konseling dapat diklasifikasikan sebagai berikut, yaitu (a) kelompok kesatu: grafis, bahan cetak dan gambar diam; (b) kelompok kedua: media proyeksi diam; (c) kelompok ketiga: media audio; (d) kelompok keempat: media film (motion picture); (e) kelompok kelima: multimedia.
2. Perlu kita ingat bahwa masih ada media lain yang tidak termasuk media penyaji, yaitu media obyek dan media interaktif.

Latihan

Mahasiswa dibagi menjadi 7 kelompok berdasarkan sub pokok bahasan, diminta untuk mencari bentuk/macam media bimbingan konseling (sesuai sub pokok bahasan).

Daftar Pustaka

1. Gladding, Samuel T. *Counseling A Comprehensive Profession.* New Jersey: Prentice Hall Inc, 2000.
2. Nursalim, Mochamad. *Pengembangan Media Bimbingan Konseling.*, Jakarta: Akademia Permata, 1994.
3. Johnson, D., Johnson, F. *Joining Together Theory and Group Skills. Sixth Edition.* New York. Allyn & Bacon, 1997.
4. Berlo, David K. *The Process of Communication: an Introduction to Theory and Practice.* New York. Holt Rinehart and Winston, 1960.
5. Hogan-Garcia, M. *The Four Skills of Cultural Diversity Competence: a Process for Understanding and Practice.* Pacific Grove, CA. Brooks/Cole, 2003.
6. Kemp, Jerrold E. *Designing Effective Instruction*. Mew York. Macmillan Publisher, 1994.
7. Sternberg, R.J. *Rediscovering Wisdom.* Psychology Teacher Network, 13(1), 1-2, 2003.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8. Heinich, Robert, Michel Molenda, James D. Russel. *Instructional Media.* New York: Macmillah Publishing Company, 1989
9. Sadiman, Arief, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Press, 2002.
10. Mustaji. *Media Pembelajaran.* Surabaya: Unesa University Press, 2009.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 5
MEDIA PERMAINAN
DALAM BIMBINGAN KONSELING

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket ini difokuskan pada pemahaman dan penerapan media permainan dalam bimbingan konseling. Adapun yang dibahas mulai dari definisi permainan, fungsi dan manfaat permainan, fungsi permainan dalam bimbingan konseling, jenis-jenis permainan dalam bimbingan konseling..

Dalam Paket 5 ini, mahasiswa akan mengkaji secara detil dan mencoba menerapkan dalam roleplay model permainan yang biasa digunakan dalam bimbingan konsling. Sebelum perkuliahan berlangsung, dosen menampilkan rekaman contoh permainan yang digunakan dalam proses bimbingan konseling. Mahasiswa juga diberi tugas untuk membaca uraian materi dan mendiskusikannya dengan panduan lembar kegiatan. Dengan dikuasainya Paket 5 ini diharapkan dapat menjadi modal bagi mahasiswa untuk bisa memahami dan menerapkan salah satu model media dalam bimbingan konseling.

Penyiapan media pembelajaran dalam perkuliahan ini sangat penting. Perkuliahan ini memerlukan media pembelajaran berupa LCD dan laptop sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mengefektifkan perkuliahan, serta kertas plano, spidol dan solasi sebagai alat menuangkan kreatifitas hasil perkuliahan dengan membuat peta konsep.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu memahami, mendeskripsikan dan mengaplikaskan model media permainan dalam bimbingan konseling.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian permainan
2. Menjelaskan fungsi dan manfaat permainan dalam bimbingan konseling
3. Membedakan dan menerapkan jenis-jenis permainan dalam bimbingan konseling

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Media Permainan Dalam Bimbingan Konseling :

1. Definisi permainan
2. Fungsi dan manfaat permainan
3. Fungsi permainan dalam bimbingan konseling
4. Jenis-jenis permainan dalam bimbingan konseling

Kegiatan Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Brainstorming dengan mencermati rekaman contoh permainan dalam proses bimbingan koseling
2. Penjelasan pentingnya mempelajari paket 5 ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Membagi mahasiswa dalam 4 kelompok
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan sub tema:
   Kelompok 1: Definisi permainan
   Kelompok 2: Fungsi dan manfaat permainan
   Kelompok 3: Fungsi permainan dalam bimbingan konseling
   Kelompok 4: Jenis-jenis permainan dalam bimbingan konseling
3. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok
4. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
5. Penguatan hasil diskusi dari dosen
6. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan Penutup (10 menit)

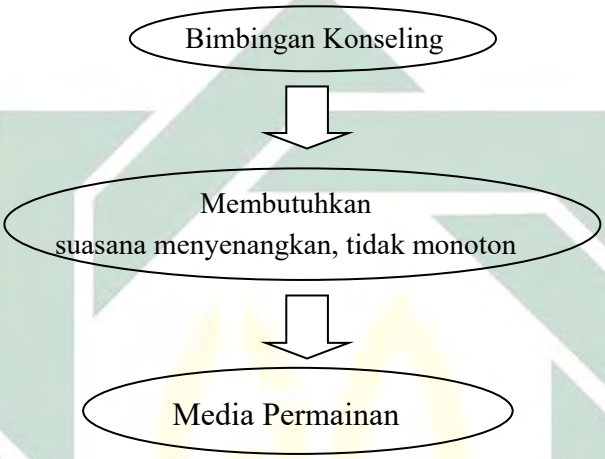
1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan

Membuat Peta Konsep (*Mind Map*) Media Permainan dalam Bimbingan Konseling



Gambar 5.1: Peta Konsep Media Permainan Dalam Bimbingan Konseling

Tujuan

Mahasiswa dapat membuat peta konsep untuk membangun pemahaman tentang pentingnya suasana yang tidak monoton dan menyenangkan dalam proses bimbingan konseling, khususnya untuk anak-anak dan remaja, juga untuk menerapkannya pada kondisi senyatanya di saat melaksanakan bimbingan konseling.

Bahan dan Alat

Kertas plano, spidol berwarna, dan isolasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah Kegiatan

1. Pilihlah seorang pemandu kerja kelompok dan penulis konsep hasil kerja!
2. Diskusikan materi yang telah ditentukan dengan anggota kelompok!
3. Tuliskan hasil diskusi dalam bentuk peta konsep sebagaimana dalam contoh gambar di atas!
4. Tempelkan hasil kerja kelompok di papan tulis/dinding kelas!
5. Pilihlah satu anggota kelompok untuk presentasi!
6. Presentasikan hasil kerja kelompok secara bergiliran, dengan waktu masing-masing ±5 menit!
7. Berikan tanggapan/klarifikasi dari presentasi kelompok lain!

Uraian Materi

MEDIA PERMAINAN DALAM BIMBINGAN KONSELING

Layanan bimbingan dan konseling dapat diberikan kepada siswa melalui beberapa kegiatan, salah satu diantaranya adalah Home room, dimana kelompok siswa di sekolah difasilitasi untuk saling berinteraksi dalam suasana non formal untuk mengatasi masalah yang dihadapi klien, Diskusi Kelompok, Ekspositori yaitu menggunakan sistem kelas untuk menyampaikan materi bimbingan, Permainan Peran/Roleplaying, dan kelompok kerja, dimana siswa melakukan berbagai kegiatan bersama untuk tujuan bimbingan pada aspek yang lebih preventif.

Salah satu teknik yang belum banyak dilakukan dalam layanan bimbingan adalah layanan bimbingan dengan menggunakan permainan. Permainan sebenarnya merupakan aktivitas tidak pernah lepas dari manusia. Mulai dari bayi, ketika organ tubuh mulai merespon lingkungannya, disitu sudah terjadi proses bermain. Bayi bercanda dan bernyanyi bersama, belajar memegang benda kemudian bermain sendiri (soliteir) dengan benda itu, kemudian bayi tumbuh menjadi anak yang mulai bermain dengan teman sebayanya, sehingga belajar bagaimana beradaptasi dengan lingkungannya dengan bermain bersama. Bahkan ketika remaja dan dewasa, dimana sifat bermain berkembang dan sudah mulai berkompetisi sehingga menjadi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permainan untuk meraih sesuatu, kegiatan bermain terus terjadi menyesuaikan dengan kebutuhan dan kepentingan perkembangan hidupnya.

Bermain dan permainan sudah ada sejak jaman prasejarah, teknik dan polanya berkembang sesuai dengan peradaban manusia. Dari mulai tradisional sampai modern, sederhana sampai rumit, juga dari hanya mengandalkan apa yang dimiliki dalam tubuh, kemudian memanfaatkan benda yang ada disekitarnya sampai pemakaian multi media yang dirancang guna menyusun permainan menjadi seni, sehingga menyenangkan, bermanfaat dan bermakna bagi pelaku.

Teori tentang permainan dan pembuktian hasil penelitian tentang permainan menunjukkan sesuatu yang bermanfaat bagi para pendidik. Layanan menjadi proses yang menyenangkan dengan teknik permainan, sehingga siswa menjadi betah dalam arahan dan bimbingan guru Bimbingan dan Konseling.

A. PERMAINAN SEBAGAI MEDIA LAYANAN

1. Definisi permainan

Games atau permainan adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian "menang-kalah" (Ismail, 2006). Pada pengertian games, kesenangan dan kepuasan diperoleh melalui keterlibatan orang lain, tanpa hadirnya pihak kedua sebagai lawan, maka games tidak akan terjadi.

Bermain dipandang sebagai suatu perilaku yang muncul secara alamiah yang dapat ditemukan dalam kehidupan manusia dan binatang. Adakalanya bermain merupakan aktivitas sukarela dan spontan yang tidak memiliki titik akhir atau tujuan tertentu. Bermain secara instrinsik didorong oleh hasrat untuk bersenang- senang Schaefer (2001). Bemain mempunyai sifat : simbolis, penuh arti, aktif, menyenangkan, kerelaan, pembangunan peranan, episode. Menurut Santrock (2006) bermain (play) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Bermain merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Bermain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Hurlock (1997) berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Kegiatan bermain dilaksanakan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Intinya, games bersifat sosial, melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan kontrol emosional dan adopsi peran-peran pemimpin dengan pengikut yang kesemuanya merupakan komponen penting dari sosialisasi (Rusmana, 2009). Melalui games, seseorang dapat mengekspresikan agresi dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial, hal ini sesuai dengan teori bahwa bermain dan permainan yang diciptakan oleh manusia untuk memberikan keluaran-keluaran (outlets) kemarahan dan permusuhan yang dapat diterima yang merupakan jiplakan dari respons bertempur atau berkelahi (Rusmana, 2009).

Hurlock (1991) berpendapat bahwa bermain memiliki andil yang sangat besar terhadap perkembangan anak. Pengaruh bermain bagi perkembangan anak adalah: dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya, belajar berkomunikasi, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, merangsang kreativitas anak, membandingkan kemampuan yang mereka miliki, membangun konsep diri secara lebih pasti dan nyata, belajar bermasyarakat, menemukan standar moral, belajar bermain peran, belajar bekerja sama, melatih kejujuran, sportivitas dan lain sebagainya.

2. Fungsi dan manfaat Permainan

Bermain memiliki beberapa fungsi berkaitan dengan kemampuan tertentu. Permainan bermanfaat dalam pengembangan kemampuan kemampuan Intelektual, diantaranya:

a. Merangsang perkembangan kognitif. Dengan permainan sensorimotor, anak akan mengenal permukaan lembut, halus, kasar atau kaku, sehingga meningkatkan kemampuan abstraksi (imajinasi, fantasi) dan mengenal konstruksi, besar-kecil, atas-bawah, penuh-kosong. Melalui permainan dapat menghargai aturan, keteraturan dan logika.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Membangun struktur kognitif. Melalui permainan, anak akan memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam. Bila informasi baru ini ternyata beda dengan yang selama ini diketahuinya, anak mendapat pengetahuan yang baru. Dengan permainan struktur kognitif anak lebih dalam, lebih kaya dan lebih sempurna.

c. Membangun kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokan, mengurutkan, mengamati, meramal, menentukan hubungan sebab-akibat, menarik kesimpulan. Permainan akan mengasah kepekaan anak akan keteraturan, urutan dan waktu juga meningkatkan kemampuan logika.

d. Belajar Memecahkan Masalah. Permainan memungkinkan anak bertahan lama menghadapi kesulitan sebelum persoalan yang ia hadapi dipecahkan. Proses pemecahan masalah ini mencakup imajinasi aktif anak-anak yang akan mencegah kebosanan.

e. Mengembangkan rentang konsentrasi. Apabila tidak ada konsentrasi atau rentang perhatian yang lama, seorang anak tidak mungkin dapat bertahan lama bermain. Imajinasi membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi. Anak tidak imajinatif memiliki rentang perhatian (konsentrasi) pendek dan memiliki kemungkinan besar untuk berperilaku lain dan mengacau.

Sweeney (1999) menambahkan bahwa terdapat sembilan keuntungan dari konseling melalui permainan kelompok, yaitu (1) dapat meningkatkan spontanitas anak sehingga level berpartisipasi mereka juga tinggi, (2) dapat merespon dua persoalan sekaligus yaitu dimensi intrapsikis dan interpersonal anak, (3) dalam adegan kelompok memungkinkan untuk terjadi refleksi dan katarsis, (4) konseling melalui permainan kelompok merupakan kesempatan bagi anak untuk mencapai self-growth dan self-exploration, (5) melalui konseling dengan permainan anak lebih didekatkan dengan realitas kehidupan sebenarnya, (6) anak akan memahami makna kehadirannya bagi anak-anak yang lain, (7) dapat mengurangi kecenderungan anak berfantasi dalam menyelesaikan masalah yang dialaminya, (8) anak memiliki peluang untuk mempraktikkan pada kehidupan sehari-hari pengalaman yang diperoleh, (9) kehadiran satu atau beberapa anak dapat membantu dalam pengembangan hubungan terapeutik bagi beberapa orang anak lainnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. PERAN PERMAINAN DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING

Penggunaan media bermain dan expressive arts dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan (Pamela, 2006). Media permainan dan expressive arts berfungsi dalam layanan bimbingan dan konseling, karena: (1) anak biasanya tidak mempunyai kemampuan verbal untuk bertanya, menolong membantu permasalahannya, bermain salah satu cara berkomunikasi dengan anak; (2) Media permainan merupakan salah satu metode membantu anak mengekspresikan perasaannya dan membangun sikap positif bagi dirinya dan temannya; (3) Strategi membangun hubungan digunakan sebagai peningkatan tingkah laku, klarifikasi perasaan; dan (4) adanya keterbatasan tipe tingkah laku.

Gladding (Pamela, 2006) membuat layanan konseling dengan menggunakan musik, bermain dan humor, berkhayal, seni rupa, literatur, menulis, dan drama. Dengan menggunakan beberapa media di atas, seni membangun sebuah pengalaman dalam permainan yang berorientasi proses, sensitive dan emosional, bertujuan untuk sosialisasi dan berfokus kepada kewaspadaan atau kehatihatian. Dengan permainan, akan mempelajari orang dari berbagai latar belakang untuk mengembangkan cara-cara pribadi yang dapat meningkatkan dan mengembangkan dirinya.

Disisi lain, bermain sebagai salah satu alternatif metode komunikasi. Teknik kreativitas ini dapat mengurangi permasalahan tingkah laku, meningkatkan hasil yang menyenangkan, mendukung kognisi yang sehat, afeksi dan pengembangan interpersonal (Pamela, 2006).

Bermain telah menjadi bagian dari proses konseling terutama sejak Melanie Klien dan Anna Freud menggunakan teknik permainan ini dalam psikoterapi anak-anak. Anna Freud (Muro,1995) menyarankan bahwa mengobservasi permainan anak sebagai jalan bagi seorang konselor dalam membentuk emosi yang menyerangnya. Anna menggunakan permainan dan boneka untuk mendapatkan anak yang akan ikut dalam kegiatannya.

Freud juga menyarankan bahwa spontanitas anak dalam bermain merupakan metode komunikasi yang sangat baik dengan mengajaknya dalam lingkungan yang aman dan akrab bagi mereka. Bahkan Melanie Klein

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(dalam Muro,1995 menegaskan bahwa permainan mempunyai peranan penting sebagai satu teknik dalam berasosiasi. Baik Virginia Axline maupun Landreth sepakat bahwa beberapa konselor yang bekerja dan mempunyai konseli masih anak-anak, menyatakan bahwa permainan merupakan arena berekspresi bagi konseli yang keluar secara natural dan spontan dalam mengeluarkan emosi dan pikirannya.

Geldard & Geldard (2001) menyatakan bahwa keadaan menyenangkan yang dialami satu sama lain akan membantu konseli untuk membangun secara psikis, kognitif, emosi dan proses sosial dalam dirinya. Oleh karena itu, games memerlukan kemampuan yang kompleks. Erickson menambahkan bahwa permainan sebagai bentuk komunikasi yang sangat signifikan dengan anak. Piaget juga percaya bahwa permainan merupakan jalan dalam mengasimilisai informasi baru bagi dunianya dan beradaptasi pada situasi baru (Muro,1995).

Beberapa teknik pendekatan dalam teknik bermain dengan jelas digambarkan dalam buku Play Therapy With Adults dari Charles Schaefer (2003). Charles menguraikan beberapa teknik permainan yang disesuaikan dengan permasalahan yang dialami konseli dalam play therapynya, yaitu (1) dramatic role play dengan drama therapy, psychodrama, improvisational play in couples therapy; (2) therapeutic humor dengan jenis therapeutic humor with depressed and suisidal elderly; (3) sandplay dengan konseli yang mengalami somatic conscious atau dementia, dollplay untuk psychogeneric; (4) play groups using games with adults, hypnoplay,client-centered play,play therapy for dissociative disorder.

Maslow menegaskan bahwa fungsi kebersamaan dalam kelompok, khususnya bermain, membangun kepribadian yang lebih manusiawi, membentuk konteks sosial melalui minat sosial, membawa kepada kebutuhan yang inheren dan mendorong untuk saling memiliki, terhindar dari isolasi, membangun kerjasama dan untuk mengurangi permasalahan hubungan interpersonal (Schaefer, 2003). Teori-teori mereka memberikan nilai bahwa bentuk kelompok dalam permainan sebagai langkah kuratif untuk semua tipe orang dewasa.

Schaefer, (2003) menyebutkan kegunaan dari adanya kelompok dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan bermain yaitu: (1) dapat meningkatkan harapan; (2) membentuk rasa memiliki; (3) berbagi informasi; (4) mengurangi sisi altruism; (5) mengoreksi kesalahan fungsi keluarga; (5) membangun kecakapan sosial; (6) memfasilitasi kemasyarakatan; (6) sebagai model kecakapan berelasi; (7) membentuk dukungan secara emosi dan katarsis; (8) membantu antar sesama; (9) membangun susana hidup lebih bermakna dan bertujuan.

1. Fungsi Permainan dalam Bimbingan dan Konseling

Menurut Rusmana, (2008), ada empat fungsi penting peran permainan dalam konseling.

a. Bermain merupakan ekspresi natural perasaan, juga sebagai upaya untuk mengekspresikan keinginan dan fantasinya, bahkan mengeluarkan masalah dan konflik dalam dirinya. Dengan demikian bermain dapat dikategorikan sebagai media katarsis.
b. Anak-anak menggunakan permainan sebagai bahasa dalam berkomunikasi dengan konselor. Permainan juga dapat menumbuhkan rasa empati pada kedua belah fihak, sehingga akan memudahkan proses hubungan interpersonal yang fungsional.
c. Bermain sebagai sarana yang akan mempertinggi pemahaman dan memperlancar proses konseling. Permainan sebagai salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling (Geldard & Geldard, 2001).

Penggunaan media permainan dalam konseling anak berfungsi untuk:
a. mendapatkan penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi
b. mendapatkan kekuatan dalam dirinya
c. mengekspersikan emosinya
d. membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan
e. membangun kemampuan social
f. membangun self concept dan self esteem
g. meningkatkan kemampuan berkomunikasi
h. menambah wawasan

Model bermain dalam bimbingan dan konseling digambarkan oleh Rusmana, (2008), bahwa dengan mengamati proses permainan, guru bimbingan dan konseling dapat melihat ekspresi dari sejumlah proses kognisi, afeksi, proses interpersonal dan pemecahan masalah. Proses kognisi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melaui proses bermain meliputi (1) organisasi, (2) berfikir divergen, (3) simbolisme, (4) fantasi atau khayalan.

Proses afeksi yang diekspresikan melalui proses bermain meliputi : (1) ekspresi emosi, (2) ekspresi tema-tema afeksi, (3) aturan emosi dan modulasi emosi dan (4) integrasi kognisi dan afeksi.

Proses interpersonal yang diekspresikan melalui proses bermain meliputi: (1) empati, (2) skema interpersonal atau representasi diri, (3) komunikasi. Empati merujuk pada ekspresi kepedulian dan perhatian terhadap orang lain, sedangkan skema interpersonal atau representasi diri merujuk pada kapasitas individu untuk mempercayai orang lain. Komunikasi merujuk pada kemampuan untuk berkomunikasi, mengekspresikan gagasan dan emosi pada orang lain.

Bimbingan dan Konseling yang di dalamnya menggunakan permainan sebagai salah satu teknik yang efektif menurut Faizah (2008) bahwa konseli mengalami peningkatan kompetensi sosial setelah diberi kegiatan layanan dasar dalam bimbingan dan konseling melalui permainan. Permainan juga sebagai strategi yang efektif dalam Bimbingan dan Konseling untuk mengatasi permasalahan siswa yang banyak ditemukan dan saling mendukung satu sama. Ramli (2007) menegaskan bahwa diperlukan permainan layanan bimbingan untuk meningkatkan kecerdasan emosional pada siswa.

Mulherin (Muro, 1977) menyebutkan bahwa permainan merupakan salah satu model bimbingan dan konseling yang dipandang efektif dalam meningkatan pengetahuan, keterampilan dan kesadaran diri siswa. Permainan dalam bentuk bermain sosial (social play) sangat efektif sebagai media untuk mendorong anak mengembangkan kemampuan sosialnya. Bahwa permainan adalah aktivitas yang menyenangkan dan memberikan lingkungan belajar yang aman, sederhana dan saling berhubungan (Jajang, 2008).

Proses pemecahan masalah dan resolusi konflik yang diekspresikan melalui proses bermain diteliti oleh Purnama (2007) diantaranya meliputi; (1) pendekatan pada masalah dan konflik, (2) pemecahan masalah dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

resolusi konflik. Permainan juga dapat meningkatkan rasa toleransi rasial siswa, menambah kemampuan administrator dalam berperan sebagai pemimpin. Permainan sebagai wahana keterampilan pemecahan masalah siswa, permainan sebagai asessmen diri siswa dalam pembuatan keputusan karir dan permainan meningkatkan ketrampilan transisi kerja remaja dan dewasa awal, peningkatan pemahaman siswa dan lingkungannya dan peningkatan kualitas layanan konsultasi bagi orang tua siswa (Ramli,2007).

Selanjutnya permainan dalam kegiatan berinteraksi dapat meningkatkan kompetensi intrapersonal dan interpersonal siswa (Eliasa,2010) bahwa permainan dapat dijadikan instrumen yang sangat efektif bagi peningkatan aspek pribadi dan antarpribadi siswa. Hasil penelitian Elias, bahwa kegiatan dalam pendidikan dapat meningkatkan seperangkat kecerdasan emosi siswa, sehingga siswa dapat mengidentifikasi, menggunakan, memahami dan mengelola emosi secara intensif, karena emosi adalah bagian dari sisi psikologi dari individu dan suatu keadaan perasaan yang kompleks (Yusuf, 2007).

2. Jenis Permainan

Menurut Piaget (Moeslichatun,1999) permainan dapat dikelompokkan dalam bermain sendiri (soliteir play) seperti anak perempuan berbicara dengan bonekanya, anak laki-laki bermain dengan miniatur mobilnya, sampai bermain secara kooperatif (cooperatif play) yang menunjukkan adanya perkembangan sosial anak.

Kegiatan bermain ditinjau dari dimensi perkembangan sosialnya, digolongkan menjadi 4 bentuk, yaitu :

a. Bermain soliter

Bermain sendiri atau tanpa dibantu oleh orang lain. Para peneliti menganggap bermain soliter mempunyai fungsi yang sangat penting, karena setiap kegiatan bermain jenis ini, 50% akan menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan otot.

b. Bermain paralel

Bermain paralel yaitu bermain sendiri namun berdampingan. Jadi tidak ada interaksi anak satu dengan yang lain. Selama bermain, anak sering menirukan apa yang dilakukan oleh temannya. Dengan meniru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak belajar tema bermain yang dimiliki anak lain.

c. Bermain asosiatif
Bermain asosiatif terjadi bila anak bermain bersama dalam kelompoknya, seperti bermain bola bersama.

d. Bermain kooperatif
Bermain kooperatif bila anak-anak mulai aktif menggalang teman untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan permainan. (Moeslichatun,1999)

Lebih spesifik lagi, kegiatan bermain pada anak dibedakan menjadi :

a. Permainan Sensorimotor (Praktis). Menggunakan semua indera dengan menyentuh, mengeksplorasi benda, berlari, melompat, meluncur, berputar,melempar bola. Pada sensory motor play, kegiatan bermain mengandalkan indera dan gerakan tubuh. Kegiatan ini dilakukan oleh anak pada masa bayi sampai usia pra sekolah. Pada saat bayi, misalnya merasakan sesuatu dalam mulutnya, mendengarkan suara; pada masa pra sekolah misalnya saat bermain bentuk dari platisin atau tanah liat, playdough juga bermain pasir.

b. Permainan Simbolis (Pura-pura). Terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke suatu simbol, sehingga bersifat dramatis dan sosiodramatis. Dalam permainan pretend, ada 3 hal yang biasa terjadi : alat-alat, alur cerita dan peran.

c. Permainan Sosial. Adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya. Dalam social play ditandai dengan bersama, yang didalamnya ada interaksi dalam kelompok, peserta dalam kelompok mampu melibatkan diri dalam kerjasama dan ikut bermain. Social play merupakan langkah penting dalam tahap perkembangan sosial. Disini egosntris anak sudah mulai berkurang dan secara bertahap anak sudah mulai menunjukkan pribadinya sebagai makhluk sosial yang selalu ingin bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

d. Permainan Konstruktif. Mengombinasikan kegiatan sensorimotor yang berulang dengan representasi gagasan simbolis. Permainan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Konstrukstif terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri.

Disisi lain, Rusmana (2009) mengkategorikan jenis permainan dalam tiga tipe berdasarkan pada apa yang menentukan dan siapa yang menang, yaitu: (1) Permainan keterampilan fisik, mempergunakan otot kasar-otot halus, sangat kompetitif, memiliki aturan yang mudah dijelaskan dan secara khusus bermanfaat untuk menilai kontrol impuls anak dan tingkatan umum dan integrasi kepribadian; (2) Game strategi, mempunyai keuntungan dalam mengamati kekuatan dan kelemahan intelektual, mengaktifkan proses ego, konsentrasi dan kontrol diri; (3) Game untung-untungan yang bersifat acak dan tidak sengaja.

Rangkuman

1. Permainan dalam Bimbingan dan Konseling merupakan sebuah teknik layanan bimbingan yang berguna dalam memberikan materi kepada siswa. Layanan bimbingan dengan permainan yang menyenangkan membuat suasana kelas bimbingan tidak monoton. Kesan tentang layanan Bimbingan dan Konseling yang membosankan akan berubah menjadi positif dikarenakan guru BK menyajikan materi layanan dengan teknik permainan yang menyenangkan.
2. Dengan layanan berbasis permainan, siswa akan mempunyai kesan yang mendalam atas kegiatan yang terjadi dalam layanan bimbingan. Meskipun terkesan bermain, namun sebenarnya mempunyai nilai tambah dalam membentuk sikap, motivasi dan kompetensi anak.

Latihan

1. Jelaskan peran permainan dalam bimbingan konseling!
2. Melakukan penugasan untuk melakukan proses bimbingan konseling di sekolah kepada mahasiswa secara berkelompok. Yang dimulai dari observasi dan wawancara masalah yang ada pada siswa di suatu sekolah, kemudian dengan arahan dosen, memandu untuk melakukan permainan sebagai proses bimbingan konseling.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Daftar Pustaka

1. Gladding, Samuel T. *Counseling A Comprehensive Profession.* New Jersey: Prentice Hall Inc, 2000.
2. Eliasa, Eva Imania. *Program Bimbingan Pribadi dan Sosial Untuk MeningkatkanKompetensi Intrapersonal dan Interpersonal Siswa Remaja*. UPI, 2010
3. Faizah. *Program Bimbingan dan Konseling Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa.* UPI, 2008
4. Hurlock B. Elizabeth. *Perkembangan Anak Jilid II.* Jakarta : Erlangga, 1990.
5. Muro, J. James & Kottman, Terry. *Guidance and Counseling in Elementtery School and Middle School.* Iowa : Brown and Benchmark Publisher, 1995.
6. Pamela O.Parsley.*What A School Administrasion Need To Know: About Expressive Art And Play Media In School Counseling*
7. Rusmana, Nandang. *Permainan (Game & Play).* Bandung: Rizqi Press, 2009.
8. Santrock. *Life Span Development.* Jakarta:Penerbit Erlangga, 2006.
9. Schmidt.J.J. *Counseling in Schools, Essential Service and Comprehensive Programs*. Boston : Allyn and Bacon, 1999.
10. Schaefer, Charles. *Play Therapy With Adults.* Canada: John Wileys &Sons Inc, 2003.
11. Sweeney,D.S dan Homeyer. *Handbook of Group Play Therapy: How Do It, How It Work, Whom It`s Best For*. San Francisco:Jossey-Bass Publisher, 1999.
12. Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 6
MENDESAIN MEDIA BIMBINGAN KONSELING

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket ini difokuskan pada pemahaman dasar tentang perancangan atau pendesainan media dalam bimbingan konseling. Adapun yang dibahas mulai dari hakekat perencanaan media, langkah-langkah perencanaan media, pengertian naskah media dan jenis-jenis naskah media.

Dalam Paket 6 ini, mahasiswa akan mengkaji secara detil dan mencoba menerapkan perancangan media bimbingan konseling, yang sesuai dengan pengklasifikasian yang sudah dijelaskan sebelumnya. Sebelum perkuliahan berlangsung, dosen menunjukkan diagram contoh naskah media dengan berbagai macam masalah atau materi yang memang dibutuhkan untuk dibantu penyelesaiannya. Mahasiswa juga diberi tugas untuk membaca uraian materi dan mendiskusikannya dengan panduan lembar kegiatan. Dengan dikuasainya Paket 6 ini diharapkan dapat menjadi modal bagi mahasiswa untuk bisa memahami dan menerapkan perancangan media dalam bimbingan konseling.

Penyiapan media pembelajaran dalam perkuliahan ini sangat penting. Perkuliahan ini memerlukan media pembelajaran berupa LCD dan laptop sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mengefektifkan perkuliahan, serta kertas plano, spidol dan solasi sebagai alat menuangkan kreatifitas hasil perkuliahan dengan membuat peta konsep.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu memahami, mendeskripsikan dan mengaplikaskan perancangan media dalam bimbingan konseling.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan sistematika perencanaan media
2. Memahami penulisan naskah media, juga mampu membuat rancangannya

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Mendesain Media Bimbingan Konseling :

1. Hakekat perencanaan media
2. Langkah-langkah perencanaan media
3. Pengertian naskah media
4. Jenis-jenis naskah media

Kegiatan Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Pemahaman umum mahasiswa tentang perlunya melakukan perencanaan terlebih dahulu untuk pembuatan media dalam bimbingan konseling.
2. Penjelasan pentingnya mempelajari paket 6 ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Menayangkan dan memaparkan contoh naskah media sesuai materi atau masalah yang harus dilakukan penyelesaian masalah dalam bimbingan konseling
2. Membagi mahasiswa dalam 4 kelompok
3. Masing-masing kelompok mendiskusikan sub tema:
   Kelompok 1: Hekekat Perencanaan Media
   Kelompok 2 : Langkah-langkah Perencanaan Media
   Kelompok 3: Pengertian Naskah Media
   Kelompok 4: Jenis-jenis Naskah Media
4. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok, juga terhadap pemaparan contoh naskah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
6. Penguatan hasil diskusi dari dosen
7. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

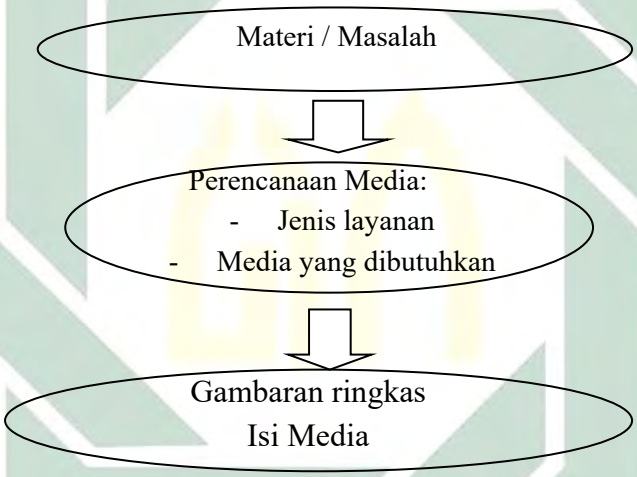
1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan

Membuat Peta Konsep (*Mind Map*) Mendesain Media Bimbingan Konsling



Gambar 6.1: Peta Konsep Mendesain Media Bimbingan Konseling

Tujuan

Mahasiswa dapat membuat peta konsep untuk membangun pemahaman tentang penggunaan media bimbingan konseling harus dimulai dari perencanaan yang matang, dengan pembuatan naskah yang sesuai dengan materi atau masalah yang harus diselesaikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bahan dan Alat

Kertas plano, spidol berwarna, dan isolasi.

Langkah Kegiatan

1. Pilihlah seorang pemandu kerja kelompok dan penulis konsep hasil kerja!
2. Diskusikan materi yang telah ditentukan dengan anggota kelompok!
3. Tuliskan hasil diskusi dalam bentuk peta konsep sebagaimana dalam contoh gambar di atas!
4. Tempelkan hasil kerja kelompok di papan tulis/dinding kelas!
5. Pilihlah satu anggota kelompok untuk presentasi!
6. Presentasikan hasil kerja kelompok secara bergiliran, dengan waktu masing-masing ±5 menit!
7. Berikan tanggapan/klarifikasi dari presentasi kelompok lain!

Uraian Materi

MENDESAIN MEDIA BIMBINGAN KONSELING

A. SISTEMATIKA PERENCANAAN MEDIA

Hakikat Perencanaan Media

Pengadaan media dapat menggunakan media yang sudah ada yang dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan kita dapat langsung menggunakannya. Selain itu, konselor juga dapat membuat media sendiri sesuai dengan kebutuhan. Disinilah diperlukannya perencanaan. Jika kita memiliki media dengan cara membeli yang sudah ada, kegiatan perencanaan mediat tidak terlalu banyak dilakukan, cukup dengan mencocokkan isi materi layanan bimbingan dan konseling yang akan disampaikan dengan media yang tersedia. Berbeda halnya jika kita membuat media sendiri berdasarkan kebutuhan, dalam hal ini diperlukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

analisis terhadap berbagai aspek, sehingga media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan.

Langkah-langkah Perancangan Media

Apa langkah-langkah dalam perencanaan media? Secara umum dapat dirinci sebagai berikut: (1) Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) Perumusan tujuan bimbingan dan konseling, (3) Perumusan butir-butir materi yang terperinci, (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) Menyusun GBPM (Garis Besar Pengembangan Media), (6) Menuliskan naskah media, (7) Merumuskan instrumen dan tes/uji coba, (8) Revisi.

Penjelasan:

a. Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa

   Adanya kebutuhan, seyogyanya menjadi dasar dan pijakan dalam membuat media pembelajaran, sebab dengan dorongan kebutuhan inilah media dapat berfungsi dengan baik. Kesesuaian media dengan siswa menjadi dasar pertimbangan utama, sebab hampir tidak ada satu media yang dapat memenuhi semua tingkatan usia.

   Karakteristik siswa juga merupakan salah satu pertimbangan dalam merencanakan media. Karakteristik ini lebih mengarah pada modalitas yang dimiliki seseorang, diantaranya kinestetik, visual dan auditori.

b. Perumusan tujuan

   Tujuan yang baik memiliki ciri: jelas, terukur dan operasional. Merumuskan tujuan yang baik tidak mudah, diperlukan latihan dan pengalaman menyusun tujuan yang baik. Namun sebagai patokan sebaiknya perumusan tujuan haruslah memiliki ketentuan sebagai berikut:

   1. *Client Oriented*. Dalam merumuskan tujuan, harus selalu berpatokan pada perilaku siswa/konseli, dan bukan perilaku guru BK. Perilaku yang diharapkan dicapai harus mungkin dapat dilakukan siswa dan bukan perilaku yang tidak mungkin dilakukan siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. *Operasional.* Perumusan tujuan harus dibuat secara spesifik dan operasional sehingga mudah untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Tujuan yang spesifik terkait dengan penggunaan kata kerja yang bersifat umum.

c. Perumusan materi

Titik tolak perumusan materi bimbingan dan konseling adalah dari rumusan tujuan. Materi perlu disusun dengan memperhatikan kriteria-kriteria tertentu, diantaranya:

1. *Sahih atau valid.* Materi yang dituangkan dalam media untuk bimbingan dan konseling benar-benar telah teruji kebenaran dan kesahihannya. Terkait dengan keaktualan materi, materi tidak ketinggalan zaman
2. *Tingkat signifikansi.* Sejauh mana materi tersebut penting untuk dipelajari? Penting untuk siapa? Dimana dan mengapa? Sehingga materi yang diberikan kepada siswa benar-benar dibutuhkannya
3. *Kebermanfaatan.* Kebermanfaatan haruslah dipandang dari dua sudut pandang yaitu kebermanfaatan secara akademis dan nonakademis. Secara akademis materi harus bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa, sedangkan secara nonakademis materi harus menjadi belak berupa life skill.
4. *Learnability.* Artinya sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya dan bahan ajar tersebut layak digunakan sesuai dengan kebutuhan.
5. *Menarik minat.* Materi yang dipilih hendaknya menarik minat yang dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya leebih lanjut, menimbulkan rasa ingin tahu.

d. Perumusan alat pengukur keberhasilan

Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan haruslah diukur apakah tujuan bimbingan dan konseling sudah tercapai atau tidak? Alat pengukur keberhasilan dikembangkan dengan berpijak pada tujuan yang telah dirumuskan dan harus sesuai dengan materi yang sudah disiapkan. Yang perlu diukur

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah tiga kemampuan utama yaitu pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang telah dirumuskan secara rinci dalam tujuan.

e. Penulisan Garis Besar Pengembangan Media (GBPM)

GBPM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman oleh para penulis naskah di dalam penulisan naskah program media. GBPM dibuat dengan mengacu pada analisis kebutuhan, tujuan, dan materi. Untuk program media, GBPM disusun setalah dilakukan telaah topik yang akan dibuat programnya. Adapun manfaatnya adalah:

- ✓ Terjadinya persamaan persepsi
- ✓ Efisien, tidak memerlukan penjelasan yang panjang
- ✓ Efektif, sampai ke sasaran
- ✓ Motivasi dan rekreatif

Contoh Garis Besar Pengembangan Media (GBPM) dalam Layanan Bimbingan Konseling

No	Jenis Layanan	Materi/Masalah	Media yang Dibutuhkan	Gambaran Ringkas Isi Media
1	Layanan orientasi	Peraturan sekolah	OHP/Power point/foto/grafik, dsb	Powerpoint yang berisi tentang peraturan sekolah yang berlaku. Contoh foto siswa yang berperilaku sesuai peraturan Grafik pelanggaran siswa
2	Layanan konseling	Konseli tidak mampu berperilaku asertif untuk menolak ajakan teman membolos	Film durasi pendek tentang perilaku asertif	Seorang siswa yang mampu berperilaku asertif saat ia diajak membolos oleh temannya.
3.	Layanan informasi	Tidak memahami persiapan ujian	Kartu ujian	Satu kartu berisi satu kegiatan, contoh: jalan-jalan, belajar seperti biasa, tidur, nonton TV. Ada 40 kartu untuk 1 kelompok. Siswa diminta mengelompokkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				kegiatan yang mendukung persiapan ujian dan yang tidak. Kemudian didiskusikan hasil.
4.	Layanan informasi	Tatacara pergaulan yang baik	Beberan simulasi	Permasalahan pergaulan yang terjadi.
5.	Layanan informasi	Motivasi mencapai ujian nasional yang baik	Film durasi pendek, powerpoint, gubahan syair lagu	Motivasi untuk mencapai tujuan. Tips mencapai nilai ujian nasional yang tinggi.
6.	Konseling kelompok	Tak mampu mengungkap masalah	Kartu konflik warna merah dan hijau	Kartu merah berisi masalah yang dihadapi. Kartu hijau berisi cara pemecahan. Kartu dikumpulkan.
7.	Layanan informasi	Hindari narkoba	2 poster, 1 asli, 1 dibuat puzzle	Poster dipecah-pecah menjadi 8 bagian. Siswa diberi media untuk disusun. Siswa merangkus poster dan menceritakan tentang poster dan didiskusikan.

B. PENULISAN NASKAH MEDIA

Pengertian Naskah Media

Secara umum naskah dalam perencanaan program media dapat diartikan sebagai pedoman tertulis yang berisi informasi dalam bentuk visual, grafis, dan audio sebagai acuan dalam pembuatan media tertentu, sesuai dengan tujuan dan kompetensi tertentu. Melalui naskah inilah tujuan dan materi bimbingan dan konseling dituangkan dengan kemasan sesuai dengan jenis media, sehingga media yang dibuat benar-benar akan memiliki kesesuaian tujuan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Naskah bisa terwujud melalui beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah berawal dari adanya ide dan gagasan yang disesuaikan dengan tujuan bimbingan dan konseling. Selanjutnya pengumpulan data dan informasi, penulisan sinopsis dan treatment, penulisan naskah, pengkajian naskah atau review naskah, revisi naskah sampak naskah siap untuk diproduksi.

Jenis Naskah Media

a. Naskah Media Audio

Media audio adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk audio atau suara dan untuk menerima informasi tersebut menggunakan indera pendengaran. Format audio yang dapat disajikan adalah suara manusia (naratif), musik, lagu/vokal, dan sound effect.

b. Naskah Media Video

Media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Unsur suara yang ditampilkan berupa narasi, dialog, sound effect, dan musik, sedangkan unsur visual berupa gambar/foto diam (still image), gambar bergerak (motion picture), animasi dan teks.

c. Naskah Media Grafis

Media yang cukup banyak digunakan guru BK dalam bimbingan dan konseling adalah jenis media grafis. Media grafis adalah media yang dihasilkan dengan cara dicetak melalui teknik manual atau dibuat dengan cara menggambar atau melukis, teknik printing, sablon, atau offset, sehingga media ini disebut juga media *printed material* atau bahan-bahan yang tercetak. Yang termasuk media grafis diantaranya; bagan, poster, grafik, diagram, karikatur, komik pendidikan, dan media foto.

Adapun prosedur umum dalam merancang media grafis dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- **Pertama**, mengidentifikasi program. Tentukan nama topik bahasan, tujuan bimbingan dan konseling, atau kompetensi yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diharapkan, tugas perkembangan yang ingin dicapai dan sasaran. Sasaran yang dimaksud adalah siswa yang akan menggunakan media posisinya berada di jenjang sekolah apa, semester berapa.

- **Kedua**, mengkaji literatur. Menentukan isi yang akan disajikan pada media, perlu dikemas sedemikian rupa sehingga materi bimbingan dan konseling dapat divisualisasikan lebih tepat, merangkum materi yang disampaikan, jelas dan menarik minat dan perhatian siswa.
- **Ketiga**, membuat naskah. Naskah untuk media grafis berisi sketsa visual yang akan ditampilkan berisi obyek gambar, grafik, diagram, obyek foto, dan isi pesan visual dalam bentuk teks.
- **Keempat**, kegiatan produksi. Media cetak dapat dibuat secara manual atau menggunakan komputer. Secara manual dengan menggunakan media kanvas atau kertas, cat air atau cat minyak,kuas, minyak, berbagai bentuk dan bahan kertas, spons, styrofoam, dan lain-lain. Sedang secara komputer, menggunakan software aplikasi pengolah gambar dan dicetak secara digital menggunakan print warna.

Rangkuman

1. Konselor juga dapat membuat media sendiri sesuai dengan kebutuhan. Disinilah diperlukannya perencanaan. Jika memiliki media dengan cara membeli yang sudah ada, kegiatan perencanaan mediat tidak terlalu banyak dilakukan, cukup dengan mencocokkan isi materi layanan bimbingan dan konseling yang akan disampaikan dengan media yang tersedia.
2. Jika kita membuat media sendiri berdasarkan kebutuhan, dalam hal ini diperlukan analisis terhadap berbagai aspek, sehingga media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan.
3. Langkah-langkah dalam perencanaan media? Secara umum dapat dirinci sebagai berikut: (1) Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) Perumusan tujuan bimbingan dan konseling, (3) Perumusan butir-butir materi yang terperinci, (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) Menyusun GBPM (Garis Besar Pengembangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media), (6) Menuliskan naskah media, (7) Merumuskan instrumen dan tes/uji coba, (8) Revisi.

4. Jenis-jenis naskah media: Naskah Media Audio, Naskah Media Video dan Naskah Media Grafis

Latihan

1. Jelaskan pentingnya pembuatan perencanaan dalam media bimbingan konseling!
2. Melakukan penugasan untuk membuat rancangan media bimbingan konseling, yang sesuai dengan langkah-langkah perencanaan yang sudah dijelaskan dan dipahami mahasiswa.

Daftar Pustaka

1. Gladding, Samuel T. *Counseling A Comprehensive Profession.* New Jersey: Prentice Hall Inc, 2000.
2. Nursalim, Mochamad. *Pengembangan Media Bimbingan Konseling.*, Jakarta: Akademia Permata, 1994.
3. Johnson, D., Johnson, F. *Joining Together Theory and Group Skills. Sixth Edition.* New York. Allyn & Bacon, 1997.
4. Berlo, David K. *The Process of Communication: an Introduction to Theory and Practice.* New York. Holt Rinehart and Winston, 1960.
5. Hogan-Garcia, M. *The Four Skills of Cultural Diversity Competence: a Process for Understanding and Practice.* Pacific Grove, CA. Brooks/Cole, 2003.
6. Kemp, Jerrold E. *Designing Effective Instruction*. Mew York. Macmillan Publisher, 1994.
7. Sternberg, R.J. *Rediscovering Wisdom.* Psychology Teacher Network, 13(1), 1-2, 2003.
8. Heinich, Robert, Michel Molenda, James D. Russel. *Instructional Media.* New York: Macmillah Publishing Company, 1989
9. Sadiman, Arief, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Press, 2002.
10. Mustaji. *Media Pembelajaran.* Surabaya: Unesa University Press, 2009.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 7
TEKNIK PEMILIHAN MEDIA BIMBINGAN KONSELING

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket ini difokuskan pada pemahaman paling mendasar dalam pemilihan media yang akan dipergunakan dalam bimbingan konseling, beserta rencana penerapannya. Adapun yang dibahas mulai dari alasan pemilihan media bimbingan konseling, kriteria pemilihan media bimbingan konseling, dan prosedur pemilihan media bimbingan konseling.

Dalam Paket 7 ini, mahasiswa akan mengkaji secara detil dan mencoba menerapkan dalam praktek untuk melakukan proses pemilihan media, sebagai pijakan dasar untuk melakukan langkah berikutnya dalam pembuatan media bimbingan konseling. Sebelum perkuliahan berlangsung, dosen menampilkan berbagai format rancangan sebagai pedoman pemilihan media bimbingan konseling. Mahasiswa juga diberi tugas untuk membaca uraian materi dan mendiskusikannya dengan panduan lembar kegiatan. Dengan dikuasainya Paket 7 ini diharapkan dapat menjadi modal bagi mahasiswa untuk bisa memahami dan menerapkan proses pemilihan media dalam proses bimbingan konseling.

Penyiapan media pembelajaran dalam perkuliahan ini sangat penting. Perkuliahan ini memerlukan media pembelajaran berupa LCD dan laptop sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mengefektifkan perkuliahan, serta kertas plano, spidol dan solasi sebagai alat menuangkan kreatifitas hasil perkuliahan dengan membuat peta konsep.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu memahami, mendeskripsikan dan mengaplikaskan pemilihan media bimbingan konseling.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan alasan pemilihan media bimbingan konseling
2. Menjelaskan kriteria pemilihan media bimbingan konseling
3. Menjelaskan prosedur pemilihan media bimbingan konseling

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling :

1. Alasan pemilihan media bimbingan konseling
2. Kriteria pemiliham media bimbingan konseling
3. Prosedur pemiliham media bimbingan konseling

Kegiatan Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Pemahaman umum mahasiswa tentang perlunya melakukan pemilihan secara matang untuk pembuatan media dalam bimbingan konseling.
2. Penjelasan pentingnya mempelajari paket 7 ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Menayangkan dan memaparkan berbagai format rancangan sebagai contoh dalam proses pemilihan media bimbingan konseling
2. Membagi mahasiswa dalam 3 kelompok
3. Masing-masing kelompok mendiskusikan sub tema:
   Kelompok 1: Alasan Pemilihan MediaHekekat Perencanaan Media
   Kelompok 2 : Kriteria Pemilihan Media
   Kelompok 3: Prosedur Pemilihan Media
4. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok, juga terhadap pemaparan contoh format rancangan media
5. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
6. Penguatan hasil diskusi dari dosen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

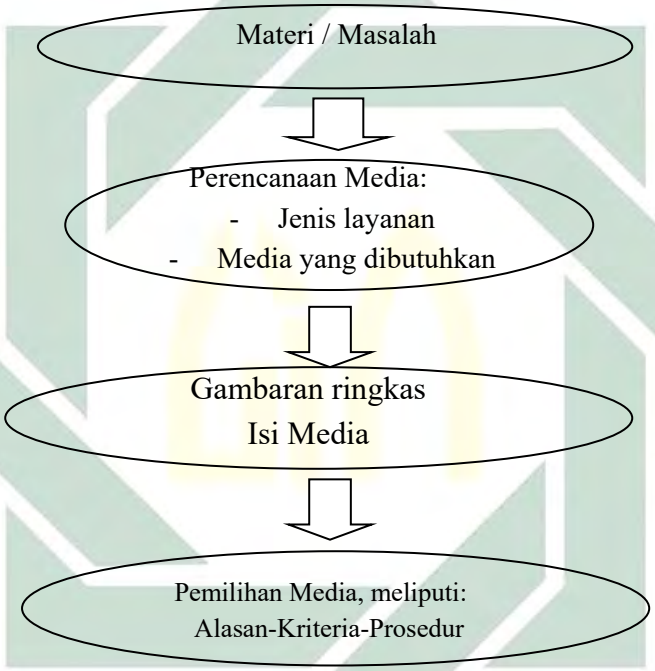
1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan

Membuat Peta Konsep (*Mind Map*) Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling



Gambar 7.1:
Peta Konsep Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan

Mahasiswa dapat membuat peta konsep untuk bisa melakukan pemilihan media bimbingan konseling, yang didasari oleh alasan yang jelas sesuai materi atau masalah, juga prosedur yang memang benar.

Bahan dan Alat

Kertas plano, spidol berwarna, dan isolasi.

Langkah Kegiatan

1. Pilihlah seorang pemandu kerja kelompok dan penulis konsep hasil kerja!
2. Diskusikan materi yang telah ditentukan dengan anggota kelompok!
3. Tuliskan hasil diskusi dalam bentuk peta konsep sebagaimana dalam contoh gambar di atas!
4. Tempelkan hasil kerja kelompok di papan tulis/dinding kelas!
5. Pilihlah satu anggota kelompok untuk presentasi!
6. Presentasikan hasil kerja kelompok secara bergiliran, dengan waktu masing-masing ±5 menit!
7. Berikan tanggapan/klarifikasi dari presentasi kelompok lain!

Uraian Materi

TEKNIK PEMILIHAN MEDIA BIMBINGAN KONSELING

A. Alasan Pemilihan Media

Proses pemilihan media menjadi penting karena kedudukan media yang stratetis untuk keberhasilan layanan bimbingan konseling. Alasan pokok pemilihan media dalam bimbingan konseling karena didasari atas konsep bahwa bimbingan konseling sebagai sebuah sistem yang di dalamnya terdapat suatu totalitas yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan. Tujuan tersebut diperinci

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi tugas-tugas perkemangan yang akan dicapai. Pencapaian tugas perkembangan akan lebih mudah berhasil bila ditunjang oleh media yang sesuai dengan materi, strategi yang digunakan, dan karakteristik siswa. Penggunaan media akan meningkatkan kebermaknaan (meaningful learning) proses dan hasil bimbingan konseling. Secara teoritis diharapkan menjadi dasar alasan mengapa kita perlu melakukan pemilihan terhadap media, agar memiliki kesesuaian dengan tugas perkembangan siswa, kesesuaian dengan isi, strategi bimbingan dan konseling, dan waktu yang tersedia.

Sedangkan alasan praktis berkaitan dengan pertimbangan dan alasan si pengguna seperti konselor (guru BK) mengapa mengggunakan media dalam bimbingan konseling, menurut Arif Sadiman ada empat alasan, yaitu *demonstration, familiarity, clarity, aktifkan siswa.*

1. **Demonstration**. Media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, obyek, kegunaan, cara mengoperasikan dan lain-lain.
2. **Familiarity**. Pengguna media bimbingan dan konseling memiliki alasan pribadi mengapa ia menggunakan media, yaitu karena sudah terbiasa menggunakan media tersebut, merasa sudah menguasai media tersebut.
3. **Clarity**. Alasan ketiga adalah untuk lebih memperjelas pesan bimbingan dan konseling yang disampaikan dan dapat memberikan penjelasan yang lebih konkret.
4. **Aktifkan siswa/konseli**. Media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan oleh guru BK. Salah satu yang harus diupayakan oleh guru BK dalam proses bimbingan konseling adalah siswa/konseli harus berperan secara aktif baik secara fisik, mental dan emosional.

B. Kriteria Pemilihan Media

Dasar pertimbangan dalam pemilihan media adalah dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan bimbingan dan konseling. Jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan maka media tersebut tidak digunakan. Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, diantaranya adalah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- ✓ *Kesesuaian dengan tujuan*. Tujuan pada layanan bimbingan biasanya dirumuskan terlebih dahulu, sebagaimana tujuan pada pembelajaran. Sementara itu pada layanan konseling tujuan baru dapat dirumuskan bila masalah yang dialami konseli telah dibahas secara tuntas.
- ✓ *Kesesuaian media dengan materi bimbingan konseling*. Yaitu bahan atau kajian apa yang akan dibahas pada kegiatan layan bimbingan dan konseling tersebut. Selain itu juga dari bahan atau pokok bahasan tersebut sampai sejauh mana kedalaman yang harus dicapai.
- ✓ *Kesesuaian dengan karakteristik siswa*. Media haruslah familier dengan karakteristik siswa/guru BK. Yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan. Hal lainnya karakteristik siswa, baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri dan kebiasaan lain) dari siswa terhadap media yang akan digunakan. Terdapat media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain.
- ✓ *Kesesuaian dengan teori*. Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru BK terhadap suatu media yang dianggap paling disukai dan paling bagus, namun didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya. Pemilihan media bukan pula karena alasan selingan atau hiburan semata, melainkan media harus merupakan bagian integral dari keseluruhan proses bimbingan konseling, yang fungsinya untuk meningkatkan efisensi dan efektivitas bimbingan konseling.
- ✓ *Kesesuaian dengan gaya belajar siswa*. Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis siswa, bahwa siswa belajar dipengaruhi oleh gaya belajarnya. Bobbi DePorter (1999:117) dalam buku "Quantum Learning" mengemukakan terdapat tiga gaya belajar siswa, yaitu tipe visual, auditorial dan kinestetik. Siswa yang memiliki tipe visual akan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual seperti TV, video, grafis. Siswa dengan tipe auditif, lebih menyukai cara belajar dengan mendengarkan dibanding menulis dan melihat tayangan. Tipe

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kinestetik lebih suka melakukan dibandingkan membaca dan mendengarkan.

- ✓ *Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukunga dan waktu yang tersedia*. Bagaimanapun bagusnya sebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif.

Sedangkan berdasarkan kriteria khusus dalam pemilihan media yang tepat dapati dirumuskan satu kata ACTION, yaitu akronim dari: *access, cost, technology, interactivity, organization, novelty.*

- ✓ *Access.* Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Media harus merupakan bagian dalam interaksi dan aktivitas siswa, bukan hanya guru BK yang menggunakan media tersebut.
- ✓ *Cost.* Biaya harus dieprtimbangkan, namun mahalnya biaya harus dihitung dengan aspek manfaatnya. Semaik banyak yang menggunakan, maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun. Media yang efektif tidak selalu mahal, asal kreatif, menguasai betul materi, maka akan memanfaatkan obyek-obyek untuk dijadikan sebagai media dengan biaya yang murah namun efektif.
- ✓ *Technology.* Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu, tapi perlu diperhatikan apak teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya? Misalnya, kita ingin menggunakan media audiovisual saat bimbingan klasikal. Perlu kita pertimbangkan, apakah ada listrik?
- ✓ *Interactivity.* Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.
- ✓ *Organization.* Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, apakah pimpinan mendukung, bagaimana pengorganisasiannya?
- ✓ *Novelty.* Kebaruan dari media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru iasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Prosedur Pemilihan Media Bimbingan dan Konseling

Prosedur dalam memilih media secara umum terbagi dalam dua format yaitu *format flowchart,* dan *matriks* atau *checklist.*

- ✓ *Format flowchart.* Menggunakan sistem pengguguran atau eliminasi dalam pengambilan keputusan pemilihan, jika salah satu beropsi tidak maka gugur dan berpindah pada langkah selanjutnya.
- ✓ *Format checklist/Format matriks.* Yaitu menangguhkan proses keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan. Dilihat dari penggunanya di lapangan, model checklist lebih anyak digunakan sebagai bentuk baku sebagai pedoman dalam pemilihan media.

Rangkuman

1. Proses pemilihan media menjadi penting karena kedudukan media yang stratetis untuk keberhasilan layanan bimbingan konseling. Alasan pokok pemilihan media dalam bimbingan konseling karena didasari atas konsep bahwa bimbingan konseling sebagai sebuah sistem yang di dalamnya terdapat suatu totalitas yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan.
2. Alasan praktis mengggunakan media dalam bimbingan konseling, menurut Arif Sadiman ada empat alasan, yaitu *demonstration, familiarity, clarity, aktifkan siswa.*
3. Kriteria khusus dalam pemilihan media yang tepat dapati dirumuskan satu kata ACTION, yaitu akronim dari: *access, cost, technology, interactivity, organization, novelty.*
4. Prosedur dalam memilih media secara umum terbagi dalam dua format yaitu *format flowchart,* dan *matriks* atau *checklist.*

Latihan

1. Jelaskan pentingnya memahami teknik pemilihan media dalam proses bimbingan konseling!
2. Melakukan penugasan untuk melakukan pemilihan media yang akan digunakan dalam proses bimbingan konseling, berdasarkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rancangan yang sesuai dengan langkah-langkah perencanaan yang sudah dijelaskan dan dipahami mahasiswa.

Daftar Pustaka

1. Gladding, Samuel T. *Counseling A Comprehensive Profession.* New Jersey: Prentice Hall Inc, 2000.
2. Nursalim, Mochamad. *Pengembangan Media Bimbingan Konseling.*, Jakarta: Akademia Permata, 1994.
3. Johnson, D., Johnson, F. *Joining Together Theory and Group Skills. Sixth Edition.* New York. Allyn & Bacon, 1997.
4. Berlo, David K. *The Process of Communication: an Introduction to Theory and Practice.* New York. Holt Rinehart and Winston, 1960.
5. Hogan-Garcia, M. *The Four Skills of Cultural Diversity Competence: a Process for Understanding and Practice.* Pacific Grove, CA. Brooks/Cole, 2003.
6. Kemp, Jerrold E. *Designing Effective Instruction*. Mew York. Macmillan Publisher, 1994.
7. Sternberg, R.J. *Rediscovering Wisdom.* Psychology Teacher Network, 13(1), 1-2, 2003.
8. Heinich, Robert, Michel Molenda, James D. Russel. *Instructional Media.* New York: Macmillah Publishing Company, 1989
9. Sadiman, Arief, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Press, 2002.
10. Mustaji. *Media Pembelajaran.* Surabaya: Unesa University Press, 2009.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 8
TEKNIK PEMBUATAN MEDIA BIMBINGAN KONSELING

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket ini difokuskan pada pemahaman detil tentang pembuatan media bimbingan konseling, yang didasari rencana dan pemilihan yang matang, sebagai pedoman untuk mempraktekkan dalam pembuatannya. Adapun yang dibahas mulai dari macam-macam media grafis, pembuatan media grafis dan pembuatan media presentasi.

Dalam Paket 8 ini, mahasiswa akan mengkaji secara detil dan mencoba menerapkan dalam praktek untuk melakukan proses pembuatan media, yang akan digunakan dalam proses bimbingan konseling. Sebelum perkuliahan berlangsung, dosen menampilkan berbagai contoh gambar media dalam berbagai bentuk dan format yang memang disesuaikan dengan materi atau masalah yang mendasarinya. Mahasiswa juga diberi tugas untuk membaca uraian materi dan mendiskusikannya dengan panduan lembar kegiatan. Dengan dikuasainya Paket 8 ini diharapkan dapat menjadi modal bagi mahasiswa untuk bisa memahami dan menerapkan proses pembuatan media dalam proses bimbingan konseling.

Penyiapan media pembelajaran dalam perkuliahan ini sangat penting. Perkuliahan ini memerlukan media pembelajaran berupa LCD dan laptop sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mengefektifkan perkuliahan, serta kertas plano, spidol dan solasi sebagai alat menuangkan kreatifitas hasil perkuliahan dengan membuat peta konsep.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu memahami, mendeskripsikan dan mengaplikaskan pembuatan media bimbingan konseling.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan macam- macam media grafis
2. Memahami langkah-langkah pembuatan media grafis dan mempraktekkannya
3. Memahami langkah-langkah pembuatan media presentasi dan mempraktekkannya

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Teknik Pembuatan Media Bimbingan Konseling :

1. Macam-macam Media Grafis
2. Pembuatan Media Grafis
3. Pembuatan Media Presentasi

Kegiatan Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Pemahaman umum mahasiswa tentang perlunya melakukan pemilihan secara matang untuk pembuatan media dalam bimbingan konseling.
2. Penjelasan pentingnya mempelajari paket 8 ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Menayangkan dan memaparkan berbagai contoh gambar format media dalam berbagai bentuk dan format yang memang disesuaikan dengan materi atau masalah yang mendasarinya.
2. Membagi mahasiswa dalam 3 kelompok
3. Masing-masing kelompok mendiskusikan sub tema:
   Kelompok 1: Macam-macam Media Grafis
   Kelompok 2 : Pembuatan Media Grafis
   Kelompok 3: Pembuatan Media Presentasi
4. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok, juga terhadap pemaparan contoh berbagai gambar media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
6. Penguatan hasil diskusi dari dosen
7. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

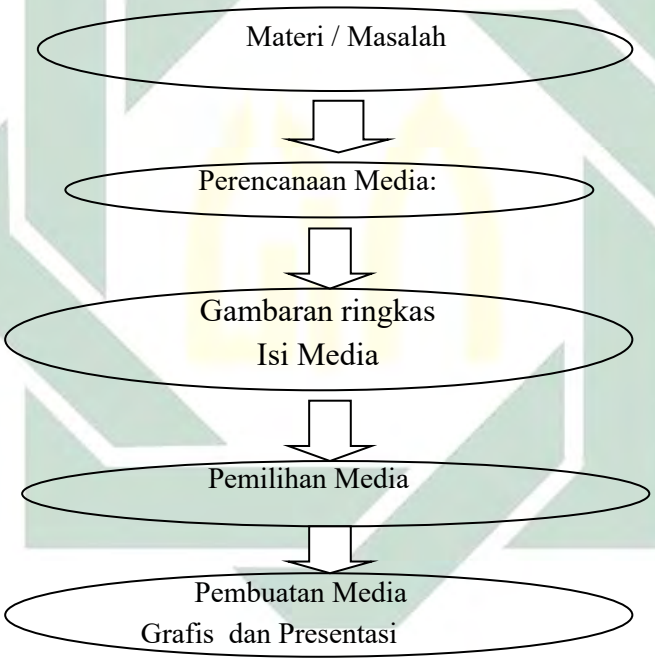
1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan

Membuat Peta Konsep (*Mind Map*) Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling



Gambar 8.1:
Peta Konsep Teknik Pembuatan Media Bimbingan Konseling

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan

Mahasiswa dapat membuat peta konsep untuk bisa melakukan pembuatan media bimbingan konseling, yang didasari oleh alasan yang jelas sesuai materi atau masalah, juga prosedur pemilihan yang memang benar.

Bahan dan Alat

Kertas plano, spidol berwarna, dan isolasi.

Langkah Kegiatan

1. Pilihlah seorang pemandu kerja kelompok dan penulis konsep hasil kerja!
2. Diskusikan materi yang telah ditentukan dengan anggota kelompok!
3. Tuliskan hasil diskusi dalam bentuk peta konsep sebagaimana dalam contoh gambar di atas!
4. Tempelkan hasil kerja kelompok di papan tulis/dinding kelas!
5. Pilihlah satu anggota kelompok untuk presentasi!
6. Presentasikan hasil kerja kelompok secara bergiliran, dengan waktu masing-masing $\pm$5 menit!
7. Berikan tanggapan/klarifikasi dari presentasi kelompok lain!

Uraian Materi

TEKNIK PEMBUATAN MEDIA

Pada konsep tradisional guru bimbingan dan konseling lebih berperan sebagai *transformator* artinya guru BK berperan hanya sebagai penyampai pesan dengan menggunakan komunikasi langsung *(direct communication).* Pola ini membuat siswa kurang aktif hanya menerima materi BK saja. Bimbingan dan konseling memandang siswa sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu dieksplorasi secara optimal. Selain memandang penting peran aktif siswa, bimbingan dan konseling juga menuntut peran guru BK lebih luas. Guru BK adalah sebagai perancang program bimbingan dan konseling yang baik, termasuk di dalamnya merancang media bimbingan dan konseling.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A. Pembuatan Media Grafis

Membuat Flipchart

Flipchart dalam pengertian sederhana adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50x75 cm, atau ukurang yang lebih kecil 21x28 cm sebagai *flipbook* yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. *Flipchart* dapat digunakan sebagai media penyampai pesan bimbingan dan konseling. Dalam penggunaannya dapat dibalik jika pesan pada lembaran depan sudah ditampilkan dan digantikan dengan lembaran berikutnya yang sudah disediakan.

Flipchart hanya cocok untuk bimbingan dan konseling kelompok kecil yaitu 30 orang. Sedangkan *flipbook* untuk 4-5 orang. *Flipchart* merupakan salah satu media cetakan yang sangat sederhana dan cukup efektif. Penggunaan *flipchart* merupakan salath satu cara guru BK dalam menghemat waktunya untuk menulis di papan tulis. Lembaran keratas yang sama ukurannya dijilid jadi satu secara baik agar lebih bersih dan baik. Penyajian informasi ini dapat berupa: gambar-gambar, huruf-huruf, diagram, angka-angka.

Cara mendesain *flipchart,* meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

a. Tentukan tujuan bimbingan dan konseling
   Tujuan perlu dirumuskan lebih khusus apakah tujuan bersifat penguasaan kognitif, penguasaan ketrampilan tertentu atau tujuan untuk penanaman sikap. Perlu juga tujuan dirumuskan secara operasional dalam bentuk indikator atau tujuan bimbingan dan konseling khusus (TBKK)
b. Menentukan bentuk flipchart
   Flipchart secara umum terbagi dalam dua sajian, pertama flipchart yang hanya berisi lembaran-lembaran kertas kosong yang siap diisi pesan bimbingan dan konseling, seperti hanya whiteboard. Kedua, flipchart yang berisi pesan-pesan bimbingan dan konseling yang telah disiapkan sebelumnya yang isinya bisa berupa gambar, teks, grafik, bagan dan lain-lain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Membuat ringkasan materi

Materi yang disajikan pada media flipchart tidak dalam bentuk uraian panjang, dengan menggunakan kalimat majemuk seperti halnya pada buku teks namun materi perlu disarikan, diambil pokok-pokoknya.

d. Merancang draf kasar (sketsa)

Membuat flipchart yang baik dan menarik diperlukan variasi penyajian, tidak hanya berisi teks namun diperkaya dengan gambar atau foto yang relevan dengan materi dan tujuan. Draf kasar yang dimaksud disini adalah sketsa yang langsung dibuatkan di lembaran-lembaran kertas flipchart menggunakan pensil yang dapat dihapus jika sudah selesai dibuat. Membuat draf kasar perlu dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan dalam pembuatan serta mengatur tata letak yang baik, selain itu diperlukan juga untuk memudahkan pewarnaan.

e. Memilih warna yang sesuai

Agar flipchart lebih menarik, salah satu upayanya adalah menggunakan warna yang bervariatif. Flipchart yang hanya menggunakan satu warna misalnya warna hitam saja atau biru saja, kurang menarik bagi siswa/konseli. Warna-warna yang mencolok (spotlight) baik digunakan untuk memberi fokus yang bertujuan untuk menarik perhatian, namun jika terlalu banyak akan mengganggu penglihatan.

f. Menentukan ukuran dan bentuk huruf yang sesuai

Supaya mudah dibaca dalam jarak yang cukup jauh misalnya 10 meter dalam ruangan kelas, maka sebaiknya ukuran huruf pada flipchart cukup besar. Ukurang huruf ini disesuaikan dengan seberapa banyak tulisan. Jika tulisan sedikit berarti ada cukup ruang untuk membuat huruf menjadi tulisan besar. Juga perlu diperhatikan bentuk huruf. Huruf dekoratif dengan banyak variasi cenderung susah dibaca dalam ukuran yang agak kecil dengan jarak yang jauh, atau huruf sambung.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Membuat Papan Bimbingan

Papan bimbingan merupakan salah satu media yang efektif bagi perubahan perilaku siswa. Agar siswa tertarik melihat papan bimbingan, maka perlu dikemas dengan tampilan yang sesuai selera siswa. Papan bimbingan yang selalu dibaca siswa akan menjadi media efektif untuk mengubah perilaku para siswa. Melalui papan bimbingan, guru BK dan siswa dapat mengekspresikan krativitasnya dengan memanfaatkan sumber-sumber yang ada di sekitarnya sehingga menjadi karya yang dapat dinikmati oleh banyak siswa sekaligus sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan pesan-pesan bimbingan konseling.

Papan bimbingan adalah papan yang khusus digunakan untuk mempertunjukkan materi-mteri bimbingan dan konseling yang berisi artike, gambar, bagan, poster dan obyek dalam bentuk tiga dimensi. Pada umumnya papan bimbingan terbuat dari tripleks, styrofoam ataupun whiteboard.

Cara pembuatan papan bimbingan adalah sebagai berikut:

a. Papan bimbingan hampir sama dengan board biasa baik blackboard maupun whiteboard dari sisi bentuk maupun ukurannya. Yang membedakannya adalah bahan pada permukaan atasnya. Pada papan bimbingan tidak perlu dengan bahan yang dapat ditulisi dengan kapur atau spidol whiteboard. Namun dapat berupa papan yang dicat dengan warna yang sesuai, dilapisi bahan flanel atau karpet atau styrofoam.
b. Untuk lebih menarik perlu dicat dengan warna warni, dan pada bagian pinggirnya diberi bingkai yang sesuai seupaya kelihatan rapi.
c. Berilah judul yang menarik dengan warna yang mencolok dan ukuran yang besar sehingga terlihat dengan jelas. Judul yang dimaksud adalah judul papan bimbingan misalnya “Dunia Karier”, “Media Ceria” dan lain-lain.
d. Kumpulkan bahan-bahan berupa gambar, kartun, obyek, buku, poster dan lain-lain. Siapkan juga alat-alat untuk menempelkannya seperti lem, paku payung, gunting, cat warna.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Gunakan gradasi warna yang padu padan, serta permainan pencayahaan, sehingga menampilkan kesan "berbeda", sehingga menarik siswa untuk melihat.
f. Gunakan penyajian dengan bahasa "anak", bukan bahasa guru maupun formal, agar mudah diserap anak.
g. Layout dan desain pada papan bimbingan dapat menggunakan teknik "dummy", yaitu teknik meletakkan gambar yang seimbang, tidak berat kanan maupun kiri
h. Gantilah secara berkala papan bimbingan ini dengan topik yang berbeda-beda.

B. Pembuatan Media Presentasi

Microsoft Powerpoint merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik bimbingan dan konseling, peresentasi produk, meeting, seminar, lokakarya dan sebagainya. Dilihat kaidah bimbingan dan konseling, meningkatkan kadar hasil belajar yang tinggi, sangat ditunjang oleh penggunaan media bimbingan dan konseling. Melalui media, petonsi indra peserta didik dapat diakomodasi sehingga kadar hasil belajar akan meningkat. Salah satu aspek media yang diunggulkan mampu meningkatkan hasil belajar adalah besifat multimedia, yaitu gabungan dari berbagai unsur media seperti teks, gambar, animasi, video.

Adapun kelebihan multimedia diantaranya:

a. Berdasarkan hasil peneltian tentang pemanfaatan multimedia, informasi/materi pengajaran melalui teks dapat diingat dengan baik jika disertai dengan gambar. Hal ini dijelaskan dengan *dual coding theory* (Paivio, 1986), yaitu bahwa sistem kognitif manusia terdiri dua sub-sistem; sistem verbal dan sistem gambar (visual). Dengan adanya gambar dalam teks dapat meningkatkan memori oleh karena adanya dual coding dalam memori.
b. Menurut Rieber (1994) bagian penting lain pada multimedia adalah animasi. Animasi dapat membantu proses pembelajaran.
c. Menurut teori *"Quantum Learning"*, peserta didik memiliki modalitas belajar yang berbeda yang dibedakan menjadi tiga tipe,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaitu: visual, auditif dan kinestetik. Keberagaman modalitas belajar ini dapat diatasi dengan menggunakan perangkat media dengan sistem multimedia.

Rangkuman

1. Bimbingan dan konseling memandang siswa sebagai individu yang aktif. Bimbingan dan konseling juga menuntut peran guru BK lebih luas. Guru BK adalah sebagai perancang program bimbingan dan konseling yang baik, termasuk di dalamnya merancang media bimbingan dan konseling.
2. Media grafis meliputi flipchart, flipbook, papan bimbingan.
3. Pada media presentasi, *Microsoft Powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, juga bimbingan dan konseling.

Latihan

1. Jelaskan pentingnya memahami teknik pembuatan media dalam proses bimbingan konseling!
2. Melakukan penugasan untuk melakukan pembuatan media yang akan digunakan dalam proses bimbingan konseling, berdasarkan rancangan yang sesuai dengan langkah-langkah perencanaan maupun prosedur pemilihan yang benar, sesuai yang sudah dijelaskan dan dipahami mahasiswa.

Daftar Pustaka

1. Gladding, Samuel T. *Counseling A Comprehensive Profession.* New Jersey: Prentice Hall Inc, 2000.
2. Nursalim, Mochamad. *Pengembangan Media Bimbingan Konseling.*, Jakarta: Akademia Permata, 1994.
3. Johnson, D., Johnson, F. *Joining Together Theory and Group Skills. Sixth Edition.* New York. Allyn & Bacon, 1997.
4. Berlo, David K. *The Process of Communication: an Introduction to Theory and Practice.* New York. Holt Rinehart and Winston, 1960.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Hogan-Garcia, M. *The Four Skills of Cultural Diversity Competence: a Process for Understanding and Practice.* Pacific Grove, CA. Brooks/Cole, 2003.
6. Kemp, Jerrold E. *Designing Effective Instruction*. Mew York. Macmillan Publisher, 1994.
7. Sternberg, R.J. *Rediscovering Wisdom.* Psychology Teacher Network, 13(1), 1-2, 2003.
8. Heinich, Robert, Michel Molenda, James D. Russel. *Instructional Media.* New York: Macmillah Publishing Company, 1989
9. Sadiman, Arief, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Press, 2002.
10. Mustaji. *Media Pembelajaran.* Surabaya: Unesa University Press, 2009.
11. Paivio, A. *Mental Representations: a Dual Coding Approach.* England: Oxford University Press, 1986.
12. Rieber, L.P. *Computers, Graphics, and Learning.* Madison, WI. Brown & Brenchmark, 1994.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 9
TEKNIK MENGGUNAKAN MEDIA BIMBINGAN KONSELING

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket ini difokuskan pada pemahaman detil tentang penggunaan media bimbingan konseling, terutama untuk mampu menggunakan media yang sudah dirancang, dipilih dan akhirnya dibuat untuk kepentingan bimbingan konseling yang lebih efektif. Adapun pada paket ini adalah penggunaan media grafis dan penggunaan media elektronik.

Dalam Paket 9 ini, mahasiswa akan mempraktekkan penerapan media bimbingan konseling yang telah dibuat sesuai dengan tujuan yaitu materi atau masalah yang memang harus diselesaikan. Sebelum perkuliahan berlangsung, dosen menunjukkan film tutorial yang menampilkan penggunaan media bimbingan konseling. Mahasiswa juga diberi tugas untuk membaca uraian materi dan mendiskusikannya dengan panduan lembar kegiatan. Dengan dikuasainya Paket 9 ini diharapkan dapat menjadi modal bagi mahasiswa untuk bisa memahami dan menggunakan media bimbingan konseling yang telah dibuat.

Penyiapan media pembelajaran dalam perkuliahan ini sangat penting. Perkuliahan ini memerlukan media pembelajaran berupa LCD dan laptop sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mengefektifkan perkuliahan, serta kertas plano, spidol dan solasi sebagai alat menuangkan kreatifitas hasil perkuliahan dengan membuat peta konsep. Juga perangkat yang mendukung untuk mempraktekkan penggunaan media bimbingan konseling.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu memahami dan menggunakan media bimbingan konseling yang telah dibuat berdasarkan rencana matang dan prosedur pemilihan yang benar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat:

1. Memahami dan menggunakan media grafis
2. Memahami dan menggunakan media presentasi

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Teknik Penggunaan Media Bimbingan Konseling :

1. Penggunaan Media Grafis
2. Penggunaan Media Presentasi

Kegiatan Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Pemahaman umum mahasiswa tentang berbagai perangkat yang bisa digunakan dalam memaparkan atau menerapkan media bimbingan konseling yang telah dibuat
2. Penjelasan pentingnya mempelajari paket 9 ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Menayangkan dan memaparkan contoh dalam menggunakan perangkat yang digunakan untuk media bimbingan konseling.
2. Membagi mahasiswa dalam 4 kelompok
3. Masing-masing kelompok secara bergantian menggunakan perangkat untuk mempraktekkan penggunaan media bimbingan konseling yang sudah dibuat.
4. Selesai praktek setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
5. Penguatan hasil diskusi dari dosen
6. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

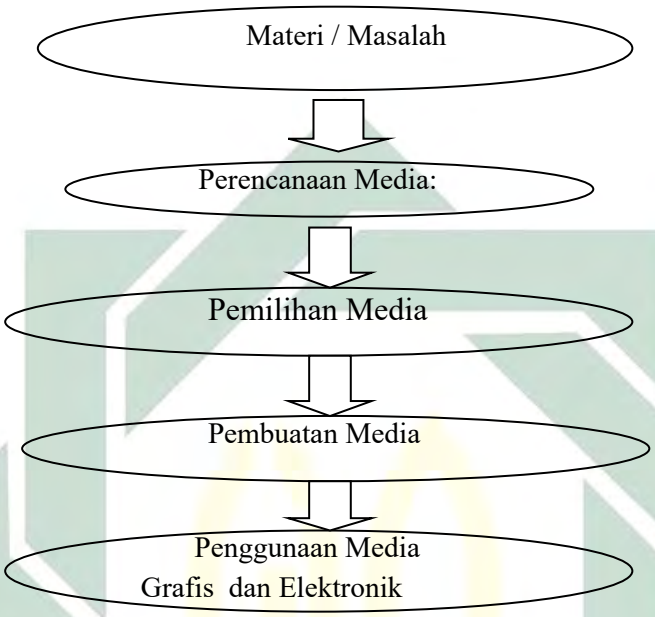
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan

Membuat Peta Konsep (*Mind Map*) Teknik Penggunaan Media Bimbingan Konseling



Gambar 9.1:
Peta Konsep Teknik Menggunakan Media Bimbingan Konseling

Tujuan

Mahasiswa dapat membuat peta konsep untuk bisa melakukan penggunaan media bimbingan konseling, yang didasari oleh alasan yang jelas sesuai materi atau masalah, juga prosedur pemilihan dan pembuatan yang memang benar.

Bahan dan Alat

Kertas plano, spidol berwarna, dan isolasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah Kegiatan

1. Pilihlah seorang pemandu kerja kelompok dan penulis konsep hasil kerja!
2. Diskusikan materi yang telah ditentukan dengan anggota kelompok!
3. Tuliskan hasil diskusi dalam bentuk peta konsep sebagaimana dalam contoh gambar di atas!
4. Tempelkan hasil kerja kelompok di papan tulis/dinding kelas!
5. Pilihlah satu anggota kelompok untuk presentasi!
6. Presentasikan hasil kerja kelompok secara bergiliran, dengan waktu masing-masing ±5 menit!
7. Berikan tanggapan/klarifikasi dari presentasi kelompok lain!

Uraian Materi

TEKNIK MENGGUNAKAN MEDIA BIMBINGAN KONSELING

Sebagai seorang guru BK ada kemungkinan menghadapi kesulitan dalam menjelaskan suatu pesan/materi bimbingan dan konseling kepada siswa atau konseli. Untuk memberikan pemahaman bisa dilakukan melalui pengalaman, membaca buku, cerita orang lain, atau memperlihatkan gambar obyek. Selain itu juga dengan bantuan gambar, foto, film, video, grafik untuk memperjelas pesan yang disampaikan. Cara ini akan membantu, selain menghemat kata-kata, menghemat waktu penjelasan. Juga akan dimengerti oleh murid, menarik membangkitkan motivasi belajar, menghilangkan kesalahan pemahaman, serta pesan yang disampaikan menjadi konsisten.

A. Penggunaan Media Grafis

1. BAGAN

Bagan menurut Nana Sudjana (2005:27) adalah kombinasi antara media grafis, gambar, dan foto yang dirancang untuk memvisualisasi secara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan. Sebagai media visual, bagan merupaka media yang membantu menyajikan pesan bimbingan dan konseling melalui visualisasi dengan tujuan materi yang kompleks dapat disederhankan sehingga siwa mudah untuk mencerna materi.

Kegunaan bagan adalah untuk menunjukkan hbungan, keterkaitan, perbandingan, jumlah yang relatif, perkembangan tertentum proses tertentu mengklasifikasikan dan pengorganisasian.

Terdapat beberapa jenis bagan, diantaranya: bagan pohon, bagan arus, bagan alir, dan bagan waktu atau bagan tabel.

- Bagan pohon, adalah bagan yang visualisasinya menggambarkan suatu proses dari bawah atau dasar yang terdiri dari beberapa akar menuju batang tunggal. Cabang-cabang pohon menggambarkan perkembangan serta hubungan.
- Bagan alir, merupakan kebalikan dari bagan arus. Bagan alir berfungsi untuk mempertunjukkan bagaimana berbagai unsur penting dikombinasikan sehingga membntuk satu produksi. Bagan alir dapat digunakan untuk memperlihatkan saling ketergantungan dari berbagai unsur.
- Bagan arus, merupakan jenis media yang berfungsi untuk mempertunjukkan fungsi, hubungan, dan proses. Misalnya materi tentang proses pertumbuhan dan perkembangan, proses pemilihan jurusan, proses pemecahan masalah, proses terjadinya depresi.
- Bagan tabel. Bentuk-bentuk penyajian pesan dalam bentuk tabel merupakan bagian dari bagan tabel. Isi dari bagan tabel yaitu urtan hubungan yang terdapat pada garis waktu atau tabel.

2. GRAFIK

Grafik dapat diartikan sebagai media yang memvisualisasikan data-data dala bentuk angka. Grafik menggambarkan hubungan satu dua atau lebih data atau grafik dengan data yang sama menggambarkan hbungan penting dari suatu data. Tujuan pembuatan grafik adalah menunjukkan perbandingan, informasi kualitatif dengan cepat serta sederhana. Data-data

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam bentuk uraian deskriptif yang ruwet dan kompleks dapat disederhanakan dengan menggunakan grafik.

Terdapat beberapa jenis grafik yang umum digunakan, yaitu: grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik bergambar.

- Grafik garis. Berfungsi untuk melukiskan kecenderungan-kecenderungan atau menghubungkan dua ringkasan data. Jika ada data yang berkelanjutan maka grafik garis cocok digunakan untuk memperlihatkan perkembangan keberlanjutannya.
- Grafik batang. Merupakan grafik yang paling sederhana, mudah untuk dipahami serta menggambarkan data dalam bentuk batang-batang, baik secara vertikal maupun horizontal. Panjangnya batang menggambarkan persentase data, sedangkan lebarnya berukuran sama. Namun demikian data yang dapat diperbandingkan tidak terlalu banyak, maksimal delapan data.
- Grafik lingkaran. Visualisasi data dibuat dalam bentuk lingkaran cocok digunakan apabila guru BK akan menggambarkan tentang sesuatu dengan pecahan angka.

3. POSTER

Salah satu kekuatan yang tampak pada media grafis sebagai media penyampai pesan yaitu poster. Poster mampu mempengaruhi perilaku, sikap dan tata nilai masyarakat untuk berubah atau melakukan sesuatu. Hal yang membuat poster memiliki kekuatan untuk dicerna, karena poster lebih menonjolkan kekuatan pesan, visual dan warna. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Nana Sudjana (2005:51) bahwa poster adalah media yang mengombinasikan antara visual dari rancangan yang kuat dengan warna serta pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya.

Dengan visualisasi yang kuat dan menyentuh, banyak masyarakat yang tergerak hatinya untuk melakukan seperti yang diinformasikan dalam poster. Misalnya poster yang bertema tentang dilarang merokok, hinari obat-obatan terlarang, membeli produk dalam negeri, gerakan orang tua asuh, gerakan keluarga berencana, budayakan membayar pajak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kekuatan poster ini kemudian dimanfaatkan pula untuk kepentingan bimbingan dan konseling. Banyak poster yang sengaja dipasang di lingkungan sekolah baik di luar kelas atau di dalam kelas yang bertujuan agar siswa dapat berperilaku positif, berdisiplin yang baik, memiliki nilai positif dan memiliki pengetahuan tentang sesuatu hal. Misalnya poster tentang cara penanggunalan demam berdarah, poster tentang gaya hidup bersih, poster tentang menghindari penggunaan obat terlarang dan lain-lain.

Secara umum poster memiliki kegunaan yaitu: (1) *memotivasi siswa,* poster sebagai pendorong kegiatan belajar siswa, pesan poster isinya berupa ajakan, renungan, persuasi agar siswa memiliki dorongan yang tinggi untuk melakukan sesuatu diantaranya elajar, mengerjakan tugas, menjaga kebersihan, bekerjasama dan lain-lain. (2) *peringatan,* poster berisi tentang peringatan-peringatan terhadap suatu pelaksanaan aturan hukum, aturan sekolah, sosial, kesehatan bahkan keagamaan, misalnya "buanglah sampah pada tempatnya", "kebersihan sebagian dari iman", "sudahkah anda sholat sebelum disholatkan" dan lain-lain

4. MEDIA FOTO

Merupakan salah satu media bimbingan konseling yang cukup populer dan sudah lama digunakan. Karena foto cukup praktis, sederhana, mudah digunakan, tidak membutuhkan alat proyeksi dan tidak membutuhkan peralatan tambahan. Media foto termasuk kategori gambar diam *(still picture)* artinya sajian visual dalam foto tidak bergerak.

B. Penggunaan Media Elektronik

1. OVERHEAD PROJECTOR

Pada dasarnya *Overhead Projector* (OHP) atau *Overhead Trasparancy* (OHT) berguna untuk memproyeksikan ke arah layar yang jaranya relatif pendek, dengan hasil gambar/tulisan yang cukup besar. OHP/OHP secara umum digunakan untuk:

- Pengganti papan tulis dengan menggunakan pen khusus yang dituliskan pada lembaran trasparan/plastik (acetate) atau gulungan trasparan (scroll)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Tempat menunjukkan/memproyeksikan transparansi yang telah disiapkan sebelumnya
- Tempat menunjukkan bayangan (silhouette) suatu benda
- Tempat menunjukkan model-model barang kecil baik dalam bentuk gerak atau diam
- Untuk mendemonstrasikan suatu percobaan
- Untuk menunjukkan diagram aliran suatu sistem tertentu

2. MEDIA AUDIO

Penggunaan media audio dalam bimbingan dan konseling sudah cukup lama dilakukan, hal ini disebabkan karena dalam komunikasi sehari-hari pemanfaatan audio menjadi bagian penting. Media audio dapat diartikan sebagai bahan bimbingan konseling yang disajikan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perahtian dan kemauan siswa (Nana Sudjana, 2005:129). Penggunaan media audio untuk bimbingan dan konseling diantaranya adalah Alat Perekam. Alat perekam yang sekaligus berfungsi untuk memperdengarkan audio *(player)* pada umumnya menggunakan tape atau kaset audio. Sesuai perekmbangan teknologi, saat ini alat perekam audio sekaligus player menggunakan data dan proses digital, misalnya I Pod, MP3 player bahkan handphone yang dilengakapi radio dan audio player.

3. MULTIMEDIA PROJECTOR

Untuk tampilan yang lebih menarik, *multimedia* projector bisa menjadi pilihan utama. Kini hampir sebagian besar pasar proyektor dikuasai oleh proyektor digital, mulai dari yang berteknologi LCD (*Liquid Crystal Display)*, DLP *(Digital Light Processing)* sampai teknologi terbaru yang kini tengah beranjak populer LCOS *Liquid Crystal on Silicon).*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rangkuman

1. Untuk memberikan pemahaman bisa dilakukan melalui pengalaman, membaca buku, cerita orang lain, atau memperlihatkan gambar obyek. Selain itu juga dengan bantuan gambar, foto, film, video, grafik untuk memperjelas pesan yang disampaikan. Cara ini akan membantu, selain menghemat kata-kata, menghemat waktu penjelasan.
2. Penggunaan media grafis yang meliputi: bagan, grafik, poster, foto
3. Penggunaan media elektronik yang meliputi:Overhead Projector, media audio, multimedia projector.

Latihan

1. Jelaskan pentingnya memahami berbagai perangkat yang akan dipergunakan untuk memaparkan media bimbingan konseling yang telah dibuat!
2. Melakukan penugasan untuk mlakukan pembuatan media yang akan digunakan dalam proses bimbingan konseling, kemudian dipraktekkan langsung pemaparannya.

Daftar Pustaka

1. Gladding, Samuel T. *Counseling A Comprehensive Profession.* New Jersey: Prentice Hall Inc, 2000.
2. Nursalim, Mochamad. *Pengembangan Media Bimbingan Konseling.*, Jakarta: Akademia Permata, 1994.
3. Johnson, D., Johnson, F. *Joining Together Theory and Group Skills. Sixth Edition.* New York. Allyn & Bacon, 1997.
4. Berlo, David K. *The Process of Communication: an Introduction to Theory and Practice.* New York. Holt Rinehart and Winston, 1960.
5. Hogan-Garcia, M. *The Four Skills of Cultural Diversity Competence: a Process for Understanding and Practice.* Pacific Grove, CA. Brooks/Cole, 2003.
6. Kemp, Jerrold E. *Designing Effective Instruction*. Mew York. Macmillan Publisher, 1994.
7. Sternberg, R.J. *Rediscovering Wisdom.* Psychology Teacher Network, 13(1), 1-2, 2003.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8. Heinich, Robert, Michel Molenda, James D. Russel. *Instructional Media.* New York: Macmillah Publishing Company, 1989
9. Sadiman, Arief, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Press, 2002.
10. Mustaji. *Media Pembelajaran.* Surabaya: Unesa University Press, 2009.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 10
MEDIA BIMBINGAN KONSELING BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket ini difokuskan pada pemahaman dan penerapan bimbingan konseling dengan berbasis teknologi informasi atau bisa kita sebut sebagai *Cyber Counseling*. Adapun yang dibahas mulai dari pengertian cyber counseling, persiapan cyber counseling, fungsi cyber counseling, strategi layanan bimbingan konseling berbasis cyber counseling, terakhir kelebihan dan kelemahan cyber counseling.

Dalam Paket 10 ini, mahasiswa akan mengkaji secara detil media bimbingan konseling yang memanfaatkan teknologi informasi yang tidak bisa dihindari dalam era global seperti masa sekarang ini. Sebelum perkuliahan berlangsung, dosen menampilkan beberapa cuplikan berita terkini yang memanfaatkan teknologi informasi untuk memudahkan proses interaksi yang diantaranya termasuk dalam bimbingan konseling. Mahasiswa juga diberi tugas untuk membaca uraian materi dan mendiskusikannya dengan panduan lembar kegiatan. Dengan dikuasainya Paket 10 ini diharapkan dapat menjadi modal bagi mahasiswa untuk bisa memahami, memanfaatkan sekaligus lebih berhati-hati dalam penggunaan teknologi informasi dalam bimbingan konseling.

Penyiapan media pembelajaran dalam perkuliahan ini sangat penting. Perkuliahan ini memerlukan media pembelajaran berupa LCD dan laptop sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mengefektifkan perkuliahan, serta kertas plano, spidol dan solasi sebagai alat menuangkan kreatifitas hasil perkuliahan dengan membuat peta konsep.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu memahami, memanfaatkan dan menggunakan teknologi informasi atau cyber counseling untuk layanan bimbingan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

konseling. Juga untuk bisa lebih bijak dan berhati-hati dalam merancang dan menggunakannya.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian cyber counseling
2. Mmenjelaskan dan melakukan persiapan cyber counseling
3. Memahami fungsi cyber counseling
4. Merancang layanan bimbingan konseling yang berbasis cyber counseling
5. Memahami kelebihan dan kelemahan cyber counseling

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Media Bimbingan Konseling Berbasis Teknologi Informasi :

1. Pengertian Cyber Counseling
2. Persiapan Cyber Counseling
3. Fungsi Cyber Counseling
4. Strategi Layanan Bimbingan Konseling berbasis Cyber Counseling
5. Kelebihan dan Kelemahan Cyber Counseling

Kegiatan Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Pemahaman umum mahasiswa tentang pemanfaatan teknologi berbasis informasi daam kehidupan, sampai pada ranah bimbingan konseing
2. Penjelasan pentingnya mempelajari paket 10 ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Menayangkan dan memaparkan beberapa contoh akun internet yang bermaterikan bimbingan konseling.
2. Membagi mahasiswa dalam 4 kelompok
3. Masing-masing kelompok mendiskusikan subtema:
   Kelompok 1: Pengertian Cyber Counseling

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelompok 2 : Persiapan Cyber Counseling
Kelompok 3: Fungsi Cyber Counseling
Kelompok 4: Strategi Layanan Bimbingan Konseling berbasis Cyber Counseling

4. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok, juga terhadap pemaparan contoh beberapa akun internent
5. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
6. Penguatan hasil diskusi dari dosen
7. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

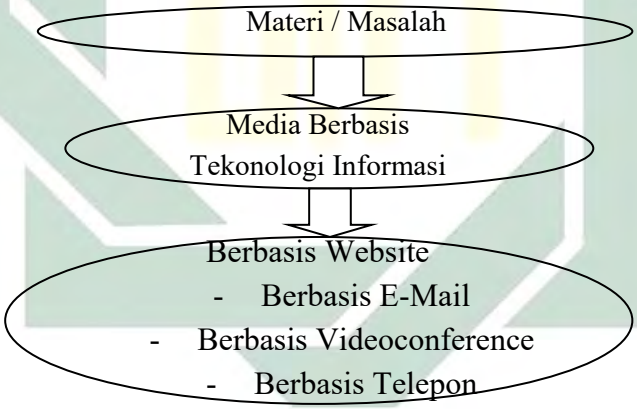
1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan

Membuat Peta Konsep (*Mind Map*) Media Bimbingan Konseling Berbasis Teknologi Informasi



Gambar 10.1:
Peta Konsep Media Bimbingan Konseling Berbasis Teknologi Informasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan

Mahasiswa dapat membuat peta konsep untuk bisa memahami manfaat penggunaan media bimbingan konseling berbasis teknologi informasi, juga untuk merancang, membuat dan menggunakannya, yang didasari oleh alasan yang jelas sesuai materi atau masalah.

Bahan dan Alat

Kertas plano, spidol berwarna, dan isolasi.

Langkah Kegiatan

1. Pilihlah seorang pemandu kerja kelompok dan penulis konsep hasil kerja!
2. Diskusikan materi yang telah ditentukan dengan anggota kelompok!
3. Tuliskan hasil diskusi dalam bentuk peta konsep sebagaimana dalam contoh gambar di atas!
4. Tempelkan hasil kerja kelompok di papan tulis/dinding kelas!
5. Pilihlah satu anggota kelompok untuk presentasi!
6. Presentasikan hasil kerja kelompok secara bergiliran, dengan waktu masing-masing ±5 menit!
7. Berikan tanggapan/klarifikasi dari presentasi kelompok lain!

Uraian Materi

MEDIA BIMBINGAN KONSELING BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

A. Pengertian Cyber Counseling

Sejalan dengan perkembangan teknologi komputer, interaksi antara konselor dengan klien tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi dapat juga dilakukan melalui hubungan secara virtual (maya) melalui internet dalam bentuk "*cyber counseling*". Layanan bimbingan dan konseling ini merupakan salah satu model pelayanan konseling yang inovatif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam upaya menunjukkan pelayanan yang praktis dan bisa dilakukan dimana saja asalkan ada koneksi atau terhubung dengan internet.

Cyber Counseling adalah salah satu strategi bimbingan dan konseling yang bersifat virtual atau konseling yang berlangsung melalui bantuan koneksi internet. Dalam hal ini proses konseling berlangsung melalui internet dalam bentuk web-site,e-mail, facebook, videoconference (yahoo massangger) dan ide inovatif laninnya. Sudah tentunya apabila ingin menjalankan strategi ini yang menjadi piranti utamanya adalah koneksi dengan internet tersebut. Adapun beberapa i

B. Persiapan Cyber Counseling

Dalam upaya menjalankan strategi layanan bimbingan dan konseling berbasis cyber counseling ini, ada beberapa hal yang menjadi persiapan utama, yaitu penguasaan dasar aplikasi komputer dan internet itu sendiri. Adapun upaya yang dapat dilakukan sehubungan dengan persiapan dasar supaya bisa menjalankan cyber counseling ini, yaitu:

a. Mengadakan pelatihan komputer dan internet kepada konselor dengan mengundang trainer yang memang ahli di dalamnya.
b. Masing-masing sekolah menyediakan fasilitas berupa:komputer dan koneksi internet di ruang bimbingan dan konseling. Dengan adanya komputer dan internet, secara otomatis pihak yang bersangkutan akan bisa belajar secara langsung.
c. Menggunakan fasilitas buku petunjuk tentang aplikasi komputer dan internet, sehingga bisa dipelajari secara langsung.
d. Bagi siswa, sejak dini diupayakan pelajaran komputer pada masing-masing sekolah terutama yang belum memprogramkannya, supaya siswa juga memiliki pemahaman di dalamnya. Dalam proses pembelajaran, siswa pada intinya diajarkan mengenai cara menjalankan beberapa aplikasi internet yang mendukung cyber counseling ini.
e. Bagi calon konselor, seyogyanya di jurusan diprogramkan tentang mata kuliah tambahan tentang komputer dan palikasi internet. Dengan demikian mereka akan medapatkan bekal berupa pengetahuan tentang bagaimana menjalankan aplikasi komputer dan internet itu sendiri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Beberapa cara inovatif di atas merupakan strategi untuk menguasai ilmu komputer dan internet sebagai dasar untuk menjalankan cyber counseling. Sudah tentunya, calon konselor, konselor maupun siswa masing-masing memiliki komitmen untuk menguasainya, sehingga apa yang dipelajari dapat dituangkan untuk mendukung berjalannya cyber counseling.

C. Fungsi Cyber Counseling

Pengadaan cyber counseling, bukan berarti menganaktirikan strategi layanan konseling yang lainnya. Namun hal ini adalah semata-mata untuk mendukung dan membuat inovasi yang baru terkait dengan pelayanan konseling disamping meningkatkan kemampuan konselor itu sendiri khusunya dalam penguasaan teknologi di jaman yang semakin berkembang ini.

Strategi layanan bimbingan dan konseling berbasis Cyber counseling yang dilakukan melalui konseksi internet secara virtual ini memiliki beberapa fungsi yang sifatnya inovatif, yaitu:

a. Pada dasarnya, konselor dan siswa yang belum mengenal internet, secara langsung dapat mendapat pengetahuan di bidangnya, sehingga tidak ketinggalan teknologi (*gaptek*=gagap teknologi) di jaman yang selalu berkembang.
b. Proses bimbingan maupun konseling dapat dilakukan di luar jam sekolah, sehingga tidak mengganggu jam pelajaran. Hal ini ditujukan pada siswa yang belum dirasa cukup mendapatkan bimbingan di sekolah.
c. Dengan dibuatnya web-site khusus oleh masing-masing konselor dalam instansinya, maka siswa akan bisa dengan cepat memperoleh informasi yang diinginkannya, misalnya melihat nilai ujian lewat internet, informasi tentang persyaratan sekolah dan lain sebagainya.
d. Waktu akan lebih efesien. Dengan berkembangnya teknologi internet lewat komputer atau lewat hanphone yang sudah dilengkapi aplikasi internet, hubungan virtual antara konselor dengan konselor maupun antar konselor dengan siswa akan bisa berlangsung di mana saja asalkan ada sinyal atau koneksi internet.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sudah tentunya, untuk memenuhi fungsi tersebut, selain penguasaan teknologi internet, konselor seyogyanya membuat kode etik tersendiri, melakukan kesepakatan dengan siswa/konseli untuk diberlakukannya *cyber counseling* ini. Dengan adanya kesepakatan, maka strategi ini akan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, misalnya pengaturan waktu, penggunaan bahasa yang sopan dan santun dalam menulis surat elektronik atau pada lembar *chatting* dan lain sebagainya. Model cyber *counseling* ini dapat dilihat dalam penjelasan di bawah ini.

D. Strategi Layanan BK Berbasis Cyber Counseling

Strategi layanan bimbingan dan konseling brbasis cyber counseling adalah suatu strategi atau pola perencanaan layanan yang dilakukan secara virtual melalui koneksi internet. Adapun beberapa model strategi layanan bimbingan dan konseling dalam bentuk *cyber counseling* yaitu:

1. Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Website

Website adalah sebuah cara untuk menampilkan diri di Internet. Dapat diibaratkan Website adalah sebuah tempat di Internet, siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya, kapan saja mereka dapat mengetahui tentang sesuatu, memberi pertanyaan kepada kita, memberikan anda masukan dan dapat mendownload data yang ditampikan. Website/weblog memungkinkan untuk dapat melakukan layanan informasi yang terkait dengan bimbingan dan konseling. Dalam melakukan layanan ini, sudah tentunya harus memiliki website atau weblog tersendiri yang sudah online di internet.

Dengan dimilikinya alamat web oleh masing-masing konselor pada setiap sekolah, maka tidak menutup kemungkinan bagi konselor untuk menulis berbagai hal yang berkaitan dengan bimbingan dan konseling di instansinya. Adapun jenis layanan yang bisa diupayakan lewat website adalah lebih cendrung pada ***layanan informasi*** ,tentang bimbingan pribadi,karir, belajar,dan sosial. Untuk dapat memenuhi layanan tersebut, maka konselor sudah pastinya menulis berbagai informasi yang dibutuhkan oleh siswa pada alamat website yang sudah dibuat di atas. Misalnya membuat layanan informasi mengenai segala hal yang terkait dengan TI dalam BK seperti tampak pada gambar. Dengan demikian seyogyanya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

konselor memiliki bahan yang lengkap untuk ditampilkan di alamt websitenya.

Dengan mengupayakan layanan ini, konselor akan lebih banyak menghemat waktu dari segi penyampaiannya, diabndingkan penyampaian di sekolah akan memakan cukup banyak waktu. Dengan menyampaikan materi layanan di website ini maka konseli/siswa dapat mengakses atau mendownload data tersebut kapanpun juga.

2. Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis E-Mail

E-mail merupakan cara baru untuk berkomunikasi secara cepat dan efektif melalui surat elektronik di internet. Sudah tentunya untuk dapat menjalankan hal ini maka konselor dan siswa harus punya alamat e-mail masing-masing. Dalam upaya membuat e-mail ini, bisa dibuat pada alamat yahoo dengan alamat *http/www.yahoo.com* atau di google dengan alamat *http/www.gmail.com*. Ketika alamat tersebut dibuka di internet, secara langsung sudah terdapat cara untuk membuatnya. Pada dasarnya, orang lebih populer membuat alamat e-mailnya di yahoo. Dalam cyber counseling ini kita mengupayakan fasilitas yang ada di link *http//www.yahoo.com* dalam bentuk e-mail.

Adapun jenis layanan yang bisa diupayakan lewat e-mail yaitu : *Layanan konsultasi.* Layanan ini bisa diupayakan lewat menulis e-mail antara konselor dengan konseli, dimana konseli menulis prihal yang akan dikonsultasikan kepada konselor, *Layanan informasi.* Layanan ini bisa diupayakan oleh konselor untuk menulis pesan lewat e-mail kepada konseli yang membutuhkan informasi (sesuai dengan kebutuhan konseli,baik dalam bidang belajar,karir,sosial maupun tentang kepribadian) dan layanan lain yang bisa dikembangkan oleh konselor itu sendiri.

Layanan konseling berbasis e-mail ini akan sangat berguna dalam upaya menumbuhkan hubungan kehangatan antara konselor dengan siswa terutama bagi siswa atau konseli yang malu untuk bertatap muka langsung. Melalui layanan ini setidaknya sejak awal sudah tercipta suatu keakraban

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang selanjtnya dapat dilanjutkan dalam proses konseling di sekolah sesuai dengan kesepakatan yang sudah dibuat.

3. Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Videoconference

Videoconference atau konferensi video merupakan bagian dari dunia teleconference. Video conference dapat diartikan sesuai dengan suku katanya, yaitu video = video, conference = konferensi, maka video conference adalah konferensi video dimana data yang di-transmisikan adalah dalam bentuk video atau audiovisual. Videoconference adalah telekomunikasi dengan menggunakan audio dan video sehingga terjadi pertemuan ditempat yang berbeda-beda. Ini bisa berupa antara dua lokasi yang berbeda(point-to-point) atau mengikutsertakan berberapa lokasi sekaligus di dalam satu ruangan konferensi(multi-point).

Dalam cyber counseling ini, kita mengupayakan program ***yahoo messenger*** yang sekiranya sudah popular dikalangan dunia internet atau software khusus yang dikenal dengan ***skype*** yang dapat didownload di alamat www.skype.com. Untuk mengunakan program ini kita bisa dapatkan dengan mendownload di internet atau membeli pada toko komputer yang khusus menjual software.

Sudah tentunya untuk menjalankan layanan ini, pada masing-masing sekolah disediakan sarana internet, komputer dengan camera *(webcam)* atau laptop sebagai piranti utama untuk menjalankan program ini. Melalui videoconference ini antar konselor serta siswa/ konseli bisa bertatap muka secara langsung walaupun bersifat virtual, maka bentuk layanan yang bisa diupayakan adalah tergantung kreasi dari konselor itu sendiri. Sebagai gambaran, adapun bentuk layanan bimbingan dan konseling yang bisa diupayakan yaitu: *layanan konsultasi, layanan Informasi,layanan konseling individual,layanan konseling kelompok,*beserta layanan lain yang bisa dikembangkan oleh masing–masing konselor dan sesuai dengan kebutuhan konseli.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Telepon

Pada prisipnya, kita hidup dalam dunia yang selalu berkembang, istilah telepon tidak asing lagi terdengar di telinga kita. Bahkan benda tersebut sudah menjamur ke pelosok-pelosok negeri sebagai alat komunikasi canggih jarak jauh. Telepon yang kita kenal di masyarakat apabila dikelola dengan baik untuk menjalankan suatu strategi pelayanan komunikasi khususnya dalam aspek pelayanan bimbingan dan konseling, sudah tentunya akan menjadi cara inovatif dalam mendukung kegiatannya.

Telepon berasal dari suku kata *"tele"* artinya jauh dan *"phone"* artinya suara. Jadi telepon adalah suara jarak jauh. Seperti kita kenal di zaman yang semoderen ini, bahwa telepon merupakan barang elektronik yang mempermudah melakukan telewicara dan pengiriman pesan secara otomatis.

Apabila media hanphone ini dimanage secara baik, maka ada beberapa layanan yang bisa diupayakan, yaitu: Layanan Konsultasi, Konseling Individual, bimbingan karir,bimbingan belajar dan jenis layanan yang lain sesuai dengan daya kreativitas konselor itu sendiri. Sudah tentunya, untuk menjalankan layanan ini harus ada kesepakatan antara konselor dengan konseli untuk menjalankan layanan tersebut.

Supaya lebih efektif, sudah tentunya konselor memiliki hanphone khusus yang merupakan sarana yang diperoleh dari sekolah atau secara pribadi (tergantung kondisi keuangan sekolah). Biasanya layanan ini lebih mengacu di luar seting jam sekolah, karena beberapa sekolah tidak diperbolehkan membawa hanphone ke sekolah. Layanan ini akan dapat berjalan dengan baik, apabila dalam proses mengirim sms atau telepon langsung didasai dengan etika yang benar sesuai dengan kesepakatan.

E. Kelebihan dan Kelemahan Cyber Counseling

Di bawah ini diuraikan beberapa kelebihan dan kelemahan dalam menjalankan layanan konseling berbasis *cyber counseling.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Kelebihan Cyber Counseling

Adapun kelebihan menggunakan strategi layanan bimbingan dan konseling berbasis cyber counseling yaitu:

a. Layanan konseling dapat berlangsung di luar jam sekolah maupun di sekolah. Apabila ada konseli/siswa yang dirasa kurang mendapatkan pelayanan konseling di sekolah karena alasan kurangnya waktu, maka bisa melanjutkan di luar jam sekolah atas kesepakatan yang sudah ditetapkan oleh konselor dengan siswa di sekolah.

b. Dapat menghemat waktu. Melalui *cyber counseling,* konselor dapat melakukan layanan dimana saja walaupun tempatnya berjauhan, terutama bagi siswa yang membutuhkan layanan saat itu juga. Disamping itu, lewat website yang dibuat pada masing-masing sekolah, siswa bisa mengakses informasi yang dibutuhkan dengan cepat.

c. Menghemat biaya. Khususnya bagi konselor yang menggunakan model videoconference untuk berkomunikasi antar konselor, bisa langsung bertatap muka secara virtual, sehingga dengan fasilitas ini akan dapat menekan biaya bila tempat antar konselor berjauhan.

d. Dapat meningkatkan kualitas konselor dan siswa terutama dalam penguasaan teknologi khususnya internet dan komputer di zaman yang semakin berkembang.

e. Sekolah atau perguruan tinggi yang menjalankan cyber counseling sudah tentunya memiliki nilai lebih dalam aspek strategi layanan bimbingan dan konseling berbasis teknologi.

f. Bagi mereka yang belum mengenal internet, dengan adanya sosialisasi cyber counseling maka konselor yang masih awam akan bisa mempelajarinya. Dengan demikian tidak ada istilah ketinggalan jaman atau gagap teknologi. Sudah tentunya hal tersebut diimbangi dengan usaha dan kemauan keras untuk menguasai teknologi tersebut, dan lain sebagainya.

2. Kelemahan Cyber Counseling

Di samping beberapa kelebihan yang diungkapkan di atas, sudah tentunya cyber counseling ini memiliki kelemahan tersendiri.Adapun beberapa kelemahan dalam cyber counseling, yaitu:

a. *Biaya awal untuk mempersiapkan cyber counseling yang cukup besar,* seperti : komputer dan aplikasinya, internet dan perangkatnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. *Profesionalitas kemampuan konselor dalam penguasaan teknologi.* Bagi konselor maupun siswa/atau konseli yang awam dengan internet sudah tentunya tidak bisa menjalankan program ini, sehingga perlulah diadakan pelatihan khusus
c. *Tinggi rendah sinyal internet.* Besar kecilnya sinyal internet akan sangan mempengaruhi kecepatan koneksinya, terutama dalam menjalankan videoconference yang membutuhkan sinyal internet yang baik.
d. *Upaya memanajemen strategi layanan.* Bagaimana pihak konselor memanajemen layanan ini akan menentukan keberhasilan tujuan yang akan dicapainya.
e. *Keikhlasan konselor untuk memberikan layanan secara non formal.* Bagi konseli yang membutuhkan layanan di luar jam sekolah/non formal, dibutuhkan keiklasan tersendiri.
f. *Pemanfaatan internet untuk tindakan yang negatif.* Supaya tidak memberikan pengaruh negatif pada siswa dari belajar internet, maka sejak dini siswa diajarkan pula dasar budi pekerti sebagai landasan untuk mengetahui baik buruknya suatu tindakan yang dilakukan.

Rangkuman

1. Interaksi antara konselor dengan klien tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi dapat juga dilakukan melalui hubungan secara virtual (maya) melalui internet dalam bentuk "*cyber counseling*". Layanan bimbingan dan konseling ini merupakan salah satu model pelayanan konseling yang inovatif dalam upaya menunjukkan pelayanan yang praktis.
2. *Cyber Counseling* adalah salah satu strategi bimbingan dan konseling yang bersifat virtual atau konseling yang berlangsung melalui bantuan koneksi internet. Dalam hal ini proses konseling berlangsung melalui internet dalam bentuk web-site,e-mail, facebook, videoconference (yahoo massangger) dan ide inovatif laninnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Latihan

1. Dengan era global dan teknologi yang luas seperti saat ini, aktivitas yang berbasis teknologi informasi amatlah dibutuhkan. Jelaskan kaitan dan pentingnya bimbingan konseling dalam menggunakan media berbasis teknologi informasi!
2. Melakukan penugasan untuk mencari, mencermati dan menganalisis akun atau website yang beraktivitas dalam bimbingan konseling. Mahasiswa juga diminta untuk mengkaji kelebihan dan kelemahan media yang dibahasnya.

Daftar Pustaka

1. Gladding, Samuel T. *Counseling A Comprehensive Profession.* New Jersey: Prentice Hall Inc, 2000.
2. Nursalim, Mochamad. *Pengembangan Media Bimbingan Konseling.*, Jakarta: Akademia Permata, 1994.
3. Johnson, D., Johnson, F. *Joining Together Theory and Group Skills. Sixth Edition.* New York. Allyn & Bacon, 1997.
4. Berlo, David K. *The Process of Communication: an Introduction to Theory and Practice.* New York. Holt Rinehart and Winston, 1960.
5. Hogan-Garcia, M. *The Four Skills of Cultural Diversity Competence: a Process for Understanding and Practice.* Pacific Grove, CA. Brooks/Cole, 2003.
6. Kemp, Jerrold E. *Designing Effective Instruction*. Mew York. Macmillan Publisher, 1994.
7. Sternberg, R.J. *Rediscovering Wisdom.* Psychology Teacher Network, 13(1), 1-2, 2003.
8. Heinich, Robert, Michel Molenda, James D. Russel. *Instructional Media.* New York: Macmillah Publishing Company, 1989
9. Sadiman, Arief, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Press, 2002.
10. Mustaji. *Media Pembelajaran.* Surabaya: Unesa University Press, 2009.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 11
KODE ETIK MEDIA BIMBINGAN KONSELING BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket ini difokuskan pada pemahaman kode etik dalam penerapan bimbingan konseling dengan berbasis teknologi informasi atau bisa kita sebut sebagai *Cyber Counseling*. Adapun yang dibahas mulai dari macam-macam konseling internet, standard etia praktis konseling internet, konseling facebook.

Dalam Paket 11 ini, mahasiswa akan mengkaji secara detil standard kode etik media bimbingan konseling yang memanfaatkan teknologi informasi yang tidak bisa dihindari dalam era global seperti masa sekarang ini. Terutama bertujuan agar meminimalkan tindakan kesalahan dalam mempraktekkan bimbingan konseling, yang akhirnya bisa merugikan konseli maupun konselor itu sendiri. Sebelum perkuliahan berlangsung, dosen menampilkan beberapa cuplikan berita terkini yang terkait dengan penyalahgunaaan penggunaan media berbasis teknologi infomasi. Mahasiswa juga diberi tugas untuk membaca uraian materi dan mendiskusikannya dengan panduan lembar kegiatan. Dengan dikuasainya Paket 11 ini diharapkan dapat menjadi modal bagi mahasiswa untuk bisa memahami, memanfaatkan sekaligus lebih berhati-hati dalam penggunaan teknologi informasi dalam bimbingan konseling.

Penyiapan media pembelajaran dalam perkuliahan ini sangat penting. Perkuliahan ini memerlukan media pembelajaran berupa LCD dan laptop sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mengefektifkan perkuliahan, serta kertas plano, spidol dan solasi sebagai alat menuangkan kreatifitas hasil perkuliahan dengan membuat peta konsep.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu memahami etika standard dalam pemanfaatkan media berbasis teknologi informasi atau cyber counseling untuk layanan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bimbingan konseling. Juga untuk bisa lebih bijak dan berhati-hati dalam merancang dan menggunakannya.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan macam-macam konseling internet
2. Menjelaskan standard etika praktis konseling internet
3. Menjelaskan konseling facebook
4. Merancang dan bisa menggunakan bimbingan konseling berbasis teknologi informasi secara bijak

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Kode Etik Media Bimbingan Konseling Berbasis Teknologi Informasi :

1. Macam-macam Konseling Internet
2. Standard etika praktis konseling internet
3. Konseling facebook

Kegiatan Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Pemahaman umum mahasiswa tentang berbagai penyalahgunaan aktivitas berbasis teknologi informasi, yang di dalamnya juga termasuk aktivitas bimbingan konseling
2. Penjelasan pentingnya mempelajari paket 11 ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Menayangkan dan memaparkan beberapa penyimpangan atau penyalahgunaan aktivitas berbasis teknologi informasi beserta akibatnya. Juga contoh penyalahgunaan proses konseling dengan dunia maya itu yang berakibat negatif bagi konseli maupun konselor, utamnya konseli.
2. Membagi mahasiswa dalam 3 kelompok
3. Masing-masing kelompok mendiskusikan subtema:
   Kelompok 1: Macam-Macam Konseling Internet

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelompok 2 : Standard Etika Praktis Konseling Internet
Kelompok 3: Konseling Facebook

4. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok, juga terhadap pemaparan contoh beberapa akun internet yang disinyalir melakukan penyalahgunaan yang bisa merugikan konselor maupun konseli
5. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
6. Penguatan hasil diskusi dari dosen
7. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

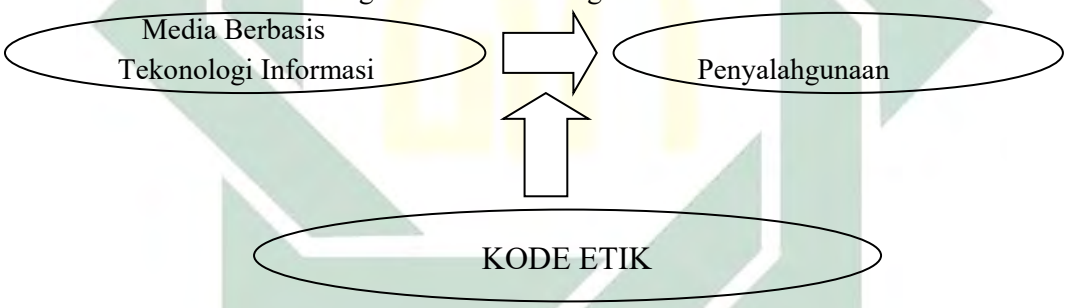
1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan

Membuat Peta Konsep (*Mind Map*) Kode Etik Media Bimbingan Konseling Berbasis Teknologi Informasi



Gambar 11.1: Peta Konsep Kode Etik Media Bimbingan Konseling Berbasis Teknologi Informasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan

Mahasiswa dapat membuat peta konsep untuk bisa memahami kode etik standard yang harus dipenuhi dalam memanfaatkan penggunaan media bimbingan konseling berbasis teknologi informasi, juga untuk merancang dan menggunakannya, yang didasari oleh kode etik praktis yang berlaku.

Bahan dan Alat

Kertas plano, spidol berwarna, dan isolasi.

Langkah Kegiatan

1. Pilihlah seorang pemandu kerja kelompok dan penulis konsep hasil kerja!
2. Diskusikan materi yang telah ditentukan dengan anggota kelompok!
3. Tuliskan hasil diskusi dalam bentuk peta konsep sebagaimana dalam contoh gambar di atas!
4. Tempelkan hasil kerja kelompok di papan tulis/dinding kelas!
5. Pilihlah satu anggota kelompok untuk presentasi!
6. Presentasikan hasil kerja kelompok secara bergiliran, dengan waktu masing-masing ±5 menit!
7. Berikan tanggapan/klarifikasi dari presentasi kelompok lain!

Uraian Materi

KODE ETIK MEDIA BIMBINGAN KONSELING BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

NBCC ETIK: PRAKTIK KONSELING INTERNET

Berdasarkan *National Board for Certified Counselors, Inc. dan Center for Credentialing and Education, Inc*. 3 Terrace Way, Suite D Greensboro, NC 27403; taksonomi bentuk-bentuk praktek konseling yaitu konseling tatap muka, konseling jarak jauh yang dibantu teknologi dan konseling internet.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Samuel T. Gladding (2012: 601-605) sebagaimana disadur oleh Drs. H. Zainal Aqib, M.Pd, menegaskan macam-macam konseling internet dan juga standar etika dalam praktek konseling internet. Konseling Internet melibatkan interaksi jarak jauh yang tidak-sinkron dan sinkron antara konselor dan klien dengan menggunakan e-mail, obat, dan fitur konferensi-video dari internet untuk berkomunikasi.

Macam-macam konseling internet adalah:

1. *Konseling Internet individual berdasarkan e-mail*, melibatkan interaksi interaksi jarak jauh yang tidak sinkron antara konselor dan klien dengan menggunakan apa yang dibaca via teks untuk berkomunikasi.
2. *Konseling Internet individual berdasarkan chat*, melibatkan interaksi interaksi jarak jauh yang sinkron antara konselor dan klien dengan menggunakan apa yang dibaca via teks untuk berkomunikasi.
3. *Konseling Internet pasangan berdasarkan chat*, melibatkan interaksi interaksi jarak jauh yang sinkron antara satu konselor atau lebih dan pasangan klien dengan menggunakan apa yang dibaca via teks untuk berkomunikasi.
4. *Konseling Internet kelompok berdasarkan chat*, melibatkan interaksi interaksi jarak jauh yang sinkron antara konselor (atau lebih dari satu konselor) dan beberapa klien dengan menggunakan apa yang dibaca via teks untuk berkomunikasi.
5. *Konseling Internet individual berdasarkan video*, melibatkan interaksi interaksi jarak jauh yang sinkron antara konselor dan klien dengan menggunakan apa yang dilihat dan didengar via video untuk berkomunikasi.
6. *Konseling Internet pasangan berdasarkan video*, melibatkan interaksi interaksi jarak jauh yang sinkron antara seorang konselor atau lebih dari seorang dan sepasang klien dengan menggunakan apa yang dilihat dan didengar via video untuk berkomunikasi.
7. *Konseling Internet kelompok berdasarkan video*, melibatkan interaksi interaksi jarak jauh yang sinkron antara beberapa konselor dan beberapa klien dengan menggunakan apa yang dilihat dan didengar via video untuk berkomunikasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Standar Untuk Etika Praktik Konseling Internet

Standar ini mengatur praktik konseling Internet dan dimaksudkan untuk digunakan oleh konselor, klien, masyarakat umum, pendidik konselor, dan organisasi-organisasi yang mengamati dan menghantarkan konseling Internet. Standar ini dimaksudkan untuk membahas *praktik* yang unik pada konseling internet dan konselor internet dan tidak menduplikasikan prinsip-prinsip dasar yang sudah ada di dalam kode etik tradisional.

Standar praktik konseling Internet tersebut berdasarkan pada prinsip etika praktik yang terkandung dalam *kode etik* NBCC. Oleh karena itu, standar tersebut harus digunakan bersama dengan versi kode etik NBCC® yang paling terkini. Nomor kode NBCC yang isinya berkaitan dengan standar tersebut dituliskan dalam kurung di belakang masing-masing standar.

Mengingat teknologi baru yang signifikan terus bermunculan, standar-standar tersebut juga harus sering ditinjau ulang. Perlu disadari juga bahwa kasus etika konseling Internet harus ditinjau ulang sesuai system penghataran yang berlaku pada masa itu, dan bukan pada masa standar tersebut diadopsi.

Selain mengikuti *Kode Etik* NBCC® dalam hubungannya dengan praktik konseling professional, konselor internet harus memperhatikan standar praktik berikut ini:

1. Hubungan konseling internet

a. Dalam situasi sulit untuk memverifikasi identitas klien Internet, harus diambil langkah untuk menghadapi masalah pemalsuan identitas, seperti menggunakan kata-kata atau angka kode.

b. Konselor Internet harus menentukan apakah klien masih anak-anak dan oleh karena itu membutuhkan persetujuan dari orang tua/wali. Jika persetujuan orang tua/wali dibutuhkan untuk memberikan konseling internet pada anak, identitas orang yang memberikan persetujuan tersebut harus diverifikasi.

c. Sebagai bagian dari proses orientasi konseling, konselor Internet harus menjelaskan kepada klien tentang prosedur untuk menghubungi konselor

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Internet saat konselor sedang tidak berdinas dan pada kasus konseling tidak-sinkron, seberapa sering pesan e-mail akan dicek oleh konselor Internet.

d. Sebagai bagian dari proses orientasi konseling, konselor Internet harus menjelaskan kepada klien mengenai kemungkinan terjadinya kegagalan teknologi dan mendiskusikan model komunikasi alternatif, jika kegagalan ttersebut terjadi.

e. Sebagai bagian dari proses orientasi konseling, konselor Internet harus menjelaskan kepada klien bagaimana menghadapi kesalahpahaman yang berpotensi terjadi disebabkan tidak adanya petunjuk visual.

f. Sebagai bagian dari proses orientasi konseling, konselor Internet berkolaborasi dengan klien Internet untuk mencari professional yang terlatih dengan tepat, yang dapat memberikan bantuan local, termasuk intervensi krisis, jika diperlukan. Konselor Internet dank lien Internet juga harus berkolaborasi untuk menentukan nomor telepon hotline krisis lokal dan nomor telepon gawat darurat lokal.

g. Konselor Internet mempunyai kewajiban, jika mungkin, untuk membuat klien menyadari bahwa di dalam komunitas, masyarakat mempunyai akses bebas ke internet untuk mengakses konseling Internet atau penilaian berdasarkan Web, informasi, dan sumber daya instruksional.

h. Di dalam batasan teknologi siap pakai, konselor Internet mempunyai kewajiban untuk membuat Website mereka menjadi suatu lingkungan bebas hambatan untuk klien dengan berbagai kecacatan.

i. Konselor Internet harus menyadari bahwa klien berkomunikasi dalam bahasa yang berbeda-beda, tinggal di zona waktu yang berbeda, dan mempunyai perspektif budaya yang unik. Konselor Internet juga harus menyadari bahwa kondisi local dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya dapat memberikan dampak pada klien.

2. Kerahasiaan di dalam konseling internet

a. Konselor Internet memberikan informasi kepada klien Internet mengenai metode penyandian yang digunakan untuk membantu menjamin keamanan komunikasi klien/konselor/supervisor. Metode sandi harus digunakan kapan pun memungkinkan. Jika tidak digunakan metode penyandian, klien harus diberitahu akan potensi bahaya ketidakamanan komunikasi pada Internet.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bahaya tersebut dapat berupa pemantauan transmisi dan/atau catatan sesi konseling Internet, di luar izin.

b. Konselor Internet harus memberikan informasi kepada klien Internet jika, bagaimana, dan berapa lama data sesi yang akan disimpan.
Data sesi dapat berupa e-mail konselor/klien Internet, hasil tes, rekaman video/audio, catatan sesi, dan komunikasi konselor/supervisor. Kemungkinan sesi elektronik disimpan lebih besar karena kemudahan dan biaya perekaman yang tidak mahal. Jadi, potensi penggunaannya di dalam supervisi, penelitian, dan proses hokum, meningkat.

c. Konselor Internet mengikuti prosedur yang tepat dalam pelepasan informasi untuk membagi informasi mengenai klien Internet dengan sumber elektronik lainnya.
Mengingat relative mudahnya meneruskan pesan e-mail ke sumber rujukan formal dan nonformal, konselor Internet harus berusaha menjamin kerahasiaan hubungan konseling Internet.

3. Pertimbangan hukum, lisensi, dan serifikasi

a. Konselor Internet harus meninjau ulang hukum yang relevan dan kode etik untuk panduan dalam praktik konseling Internet dan supervise. Peraturan local, Negara bagian, daerah, dan nasional serta kode etik organisasi keanggotaan professional, badan sertifikat professional, dan dewan lisensi Negara bagian atau kedaerahan perlu ditinjau ulang. Juga, karena adanya keragaman peraturan Negara bagian dan opini tentang pertanyaan yang berkaitan dengan apakah konseling Internet terjadi di lokasi konselor Internet atau di lokasi klien Internet, sangatlah penting untuk meninjau kode etik di wilayah yuridiksi konselor dank lien. Konselor Internet juga harus mempertimbangkan secara seksama adat local mengenai usia persetujuan dan laporan penganiayaan anak, serta kebijaksanaan jaminan asuransi yang perlu ditinjau ulang untuk menentukan apakah praktik konseling Internet merupakan aktivitas yang dijamin.

b. Website konselor Internet harus menyediakan link ke berbagai Website dari semua badan sertifikasi yang tepat dan dewan-dewan lisensi untuk memfasilitasi perlindungan konsumen.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KONSELING FACEBOOK

Konseling FaceBook adalah bantuan psikologis kepada siswa (konseli) secara online melalui FaceBook agar siswa dapat memahami, menerima, mengarahkan, mengaktualisasikan dan mengembangkan dirinya secara optimal. (Akhmad Sudrajat dalam majalah BK, 2011:50).

Layanan yang diberikan melalui konseling FaceBook ini bisa mencakup semua fungsi layanan bimbingan dan konseling, baik pencegahan, pemahaman, pengembangan, penempatan atau bahkan pengentasan.

Fungsi pencegahan dan pemahaman dapat dilakukan melalui penyajian berbagai informasi yang dapat diakses oleh seluruh komunitas anggota FaceBook. Informasi bukan hanya berasal dari konselor tetapi dapat juga bersumber dari siswa. Informasi yang disajikan dapat mengambil dari tautan (link) yang tersedia di internet, baik untuk bidang pribadi, social, akademik maupun karir.

Fungsi pengembangan, misalnya membangun kebiasaan interaksi social secara positif dengan komunitas FaceBook, atau menyalurkan berbagai pemikiran yang ada dalam diri setiap siswa dengan cara menuliskan dalam FaceBook yang dikelolanya.

Fungsi pengentasan, dapat dilakukan melalui chatting secara online yang disediakan dalam FaceBook, dimana konselor dan konseli dapat berinteraksi langsung. Interaksi ini dapat juga dilakukan antar konseli (siswa) dimana siswa dapat saling berbagi dengan teman-teman yang dipercayainya.

Dalam pelaksanaan konseling FaceBook ini, konselor bertindak sebagai admin dari komunitas program konseling FaceBook yang dikelolanya dan sebagai tenaga ahli yang selalu siap memberikan bantuan psikologis kepada anggota komunitas.

Keanggotaan konseling FaceBook idealnya dapat diikuti oleh seluruh siswa (konseli) yang menjadi tanggungjawab konselor yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bersangkutan. Kendati demikian sebaiknya keanggotaan ini harus berdasarkan asas sukarela dan seyogyanya bersifat eksklusif, artinya terbatas hanya bisa diikuti oleh para siswa yang menjadi tanggungjawab konselor bersangkutan. Oleh karena itu, siswa yang sudah bergabung dalam komunitas konseling FaceBook sebaiknya tidak diijinkan untuk meng-add (menambah) anggota secara sembarangan, karena dapat merusak kohesivitas kelompok yang sudah terbentuk.

Untuk menyelenggarakan konseling FaceBook terlebih dahulu harus ditetapkan aturan main selain yang telah ditetapkan oleh FaceBook (term of service) itu sendiri, dan ini harus ditaati konselor dan anggota komunitas. aturan khusus itu dibuat berdasakan asas-asas dalam konseling, misalnya asas kerahasiaan, setiap siswa yang tergabung dalam komunitas konseling FaceBook berkomitmen untuk menjaga kerahasiaan atas setiap informasi yang berkembang dalam konseling FaceBook.

Rangkuman

1. Konseling Internet melibatkan interaksi jarak jauh yang tidak-sinkron dan sinkron antara konselor dan klien dengan menggunakan e-mail, obat, dan fitur konferensi-video dari internet untuk berkomunikasi.
2. Mengingat teknologi baru yang signifikan terus bermunculan, standar-standar tersebut juga harus sering ditinjau ulang. Perlu disadari juga bahwa kasus etika konseling Internet harus ditinjau ulang sesuai system penghataran yang berlaku pada masa itu, dan bukan pada masa standar tersebut diadopsi. Yang meliputi, hubungan dalam konseling internet, kerahasiaan dan lisensi hukumnya.
3. Konseling FaceBook adalah bantuan psikologis kepada siswa (konseli) secara online melalui FaceBook agar siswa dapat memahami, menerima, mengarahkan, mengaktualisasikan dan mengembangkan dirinya secara optimal. Layanan yang diberikan melalui konseling FaceBook ini bisa mencakup semua fungsi layanan bimbingan dan konseling, baik pencegahan, pemahaman, pengembangan, penempatan atau bahkan pengentasan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Latihan

1. Jelaskan perlunya kode etik dalam pemanfaatan media berbasis teknologi informasi dalam bimbingan konseling!
2. Melakukan penugasan untuk mencari, mencermati dan menganalisis penyalahgunaan dalam pemanfaatan media berbasis teknologi informasi yang tidak sesuai dengan kode etik praktis, yang arahnya akan merugikan konseli maupun konselor.

Daftar Pustaka

1. Gladding, Samuel T. *Counseling A Comprehensive Profession.* New Jersey: Prentice Hall Inc, 2000.
2. Nursalim, Mochamad. *Pengembangan Media Bimbingan Konseling.*, Jakarta: Akademia Permata, 1994.
3. Johnson, D., Johnson, F. *Joining Together Theory and Group Skills. Sixth Edition.* New York. Allyn & Bacon, 1997.
4. Berlo, David K. *The Process of Communication: an Introduction to Theory and Practice.* New York. Holt Rinehart and Winston, 1960.
5. Hogan-Garcia, M. *The Four Skills of Cultural Diversity Competence: a Process for Understanding and Practice.* Pacific Grove, CA. Brooks/Cole, 2003.
6. Kemp, Jerrold E. *Designing Effective Instruction*. Mew York. Macmillan Publisher, 1994.
7. Sternberg, R.J. *Rediscovering Wisdom.* Psychology Teacher Network, 13(1), 1-2, 2003.
8. Heinich, Robert, Michel Molenda, James D. Russel. *Instructional Media.* New York: Macmillah Publishing Company, 1989
9. Sadiman, Arief, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Press, 2002.
10. Mustaji. *Media Pembelajaran.* Surabaya: Unesa University Press, 2009.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PENUTUP

SISTEM EVALUASI DAN PENILAIAN

A. Proses Penilaian Perkuliahan

Pengambilan nilai dalam mata kuliah Media Bimbingan Konseling ini menggunakan Sistem Evaluasi Penilaian sebagaimana dalam Buku Panduan Penyelenggaraan Pendidikan IAIN Sunan Ampel Tahun 2012 yang terdiri atas 4 macam penilaian:

1. Ujian Tengah Semester (UTS)

   UTS dapat dilaksanakan setelah mahasiswa menguasai minimal 6 paket I bahan perkuliahan (paket 1–6) . Materi UTS diambil dari pencapaian indikator pada tiap-tiap paket. Bentuk soal berupa essay dan studi kasus. Waktu ujian 1 jam perkuliahan (100 menit). Komponen dan jumlah soal diserahkan kepada Dosen pengampu matakuliah dengan skor maksimal 100.

2. Tugas

   Tugas merupakan produk hasil pengamatan dan pembuatan suatu hasil karya dalam bentuk rancangan media bimbingan konseling. Hasil pengamatan dan rancangan, akan disusun secara individual atau kelompok. Petunjuk cara mengerjakan tugas secara lebih rinci diserahkan kepada Dosen pengampu. Skor tugas mahasiswa maksimal 100.

3. Ujian Akhir Semester (UAS)

   UAS dapat dilaksanakan setelah mahasiswa menguasai minimal 5 paket II bahan perkuliahan (paket 6–11). Materi UAS diambil dari pencapaian indikator pada tiap-tiap paket. Bentuk berupa essay, studi kasus, maupun hasil karya praktek lapangan pembuatan media. Komponen atau materi yang harus dipraktekkan di lapangan, diserahkan kepada Dosen pengampu matakuliah dengan skor maksimal 100.

4. *Performance*

   Performance, merupakan catatan-catatan keaktifan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan mulai pertemuan pertama hingga pertemuan maupun antusiasme praktek di lapangan terakhir antara 22–24 pertemuan. Dosen dapat memberi catatan pada setiap proses perkuliahan kepada masing-masing mahasiswa dengan mengamati: (1) ketepatan waktu kehadiran dalam perkuliahan, (2) penguasaan materi (3) kualitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ide/respon terhadap materi yang dikaji, dan lain-lain (Dosen dapat menambah hal-hal lain yang perlu diamati).

Dosen merekap seluruh catatan selama perkuliahan, dan memberi penilaian performance pada masing-masing mahasiswa dengan skor maksimal 100.

Dosen dapat mengcopy absen perkuliahan, untuk memberi catatan-catatan penilaian *performance* atau membuat format sendiri. Catatan penilaian *performance* tidak diperkenankan langsung di dalam absen perkuliahan mahasiswa.

B. Nilai Matakuliah Akhir Semester

Nilai matakuliah akhir semester adalah perpaduan antara Ujian Tengah Semester (UTS) 20%, Tugas 30 %, Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %, dan Performance 10 %.

Nilai matakuliah akhir semester dinyatakan dengan angka yang mempunyai status tertentu, sebagaimana dalam tabel berikut.

Angka Interval Skor (skala 100)	Skor (skala 4)	Huruf	Keterangan
91 – 100	4,00	A+	Lulus
86 – 90	3,75	A	Lulus
81 – 85	3,50	A-	Lulus
76 – 80	3,25	B+	Lulus
71 – 75	3,00	B	Lulus
66 – 70	2,75	B-	Lulus
61 – 65	2,50	C+	Lulus
56 – 60	2,25	C	Lulus
51 – 55	2,00	C-	Tidak Lulus
40 – 50	1,75	D	Tidak Lulus
< 39	0	E	Tidak Lulus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

a. Nilai huruf C- dan D pada matakuliah akhir semester harus diulang dengan memprogram kembali pada semester berikutnya
b. Nilai huruf C dan C+ boleh diperbaiki dengan ketentuan harus memprogram ulang dan nilai huruf semula dinyatakan hangus/gugur
c. Rumus menghitung nilai matakuliah (NMK) akhir semester:

$$NMK = \frac{(NUTSx20)+(NTx30)+(NUASx40)+(NPx10)}{100}$$

NMK = Nilai Matakuliah
NUTS = Nilai Ujian Tengah Semester
NT = Nilai Tugas
NUAS = Nilai Ujian Akhir Semester
NP = Nilai Performance

d. NMK bisa dihitung apabila terdiri dari empat komponen SKS, yaitu: UTS, Tugas, UAS, dan performance. Apabila salah satu kosong (tidak diikuti oleh mahasiswa), maka nilai akhir tidak bisa diperoleh, kecuali salah satunya mendapat nol (mahasiswa mengikuti proses penilaian akan tetapi nilainya nol), maka nilai akhir bisa diperoleh.
e. Nilai akhir matakuliah, ditulis nilai bulat ditambah 2 angka di belakang koma. Contoh: 3,21. 2,80, dst.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

1. Gladding, Samuel T. *Counseling A Comprehensive Profession.* New Jersey: Prentice Hall Inc, 2000.
2. Nursalim, Mochamad. *Pengembangan Media Bimbingan Konseling.*, Jakarta: Akademia Permata, 1994.
3. Johnson, D., Johnson, F. *Joining Together Theory and Group Skills. Sixth Edition.* New York. Allyn & Bacon, 1997.
4. Berlo, David K. *The Process of Communication: an Introduction to Theory and Practice.* New York. Holt Rinehart and Winston, 1960.
5. Hogan-Garcia, M. *The Four Skills of Cultural Diversity Competence: a Process for Understanding and Practice.* Pacific Grove, CA. Brooks/Cole, 2003.
6. Kemp, Jerrold E. *Designing Effective Instruction*. Mew York. Macmillan Publisher, 1994.
7. Sternberg, R.J. *Rediscovering Wisdom.* Psychology Teacher Network, 13(1), 1-2, 2003.
8. Heinich, Robert, Michel Molenda, James D. Russel. *Instructional Media.* New York: Macmillah Publishing Company, 1989
9. Sadiman, Arief, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Press, 2002.
10. Mustaji. *Media Pembelajaran.* Surabaya: Unesa University Press, 2009.
11. Eliasa, Eva Imania. *Program Bimbingan Pribadi dan Sosial Untuk MeningkatkanKompetensi Intrapersonal dan Interpersonal Siswa Remaja*. UPI, 2010
12. Faizah. *Program Bimbingan dan Konseling Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa.* UPI, 2008
13. Hurlock B. Elizabeth. *Perkembangan Anak Jilid II.* Jakarta : Erlangga, 1990.
14. Muro, J. James & Kottman, Terry. *Guidance and Counseling in Elementtery School and Middle School.* Iowa : Brown and Benchmark Publisher, 1995.
15. Pamela O.Parsley.*What A School Administrasion Need To Know: About Expressive Art And Play Media In School Counseling*
16. Rusmana, Nandang. *Permainan (Game & Play).* Bandung: Rizqi Press, 2009.
17. Santrock. *Life Span Development.* Jakarta:Penerbit Erlangga, 2006.
18. Schmidt.J.J. *Counseling in Schools, Essential Service and Comprehensive Programs*. Boston : Allyn and Bacon, 1999.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

19. Schaefer, Charles. *Play Therapy With Adults*. Canada: John Wileys &Sons Inc, 2003.
20. Sweeney,D.S dan Homeyer. *Handbook of Group Play Therapy: How Do It, How It Work, Whom It`s Best For*. San Francisco:Jossey-Bass Publisher, 1999.
21. Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id