

## **Pembelajaran 3. Pengembangan Media Layanan Bimbingan Dan Konseling**

Sunawan, Ph.D. 2019. Modul 2 *Materi Bidang Layanan Bimbingan dan Konseling*.  
Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.

### **A. Kompetensi**

Peserta dapat memilih dan mengaplikasikan media setiap penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling.

### **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

mampu menguasai materi bidang layanan bimbingan dan konseling yang meliputi perkembangan pribadi, sosial, belajar, dan karier, termasuk advance materials secara bermakna yang dapat menjelaskan aspek “apa” (materi/masalah layanan bimbingan dan konseling), “mengapa” (filosofi hakikat materi layanan bimbingan dan konseling dalam kaitannya dengan karakteristik peserta didik), dan “bagaimana” (cara mengkomunikasikan dan penerapan materi layanan bimbingan dan konseling dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan hasil asesmen kebutuhan).

### **C. Uraian Materi**

#### **1. Konsep Dasar Media dalam Pelayanan BK**

Komunikasi dan interaksi antara konselor dengan siswa merupakan proses penting dalam keseluruhan layanan bimbingan dan konseling. Interaksi dan komunikasi dilakukan dengan maksud untuk membahas suatu konten atau materi tertentu guna mencapai tujuan layanan yang diberikan. Ketercapaian tujuan layanan bimbingan dan konseling merupakan bentuk pemenuhan kebutuhan siswa di sekolah, sehingga mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal.

Selama proses komunikasi dan interaksi akan selalu terdapat penghalang atau *barrier* yang menyebabkan pesan atau informasi dari layanan bimbingan dan konseling tidak tersampaikan secara tepat dan akurat. Konselor membutuhkan alat bantu atau perantara yang kemudian disebut sebagai media dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling sehingga dapat mengurangi dampak dari hambatan. Media dapat membantu konselor meminimalisir kemungkinan adanya distorsi pesan, sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dengan baik. Adapun kontribusi media dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling secara lebih spesifik dipaparkan oleh Burdin dan Byrd (1999) sebagai berikut.

- 1) Isi layanan bimbingan dan konseling lebih terorganisir dan terpilih. Penggunaan media membantu konselor dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling sehingga materi dan informasi yang disampaikan lebih terorganisir

dan sistematis. Dampaknya, siswa dapat memproses informasi yang diberikan secara lebih mudah dan bermakna.

- 2) Penyampaian isi bimbingan dan konseling lebih terstandar. Keberadaan media memungkinkan suatu materi bimbingan dan konseling akan tetap memiliki lingkup dan pemaknaan yang sama meskipun disampaikan oleh konselor lain pada tempat dan waktu yang berbeda.
- 3) Layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih menarik. Penggunaan media memungkinkan konselor untuk menarik perhatian siswa karena materi yang dibahas bukan sesuatu yang abstrak. Media juga membantu konselor untuk memberikan layanan secara variatif sehingga tidak terkesan monoton.
- 4) Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih interaktif. Pemanfaatan media memungkinkan konselor memiliki waktu yang lebih banyak untuk berinteraksi dengan siswa. Selain itu, media dapat memberi kesempatan bagi konselor untuk melakukan tanya-jawab guna membahas materi yang disampaikan oleh konselor dengan berbantuan media.
- 5) Waktu yang digunakan lebih singkat. Keberadaan media membuat waktu yang diperlukan untuk menyampaikan suatu materi atau konten layanan lebih efisien dan lebih singkat. Efisiensi waktu sebagai dampak positif dari penggunaan media memberikan peluang dan waktu tambahan bagi konselor untuk memfasilitasi siswa melakukan aktivitas lain yang lebih bermakna.
- 6) Kualitas belajar dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling dapat ditingkatkan. Penggunaan media membuat siswa dan konselor memiliki gambaran yang konkret tentang isu atau topik yang dibahas dalam bimbingan klasikal. Dampaknya, konselor dan siswa secara kolaboratif dapat membahas isu-isu yang lebih bermakna tentang objek yang disajikan dalam media, seperti menganalisis mengevaluasi, mengkritisi, dan seterusnya.
- 7) Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling dapat diberikan kapanpun dan dimanapun ketika diperlukan. Apabila suatu konten atau materi atau isu sudah dirangkum dan disajikan sedemikian rupa dalam

suatu jenis media tertentu, maka konselor dapat menggunakan media yang dimaksud untuk menyampaikan materi tersebut kapanpun dan dimanapun materi tersebut dibutuhkan.

- 8) Berkembangnya sikap positif individu terhadap apa yang dipelajari dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Media juga berdampak terhadap persikapan siswa terhadap layanan bimbingan dan konseling yang dilaksanakan oleh konselor. Jika konselor mempersiapkan media secara komunikatif dan menarik, maka siswa akan mampu memahami bahwa konselor telah mempersiapkan kegiatan secara profesional. Pemahaman ini kemudian membuat siswa memandang bahwa layanan bimbingan dan konseling merupakan kegiatan yang profesional dan konselor sebagai pemberi layanan adalah pihak yang kredibel dan berkompeten.
- 9) Peran konselor dapat ditingkatkan. Ketiadaan media dalam situasi yang ekstrim membuat konselor menjadi tukang tulis atau tukang dikte bahan yang akan dipelajari dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Namun, dengan menggunakan media konselor dapat berperan sebagai presenter dan fasilitator yang profesional sehingga perannya sebagai pelaksana layanan bimbingan dan konseling dapat dilakukan secara optimal.
- 10) Isu yang dibahas dalam kegiatan bimbingan klasikal menjadi lebih konkret. Penggunaan media yang tepat salah satunya adalah konselor dapat menghadirkan contoh atau objek yang konkret sehingga layanan bimbingan dan konseling tidak bersifat abstrak, imajinatif, atau penggambaran semu.

#### **a. Tahapan Pemilihan Media dalam Pelayanan BK**

Media yang tepat memerlukan pertimbangan yang seksama dalam pemilihannya. Berikut ini dijelaskan empat tahapan dalam memilih media.

- 1) **Menganalisis peserta didik.** Ada dua hal penting yang perlu dianalisis dalam memilih media, yakni karakteristik umum dan kompetensi siswa. Karakteristik umum yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media meliputi usia, kelas, budaya dan status sosial-ekonomi. Usia dan kelas mengindikasikan bahwa tingkat perkembangan siswa penting untuk diperhatikan dalam memilih media. Penggunaan komposisi warna, ukuran media (seperti ukuran huruf), bentuk media yang menarik bagi siswa dalam tahapan perkembangan anak-anak berbeda dengan siswa dalam tahapan perkembangan remaja. Budaya dan status

sosial-ekonomi juga memberi pertimbangan tentang jenis media yang dapat dimanfaatkan, isi media, dan seterusnya. Penggunaan video sebagai media sangat sensitif dengan isu budaya dan kemungkinan sosial-ekonomi. Adapun kompetensi siswa yang perlu diperhatikan adalah pengetahuan dan keterampilan yang dipersyaratkan untuk dapat memanfaatkan atau mengakses media dan sikap siswa terhadap pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Ketika memilih film sebagai media, konselor perlu mempertimbangkan apakah konten film dapat dipahami oleh siswa dengan segala kemampuan yang dimilikinya ataukah tidak. Selain itu, dalam memilih media dipertimbangkan waktu penggunaannya (pagi atau siang; di sela-sela aktivitas yang menggunakan tenaga fisik atau kelelahan secara psikologi/kognitif).

- 2) **Menetapkan tujuan media.** Penggunaan media harus bertujuan untuk mendukung pencapaian tujuan layanan bimbingan dan konseling. Oleh karena itu, tujuan dimanfaatkan atau dipilihnya suatu media disesuaikan dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling. Sangat disarankan agar media yang dikembangkan oleh konselor dapat mengarahkan fokus dan perhatian siswa pada materi atau topik yang sedang disampaikan dalam layanan. Konselor perlu mengantisipasi kemungkinan siswa lebih tertarik pada media yang digunakan daripada memusatkan perhatian mereka pada topik layanan yang diberikan.

- 3) **Memilih media layanan bimbingan dan konseling.** Pemilihan media dimulai dari pemilihan format atau jenis media. Beberapa format atau jenis media yang dimaksud meliputi: visual, multimedia/hypermedia, dan format media lainnya. Setelah format media ditetapkan, konselor memilih bahan yang spesifik untuk menyusun media. Misalnya, konselor memilih media jenis visual yaitu poster. Maka, setelah jenis atau format poster dipilih konselor perlu mengumpulkan bahan seperti gambar, foto, grafik, dan beberapa materi terkait dengan topik layanan yang akan diberikan. Pemilihan media perlu memperhatikan beberapa prinsip, yaitu:
- a) Media mengikuti tujuan layanan bimbingan dan konseling, bukan mendikte tujuan layanan bimbingan dan konseling. Prinsip ini sangat penting karena semua komponen perencanaan layanan bimbingan dan konseling, termasuk komponen media, diarahkan untuk mencapai tujuan layanan bimbingan dan konseling, yakni pencapaian perkembangan optimal dari setiap siswa.
  - b) Konselor harus familiar dengan isi dan prosedur penggunaan media yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Setelah memilih jenis atau format media, konselor dituntut untuk mampu mengaplikasikannya. Ketika konselor memiliki kendala dalam mengoperasionalkan media saat pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, maka layanan bimbingan dan konseling akan terhambat dan bahkan tidak berjalan sebagaimana yang direncanakan.
  - c) Media harus sesuai dengan metode layanan bimbingan dan konseling yang digunakan. Pada hakekatnya penggunaan media diarahkan untuk melayani langkah-langkah dan metode layanan bimbingan dan konseling agar hambatan interaksi dalam layanan bimbingan dan konseling dapat tereliminir sedemikian rupa. Oleh karenanya pemilihan media dalam layanan bimbingan dan konseling perlu mempertimbangkan metode layanan bimbingan dan konseling yang diaplikasikan.
  - d) Konselor harus memilih media layanan bimbingan dan konseling

yang sesuai dengan kemampuan siswa. Media yang dipilih konselor perlu untuk diselaraskan dengan kemampuan siswa. Artinya, jangan sampai media yang dipilih konselor dalam layanan bimbingan dan konseling tidak bisa dipahami siswa karena memang mereka belum memiliki pengetahuan prasyarat yang memadai.

Pemilihan media harus objektif dan bukan didasarkan pada bias atau kesukaan konselor. Pemilihan media yang objektif secara berturut-turut didasarkan pada: (a) tujuan layanan bimbingan dan konseling, (b) materi atau pokok bahasan yang disampaikan dalam layanan bimbingan dan konseling, dan (c) relevansinya dengan langkah atau tahapan layanan bimbingan dan konseling. Dengan demikian, bukan berarti ketika konselor terampil membuat *slide power point* (PPT) maka apapun topik yang dibahas dalam layanan bimbingan dan konseling disajikan dengan media berupa PPT. Jika hal demikian terjadi, maka dapat dimaknai konselor memilih media didasarkan pada preferensi atau kesukaannya sendiri.

- e) Pemilihan media didasarkan atas kontribusinya terhadap layanan bimbingan dan konseling dan bukan didasarkan pada kemudahan dalam penggunaan. Media tidak sekedar dipilih karena mudah dan praktis untuk dimanfaatkan. Kontribusi terhadap pencapaian tujuan layanan bimbingan dan konseling, relevansi dengan materi atau konten layanan bimbingan dan konseling, serta dukungan terhadap metode layanan bimbingan dan konseling merupakan pertimbangan yang penting dalam memilih media.
- f) Tidak ada media yang sesuai untuk semua tujuan. Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan tertentu. Oleh karena itu, tidak ada media yang senantiasa dapat melayani semua tujuan, topik, dan metode layanan bimbingan dan konseling. Konselor harus bijak dalam memilih dan menggunakan media pada setiap layanan bimbingan dan konseling.

**Menggunakan media.** Setelah tiga langkah di atas dilalui dengan mempertimbangkan prinsip dalam pemilihan media, maka konselor sudah memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling diharapkan sinkron dan relevan dengan langkah-langkah layanan bimbingan dan konseling. Oleh karena itu, saat membuat perencanaan langkah layanan bimbingan dan konseling, konselor perlu membayangkan penggunaan media di dalamnya. Contoh, konselor merencanakan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan topik “Etika Berkomunikasi” menggunakan teknik sosiodrama. Konselor merancang media berupa “Papan Perilaku” yang di dalamnya termuat media jenis visual, yaitu gambar diam (kumpulan beberapa foto). Maka, dalam Rancangan Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling (RPLBK) harus sudah dituliskan tahap-tahap pelaksanaannya, sedikitnya memuat: (1) bagaimana prosedur sosiodrama akan dilaksanakan; (2) kapan media “Papan Perilaku” akan digunakan; dan (3) bagaimana memadukan sosiodrama dan media “Papan Perilaku

## **b. Pengembangan Berbagai Format Media BK**

Konselor dapat mengembangkan berbagai format media untuk membantu ketercapaian tujuan layanan bimbingan dan konseling. Beberapa jenis format atau jenis media yang dapat dikembangkan oleh konselor adalah visual, multimedia dan hypermedia, serta simulasi dan game. Adapun penjelasan lebih lanjut dari masing- masing jenis atau format yang dimaksud adalah sebagai berikut.

### **1) Visual**

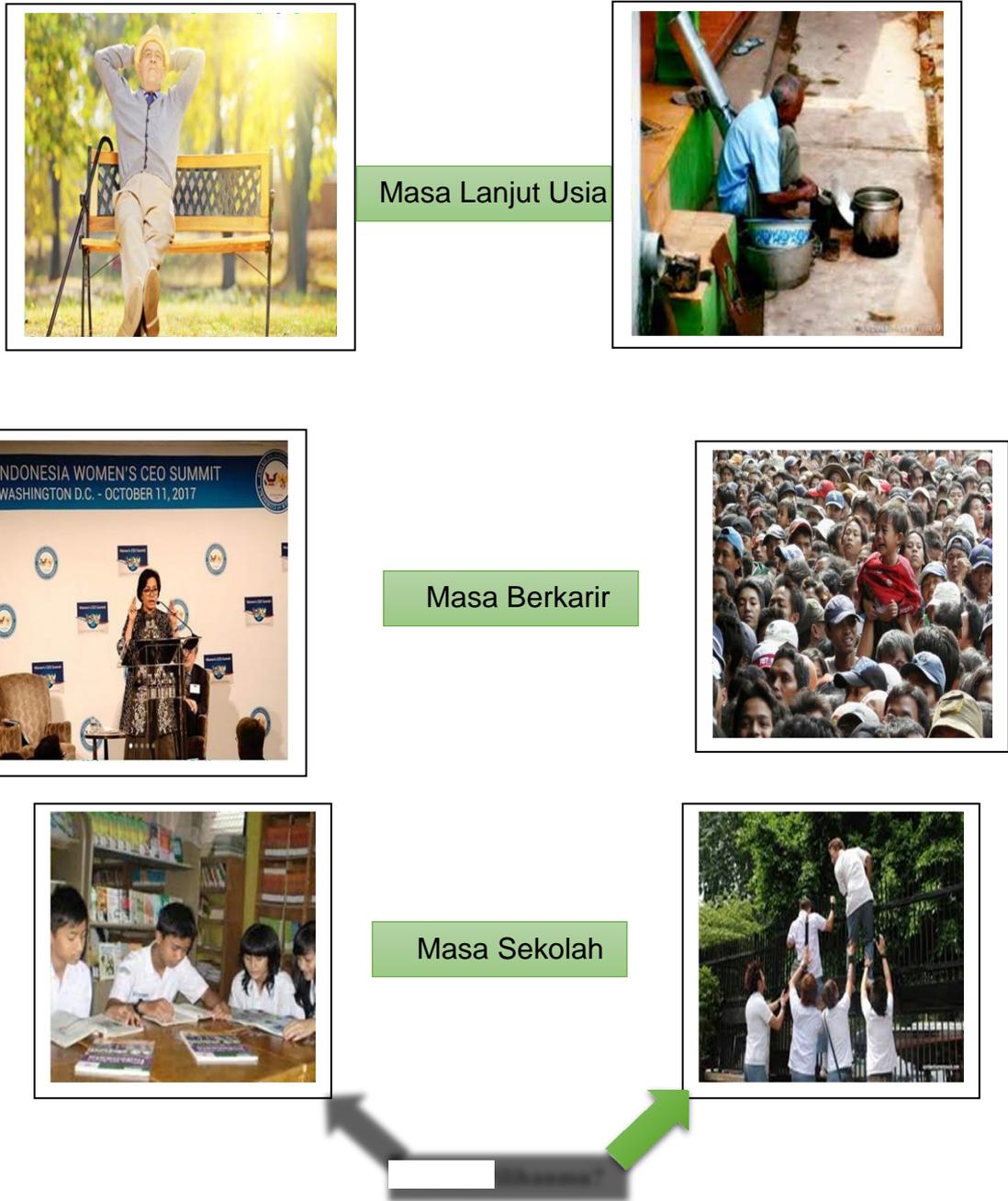
Media visual tidak memerlukan peralatan atau perkakas khusus untuk menampilkannya. Jenis media ini mampu menjadikan gagasan atau informasi yang awalnya abstrak menjadi konkret. Suatu gagasan atau informasi yang semula hanya bisa dibayangkan secara imajinatif di dalam mental, menjadi sesuatu yang lebih nyata. Keuntungan media sosial bagi siswa adalah memberi kemudahan dalam memahami suatu gagasan atau objek tertentu dan sekaligus lebih akurat dalam membuat evaluasi atau penilaian tentang suatu objek. Lebih lanjut, media visual sangat bermanfaat bagi konselor yang layanannya memiliki tujuan agar siswa mengidentifikasi orang, benda, atau tempat, dan semua proses kognitif yang melibatkan gagasan atau informasi yang kompleks yang dapat digambarkan dengan diagram atau model.

Smaldino, Lowther, & Russel (2008) menjelaskan beberapa jenis atau format media visual mencakup gambar diam (termasuk sketsa dan diagram), bagan, grafik, poster, dan kartun. Paparan lebih lanjut untuk setiap jenis media visual diuraikan sebagai berikut.

- a) **Gambar diam**, yakni representasi foto-grafis (atau seperti foto) dari orang, tempat, atau benda. Gambar diam banyak ditemukan dalam buku-buku, majalah, koran, katalog, dan kalender. Gambar diam juga dapat berupa bahan cetakan belajar atau ilustrasi yang berukuran besar yang dicetak pada material tahan lama, misalnya seukuran X-banner. Beberapa foto yang dapat digunakan sebagai bahan media gambar diam di antaranya adalah foto yang diperoleh dari internet, hasil kunjungan ke objek-objek tertentu, foto bidikan dari kejadian atau fenomena tertentu.

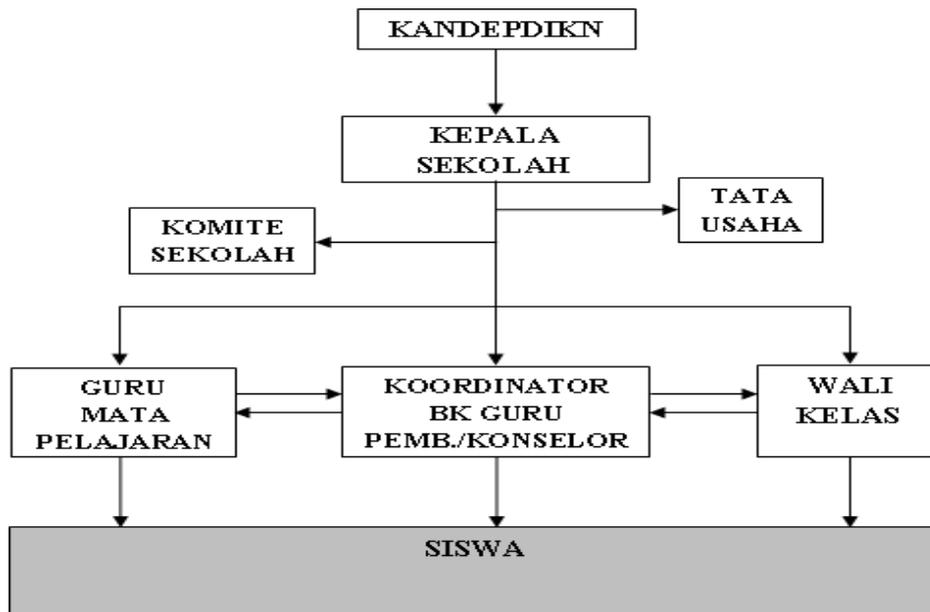
Oleh karena itu, dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang memanfaatkan gambar diam, konselor diharapkan dapat mendorong para siswa membaca gambar tersebut secara lebih seksama sehingga dapat memperdalam penghayatan dan pemahaman tentang suatu gagasan atau informasi yang sedang dibahas. Contoh penggunaan media visual jenis gambar diam adalah saat konselor membahas tentang pentingnya mempersiapkan karir semenjak sekolah. Guna memenuhi keperluan tersebut, konselor dapat menyajikan gambar diam tentang manusia sukses dan kurang sukses di masa tua, masa produktif, masa persiapan karir (awal dewasa awal), dan masa sekolah. Siswa, diminta untuk mencermati dan mengamati gambar tersebut beserta *background*-nya dan memberikan komentar serta evaluasi tentang kondisi mana yang layak diperjuangkan. Adapun contoh media visual jenis gambar diam guna memberikan layanan tentang pentingnya mempersiapkan karir sejak sekolah dapat dilihat pada Gambar 1.

- b) **Bagan (*charts*) atau diagram**, adalah representasi visual dari hubungan antar konsep atau gagasan yang abstrak, seperti kronologis, kuantitas, dan hierarki. Penggunaan setiap bagan seharusnya dimanfaatkan untuk menyampaikan satu konsep atau konfigurasi konsep. Oleh karena itu, dalam pembuatan atau pemilihannya konselor dituntut untuk memastikan jumlah bahan visual yang disajikan dan informasi verbal atau kata-kata. Jumlah informasi visual dan verbal atau kata-kata yang terlalu banyak sangat berpotensi membingungkan siswa. Selain itu, pola pengorganisasian antara bahan visual dengan kata-kata juga berpengaruh terhadap keberhasilan atau ketercapaian tujuan layanan bimbingan dan konseling. Pengorganisasian yang berantakan atau tidak terpola secara sistematis sangat membingungkan bagi siswa untuk memaknai pesan utama dari bagan tersebut. Berikut ini diuraikan lima jenis bagan



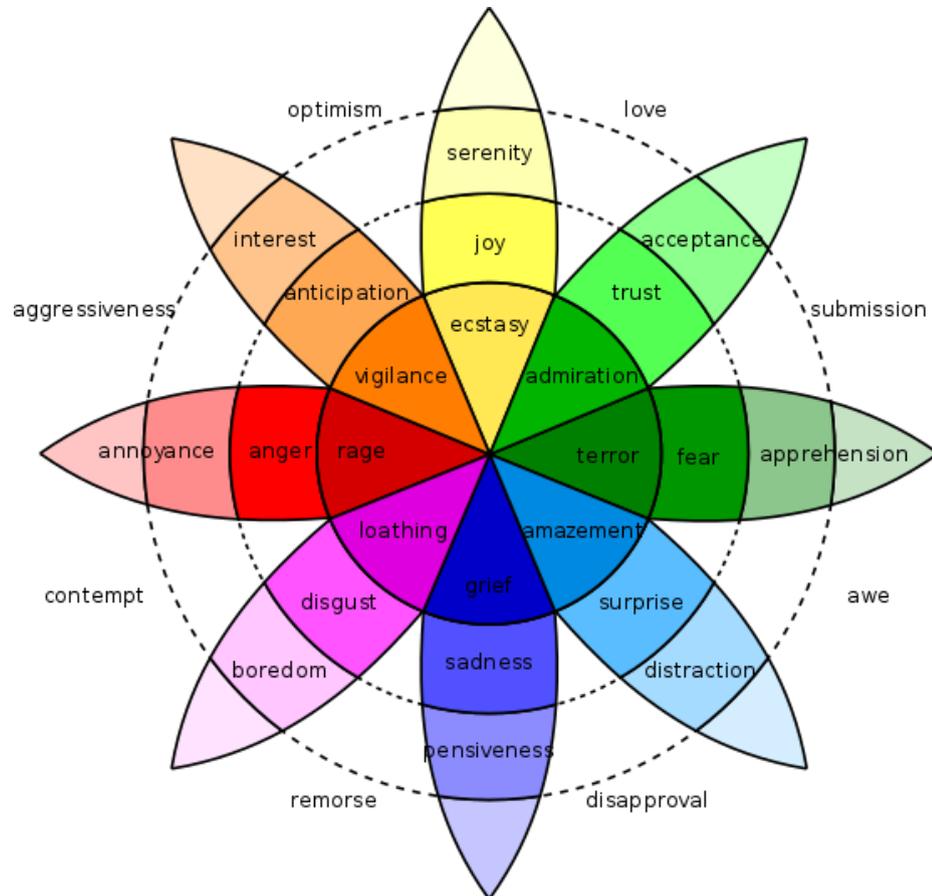
Gambar 4 Masa Perkembangan Karir dan Maknanya  
(Gambar berbagai sumber)

- (1) Bagan organisasi, yang menampilkan struktur suatu organisasi yang diikuti pola hubungan antar komponen organisasi beserta sistem komando atau instruksi. Gambar 2 menunjukkan contoh bagan organisasi.



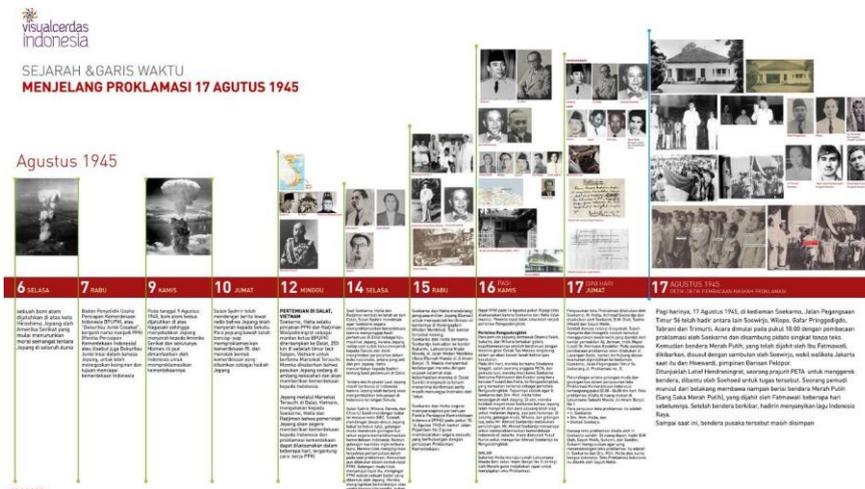
Gambar 5 Contoh Bagan Organisasi  
(Sumber: [http://bksuharso50.blogspot.com/2014/06/struktur-organisasi-pelayanan-bimbingan\\_10.html](http://bksuharso50.blogspot.com/2014/06/struktur-organisasi-pelayanan-bimbingan_10.html))

- (2) Bagan klasifikasi, merupakan bagan yang sama seperti bagan organisasi tetapi lebih untuk mengelompokkan atau mengkategorisasikan benda, kejadian, spesies. Contoh bagan klasifikasi dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling dapat digunakan untuk menjelaskan pengelompokkan emosi sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 6. Bagan Klasifikasi emosi  
(Sumber: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/ce/Plutchik-wheel.svg>)

- (3) *Time line*, merupakan bagan yang menggambarkan hubungan kronologis antar kejadian secara berurutan atau hubungan orang dengan kejadian tersebut. Tegasnya, *time line* sangat bermanfaat untuk merangkum serangkaian kejadian. Contoh *time line* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 7 Bagan Time Line Perjuangan Kemerdekaan  
(Sumber: <http://www.visualcerdasindonesia.com/designs/5>)

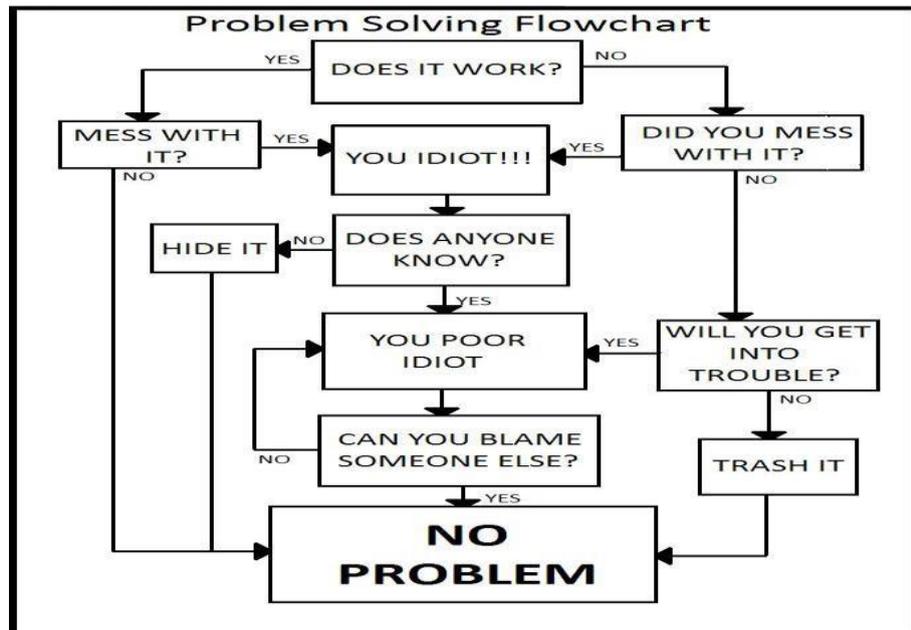
- (4) Bagan tabular, merupakan bagan yang berupa tabel yang berisi informasi numerik atau data. Gambar 5 merupakan contoh bagan tabular.



Gambar 8. Contoh Bagan Tabular Data Kemiskinan

Bagan alir (*flowchart*), merupakan bagan yang menggambarkan suatu urutan, alur suatu prosedur atau

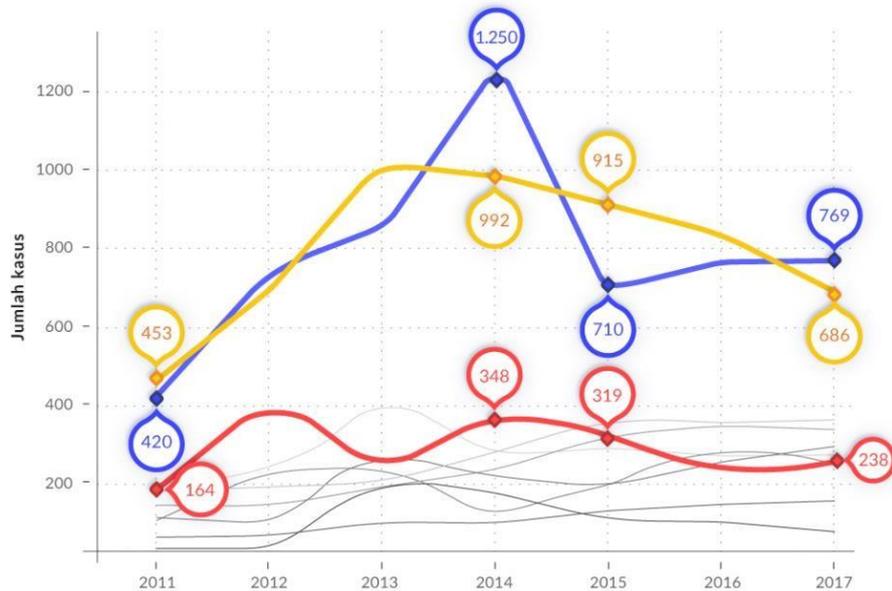
aliran suatu proses. Bagan alir memberi visualisasi tentang bagaimana suatu sub-proses saling terkait dengan sub- proses lainnya sehingga membentuk suatu prosedur (lihat Gambar 6).



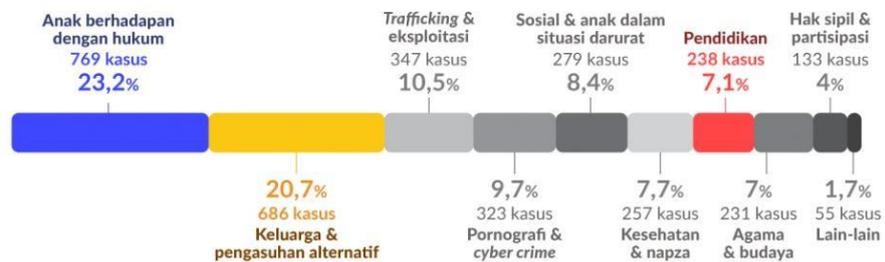
Gambar 9. Contoh Bagan Alir (Flowchart) Problem Solving  
(Sumber: <https://waredraggor.deviantart.com/art/Problem-Solving-Flowchart-75323237>)

- c) **Grafik**, merupakan representasi visual dari data angka-angka. Grafik adalah hubungan antara unit-unit data dan bagaimana pola kecenderungannya. Data yang disajikan dalam bentuk grafik akan lebih cepat ditafsirkan dan dipahami dibandingkan dalam bentuk tabel. Ada empat jenis grafik, yakni garis, batang, lingkaran dan gambar. Adapun contoh grafik secara berturut-turut dapat dilihat pada Gambar 7, Gambar 8, Gambar 9, dan Gambar 10.

Jumlah kasus kekerasan terhadap anak, 2011-2017



Persentase kasus berdasarkan kategori, 2017



• Data menunjukkan jumlah kasus kekerasan yang melibatkan anak sebagai korban.  
 • Data dari 1 Januari 2011 sampai dengan 31 Desember 2017 pukul 18.00 WIB.  
 Sumber: Laporan Tahunan KPAI 2017

**lokadata**  
 Oleh Beritagar.id

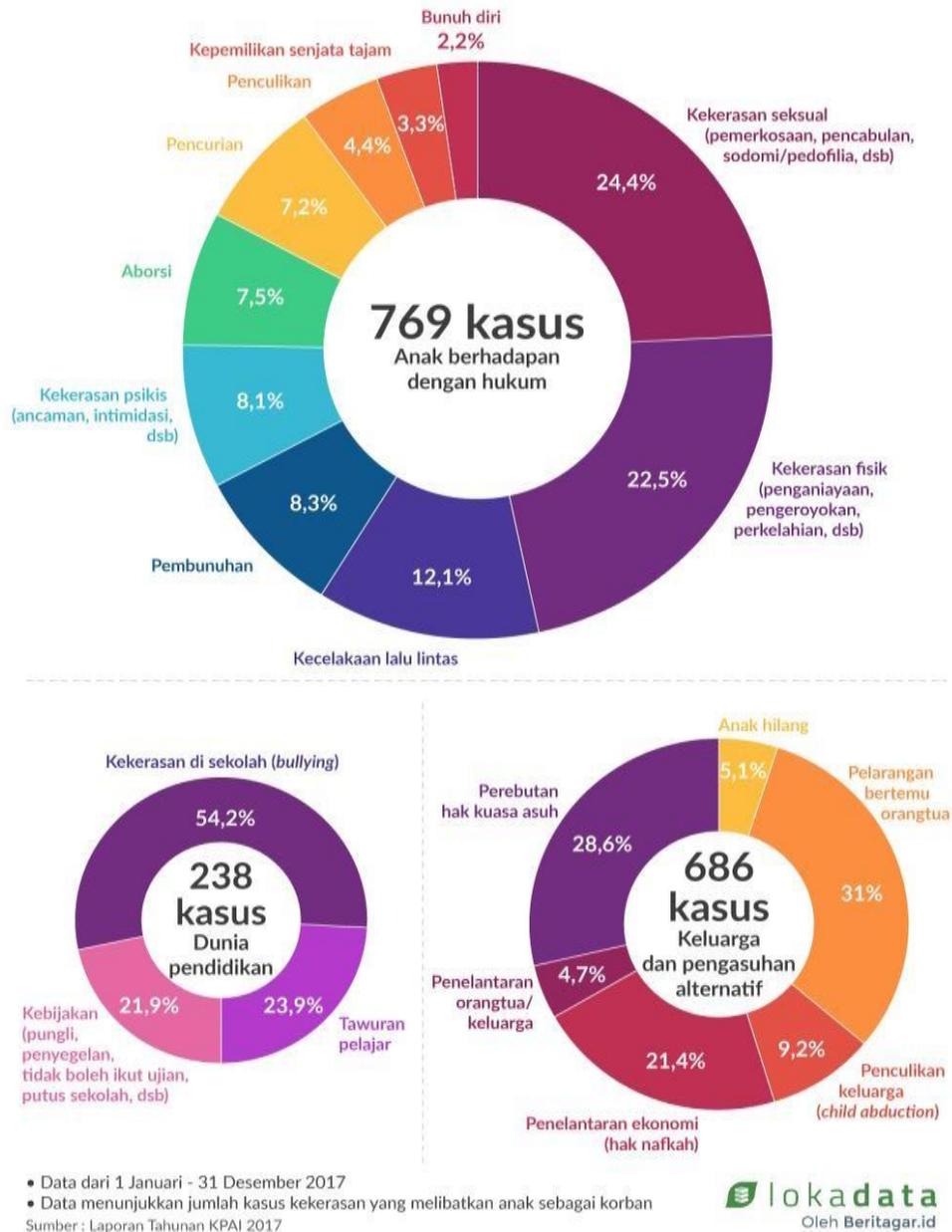
Gambar 10 Contoh Grafik Garis  
 (Sumber: [https://aws-dist.brta.in/2018-04/1025x1289\\_7789e17f9e0b2d9a3fe68fffb79f8599591a8ef4.png](https://aws-dist.brta.in/2018-04/1025x1289_7789e17f9e0b2d9a3fe68fffb79f8599591a8ef4.png))



Gambar 11. Contoh Grafik Batang

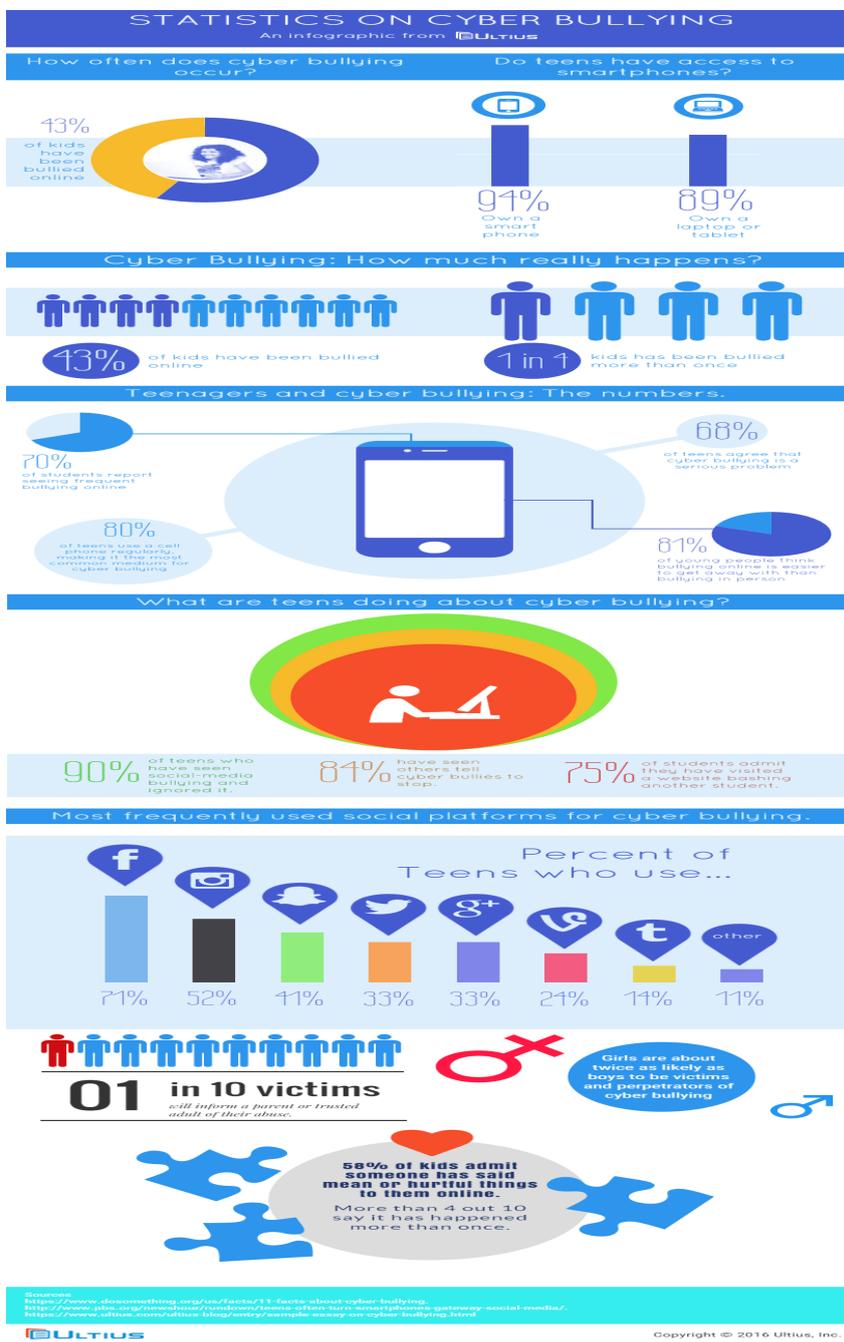
(Sumber: <https://www.novazakiya.com/2016/05/indonesia-krisis-moral.html>)

**Kasus kekerasan terhadap anak berdasarkan tiga kategori  
2017**



Gambar 12. Contoh Grafik Lingkaran

(Sumber: <https://beritagar.id/artikel/berita/kasus-anak-berhadapan-dengan-hukum-tetap-tertinggi>)



Gambar 13. Contoh Grafik Gambar  
(Sumber: <http://jennifer.blackivy.co/cyber-bullying-essays.html>)

- d) **Poster**, merupakan media yang mengkombinasikan visual dari gambar, garis, warna dan kata untuk menarik dan mempertahankan perhatian audien yang cukup lama guna mengkomunikasikan pesan singkat, biasanya pesan yang bersifat persuasif. Penggunaan poster dalam layanan bimbingan dan konseling dapat digunakan untuk menstimulasi minat siswa tentang topik baru, mengembangkan kemampuan sosial, menyampaikan suatu kejadian khusus, memotivasi siswa, dan mendorong siswa untuk belajar lebih efektif. Keunggulan poster adalah pada kemampuannya menarik perhatian audien dan memberikan pesan yang singkat serta mudah dipahami. Sayangnya, kelemahan poster adalah cenderung mudah untuk diabaikan setelah sekali orang pernah melihat dan memahami maksudnya. Oleh karena itu, poster idealnya tidak dipajang dalam waktu yang lama. Gambar 11 berikut merupakan contoh poster.



Gambar 14. Contoh Poster  
(Sumber: <https://satujam.com/contoh-poster-pendidikan/>)

Media visual digunakan ketika: (a) berusaha menyederhanakan konsep- konsep yang kompleks, (b) menunjukkan hubungan antar variabel atau konsep, (c) menggambarkan suatu proses atau prosedur, (d) merangsang dan mengembangkan minat siswa untuk mengikuti bimbingan klasikal, (e) mendorong kreativitas siswa. Media visual non proyektif memiliki segenap kelebihan dan kekurangan. Berikut ini kelebihan media proyektif: (a) Tersedia dengan mudah -- di era informasi ini bahan-bahan media visual banyak tersedia baik secara cetak maupun digital yang diakses melalui internet; (b) Tidak mahal; (c) Tidak membutuhkan perlengkapan khusus; (d) Mudah digunakan; (e) Banyak konten media visual yang relevan dengan topik layanan bimbingan dan konseling; dan (f) penyederhanaan gagasan yang rumit.

Adapun kekurangan media visual adalah sebagai berikut: (a) Ketahanan, media visual versi cetak sangat rentan untuk rusak, sementara yang versi digital sangat rentan untuk hilang, entah karena kerusakan pada media penyimpanan atautkah virus dan faktor lainnya; (b) Penyimpanan, jumlah yang banyak dari media visual baik versi cetak maupun digital menjadi tantangan tersendiri. Penyimpanan yang tidak memadai menjadikan media visual rusak atau dimusnahkan; dan (c) Ukurannya sangat mungkin untuk terlalu kecil untuk dilihat sekelompok siswa.

**Multimedia dan hypermedia.** Multimedia merupakan berbagai macam media (*multiple media*). Secara spesifik multimedia dapat didefinisikan sebagai kombinasi berbagai format media, mulai dari gambar, suara, dan animasi yang bertujuan untuk mengkomunikasikan suatu informasi (Mayer, 2001). Adapun hypermedia merupakan media yang terhubung. Secara khusus, hypermedia dapat didefinisikan sebagai berbagai format media (visual, suara, potensi animasi, dan lain-lain) yang saling terkoneksi melalui hypertext dalam membahas suatu topik (Jacobson, 2008). Saat ini banyak produk multimedia dan hypermedia yang dapat diaplikasikan untuk kegiatan pengajaran di berbagai bidang studi, seperti ensiklopedi digital Microsoft Encarta (Microsoft Corporation,

1993-2009) yang dikembangkan dalam format hypermedia. Salah satu contoh multimedia yang dapat dimanfaatkan dalam layanan bimbingan dan konseling dapat diakses melalui laman berikut:

[https://www.youtube.com/watch?v=4\\_a5isAuV8Y](https://www.youtube.com/watch?v=4_a5isAuV8Y)

Terdapat dua macam multimedia, yakni multimedia linier dan multimedia interaktif/non-linear. Multimedia linier menyajikan konten-konten multimedia tanpa ada menu atau pilihan navigasi. Hal ini membuat penonton tidak memiliki kontrol apapun dan multimedia ditonton sama halnya seperti film. Jenis multimedia interaktif memberikan kontrol kepada penonton sehingga mereka memiliki kontrol untuk menentukan konten yang hendak diakses dari multimedia tersebut. Film, video, maupun televisi merupakan bentuk dari media linear, sedangkan hypermedia merupakan salah satu bentuk dari konten yang bersifat non-linear.

Multimedia dan hypermedia memiliki beberapa kelebihan yang berupa: a) meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, b) memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar karena siswa dapat mengakses topik-topik hypermedia sesuai dengan kebutuhannya, c) mengembangkan keterampilan berpikir kritis, metakognitif, dan kreatif. Namun kelemahan multimedia dan hypermedia adalah: a) Hak cipta, konselor dan siswa perlu mengeluarkan dana untuk dapat mengakses produk multimedia atau hypermedia yang profesional, b) ekspektasi konselor dan siswa yang terlalu tinggi dari penggunaan multimedia dan hypermedia, misalnya dengan menggunakan multimedia belajar jadi mudah dan tidak perlu banyak usaha, c) kompleksitas produk multimedia menuntut siswa memiliki pengetahuan dasar dalam penggunaan multimedia, dan d) kurang terstruktur (terutama untuk multimedia non-linear) yang membuat siswa menjadi bingung (*learning disorientation*) dalam mengikuti navigasi atau mempelajari produk multimedia.

### 2) Simulasi dan game

Media simulasi dan permainan (*game*) merupakan bentuk lain dari multimedia yang disajikan secara non-linear atau interaktif. Hal ini dikarenakan dalam game

dan simulasi berbasis game mengkombinasikan antara format visual, audio, verbal, dan lain-lain. Sebagaimana multimedia dan hypermedia, sampai saat ini masih terbatas aplikasi game yang dapat dimanfaatkan untuk pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

Namun, oleh karena penelitian dan pengembangan tentang multimedia, game, dan hypermedia, maka konselor perlu mengenal jenis media ini. Harapannya, ketika ada produk multimedia yang dapat diaplikasikan konselor, maka konselor melihat adanya peluang kontribusinya terhadap layanan bimbingan dan konseling. Beberapa contoh game yang memuat nilai edukasi dan dapat dikaitkan atau direfleksikan sebagai bahan layanan bimbingan dan konseling di antaranya: (1) *Pizza Frenzy* yang dapat dikaitkan dengan topik hardiness dan manajemen waktu; (2) *Tahu Bulat* dapat dikaitkan dengan materi entrepreneurship. Prinsip penggunaan game dan simulasi dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling adalah: (a) siswa dipastikan memahami tujuan belajar dari penggunaan game, (b) siswa memahami aturan dan prosedur dalam memainkan game, termasuk hukuman atas pelanggarannya, (c) pastikan penggunaan game telah terpadu dengan keseluruhan tahapan layanan bimbingan dan konseling sehingga siswa terlibat dalam game secara adaptif, dan (d) berikan penjelasan atau diskusi singkat tentang kesimpulan dari penggunaan game. Heinich, dkk., (1993) menjelaskan beberapa kriteria pemilihan game yang baik untuk diaplikasikan dalam layanan bimbingan dan konseling, yakni: (a) navigasinya mudah, (b) konten dan materi dalam game didasari pengetahuan yang jelas, (c) artistik dan estetik, (d) media yang terintegrasi dengan keterampilan dan pengetahuan yang menjadi tujuan layanan bimbingan dan konseling, dan (e) game memenuhi kebutuhan siswa untuk belajar. Akhirnya, penggunaan game dalam layanan bimbingan dan konseling memiliki keunggulan sebagai berikut: (a) Memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konten atau topik yang dibahas layanan bimbingan dan konseling (b) Mampu menjelaskan konsep atau objek yang abstrak menjadi konkret; (c) Membantu konselor untuk membuat siswa lebih mudah memahami konten atau materi layanan bimbingan dan konseling; (d) Mendorong siswa lebih berpartisipasi dalam layanan bimbingan dan konseling dan memberikan kesan yang mendalam terhadap materi yang dipelajari; (e) Memberikan lingkungan belajar yang kondusif karena siswa berinteraksi dalam lingkungan belajar yang mendekati nyata; dan (e) Mengembangkan sikap, afeksi, kognisi dan psikomotorik

siswa sekaligus.

Kecenderungan penggunaan media dan bahan pembelajaran saat ini dan di masa mendatang akan semakin terdigitalisir dalam sistem elektronik. Hal ini sesuai dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan semua aspek kehidupan memanfaatkan teknologi digital. Keunggulan utama dari penggunaan teknologi digital dalam pengembangan media adalah interkoneksi. Artinya, suatu media yang disusun akan mudah untuk dikaitkan dan dihubungkan dengan media yang lain. Selain itu, tingkat kepraktisan hingga berkembangnya berbagai aplikasi pengembangan media digital membuat digitalisasi media tidak bisa dielakkan. Situasi ini memungkinkan konselor untuk mampu menciptakan media layanan bimbingan dan konseling yang semakin kreatif.

#### D. Rangkuman

Anda telah mempelajari tentang konsep dasar media dalam pelayanan BK, tahap pemilihan media dalam pelayanan BK, dan pengembangan berbagai format atau jenis media BK. Media BK secara sederhana dapat dimaknai sebagai alat bantu atau perantara yang dapat digunakan oleh konselor dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling. Media dapat membantu konselor meminimalisir adanya distorsi pesan yang mungkin terjadi selama proses komunikasi dan interaksi dengan siswa. Dengan demikian, media dapat mengurangi kemungkinan munculnya penghalang atau *barrier* yang menyebabkan pesan atau informasi dari layanan bimbingan dan konseling tidak tersampaikan secara tepat dan akurat. Pada akhirnya, media dapat membantu konselor untuk mencapai tujuan layanan bimbingan dan konseling secara efektif sebagaimana yang telah direncanakan.

Pemilihan media dalam pelayanan bimbingan dan konseling membutuhkan sejumlah pertimbangan yang seksama. Pertimbangan yang perlu dilakukan oleh konselor dalam memilih media dalam pelayanan bimbingan dan konseling meliputi:

(1) menganalisis peserta didik; (2) menetapkan tujuan media; (3) memilih media layanan bimbingan dan konseling, dan (4) menggunakan media. Secara ringkas sejumlah pertimbangan dalam memilih media BK adalah berdasarkan relevansinya dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling, materi atau pokok bahasan yang disampaikan dalam layanan bimbingan dan konseling, metode yang digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, relevansinya dengan langkah atau tahapan layanan bimbingan dan konseling, serta memperhatikan karakteristik, kompetensi, dan kebutuhan siswa.

Konselor dapat mengembangkan berbagai format atau jenis media BK, yaitu:

(1) media visual; (2) multimedia dan hypermedia; dan (3) simulasi dan game. Beberapa format atau jenis media visual yang dapat diaplikasikan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling meliputi gambar diam, bagan, grafik, poster, dan kartun. Adapun aplikasi multimedia dan hypermedia serta simulasi dan games dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling belum begitu banyak. Namun demikian, konselor perlu untuk mempelajari dan memahami keseluruhannya sehingga jika di kemudian hari dapat melihat peluang dan kontribusi media tersebut, konselor dapat mengimplementasikannya dalam setiap layanan bimbingan dan konseling yang diberikan. Terlebih tuntutan perkembangan zaman di era digital mengharuskan konselor terus mengembangkan diri dan kreativitas, termasuk di dalamnya adalah pengembangan media BK.