

Smart Media: Alternatif Pelayanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Online

Agus Tri Susilo ¹,

1 Universitas Sebelas Maret,

Info Artikel

Sejarah artikel:

Diterima 1 Juni 2022

Disetujui 7 Juni 2022

Dipublikasi 30 Juni 2022

Keywords:

Smart Media; Bimbingan dan Konseling; Online

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media sesuai kriteria ACTIONS-SMART sebagai alternatif pelayanan bimbingan dan konseling berbasis *internet of things (online)*. Pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Sampel penelitian adalah mahasiswa bimbingan dan konseling semester dua berjumlah 60 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *convenience sampling* dan instrument pengumpulan data melalui *self assessment*. Analisis data dihitung menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kenaikan 22,5% keterampilan perancangan media sebelum dan sesudah distimulasi melalui simulasi dan praktik kerja mandiri. Perancangan media berbasis prinsip ACTIONS-SMART menghasilkan skor rata-rata secara berturut-turut 8,69 dan 8,57 (dalam skala 10), artinya bahwa para mahasiswa mampu menghasilkan produk karya media BK yang telah memenuhi kriteria baik. Canva menjadi satu produk yang mampu menumbuhkan kebermaknaan dan ketertarikan mahasiswa selama melakukan unjuk kerja. Akhirnya, Guru Bimbingan dan Konseling atau Konselor dituntut untuk memiliki *skill* atau keterampilan dan kreativitas agar dapat menjadi sumber inspiratif dan mampu memberdayakan potensi diri peserta didik.

Abstract

This study aims to describe the use of media according to the ACTIONS-SMART criteria as an alternative to internet of things (online) based guidance and counseling services. This research approach is descriptive quantitative with survey method. The research sample was 60 second semester guidance and counseling students. The sampling technique used was convenience sampling and the data collection instrument was through self-assessment. Data analysis was calculated using descriptive statistics. The results showed that there was a 22.5% increase in media design skills before and after being stimulated through simulation and independent work practice. Media design based on the ACTIONS-SMART principle resulted in an average score of 8.69 and 8.57 respectively (on a scale of 10), meaning that the students were able to produce BK media works that met the good criteria. Canva is a product that is able to foster meaningfulness and interest in students during their performance. Finally, Guidance and Counseling Teachers or Counselors are required to have skills or creativity and creativity so that they can be a source of inspiration and be able to empower the potential of students.

How to cite: Susilo, A. (2022). Smart Media: Alternatif Pelayanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Online. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 11(1), 99-112. <https://doi.org/10.15294/ijgc.v11i1.58081>

 This article is licensed under: CC-BY

Universitas Negeri Semarang 2022

e-ISSN 2597-6133, p-ISSN 2252-6374

✉ Alamat korespondensi:
ats@staff.uns.ac.id

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi merupakan sebuah tantangan yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan saat ini (Susanto, 2012). Eksploitasi dari penggunaan perangkat komputer telah merambah ke berbagai bidang kehidupan. Era globalisasi yang berkembang pesat saat ini dan ditandai dengan majunya ilmu pengetahuan serta teknologi telah membawa perubahan di berbagai segi kehidupan manusia, mulai dari ekonomi, politik, sosial dan budaya serta pendidikan (Basri, 2010). Kehadiran teknologi juga dapat mempermudah kehidupan manusia dalam menjalani aktivitasnya (Johnni, 2009).

Munir (2008) menyatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sekarang ini secara spesifik memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam proses pembelajaran. terjadi perubahan dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran yang biasanya dilakukan terbatas di ruang kelas dengan jadwal yang telah ditentukan berkembang menjadi belajar dimanapun dan kapanpun. Senada dengan itu, Smaldino, dkk (2007) menyatakan bahwa teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan siswa tanpa terkecuali.

Dalam bidang bimbingan dan konseling, komunikasi terjadi lewat proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan), baik dari guru bimbingan dan konseling ke siswa, atau sebaliknya. Salah satu faktor yang memengaruhi komunikasi adalah penggunaan media dalam komunikasi tersebut (Hassell, 2013). Media merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pelayanan selain metode itu sendiri. Kedua unsur ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode tertentu akan mempengaruhi jenis media yang digunakan. Pemakaian media dalam proses pelayanan dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan, dan bahkan membawa pengaruh - pengaruh psikologis terhadap siswa (Bhakti & Astuti, 2018). Penggunaan media pada tahap orientasi layanan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi layanan pada saat itu. Selain membangkitkan minat siswa, media dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, dan guru dapat menyajikan data dengan jelas dan menarik.

Saat ini, pelayanan berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara, dan video) sangat mendukung pada pembelajaran abad 21, yang memusatkan pembelajaran pada siswa (student centered) (Astuti & Bhakti, 2018). Menurut American School Counseling Association (dalam Ziomek, 2016) konselor sekolah perlu memiliki kompetensi di bidang teknologi, guru BK dituntut untuk selalu memperbaharui pengetahuan dan keterampilan, baik pengetahuan mengenai karakteristik unik yang membedakan antara peserta didik era kemarin dengan era digitalisasi maupun keterampilan menggunakan teknologi untuk mengoptimalkan pelaksanaan bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, konseling individual dan atau kelompok. Oleh karena itu sudah semestinya guru BK sebagai fasilitator tercapainya kemandirian peserta didik mampu memanfaatkan kemajuan teknologi guna mengoptimalkan layanan bimbingan dan konselingnya.

Optimalisasi pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah memberikan sumbangan besar pada keberhasilan siswa dalam belajar. Layanan bimbingan dan konseling yang diberikan pada siswa, dapat membantu siswa dalam mengatasi masalah yang dihadapi (Hanggara, 2016; Nurcahyani & Fauzan, 2016; Saputra & Prasetiawan, 2018). Pengoptimalan layanan bimbingan dan konseling dapat menggunakan media (Kettunen, Sampson Jr, & Vuorinen, 2015), dimana media dimaksud adalah yang berfungsi untuk memaksimalkan perekaman permasalahan yang dihadapi siswa untuk dapat mengambil langkah penanganan yang tepat, menjaga kerahasiaan masalah yang dihadapi siswa agar tidak berpengaruh pada siswa secara psikologis, kemudahan komunikasi dengan jumlah siswa yang begitu banyak hanya ditangani oleh jumlah guru yang sangat terbatas.

Adanya paradigma baru tersebut diharapkan dapat mendorong penggunaan berbagai media komunikasi dalam praktek layanan bimbingan konseling di sekolah. Penggunaan media ini tidak terbatas hanya pada alat bantu penyampaian pesan, tetapi berkembang pada praktek layanan langsung melalui bantuan media. Misalnya layanan melalui media internet, yang sekarang dikenal dengan istilah e-counselling (konseling elektronik). Apalagi hasil beberapa penelitian menemukan bahwa penggunaan multimedia sebagai media pembantu dalam proses pendidikan yang di dalamnya juga terkandung nilai bimbingan terbukti lebih efektif dibanding tanpa menggunakan bantuan media. Seperti halnya temuan Tabbers dkk (2004) bahwa penggunaan multimedia dapat lebih efektif karena informasi ditampilkan secara auditory maupun visual. Clements dan Gulo (1984), juga menemukan adanya pengaruh program komputer terhadap kemampuan kognisi.

Hanya terkadang terjadi kontradiksi antara harapan dengan kenyataan di lapangan. Hal yang dapat muncul sebagai akibat dan konsekuensi dari jarangnyanya penggunaan media oleh guru bimbingan dan konseling adalah kurang dapat mengeksplorasi materi yang diberikan sehingga kejelasan penyajian pesan atau informasi materi yang disampaikan membuat siswa menerima dan menangkap materi menjadi verbalistis. Kurangnya penggunaan media juga dapat membuat konselor kurang mampu mengatasi keterbatasan ruang dan mengelola waktunya, padahal salah satu kegunaan media adalah untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Fujii, Yokoyama, Yoshimi, & Mizushima, 2017; Rejeesh & Anupama, 2017) dan perubahan perilaku pada peserta didiknya yang diinginkan dapat menjadi kurang sesuai dengan yang diharapkan karena dengan media perubahan perilaku akan lebih efektif (Hazrati & Hanim, 2016), serta kurang dalam menyamakan persepsi antara konselor dengan peserta didik yang dibimbingnya.

Berbagai hal tersebut di atas, memperjelas gambaran bahwa memang keberadaan media sebagai sarana dalam implementasi layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah harus mendapat perhatian penuh, sehingga mampu memenuhi tuntutan standar layanan bimbingan konseling yang harus responsif terhadap perubahan global. Apalagi dalam pelaksanaannya layanan bimbingan dan konseling sering menemui kendala, seperti terbatasnya waktu tatap muka, serta karakteristik siswa yang enggan mengutarakan permasalahan-permasalahan yang dihadapi secara langsung, belum lagi jumlah personil guru BK yang terbatas jika dibandingkan dengan rasio siswa yang diasuhnya.

Berbagai jenis media yang bersifat synchronous maupun asynchronous saat ini menjadi alternatif pilihan pelaksanaan layanan BK di sekolah. Di era orientasi disrupsi society 5.0, pengembangan media berbasis *Internet of Things* menjadi suatu yang relevan dan dibutuhkan. Literasi digital yang bisa diakses di mesin pencari, sangat kompatibel menyediakan banyak alternatif untuk dikreasikan menjadi sebuah media yang menunjang strategi layanan bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, konseling individual dan konseling kelompok. Peluang ini direspon peneliti dalam pelaksanaan mata kuliah media bimbingan dan konseling pada mahasiswa semester 2 (dua) di Universitas Sebelas Maret sebagai tantangan sekaligus peluang menumbuhkan kecakapan mahasiswa dalam *creating mind-skills*. Hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh Gardner (2006) bahwa seseorang di masa depan harus melakukan *changing mind-skills* diantaranya (1) *disciplinary mind*; (2) *synthesizing mind*; (3) *creating mind*; (4) *respectful mind*; (5) *ethical mind*.

Upaya dalam mengasah *changing mind-skills* bagi para mahasiswa yaitu dengan memberikan pendekatan *experiential and vicarious learning* (belajar

mengalami sendiri dan belajar dari keberhasilan orang lain). Selama 16 (enam belas) kali pertemuan, distimulasi dengan kegiatan simulasi, praktik mandiri dan refleksi. Beberapa platform digital yang di stimulasikan diantaranya: edmodo, quizizz, qr code generator, mentimeter, canva, prezi, powtoon, genially, poin of you, poster my walls dan lainnya.

Penilaian dan pengukuran keberhasilan perancangan dan pembuatan media berdasar pada konsep strategi pemanfaatan media ACTIONS (*Access, Cost, Teaching & Learning Functions, Interactive, Organization, Novelty, Speed*) yang dikemukakan oleh Tony Bates (1995) dengan secara *self assessment* maupun penilaian rekan sejawat. Secara operasional prinsip media berdasarkan kriteria ACTIONS di uraikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Akronim kriteria ACTIONS

A	<i>Acces</i>	Seberapa mudah untuk dapat diakses? Seberapa fleksibel untuk digunakan oleh kelompok tertentu?
C	<i>Cost</i>	Berapa biaya yang diperlukan untuk pembuatan dan pemanfaatan?
T	<i>Teaching & Learning Function</i>	Jenis pembelajaran/layanan apa yang dibutuhkan? Apakah pendekatan <i>instructional/ services</i> akan memenuhi kebutuhan ini? Teknologi seperti apa yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran/ layanan?
I	<i>Interactivity</i>	Interaksi seperti apa yang dimungkinkan oleh teknologi/ media ini? Seberapa mudah digunakan?
O	<i>Organization</i>	Apa saja persyaratan dan hambatan yang harus dihilangkan, sebelum teknologi/ media ini bisa berhasil digunakan?
N	<i>Novelty</i>	Seberapa baru teknologinya?
S	<i>Speed</i>	Seberapa cepat media dapat digunakan? Seberapa cepat material dapat diubah?

Prinsip pengembangan media berbasis ACTIONS ini dirasa sangat relevan dengan manfaat dan tujuan pengembangan media bimbingan dan konseling. Dimana dengan menerapkan prinsip ini, media yang dikembangkan dapat benar-benar memenuhi unsur kelayakan. Media yang dikembangkan benar-benar mempertimbangkan sekaligus memenuhi berbagai aspek yang mendukung penggunaan, baik dari sisi kemudahan dan kekinian. Secara operasional media

dapat dibuat dengan fasilitas yang secara teknis sudah tersedia dengan representatif di sekolah yaitu perangkat komputer, jaringan internet yang cepat dan stabil.

Prinsip pengembangan media juga perlu di dekatkan dengan penetapan target dan standarisasi proses pembelajaran/ layanan berbasis **SMART** yang merupakan singkatan dari *specific, measurable, achievable, relevant/ reality, timely/ timebond*. Penjelasan dari SMART menurut O'Neill dan Conzemius (2011) adalah sebagai berikut: *Specific* berarti target harus detail dan terfokus pada tujuannya. *Measurable* berarti dapat diukur. *Achievable* berarti target yang ditetapkan harus realistis dan dapat dicapai, bukan sesuatu yang mustahil. *Relevant/ Reality* berarti target yang dipilih merupakan aspek-aspek yang berhubungan dan berkaitan dengan tujuannya. Kemudian *Timely* berarti waktu untuk mencapai target tersebut juga harus realistis. Mengacu juga pada apa yang dikembangkan oleh Boise State University (2007), **SMART** berkenaan relevansi media dengan tujuan dan materi layanan sehingga dapat sangat membantu dalam menulis hal-hal yang harus dipertimbangkan serta dapat dijadikan modal dalam mengevaluasi kualitas karya produk-produk yang telah dihasilkan.

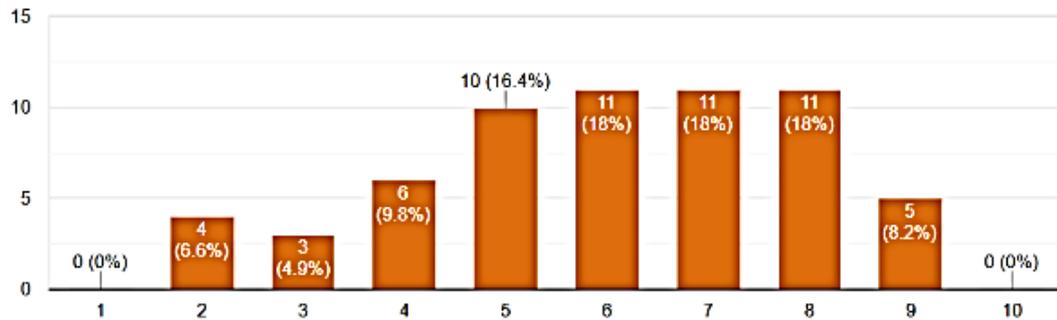
Berdasarkan uraian dan kajian di atas, peneliti bermaksud menyajikan data deskriptif gambaran pemanfaatan dan penggunaan prinsip ACTION-SMART media bimbingan dan konseling hasil unjuk kerja para mahasiswa sebagai bentuk rekomendasi dan alternatif pelayanan BK berbasis *internet of things (online)*.

METODE

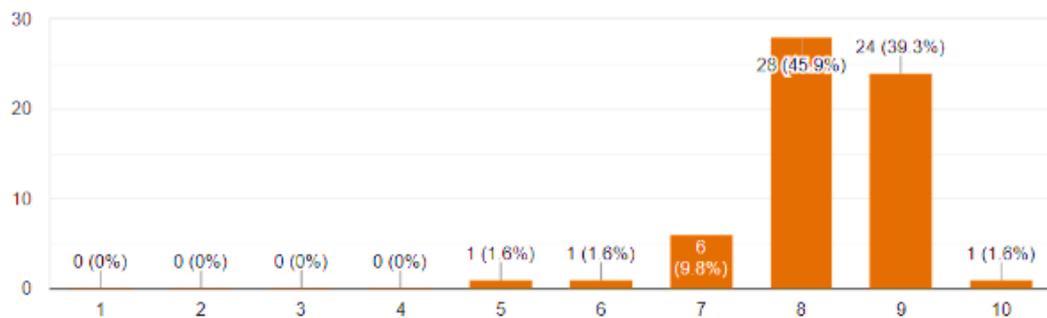
Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif metode survei, yaitu metode pengumpulan data primer dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden individu (Hartono, J, H. 2004). Sampel penelitian ini adalah mahasiswa bimbingan dan konseling semester 2 (dua) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret berjumlah 60 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *convenience sampling* yaitu pengambilan sampel didasarkan pada ketersediaan elemen dan kemudahan untuk mendapatkannya. Sampel diambil/terpilih karena sampel tersebut ada pada tempat dan waktu yang tepat dalam mengisi *self-assessment*. Instrumen pengumpulan data melalui *self-assessment* sesuai dengan prinsip ACTIONS-SMART dalam pengembangan media. Analisis data menggunakan statistik deskriptif.

HASIL

Hasil penelitian dimulai dengan mengidentifikasi keberhasilan praktik kerja mandiri dari pendekatan *experiential learning*, para mahasiswa diminta untuk melakukan *self assessment* tentang keterampilan merancang dan menghasilkan karya media sebelum diberikan wawasan dan simulasi di mata kuliah media Bimbingan dan Konseling, yang hasilnya sebagai berikut.



Gambar 1. Grafik tingkat keterampilan sebelum simulasi dan praktik mandiri



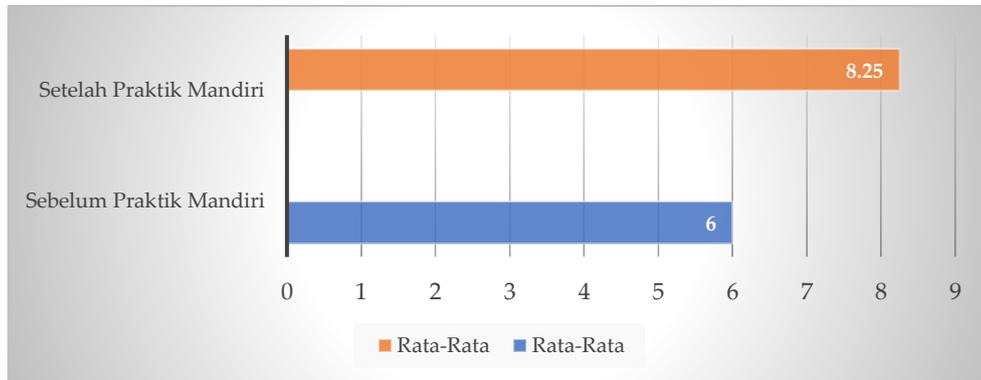
Gambar 2. Grafik tingkat keterampilan setelah simulasi dan praktik mandiri

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan stimulasi berupa simulasi dan praktik kerja mandiri, keterampilan para mahasiswa di level 6, 7 dan 8 sebesar rata-rata 18%, sedangkan setelah diberikan stimulasi, rata-rata naik di level 8 (45,9%) dan level 9 (39,3%) dalam hitungan skala 10. Sehingga dapat dikomparasikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Perbandingan keterampilan sebelum dan sesudah praktik merancang media BK

Rata-rata sebelum (skala 10)	Rata-rata sesudah (skala 10)	Peningkatan (skala 10)	Kenaikan (Persentase)
6	8,25	2,25	22,5%

Selanjutnya agar lebih memperjelas, dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Tingkat Keterampilan Merancang Media BK

Deskripsi di atas menunjukkan bahwa terdapat kenaikan keterampilan para mahasiswa dalam mengemas, merancang dan menghasilkan karya media BK sebesar 22,5%. Hal ini bisa dimaknai bahwa terdapat proses *experiential* dan *vicarious* yang baik selama proses simulasi dan praktik kerja mandiri. Mahasiswa mampu menghasilkan karya setiap minggu sebagai produk portofolio yang direview oleh dosen pengampu maupun rekan sejawat.

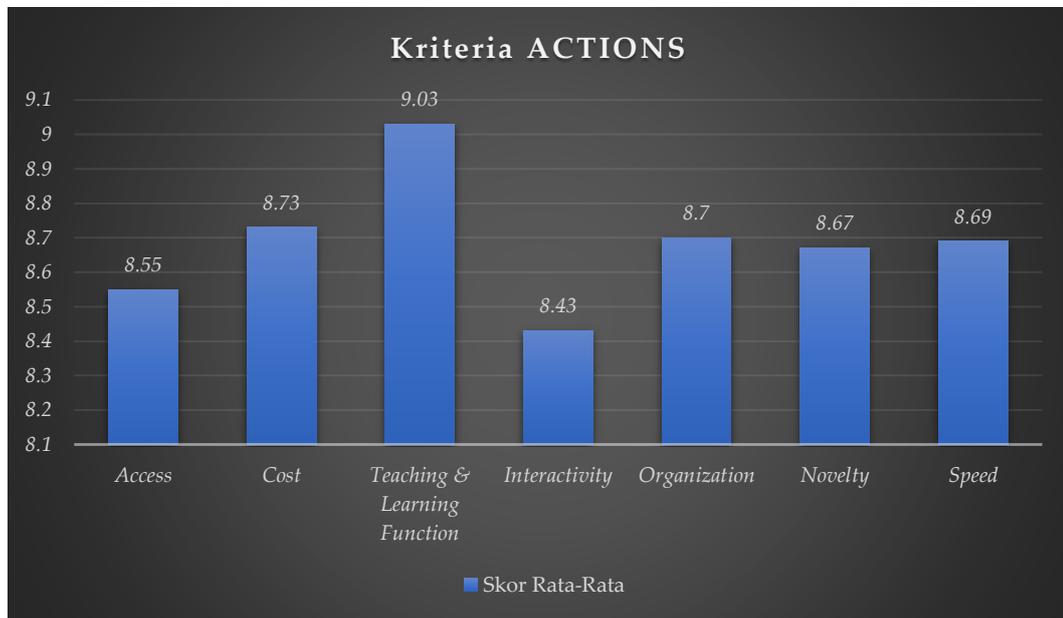
Selanjutnya peneliti mengidentifikasi kriteria produk karya media BK para mahasiswa berdasarkan prinsip ACTIONS-SMART, hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil identifikasi produk karya media BK sesuai prinsip ACTIONS-SMART

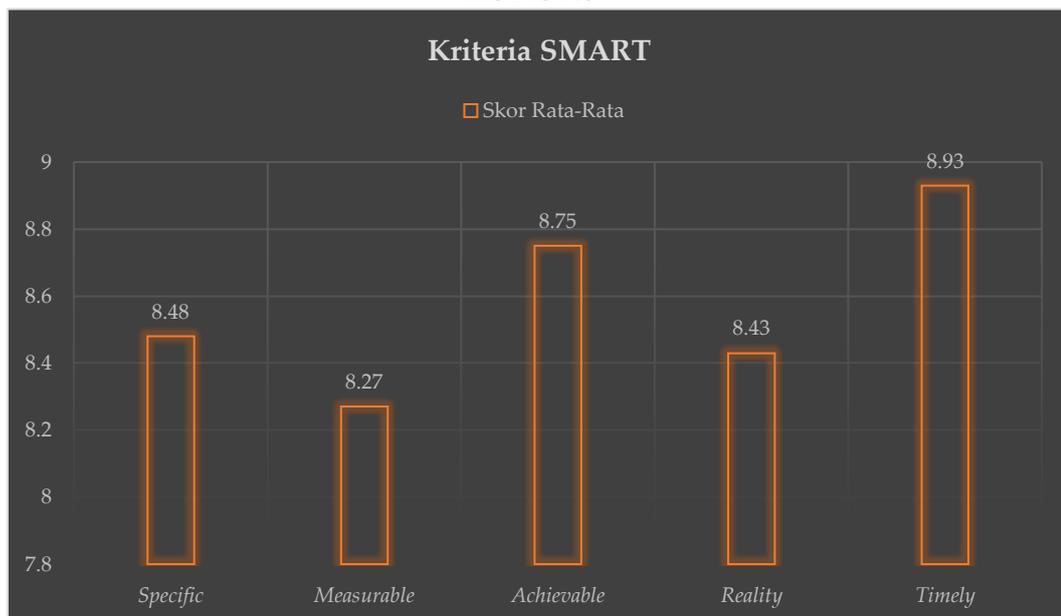
Kriteria ACTIONS	Skor Rata-Rata Skala (10)	Kriteria SMART	Skor Rata-Rata (Skala 10)
<i>Acces</i>	8,55	<i>Specific</i>	8,48
<i>Cost</i>	8,73	<i>Measurable</i>	8,27
<i>Teaching & Learning Function</i>	9,03	<i>Achievable</i>	8,75
<i>Interactivity</i>	8,43	<i>Relevant/ Reality</i>	8,43
<i>Organization</i>	8,70	<i>Timely/ Timebond</i>	8,93
<i>Novelty</i>	8,67		
<i>Speed</i>	8,69		

Hasil tersebut memberikan pesan bagi peneliti dan pembaca bahwa produk karya media para mahasiswa telah memenuhi prinsip ACTIONS-SMART dengan nilai

rata-rata di angka 8 (baik). Nilai skor tertinggi pada aspek *teaching & learning function* di kriteria ACTIONS dan skor tertinggi di kriteria SMART adalah aspek *timely/ timebond*. Hal ini menyampaikan makna bahwa karya yang dibuat mampu menumbuhkan interaktivitas dan sistem evaluasi berkala demi menjaga kualitas dan pelayanan BK di Sekolah. Selanjutnya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik hasil identifikasi produk karya Media BK berdasarkan kriteria ACTIONS



Gambar 5. Grafik hasil identifikasi produk karya Media BK berdasarkan kriteria SMART

PEMBAHASAN

Hasil kajian analisis statistik deskriptif di atas memberikan fakta dan data bahwa perancangan dan pembuatan media BK berbasis internet of things sudah cukup baik dan mampu dihasilkan para mahasiswa semester 2 BK FKIP UNS sesuai kriteria ACITONS maupun SMART. Hal ini ditandai dengan kenaikan keterampilan sebelum dan sesudah diberikan stimulasi berupa simulasi dan praktik kerja mandiri, literasi digital, serta pengoptimalisasian media BK berbasis online di era orientasi disrupsi ini. Jika dilihat dari hasil survei para mahasiswa, menunjukkan ranking beberapa digital platform yang memberikan kesan pengalaman baru dan menarik perhatian, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil identifikasi urutan kemenarikan digital platform

No.	Nama Platform	Digital	Persentase
1	Canva		26,2%
2	Genially		24,6%
3	Point of You		16,4%
4	Prezi		13,1%
5	Powtoon		8,2%
6	Poster My Walls		3,3%
7	Qr Code Generator		3,3%
8	Quizzizz		3,3%
9	Edmodo		1,6%
10	Mentimeter		0%

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain (Leryan et al., 2018). Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019).

Sebagai guru BK di generasi abad 21, beberapa digital platform di atas sebagai wujud literasi digital saat ini. Masih banyak platform yang tersedia di internet yang bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan produk karya media BK yang memenuhi kecakapan abad 21. Hanya saja, media bukan menjadi unsur

utama dalam pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah, melainkan sebagai unsur atau komponen penunjang saja di Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL). Pengemasan media dalam konteks pedagogi, teknologi dan ilmu pengetahuan sangat sekali dimungkinkan. Pengintegrasian Teknologi dengan pedagogi dan pengetahuan konten merupakan terobosan baru dalam dunia pendidikan. Kerangka pengajaran baru ini atau yang disebut *technological pedagogical content knowledge* (TPACK) menggabungkan tiga komponen dasar pengetahuan yaitu *component knowledge*, *pedagogy knowledge*, dan *technological knowledge* (Mishra & Koehler, 2006).

TPACK berperan sebagai kerangka kerja untuk memikirkan pengetahuan apa yang harus dimiliki seorang guru BK untuk mengintegrasikan teknologi dalam pelayanan mereka dan bagaimana mengembangkan pengetahuan tersebut (Baran et al., 2011). Penerapan TPACK pada proses layanan BK meningkatkan keakuratan dan keefektifan informasi yang disampaikan. Kerangka kerja TPACK digunakan untuk mengajarkan konten materi layanan, dijadikan sebagai alat yang digunakan untuk membangun pengetahuan yang baru dan menguatkan pengetahuan yang sudah ada.

Dalam pengemasan sebuah media dalam TPACK, beberapa *mind-skills* yang perlu diasah oleh Guru BK/ konselor menurut Gardner (2006) yaitu: (1) *Disciplinary mind* (kuasai diri, setidaknya asah satu keahlian yang dimiliki); (2) *Synthesizing mind* (memadukan dan menyatukan ide sebagai referensi diri); (3) *Creating mind* (menemukan cara baru dalam bertindak); (4) *Respectful mind* (kesadaran memberikan apresiasi pada orang lain); dan (5) *Ethical mind* (tanggungjawab terhadap peran diri).

Changing mind-skills tersebut bisa diterjemahkan dalam implementasi penerapan perilaku yang mampu menghasilkan karya media BK sesuai pendapat dari Adams (2005), beliau memiliki tips & trick bahwa dalam merancang media BK harus memperhatikan beberapa hal diantaranya: (1) mengoptimalkan peluang dan tantangan; (2) memiliki dan mengasah rasa ingin tahun yang tinggi; (3) Membuka jaringan; (4) berani mencoba; (5) berpikir positif; dan (6) memberikan apresiasi diri atas hasil yang dicapai.

Akhirnya, Guru BK atau konselor sebagai tokoh sentral dalam pengembangan diri siswa, juga dituntut kreatif dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling. Guru BK tidak cukup hanya mengandalkan pengetahuan serta karakter kepribadian yang menarik, tetapi juga dituntut untuk memiliki skill atau keterampilan dan kreativitas agar dapat menjadi sumber inspiratif dan mampu memberdayakan potensi diri peserta didik menjadi pribadi yang mampu mengembangkan dirinya dalam kehidupan sosial, pribadi, belajar,

karir dan agamanya serta kehidupan keluarga. Untuk itulah, berbagai media harus dapat dimaksimalkan penggunaannya, untuk membantu layanan bimbingan dan konseling yang optimal..

SIMPULAN

Optimalisasi pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah memberikan sumbangan besar pada keberhasilan siswa dalam belajar. Layanan bimbingan dan konseling yang diberikan pada siswa, dapat membantu siswa dalam mengatasi masalah yang dihadapi. Peluang ini direspon peneliti dalam pelaksanaan mata kuliah media bimbingan dan konseling pada mahasiswa semester 2 (dua) di Universitas Sebelas Maret sebagai tantangan sekaligus peluang menumbuhkan kecakapan mahasiswa calon Guru BK atau Konselor dalam *creating mind-skills*. Hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh Gardner (2006) bahwa seseorang di masa depan harus melakukan *changing mind-skills* diantaranya (1) *disciplinary mind*; (2) *synthesizing mind*; (3) *creating mind*; (4) *respectful mind*; (5) *ethical mind*.

Upaya dalam mengasah *changing mind-skills* bagi para mahasiswa yaitu dengan memberikan pendekatan *experiential and vicarious learning* (belajar mengalami sendiri dan belajar dari keberhasilan orang lain merancang media BK tertentu). Selama 16 (enam belas) kali pertemuan, distimulasi dengan kegiatan simulasi, praktik mandiri dan refleksi. Beberapa platform digital yang di stimulasikan diantaranya: edmodo, quizizz, qr code generator, mentimeter, canva, prezi, powtoon, genially, poin of you, poster my walls dan lainnya. Artinya banyak pilihan alternatif media dalam menunjang strategi layanan bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, konseling individual dan konseling kelompok. Cara SMART memilih media adalah relevansikan media dengan komponen layanan, strategi layanan, tujuan, materi, kegiatan dan monitoring-evaluasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, J. S. (2005). *Inequity in social exchange In Advances in Experimental Social Psychology*. Berkowitz. USA.
- Baran, E., Chuang, H. H., & Thompson, A. (2011). Tpack: An emerging research and development tool for teacher educators. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(4), 370–377.
- Basri, A. S. H. (2010). *Peran Media dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam di Sekolah*. Jurnal Dakwah, 11(1), 23–41.

- Bhakti, Y. B., Astuti, D., & Agustina, I. (2018). The influence process of science skill and motivation learning with creativity learn. *Journal of Education and Learning*, 12(1), 30-35.
- Boise State University. (2007). *Performance management – Creating SMART Objectives: Participant Guide*.
- Clements, D.H dan Gullo, D.F, (1984). Effect of Computer Programming on Young Children’s Cognition. *Journal of Educational Psychology*. Vol. 76. No. 6.1051-1058
- Fujii, H., Yokoyama, T., Yoshimi, I., & Mizushima, S. (2017). A Randomized Controlled Trial to Evaluate The Effects of Health Guidance with Video Call as Compared to Face-to-face Health Guidance. *International Medical Journal*, 24(2), 186–191.
- Gardner, H. (2006). *Five Minds for The Future*. Harvard Business School Publishing. Massachusetts: USA.
- Hanggara, G. (2016). Keefektifan “Proses Guru” sebagai Teknik Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMK. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(4), 148–157. <https://doi.org/10.17977/um001v1i42016p148>
- Hartono, J,H. (2004). *Metodelogi Penelitian*. BPFE Yogyakarta IdBloggng: Jakarta.
- Hassell, M. (2013). *Your Media Speak So Loud I Can't Hear a Word You're Saying: Impact of Media and Media Selection on Performance*. ProQuest LLC.
- Hazrati, R., & Hanim, W. (2016). Pengaruh Media dalam Layanan Bimbingan Kelompok terhadap Pengaturan Diri Siswa Kelas XI di SMAN 56 Jakarta. *Insight: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 94–99.
- Johnni, P. (2009). *Stockholm - A City For Everyone How New Technology Can Make Every Day Life Easier for Elderly and People with Disabilities*. In 16th ITS World Congress.
- Kettunen, J., Sampson Jr, J. P., & Vuorinen, R. (2015). Career Practitioners’ Conceptions of Competency for Social Media in Career Services. *British Journal of Guidance & Counselling*, 43(1), 43–56.
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>

- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nurchayani, I., & Fauzan, L. (2016). Efektivitas Teknik Relaksasi dalam Konseling Kelompok Behavioral untuk Menurunkan Stres Belajar Siswa SMA. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.17977/um001v1i12016p001>
- Conzemius, A., & O'Neill, J. (2009). *The power of SMART goals: Using goals to improve student learning*. Solution Tree Press.
- Rejeesh, E., & Anupama, M. (2017). Social Media and Data Mining Enabled Pre-counseling Session: A System to Perk Up Effectiveness of Counseling in Distance Education. In *Proceedings of the International Conference on IoT in Social, Mobile, Analytics and Cloud, I-SMAC 2017* (hal. 153–156). <https://doi.org/10.1109/I-SMAC.2017.8058328>.
- Saputra, W. N. E., & Prasetiawan, H. (2018). Meningkatkan Percaya Diri Siswa melalui Teknik Cognitive Defusion. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 14–21. <https://doi.org/10.17977/um001v3i12018p014>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2007). *Instructional Technology and Media for Learning* (9th ed.). New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Susanto, E. (2012). Penggunaan Media dalam Proses Bimbingan Kelompok untuk Mengembangkan Kreativitas (pada Siswa SMA Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2007-2008). GUIDENA: *Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 2(1), 13–27.
- Tabbers, H.K., Martens R.L., dan Merroenboer. (2004). Multimedia Instruction and Cognitive Load Theory: Effect of Modality and Cueing. *British Journal of Educational Psychology*.74, 71-81
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan ElektronikaRahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Ziomek, J., & Daigle. (2016). *School Counseling Classroom Guidance: Prevention, Accountability, and Outcomes*. SAGE.omington: Solution Tree Press