

Pengembangan MEDIA Konseling

Buku Pengembangan Media Konseling membahas secara mendalam tentang berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling (BK). Buku ini dimulai dengan pengenalan konsep dasar mengenai peran media dalam konteks BK, menguraikan manfaat, fungsi, serta tantangan yang dihadapi dalam pengaplikasian media. Dengan pemahaman tentang hakikat dan sifat media, buku ini mengajak pembaca untuk melihat media sebagai alat yang tidak hanya mendukung, tetapi juga memperkaya proses bimbingan. Selain itu, dijelaskan pula bagaimana konselor dapat berperan aktif dalam mengembangkan dan memanfaatkan berbagai media untuk mencapai tujuan layanan yang lebih efektif. Selanjutnya, buku ini menyajikan berbagai jenis media yang digunakan dalam BK, mulai dari media grafis, proyeksi diam, hingga media audio-visual dan interaktif. Pembaca akan diajak untuk memahami cara pembuatan serta penerapan media tersebut dalam konteks bimbingan konseling yang lebih modern dan adaptif, termasuk penggunaan media sosial dan daring. Dengan penjelasan yang terperinci, buku ini memberikan panduan praktis bagi para konselor dan pendidik untuk mengembangkan materi dan media yang sesuai dengan kebutuhan klien atau peserta didik, guna mendukung proses bimbingan yang lebih interaktif dan berdampak positif.



Rumah Literasi Publishing

Jl. Peta Barat No. 27 Kalideres Jakarta Barat
<https://qolamuna.id/>



62-459-8456-
570

Dilla Astarini, M.Pd.
dan Mahasiswa BKI Angkatan 2021

Pengembangan Media Konseling

Pengembangan MEDIA Konseling



Dilla Astarini, M.Pd.
dan Mahasiswa BKI Angkatan 2021

Pengembangan **MEDIA** *Konseling*

**Dilla Astarini, M.Pd
dan Mahasiswa BKI Angkatan 2021**

Editor:

Dr. M. Nikman Naser, M.Pd
Hermi Pasmawati, M.Pd.Kons.

Rumah Literasi Publishing
Jl. Peta Barat No. 27 Kalideres Jakarta Barat

Pengembangan Media Konseling

Dilla Astarini, M.Pd dan Mahasiswa BKI Angkatan 2021

QRCCBN : 62-459-8456-570

Penulis : Dilla Astarini, M.Pd dan Mahasiswa BKI Angkatan 2021
(Aisyah Putri Adeyola, Ira Nur Afifa, Maricha, Marshela Anggreni, Puspa Yuni Rahayu, Riyani Ermanti Lubis, Dika Nur'aini, Amanda Rosa Amalia, Fakhri Ardyansyah, Tesa Septriani, Whendy Jetmi Ardyansyah, Anggi Junia Restika Nela Yusniarti, Viola Junia Vitaloka, Lula Anita Putri, Jelly Furnama Sari, Eka Meilinda, Arjeni Nerwana, Alifirdaus Maulana Arif, Amelia Juniarti, Mutiah, Ranisa Via Utami, Dwi Apriani Putri, Nur Aifah Widiyawati, Timi Krismonia, Suci Salsabila, Fauziah Ulfah Nabilah, Dita Indah Permata Sari-Lestin Elnita. V, Devita Mahardilla, Miftahul Jannah, Siana Resitawati, Selpina Oktapia, Nales Monika, Robi Riyansyah, Kurnia Oktamah Putri, Reza Febrianto, Juliva Erlaili, Andika Pratama, Muzaro'ah, Frans Setiawan, Wahyu Akbar, Roni Santoni, Rahma Qonita Salsabila, Anggelia Desiska, Tasya Regina Fitria, Fifi Anita Dila Sari, Helpiyana, A'isyah Musstika, Arif Dwi Prayoga, Rian Fajar Saputra, Chardovan Rezu Anggara, Mitra, Cylen Febiara, Adji Wahyu Putra, Venia Zaliani, Rahmatul Nuperita Aisyah, Dela Athalla, Alif Febrian Nasution, Fiki Bela Anggraini, Puput Indah Lestari, Riska Fadhila-Desy Sopia Fitria, Jeni Susanti, Hesni Marlena, Zolan Saputra, Mopi Lestari, Aisha Yolanda Pracella, Wiwied Puspita Sari, Aliya Sunata, Ici Apriani, Rice Elma Nengsi, Retno Andayani, Siti Rismawati, Ainun Jaria, Agung Rahmat Hidayat, Lidiana Puspitadewi, Yuganda, Anissa Saputri, Wika Nabila, Ayu Wandira, Issabela Ramadani, Candra Pratama, Habi Andriansyah, Anisa Anggreini, Yora Putri Wulandari)

Editor : Dr. M. Nikman Naser, M.Pd
Hermi Pasmawati, M.Pd.Kons.

Sampul : Tim Qolamuna
Tata Letak : Tim Qolamuna

Diterbitkan oleh:

Rumah Literasi Publishing

Jl. Peta Barat No. 27 Kalideres Jakarta Barat – Jakarta

Facebook : Rumah Literasi Publishing
Instagram : Rumah Literasi Publishing
Website : <https://qolamuna.id>

Cetakan 1, Desember 2024

Hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit

PRAKATA PENULIS

Bismillahirrahmaanirrahiim. Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam, yang telah memberikan taufiq, hidayah, serta inayah-Nya. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Agung kita, Muhammad SAW, yang telah membawa risalah dari Allah, terutama mukjizat berupa Al-Qur'an, yang dengannya kita memperoleh petunjuk dan berbagai macam ilmu.

Alhamdulillah, Panduan Pengembangan Media Konseling ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku panduan ini merupakan hasil kerja sama antara Dosen Pengampu mata kuliah Media Konseling (Dilla Astarini, M.Pd) dan Mahasiswa Angkatan 2021 yang telah menyelesaikan mata kuliah Media Konseling pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Jurusan Dakwah, Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Panduan ini disusun dengan mengacu pada silabus mata kuliah Media Konseling dan mengutip berbagai literatur yang relevan sesuai perkembangan teknologi, baik secara teori maupun praktik.

Materi yang disajikan dalam panduan ini masih memerlukan masukan untuk penyempurnaan. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna memperbaiki Panduan Pengembangan Media Konseling. Kami juga memohon maaf apabila terdapat kesalahan pengetikan atau kekeliruan yang mungkin membingungkan pembaca dalam memahami maksud penulis. Semoga panduan ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Aamiin.

DAFTAR ISI

Prakata Penulis	3
Daftar Isi	4
BAB 1 Pendahuuan	7
BAB 2 Konsep Dasar Pengimplementasian Media dan Pelayanan Bimbingan Konseling	11
A. Hakikat Media	11
B. Manfaat dan Fungsi	15
C. Perkembangan Media Dalam Pendidikan	19
D. Peran Konselor Sebagai Pengembang Bahan dan Media BK.....	20
BAB 3 Klasifikasi Media Dalam Konseling	23
A. Media Grafis	23
B. Media Presentasi	26
C. Media Audio Visual	28
D. Media Bahan Cetak dan Gambar Diam	35
E. Media Sosial	36
F. Media Interaktif	38
G. Media Objek Tiruan	39
H. Manfaat Media Konseling	42
BAB 4 Pengembangan Media Grafis Untuk Keperluan Bimbingan Dan Konseling	49
A. Pengertian Pengembangan Media Grafis.....	49
B. Macam – Macam Media Grafis	52
C. Cara Pembuatan Pengembangan Media Grafis	66

BAB 5 Pengembangan Media Proyeksi Diam dan Media Presentasi	87
A. Media Proyeksi Diam	87
B. Jenis-Jenis Media Presentasi	93
C. Manfaat Media Proyeksi Dan Presentasi Dalam Layanan BK	115
 BAB 6 Pengembangan Media Konseling Berupa Media Audio Dan Media Audio Visual	 121
A. Pengembangan Media Audio	121
B. Pengembangan Media Audio Visual	124
C. Pemanfaatan Media Audio dan Film	132
D. Langkah-Langkah Membuat Media Audio dan Audio Visual	138
 BAB 7 Pengembangan Media Bahan Cetak dan Gambar Diam Untuk Keperluan Bimbingan dan Konseling ...	 161
A. Pengertian Media Cetak	161
B. Jenis-Jenis Media Cetak yakni: Buku, Pop Up Book, Modul dan Komik	163
C. Media Gambar Diam	172
 BAB 8 Pengembangan Media Sosial	 179
A. Pengertian Media Sosial	179
B. Pengertian Media Daring	182
C. Pengertian Media Survei	187
D. Pengaplikasian Media Sosial dalam Layanan Bimbingan Konseling	189
E. Pengaplikasian Media Survei dalam Bimbingan	

Konseling	203
F.Pengaplikasian Media zoom untuk keperluan layanan	
BK	208

BAB 9 Pengembangan Media Interaktif (Permainan Edukatif atau Handcraft) untuk Keperluan

Bimbingan dan Konseling	213
A. Pengertian Media Interaktif.....	213
B. Memahami Media Interaktif.....	215
C. Sejarah Perkembangan Dari Media Interaktif.....	217
D. Macam-Macam Media Interaktif	219
E. Manfaat Dari Media Interaktif.....	221
F. Faktor-Faktor Media Interaktif.....	223
G. Contoh Dari Media Interaktif Dalam Layanan BK.....	224

BAB 10 Pengembangan Objek (Benda Tiruan) atau Tiga

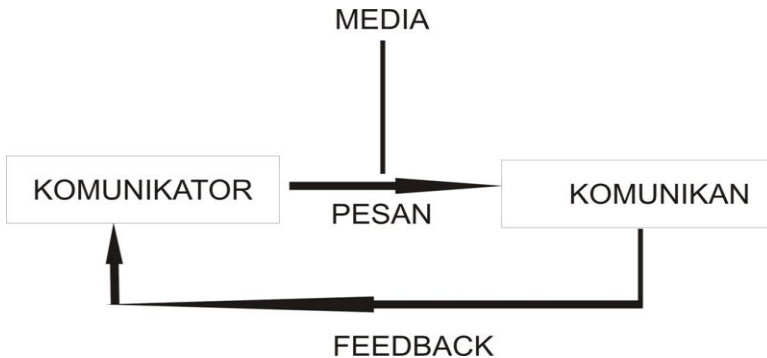
Dimensi	233
A. Media Diorama	233
B. Objek Alami	241



Bab I

Pendahuluan

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah merupakan suatu wadah atau sarana dalam menyampaikan suatu informasi dari pengirim kepada penerima. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.



Gambar 1. 1 Proses Komunikasi

Seama proses pemberian layanan BK, diperlukannya interaksi untuk menyampaikan informasi, dimana konseor sebagai komunikator, dan konsei sebagai komunikan. Konseor membutuhkan alat bantu atau perantara yang kemudian disebut sebagai media dalam meaksanakan layanan bimbingan dan konseling sehingga dapat mengurangi dampak dari hambatan. Media dapat membantu konseor meminimalisir kemungkinan

adanya distorsi pesan, sehingga tujuan penyampaian informasi dapat diterima dengan baik oleh konsepsi.

Tujuan dari layanan Bimbingan dan Konseling diantaranya pemenuhan kebutuhan konsepsi sehingga mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Penggunaan media membantu konsepsi menjalin komunikasi dan interaksi sehingga materi dan informasi yang disampaikan lebih terorganisir dan sistematis. Selain itu layanan Bimbingan dan Konseling dengan menggunakan media menjadi lebih menarik karena membahas materi secara variatif dengan penjelasan secara konkrit sehingga pesan yang disampaikan tidak verbalistik dan mudah dimengerti. Hal lainnya berkenaan dengan *Cyber Counseling* dapat dimanfaatkan dalam melaksanakan konseling secara virtual dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dimana konsepsi dapat melaksanakan berbagai jenis layanan, dengan hal ini media dapat menembus keterbatasan ruang dan waktu.

Peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman bagi konsepsi dapat dipahami melalui kerucut Pengalaman yang dibuat oleh Edgar Dale yang dikenal dengan *Edgar Dale Cone of Experience*. Kerucut pengalaman Edgar Dale menjelaskan bahwa pengalaman belajar dapat diperoleh melalui proses langsung mengalami, mengamati melalui media, atau mendengar melalui bahasa. Semakin konkret cara belajar, seperti melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya bila semakin abstrak media yang digunakan atau hanya mengandalkan bahasa verbal maka akan semakin sedikit pengalaman yang diperoleh.



Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd Edn.), Holt, Rinehart, and Winston (1969)

Gambar 1. 2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berangkat dari hal ini, dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling Konseor dapat memanfaatkan berbagai media untuk mengoptimalkan tujuan pemberian layanan. Semakin banyak indera yang digunakan maka semakin banyak yang bisa terserap oleh konseor. Tentu hal ini harus disesuaikan juga dengan subjek layanan dari tugas perkembangan baik itu anak usia dini, anak-anak, remaja, dewasa dan lansia. Sehingga peayanan Bimbingan dan Konseling dengan menggunakan media efektif dan efisien serta berdaya guna dan tepat guna.

Buku Pengembangan Media Konseling ini membahas beberapa media relevan yang dapat digunakan dalam pemberian materi pada layanan Bimbingan dan konseling pada format individu, kelompok maupun klasikal. Pemberian layanan BK menjadi lebih ringan saat pemanfaatan media konseling tepat guna dan tepat sasaran, sesuai dengan subjek layanan yang akan kita bimbing. Materi pokok media konseling diantaranya:

1. Konsep Dasar Pengimplementasian Media Dan Peayanan Bimbingan Konseling
2. Klafikasi Media Dalam Konseling
3. Pengembangan Media Grafis Untuk Keperluan Bimbingan Dan Konseling
4. Pengembangan Media Proyeksi Diam Dan Media Presentasi
5. Pengembangan Media Konseling Berupa Media Audio Dan Media Audio Visual
6. Pengembangan Media Bahan Cetak Dan Gambar Diam Untuk KeperluanBimbingan Dan Konseling
7. Pengembangan Media Sosial
8. Pengembangan Media Interaktif (Permainan Edukatif Atau Handcraft) untuk Keperluan Bimbingan Dan Konseling
9. Pengembangan Objek (Benda Tiruan) Atau Tiga Dimensi



Bab II

Konsep Dasar Pengimplementasian Media dan Pelayanan Bimbingan Konseling

A. Hakikat Media

Media merupakan perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima informasi. Dalam bimbingan dan konseling terdapat berbagai teknik pemberian layanan salah satunya dengan menggunakan perantara media dalam bimbingan dan konseling, media konseling merupakan alat bantu pelaksanaan layanan. Sebagai alat bantu, maka penggunaannya pun harus disesuaikan sebagai kebutuhan serta keadaan yang ada.¹ Secara bahasa, kata media berasal dari bahasa latin “Medius” yang berarti tengah perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²

Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jama’ dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Media secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*asource*) dengan penerima pesan (*areceiver*). Ada beberapa macam media yakni: media audio, media teks, media audio, media visual, dan media

¹ Falah, “Peningkatan Layanan Dan Bimbingan Konseling Melalui Pelatihan Pembuatan Media Bimbingan Kepada Konselor Sekolah Di MAN LAB UIN Yogyakarta,” *Jurnal Hisbah* 13, no. 1 (2016): 66.

² Wiwik Laela, “MEDIA SEBAGAI LEMBAGA SOSIAL DAN KOMERSIAL,” *Jurnal Al-Nashihah* 3, no. 2 (2019): 135–60.

tiruan.³ Contoh dari media disini bisa berupa film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media bimbingan dan konseling jika membawa pesan-pesan (*message*) 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, kemauan konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri bahkan dalam hal mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi oleh konseli tersebut. Media bimbingan dan konseling dapat diartikan juga sebagai sarana atau alat bantu dalam proses bimbingan dan konseling, agar proses bantuan yang menjadi perhatian bimbingan dan konseling islam dapat berjalan dengan baik sesuai harapan.⁴ Media bimbingan konseling terdiri dari dua unsur penting yakni, peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Perangkat lunak merupakan informasi atau bahan bimbingan konseling itu sendiri yang akan disampaikan kepada konseli, sedangkan perangkat keras disini merupakan sarana atau peralatan yang digunakan untuk menunjang proses layanan.

Menurut Marso, menyatakan media adalah seluruh media yang bisa di pakai untuk menyampaikan atau memberitahukan yang mampu mempengaruhi siswa agar mempunyai keinginan untuk belajar. Selanjutnya, Gagne menjelaskan bahwa media adalah bermacam macam cara yang digunakan untuk menarik siswa agar ingin belajar.⁵ Menurut Hamijaya, menjelaskan pengertian media sebagai semula bentuk perantara yang digunakan oleh manusia atau untuk menyampaikan atau

³ Sauyah Isri and Rahmawati, "Optimalisasi Penggunaan Media Dan Teknologi Dalam Layanan Bimbingan Konseling Online," *Jurnal Of Conseling and Education* 3, no. 1 (2022): 11–17.

⁴ Basri, "Peran Media Dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam Di Sekolah," *Jurnal Dakwah* 11, no. 1 (2010): 29.

⁵ Harahap, Habib, and Yasmin, "Pengembangan Media Layanan Informasi Dan Konseling Di Sekolah," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 2, no. 4 (2022): 56–59.

menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga dapat tersampaikan dengan si penerima media.⁶

Jadi dapat kita simpulkan bahwa media adalah sesuatu berupa peralatan yang dapat di pakai dan dimanfaatkan untuk merangsang perkembangan dari berbagai aspek baik itu fisik, motorik, sosial, emosi kognitif, kreatifitas dan bahasa sehingga mampu mendorong dan memudahkan terjadinya proses pemberian materi layanan pada konseor kepada seorang konseli. Media dapat dirancang/dibentuk secara kompleks de lngan batasan tertentu sehingga media itu sendiri dapat merangsang timbulnya semacam dialog internal antara penyampai informasi dan penerima informasi. Dengan kata lain pesan yang ingin disampaikan dapat diterima baik oleh penerima pesan melalui media yang digunakan.

Proses layanan bimbingan dan konseling merupakan proses komunikasi, maka dari itu dalam melaksanakan layanan Bimbingan dan Konseling juga membutuhkan Media sehingga dapat membantu dan mempermudah para konselor dalam pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling. Sedangkan Media Bimbingan Konseling merupakan media dalam bimbingan konseling sebagai hal yang digunakan menjadi perantara atau pengantar ketika konseor/guru BK melaksanakan program BK. Namun dalam perkembanganya Media BK tidak sebatas untuk perantara atau pengantar ketika l Konseor/guru BK melaksanakan program BK tetapi memiliki makna yang lebih luas yaitu segala alat bantu yang dapat digunakan dalam melaksanakan program BK. Ada beberapa jenis media untuk menyampaikan informasi antara lain yakni,

1. Media untuk menyampaikan informasi
2. Media sebagai alat (pengumpul data dan penyimpan data)
3. Media sebagai alat bantu dalam memberikan group information

⁶ Ibrahim, Fauzan, and Raihan, "Jenis Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2022): 107.

4. Media sebagai Biblioterapi

Selanjutnya ada pula Media sebagai alat menyampaikan laporan demikian ada beberapa contoh media diantara adalah:

1. Media untuk menyampaikan informasi Selebaran, leaflet, booklet, dan papan bimbingan.
2. Media sebagai alat (pengumpul data dan penyimpan data)
 - a. Media Pengumpul data seperti: angket, pedoman wawancara, lembaran observasi berupa anekdo record, daftar cek, skala penilaian, mekanikal device, camera, tape, daftar cek masalah, lembar isian pilihan teman (semua dapat dibuat sendiri kecuali mekanikal device, camera, tape).
 - b. Media penyimpan data seperti: kartu pribadi, buku pribadi, map, disket, folder, filing cabinet, almari, rak dll.
3. Media sebagai alat bantu dalam memberikan *group information*
 - a. Media auditif yakni radio, tape
 - b. Media visual contohnya gambar, foto, tranparansi, lukisan, dll.
 - c. Media audio visual contohnya film yang ada suaranya.
4. Media sebagai Biblioterapi, buku-buku, majalah, komik (yang penting di dalamnya berisi cara-cara atau tips) misalnya cara beternak ayam, cara cepat membaca Alquran, cara mengatasi rendah diri, cara meningkatkan motivasi belajar, dan beberapa buku yang berisi cara-cara atau tips lainnya.
5. Media sebagai alat menyampaikan laporan Berupa laporan kegiatan BK. Laporan bisa mingguan, bulanan, semesteran dan tahunan.

Menurut Scramm, mendefinisikan bahwa media merupakan teknologi pengantar pesan yang bisa dipergunakan untuk kebutuhan pembelajaran jadi media pembelajaran merupakan alat yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari seseorang guru kepada peserta didik. Pembelajaran anak usia dini selalu disediakan dengan ceramah. Dalam otak peserta didik

kadang-kadang mulai jenuh, dengan ini guru bisa melihat inovasi yang baru untuk mengembangkan motivasi belajar peserta didik, sementara peserta rmotivasi belajar sehingga hasil belajar pun semakin berkembang. Salah satunya dengan mempergunakan media dalam proses pembelajaran jadi, dengan pemakai media pembelajaran/peayanan BK dapat menolong untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.⁷

B. Manfaat dan Fungsi Media

Fungsi dari penggunaan media dalam proses bimbingan dan konseling yakni, agar proses bimbingan dan konseling bisa berjalan jengan lancar jadi dengan adanya media individu bisa lebih mudah memahami masalah yang sedang dialami oleh konseli dan menangkap bahan yang disajikan agar lebih mudah dan lebih cepat, salah satu media yang digunakan dalam proses konseling yakni komputer yang digunakan oleh konselor dalam proses konseling berlangsung. Kegunaan media pada layanan BK ialah untuk mempermudah proses layanan menjadi lebih jelas dalam penyampaian pesan dan informasinya, dan mampu menghindari kekurangan kata-kata, juga bisa mengantisipasi keterbatasan ruang, bisa mengubah tingkahlaku sesuai keinginan.⁸

Sedangkan dalam media konseling terdapat manfaat didalamnya antara lain yakni, manfaat pertama agar memperjelas penyajian pesan atau informasi agar tidak verbalistis (kata-kata yang bersifat penghafalan tanpa mengetahui makna yang jelas). Manfaat kedua yakni mengatasi perbatasan ruang, merubah perilaku dari yang tidak diinginkan menjadi sesuai dengan yang diinginkan, menyamakan persepsi antara pembimbing dengan individu yang dibimbing.

⁷ S. N Fadni, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Gambar (Flash Card) Dan Video Pembelajaran (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Kelompok A TK Permata Hati Kabupaten Bekasi)," *In Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta* 2, no. 1 (2023): 226–35.

⁸ Anggraina, "Kreatifitas Pengembangan Media Layanan BK Ditinjau Dari Kesiapan Belajar Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling IKIP PGRI Madiun," *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2015, 59–71.

Dalam media BK tentu banyak memiliki manfaat didalamnya, dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman peserta didik, memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan, menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan baru dan minta baru. Manfaat lain dari penggunaan media juga untuk meningkatkan kemampuan serta kreatifitas guru/ konselor dalam proses pembelajaran maka sangat dibutuhkan penerapan desain media pembelajaran interaktif bimbingan dan konseling untuk meningkatkan penguasaan konsep serta keterampilan mengajar calon guru bimbingan dan konseling.⁹ Dalam proses pemberian layanan serba canggih ini, guru BK ataupun konselor dapat memanfaatkan teknologinya dalam proses konseling.¹⁰

Manfaat media secara umum mempunyai kegunaan sebagai memperjelaskan pesan agar tidak terlalu verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, proses layanan bimbingan konseling dapat lebih menarik, proses bimbingan dan konseling menjadi lebih interaktif, meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap materi layanan bimbingan dan konseling. Dari manfaat dan fungsi dari media tersebut dapat disimpulkan bahwa media dalam komunikasi konseling sangat membantu dalam keberlangsungan layanan bimbingan dan konseling, media dapat memudahkan pemahaman bagi setiap individu, baik konseli maupun konselor sangat membantu proses konseling selama proses konseling berlangsung dan dengan adanya media konseling juga proses konseling lebih efektif. Dalam pelaksanaan konseling, media dapat dimanfaatkan juga secara optimal maka hal tersebut juga tidak terlepas dari pengetahuan, keterampilan guru BK/ konselor dalam memanfaatkannya untuk proses layanan dan konselor memiliki pengetahuan dan keterampilan maka

⁹ Widyasari and Mukayati, "Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Di Sekolah," *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 3, no. 2 (2021): 1.

¹⁰ Attika and Sukardi, "Penerapan Media Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Dimasa Pandemic," *Jurnal Al-Taujih-Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islam* 7, no. 1 (2021): 27.

cenderung memanfaatkan teknologi informasi dalam pelayanan bimbingan dan konseling.¹¹

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran merupakan memberikan pembelajaran yang menarik dan memukau, sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar, sebab bahan yang disediakan lebih jelas manfaatnya dan tidak bosan dalam menerima materi ajarannya. Sehingga dapat meningkatkan nilai belajar.¹² Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus ada dimanfaatkan dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal.¹³ 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 merangkap bahan yang disajikan lebih mudah dan lebih cepat.¹⁴

Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

¹¹ Triyono and Febriani, "Pentingnya Pemanfaatan Teknologi Informasi Oleh Guru Bimbingan Dan Konseling," *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 1, no. 2 (2018): 1.

¹² Y. T. Fuadah, "Penggunaan Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Jurnal Muhtadiin* 8, no. 1 (2022): 71.

¹³ Ina Magdlena et al., "PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI," *Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25.

¹⁴ Zaini, Dianto, and Mulyani, "Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan Dan Konseling Dalam Layanan Informasi," *Jurnal Konselor* 4, no. 2 (2020): 127–31.

2. Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3. Fungsi kebermanaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

5. Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.¹⁵

6. Perkembangan Media

Dalam Pendidikan Media pembelajaran merupakan proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima dan konselor dari konseli untuk merangsang perhatian.

Menurut Soenarto, mengartikan pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi

¹⁵ Teninurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 3 (2018): 176.

masalah pembelajaran di kelas/ laboratorium, dan bukan untuk menguji teori. Pengembangan atau sering disebut juga sebagai penelitian pengembangan, dilakukan untuk menjembatani antara penelitian pendidikan. Hasil dari penelitian pengembangan adalah berupa produk, dalam hal ini adalah media pembelajaran, perangkat lunak (*software*) yaitu isi dari media pembelajaran tersebut, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah berupa alat yang dijadikan tempat dari isi media tersebut yang dapat berupa CD (*Compact Disc*) maupun yang lainnya. Menurut pendapat lain pada dasarnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual pada siswa dalam mendorong motivasi dalam belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan kongkrit yang mudah di pahami.¹⁶

C. Perkembangan Media dalam Pendidikan

Media dalam layanan BK seharusnya dilakukan oleh Konseor/guru BKI harus lebih meningkatkan kualitas peayanan. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas layanan BK yaitu dengan menggunakan media yang efektif, menarik minat konsei untuk mengikuti secara tuntas materinya yang akan disampaikan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar konsei.¹⁷

Perkembangan teknologi sangat pesat maka media sangat digunakan dalam pelaksanaan layanan BK supaya mampu membantu klien untuk mengentaskan permasalahannya. Tujuannya untuk mengembangkan pendidikan di zaman yang penuh teknologi ini.¹⁸

Teknologi sebagai media yang mampu membuat siswa tertarik untuk belajar sudah banyak dikembangkan. Pembelajaran

¹⁶ Anang Silahudin, "Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik Dan Fungsi Media Pembelajaran Al-Huda Karang Melatih," *Jurnal Prodi MPI* 4, no. 2 (2002): 172.

¹⁷ Pranowo, "Pengembangan Median Bimbingan Dan Koseling Melalui Komik Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Bimbingan Konseling* 3, no. 1 (2014): 42–44.

¹⁸ Syaputri, Maharaja, and Harahap, "Peran Media Pada Layanan Bimbingan Konseling Islam Di Sekolah," *Jurnal AL-Mursyid* 3, no. 2 (2021): 46–56.

dengan computer dapat dapat menyajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual secara menarik. Dengan bantuan media yang menarik, siswa akan terasa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran hal ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, dan dengan bantuan media siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁹

D. Peran Konselor Sebagai pengembang Bahan dan Media BK

Johnson memandang fungsi konselor disekolah memiliki dua model pengembangan, yaitu

1. Keahlian dalam bidang bimbingan (*guide specialist*) fungsi utamanya memfokuskan pada perencanaan, pelaksanaan, pengembangan dan penelitian layanan bimbingan bagi para siswa.
2. Spesialis konseling (*counselor*), fungsi utamanya membantu siswa melalui hubungan konseling.

Di era sekarang, untuk dapat memaksimalkan fungsi-fungsinya, guru BK atau konselor sebagai penyedia bantuan bimbingan dan konseling perlu memanfaatkan teknologi sebagai inovasi media yang dapat menunjang kualitas bimbingan dan konseling. Lalu peran konselor dalam pengembangan bahan dan media BK yakni:

1. *Website/situs*. Melalui situs, konselor bisa memperluas layanan secara online. Konseli yang memerlukan bantuan bisa berkunjung ke situs tersebut dan mendapatkan layanan yang dibutuhkan. Situs yang dibuat tidak hanya menyediakan layanan konseling online, tetapi konselor bisa menjadikannya untuk layanan informasi dan konsultasi.

¹⁹ Septi Cantika et al., "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARA BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI PINANG 1," *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2021): 155–56.

2. Telepon. Adanya handphone merupakan keuntungan yang besar untuk konselor dan konseli. Keduanya bisa saling berhubungan menggunakan perangkat tersebut. Kecanggihan alat komunikasi tersebut memudahkan konselor untuk menangkap apa yang ingin diungkapkan konseli, begitupun konseli dapat mudah mendapatkan respon dari konselor.
3. *Email*. Surat elektronik atau *e-mail* merupakan salah satu media yang dapat berfungsi sebagai penghubung konselor dan konseli. Melalui *e-mail*, keduanya dapat bertukar informasi yang dibutuhkan berupa data, teks, foto, ataupun file audio dan video. Penyedia akun email gratis salah satunya yaitu *@gmail* dan *@yahoo*.
4. *Instant messaging* dan media sosial. Komunikasi dua arah menggunakan pesan atau percakapan dapat melalui instant messaging atau media sosial. Berbagai aplikasi seperti *facebook*, *whatsapp*, *messenger*, *skype*, dan lainnya dapat menjadi media penghubung interaktif melalui teks, suara dan video.
5. *Video conferencing*. Aplikasi yang sangat dikenal salah satunya adalah *zoom meeting* dan *google meeting*. Melalui aplikasi ini, konselor dan konseli dapat mengadakan pertemuan melalui video konferensi seperti *video call* namun dengan fitur beragam yang memudahkan pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

Soal Latihan

1. Jelaskan pengertian dari media?
2. Sebutkan fungsi dan manfaat dari media konseling?
3. Bagaimana peran konselor sebagai pengembang bahan dan media BK?

Daftar Pustaka

Anggraina, T. M. (2015). Kreativitas Pengembangan Media Layanan BK Ditinjau dari Kesiapan Belajar pada Mahasiswa Program

- Studi Bimbingan dan Konseling IKIP PGRI Madiun. *Counselia: Journal Bimbingan dan Konseling*, 59-71.
- Artiani, A. O., & A, S. N. (2018). Hubungan Antara Penggunaan Teknologi Media BK dengan Keefektifan Layanan Bimbingan Klasikal. *Jurnal Transformatif*, 2(2), 158-169.
- Attika, S., & Sukardi, T. (2021, Januari-Juni). Penerapan Media dalam Layanan Bimbingan dan Konseling di Masa Pandemi. *Jurnal Al-Taujib: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 7(1), 27.
- Basri, A. S. (2010, Januari-Juni). Peran Media dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam di Sekolah. *Jurnal Dakwah*, XI(1), 29.
- Fadni, S. N. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Gambar (Flash Card) dan Video Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 2(1), 226-235.
- Falah, N. (2016, Juni). Peningkatan Layanan Bimbingan dan Konseling Melalui Peatihan Pembentukan Media Bimbingan pada Konseor Sekolah di MAN LAB UIN Yogyakarta. *Jurnal Hisbah*, 13(1), 66.
- Fuadah, Y. T. (2022, Januari-Juni). Penggunaan Media Cerita Bergambar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Mubtadiin*, 8(1), 68-77.
- Harahap, A. C., Habib, M., Yasmin, N., & Dkk. (2022). Pengembangan Media Layanan Informasi dan Konseling di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 5956-5959.
- Ibrahim, F., Rayhan, & Dkk. (2022). Jenis, Klasifikasi, dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.
- Indrayani, N., Aryani, F., & Latif, S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Bimbingan Karir sebagai Informasi Studi Lanjut untuk Siswa SMP Negeri 3 Mattirosompu. *Pinisi Journal of Education*, 1-16.



Bab III

Klasifikasi Media Dalam Konseling

A. Media Grafis

Media bimbingan serta konseling adalah semua memiliki fungsi dalam penyampaian informasi atau pesan konseling agar peserta didik dapat memahami dirinya sendiri, mengatur dirinya sendiri, mengambil keputusan, memecahkan masalah dan berbagi pikiran, perasaan, perhatian dan keinginannya untuk memecahkan apapun yang menghadangnya. Oleh karena itu, ada harapan bahwa penggunaan media yang ringan akan meningkatkan pemahaman proses dan hasil dalam penerapan pedoman dan alat pemberian ganti rugi.¹ Media grafis adalah jenis komunikasi visual yang menggunakan kata-kata, kalimat, gambar, simbol, dan elemen visual lainnya untuk menyampaikan ide dan konsep.

Media grafis digunakan untuk menyampaikan makna, mengilustrasikan konsep, dan menunjukkan fakta dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Media visual termasuk media grafis dalam kategorinya. Seperti media lainnya, media grafis memiliki banyak fungsi yang memungkinkan mereka menyampaikan pesan dari inisiator ke peserta pesan. Banyak yang menggunakan simbol komunikasi visual ketika mereka menyampaikan informasi yang harus akurat agar penanganan

¹ M. Arif S Budiman, 'Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling Pada Guru Bimbingan Konseling Se-Kota Tegal', *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 3.4 (2018), 1–5.

informasi menjadi efisien dan jelas. Ini termasuk sumber media grafis:²

1. Bagan adalah representasi visual dari data numerik menggunakan simbol, tanda, dan kombinasi tanda.
2. Diagram adalah gambar sederhana yang menunjukkan hubungan dan biasanya diwakili oleh sejumlah simbol.
3. Diagram yang menggabungkan simbol kata dan garis membantu menyatukan proses, perkembangan, atau hubungan penting.
4. Sketsa ialah bentuk gambar tunggal dengan kata lain sketsa kasar yang menggambarkan bagian atas gambar.
5. Poster yang menawarkan visualisasi over-grip yang tepat, tidak terduga, dan memikat serta dimaksudkan untuk mengunci perhatian orang yang lewat.
6. Flanel, buku bersampul flanel yang berisi ilustrasi dan teks yang mudah dipegang dan dibaca.
7. Papan pengumuman, bar biasa masing-masing dipaku dengan kain flanel. Teks dan gambar secara alami mengalir bersama dengan garis atau fitur ekspresif lainnya.

Lingkungan grafis bisa dipakai dalam berbagai layanan bimbingan konseling, seperti:

1. Strategi manajemen diri grafis dapat digunakan. Dalam strategi manajemen diri, setelah mengamati perilakunya sendiri dalam rentang waktu, meminta klien untuk melukiskan reaksinya di atas kartu reaksi. Kartu jawaban ini merupakan jenis media grafis.
2. Sketsa untuk mempercepat proses konsultasi, seperti sketsa sketsa Johari Window dan strategi inner circle. Dua media itu bisa dipakai untuk memberikan penjelasan kepada klien yang belum terbuka atau klien yang susah menyampaikan mengenai

² Abd Halik and Abdul Hakim, 'Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Negeri 55 Parepare', *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 2.1 (2020), 27–34.

masalahnya

3. Whiteboard papan bimbingan atau (sejenis lembaran stereo bisa juga berupa papan tuis), didalamnya termuat berbagai informasi dan pemberitahuan tentang layanan dalam konseling, seperti info mengenai universitas.
4. Poster yang menginformasikan tentang bahaya penggunaan narkoba atau bahaya rokok.
5. Brosur untuk beberapa tujuan, termasuk brosur layanan bimbingan dan konseling sekolah, brosur mata pelajaran utama dan brosur hari karir.

Grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar. Berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas ide, serta mengilustrasikan. Media grafis sangat bermanfaat dalam bimbingan dan konseling karena membantu menyampaikan informasi yang kompleks secara lebih jelas dan menarik. Grafis seperti poster, infografis, dan diagram menyederhanakan materi, meningkatkan minat siswa, dan memudahkan pemahaman mereka terhadap topik penting seperti keterampilan sosial dan manajemen stres. Dengan tampilan yang menarik, media grafis juga memungkinkan informasi BK mudah diakses dan dipahami kapan saja, mendukung pembelajaran berkesinambungan. Berikut ini contoh media grafis, yaitu:



Gambar 3. 1 Poster

B. Media Presentasi

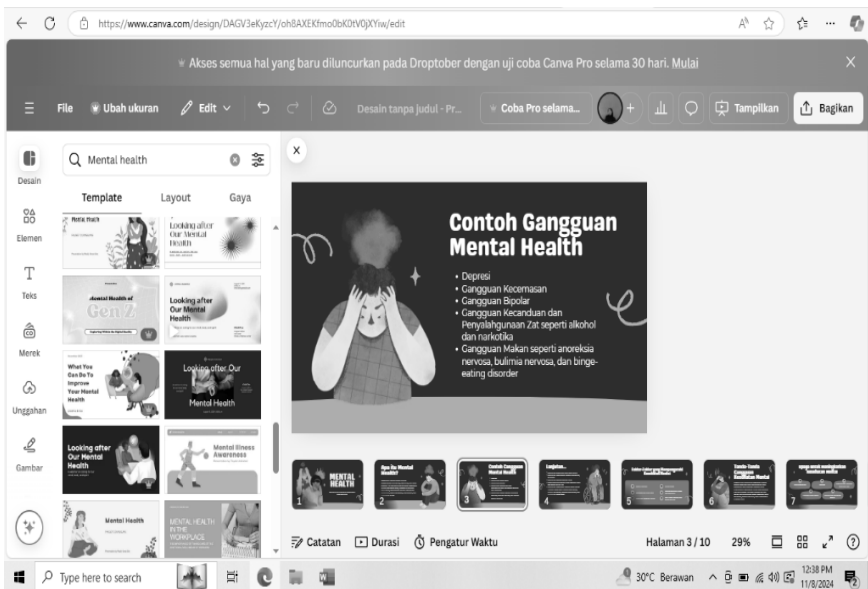
Media presentasi adalah jenis media yang digunakan untuk menampilkan materi secara visual melalui bantuan alat proyeksi, seperti slide atau film frame, guna mempermudah penyampaian informasi. Dalam konseling dan pembelajaran, media presentasi memungkinkan konseor atau pendidik menyajikan konten yang menarik dan terstruktur secara visual, sehingga klien atau siswa dapat lebih mudah memahami pesan yang disampaikan. Materi pada media presentasi biasanya berupa teks, gambar, atau grafik yang disusun dalam urutan tertentu, dan ditampilkan pada layar atau dinding. Kelebihan media ini adalah kemampuannya untuk menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman, terutama karena visual yang dinamis dan interaktif. Namun, media presentasi juga memiliki beberapa kelemahan, seperti kebutuhan ruang yang redup agar tampilan proyektor jelas dan ketergantungan pada peralatan elektronik yang perlu dipersiapkan dengan baik.

Media slide atau presentasi adalah bentuk media yang dapat ditampilkan menggunakan slide. Film positif dan bingkai karton atau plastik biasanya digabungkan untuk membuat bingkai atau film slide. Film positif 35 mm yang digunakan untuk membuat slide memiliki ukuran bingkai 2" x 2". Jumlah gambar individual dalam film slide biasanya diubah berdasarkan jumlah materi yang akan dikirim. Media visual diproyeksikan dengan menggunakan alat yang disebut slide, sering disebut film frame atau media slide.³ Media slide atau presentasi sangat relevan dalam konteks penyampaian materi dalam bimbingan dan konseling, karena memungkinkan penyajian informasi secara terstruktur dan visual, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan aplikasi seperti PowerPoint, materi dapat disusun dalam bentuk slide yang menarik dan informatif, termasuk kombinasi teks, gambar, grafik, dan video yang dapat memperkuat pesan.

³ Netriwati and mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika SMP, Bandar Lampung: Permata Net*, 2022.

Media presentasi sangat efektif digunakan dalam sesi bimbingan kelompok atau pelatihan, di mana audiens yang lebih besar membutuhkan pendekatan visual untuk memaksimalkan keterlibatan dan pemahaman mereka. Seperti menggunakan aplikasi Canva, PowerPoint, dan sejenisnya sangat bermanfaat dalam memberikan layanan konseling sebagai media presentasi. Dengan aplikasi ini, guru BK dapat membuat materi yang menarik dan interaktif, yang memudahkan penyampaian informasi secara visual kepada siswa. Canva, misalnya, menyediakan berbagai template desain yang mempermudah guru dalam menciptakan konten visual yang kreatif dan profesional tanpa harus memiliki keterampilan desain yang mendalam. Sementara itu, PowerPoint memungkinkan pembuatan slide yang terstruktur, sehingga materi bimbingan dapat disampaikan secara bertahap dan lebih terorganisir.

Aplikasi-aplikasi ini tidak hanya membantu menarik perhatian siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, membuat sesi konseling lebih dinamis, serta memperkuat pesan yang ingin disampaikan melalui kombinasi gambar, teks, dan efek visual.



Gambar 3. 2 Canva

C. Media Audio Visual

1. Media Audio

Media audio dalam layanan konseling digunakan untuk membantu klien dalam suatu permasalahannya, selanjutnya dapat membantu seorang konselor menganalisis hal-hal yang masih abstrak, menghilangkan tingkat kebosanan pada klien, menjadi alat aktif bagi indra pendengaran klien, menjadi sebuah semangat untuk membangkitkan minat dan perhatian klien serta terdapat teori-teori untuk mendekatkan diri pada kenyataan.

Dengan media audio ini juga menciptakan kondisi serta situasi dan kepribadian yang membantu dalam layanan konseling. Contohnya pada saat pelaksanaan bimbingan dan konseling, konselor dapat memainkan musik instrumental tertentu untuk menciptakan suasana tenang dan santai dalam sesi konseling individu dan kelompok, atau memainkan live music untuk mendorong berkembangnya ide-ide kreatif dan membangkitkan semangat klien. Media audio pada layanan bimbingan dan konseling dapat digunakan pada layanan konseling kelompok besar, layanan konseling kelompok, layanan konseling personal dan layanan konseling kelompok.⁴ Instrumen pada musik berguna untuk meredakan stress, menghilangkan rasa cemas, takut, membuat seseorang menjadi tenang, dapat meningkatkan kreativitas seseorang.

2. Media Audio Visual

Media audio visual adalah salah satu media yang dapat dijangkau oleh indra pendengaran. Media ini dapat mendorong indra di telinga dan mata secara sekaligus. Contohnya dalam, media teater, pertunjukan, film, televisi dan media yang sekarang berkembang, yaitu VCD⁵. Dalam suatu layanan Bimbingan dan

⁴ Andar Ifazatul Nurlatifah, 'MEDIA AUDIO DALAM LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING DI SEKOLAH/MADRASAH Andar Ifazatul Nurlatifah 1', *Madaniyah*, 8 (2018), 27–40 <<https://www.journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/99>>.

⁵ Christine Masada Hirasihita Tobing and Bagus Mardani Pamungkas, 'Pengaruh Layanan Informasi Melalui Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Moral Siswa Di SMK Yamas

Konseling, media ini biasanya digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan atau bahan materi untuk meibatkan pikiran dan perasaan klien untuk memfasilitasi penyampaian layanan Bimbingan dan Konseling agar berjalan dengan efektif.

Media audio-visual juga berguna untuk mendukung kegiatan memberikan layanan bimbingan konseling, terutama dalam memperkaya pengalaman visual siswa guna mendorong atau memfasilitasi motivasi mereka. Media ini membantu siswa memahami konsep yang kompleks dan abstrak secara lebih sederhana.⁶ Adapun kelebihan dari media audio-visual ini adalah sebagai berikut:

- a. Bahan ajar akan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, dan siswa akan lebih mudah menguasai tujuan dari kegiatan layanan.
- b. Proses layanan akan lebih beragam tidak hanya komunikasi lisan melalui kata-kata guru.
- c. Proses layanan bimbingan konseling menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi pada siswa.⁷

Kekurangan Media audio visual, yaitu pembawaan komunikasi satu arah (*one way communication*). Seperti ketika kita berlangsung melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring, Media yang digunakan ialah menggunakan media audio, dengan Media audio ini para murid atau pendengar akan merasa kesuitan ketika ada konten yang tidak dimengerti atau suit untuk didiskusikan, sebab media audio ini bersifat *one way communication* atau komunikasinya satu arah. Dari kekurangan tersebut tersebut untuk dapat mengatasinya dengan teepon. Media ini menggunakan lebih banyak suara dan bahasa lisan dengan

Jakarta', *TERAPUTIK; Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4.2 (2020), 205–13 <<https://doi.org/10.26539/teraputik.42410>>.

⁶Tri Andini, 'Pengembangan Media Layanan Informasi Berupa Audio Visual Sebagai Pemahaman Bahaya Merokok Di Sma' (UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG, 2019).

⁷ Anggi Dwi Noperlis, 'Penggunaan Media Audio Visual Video Animasi Dalam Layanan Informasi Tentang Perencanaan Karier Siswa Kelas XII Di MAN Karimun', *Uin Suska Riau* (UIN Suska Riau, 2022).

kejeasan yang lebih sedikit dan hanya pengguna dengan pendengaran yang baik yang dapat menikmatinya. Media audio ini hanya dapat meayani pendengar atau penerima pesan yang sudah dapat merenungkan makna atau sifat dari suara yang diterima. Secara umum, penggunaan media ini misalnya dalam program radio, biasanya sinkron dan tidak terkendali atau suit diterapkan.⁸ Menurut Anderson, beberapa tujuan dari penggunaan media audio-visual dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling, antara lain:

- a. Mampu mengembangkan kognitif pasangan dalam hal kemampuan mengenali serta memberikan gerak dan stimulasi yang harmonis.
- b. Mampu menampilkan rangkaian gambar diam tanpa suara seperti medium fotografi dan film bingkai, meskipun kurang ekonomis.
- c. engetahuan tentang hukum dan prinsip tertentu juga dapat disampaikan dengan bantuan media audio.
- d. Media audio ini dapat digunakan untuk menampilkan contoh dan perilaku dalam berpenampilan, terutama yang meibatkan interaksi dengan siswa.
- e. Media audio adalah alat yang sangat baik untuk menyampaikan informasi secara efektif; kelebihan media audio ini digunakan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling.⁹

Manfaat media audio bagi proses pemberian layanan bimbingan dan konseling di antaranya:

- a. Mampu memikat perhatian siswa dalam menyampaikan materi layanan BK.
- b. Dapat memberikan pengetahuan kepada siswa dengan menyimpulkan layanan dari sebuah video yang diberikan.

⁸ N Faujiah and others, 'Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media', *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3.2 (2022), 81–87.

⁹ Ayu Fitria, 'Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peroses Pembelajaran', *Cakrawala Dini*, 5.(2) (2014), 57–63.

c. Membangun minat siswa dalam mengikuti layanan BK.¹⁰

Langkah-langkah penerapan media audio dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling adalah sebagai berikut:

a. Langkah Persiapan

- 1) Siapkan mental siswa agar mereka siap berpartisipasi aktif dalam layanan BK.
- 2) Pastikan perangkat yang digunakan untuk memutar program audio (radio, pemutar kaset atau CD, komputer, dll) berfungsi dengan baik.
- 3) Tentukan topik yang relevan dengan CD atau MP3 yang akan digunakan, dan guru BK sebaiknya mencoba materi terlebih dahulu sebelum disampaikan kepada siswa.
- 4) Siapkan ruangan layanan BK yang dilengkapi dengan daya yang diperlukan. Ruangan perlu dirancang (dengan pencahayaan, ventilasi, penataan tempat duduk, ketenangan, dll) agar siswa merasa nyaman dan fokus saat layanan BK berlangsung.

b. Langkah Pelaksanaan

- 1) Tempatkan file audio pada lokasi pemutar dan cukup tekan tombol “Play” atau “On.”
- 2) Pastikan siswa sudah berada di area layanan sekurangnya 15 menit sebelum sesi dimulai.
- 3) Jelaskan kepada siswa mengenai sifat topik, apa yang akan dibahas, dan tujuan layanan BK yang ingin dicapai.
- 4) Arahkan siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan melalui media audio.
- 5) Putarkan program audio dengan menekan tombol “Play.”

¹⁰ NFn Suparti and Mariana Susanti, 'Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Pendidikan Anak Usia Dini', *Jurnal Kwangsan*, 5.2 (2017), 14 <<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v5i2.44>>.

- 6) Pastikan kondisi ruangan tetap kondusif selama pemutaran program audio.
- 7) Amati dan catat respons siswa selama sesi BK berlangsung. Guru BK berperan tidak hanya sebagai fasilitator tetapi juga mediator selama sesi berlangsung.

c. Langkah Tindak Lanjut

- 1) Minta siswa untuk meringkas apa yang telah mereka pelajari sambil meresapi isi program audio.
- 2) Ajak siswa mengajukan pertanyaan yang menantang terkait dengan topik yang baru saja mereka dengarkan.
- 3) Sebelum guru BK menjawab pertanyaan, beri kesempatan kepada siswa lain untuk menanggapi jawaban tersebut terlebih dahulu, dengan guru berperan sebagai moderator.
- 4) Jika semua pertanyaan dapat dijawab oleh teman sekelas, guru BK tidak perlu menanggapi lebih lanjut. Guru hanya menanggapi pertanyaan yang belum terjawab dalam diskusi.
- 5) Lakukan kuis untuk menilai keberhasilan siswa dalam memahami materi melalui media audio.
- 6) Jika ada tugas yang perlu dikumpulkan, pastikan diserahkan sebelum siswa meninggalkan ruangan.¹¹

3. Media Video

Gagne mengatakan media merupakan suatu jenis komponen di dalam lingkungan siswa dimana yang dapat membantunya dalam belajar. Sedangkan video dalam KBBI merupakan suatu bagian yang dapat memunculkan gambar pada televisi. Video merupakan teknologi yang pemrosesan sinyalnya untuk membuat gambar tersebut bergerak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa video merupakan suatu teknologi yang dapat menggerakkan

¹¹ Rahayu Rinawati, 'Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V MIN 3 Aceh Barat', *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2 (2022), 22–32.

gambar dan sinyal elektronik yang berbentuk gambar bergerak. Media video adalah suatu alat informasi yang menyajikan pesan dalam bentuk media visual. Sadiman mengatakan, penyajian media dalam bentuk media video memiliki manfaat antara lain:

- a. Dengan adanya media video membuat konsepsi dapat tertarik dalam melaksanakan bimbingan.
- b. Membantu konsepsi untuk lebih aktif.
- c. Agar konsepsi bisa terlatih dalam memahami informasi yang disampaikan oleh konseor.
- d. Agar konsepsi dapat dan bisa lebih jelas untuk memahami hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis untuk karirnya dimasa depan.
- e. Agar konsepsi dapat meningkatkan pola pikir dan pemahaman karir untuk masa depannya keak.
- f. Dengan melalui media video, konsepsi bisa mendapatkan umpan balik setelah melihat video yang disajikan oleh konseor.
- g. Media video dapat dijadikan sebagai suasana klasikal yang dapat menarik perhatian konsepsi untuk mengasah pemahaman karir konsepsi dan menjadikan motivasi bagi konsepsi.
- h. Media video bisa menarik perhatian konsepsi untuk dapat memahami, menentukan pilihan dan mampu untuk merancang serta mengambil keputusan terhadap karir mereka keak.¹²

4. Media Film

Media film merupakan alat untuk berkomunikasi secara visual agar bisa terlihat menarik jika ada fitur suara, gambar, dan mengungkapkan keindahannya, media film juga bisa di putar kapan saja sesuai dengan kebutuhan, media film juga dapat

¹² Kons Maulidah Hasanah, Denok Setiawati, M.Pd., 'Pre-Eksperiment Design', 1 (2014), 410–18.

meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan karya-karya baru yang lebih kreatif. Media film juga berguna agar saat konselor menyampaikan konseling klien tidak bosan dan lebih mudah diterima oleh klien.¹³ Kelebihan media film menurut Suaeman memaparkan karakteristik media audio visual berikut kelebihanannya yaitu:

- a. Seain gerakan dan suara, sebuah proses dapat digambarkan dalam film
- b. Dapat menciptakan suatu kesan ruang dan waktu
- c. Ada tiga dimensi dalam pendeskripsian
- d. Suara yang muncu bisa menciptakan realita pada gambar bentuk impresi murni
- e. Apabila film berbentuk suatu pelajaran, bisa mengantarkan suara seorang ahli dan menunjukkan performanya
- f. Jika film berbentuk warna, dan autentik dapat meningkatkan realitas pada medium yang telah realitas itu
- g. Dapat memvisualkan teori sains dengan teknik animasi/kartun

Di samping memiliki kelebihan, media audio visual dalam hal ini film juga memiliki kekurangan sesuai yang dijeaskan oleh Arsyad, diantaranya:

- a. Kalimat yang di ucapkan seama pemutaran film tidak boleh disisipkan du antara klip film
- b. Jalan film terlalu cepat, tidak semua orang dapat mengikutinya dengan baik
- c. Jalur film yang terlalu cepat, tidak semua orang yang menonton bisa menyaksikan film dengan baik
- d. Ketika film sudah lewat, tidak bisa teruang kembali jika ada bagian film yang perlu di perhatikan.

¹³Lenny Apriliany and Hermiati, 'Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2021, 192 <<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5605/4861>>.

D. Media Bahan Cetak dan Gambar Diam

Media cetak ialah media yang prosesnya mealau percetakan Mulai dari koran, yaitu tuisan berupa kalimat dan kata, namun bukan kalimat biasa seperti korespondensi, meainkan tuisan yang berisi berita atau informasi, menggunakan teknik penulisannya jurnalistik.¹⁴ Jenisnya adalah:

- a. Buku Teks Referensi konseling biasanya mencakup buku teks, buku pemecahan masalah, atau laporan diri dalam bentuk perpustakaan konseling.
- b. Modul, yaitu paket-paket perangkat lunak yang dibagi menjadi unit-unit khusus yang dimaksudkan untuk memudahkan peaksanaan layanan informasi dan konsultasi klasik. Modul bimbingan dan konseling karir sering digunakan dalam Modul bimbingan karir di universitas.
- c. Materi pembelajaran yang tersusun, seperti paket kurikulum individual, serupa dengan Modul, tetapi dipecah halaman demi halaman (kerangka kerja) menjadi bidang studi yang lebih kecil. Bingkai seringkali berisi topik, pertanyaan, dan tindak lanjut dari bingkai-bingkai terdahuu.

Media gambar diam merupakan media berisi gambar yang dihasilkan dari proses fotografi.¹⁵ Media berbasis gambar merupakan alat visual statistik yang bisa dipakai dalam berbagai tujuan konseling, termasuk menggambarkan berbagai pencapaian siswa dan perkembangan kegiatan keas mereka. MOS, kegiatan eskut, dan lain-lain. Adapun keunggulan dari media gambar diam yaitu, jika digabungkan media grafik hasil fotografi ini lebih menarik, mampu menonjolkan kesearasan tepat dengan mode asilnya, dan sederhana untuk menyelesaikan dan ramah dikantong. Seanjutnya kelemahan dari media ini yaitu, luasnya terbatas secara alami hingga tidak terlalu berguna untuk mengajar

¹⁴ Ahmad Zaini, 'Dakwah Melalui Media Cetak', *Jurnal Mimbar Kesejahteraan Sosial*, 2.2 (2019), 93–102.

¹⁵ Ambar Sri Lestari, 'Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Modul Pada Matakuliah Media Pembelajaran Di Jurusan Tarbiyah STAIN Sultan Qaimuddi Kendari', *Al-Ta'dib*, 7.2 (2014), 154–76.

keompok besar, dan menimbulkan kesalahan dalam persepsi karena karena kurang tepat perbandingan dari objek tersebut.

E. Media Sosial

Media bimbingan dan konseling adalah segala bentuk alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan bimbingan dan konseling. Media ini bertujuan untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa atau konsepsi dalam memahami diri mereka sendiri, mengarahkan tujuan hidup, membuat keputusan, serta menyelesaikan masalah yang dihadapi. Menurut Rustam dkk, media sosial adalah platform online yang memungkinkan penggunaannya untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan konten, termasuk blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial, dan wiki adalah jenis media sosial yang paling banyak dimanfaatkan oleh masyarakat di seluruh dunia. Media sosial berfungsi sebagai media online yang mendukung interaksi sosial dan menggunakan teknologi berbasis web untuk mengubah komunikasi menjadi dialog yang interaktif. Selain itu, menurut Rustam, media sosial juga dapat dimanfaatkan dalam layanan Bimbingan dan Konseling (BK) melalui platform seperti Facebook, Twitter, WhatsApp, dan layanan email terapi.¹⁶

Layanan informasi adalah salah satu aspek dalam bimbingan dan konseling yang disediakan oleh guru BK. Layanan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan baru kepada siswa. Menurut penelitian Setiawan (2020), pemanfaatan teknologi informasi seperti WhatsApp dapat mempermudah dan meningkatkan efektivitas layanan informasi dalam bimbingan dan konseling. Selain meningkatkan efektivitas, WhatsApp juga mampu mendorong siswa untuk mengikuti konseling melalui fitur chat pribadi. Selain WhatsApp, layanan informasi yang menggunakan Instagram juga terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Selain itu, Instagram juga dapat digunakan sebagai dalam

¹⁶ Herlinda, Devi. "Penggunaan Media Sosial pada Layanan Bimbingan dan Konseling di Masa New Normal." *Bikons: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 1.1 (2021): 48-56.

memberikan layanan BK. Instagram adalah salah satu teknologi informasi yang memungkinkan pengguna untuk membagikan foto dan video. Foto dan video tersebut dapat dilengkapi dengan teks atau keterangan yang menjeaskan isinya. Di Instagram, pengguna dapat saling mengikuti satu sama lain atau mengikuti akun yang diminati. Kemudian, Instagram juga menyediakan fitur interaksi antar pengguna. Instagram memiliki sejumlah manfaat dalam layanan bimbingan dan konseling (BK), terutama dalam hal penyampaian informasi kepada siswa.¹⁷

Melalui Instagram, guru BK dapat membagikan konten visual berupa gambar dan video yang menarik, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan menarik minat siswa. Fitur keterangan atau teks pada setiap unggahan juga memungkinkan guru BK memberikan penjelasan yang mendalam atau motivasi yang relevan. Selain itu, dengan adanya fitur interaksi seperti komentar dan pesan langsung, siswa dapat berkomunikasi langsung dengan guru BK, mengajukan pertanyaan, atau menyampaikan pendapat mereka secara lebih terbuka dan fleksibel. Interaksi melalui Instagram ini dapat menciptakan suasana yang lebih santai dan nyaman bagi siswa, yang pada gilirannya bisa meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan mereka dalam proses bimbingan dan konseling.



Gambar 3. 3 Instagram

¹⁷ Andani, Melia Fitri, Blasius Boli Lasan, and Rizka Apriani. "Persepsi Siswa Sekolah Menengah Pertama terhadap Penggunaan Instagram sebagai Media Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling." *Buletin Konseling Inovatif* 3.1 (2023): 61-70.

F. Media Interaktif

Media interaktif dalam layanan bimbingan dan konseling berarti penggunaan komputer untuk membantu siswa memiliki kendali lebih atas cara mereka menerima layanan BK. Hal ini memungkinkan mereka menentukan materi mana yang ingin dipeajari serta cara yang sesuai bagi mereka untuk memahaminya. Interaktivitas dalam media ini tidak bergantung pada perangkat keras, tetapi pada bagaimana siswa merespons materi yang mereka lihat di layar komputer. Semakin baik kualitas program komputer yang digunakan, semakin baik pula interaksi siswa dengan program tersebut. Media interaktif adalah alat yang membutuhkan partisipasi aktif dari siswa untuk mendapatkan manfaat optimal dalam layanan BK.¹⁸

Media interaktif dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam memberikan informasi mengenai karir kepada siswa. Dengan media ini, siswa dapat secara aktif mengeksplorasi berbagai pilihan karir sesuai minat dan kemampuan mereka, serta memperoleh informasi mendalam tentang persyaratan, keterampilan yang dibutuhkan, dan prospek pekerjaan di masa depan. Layanan informasi karier memberikan panduan kepada siswa dalam menentukan pilihan pendidikan dan pekerjaan, sehingga mereka memiliki gambaran yang jelas untuk mencapai tujuan mereka. Pemahaman yang didapat melalui layanan ini berfungsi sebagai referensi penting dalam mengembangkan cita-cita dan membuat keputusan karier yang tepat.¹⁹

¹⁸ Noria Willabora Samosir, Nancy Angelia Purba, and Natalina Purba, 'Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Di Kelas V SD Negeri 091522 Marubun', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), 4784–93.

¹⁹ Risqiyain, Liya Husna, and Edi Purwanta. "Pengembangan multimedia interaktif informasi karier untuk meningkatkan kematangan karier siswa sekolah menengah kejuruan." *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling* 4.3 (2024): 14.

G. Media Objek Tiruan

1. Media Objek Alami

Dalam konteks pendidikan dan komunikasi, media benda alami mengacu pada benda atau bahan dari alam yang telah disediakan untuk digunakan sebagai media atau sarana. Di lingkungan sekitar kita, media alami bisa berupa berbagai benda: batu, daun, tanah, air, hewan, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya. Dalam konteks pendidikan dan komunikasi, media benda alami mengacu pada benda atau bahan dari alam yang telah disediakan untuk digunakan sebagai media atau sarana. Di lingkungan sekitar kita, media alami bisa berupa berbagai benda: batu, daun, tanah, air, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan sebagainya. Media alami yang digunakan dalam memberikan layanan BK memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan unsur-unsur alam untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik tertentu, seperti pengeolaan stres atau keterampilan sosial, serta media alami juga berfungsi sebagai alat bantu dalam memberikan layanan BK dan membantu menciptakan suasana yang lebih kondusif dan mendalam dalam proses bimbingan.²⁰

2. Media Objek Buatan

Media benda buatan adalah penggunaan benda buatan atau hasil karya manusia sebagai sarana pembelajaran. Benda fisik atau digital yang dirancang untuk digunakan untuk tujuan belajar mengajar dapat merupakan benda buatan ini. Media ini mencakup benda fisik maupun digital yang dirancang dengan tujuan tertentu untuk membantu memfasilitasi kegiatan belajar mengajar. Misalnya, benda fisik seperti bangunan, alat peraga, mainan edukatif, dan berbagai alat bantu visual yang dirancang untuk menyampaikan materi pelajaran atau mendukung proses bimbingan. Di sisi lain, benda buatan juga bisa mencakup media digital seperti aplikasi, perangkat lunak, atau alat teknologi lainnya yang digunakan untuk tujuan edukasi. Dengan kata lain, media

²⁰ Muhammad Fendrik, 'The Effect Media Visual In Three Dimensions Towrds The Result Of Math Learning At Elementary School', *BMC Public Health*, 5.1 (2017), 1–8.

benda buatan berfungsi sebagai alat bantu yang memungkinkan siswa atau peserta didik untuk belajar lebih efektif melalui berbagai sarana yang dirancang oleh manusia.²¹



Gambar 3. 4 Pohon Karir

3. Media Diorama

Media diorama seperti gambar atau video khusus yang terlihat nyata dan dapat menunjukkan kepada Anda seperti apa tempat atau pemandangan yang sebenarnya. Ini seperti versi mini dari hal nyata yang dapat Anda lihat dan jeajahi.²² Media diorama seperti sebuah sajian khusus yang tampak nyata dan didalamnya terdapat hal-hal yang berbeda, seperti gambar dan objek. Ini menggunakan cahaya khusus agar terlihat seperti tempat atau pemandangan nyata.²³

²¹ Ibid

²² Dewi Nur Afifa, 'Pengembangan Media Diorama Siklus Air Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Sekolah', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), 1349–58.

²³ Delia Ramadhona Putri, 'Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Kedaton Peninjawan Raya Kabupaten Oku Tahun Ajar 2022/2023', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), 1349–58.



Gambar 3. 5 Diorama

4. Media Replika

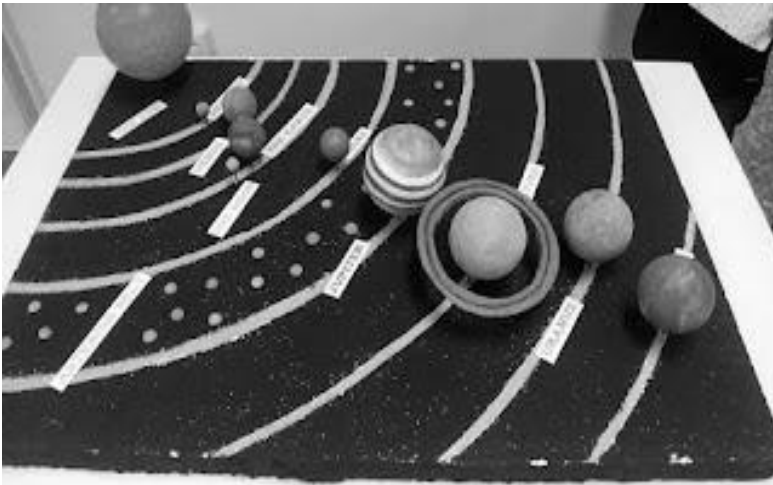
Media replika adalah media berwujud yang mempermudah pemahaman konten pendidikan bagi anak. Pemanfaatan media duplikat menawarkan manfaat yang jeas yang eksklusif untuk media layanan bimbingan dan konseling jenis ini.²⁴ Berikut ini kelebihan dari media replika:

- a. Memungkinkan siswa untuk memiliki pengalaman langsung dan belajar secara langsung.
- b. Membantu siswa memahami konsep lebih baik dengan menggunakan benda-benda konkret bukan hanya kata-kata.
- c. Siswa dapat belajar tentang benda dengan meihat dan berinteraksi dengan media tiruan yang menunjukkan cara

²⁴ Mujiburahman Mujiburahman and others, 'Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Bimbingan Dan Konseling Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Mengajar Calon Guru Bk Di Sekolah Dasar', *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6.1 (2021) <<https://doi.org/10.33394/realita.v6i1.3993>>.

pembuatan dan cara kerjanya.

- d. Siswa dapat memperoleh pemahaman yang lengkap dan jelas tentang suatu topik dengan melihat organisasi dan struktur informasinya.
- e. Media ini bisa memperlihatkan suatu proses atau urutan kejadian atau dengan cara yang mudah dipahami siswa.



Gambar 3. 6 Media Replika

H. Manfaat Media Konseling

Penggunaan media yang inovatif meningkatkan kemungkinan siswa dan klien akan terlibat dalam instruksi dan konseling, belajar lebih banyak, mengingat apa yang telah mereka pelajari, dan meningkatkan posisi mereka di industri. Dalam hubungannya dengan fungsi media bimbingan konseling, dapat digaris bawahi hal berikut ini:

1. Penggunaan sumber bimbingan dan konseling tidak memiliki dua tujuan; Sebaliknya, ini berfungsi sebagai alat untuk memfasilitasi interaksi mentoring dan menasihati yang lebih produktif.

2. Seluruh proses pengajaran dan konseling meliputi penggunaan media pengajaran dan konseling. Hal ini menunjukkan bahwa saran media merupakan komponen yang digabungkan dengan komponen lain untuk membuat skenario yang diinginkan, dan tidak terisolasi.
3. Alat bimbingan konseling senantiasa sesuai tujuan/keterampilan yang akan diajarkan dan informasi yang terkandung dalam layanan. Karena keunikannya, pemanfaatan media untuk bimbingan dan konseling harus selalu didasarkan pada keterampilan, tujuan, alat pengajaran dan bahan pengajaran dan konseling.
4. Media Konseling tidak boleh digunakan hanya sebagai permainan atau untuk menarik perhatian siswa atau klien karena tidak dimaksudkan untuk tujuan hiburan.
5. Media konseling mempercepat proses konseling. Kemampuan ini berarti dengan bantuan bimbingan dan nasihat, siswa akan lebih memahami permasalahan yang dihadapinya atau lebih mudah dan cepat memahami apa yang sedang disajikan.
6. Tugas media konsultasi adalah meningkatkan kualitas layanan konsultasi. Secara umum pengaruh bimbingan dan kepemimpinan yang dicapai siswa melalui lingkungan pengajaran dan bimbingan sudah dirasakan sejak lama.²⁵

Soal Latihan

1. Apa manfaat utama penggunaan media replika dalam layanan bimbingan dan konseling?
2. Jelaskan bagaimana media interaktif dapat membantu siswa memahami pilihan karir mereka dalam bimbingan dan konseling!

²⁵ Pudji Rahmawati, *Media Bimbingan Dan Konseling* (Surabaya) <<https://core.ac.uk/download/pdf/95747724.pdf>>.

3. Sebutkan jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk membantu siswa mengidentifikasi emosi!
4. Bagaimana cara media slide atau presentasi digunakan untuk menyampaikan materi bimbingan kelompok tentang pengembangan diri?
5. Mengapa media audio visual dianggap efektif dalam mendukung layanan bimbingan dan konseling? Berikan contohnya!
6. Jelaskan bagaimana media benda alami, seperti tanaman atau batu, dapat digunakan dalam bimbingan konseling untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang lingkungan!
7. Apa peran media sosial, seperti Instagram dan WhatsApp, dalam memberikan layanan informasi kepada siswa?
8. Bagaimana media tiruan, seperti replika situasi sosial, dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal?
9. Sebutkan tiga kelebihan media audio dalam layanan bimbingan dan konseling, terutama dalam menjabarkan topik yang kompleks!
10. Bagaimana aplikasi seperti Canva dan PowerPoint dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling dalam hal penyajian materi

Daftar Pustaka

- Afifa, Dewi Nur, 'Pengembangan Media Diorama Siklus Air Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Sekolah', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), 1349–58
- Andini, Tri, 'Pengembangan Media Layanan Informasi Berupa Audio Visual Sebagai Pemahaman Bahaya Merokok Di Sma' (UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG, 2019)

- Andani, M. F., Lasan, B. B., & Apriani, R. (2023). Persepsi Siswa Sekolah Menengah Pertama terhadap Penggunaan Instagram sebagai Media Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling. *Buetin Konseling Inovatif*, 3(1), 61-70
- Apriliany, Lenny, and Hermiati, 'Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2021, 192
<<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5605/4861>>
- Budiman, M. Arif S, 'Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling Pada Guru Bimbingan Konseling Se-Kota Tegal', *Jurnal Peneitian Pendidikan Indonesia*, 3.4 (2018), 1-5
- Faujiah, N, Septiani. A.N, T Putri, and U Setiawan, 'Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media', *Jurnal Teekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3.2 (2022), 81-87
- Fendrik, Muhammad, 'The Effect Media Visual In Three Dimensions Towrds The Resut Of Math Learning At Eementary School', *BMC Public Health*, 5.1 (2017), 1-8
- Fitria, Ayu, 'Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peroses Pembelajaran', *Cakrawala Dini*, 5.(2) (2014), 57-63
- Halik, Abd, and Abdu Hakim, 'Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Negeri 55 Parepare', *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 2.1 (2020), 27-34
- Herlinda, D. (2021). Penggunaan Media Sosial pada Layanan Bimbingan dan Konseling di Masa New Normal. *BIKONS: JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING*, 1(1), 48-56
- Lestari, Ambar Sri, 'Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Modul Pada Matakuliah Media Pembelajaran Di Jurusan Tarbiyah STAIN Sutan Qaimuddi Kendari', *Al-Ta'dib*, 7.2 (2014), 154-76

- Mauidah Hasanah, Denok Setiawati, M.Pd., Kons, 'Pre-Eksperiment Design', 1 (2014), 410–18
- Muhammad Ali, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik', *Jurnal Edukasi@Eektro*, 5.1 (2009), 11–18
- Mujiburahman, Mujiburahman, Lalu Jaswandi, Muzakir Muzakir, and Mustakim Mustakim, 'Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Bimbingan Dan Konseling Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Mengajar Calon Guru Bk Di Sekolah Dasar', *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6.1 (2021) <<https://doi.org/10.33394/realita.v6i1.3993>>
- Musliha, Mila, 'Pengaruh Penggunaan Media Film Strip Terhadap Kemampuan Menuis' (UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA, 2018)
- Netriwati, and mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika SMP, Bandar Lampung: Permata Net*, 2022
- Noperlis, Anggi Dwi, 'Penggunaan Media Audio Visual Video Animasi Dalam Layanan Informasi Tentang Perencanaan Karier Siswa Keas XII Di MAN Karimun', *Uin Suska Riau* (UIN Suska Riau, 2022)
- Nurlatifah, Andar Ifazatu, 'MEDIA AUDIO DALAM LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING DI SEKOLAH/MADRASAH Andar Ifazatu Nurlatifah 1', *Madaniyah*, 8 (2018), 27–40 <<https://www.journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/99>>
- Prasetiawan, Hardi, and Said Alhadi, 'Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Se-Kota Yogyakarta', *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3.2 (2018), 87–98 <<https://doi.org/10.17977/um001v3i22018p087>>
- Putri, Deia Ramadhona, 'Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Keompok B Di TK Aisyiyah Bustanu Athfal Kecamatan Kedaton Peninjawan Raya

- Kabupaten Oku Tahun Ajar 2022/2023', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), 1349–58
- Rahmawati, Pudji, *Media Bimbingan Dan Konseling* (Surabaya) <https://core.ac.uk/download/pdf/95747724.pdf>
- Risqiyain, L. H., & Purwanta, E. (2024). Pengembangan multimedia interaktif informasi karier untuk meningkatkan kematangan karier siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 4(3), 14.
- Rinawati, Rahayu, 'Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Keas V MIN 3 Aceh Barat', *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2 (2022), 22–32
- Samosir, Noria Willabora, Nancy Angeia Purba, and Natalina Purba, 'Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Di Keas V SD Negeri 091522 Marubun', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), 4784–93
- Setiawan Putra, Nurhasanah, Nurdin Said, 'Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Peaksanaan Layanan Peminatan', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3.4 (2018), 33–42
- Suparti, NFn, and Mariana Susanti, 'Pengembangan Mode Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Pendidikan Anak Usia Dini', *Jurnal Kwangsan*, 5.2 (2017), 14
<<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v5i2.44>>
- Tobing, Christine Masada Hirasihita, and Bagus Mardani Pamungkas, 'Pengaruh Layanan Informasi Melalui Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Moral Siswa Di SMK Yamas Jakarta', *TERAPUTIK; Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4.2 (2020), 205–13
<<https://doi.org/10.26539/teraputik.42410>>
- Waluyo, Joko, 'Pengaruh Penggunaan Media Opaque Proyektor Dan Digital Proyektor Terhadap Kompetensi Pelajaran

Kimia Di Tinjau Dari Kemampuan Awal Siswa', *International Journal of Heritage Studies*, 2010

Zaini, Ahmad, 'Dakwah Melalui Media Cetak', *Jurnal Mimbar Kesejahteraan Sosial*, 2.2 (2019), 93–102



Bab IV

Pengembangan Media Grafis Untuk Keperluan Bimbingan dan Konseling

A. Pengertian Pengembangan Media Grafis

Pengembangan Media Grafis merupakan pengetahuan teoritik disertai praktik tentang produksi media grafis meliputi aspek teoritik (pengertian), jenis, karakteristik dan prinsip desain grafis serta praktik pengembangan (identifikasi, *lay-out* dan *finishing*).¹ Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide- ide melalui presentasi kata-kata, kalimat, angka, dan simbol atau gambar. Media grafis digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas proporsi ide, dan menggambarkan fakta sehingga menarik orang-orang dan mudah untuk diingat dan dirasakan keindahan nya. Beberapa tokoh mengemukakan definisi media Grafis sebagai berikut:

1. Nana Sudjana dan Ahmad Rifai adalah wartawan media yang menggabungkan fakta dan bukti dengan cara yang jelas dan ringkas menggunakan berbagai petunjuk verbal dan visual.
2. Menurut Ahmad Rohani, media grafis adalah jenis media visual yang menyampaikan ide-ide dan perasaan melalui penggunaan kata-kata, angka, gambar, dan simbol lainnya.
3. Menurut Senate di Suharjo, *graphic* media adalah presentasi visual yang menggunakan titik, garis, tuisan, dan simbol visual

¹ Safei, "Penggunaan Media Grafis Dalam Proses Pembelajaran," *Lentera Pendidikan* 10, no. 1 (2007): 116–23.

lainnya untuk menggambarkan dan meringkas ide, data, atau studi.

Dari beberapa contoh yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media grafis mencakup media visual apa pun yang menyampaikan informasi melalui penggunaan kombinasi kata, angka, gambar, atau simbol visual lainnya dan media grafis ini merupakan suatu media pesan yang harus di mengerti.²

1. Pengertian Media Grafis dalam Proses Peayanan BK

Media berupa grafis adalah seni atau ilmu menggambar, terutama diartikan untuk menggambar mekanik, juga diartikan sebagai penjelasan yang hidup, penjelasan yang kuat atau penyajian yang efektif. Grafis yang bagus serta penjelasan penyajiannya melalui media pembelajaran terdiri dari simbol simbol, titik, lambang, serta garis-garis yang variabelnya berhubungan satu dengan yang lainnya. Menurut beberapa indikasi di atas, dapat disimpulkan bahwa media grafis berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada pendengar yang menggunakan simbol, garish warna, atau eemen visual lainnya yang memiliki komponen visual yang kuat. Oleh karena itu, indera yang sering disebutkan adalah penglihatan untuk memahami informasi yang disebarkan oleh media ini (media grafis).³

2. Fungsi Media Grafis

- a. untuk menarik perhatian anak supaya mereka tertarik dan tertarik, sehingga mereka aktif memperhatikan dan terdorong untuk mempeajari lebih lanjut.
- b. untuk membuat ide atau buah pikiran yang sifatnya abstrak lebih mudah dipahami oleh siswa dengan menggunakan perhitungan media grafis.

² Nabila sayyida, fadhila and Darminto Eko, "Meningkatkan Minat Memanfaatkan Layanan Bimbingan Dan Konseling Melalui Penggunaan Media Bimbingan Dan Konseling" 1, no. 3 (2018): 7.

³ Ahmad Faris Al-Anshari et al., "Pengembangan Media Layanan Informasi Bimbingan Dan Konseling Disekolah," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 4 (2019): 66–77.

- c. untuk memperkenalkan ide-ide baru yang sebenarnya suit dipahami.
- d. Meningkatkan kemampuan untuk mengingat sesuatu yang menarik sehingga suit untuk dilupakan.

Fungsi diatas sama dengan pendapat Derek Rowtrie yang memaparkan enam fungsi berikut:

- a. Menjaga motivasi siswa
- b. Menjalankan pelajaran dengan lebih cepat
- c. Menyediakan rangsangan untuk pelajaran baru
- d. Meningkatkan keaktifan siswa
- e. Memberikan umpan balik cepat
- f. Meningkatkan penguasaan praktis

3. Tujuan Media Grafis Untuk Konseling

Tujuan dari media bimbingan dan konseling Arsyad adalah sebagai berikut: materinya lebih menarik dan dapat merangsang motivasi untuk belajar; materi bimbingan dan konseling dapat digunakan untuk pemahaman yang lebih baik oleh individu sehingga kemungkinan tujuan layanan dapat dicapai; ada lebih banyak cara untuk menyampaikan materi sehingga tidak membosankan dan membuat individu lebih aktif. Dapat mengatasi kendala waktu dan ruang seain menggunakan media. Untuk membantu peserta didik membuat keputusan, guru BK dapat memberi mereka informasi tentang lingkungan hidup mereka dan proses pengembangan mereka.⁴ Media yang menarik untuk layanan informasi diperlukan dalam bimbingan dan konseor. Ini dapat meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, seperti memotivasi peserta didik untuk bertanya dan meningkatkan partisipasi dan aktifitas peserta didik. Guru BK

⁴ \bid.

bertindak sebagai penggerak atau pembimbing sedangkan peserta didik bertindak sebagai peserta.⁵

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis

Kelebihannya, yaitu:

- a. Media grafis dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa tentang materi.
- b. Mereka dapat dibuat dengan mudah dan harganya murah.
- c. Mereka dapat meningkatkan perhatian siswa dan membantu mereka mengatasi keterbatasan mereka.
- d. Kelemahan media grafis:
- e. Membutuhkan keterampilan manufaktur khusus, terutama untuk grafik yang lebih kompleks;
- f. Penyampaian pesan hanya terdiri dari elemen visual.⁶

B. Macam-Macam Media Grafis

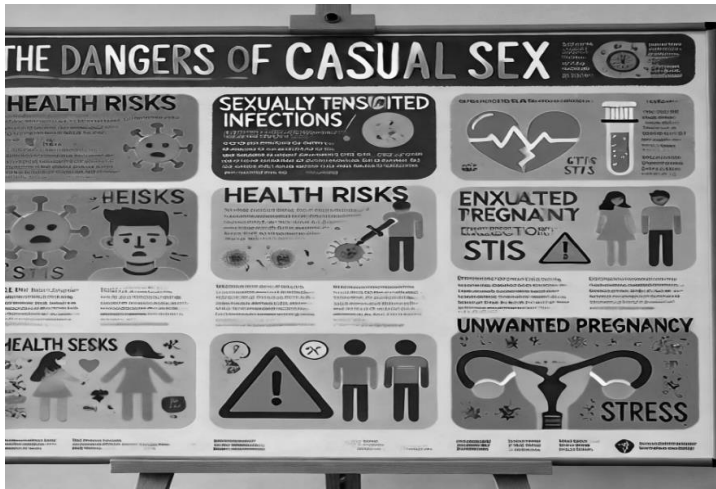
1. Flip Chart

Salah satu media cetak populer dan sederhana adalah flipchart. Sederhananya, Mustaji berpendapat bahwa wall chart media adalah media dengan cara representasi yang sangat sederhana karena produksi dan penggunaannya yang relatif mudah. Gambar, huruf, dan angka yang terkait dengan materi yang diajarkan harus dimasukkan dalam rentang 50 hingga 75. Karton dapat digunakan untuk memikirkan letak papan tulis yang tepat dan cara meletakkannya. Misalnya, jika diletakkan di papan tulis, harus dibaca. Menurut Suyatno, papan tulis adalah media abstrak, diagram, gambar, atau tabel yang dibuka sesuai urutan mata pelajaran. Bahan karton biasanya terbuat dari kertas yang

⁵ Felia Febrianti, "Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP II*, no. 1 (2019): 667–77.

⁶ Ahmad Manshur and Akhmad Rodhi, "Pengembangan Media Grafis Dalam Pembelajaran," *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman* 2, no. 2 (2022): 1–13, <https://doi.org/10.36840/alaufa.v2i2.313>.

mudah dibuka dan mudah dituisi dengan warna yang cerah. Papan buetin dapat dicetak dalam berbagai warna dan desain untuk menarik pembaca. Dengan demikian, flipchart adalah media yang mirip dengan papan tuis tetapi dapat diputar dan ditempatkan di mana saja di kalender, menjadikannya mudah untuk belajar di dalam dan di luar keas. Misalnya, mereka dapat digunakan sebagai media pesan untuk mengkomunikasikan bahaya seks bebas.⁷



Gambar 4. 1 Flip Chart

2. Flipbook

Flipbook biasanya berupa buku yang dicetak secara fisik di atas media kertas, tetapi dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, sekarang mereka dapat disajikan dalam format digital yang berisi teks, gambar, audio, animasi, dan elemen navigasi, memungkinkan pengguna untuk lebih interaktif dengan media tersebut.⁸ Flipbook digital adalah bentuk penyajian

⁷ Calvin Talakua and Febiayu Aloatuan, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipchart Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 24 Maluku Tengah," *Biodik* 7, no. 01 (2021): 95–101, <https://doi.org/10.22437/bio.v7i01.12228>.

⁸ Dita Amelia Nurhamimah Rambe, Renni Ramadhani Lubis, Yusda Novianty, "Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Linktree Dan," *JPKM : JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT* 4, no. 1 (2023): 85–89.

media pembelajaran buku yang disusun secara sistematis dalam bentuk virtual. Salah satu keunggulan flipbook digital adalah mereka dapat menyediakan siswa dengan lebih banyak bahan untuk belajar. Karena dapat dibuka dengan smartphone, siswa dapat mengakses media flipbook secara mandiri. Penggunaan media pendidikan yang tepat dapat meningkatkan proses pembelajaran dan membuat berbagai aspek media pendidikan lebih menarik. Teori Levie dan Lentz bahwa peran media visual adalah untuk menarik perhatian siswa, dan penggunaan media Flipbook mendukung gagasan ini. Sebagai hasil dari kemampuan mereka untuk mengingat dan memahami data, siswa memiliki kemampuan untuk melihat, menganalisis, dan merangkum temuan penelitian.⁹

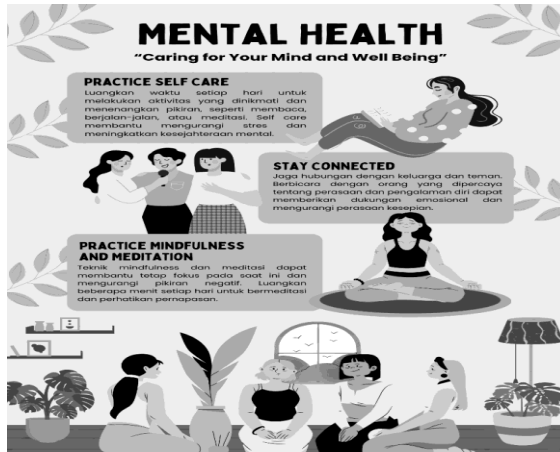
3. Poster

Media poster merupakan salah satu media visual yang telah dikembangkan Rizwayani mengemukakan, “pembelajaran media poster merupakan suatu media yang meliputi dari simbol, tanda, atau kata yang sederhana mungkin, poster juga ialah kombinasi visual dari desain, warna dan informasi yang kuat yang dirancang untuk menarik perhatian siswa”. Dapat dilihat bahwa media poster merupakan perpaduan simbol atau lambang teks yang dipadukan dengan pesan dan juga warna untuk menaklukkan pandangan siswa. Intinya, konsep media poster ditambahkan pada sudut pandang oleh Nana Sudjana mengemukakan bahwa “poster adalah media yang kuat dengan warna dan pesan yang dirancang untuk menarik perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama untuk menanamkan gagasan yang bermakna dalam ingatan mereka”.

Dari sudut pandang tersebut dapat menarik kesimpulan jadi media poster merupakan media yang cocok dengan warna bagus dipandang dan menarik perhatian untuk menyampaikan suatu hal

⁹ Diah Utami Purnamadewi and I Komang Ngurah Wiyasa, “Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 2 (2022): 490–95.

atau pesan.¹⁰ Di antara gambar dan teks yang menarik, terdapat informasi tentang peneitian lanjutan dan merupakan ajakan. Media poster dapat diakses pada halaman website dan papan buetin sekolah. Media poster yang memakai website bisa diakses kapanpun dan dimanapun.¹¹



Gambar 4. 2 Flip Chart

4. Leaflet

Bahan cetak yang tertuis yang berisikan materi-materi pembelajaran berupa lembaran yang di lipat dan tidak di matikan atau di jahit di dapun sebut dengan media cetak leaflet. Tuisan teks dan gambar adalah unsur-unsur yang terkandung dalam media cetek leaflet. Penggunaan media dengan cara tuisan dan gambar bisa menjadi daya tarik peserta didik, kriteria dan materi yang disampaikan harus sesuai dengan peserta didik dalam belajar.¹²

¹⁰ Wahyu Sri Widiyastuti and Agung Slamet Kusmanto, "Penggunaan Media Poster Dalam Layanan Bimbingan Konseling Untuk Membantu Peserta Didik Merencanakan Karir," *SHINE : Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3, no. 2 (2014): 49–55.

¹¹ Bagus Amirul Mukminin, Vidigdo Trianto, Endang Sri Mujiwati, "Pengembangan Media Poster Untuk Materi Sumber Dan Bentuk Energi Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri," *Al-Irsyad* 4 (2022): 1559.

¹² Muzakki Adila, Supriyanto, and Sani Safitri, "Pengaruh Penerapan Media Cetak Berbasis Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Sma Negeri 1 Indralaya," *Jurnal Pendidikan Sejarah* 6, no. 2 (2017).

Media leaflet layak dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi hal ini didukung oleh rahmadhani judu yang berisi pengembangan media leaflet sebagai media pembelajaran sejarah Indonesia. Dengan diperolehnya hasil pengembangan media leaflet dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat proses belajar menjadi interaktif.¹³ Dalam peneitian yang di lakukan oleh Martini Rofiqoh Dimana konseling dengan menggunakan leaflet dan upaya meningkatkan pengetahuan dan sikap ibu tentang cara menyusui yang benar dengan menggunakan media leaflet.¹⁴ Leaflet sendiri berisi tentang peayanan bimbingan konseling di sekolah untuk berbagai keperluan diantaranya leaflet tentang penjurusan dan *Carrer day*.



Gambar 4. 3 Leaflet

¹³ Alif Luganta Ramadhani, Tantri Raras Ayuningtyas, and Adzkiyak, "Pengembangan Leaflet Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA 04 Ma'Arif Perintis Tempurejo Tahun Ajaran 2019/2020," *SANDHYAKALA : Jurnal Pendidikan Sejarah* 1, no. 1 (2020): 1–8.

¹⁴ Rofiqoh and Martini, "Pengaruh Konseling Dengan Menggunakan Media Leaflet Dalam Upaya Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Ibu Tentang Cara Menyusui Yang Benar Di UPTD Puskesmas Tongauna Kabupaten Konawe," *Jurnal Gizi Ilmiah* 4, no. 2 (2017): 100–109.

Kelebihan menggunakan media leaflet yaitu, dapat disimpan dalam jangka waktu yang lama, lebih informatif dibandingkan dengan poster, bisa dijadikan sumber untuk pustaka/referensi, dicetak di lembaga resmi sehingga dapat dipercaya, jangkauannya bisa sangat luas, penggunaan dapat digabungkan dengan media lainnya, dan sangat mudah untuk dibawa kemana-mana. Sedangkan, kekurangan dalam penggunaan media leaflet yaitu tidak cocok sasaran antar individu per individu, mudah hilang atau luntur dan leaflet tidak berguna jika sasaran tidak diikuti sertakan secara aktif.

5. Slogan

Slogan biasanya menggunakan kata yang menarik dan mudah diingat dengan penyampaian informasi dan kata kata yang di gunakan bebas, unik dan beragam tapi masih dalam konteks hal apa yang ingin disampaikan oleh pencipta slogan.¹⁵ Slogan sendiri digunakan untuk memberitahukan atau menyampaikan suatu informasi dalam kata lain adalah komunikasi visual melalui beberapa beberapa kalimat yang mewakili nya. Slogan biasanya di gunakan sebagai dasar prinsip utama tau di sebut dengan moto atau samboyan dari suatu usaha atau organisasi.¹⁶ contoh "HMPS BKI memiliki seogan dengan kalimat *satu rasa kita bisa luar biasa*". Slogan ini dapat di ucapkan atau di disaindalam bentuk media grafis. Adapun fungsi slogan secara umum yaitu sebagai berikut:

- a. Fungsi Infrasional, bertujuan untuk mengenalkan suatu peroduk
- b. Fungsi Transformasional, bertujuan agar bisa mengubah sikap atau kebiasaan masyarakat atau konsumen terhadap suatu aturan yang di dikeluarkan oleh instansi pemerintah

¹⁵ Mohammad Arsyad Labib. A and M.Hum. Dr. Dianita Indrawati, S.S., "Bentuk, Fungsi, Dan Makna Slogan Pada Kendaraan Angkutan Barang Di Surabaya," *Sapala* 8, no. 2 (2021): 194–204.

¹⁶ Desi Latri, Padi Utomo, and Agus Trianto, "ANALISIS SLOGAN DI KOTA BENGKULU," no. 1 (2004): 1–14.

- c. Fungsi Reminder, bersifat informasi dengan tujuan sebagai pengingat.



Gambar 4. 4 Slogan

6. Spanduk

Berukuran besar dan membentang, dipasang untuk memberikan informasi, dipasang di beberapa tempat, contohnya di jalan besar atau ketika ada seminar, acara-acara besar di sebut dengan definisi media spanduk. Spanduk indentik dengan adanya gambar dan kata-kata atau kalimat yang di rangkai sedemikian rupa menarik dan memikat para pembaca.¹⁷ Dari peneitian yang diteiti oleh Teguh dengan judu penggunaan spanduk dan brosur sebagai bahan penunjang media publikasi, kegiatan memperoleh hasil bahwa spanduk cukup efektif dan efisien digunakan serta meningkatkan daya Tarik audiace terhadap informasi yang di berikan dengan catatan spanduk harus di desain dengan menarik.¹⁸

¹⁷ Nadya Nur Rahman, Rahayu Sri Utami, and Agung Zainal Muttakin Raden, "Analisis Tipografi Pada Spanduk Pemasaran Perumahan," *Jurnal Desain* 5, no. 03 (2018): 250, <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i03.2572>.

¹⁸ Teguh Tri Susanto, Eddy Kusnadi, and Laurensia Retno, "Penggunaan Spanduk Dan Brosur Sebagai Bahan Penunjang Media Publikasi Kegiatan (Studi Pada Ibu-Ibu Pengurus Yayasan Uswatun Hasanah, Pancoran Mas Depok Jawa Barat)," *Jurnal ABDIMAS BSI* 1, no. 3 (2018): 576–84.

Dalam konseling spanduk dapat di gunakan pada layanan informasi contohnya untuk memberi informasi dan layanan bimbingan keompok contoh materi yang di sampaikan tentang bahaya narkoba atau bahaya merokok. Adapun fungsi spanduk secara umum adalah spanduk sebagai identitas, spanduk sebagai media promosi, spanduk sebagai media informasi. Kemudian kelebihan dari spanduk yaitu proses pembuatan tidak rumit, mencakup semua target audience, penempatan yang fleksibe dan dapat dilihat beruang-uang.



Gambar 4. 5 Spanduk

7. Selebaran

Selebaran terdiri dari seembar kertas yang dimana seembaran tersebut yang tidak terlipat. Bertambahnya informasi, pengetahuan an wawasan *audiance* terkait informasi yang di sampaikan adalah tujuan dari media brosur atau selebaran. Singkatnya fungsi dari brosur atau selebaran ini sebagai media informasi dan persuasive. Berdasarkan hasil peneitian yang di lakukan oleh Rosmawanti di peroleh hasil bahwa pengaruh media konseling dengan brosur lebih efektif pengetahua nya tentang

gaya hidup pasien yang penderita DM tipe 2.¹⁹ Adapun keunggulan selebaran antara lain:

- a. Selebaran di cetak dan di sebarakan sesuai dengan jumlah khalayak, dan pesan yang akan di sampaikanpun dapat dijangkau atau di terima sesuai dengan jumlah khalayak
- b. Saat selebaran di layangkan pada khalayak maka pemateri menjeaskan materi yang mengenai brosur secara detail dan jeas kepada khalayak.
- c. Hal - hal yang beum bisa di fahami oleh klayak terkait selebaran atau brosur yang di berikan dapat di tanyakan secara langsung oleh khalayak kepada pemateri
- d. Penyebar selebaran dapat meihat langsung kondisi emosi psikologis khalayak, Penyebar brosur dapat dengan mudah mendapatkan khalayak atau calon konsumen yang potensial.

Kekurangan dari selebaran, diantaranya:

- a. Dimana dalam penyebaran selebaran, tenaga dan jumlah penyebar sangatlah tergantung, jadi hanya kerap menyentuh sedikit khalayak dalam satu waktu.
- b. Skill dalam menyebarkan brosur dapat menjeaskan sedikit kepada khalayak sehingga khalayak dapat mengerti dan direspon dengan baik.
- c. Tidak semua orang bisa tentang brosur tersebut secara langsung dari penyebar brosur.

8. Brosur

Brosur, yang terdiri dari beberapa halaman, digunakan untuk menjual barang atau jasa oleh banyak orang. Brosur tidak terbit secara berkala, dan hanya terbit sekali. Orang membagikan

¹⁹ Rosmawati Helmi Barus, Donal Nababan, and Frida Lina Tarigan, "Pengaruh Konseling Dengan Media Lembar Balik Dan Brosur Terhadap Pengetahuan Tentang Gaya Hidup Pada Pasien Dm Tipe 2 Di Poli Rawat Jalan Rsud Deli Serdang," *Jurnal Muara Sains, Teknologi, Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan* 3, no. 2 (2020): 259, <https://doi.org/10.24912/jmstik.v3i2.5425>.

brosur di banyak tempat, seperti di pertokoan dan di jalan. Jika kita pergi ke perusahaan atau institusi, kita bisa dengan mudah mendapatkan brosurnya.²⁰ Halaman sering digabungkan dengan (seperti kawat, benang atau stapler), dan memiliki sampul, tetapi tidak selalu menggunakan jilid keras. Menurut Soedijanto dan Soehardjan (1999), adalah media cetak yang dikemas dalam buku kecil berukuran 13,5 x 18 cm dengan paling sedikit 24 halaman.²¹

Brosur berfungsi sebagai media persuasif dan informatif, dengan tujuan untuk memberi pemahaman kepada pembaca yang lebih baik tentang dunia. Sementara itu, sebagai media persuasif, brosur biasanya lebih berkonsentrasi pada masalah kualitas daripada masalah gengsi produk. Persuasi pada dasarnya bertujuan untuk mendorong penonton untuk mengubah perilaku, sikap, pendapat, dan sosial mereka.



Gambar 4. 6 Brosur

²⁰ debora m. Lengkey, yaulie d.y. Rindengan, and Virginia Tulenan, "BROSUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS SAM RATULANGI MANADO DENGAN TEKNOLOGI MARKERLESS AUGMENTED REALITY," *E - Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 2014, 1–10.

²¹ Ida Ruyadi, "Pemanfaatan Brosur Dan Leaflet Sebagai Media Informasi Dan Komunikasi Pertanian" 1, no. 1 (2015).

9. Booklet

Booklet adalah kumpulan media teknologi cetak. Booklet adalah buku kecil yang berisi informasi penting. Isinya harus jelas, tegas, dan mudah dimengerti, dan akan lebih menarik jika disertai dengan gambar. Jumlah halamannya tidak boleh lebih dari lima halaman, terlepas dari hitungan sampul, karena bentuknya kecil buku ini mudah dibawa ke mana pun. Selain itu, buku yang berisi informasi penting dengan ilustrasi memudahkan peserta didik menggunakannya selama pembelajaran.²² Adapun kelebihan booklet adalah yaitu, bisa digunakan untuk belajar sendiri, sangat mudah untuk mempejarinya, bisa bermanfaat bagi teman dan keluarga, dibuat, diperluas, diperbaiki, dan disesuaikan dengan mudah, menurunkan kebutuhan untuk mencatat, bisa dibuat dengan mudah dan biayanya relatif rendah, tahan lama, memiliki kemampuan yang lebih baik, dan ada kemungkinan untuk berkonsentrasi pada area tertentu. Sedangkan kekurangan booklet yaitu mencetak medianya dapat memakan waktu antara beberapa hari hingga berbuan-buan, gambar atau foto berwarna biasanya mahal untuk dicetak, sulit menjadikan halaman media cetak bergerak, orang cenderung menjadi bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran yang terlalu banyak disajikan dalam media cetak dan tanpa perawatan yang tepat, media cetak akan cepat rusak, hilang, atau musnah dengan cepat. Berikut ini tujuan booklet:

- a. Menumbuhkan minat sasaran siswa di Pendidikan.
- b. Membantu mereka mengatasi tantangan.
- c. Membantu mereka belajar lebih cepat.
- d. Merangsang mereka untuk berbagi informasi.
- e. Mempermudah komunikasi dalam bahasa sasaran pendidikan.
- f. Mempermudah penemuan informasi dalam sasaran pendidikan.

²² Sri Isnaendyah, Evi Afiati, and bangun yoga Wibowo, "PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI MENGGUNAKAN BOOKLET UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN SISWA DI SEKOLAH" 7, no. 6 (2022).

- g. Membantu mereka yang ragu untuk belajar dan memahami.
- h. Membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih jelas.²³



Gambar 4. 7 Booklet

10. Papan Bimbingan

Papan bimbingan adalah papan khusus yang digunakan untuk menampilkan bahan pelajaran dan instruksional. Papan ini terdiri dari artike, gambar, poster, dan objek tiga dimensi.²⁴ Tujuan papan ini adalah untuk memberi pengetahuan dan pemahaman yang mereka perlukan untuk mengidentifikasi diri dan merencanakan pola kehidupan.²⁵ Adapun manfaat papan bimbingan:

- a. Penjelasan pesan sehingga tidak terlalu verbalistis.

²³ Rahma Desti, Akmal Sutja, and Hera Wahyuni, "Pengembangan Booklet Sebagai Media Dalam Bimbingan Karir Peserta Didik," *Syifaful Qulub: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 3, no. 2 (2022): 31–38.

²⁴ Cicilia Kusuma Winahyu and Lydia Ersta, "Pengaruh Informasi Karir Melalui Papan Bimbingan Terhadap Pemahaman Karir Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2019 / 2020," *Jurnal Medi Kons: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7, no. 1 (2021): 25–37.

²⁵ Rifai Ade Luxman, "Pengaruh Papan Bimbingan Terhadap Pemahaman Materi Bimbingan Karier Pada Siswa Kelas Ix Smp Negeri 3 Tanjung Redeb," *Jurnal Inovasi Bimbingan Dan Konseling* 2, no. 1 (2020): 30–37, <https://doi.org/10.30872/ibk.v2i1.647>.

- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indra.
- c. Menghidupkan semangat peserta didik, memungkinkan interaksi lebih langsung antara peserta didik dan guru BK.
- d. Proses layanan BK dapat lebih menarik.
- e. Kualitas layanan BK dapat meningkat.
- f. Dapat meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap materi BK.
- g. Dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar.

Kelebihan dari papan bimbingan yaitu, sangat murah dan mudah di buat, bisa menarik perhatian siswa dan membantu mereka menjadi kreatif. sedangkan kelemahan dari papan bimbingan yaitu, membutuhkan keterampilan dan kesabaran untuk membuatnya, serta penyampaian pesan hanya menggunakan eemen visual (yang dapat dilihat).²⁶



Gambar 4. 8 Papan Bimbingan

²⁶ Miranti Widi Andriani, "Pengaruh Layanan Informasi Menggunakan Papan Bimbingan Terhadap Pemahaman Karir Siswa Sekolah Dasar," *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri* 6, no. 2 (2019): 68–77, <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13604>.

11. Pamflet

Pamflet disebut juga selebaran, adalah tuisan yang dicantumkan di satu sisi atau kedua sisi seembar kertas dan kemudian dilipat atau dipotong setengah, sepertiga, atau bahkan seperempatnya, sehingga terlihat lebih kecil. Pamflet biasanya dijilid atau dibukukan.²⁷Tujuan pamphlet yaitu untuk memberi pembaca informasi yang jeas dan menarik. Salah satu manfaat pamflet adalah untuk mengimbau dan memberi ajakan positif kepada pembacanya. Seain itu, pamflet biasanya berisi rekomendasi, informasi, pengingat, dan informasi tentang efek dari tindakan tertentu. Adapun kelebihan pamflet:

- a. Mudah dibuat dan murah.
- b. Dapat menyampaikan informasi dengan jeas dan singkat.
- c. Mudah dibagikan kepada banyak orang.
- d. Cocok untuk pesan singkat yang penting, seperti ajakan untuk berpartisipasi dalam kegiatan atau informasi penting tentang kesehatan.

Kekurangan pamflet:

- a. Informasi yang dapat disampaikan terbatas.
- b. Bisa diabaikan atau dibuang begitu saja.
- c. Tidak cocok untuk menyampaikan informasi yang kompleks atau rinci.
- d. Bisa menjadi sampah dan merusak lingkungan jika tidak digunakan uang.²⁸

²⁷ Karim, Tadjuddin Maknun, and Asriani Abbas, "Praanggapan Dalam Pamflet Sosialisasi Pelestarian Lingkungan Di Kabupaten Wakatobi," *Jurnal Ilmu Budaya* 7, no. 2 (2019): 241–47.

²⁸ Restu Wahyuni and Rachmi Yulianti, "Pamplet Niaga Sebagai Komunikasi Promosi Bersama Dalam Meningkatkan Penjualan Produk Masyarakat Desa Di Kecamatan Waringin Kurung," *Seminar Nasional Riset Terapan 2017 | SENASSET 2017* 5, no. 2 (2017): 130, <https://doi.org/10.36080/avg.v5i2.643>.

C. Cara Pembuatan Pengembangan Media Grafis

1. Cara Membuat Poster Dari Aplikasi Canva

- Pertama, Download Aplikasi Canva di *play store/app store* yang ada di handphone atau PC kita.

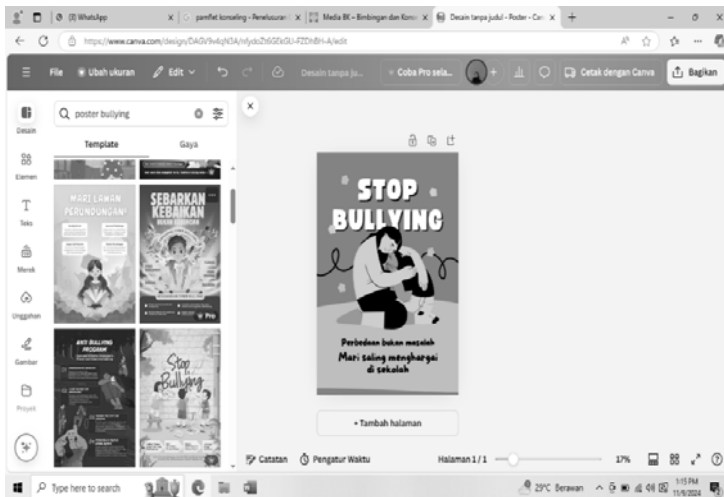


- Seanjutnya, buka aplikasi canva yang akan muncul pilihan yang akan kita buat, kemudian klik “Poster”.



Gambar 4. 10 Mendesain Poster

- c. Kemudian, setelah mengklik “ Poster” muncu lah desain-desain poster yang kita inginkan contohnya kita akan membuat desain ”poster bullying”.



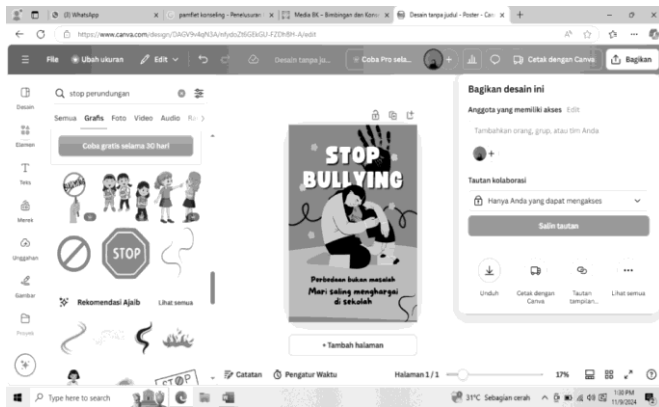
Gambar 4. 11 Template Poster

- d. Setelah memilih desain yang diinginkan k,ita bisa mengedit desain tersebut seperti yang kita inginkan semenarik mungkin, dengan memilih berbagai eemen yang telah disediakan.



Gambar 4. 12 Memilih Eemen

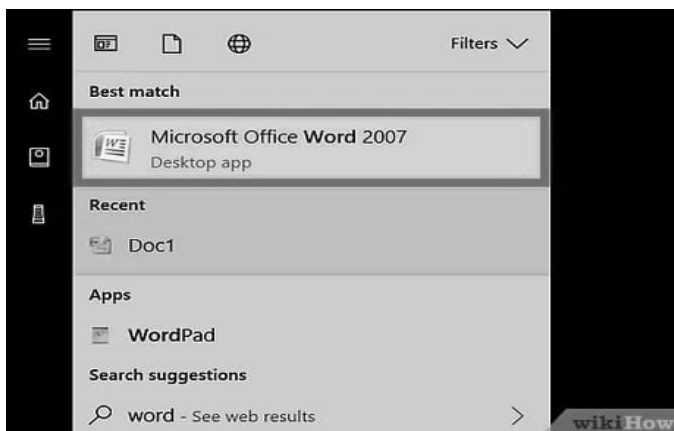
- e. Lalu, ketika selesai membuat poster, selanjutnya klik “panah diatas atas “dan kemudian klik “unduh” poster otomatis sudah tersimpan di galeri.



Gambar 4. 13 Mengunduh Poster

2. Cara Membuat Media Grafis Brosur Menggunakan Microsoft Word

- a. Pertama Buka Microsoft Word di laptop. Yang ikon nya ada huruf “W” warna putih yang latar Belakangnya berwarna biru tua.



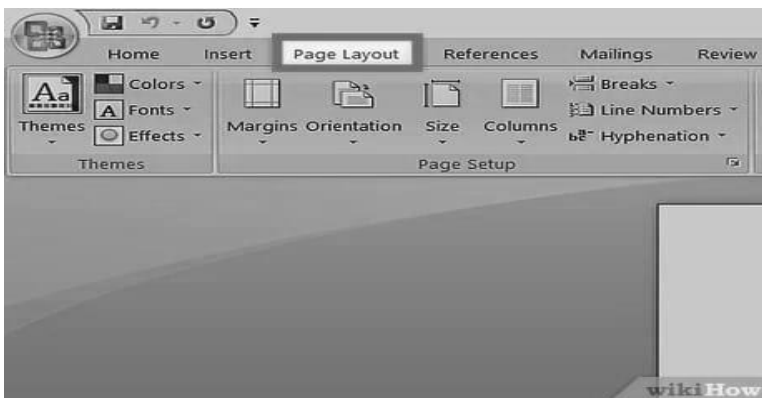
Gambar 4. 14 Microsoft Word

- b. Lalu klik *blank document* yang kotak putih berada di pojok kiri atas jendela program. selanjutnya, dokumen kosong timbu dari Microsoft word.



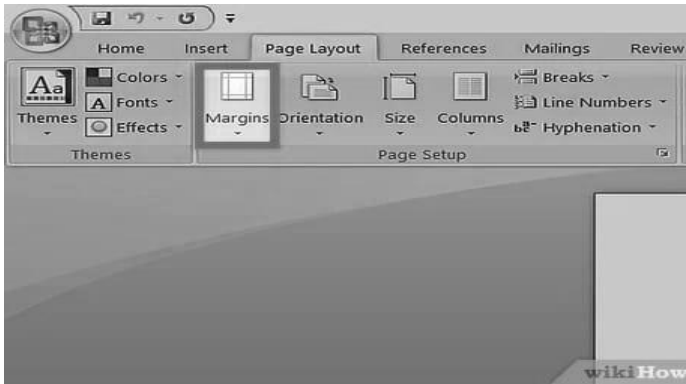
Gambar 4. 15 Blanck Document

- c. Setelah itu klik *tab layout* yang ada di bagian atas jendela word bilah peralatan baru yang akan ditampilkan di bawah barisan tab.



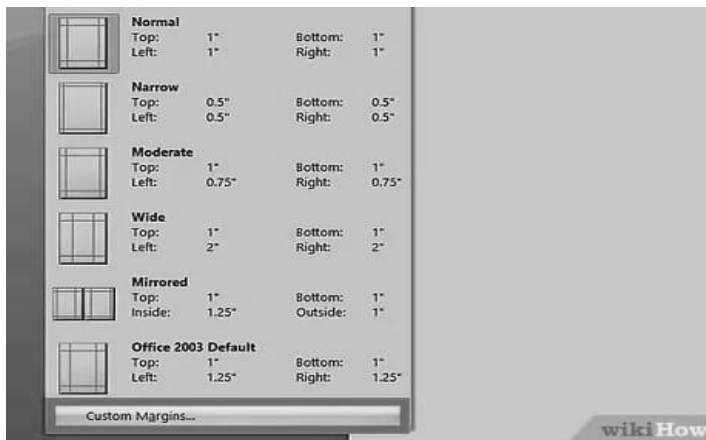
Gambar 4. 16 Tab Layout

- d. Selanjutnya, klik margins yang ada di ujung kiri peralatan “*Layout*”. Lalu, menu *drop-down* akan ditampilkan di word anda.



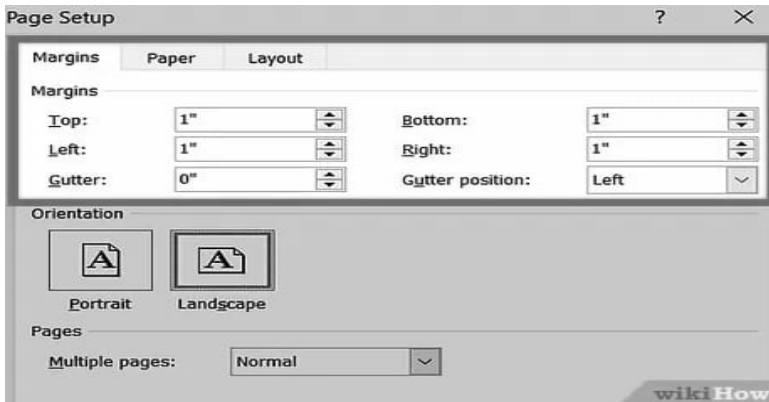
Gambar 4. 17 Drop Down

- e. Selanjutnya, klik *custom margin*. Yang berada di bawah menu drop-down “Margins” Lalu, jendela baru akan dibuka.



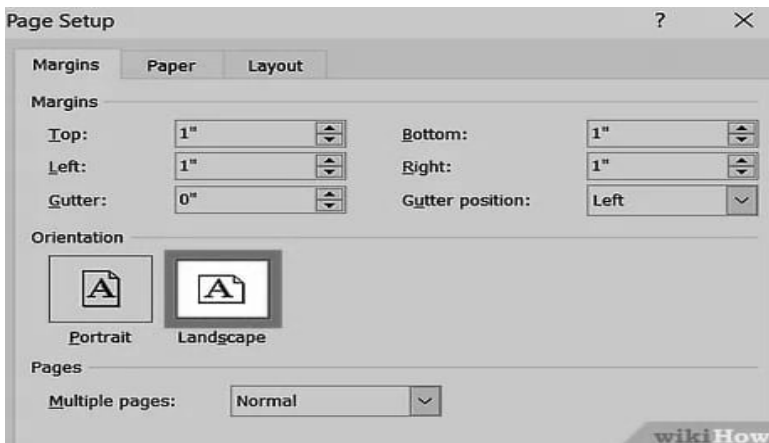
Gambar 4. 18 Margins

- f. Selanjutnya turunkan setiap margin, di bagian segmen “Margins” yang di atas jendela, Anda bisa melihat beberapa pilihan margin misalnya “left atau kiri” dengan angka nomor 1 pada kotak teks yang berada di samping kanan. Ubah angka di kotak menjadi 0.1 agar margin media brosur cukup lebar untuk mengisi konten.



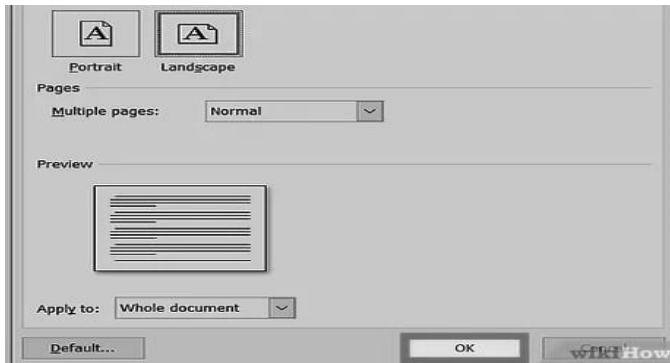
Gambar 4. 19 Page Setup

- g. Lalu klik *landscape*, yang ada di bagian tengah jendela word.



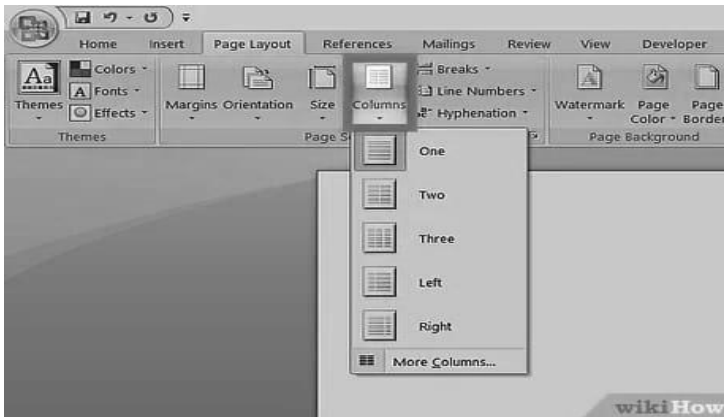
Gambar 4. 20 Landscape

- h. Setelah itu klik *ok* yang ada di bawah jendela. Lalu, perubahan disimpan oleh word.



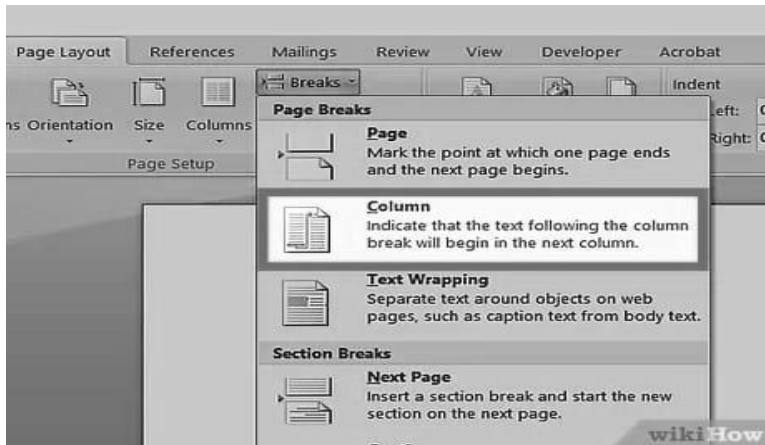
Gambar 4. 21 Whole Document

- i. Seanjutnya tambahkan kolom di dokumen untuk menambahkannya: Anda berada di tab "*layout*". Lalu, klik "*columns*". Pada menu *drop down* pilih jumlah kolom.



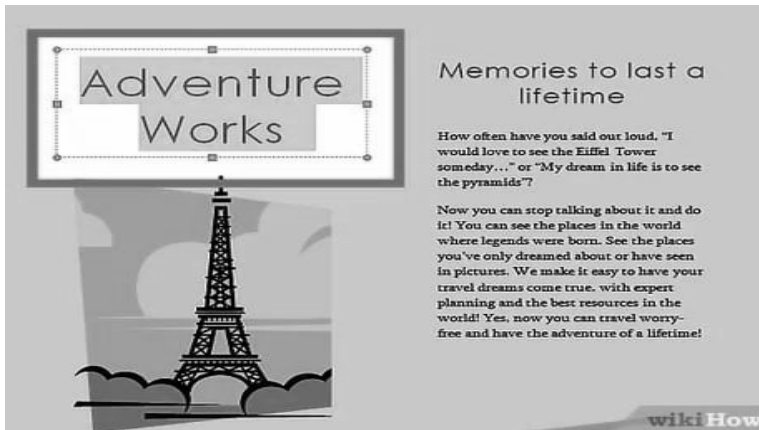
Gambar 4. 22 Jumlah Kolom

- h. Lalu anda, tambahkan pemisah kolom, agar setiap kolom brosur bisa memuat informasi yang berbeda, caranya yaitu: Masih berada di tab *"layout"*, lalu klik *"breaks"*. Selanjutnya, klik *"column"* di menu *drop-down*.



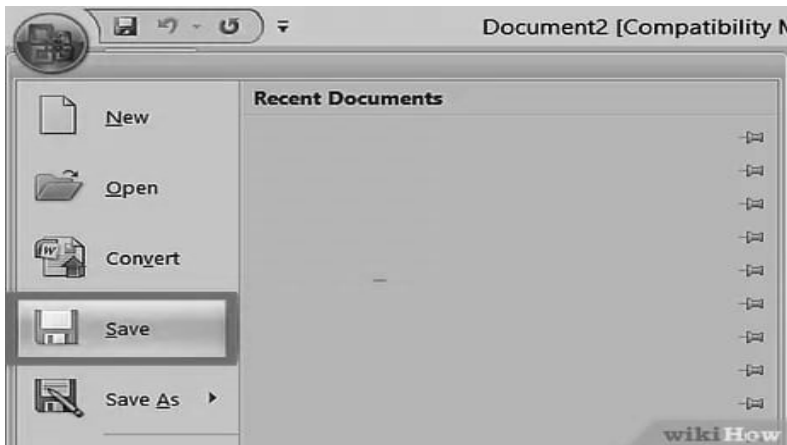
Gambar 4. 23 Column

- i. Selanjutnya, masukkan konten atau informasi brosur. Ada dua bentuk yang bisa dimasukkan ke dokumen yaitu:
- 1) Pertama, *"text"* – ketik informasi brosur di setiap kolom anda bisa mengedit dengan pilih *"Home"* serta menentukan pilihan yang ada di *"font"* teks yang sudah dipilih setelah itu ditandai.
 - 2) Kedua, *"images"* – jika ingin menambahkan foto klik tanda *"insert"* lalu klik *"pictures"* lalu pilih gambar setelah itu klik *"Open"*.



Gambar 4. 24 Konten

- j. Simpan brosur. Untuk menyimpannya klik *"file"* dan klik *"save as"*, lalu pilih lokasi penyimpanan dan dikasih nama file lalu klik *"save"*



Gambar 4. 25 Save Brosur

Soal Latihan

1. Bagaimana cara menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran menggunakan media grafis?
2. Apa tujuan utama dari penggunaan media grafis dalam proses peayanan BK?
3. Sebutkan dan jeaskan karakteristik yang dimiliki oleh media grafis!
4. Buatlah desain grafis dengan tema bullying menggunakan aplikasi Canva!
5. Apakah menurut Anda media grafis diperlukan dalam proses konseling? Jeaskan alasannya!
6. Apa perbedaan dan persamaan utama antara poster dan spanduk sebagai media penyampai informasi?
7. Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam pembuatan media grafis menggunakan aplikasi Canva? Jika iya, berikan contohnya!

Daftar Pustaka

- A, Mohammad Arsyad Labib., and M.Hum. Dr. Dianita Indrawati, S.S. "Bentuk, Fungsi, Dan Makna Slogan Pada Kendaraan Angkutan Barang Di Surabaya." *Sapala* 8, no. 2 (2021): 194–204.
- Adila, Muzakki, Supriyanto, and Sani Safitri. "Pengaruh Penerapan Media Cetak Berbasis Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Keas X Sma Negeri 1 Indralaya." *Jurnal Pendidikan Sejarah* 6, no. 2 (2017).
- Al-Anshari, Ahmad Faris, Ade Chita Putri Harahap, Muhammad Habib, Natassya Yasmin, Nurhalimah Br Harahap, and Putri Karlina Nasution. "Pengembangan Media Layanan Informasi Bimbingan Dan Konseling DisSekolah." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 4 (2019): 66–77.
- Ali, Muhson. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8,

no. 2 (2010): 1–10.

Anang Silahudin. “Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik Dan Fungsi Media Pembelajaran Al-Huda Karang Meatih.” *Jurnal Prodi MPI* 4, no. 2 (2002): 172.

Andriani, Miranti Widi. “Pengaruh Layanan Informasi Menggunakan Papan Bimbingan Terhadap Pemahaman Karir Siswa Sekolah Dasar.” *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Peneitian Universitas Nusantara PGRI Kediri* 6, no. 2 (2019): 68–77. <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13604>.

Anggraina. “Kreatifitas Pengembangan Media Layanan BK Ditinjau Dari Kesiapan Belajar Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling IKIP PGRI Madiun.” *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2015, 59–71.

Anjana, Nitro, and Anggana Agung Yudha. “Pengembangan Media Presentasi Teknik Digital Sebagai Penunjang Mata Diklat Teknik Mikroprosesor Untuk Smkn 7 Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Teknik Eektro* 2, no. 3 (2013): 1011–1016.

Aotar, Adlim, and Safrida. “Penerapan Presentasi Media Prezi Pada Materi Sistem Saraf Manusia Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Keas Xi Sma Negeri 2 Bukit.” *Jurnal Edubio Tropika* 3, no. 2 (2015): 51–97.

Apriliany, Lenny, and Hermiati. “Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2021, 192.

Apriyani, Dwi Dani. “Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal Formatif* 7, no. 2 (2017): 115–23.

Attika, and Sukardi. “Penerapan Media Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Dimasa Pandemic.” *Jurnal Al-Taujih-Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islam* 7, no. 1 (2021): 27.

Barus, Rosmawati Hemi, Donal Nababan, and Frida Lina Tarigan. “Pengaruh Konseling Dengan Media Lembar Balik Dan Brosur Terhadap Pengetahuan Tentang Gaya Hidup Pada Pasien Dm Tipe 2 Di Poli Rawat Jalan Rsud Dei Serdang.” *Jurnal Muara Sains, Teknologi, Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan* 3,

- no. 2 (2020): 259.
<https://doi.org/10.24912/jmstkik.v3i2.5425>.
- Basri. "Peran Media Dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam Di Sekolah." *Jurnal Dakwah* 11, no. 1 (2010): 29.
- Chotimah, Irma Nuru Husnal. "Sistem Laboratorium Bahasa Di Dalam Whatsapp Messenger." *Jurnal Ilmu Budaya* 8, no. 2 (2020): 387–98. <https://doi.org/10.34050/jib.v8i2.10981>.
- Damitri, Dea Evina, and Gde Agus Yudha Prawira Adistana. "Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan." *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 6, no. 2 (2020): 1–7.
- Desti, Rahma, Akmal Sutja, and Hera Wahyuni. "Pengembangan Booklet Sebagai Media Dalam Bimbingan Karir Peserta Didik." *Syifau Quub: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 3, no. 2 (2022): 31–38.
- Dewi, Ratna, I Made Tege, and I Wayan Romi Sudhita. "Pengembangan Media Presentasi Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ipa Keas vi Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 Di Sd Negeri 2 Sawan." *Jurnal Pendidikan*, n.d., 1–8.
- Di, Konseling, and Sekolah Madrasah. "Media Audio Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah/Madrasah Andar Ifazatu Nurlatifah 1." *Madaniyah* 8 (2018): 27–40.
- Fadni, S. N. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Gambar (Flash Card) Dan Video Pembelajaran (Peneitian Tindakan Keas Terhadap Keompok A TK Permata Hati Kabupaten Bekasi)." *In Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta* 2, no. 1 (2023): 226–35.
- Falah. "Peningkatan Layanan Dan Bimbingan Konseling Melalui Peatihan Pembuatan Media Bimbingan Kepada Konseor Sekolah Di MAN LAB UIN Yogyakarta." *Jurnal Hisbah* 13, no. 1 (2016): 66.
- Febrianti, Feia. "Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Prosiding Seminar*

- Nasional Pendidikan FKIP II*, no. 1 (2019): 667–77.
- Firdaus, Ambar Rizqi. “, Inovasi Pemanfaatan Media Prezi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Keas X Boga 1 Pada Mata Pelajaran Sanitasi.” *Hygiene Dan Keseamatan*, 2015, 13.
- Fitria, Ayu. “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2018): 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Fuadah, Y. T. “Penggunaan Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Jurnal Mubtadiin* 8, no. 1 (2022): 71.
- Garris Peangi. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA.” *Jurnal Sasindo Unpam* 8, no. 2 (2020): 1–18.
- Gumear, Lintang, and Tri Sudarwanto. “Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Materi Sheving (Rak) Keas Xi Bdp Smk Negeri 2 Kediri.” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 8, no. 2 (2020): 764–70.
- Harahap, Habib, and Yasmin. “Pengembangan Media Layanan Informasi Dan Konseling Di Sekolah.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 2, no. 4 (2022): 56–59.
- Hardianto. “Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam.” *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2016): 1–17.
- Hastuti, Sri, Purwanto Purwanto, and Ade Wahyudin. “Implementasi Teknik Penyutradaraan Acara Ketoprak Di RRI Purwokerto
DOI: 10.31504/Komunika.V9i1.3225.” *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika* 9, no. 1 (2020): 31. <https://doi.org/10.31504/komunika.v9i1.3225>.
- Himawati, Ditiya, and Mu’minatus Fitriati Firdaus. “Pengaruh Word of Mouth Dan Manfaat Terhadap Keputusan Menggunakan E-Wallet Dana Melalui Kepercayaan Peanggan Di Jabodetabek.” *NOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia* 4, no. 3 (2021): 433.
- Ibrahim, Fauzan, and Raihan. “Jenis Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2022):

- Ikram, Ahmad Fadli Zil, Rina Evia, and Dewi Handayani. "Pengaruh Pemanfaata Media Presentasi Online Prezi Pada Materi Konsep Mol Terhadap Hasil Belajar Siswa (Study Eksperimen Di Keas X Mipa Sman 9 Bengkuu Utara." *Alotrop, Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia* 5, no. 1 (2021): 65.
- "IMPACT OF INFORMATION SERVICES USING MEDIA FILM TO STUDENT MOTIVATION LEARNING AT SMA NEGERI 1 RAMAN UTARA, LAMPUNG TIMUR." Vol. 60, 2014.
- Isnaendyah, Sri, Evi Afiati, and bangun yoga Wibowo. "PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI MENGGUNAKAN BOOKLET UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN SISWA DI SEKOLAH" 7, no. 6 (2022).
- Isri, Sauyah, and Rahmawati. "Optimalisasi Penggunaan Media Dan Teknologi Dalan Layanan Bimbingan Konseling Online." *Jurnal Of Conseing and Education* 3, no. 1 (2022): 11–17.
- Karim, Tadjuddin Maknun, and Asriani Abbas. "Praanggapan Dalam Pamflet Sosialisasi Peestarian Lingkungan Di Kabupaten Wakatobi." *Jurnal Ilmu Budaya* 7, no. 2 (2019): 241–47.
- Kurnia, Syanda, and Usman Usman. "Profesionalitas Cameraman Dalam Menghasilkan Gambar Berkualitas Pada Program Sembang Malam Di Ceria Tv Pekanbaru." *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi* 2, no. 5 (2020): 221. <https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i5.10480>.
- Kusumawardani, Sri Yuiastini Dwi Narita, Dwi Sri Rahayu, and Ketut Kusuma Umbarini Sari. "Pemanfaatan Jenis-Jenis Media Bk Di Sekolah Pada Pembelajaran Daring." *Pemanfaatan Jenis-Jenis Media Bk Di Sekolah Pada Pembelajaran Daring* 23, no. 1 (2022): 24–33.
- Kuswantoro, A., and N. Oktarina. "Pembelajaran Berbasis It Aplikasi Program Ms.Acces Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Pokok Bahasan Inventarisasi." *Urnal Peneitian Pendidikan Unnes* 29, no. 2 (2011): 160.

- Lastri, Desi, Padi Utomo, and Agus Trianto. "ANALISIS SLOGAN DI KOTA BENGKUU," no. 1 (2004): 1–14.
- Lengkey, debora m., yaue d.y. Rindengan, and Virginia Tuenan. "BROSUR FAKUTAS TEKNIK UNIVERSITAS SAM RATUANGI MANADO DENGAN TEKNOLOGI MARKERLESS AUGMENTED REALITY." *E - Journal Teknik Eektro Dan Komputer*, 2014, 1–10.
- Luxman, Rifai Ade. "Pengaruh Papan Bimbingan Terhadap Pemahaman Materi Bimbingan Karier Pada Siswa Keas Ix Smp Negeri 3 Tanjung Redeb." *Jurnal Inovasi Bimbingan Dan Konseling* 2, no. 1 (2020): 30–37. <https://doi.org/10.30872/ibk.v2i1.647>.
- Magdlena, Ina, Alif, Anis, Azzahra, and Iis. "PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SEATAN 06 PAGI,." *Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25.
- Manshur, Ahmad, and Akhmad Rodhi. "Pengembangan Media Grafis Dalam Pembelajaran." *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman* 2, no. 2 (2022): 1–13. <https://doi.org/10.36840/alaufa.v2i2.313>.
- Manurung, Purbatua. "Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Bidang Bimbingan Dan Konseling." *Hikmah* 17, no. 2 (2021): 115–27. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v17i2.96>.
- Marlinda, Linda, Faruq Aziz, Anton Anton, Taransa Agasya Tutupoly, Ruhui Amin, and Windugata Windugata. "Optimalisasi Media Pembelajaran Microsoft Word Untuk Menunjang Pembelajaran Online." *Dedikasi Sains Dan Teknologi Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 112.
- Muhson. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia* 8, no. 2 (2020): 1.
- Muya, Vivi Mavika, Bambang Trisno, and Jowaldi Jowaldi. "Pemanfaatan Media Infokus Pada Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SMPN 2 Ampek Angkek." *Indonesian Research Journal On Education : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 779–784.

- Musdalifah, Musdalifah, Satriani Satriani, Ahmad Najib, and Andi Umar Abadi. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Microsoft Exce Terhadap Pengolahan Data Peneitian Mahasiswa Uin Alauddin Makassar." *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 193.
- Mustika, Rieka. "Media Pembelajaran Sistem Audio Untuk Pemberdayaan Di Komunitas Masyarakat." *Jurnal Masyarakat Teematika Dan Informasi* 6, no. 1 (2015): 57–68.
- Ningtiyas, Ayu, and Iain Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Beitung. "Layanan Konseling Keompok Dalam Upaya Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik." *IJoCE: Indonesian Journal of Counseing and Education* 1, no. 1 (2020): 13–16.
- Nurfadilah, Azhar, and Aini. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hadil Blajar Siswa SD Negeri Pinang 1." *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2021): 155.
- Nurhamimah Rambe, Renni Ramadhani Lubis, Yusda Novianty, Dita Ameia. "Peatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Linktree Dan." *JPKM: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT* 4, no. 1 (2023): 85–89.
- Nurseto, Tejo. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik." *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 8, no. 1 (2011): 19–35.
- Pada, Musik, Anak Usia, Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran, and Gunungpati Semarang. "MODE PENGEMBANGAN NASKAH AUDIO LAGU UNTUK MEATIH PENCAPAIAN PERKEMBANGAN Deveopment Mode of Song Audio Lyrics to Improve 4-6 Years Old Children ' s Music Aptitude." *HARMONLA - Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni* 12, no. 2 (2012): 151–59.
- Patmawati, Hetty, and Satya Santika. "Penggunaan Software Microsoft Exce Sebagai Alternatif Pengolahan Data Statistika Peneitian Mahasiswa Tingkat Akhir"," 2016, 124–29.
- Pebriani, Corry. "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Keas V." *Jurnal Prima Edukasia* 5, no. 1 (2017): 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>.

- Pendidikan, Sarjana. *Efektivitas Penggunaan Media Film Dalam Layanan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pekanbaru Pekanbaru*, 2020.
- Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampe, and I Komang Sudarma. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Keas Iv Di Sekolah Dasar." *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6, no. 1 (2018): 9–19.
- Prahasari, Megaocvi Akhira. "Pengembangan Media Audio Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Menanggapi Cerita Untuk Siswa Keas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya Megaocvi Akhira Prahasari." *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 05, no. 01 (2014): 206–2016.
- Pranowo. "Pengembangan Median Bimbingan Dan Koseing Melalui Komik Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Bimbingan Konseling* 3, no. 1 (2014): 42–44.
- Prasetya, Aries Eka. "Meningkatkan Hasil Pembelajaran Online Sejarah Berbasis Media Presentasi Interakt." *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik* 2, no. 5 (2021): 737–748.
- Prayetno, Aji, Desty Kurniaty, Yefni Novalia, Hartini Hartini, and Agustian Haris. "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Atau Madrasah." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022): 999–1012.
- Purnamadewi, Diah Utami, and I Komang Ngurah Wiyasa. "Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Keas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 2 (2022): 490–95.
- Purwono, Joni. "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2014): 127–44.
- Purwono, Joni dkk. "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata

- Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2018): 127–44.
- Rahmadi Islam. “PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KEAS V SDN LANGUNG.” □□□□□□□□ □□□□□ □□□□ □□□□□□□□, no. 3 (2018): 1–13.
- Rahman, Nadya Nur, Rahayu Sri Utami, and Agung Zainal Muttakin Raden. “Analisis Tipografi Pada Spanduk Pemasaran Perumahan.” *Jurnal Desain* 5, no. 03 (2018): 250. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i03.2572>.
- Rais, Muh. ““Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi Berbasis Prezi Dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Mengingat Konsep.” *Jurnal Mekom: Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 2, no. 1 (2015): 10–24.
- Ramadhani, Alif Luganta, Tantri Raras Ayuningtyas, and Adzkiyik. “Pengembangan Leaflet Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Keas X SMA 04 Ma’Arif Perintis Tempurejo Tahun Ajaran 2019/2020.” *SANDHYAKALA: Jurnal Pendidikan Sejarah* 1, no. 1 (2020): 1–8.
- Rianto. “Efektivitas Penggunaan Metode Sugesti-Imajinasi Melalui Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Menuis Cerpen Di SMA Keas X.” *Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia* 1, no. 1 (2017): 66–85.
- Rofiqoh, and Martini. “Pengaruh Konseling Dengan Menggunakan Media Leaflet Dalam Upaya Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Ibu Tentang Cara Menyusui Yang Benar Di UPTD Puskesmas Tongauna Kabupaten Konawe.” *Jurnal Gizi Ilmiah* 4, no. 2 (2017): 100–109.
- Rohmah, Nafilatur. “Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya.” *Annwaliyah: Jurnal PGMI* 4 (2021): 128–32.
- Ruyadi, Ida. “Pemanfaatan Brosur Dan Leaflet Sebagai Media Informasi Dan Komunikasi Pertanian” 1, no. 1 (2015).

- Safei. "Penggunaan Media Grafis Dalam Proses Pembelajaran." *Lentera Pendidikan* 10, no. 1 (2007): 116–23.
- Saputri, Indri Juriana, Diana Tien Irafahmi, and Sumadi Sumadi. "Media Presentasi Prezi Pada Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Journal of Accounting and Business Education* 2, no. 4 (2016): 5.
- sayyida, fadhila, Nabila, and Darminto Eko. "Meningkatkan Minat Memanfaatkan Layanan Bimbingan Dan Konseling Melalui Penggunaan Media Bimbingan Dan Konseling" 1, no. 3 (2018): 7.
- Septi Cantika, Dewi, Fiqi, and Reni. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARA BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI PINANG 1." *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2021): 155–56.
- Septo, Haryoko. "Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Mode Pembelajaran." *Jurnal Edukasi@ Ektro* 5, no. 1 (2009): 1–10.
- Simanungkalit, Misran. "Pemanfaatan Media Infokus Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 1 Sigalangan." *Daru Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman* 6, no. 2 (2018): 99–124.
- Subkhi, Alfian Abdi, Alfian, Alfian Riyandoko, Bani Maskur, Muhammad Al-Walad, Daffa Umar Mauana, Donny Herlangga Razak, and Fara Yurisu Sakinah. "Pengenalan Dasar Aplikasi Microsoft Word Bagi Anak Yayasan As-Syari'Iyyah." *Abdi Jurnal Publikasi* 1, no. 2 (2022): 206.
- Sumardi, Yosaphat. "Penggunaan Microsoft Exce Dalam Analisis Data Eksperimen Pada Pembelajaran Fisika." *Cakrawala Pendidikan XXI*, no. 2 (2002): 202.
- Susanto, Teguh Tri, Eddy Kusnadi, and Laurensia Retno. "Penggunaan Spanduk Dan Brosur Sebagai Bahan Penunjang Media Publikasi Kegiatan (Studi Pada Ibu-Ibu Pengurus Yayasan Uswatun Hasanah, Pancoran Mas Depok Jawa Barat)." *Jurnal ABDIMAS BSI* 1, no. 3 (2018): 576–84.
- Syaputri, Maharaja, and Harahap. "Peran Media Pada Layanan

- Bimbingan Konseling Islam Di Sekolah.” *Jurnal AL-Mursyid* 3, no. 2 (2021): 46–56.
- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103.
- Talakua, Calvin, and Febiayu Aloatuan. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipchart Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Keas X SMA Negeri 24 Maluku Tengah.” *Biodik* 7, no. 01 (2021): 95–101. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i01.12228>.
- Tantri Widyasari, and Lilik Mukayati. “Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Di Sekolah.” *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 3, no. 2 (2021): 119–30. <https://doi.org/10.51339/isyrof.v3i2.385>.
- Teninurrita. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” 3 (2018): 176.
- Triyono, and Febriani. “Pentingnya Pemanfaatan Teknologi Informasi Oleh Guru Bimbingan Dan Konseling.” *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 1, no. 2 (2018): 1.
- Umroh, Ida Latifatu. “Tape Recorder Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menyimak.” *DAR E-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan, Dan Humaniora* 5, no. 1 (2018): 17–35.
- Vidigdo Trianto, Endang Sri Mujiwati, bagus amiru mukminin. “Pengembangan Media Poster Untuk Materi Sumber Dan Bentuk Energi Siswa Keas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.” *Al-Irsyad* 4 (2022): 1559.
- Vitoria, Linda, and Mislinawat Saheatua. “Kendala Guru Memanfaatkan Media It Dalam Pembelajaran Di Sdn 1 Pagar Air Aceh Besar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2018): 131–40.
- Wahyuni, Restu, and Rachmi Yuianti. “Pamphlet Niaga Sebagai Komunikasi Promosi Bersama Dalam Meningkatkan Penjualan Produk Masyarakat Desa Di Kecamatan Waringin Kurung.” *Seminar Nasional Riset Terapan 2017 | SENASSET 2017* 5, no. 2 (2017): 130. <https://doi.org/10.36080/avg.v5i2.643>.

- Widiyastuti, Wahyu Sri, and Agung Slamet Kusmanto. "Penggunaan Media Poster Dalam Layanan Bimbingan Konseling Untuk Membantu Peserta Didik Merencanakan Karir." *SHINE: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3, no. 2 (2014): 49–55.
- Widyasari, and Mukayati. "Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Di Sekolah." *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 3, no. 2 (2021): 1.
- Winahyu, Cicilia Kusuma, and Lydia Ersta. "Pengaruh Informasi Karir Melalui Papan Bimbingan Terhadap Pemahaman Karir Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2019 / 2020." *Jurnal Medi Kons: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7, no. 1 (2021): 25–37.
- Wiwik Laea. "MEDIA SEBAGAI LEMBAGA SOSIAL DAN KOMERSIAL." *Jurnal Al-Nashibah* 3, no. 2 (2019): 135–60.
- Zaini, Dianto, and Muyani. "Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan Dan Konseling Dalam Layanan Informasi." *Jurnal Konseor* 4, no. 2 (2020): 127–31.



Bab V

Pengembangan Media Proyeksi Diam dan Media Presentasi

A. Media Proyeksi Diam

Media tentu berperan penting sebagai pendukung dalam mempermudah penyampaian materi yang diberikan guru bk atau konseor dalam layanan bk kepada peserta didik. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pemberian layanan bk yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media dalam proses pemberian layanan bk karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keberhasilan dalam menerima informasi. Media dibagi menjadi 4 jenis dalam bentuk fungsinya yaitu media visual, media audio, media audio visual dan media serba neka.¹

Dari pengertian media diatas bahwasannya media memiliki peran, fungsi dan tujuannya sendiri bagi setiap individu di muka bumi ini, contohnya sebagai media untuk interaksi antara satu dengan yang lainnya. Sedangkan menurut ahmad rohani, media berfungsi sebagai sarana, prasarana serta sebagai suatu alat yang biasanya digunakan untuk berkomunikasi dan jug dapat dilihat

¹ Muhson Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 1–10.

dengan indra manusia.² Salah satu pengertian dari media yang cukup populer adalah media sebagai alat, metode, dan teknik yang biasanya selalu digunakan dalam rangka untuk lebih mengefektifkan komunikasi serta interaksi antara individu satu dengan yang lainnya. Media juga memiliki berbagai manfaat untuk menjalankan segalanya menuju kearah yang lebih mudah dan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam pemanfaatan media dalam proses pemberian layanan bk sangatlah perlu direncanakan dan dirancang secara baik dan sistematis dengan tujuan agar pemberian layanan bk lebih efektif untuk mampu digunakan dalam proses pemberian layanan.³

Penggunaan media proyeksi di sini dapat menampilkan pesan yang menarik praktis dan penggunaan beruang, dengan begitu akan membuat mereka memiliki kemampuan dan bisa untuk meningkatkan motivasi, perhatian, dan minat pada diri mereka sendiri sehingga mereka mampu untuk memahaminya.⁴ Namun, produksi slide atau film strip membutuhkan perencanaan yang matang dan kemampuan untuk menggambarkan pesan secara ringkas dan jelas, yang membutuhkan perencanaan tata ruang yang baik. Alat-alat ini saat ini semakin jarang digunakan, terutama karena komputer telah dikembangkan yang dapat memproyeksikan pesan dengan lebih baik dan dengan cara yang lebih fleksibel. Media berfungsi sebagai salah satu bentuk bantuan yang dapat diberikan atau distrukturkan dengan jelas dan bagus dan lebih menarik untuk lebih membantu dan mendorong siswa agar dalam pembelajaran lebih efektif, meningkatkan kualitas dan mengkonkritkan sesuatu

² Sri Yulastini Dwi Narita Kusumawardani, Dwi Sri Rahayu, and Ketut Kusuma Umbarini Sari, "Pemanfaatan Jenis-Jenis Media Bk Di Sekolah Pada Pembelajaran Daring," *Pemanfaatan Jenis-Jenis Media Bk Di Sekolah Pada Pembelajaran Daring* 23, no. 1 (2022): 24–33.

³ Joni Purwono, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2014): 127–44.

⁴ Dwi Dani Apriyani, "Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Formatif* 7, no. 2 (2017): 115–23.

yang mereka rasa masih abstrak.⁵

Media proyeksi diam harus diproyeksikan pada proyektor agar dapat dilihat oleh subjek. Media jenis ini terkadang disertai dengan rekaman audio, namun ada juga yang hanya bersifat visual. Jenis bahan yang digunakan dalam proyeksi senyap adalah film slide, film strip film, transparansi proyektor overhead (OHT), bahan proyeksi overhead (OHP), dan infocus. Media proyeksi diam memiliki persamaan dengan media grafis dalam hal menyajikan rangsangan rangsangan visual. Media Proyeksi juga merupakan Media visual yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Beberapa jenis media proyeksi diam diantaranya:

1. Proyektor transparan (OHP dan OHT)



Gambar 5. 1 OHP

Overhead Projector adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan program-program tranparansi pada sebuah layar. Sedangkan OHT (*Overhead Transparency*) adalah media visual yang diproyeksikan melalui OHP.⁶ OHT terbuat dari bahan transparan yang biasanya berukuran 8,5 X 11 inchi. alat untuk memproyeksikan benda tembus cahaya. Cara kerja OHP seperti diaskop. Dalam Proyektor transparan terdapat tiga jenis bahan yang biasanya digunakan yaitu:

- a. Writable film (film plastik) jenis ini dapat ditulis atau

⁵ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik," *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 8, no. 1 (2011): 19–35.

⁶ Rianto, "Efektivitas Penggunaan Metode Sugesti-Imajinasi Melalui Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Di SMA Kelas X," *Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia* 1, no. 1 (2017): 66–85.

digambar langsung dengan spidol.

- b. Film PPC (PPC = Plain Paper Copier) jenis film yang dapat ditambahkan teks atau gambar dengan mesin fotokopi.
- c. Film inframerah, jenis film yang dapat dicetak atau difaks secara termal.

Sedangkan OHP (Overhead Projector) adalah suatu perangkat yang biasanya memiliki kegunaan seperti untuk memproyeksikan program transparan ke layar. Biasanya alat ini digunakan untuk mengganti pane. Ada dua jenis mode OHP, yaitu:

- a. OHP classroom, yaitu OHP yang didesain dan dibuat untuk penyimpanan permanen di dalam keas atau ruangan. Biasanya lebih berat daripada OHP portabe.
- b. Portable OHP yaitu OHP yang dirancang agar mudah dibawa kemana-mana, sehingga ukuran dan beratnya lebih kecil.

OHT juga mempunyai beberapa Kelebihan dalam menggunakannya. berikut adalah kelebihan yang didapatkan dari media proyektor transparan (OHP) dan OHT:

- a. Menarik, karena penyajian yang reatif disertai warna-warna yang indah.
- b. Tatap muka dengan siswa selalu terjaga dan memungkinkan siswa mencatat hal-hal yang penting dan Tidak memerlukan operator yang khusus.
- c. Dapat menyajikan pesan secara efisien.
- d. Dapat dipakai dalam ruangan terang dan benda yang diproyeksikan adalah gambar atau tuisan tangan dengan spidol pada kertas plastik atau kertas transparan.
- e. Dapat digunakan untuk mempresentasikan pesan dalam berbagai ukuran keas.
- f. Dapat menyajikan banyak pesan dalam waktu yang reatif singkat dan Program OHT dapat digunakan beruang kali.

Sedangkan kelemahan dari media proyektor transparan (OHP) dan OHT yaitu berupa:

- a. Memerlukan perencanaan yang matang dalam pembuatan dan penyajiannya.
- b. OHT dan OHP adalah 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.

2. Infokus

Infokus merupakan alat output yang berfungsi untuk menampilkan gambar atau visual hasil proses dan data komputer. Infokus memerlukan objek lain sebagai media penerima pancaran signal gambar yang dipancarkan, biasanya dinding putih, whiteboard ataupun kain atau layar putih yang dibentangkan dan media datar lainnya. Biasanya infokus digunakan untuk memaparkan materi dalam presentasi. Penggunaan media infokus merupakan satu diantara media elektronik yang dapat digunakan oleh guru bk dalam proses pemberian layanan bk atau dalam kegiatan lainnya. Menggunakan media infokus juga dapat membantu guru bk agar dapat mengembangkan teknik pemberian layanan sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih maksimal. Untuk itu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, khususnya media infokus dapat dijadikan sebagai alternatif.

Media infokus ini adalah suatu bentuk teknologi yang digunakan sebagai penghantar ilmu kepada siswa. media ini digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga interaksi komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung tepat guna dan berdaya guna. Media pembelajaran ini akan membantu guru dalam mengkomunikasikan materi-materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran ini sangat penting bagi setiap proses pembelajaran, kegiatan belajar-mengajar, agar tidak

monoton sehingga siswa tidak akan mengalami kebosanan dalam mendengarkan apa yang ingin guru atau konseor sampaikan. Media Infokus hampir sama dengan monitor yang diproyeksikan adalah visual baik itu berupa huruf, Grafik, atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding melalui sebuah proyektor.⁷ Menggunakan infokus sebagai salah satu media pemberian informasi bisa mendorong siswa lebih maju karena media ini dapat ditampilkan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi.⁸ Kelebihan dan Kelemahan menggunakan media Infokus. Penggunaan infokus sebagai media pembelajaran ini mempunyai kelebihan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan untuk semua bidang studi serta Infokus juga dapat memancarkan berbagai jenis bahan audio visual termasuk gambar diam, film, objek, spesimen, drama.
- b. Mudah untuk dioperasikan meskipun infokus tergolong baru
- c. Pantuan proyeksi gambar dapat terlihat jelas pada ruangan yang terang dan dapat menjangkau kelompok yang besar.
- d. Harga infokus terbilang mahal dan dalam pengaturannya yang sulit
- e. Menambah biaya listrik dan menghasilkan radiasi yang cukup tinggi menurut.⁹

⁷ Misran Simanungkalit, "Pemanfaatan Media Infokus Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 1 Sigalangan," *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman* 6, no. 2 (2018): 99–124.

⁸ Linda Vitoria and Mislinawat Sahelatua, "Kendala Guru Memanfaatkan Media It Dalam Pembelajaran Di Sdn 1 Pagar Air Aceh Besar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2018): 131–40.

⁹ Vivi Mavika Mulya, Bambang Trisno, and Jowaldi Jowaldi, "Pemanfaatan Media Infokus Pada Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SMPN 2 Ampek Angkek," *Indonesian Research Journal On Education : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 779–784.



Gambar 5. 2 Infokus

B. Jenis-Jenis Media Presentasi

Media memegang peranan yang sangat penting dalam menyampaikan berbagai informasi. Pemberian layanan informasi di BK dapat dilaksanakan secara optimal jika didukung dengan penggunaan media yang tepat.¹⁰ Hakikat penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling sendiri yaitu dimana media menjadi alat bantu dalam komunikasi antara guru/konseor dengan siswa atau konsei.¹¹ Media presentasi adalah salah satu jenis media berbasis komputer. Media presentasi dapat digunakan untuk menjeaskan materi-materi yang bersifat teoritis. Media presentasi ditampilkan dengan bantuan media proyektor yang memiliki jangkauan pancar cukup besar.¹² Biasanya materi yang disajikan digabungkan menjadi satu kesatuan yang utuh dalam bentuk teks, gambar, animasi dan video. Karena efektivitas penyampaian pesan, media presentasi kini banyak digunakan untuk keperluan belajar mengajar.

Presentasi adalah alat pembelajaran. Penggunaannya paling besar dibandingkan dengan metode lainnya. Berbagai perangkat

¹⁰ Aji Prayetno et al., "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Atau Madrasah," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022): 999–1012.

¹¹ Kusumawardani, Rahayu, and Sari, "Pemanfaat. Jenis-Jenis Media Bk Di Sekol. Pada Pembelajaran Daring."

¹² Nitro Anjana and Anggana Agung Yudha, "Pengembangan Media Presentasi Teknik Digital Sebagai Penunjang Mata Diklat Teknik Mikroprosesor Untuk Smkn 7 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 2, no. 3 (2013): 1011–1016.

yang dikembangkan tidak hanya berdampak signifikan pada pengembangan hasil belajar praktis, tetapi juga pada teori yang mendasarinya. Perkembangan terkini dalam bidang presentasi komputer telah menyebabkan perubahan persyaratan untuk penyampaian konten pembelajaran. Ini termasuk persyaratan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan guru, pengajar atau pemateri saat mengolah materi pembelajaran dalam media presentasi berbantuan komputer. Keberhasilan siswa dalam lingkup hidupnya juga dapat diukur melalui berbagai macam prestasinya dalam belajar.¹³ Untuk menghasilkan siswa agar memiliki berbagai prestasi pastilah seorang guru, konseor harus memiliki berbagai macam cara, media dan trik agar tercapainya tujuan tersebut. Contoh media presentasi adalah PPT (Power Point), word, exce, acces, prezzi, dan lain-lain.

1. PPT (Power Point)

Power Point adalah aplikasi perangkat lunak untuk media presentasi menggunakan slide. Powerpoint merupakan aplikasi buatan Microsoft Office yang dipakai untuk presentasi. Microsoft PowerPoint adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. PowerPoint adalah alat bantu presentasi, biasanya digunakan untuk menjeaskan suatu hal yang dirangkum dan dikemas dalam slide Power Point. Sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami penjelasan kita melalui visualisasi yang terangkum di dalam slide. Pengguna dapat menambahkan kata-kata dan gambar yang menarik dalam slide. Umumnya, Powerpoint dipakai dalam pendidikan, bisnis, kantor, dan lainnya.

a. Kelebihan/Keuntungan media PPT

Berikut adalah beberapa kelebihan dalam menggunakan media Microsoft Power Point yaitu:

- 1) Mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, baik oleh

¹³ Aries Eka Prasetya, "Meningkatkan Hasil Pembelajaran Online Sejarah Berbasis Media Presentasi Interakt," *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik* 2, no. 5 (2021): 737–748.

guru maupun siswa.¹⁴

- 2) Penyajiannya menarik karena menyertakan warna, huruf dan animasi, serta animasi teks dan animasi gambar.
- 3) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- 4) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik/klien/konsei.
- 5) Guru/konseor tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 6) Dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 7) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD, Disket, Flashdisk atau File), sehingga paraktis untuk di bawa ke mana-mana.¹⁵

Media ppt juga memiliki beberapa kelemahan dan kekurangannya sebagaimana aplikasi lainnya. Kekurangan dari media Microsoft PowerPoint, yaitu:

- 1) Ketergantungan terhadap listrik sangat tinggi.
- 2) Media pendukung reatif mahal karena Anda membutuhkan komputer dan LCD (media proyeksi).
- 3) Penggunaan media tersebut sangat bergantung pada penyaji materi.
- 4) Siswa cenderung pasif ketika guru kurang menguasai teknologi operasional.

Sedangkan Kelemahan media presentasi powerpoint menurut (Khotimah, 2019) sebagai berikut:

- 1) File audio/video yang ditambahkan pada media

¹⁴ Dea Elvina Damitri and Gde Agus Yudha Prawira Adistana, "Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan," *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 6, no. 2 (2020): 1–7.

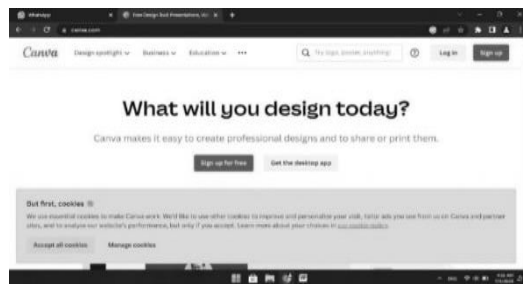
¹⁵ Ratna Dewi, I Made Tege, and I Wayan Romi Sudhita, "Pengembangan Media Presentasi Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas vi Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 Di Sd Negeri 2 Sawan," *Jurnal Pendidikan*, n.d., 1–8.

pembelajaran Microsoft Powerpoint harus disimpan dalam satu folder yang sama dengan file presentasi PowerPoint agar media dapat berfungsi secara optimal.

- 2) Sementara itu, jika file audio/video berbeda persentase, ada beberapa masalah di folder rekaman, yang akan menyebabkan file audio/video tidak berfungsi atau diputar, sehingga perlu diatur ulang.¹⁹

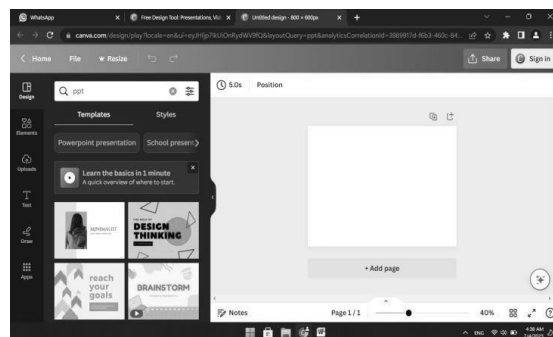
b. Langkah-Langkah Dalam Membuat Media Presentasi Menggunakan Aplikasi Canva

- 1) Buka website canva di mozilla/chrome di leptop)



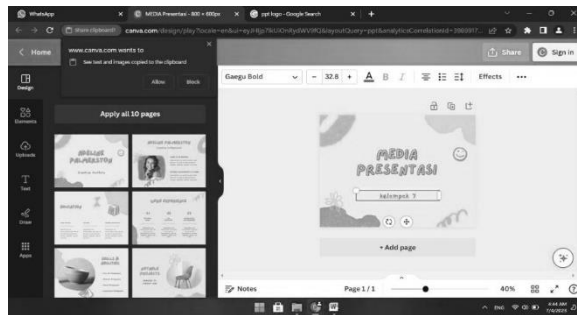
Gambar 5.3 Website Canva

Lalu cari dipencarian bisa dengan kata kunci PPT/Presentasi.



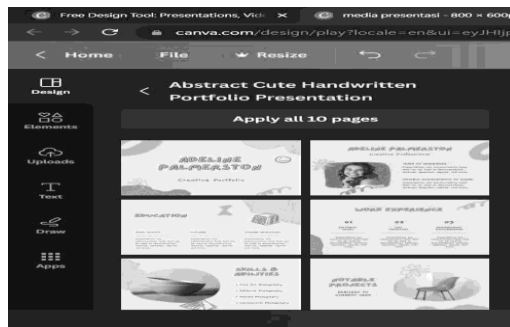
- 2) Pilih salah satu template
- 3) Lalu untuk mengubah huruf, kita cukup mengklik huruf

yang ditampilkan, lalu ketik yang kita mau.



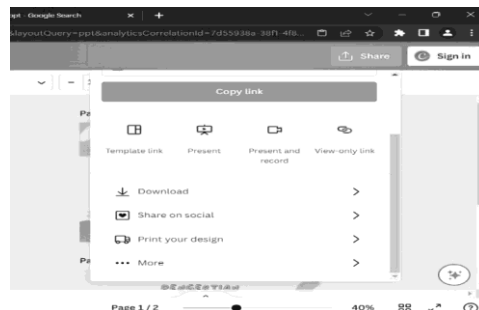
Gambar 5. 6 Fitur mengubah huruf

- 4) Jika ingin menambahkan kotak teks, grafik, bentuk lainnya (kotak, lingkaran, dll) kita bisa melihat tampilan disebelah kiri layar.



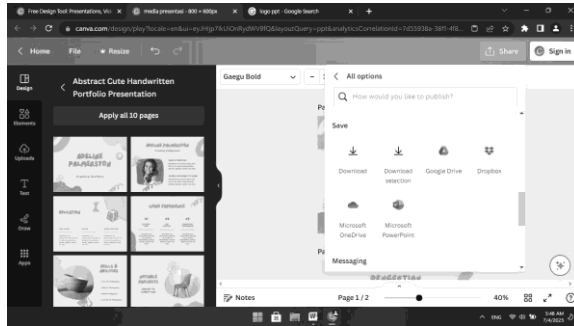
Gambar 5. 7 Kotak Teks, Grafik Dll

- 5) Jika ingin menyimpannya, kita bisa klik share di ditampilkan kanan.



Gambar 5. 8 Fitur untuk menyimpan

- 6) Lalu klik more, kemudian simpan sesuai keinginan, tetapi kita disini simpan sebagai power point, jadi klik power point.



Gambar 5. 9 Pilihan-pilihan untuk menyimpan

c. Kode Rahasia/jalan pintas dalam media PPT

Ada beberapa Kode Rahasia atau Pintasan Power Point yang dapat kita lakukan untuk membuat dan membantu dalam presentasi dalam kegiatan konseling, seperti:

- 1) Masuk slide akhir (END)
- 2) Masuk ke slide tertentu (ketikkan nomor slide, lalu tekan enter)
- 3) Menyembunyikan tombol navigasi dan petunjuk (ctrl-H)
- 4) Menampilkan slide kosong berwarna hitam (B/ tanda titik)
- 5) Menampilkan slide kosong berwarna putih (W/ tanda koma)
- 6) MeMulai presentasi dari awal (F5)
- 7) MeMulai presentasi saat ini (SHIFT+F5)
- 8) Menjalankan slide seanjutnya (tanda kanan)
- 9) Menjalankan slide sebelumnya (tanda kiri)
- 10) Memutar atau menjeda media (ALT+T)
- 11) Menghentikan pemutaran media (ALT+Q)
- 12) Menambahkan volume (ALT+ tanda atas)
- 13) Mengecilkan volume (ALT+ tanda bawah)

- 14) Mematikan volume (ALT+U)
- 15) Maju tiga detik (ALT+SHIFT+page down)
- 16) Mundur 3 detik (ALT+SHIFT+page up)

2. Prezi

Prezi awalnya dikembangkan oleh seorang arsitek Hungaria Adam Somlai Fischer sebagai alat visualisasi arsitektur. Misi Prezi adalah untuk membuat berbagi ide menjadi lebih menarik, dan Prezi sengaja dirancang sebagai alat untuk mengembangkan dan berbagi ide dalam format visual dan naratif.¹⁶ Prezi termasuk salah satu media presentasi dengan menggunakan perangkat lunak untuk mempresentasikannya dan media prezi ini juga berbasis internet.¹⁷ Dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, lingkungan belajar menjadi sangat beragam. Salah satunya adalah penggunaan software Prezi sebagai lingkungan belajar yang inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Belajar dengan software Prezi merupakan terobosan baru dalam belajar. Media prezi ini dapat digunakan menjadi salah satu media yang inovatif serta terbukti mampu untuk meningkatkan hasil dan motivasi siswa dalam belajar.¹⁸

Prezi adalah perangkat lunak untuk membuat slide untuk presentasi online. Tidak seperti Power Point, saat Anda membuat slide presentasi, Prezi memberi anda lebih banyak ruang bebas untuk mengekspresikan kreasi Anda. Prezi menyajikan tata letak seperti peta pikiran yang memudahkan siswa memahami materi yang disajikan dan memungkinkan mereka menggabungkan komponen atau media apa saja yang digunakan dalam presentasi sesuai dengan

¹⁶ Aotar, Adlim, and Safrida, "Penerapan Presentasi Media Prezi Pada Materi Sistem Saraf Manusia Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas Xi Sma Negeri 2 Bukit," *Jurnal Edubio Tropika* 3, no. 2 (2015): 51–97.

¹⁷ Muh Rais, ""Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi Berbasis Prezi Dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Mengingat Konsep," *Jurnal Mekom;Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 2, no. 1 (2015): 10–24.

¹⁸ Ahmad Fadli Zil Ikram, Rina Elvia, and Dewi Handayani, "Pengaruh Pemanfaata Media Presentasi Online Prezi Pada Materi Konsep Mol Terhadap Hasil Belajar Siswa (Study Eksperimen Di Kelas X Mipa Sman 9 Bengkulu Utara," *Alotrop, Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia* 5, no. 1 (2021): 65.

konsepnya. Keunggulan pembelajaran Prezi adalah memiliki kanvas yang dapat diperbesar, sehingga slide dapat difokuskan pada setiap kalimat dengan gerakan geser yang cukup dinamis dan fleksible. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami informasi yang disajikan. Kemudahan penggunaan Prezi dalam menambahkan gambar, foto atau video ke slide juga memudahkan dalam menyusun slide presentasi yang diinginkan.¹⁹

Seain itu, file Flash, file Power Point, file PDF dan bahkan video dari aplikasi online seperti YouTube dapat ditambahkan ke Prezi dengan menempekan alamat video ke bagian kanvas yang ditempekan sehingga video yang berasal dari YouTube dapat dimainkan seama pertunjukan. Ini dapat mendukung perakitan slide dan file presentasi yang mudah yang dapat diunduh sebagai file yang dapat dieksekusi atau yang disebut juga dengan file exelcutable (exel). Dengan menggunakan media prezi maka seorang konseor mampu untuk lebih mengakses presentasinya pada komputer atau laptop yang tentunya menggunakan intenet dengan berkecepatan tingkat tinggi.²⁰



Gambar 5. 10 Aplikasi Prezi

3. Access

Access dikembangkan oleh Microsoft Corporation dan versi pertamanya muncu sekitar waktu yang sama di buan November

¹⁹ Indri Juriana Saputri, Diana Tien Irafahmi, and Sumadi Sumadi, "Media Presentasi Prezi Pada Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Journal of Accounting and Business Education* 2, no. 4 (2016): 5.

²⁰ Ambar Rizqi Firdausa, "Inovasi Pemanfaatan Media Prezi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Boga 1 Pada Mata Pelajaran Sanitasi," *Hygiene Dan Keselamatan*, 2015, 13.

1992. Access adalah alat yang mudah digunakan untuk membuat aplikasi bisnis baik dari template atau dari awal. Access dapat membantu Anda membuat aplikasi yang indah dan fungsional dalam waktu singkat dengan berbagai alat desain yang intuitif. Microsoft Access adalah suatu aplikasi yang dapat membantu kita membuat sebuah aplikasi database dalam waktu yang relatif singkat. Sebagai bagian dari Microsoft Access adalah program aplikasi data terkait yang dirancang untuk rumah dan bisnis yang masih tergolong usaha kecil dan menengah. Sama halnya dengan saudaranya, program aplikasi ini sudah banyak terdapat dalam komputer-komputer pemilik paket komplit Microsoft Office. Peran Microsoft Access adalah untuk mengelola basis data atau database. Basis data atau database adalah kumpulan informasi yang terorganisir dan terstruktur.

Microsoft Access juga merupakan sistem manajemen basis data atau (DBMS) di mana Microsoft Access dapat menyimpan, mengatur, dan mengelola berbagai jenis informasi yang disebut data sehingga data tersebut dapat dengan mudah digunakan kembali. Microsoft Access generasi sebelumnya memiliki antarmuka pengguna grafis untuk setiap fase pembuatan dan pengelolaan basis data, yang membuatnya sangat berguna untuk membangun sistem manajemen basis data.²¹

a. Kelebihan dari aplikasi access yaitu berupa:

1) Mudah digunakan

Program aplikasi Microsoft Access relatif mudah digunakan dan tidak membingungkan. Program aplikasi ini sangat berguna bagi pengguna yang ingin mengenal sistem basis data karena mudah digunakan.

2) Sistem basis data yang populer.

Program aplikasi ini adalah salah satu sistem database desktop paling populer di dunia.

3) Menghemat uang.

²¹ A. Kuswantoro and N. Oktarina, "Pembelajaran Berbasis It Aplikasi Program Ms.Access Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Pokok Bahasan Inventarisasi," *Jurnal Penelitian Pendidikan Unnes* 29, no. 2 (2011): 160.

Seain sistem operasi yang reatif sederhana dan sangat berguna, biaya menjalankan Microsoft Access reatif murah dibandingkan dengan sistem database lain yang lebih besar, lebih mahal, dan memiliki fungsi dan fitur yang hampir sama.

4) Kapasitas Penyimpanan

Kapasitas penyimpanan database atau database Microsoft Access dapat menyimpan data hingga 2 GB.

b. Kekurangan dari aplikasi acces adalah:

a) Kapasitas penyimpanan terbatas

Ketika kapasitas penyimpanan melebihi 2GB, pengguna menghadapi kendala dalam mengeola database. Itu sebabnya Microsoft Access sangat cocok untuk usaha kecil dan menengah. Namun, jika Anda ingin menambahkan data dalam jumlah besar dan masif, sangat disarankan untuk menggunakan program aplikasi lain seperti Midrange atau Premium Enterprise.

b) Akses muti-pengguna terbatas

Batas muti-pengguna teknis adalah 255 orang secara bersamaan, tetapi batas muti-pengguna Microsoft Access yang sebenarnya adalah 10-80. (Tergantung pada jenis aplikasi)

c) Aplikasi berbayar

Sebeum Anda dapat menggunakan program Microsoft Access, Anda harus membeinya terlebih dahuu karena program ini merupakan rangkaian dari Microsoft Office.



Gambar 5. 11 Aplikasi Microsoft Access

4. Word

Microsoft Office Word adalah aplikasi pengolah kata yang diterbitkan oleh Microsoft Corporation yang menggabungkan berbagai fungsi komputer. Microsoft Office Word digunakan di banyak bidang seperti pendidikan, bisnis, sains, teknik, dan banyak bidang lainnya. Alasan mengapa Microsoft Office Word begitu populer sebagai prosesor digital adalah kerumitan, kepraktisan, dan kemudahan penggunaannya. Microsoft Office Word adalah aplikasi pengolah kata yang diterbitkan oleh Microsoft Corporation yang menggabungkan berbagai fungsi komputer.²²

Microsoft Word adalah perangkat lunak pengolah kata yang menggunakan sistem operasi Windows dan cukup andal sehingga memungkinkan penggunaan yang mudah. Selain kemudahan penggunaan, font dan gaya memanfaatkan desain grafis penuh²³ Di Microsoft Word, perintah biasanya digunakan lebih dari satu kali. Anda dapat melakukan ini menggunakan menu dan toolbar aplikasi, atau menggunakan mouse dan keyboard. Microsoft Word merupakan salah satu anggota dari Microsoft Office yang banyak digunakan pada pengolah kata tercanggih saat ini. Penggunaan Microsoft Word saat ini hanya sebagian dari fungsi yang digunakan, masih banyak yang belum dimanfaatkan secara maksimal.

Sudah banyak orang yang hanya mengandalkan kemampuan jari untuk mengetik, disini Microsoft Word sudah menawarkan fitur yang dapat mempercepat pengetikan. Microsoft Word menawarkan beberapa kelebihan dan kemudahan yang membantu kita dalam mengerjakan makalah kita, seperti Lebih baik menulis dokumen, surat, brosur, kartu nama, brosur, dll. Karena siswa perlu memahami dasar-dasar Microsoft Word, karena di era digital saat ini banyak tugas sekolah yang mengharuskan

²² Linda Marlinda et al., "Optimalisasi Media Pembelajaran Microsoft Word Untuk Menunjang Pembelajaran Online," *Dedikasi Sains Dan Teknologi Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 112.

²³ Alfian Abdi Subkhi et al., "Pengenalan Dasar Aplikasi Microsoft Word Bagi Anak Yayasan As-Syari'lyyah," *Abdi Jurnal Publikasi* 1, no. 2 (2022): 206.

penggunaan Microsoft Word untuk membuat esai atau tugas lainnya sehingga siswa dapat memperluas pengetahuan dan mempraktikkannya sambil jalan jenjang pendidikan. Aplikasi word juga memiliki lebih banyak kelebihan dan pengaruh positif bagi setiap penggunaannya.²⁴



Gambar 5. 12 Aplikasi Microsoft Word

5. Excel

Sampai saat ini sudah banyak program aplikasi komputer yang dipasarkan sesuai dengan mata pelajaran yang dipeajari. Microsoft Excel pastilah sudah terkenal dan umum dimasyarakatkan luar apa lagi bagi mereka yang pekerjaannya berkaitan dengan pengolahan data, Excel juga dikenal sebagai aplikasi yang multifungsi.²⁵ Program aplikasi SPSS digunakan dalam analisis statistik ilmu-ilmu sosial. Beberapa program aplikasi yang dikenal dalam bidang database misalnya data base, FoxPro, Power Builder, Oracle, dll. Program aplikasi yang digunakan dalam bidang art design adalah CoreDraw dan Adobe Photoshop, program aplikasi yang paling terkenal adalah Microsoft. Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Access dan Microsoft PowerPoint. Microsoft

²⁴ Ditiya Himawati and Mu'minatus Fitriati Firdaus, "Pengaruh Word of Mouth Dan Manfaat Terhadap Keputusan Menggunakan E-Wallet Dana Melalui Kepercayaan Pelanggan Di Jabodetabek," *NOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia* 4, no. 3 (2021): 433.

²⁵ Hetty Patmawati and Satya Santika, "Penggunaan Software Microsoft Excel Sebagai Alternatif Pengolahan Data Statistika Penelitian Mahasiswa Tingkat Akhir," 2016, 124–29.

word banyak digunakan sebagai pengolah kata. microsoft access digunakan untuk mengolah database.²⁶

Microsoft exce merupakan suatu program aplikasi komputer yang pertama kali digunakan dalam bidang korporat. Microsoft exce adalah jenis program aplikasi yang disebut spreadsheet. Exel memiliki banyak manfaat dan fungsi sama dengan aplikasi lainnya, manfaat dari menggunakan aplikasi exel adalah untk membantu segala pekerjaan yang mengarah pada perhitungan, pertambahan dan segala yang berbentuk pengolahan data.²⁷

6. Slide Rocket



Gambar 5. 13 Microsoft Excel

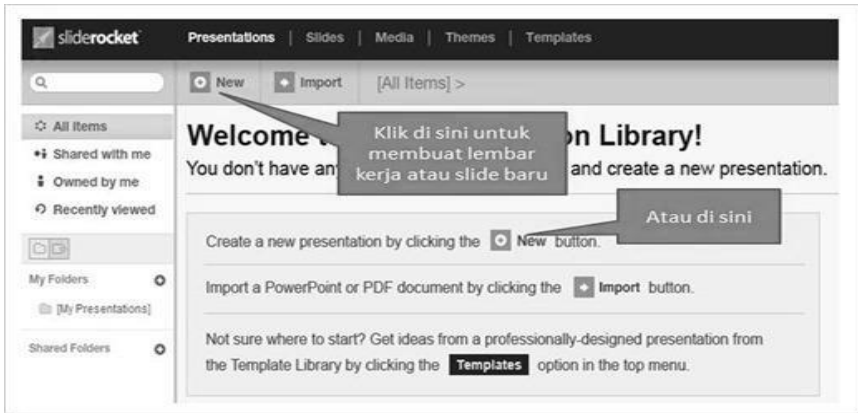
Membuat Slide di SlideRocket. Sekarang setelah Anda memiliki akun terdaftar, saatnya menjejajahi pilihan Anda untuk membuat slide presentasi online yang menarik dan profesional dengan SlideRocket. Berikut penjelasan untuk mempermudah penggunaan Sliderocket.

²⁶ Yosaphat Sumardi, "Penggunaan Microsoft Excel Dalam Analisis Data Eksperimen Pada Pembelajaran Fisika," *Cakrawala Pendidikan* XXI, no. 2 (2002): 202.

²⁷ Musdalifah Musdalifah et al., "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Microsoft Excel Terhadap Pengolahan Data Penelitian Mahasiswa Uin Alauddin Makassar," *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 193.

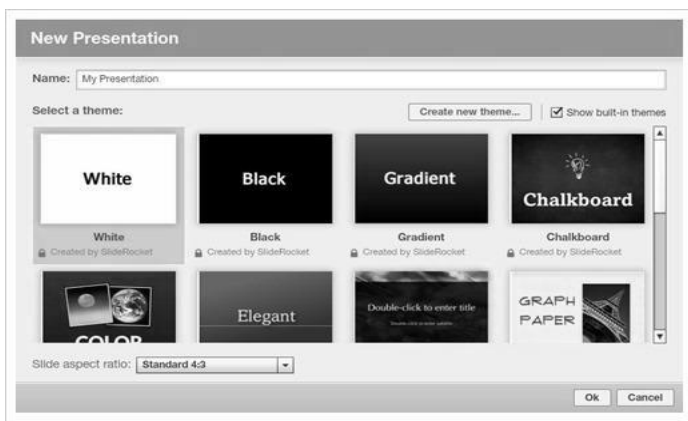
a. Mulai Membuat Slide Presentasi

Masuk ke Sliderocket dengan alamat email dan kata sandi terdaftar Anda (jika Anda keluar). Alternatifnya, Anda dapat langsung melanjutkan jika Anda belum keluar.



Gambar 5. 14 Proses Masuk Slide Roket

Ketika Anda mengklik Baru, sebuah halaman muncul di mana Anda dapat memilih tema yang akan digunakan. Pilih tema sesuai kebutuhan Anda lalu klik OK.



Gambar 5. 15 Memilih Tema

Kemudian akan muncul layar sesuai dengan tema yang anda pilih. Dalam contoh ini, saya menggunakan tema putih. Maka tampilannya seperti gambar berikut ini:



Gambar 5. 16 Setelah Memilih Tema

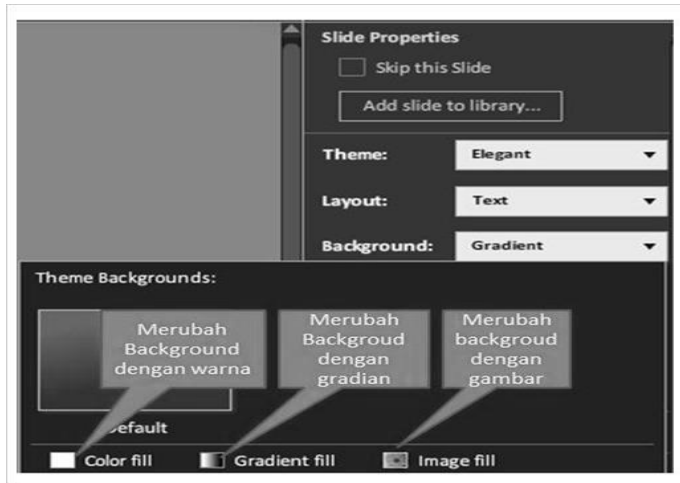
Bagaimana jika Anda ingin mengubah topik pembicaraan? Caranya sangat sederhana, Anda bisa melihat tab di sebelah kanan. Ada menu tema. Klik dan layar tema akan muncul untuk Anda pilih.



Gambar 5. 17 Mengubah Topik

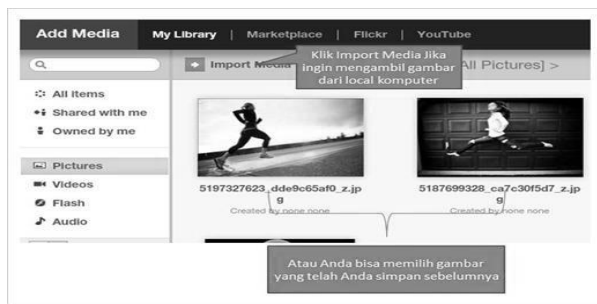
b. Mengganti Background Slide

Jika Anda ingin mengubah latar Belakang slide, cukup klik menu latar Belakang. Kemudian pilih latar Belakang dari menu drop-down untuk digunakan dengan warna solid, gradien, atau gambar.



Gambar 5. 18 Background Slide

Dalam contoh ini kami menggunakan latar Belakang gambar. Saat Anda mengklik "Isi gambar", layar berikut akan muncul:

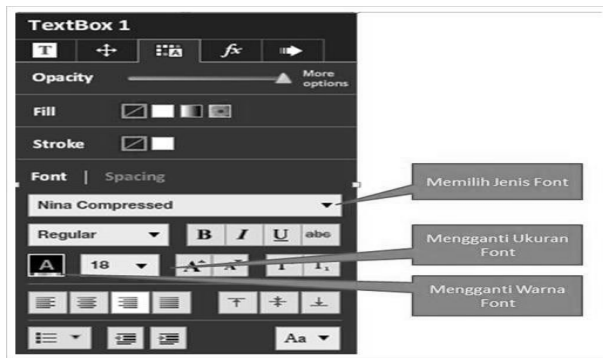


Gambar 5. 19 Isi Gambar Background

Impor gambar dari komputer Anda atau impor gambar dari koleksi yang sebeumnya Anda impor ke Koleksiku. Dalam contoh ini, saya mengimpor kumpulan gambar ke Koleksiku. Seperti inilah tampilannya.

c. Membuat Teks Dalam Slide

Cara termudah untuk membuat teks adalah dengan mengklik dua kali kolom teks pada tabe (klik dua kali untuk memasukkan judu). Kemudian Anda menuis kalimat sesuai dengan konten yang telah Anda berikan. Untuk menambahkan teks baru, klik menu teks di sisi kiri lembar kerja. Kemudian klik pada lembar kerja. Kolom teks ditampilkan. Kemudian tambahkan teks pilihan Anda. Setelah Anda mencapai tahap ini, Anda hanya perlu memeriksa ukuran dan penempatan teks atau pilihan warna. Jika Anda ingin mengubah warna, ukuran teks atau yang lainnya, klik teks di lembar kerja. Layar yang ditunjukkan di bawah ini akan muncu di sisi kanan lembar kerja:



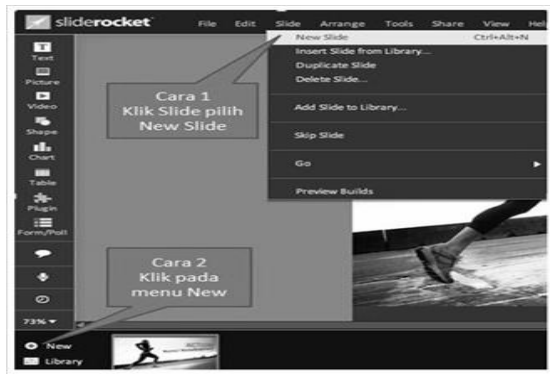
Gambar 5. 20 Membuat Teks

Jeajahi sendiri menu untuk membuat slide Anda lebih menarik dengan slide yang mudah dibaca dengan kontras, tata letak, dan penempatan yang baik. Berikut adalah contoh hasil akhir, teks yang diedit dengan baik.

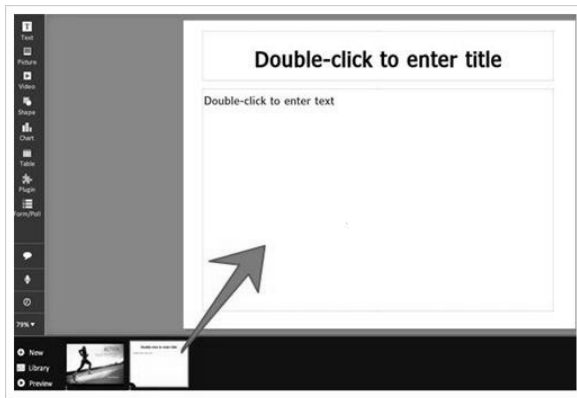
d. Membuat Lembar Kerja Baru

Saat Anda ingin membuat lembar kerja baru di PowerPoint, cukup ketikkan sesuatu dan lembar kerja baru sudah siap. Tapi tidak demikian halnya dengan Sliderocket. Ada dua cara untuk melakukannya: Klik menu tarik-turun di bagian atas lembar kerja

(menu tarik-turun muncul) lalu pilih menu tarik-turun baru. Atau Anda dapat mengklik menu baru di pojok kiri bawah tabe.



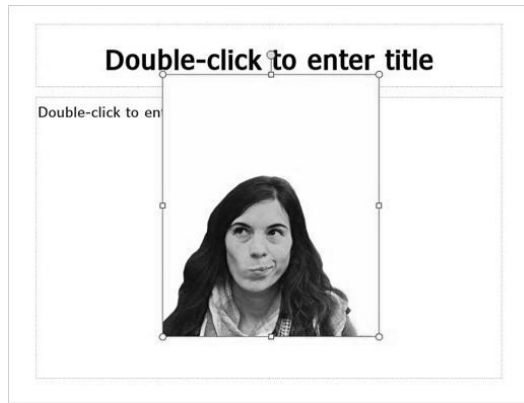
Gambar 5. 21 Lembar Kerja Baru



Gambar 5. 22 Hasil Lembar Baru

e. Menambahkan Gambar

Untuk menambahkan gambar, klik menu gambar di sisi kiri lembar kerja di bawah menu teks. Sebuah halaman akan muncul, serta mengimpor gambar ke latar Belakang. Dalam contoh ini, saya mengimpor gambar dari komputer saya. Hasilnya tampak seperti gambar berikut:

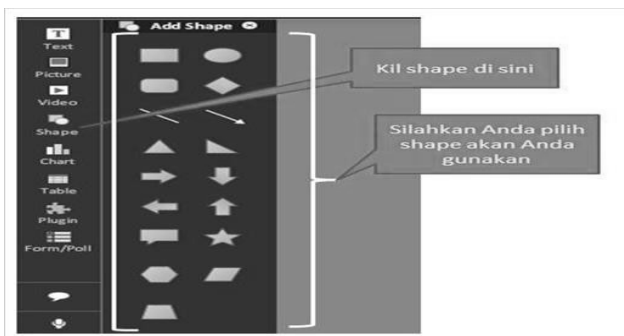


Gambar 5. 23 3.0 Menambahkan Gambar Baru

Anda bisa menghapus kolom teks, dan merubah ukuran gambar menjadi lebih besar (seret pada bagian pojok gambar)

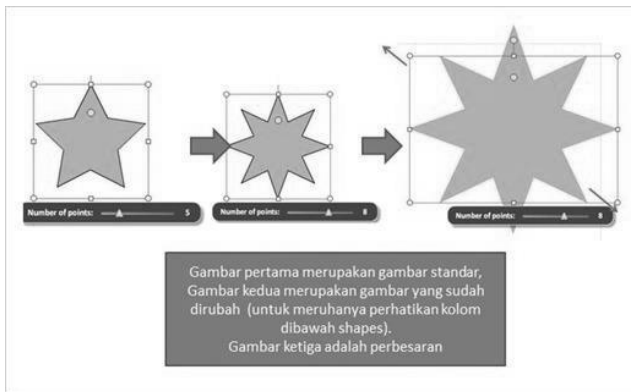
f. Menambahkan Shape

Jika kalian ingin menambahkan shape untuk memperindah, mempercantik dan menambahkan materi-materu daam tampilan slide caranya cukup mudah. Kalian cukup melakukan klik dengan menu shape dibagian kiri lembar kerja di bawah menu picture. Maka akan muncu tampilan menu dropdown sebagaimana pada gambar dibawah ini.

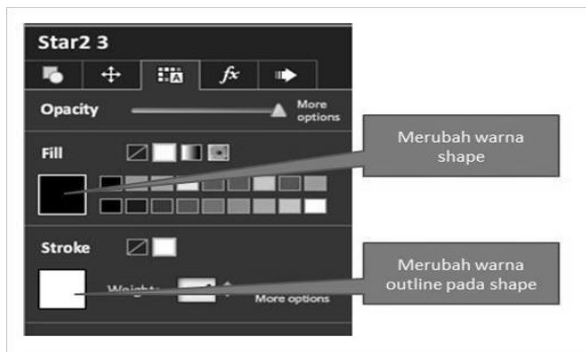


Gambar 5. 24 Menambahkan Shape

Dalam contoh ini saya menggunakan *shape star* atau bintang. Kemudian sedikit saya lakukan perubahan sesuai dengan kebutuhan. Untuk merubahnya silahkan Anda perhatikan gambar berikut:



Gambar 5. 25 Contoh Hasil



Gambar 5. 26 3.0 Mengubah Warnah Shape

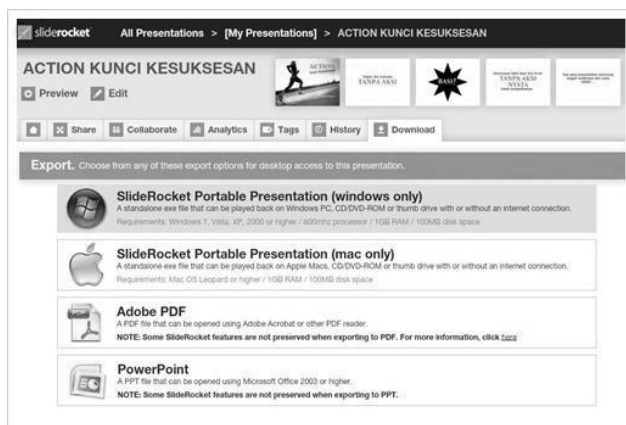
Setelah Anda merubah warna shape sesuai keinginan Anda, Anda bisa menambahkan teks pada shape. Berikut adalah hasil akhirnya.



Gambar 5. 27 3.0 Hasil Perubahan

g. Menyimpan dan Mengunduh Slide

Untuk menyimpan slide pada library silahkan Anda klik *add slide to library*. Silahkan ikuti petunjuk yang ada. Kemudian jika Anda ingin menyimpannya di komputer Anda dapat mengunduh file tersebut dalam format powerpoint melalui menu download di *library*.



Gambar 5. 28 Save Slide

Slide rocket adalah alat perangkat lunak sebagai layanan yang memungkinkan pengguna merancang, memelihara, dan berbagi presentasi web yang kaya fitur. Sliderocket menyediakan semua fungsi, fitur, dan kemampuan alat pengembangan presentasi tetapi sepenuhnya diakses dan di-host pada infrastruktur cloud jarak jauh penyedia. Alat Pembuatan Presentasi Sliderocket memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi berfitur lengkap termasuk gambar, audio, video, dan efek khusus lainnya. Ini juga menyediakan sarana untuk mempublikasikan dan mengintegrasikan aplikasi ini dalam halaman web. Sliderocket beroperasi sebagai aplikasi pengembangan presentasi yang khas dan menyediakan statistik, analitik, tren, dan angka pengguna.

File presentasi Sliderocket hanya dapat disimpan dalam format PowerPoint 2003. Jika Anda menggunakan Power Point 2007 atau 2010, Anda mungkin menerima pesan kesalahan saat membuka file yang diunduh. Ini adalah tips membuat presentasi online dengan Sliderocket. Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, Anda dapat membuat slide presentasi online yang menarik dan profesional. Dalam presentasi berikut ini Anda akan mempelajari cara membuat presentasi online dengan sliderocket.



Gambar 5. 29 Aplikasi Slide Roket

C. Manfaat Media Proyeksi dan Presentasi Dalam Layanan BK

Pengertian media bimbingan konseling dapat didefinisikan sebagai suatu sarana atau alat bantu dalam proses bimbingan konseling, agar proses bantuan yang menjadi perhatian bimbingan konseling islam dapat berjalan lebih baik dan sesuai dengan harapan. Media tentunya memiliki manfaatnya masing-masing, dalam penggunaan media proyeksi diam dan presentasi ada beberapa manfaatnya dalam layanan bk seperti berikut:

1. Memudahkan dan meancarkan guru atau konseor dalam pekerjaan.
2. Media dapat ditampilkan baik face to face maupun online.
3. Pembuatannya juga terbilang mudah dari kalangan siswa hingga guru dapat membuatnya, apalagi zaman sekarang ini, banyak orang yang sudah membuat desain jadi yang disebut sebagai template, yang mana kita hanya mengubah kata dan apa saja yang kita inginkan.
4. Fixative property, maksudnya yaitu diamana media ini memiliki sistem seperti merekam, menyimpan, merekonstruksikan dan meestarikan dan mampu untuk menjaga data dan informasi yang telah disusun dengan baik sehingga dapat dibuka dan dilihat, dianalisis, dikritik untuk keperluan kroscek dalam bimbingan dan konseling.

Contohnya saat memberikan layanan informasi, seperti layanan informasi disekolah SMA dengan judu “Pilihan Karir”. Seorang guru atau konseor dapat memanfaatkan media presentasi seperti ppt pada anak sma karena mereka sudah Mulai paham, dan saat pembelajaran pun sudah menggunakan media proyeksi, jadi dapat dengan mudah memberikan informasi dengan kecanggihan teknologi sekarang. dan juga dapat menarik perhatian, memotivasi serta membuat mereka tertarik dan tidak akan menimbulkan kebosanan kepada siswa jika ppt atau media yang ditampilkan menarik, baik dari pemilihan warna slide, audio, foto, video, huruf, animasi, dan lain sebagainya. Hal tersebut sangatlah jeas bahwasannya dengan

menggunakan media baik itu media proyeksi diam ataupun media presentasi akan sangatlah membantu guru bk ataupun konseor dalam menjalankan kegiatannya dengan baik dan lebih efektif.

Soal Latihan

1. Bagaimana cara yang tepat dan benar untuk menyajikan media proyeksi diam dengan baik agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas, sertakan contoh-contoh media proyeksi diam?
2. Sebutkan dan jelaskan apa saja kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan media proyeksi diam, jelaskan menurut pemahaman kamu?
3. Jelaskan yang dimaksud dengan media presentasi?
4. Jelaskan bagaimana menggunakan media Power Point dalam proses layanan bimbingan konseling!

Daftar Pustaka

- Abdi Subkhi, Alfian Riyandoko, Bani Maskur, Muhammad Al-Walad, Daffa Umar Mauana, Donny Herlangga Razak, Fara Yurisu Sakinah, et al. "Pengenaln Dasar Aplikasi Microsoft Word Bagi Anak Yayasan As-Syari'Iyyah." *Abdi Jurnal Publikasi* 1, no. 2 (2022): 206–210.
<https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>.
- Ali, Muhson. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 1–10.
- Anjana, Nitro, and Yudha Anggana Agung. "Pengembangan Media Presentasi Teknik Digital Sebagai Penunjang Mata Diklat Teknik Mikroprosesor Untuk Smkn 7 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Teknik Eektro* 2, no. 3 (2013): 1011–1016.

- Aotar, Adlim, and Safrida. "Penerapan Presentasi Media Prezi Pada Materi Sistem Saraf Manusia Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Keas Xi Sma Negeri 2 Bukit." *Jurnal Edubio Tropika* 3, no. 2 (2015): 51–97.
- Apriyani, Dwi Dani. "Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Formatif* 7, no. 2 (2017): 115–123.
- Damitri, Dea Evina, and Gde Agus Yudha Prawira Adistana. "Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan." *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 06, no. 02 (2020): 1–7.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/36296>.
- Dewi, Ratna, I Made Teguh, and I Wayan Romi Sudhita. "Pengembangan Media Presentasi Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ipa Keas vi Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 Di Sd Negeri 2 Sawan." *Jurnal Pendidikan* (2013): 1–8.
- Dwi Narita Kusumawardani, Sri Yuiastini, Dwi Sri Rahayu, and Ketut Kusuma Umbarini Sari. "Pemanfaatan Jenis-Jenis Media Bk Di Sekolah Pada Pembelajaran Daring." *Pemanfaatan Jenis-Jenis Media Bk Di Sekolah Pada Pembelajaran Daring* 23, no. 1 (2022): 24–33.
- Firdausa, Ambar Rizqi. *Inovasi Pemanfaatan Media Prezi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Keas X Boga 1 Pada Mata Pelajaran Sanitasi, Hygiene Dan Keseamatan*, 2015.
- Himawati, Ditiya, and Mu'minatus Fitriati Firdaus. "Pengaruh Word of Mouth Dan Manfaat Terhadap Keputusan Menggunakan E-Wallet Dana Melalui Kepercayaan Peanggan Di Jabodetabek." *INOBI: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia* 4, no. 3 (2021): 424–436.
- Ikram, Ahmad Fadli Zil, Rina Evia, and Dewi Handayani. "Pengaruh Pemanfaata Media Presentasi Online Prezi

- Pada Materi Konsep Mol Terhadap Hasil Belajar Siswa (Study Eksperimen Di Keas X Mipa Sman 9 Bengkuu Utara).” *Alotrop, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia* 5, no. 1 (2021): 64–73.
- Khotimah, Khusnu. “Pemanfaatan Power Point Terintegrasi Dengan Ispring Presenter Sebagai Media Pembelajaran Ict.” *Jurnal Eksponen* 9, no. 1 (2019): 79–85.
- Marlinda, Linda, Faruq Aziz, Anton Anton, Taransa Agasya Tutupoly, Ruhui Amin, and Windugata Windugata. “Optimalisasi Media Pembelajaran Microsoft Word Untuk Menunjang Pembelajaran Online.” *Dedikasi Sains dan Teknologi Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 112–118.
- Muya, Vivi Mavika, Bambang Trisno, and Jowaldi Jowaldi. “Pemanfaatan Media Infokus Pada Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SMPN 2 Ampek Angkek.” *Indonesian Research Journal On Education: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 779–784.
- Musdalifah, Musdalifah, Satriani Satriani, Ahmad Najib, and Andi Umar Abadi. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Microsoft Exce Terhadap Pengolahan Data Peneitian Mahasiswa Uin Alauddin Makassar.” *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 191–199.
- N. Oktarina, A. Kuswanto. “Pembelajaran Berbasis It Aplikasi Program Ms. Acces Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Pokok Bahasan Inventarisasi.” *Jurnal Peneitian Pendidikan Unnes* 29, no. 2 (2011): 158–168.
- Nurseto, Tejo. “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik.” *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8, no. 1 (2011): 19–35.
- Patmawati, Hetty, and Satya Santika. “Penggunaan Software Microsoft Exce Sebagai Alternatif Pengolahan Data Statistika Peneitian Mahasiswa Tingkat Akhir” (2016):

- Prasetya, Aries Eka. “Meningkatkan Hasil Pembelajaran Online Sejarah Berbasis Media Presentasi Interaktif.” *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik* 2, no. 5 (2021): 737–748.
- Prayetno, Aji, Desty Kurniaty, Yefni Novalia, Hartini Hartini, and Haris Agustian. “Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Atau Madrasah.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022): 999–1012.
- Purwono, Joni, dkk. “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2, no. 2 (2014): 127–144.
- Rais, Muh. “Peng Aruh Penggunaan Mutimedia Presentasi Berbasis Prezi Dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Mengingat Konsep.” *Jurnal Mekom; Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 2, no. 1 (2015): 10–24.
- Rianto. “Efektivitas Penggunaan Metode Sugesti-Imajinasi Melalui Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Menuis Cerpen Di SMA Keas X.” *Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia* 1, no. 1 (2017): 66–85.
- Saheatua, Linda Vitoria dan Mislinawat. “Kendala Guru Memanfaatkan Media It Dalam Pembelajaran Di Sdn 1 Pagar Air Aceh Besar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2018):
- Saputri, Indri Juriana, Diana Tien Irafahmi, and Sumadi Sumadi. “Media Presentasi Prezi Pada Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Journal of Accounting and Business Education* 2, no. 4 (2016): 1–13.
- Simanungkalit, Misran. “Pemanfaatan Media Infokus Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama

Islam Di Smp Negeri 1 Sigalangan.” *Daru Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 6, no. 2 (2018): 99–124.

Sumardi, Yosaphat. “Penggunaan Microsoft Exce Dalam Analisis Data Eksperimen Pada Pembelajaran Fisika.” *Cakrawala Pendidikan* XXI, no. 2 (2002): 196–212.



Bab VI

Pengembangan Media Konseling Berupa Audio dan Media Audio Visual

A. Pengembangan Media Audio

1. Pengertian dan Jenis-jenis Media Audio

Media audio didefinisikan sebagai bahan yang memuat informasi dalam bentuk suara, sehingga dapat memicu pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam belajar.¹ Media audio visual adalah sebuah bentuk media yang meibatkan unsur suara dan juga gambar yang dapat diamati, seperti video rekaman, film berbagai ukuran, slide suara, dan lain sebagainya. Jenis media ini dianggap lebih efektif dan menarik. Dalam konteks pendidikan, media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran, sedangkan dalam konteks layanan Bimbingan dan Konseling, media yang digunakan disebut sebagai media layanan Bimbingan dan Konseling.² Penggunaan media audio dalam proses pembelajaran terutama terfokus pada beberapa aspek berikut:

- a. Pendidikan dalam bidang sastra musik, termasuk membaca puisi, dan kegiatan dokumentasi.

¹ Rieka Mustika, "Media Pembelajaran Sistem Audio Untuk Pemberdayaan Di Komunitas Masyarakat," *Jurnal Masyarakat Telematika Dan Informasi* 6, no. 1 (2015): 57–68.

² Joni dkk Purwono, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2018): 127–44.

- b. Pembelajaran bahasa asing, baik melalui rekaman suara maupun melalui konten audiovisual.
- c. Pendidikan melalui radio atau program pendidikan berbasis radio.
- d. Paket pembelajaran yang beragam untuk berbagai jenis materi, yang membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan interpretasi dalam suatu mata pelajaran.
- e. Beberapa jenis media audio yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, seperti radio, rekaman suara, dan teepon, serta laboratorium bahasa yang tidak mengandalkan penggunaan monitor atau tampilan visual.

2. Karakteristik Media Audio

Umumnya, media audio berkaitan dengan berbagai aktivitas peatihan keterampilan dalam aspek mendengarkan, termasuk: (1) fokus dan mempertahankan konsentrasi, (2) mengikuti instruksi, (3) meatih siswa dalam menganalisis apa yang mereka dengar, (4) memahami makna dari suatu konteks, (5) memisahkan kata atau informasi yang relevan dan tidak relevan, (6) mengingat dan menguang ide atau bagian dari cerita yang mereka dengar.³

a. Kelebihan Media Audio

- 1) Materi pelajaran tetap tak berubah, terstruktur, dan dapat direplikasi dengan konsistensi yang sama.
- 2) Produksi dan reproduksi efisien serta mudah untuk didistribusikan.
- 3) Alat-alat audio program merupakan yang paling ekonomis dibandingkan dengan media audio-visual lainnya. Dengan berbagai teknik perekaman audio, bentuk-bentuk pengajaran yang terprogram dapat digunakan untuk belajar

³ Megaocvi Akhira Prahasari, "Pengembangan Media Audio Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Menanggapi Cerita Untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya Megaocvi Akhira Prahasari," *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 05, no. 01 (2014): 206–2016.

secara mandiri, memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, memberikan penguatan dan pengetahuan dengan cara yang langsung.

- 4) Untuk bentuk pengajaran mandiri yang lebih canggih, tersedia peralatan yang dapat menyearaskan visual dengan rekaman program audio, serta alat yang dapat berhenti secara otomatis, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan program tersebut dan melanjutkan program ketika mereka siap.
- 5) Suasana dan tingkah laku siswa dapat dipengaruhi melalui penggunaan musik dan efek suara tersebut.

b. Keterbatasan Media Audio

- 1) Perhatian ekstra perlu diberikan saat hanya menggunakan audio, karena waktu yang lama tanpa rangsangan visual dapat membosankan dan mengganggu pengajaran.
- 2) Restorasi biasanya memerlukan pembuatan rekaman master baru dan salinan rekaman baru. Butuh waktu, dan Biaya sangat besar.
- 3) Masalah distribusi muncul saat membuat gambar sejajar dengan audio. Hal ini disebabkan keragaman perangkat keras yang tersedia dan digunakan oleh lokasi peatihan yang berbeda. Tentu saja pengembang harus mengetahui perangkat mana yang cocok untuk perangkat lunak tersebut.
- 4) Pengembangan naskah audio yang baik (terutama yang akan digunakan untuk menunjang visual) dapat menyita waktu, dan membutuhkan keterampilan khusus.
- 5) Perlu dilakukan estimasi kecepatan penyajian materi lisan beberapa kali. Jika materi disajikan terlalu cepat, atau transisi diajarkan terlalu cepat, siswa dapat mengalami disorientasi atau kebingungan. Dalam beberapa kasus, disarankan untuk memberikan penguatan melalui peringatan visual, misalnya, mengesampingkan perlengkapan buku kerja atau menampilkannya pada gambar statis. Ini sering dapat ditentukan selama pengujian perkembangan. Siswa mungkin

mengalami kesulitan dan kebingungan jika mereka menggunakan audio dan visual yang konsisten tetapi hasilnya tidak konsisten.

B. Pengembangan Media Audio Visual

1. Pengertian dan Jenis-jenis Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran ini mempunyai lebih dari satu komponen sehingga merupakan integrasi dari beberapa unsur sehingga dapat menampilkan suara dan gambar bergerak secara serentak telah direncanakan secara matang, sistematis dan logis sesuai dengan tujuan dan tingkat kesiapan siswa yang menerimanya. ⁴“Media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio” “Media audio- visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yangbisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya”. Media ini dibagi lagi ke dalam dua kategori, yaitu:

- a. Audio-visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.
- b. Audio-visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film suara dan video-caset, teevisi, OHP, dan 124ampak124y. Syaifu Bahri (2002:141).

⁴ Rahmadi Islam, “PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS V SDN LANGUNG,” *العدد الح* *العدد الح*, no. 3 (2018): 1–13.

2. Media Film

Film yang dimaksudkan di sini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan, atau penyuluhan. Banyak hal-hal yang dapat dijeaskan melalui film, antara lain tentang proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam suatu industri, kejadian-kejadian dalam alam, tata cara kehidupan di negara asing, berbagai industri dan pertambangan, mengajarkan suatu ketrampilan, sejarah kehidupan orang-orang besar dan sebagainya.⁵

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu (Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2003:48). Atau film adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal. Film padahakikatnya merupakan penemuan baru dalam interaksi belajar mengajar yang mengkombinasikan dua macam indera pada saat yang sama (Nana Sudjana, 1995: 102).

a. Video Tutorial

Tutorial Video Video pembelajaran adalah rangkaian gambar real-time yang ditampilkan oleh guru yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu memahami mata pelajaran sebagai pedoman atau bahan ajar tambahan bagi sekeompok kecil siswa⁶

⁵ Lenny Apriliany and Hermiati, "Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2021, 192.

⁶ Lintang Gumelar and Tri Sudarwanto, "Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Materi Shelving (Rak) Kelas Xi Bdp Smk Negeri 2 Kediri," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 8, no. 2 (2020): 764–70.

b. Video Motivasi

Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjeaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Menurut Dwyer, video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan teinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.⁷

c. Video Animasi

Media video animasi adalah media pembelajaran yang berupa media audio visual dengan dlengkapi gambar atau frame yang bergerak secara bergantian dan dilengkapi dengan audio sebagai peengkapanya. Media video animasi ini menjadi alat pendukung atau perangkat pembelajaran bagi guru dalam membantu proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁸

3. Petunjuk Teknis Mengembangkan Media Audio Visual

Petunjuk Teknis Mengembangkan media Audio visual Berikut adalah petunjuk praktis yang perlu diingat ketika berpikir untuk menghasilkan gambar bergerak, baik untuk film maupun teevisi:

- a. Sumber daya ini terutama ditujukan untuk representasi gerakan dan bukan untuk representasi gambar diam.

⁷ Corry Pebriani, "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V," *Jurnal Prima Edukasia* 5, no. 1 (2017): 11–21, <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>.

⁸ Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar," *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6, no. 1 (2018): 9–19.

- b. Jika dilakukan dengan baik, gambar bergerak sangat cocok untuk tujuan afektif (mempengaruhi perubahan sikap siswa).
- c. Gambar bergerak berdasarkan kontak langsung dengan kepribadian penonton harus digunakan untuk tujuan pendidikan. Terlepas dari besarnya kelompok siswa yang menonton, pesan yang disajikan dalam naskah harus mempertimbangkan siswa sebagai individu.
- d. Nada gambar harus sesuai dengan konten gambar.
- e. Komentar tidak boleh mereproduksi apa yang ditampilkan di layar, kecuali untuk interpretasi atau penjelasan atau untuk menekankan masalah penting.
- f. Semua media gambar bergerak harus memuat isi yang baku dan dimodifikasi serta diuji sebelum digunakan dalam pengajaran.
- g. Karena film dan video pada dasarnya adalah media bergerak, cerita harus dikembangkan dari naskah visual yang direncanakan dengan hati-hati. Penulis skenario harus berpikir secara visual (berpikir berdasarkan gambar (coklat, bukan urutan kalimat).
- h. Ingatlah bahwa audiens Anda tidak tertarik. Mereka bisa mengalihkan perhatian mereka ke hal-hal lain jika pertunjukan itu tidak menarik bagi mereka. Oleh karena itu, dalam merencanakan naskah media ini, sikap, latar belakang budaya, usia, jenis kelamin, gagasan dan harapan khalayak juga harus diperhitungkan.
- i. Gambar yang ditampilkan harus bervariasi dan diambil dari sudut yang berbeda agar penonton tidak mudah bosan. Cobalah untuk menjaga waktu bermain sesingkat mungkin.
- j. Produksi gambar bergerak adalah tugas yang kompleks. Banyak ahli dari berbagai bidang dan teknisi yang mumpuni berpartisipasi dalam kegiatan ini. Sistem kerja yang diatur dengan tidak cocok untuk manufaktur ini, bahkan hanya meningkatkan biaya frustrasi dan kebingungan.

Semua kondisi di atas bukanlah persyaratan atau keharusan mutlak bagi perusahaan mana pun untuk memproduksi media seuer. Bisa jadi ketentuan tersebut tidak berlaku untuk semua

kasus atau tidak semua ketentuan berlaku untuk kasus tersebut. Uraian ini tidak dimaksudkan untuk memperparah konflik antara film dan video sebagai media yang bersaing untuk menarik peminat.

4. Karakteristik Media Audio Visual

Beberapa karakteristik yang terkait dengan kelebihan dan keterbatasan media pembelajaran audiovisual antara lain:

a. Keunggulan media audiovisual

- 1) Menggunakan video (dengan atau tanpa suara) kita dapat menampilkan beberapa gerakan. Gerak yang disajikan dapat berupa stimulus yang tepat atau respon yang diharapkan dari siswa. Misalnya: program singkat (sketsa) yang menunjukkan komunikasi antarpribadi.
- 2) Video dapat digunakan untuk menilai kinerja siswa secara langsung untuk kritik atau evaluasi. Metodenya terdiri dari pencatatan kegiatan yang dipilih, misalnya kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan komunikasi, seperti teknik wawancara, melakukan sesi, ceramah, dll.
- 3) Dengan menggunakan efek tertentu, proses pembelajaran dan nilai hiburan dari presentasi dapat ditingkatkan. Dengan video, Anda bisa mendapatkan beberapa jenis efek visual yang berbeda: memperpendek / memperpanjang waktu, deskripsi "split / muti-screen" dari beberapa peristiwa secara bersamaan (Anda dapat melihat dua peristiwa atau lebih di layar), transisi muas dari satu bingkai / pembuatan ke frame/setengah berikutnya, dan penjelasan gerakan (lambat atau cepat).
- 4) Anda akan menerima konten lengkap dan struktur materi pelajaran/latihan yang dapat digunakan secara interaktif dengan buku kerja, panduan, buku teks, alat atau item lain yang biasa digunakan di lapangan.

- 5) Informasi yang dapat disajikan secara serentak di berbagai tempat (ruang kelas) dan kepada pemirsa atau peserta dalam jumlah yang tidak terbatas dengan menempatkan layar (televise) di dalam ruang kelas.
- 6) dapat dirancang sebagai pembelajaran mandiri, di mana siswa belajar dengan kecepatannya sendiri. Rencana aksi independen ini biasanya dilengkapi atau digabungkan dengan bantuan komputer atau materi cetak.

b. Keterbatasan Media Audiovisual

- 1) Jika digunakan tentunya peralatan video harus tersedia di tempat penggunaan; dan harus sesuai dengan ukuran dan bentuk video Pica yang Anda gunakan.
- 2) Membuat skrip atau skenario video bukanlah tugas yang mudah dan memakan waktu.
- 3) Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu membeinya.
- 4) Jika gambar video pizza dipindahkan ke film, hasilnya akan buruk.
- 5) Layar yang lebih kecil akan membatasi ukuran pemirsa kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperluas.
- 6) jumlah huruf dalam grafik video terbatas, yaitu. setengah dari jumlah huruf grafis dalam film/foto.

5. Komponen Pengembangan Media Audio Visual

Dalam pembuatan media audio visual pembelajaran terdapat beberapa komponen yang harus ada seayaknya pembuatan sebuah film biasa. Komponen-komponen tersebut adalah:

a. Naskah

Naskah merupakan teks cerita yang ditampilkan oleh para pemain, yang berisikan tentang pesan-pesan pembelajaran yang

akan difilmkan, biasanya dapat berupa naskah dokumenter atau naskah dialog yang terdiri dari beberapa pemain film. Naskah dibuat oleh guru yang bersangkutan dengan berkonsultasi kepada beberapa tenaga ahli lainnya, seperti ahli isi, ahli komunikasi, dan lain-lain.

b. Sutradara

Ketika pembuatan audio visual atau film tentunya sangat diperlukan adanya seorang sutradara, yang mengatur rentetan perekamannya, agar dapat berjalan sesuai dengan rencana, dan dapat berhasil dengan efektif dan efisien.

c. Kameramen

Kameramen adalah orang yang melakukan perekaman semua adegan yang difilmkan. Teknisi ini harus mempunyai keahlian khusus, sebab jika tidak akan menghasilkan rekaman yang kurang bahkan tidak memuaskan. Di samping itu juga dapat menghambat cepat lambatnya penyelesaian media audio visual yang dibuat.⁹

d. Pemain film

Untuk menjalankan sebuah rekaman media audio visual tidak akan bisa lepas dari pemain yang berperan di dalam adegan tersebut, walaupun hanya sekedar berjalan atau duduk tanpa bersuara karena ia dijadikan sebagai media yang dijeaskan atau lainnya. Pemain ini harus betul-betul mahir sebab bila tidak sangat memperlambat selesainya proses perekaman.¹⁰

e. Seperangkat alat untuk merekam Film dan Editing

Setelah semua rekaman selesai, maka langkah terakhir adalah editing, dengan menggunakan seperangkat alat editing

⁹ Syanda Kurnia and Usman Usman, "Profesionalitas Cameraman Dalam Menghasilkan Gambar Berkualitas Pada Program Sembang Malam Di Ceria Tv Pekanbaru," *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi* 2, no. 5 (2020): 221, <https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i5.10480>.

¹⁰ Sri Hastuti, Purwanto Purwanto, and Ade Wahyudin, "Implementasi Teknik Penyutradaraan Acara Ketoprak Di RRI Purwokerto," *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika* 9, no. 1 (2020): 31, <https://doi.org/10.31504/komunika.v9i1.3225>.

layaknya sebuah film, sebab mungkin ada yang perlu ditambah dengan animasi lainnya, atau ada adegan yang dipotong, disambung, bahkan ada yang harus didabing.

6. Langkah-langkah Penggunaan Media Audio-Visual

Pembelajaran Dalam implementasinya ketika pembelajaran, langkahlangkah penggunaan media audio-visual jika jauh beda dengan media audio, yaitu: ¹¹

a. Langkah Persiapan

- 1) Persiapan dalam merencanakan, seperti berkonsultasi para ahli.
- 2) Berikan pengarahan, khusus terhadap ide-ide yang suit bagi siswa yang akan dikemukakan dalam materi.
- 3) Perhitungkan keompok sasaran.
- 4) Usahakan sasaran harus dalam keadaan siap.
- 5) Periksa peralatan yang akan dipergunakan.

b. Langkah Penyajian

- 1) Sajikan dalam waktu yang tepat dengan kebiasaan atau cara mendengarkan.
- 2) Atur situasi ruangan, sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pembelajaran.
- 3) Berikan semangat untuk Mulai mendengarkan dan Mulai konsentrasi terhadap permasalahan yang akan dihadapi.

c. Tindak Lanjut

Terdapat langkah untuk melakukan pembenahan dan perbaikan terhadap kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan yang termasuk dalam tahap persiapan maupun dalam tahap kajian. Sangat penting bahwa siswa diberi kesempatan untuk mengajukan

¹¹ Ayu Fitria, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2018): 57–62, <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.

pertanyaan seama kegiatan berikut. Ini juga harus dipantau untuk tugas-tugas untuk siswa individu atau keompok. Cari tahu apakah mereka benar-benar mendengarkan presentasi, mendengarkan dengan cermat, dan mencatat dengan cermat.

C. Pemanfaatan Media Audio dan Film

1. Manfaat Media Audio Visual

Manfaat dan karakteristik media audio visual, seperti film, dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran antara lain sebagai berikut:¹²

- a. Mengatasi jarak dan waktu: Media audio visual memungkinkan akses pembelajaran dari jarak yang jauh dan memungkinkan siswa belajar pada waktu yang fleksibe.
- b. Menggambarkan peristiwa masa lalu: Film dapat menggambarkan peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat, sehingga siswa dapat memahami sejarah atau peristiwa bersejarah dengan lebih baik.
- c. Penguangan: Media audio visual dapat diuang-uang jika diperlukan untuk memperjeas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
- d. Mudah diingat: Pesan yang disampaikan melalui media audio visual cenderung lebih cepat diingat oleh siswa karena penggunaan audio dan visual yang memperkuat pengalaman belajar.
- e. Mengembangkan pikiran dan pendapat siswa: Media audio visual dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan pendapat mereka sendiri berdasarkan apa yang mereka lihat dan dengar dalam film.

¹² Tantri Widyasari and Lilik Mukayati, "Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Di Sekolah," *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 3, no. 2 (2021): 119–30, <https://doi.org/10.51339/isyrof.v3i2.385>.

- f. Mengembangkan imajinasi: Film dapat menginspirasi imajinasi siswa dan membangkitkan kreativitas mereka dengan memperlihatkan berbagai visualisasi dan cerita yang menarik.
- g. Memperjelas hal-hal abstrak: Media audio visual mampu memperjelas konsep-konsep abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis melalui penggunaan gambar, grafik, dan simulasi.

Dalam pemanfaatan media audio visual, seperti video atau film, dalam proses pembelajaran, beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain:¹³

- a. Pemilihan program yang sesuai: Program video harus dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
- b. Pemahaman guru terhadap program video: Guru harus memahami program video yang digunakan dan menyadari manfaatnya dalam pembelajaran siswa.
- c. Diskusi setelah penayangan: Setelah menonton video, penting untuk mengadakan diskusi dengan siswa agar mereka dapat memahami bagaimana mengaplikasikan materi yang dipeajari dan memecahkan masalah yang muncul.
- d. Pengukuran pemahaman: Tes atau evaluasi perlu dilakukan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami informasi yang disampaikan melalui program video tersebut.

Media audio visual juga dapat digunakan untuk hampir semua topik pembelajaran, jenis pembelajaran, dan ranah pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotorik, interpersonal). Dalam ranah kognitif, penggunaan media audio visual dapat membantu siswa mengamati, merekonstruksi, dan memahami peristiwa masa lalu atau konten pembelajaran yang kompleks. Dalam ranah afektif, media audio visual dapat mempengaruhi emosi siswa dan membantu memperkuat pengalaman belajar yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video atau

¹³ Purbatua Manurung, "Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Bidang Bimbingan Dan Konseling," *Hikmah* 17, no. 2 (2021): 115–27, <https://doi.org/10.53802/hikmah.v17i2.96>.

film dapat menunjukkan bagaimana suatu hal bekerja secara visual, sehingga siswa dapat memahami konsep tersebut dengan lebih baik.

2. Pemanfaatan Media Audio dalam Layanan Bimbingan dan Konseling

Pemanfaatan Media Audio dalam Layanan Bimbingan dan Konseling memiliki berbagai kegunaan dalam berbagai jenis layanan. Media audio dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok besar, kelompok kecil, konseling individual, maupun konseling kelompok. Fungsinya bisa menjadi materi utama atau sebagai pendukung untuk menciptakan lingkungan yang kondusif dalam penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling.

Dalam penyajiannya, media audio dapat berperan sebagai satu-satunya media yang digunakan, sebagai media utama yang didukung oleh media visual, atau sebagai pendukung media visual. Namun, saat ini lebih sulit menemukan materi yang dikemas dalam format audio karena umumnya lebih banyak menggunakan media audiovisual yang dianggap lebih memudahkan pemahaman siswa terhadap materi atau pesan yang disampaikan. Meskipun begitu, efektivitas penggunaan media audio dalam layanan bimbingan dan konseling tetap penting.

Penggunaan media audio dapat memberikan efek suara dan background yang membantu menciptakan suasana tertentu, digunakan sebagai musik terapi, atau sebagai media untuk menyampaikan pesan yang mendukung pekerjaan konselor atau guru bimbingan dan konseling. Penggunaan media audio sangat bermanfaat bagi konselor/guru bimbingan dan konseling dalam mengumpulkan data dan informasi. Mereka dapat merekam proses wawancara dengan siswa/konsepsi, dialog dalam konseling kelompok, serta aktivitas lain seperti pembacaan puisi, pertunjukan drama, atau bakat suara siswa/konsepsi. Informasi yang tercatat dalam rekaman tersebut sangat berharga dalam proses dan penentuan arah layanan bimbingan dan konseling bagi konsepsi. Selain itu, informasi tersebut juga dapat digunakan sebagai bukti atau dukungan ketika berinteraksi dengan pihak lain. Sebagai contoh, konselor dapat memutar rekaman wawancara konsepsi kepada pihak lain untuk tujuan konsultasi, konferensi kasus, atau pemindahan tanggung jawab kasus. Semua

langkah ini bertujuan untuk kepentingan konseil dan memberikan layanan yang terbaik bagi mereka.

Konseor dan guru bimbingan dan konseling memiliki kesempatan untuk memanfaatkan media audio dalam proses konseling. Salah satu cara untuk memanfaatkan musik dalam konseling adalah dengan menggunakan pemutar musik sebagai media. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan, seperti menggunakan musik sebagai stimuus emosi, pengalaman estetis, untuk reaksi dan imajinasi, ekspresi diri, serta sebagai media pengalaman berkeompok. Penggunaan musik dalam konseling dapat memiliki efek positif pada individu. Musik dapat digunakan untuk menurunkan tingkat stres, mengalihkan perasaan takut, cemas, atau tegang, serta mengaktifkan endorphen yang berfungsi untuk menghilangkan rasa sakit. Selain itu, musik juga dapat membantu individu menjadi lebih rileks, membantu memusatkan perhatian, menumbuhkan inspirasi, dan memperbaiki sistem kimia tubuh. Bahkan, penggunaan musik juga dapat meningkatkan kesadaran akan kecerdasan emosional. Dengan menggunakan musik sebagai alat bantu dalam sesi konseling, konseor atau guru bimbingan dan konseling dapat membantu individu dalam menghadapi tantangan emosional mereka. Musik dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan aman untuk berbagi perasaan dan pengalaman, serta mendorong ekspresi diri yang lebih baik. Dengan menggunakan musik secara kreatif, konseor atau guru bimbingan dan konseling dapat meningkatkan efektivitas sesi konseling dan membantu individu mencapai kesejahteraan emosional yang lebih baik. Tuisan John Pelittery yang berjudul "The Use of Music to Facilitate Emotional Learning" membahas penggunaan musik sebagai terapi atau pengantar reaksi. Dalam tuisan tersebut, disebutkan bahwa media audio, seperti musik, dapat digunakan untuk mencapai efek-efek tertentu pada tubuh dan emosi seseorang.

Musik stimulatif, secara umum, dapat memacu dan mempercepat detak jantung dan tekanan darah. Sedangkan musik-musik reaksi bekerja sebaliknya, yaitu dapat menurunkan detak jantung dan tekanan darah, serta merilekskan tubuh dan pikiran. Efek-efek ini dipengaruhi oleh musik terhadap detak jantung, tekanan darah, pernapasan, suhu kulit, aktivitas arus listrik pada permukaan kulit, gelombang otak, perubahan metabolisme, peningkatan energi

otot, dan lain-lain. Dalam konteks layanan bimbingan dan konseling, pengetahuan konseor tentang pengaruh musik ini dapat digunakan untuk memilih jenis musik yang sesuai dengan karakteristik dan kondisi konseor. Misalnya, Murotal Qur'an dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam terapi konseor. Pemanfaatan media audio dalam bimbingan dan konseling juga dapat dilakukan melalui siaran radio, baik dalam lingkup radio sekolah maupun lingkup yang lebih luas. Konseor atau guru bimbingan dan konseling sebaiknya memilih materi siaran radio yang menarik dan dapat dinikmati oleh pendengar secara luas. Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam menyusun materi siaran radio antara lain pemilihan materi yang menarik, relevan dengan kebutuhan pendengar atau target audiens, penyajian materi secara runtut, hidup, dan menarik, pemberian reinforcement atau penguatan pesan, serta pengeolaan materi berdasarkan kecerdasan dan perasaan pendengar.

Dalam mengutip atau merujuk pada materi tersebut, penting untuk melakukan parafrase atau mengungkapkan kembali informasi tersebut dengan kata-kata Anda sendiri untuk menghindari plagiarisme atau pelanggaran hak cipta. Imajinasi pendengar adalah kemampuan untuk membayangkan atau membayangkan suara dalam pikiran kita. Proses menciptakan atau menyusun materi, dalam konteks ini, cenderung lebih mudah dibandingkan dengan usaha atau kemampuan untuk menyampaikannya dengan baik kepada pendengar. Seain memilih materi yang tepat, penting bagi konseor atau guru bimbingan dan konseling untuk memiliki keterampilan dalam menyajikan materi dengan cara yang efektif. Hal ini meibatkan pengaturan ritme yang sesuai, peafalan yang jeas, serta penggunaan nada yang bervariasi, agar materi tersebut mudah dipahami dan menarik didengar. Tanpa keterampilan ini, materi yang sebenarnya bagus dapat kurang optimal dalam diserap oleh pendengar.¹⁴

¹⁴ Konseling Di and Sekolah Madrasah, "MEDIA AUDIO DALAM LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING DI SEKOLAH/MADRASAH Andar Ifazatul Nurlatifah 1," *Madaniyah* 8 (2018): 27–40.

3. Pemanfaatan Media Film dalam Layanan Bimbingan dan Konseling

a. Layanan Informasi

Penggunaan media dalam layanan informasi menjadi penting untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Salah satu media yang efektif adalah film, yang dapat mengandung informasi tentang cara meningkatkan motivasi belajar, mengurangi rasa malas belajar, dan metode belajar yang efektif dan efisien. Film ini disajikan dalam bentuk cerita atau contoh yang lebih realistis. Guru harus menggunakan media yang tepat dan menarik untuk membangkitkan motivasi siswa dalam memberikan layanan. Media memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga membantu menciptakan lingkungan layanan yang kondusif. Media juga berperan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi layanan, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti layanan. Dengan menggunakan media yang sesuai, bervariasi, dan menarik, proses bimbingan dan konseling menjadi lebih terbantu dan lebih mudah.¹⁵ Film dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menjejaskan proses orientasi kepada individu atau kelompok yang baru memasuki suatu lingkungan atau situasi yang baru. Film pendek yang menjejaskan aturan, harapan, dan norma-norma tertentu dapat membantu peserta orientasi memahami dengan lebih baik informasi yang disampaikan.

b. Layanan Penguasaan Konten

Film juga dapat digunakan untuk memperkuat penguasaan konten atau materi pembelajaran tertentu. Dalam konteks pendidikan formal atau nonformal, film yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari dapat membantu peserta belajar memahami konsep-konsep secara visual dan praktis. Film dokumenter, film animasi, atau film pendek yang dirancang secara edukatif dapat

¹⁵ "IMPACT OF INFORMATION SERVICES USING MEDIA FILM TO STUDENT MOTIVATION LEARNING AT SMA NEGERI 1 RAMAN UTARA, LAMPUNG TIMUR," vol. 60, 2014.

membantu peserta menginternalisasi konten dengan cara yang menarik dan mengesankan.¹⁶

c. Layanan Konseling Keompok

Membantu proses konseling keompok: Film dapat digunakan dalam sesi konseling keompok sebagai alat untuk membangkitkan diskusi, refleksi, dan pemahaman diri. Film yang menggambarkan situasi kehidupan nyata, konflik interpersonal, atau tantangan emosional dapat membantu peserta konseling keompok merenungkan pengalaman mereka sendiri dan membangun pemahaman bersama.¹⁷

D.Langkah-Langkah Membuat Media Audio dan Audio Visual

1. Aplikasi CapCut

CapCut adalah sebuah aplikasi editing video yang sedang popuar dan banyak digunakan oleh orang. Banyak video yang menjadi viral di media sosial dihasilakn melalui proses pengeditan menggunakan aplikasi ini, fitur-fiturnya yang reative mudah. Proses pengeditan video di capcut juga sangat sederhana, sehingga sangat cocok bagi pemua.¹⁸



Gambar 6. 1 Aplikasi CapCut

Sumber: <https://urbandigital.id/tutorial-edit-video-capcut/>

¹⁶ Sarjana Pendidikan, *Efektivitas Penggunaan Media Film Dalam Layanan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pekanbaru Pekanbaru*, 2020.

¹⁷ Ayu Ningtiyas and Iain Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, "Layanan Konseling Kelompok Dalam Upaya Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik," *IJoCE : Indonesian Journal of Counseling and Education* 1, no. 1 (2020): 13–16.

¹⁸ Nafilatur Rohmah, "Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya," *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4 (2021): 128–32.

a. Mengunduh Aplikasi CapCut

Langkah pertama dalam menggunakan CapCut adalah mengunduh aplikasinya. Sebeum kita bisa belajar cara mengedit video di CapCut, kita perlu mengunduh aplikasi tersebut terlebih dahulu. Berikut adalah langkah-langkah untuk mengunduh aplikasi CapCut:

- 1) Buka Google Play Store atau Apple App Store di ponsel.
- 2) Cari aplikasi CapCut di bagian pencarian.
- 3) Tekan tombol Download atau Install.
- 4) Setelah selesai mengunduh, berikan akses aplikasi CapCut ke galeri di ponsel.

b. Membiasakan Diri menggunakan Fitur-fitur CapCut

Setelah berhasil mengunduh aplikasi CapCut, sekarang saatnya kita membiasakan diri dengan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi ini. Berikut adalah langkah-langkah untuk mempelajari fitur-fitur CapCut:

- 1) Buka aplikasi CapCut di ponselmu.
- 2) Setelah terbuka, pilih opsi New Project. Akan muncul tampilan video dan foto yang ada di galeri ponselmu.
- 3) Untuk mencoba fitur CapCut, pilih salah satu video dari galeri ponselmu.
- 4) Setelah memilih video yang ingin diedit, kamu akan diarahkan ke workspace yang berisi fitur-fitur pengeditan video. Pelajari satu per satu fitur yang tersedia, seperti teks, audio, stiker, efek, dan lain-lain.
- 5) Kamu juga dapat melihat tampilan video yang sedang kamu edit di pane pratinjau.

c. Menambahkan Teks di CapCut

Salah satu fitur yang dapat kamu gunakan dalam CapCut adalah menambahkan teks ke video. Berikut adalah langkah-langkah untuk menambahkan teks di CapCut:

- 1) Buka aplikasi CapCut dan pilih New Project.
- 2) Tambahkan video yang ingin kamu beri teks.
- 3) Pilih menu Teks (Text) dan tambahkan teks yang ingin kamu gunakan.
- 4) Setelah menuis teks, kamu dapat mengeditnya sesuai keinginan.

d. Membuat Overlay Teks

Fitur overlay pada CapCut memungkinkan kamu menggabungkan dua atau lebih video dan gambar dalam satu layar. Kamu juga dapat menambahkan logo, teks, dan stiker menggunakan fitur ini. Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat overlay teks di CapCut:

- 1) Pilih opsi New Project.
- 2) Pilih video yang ingin kamu gabungkan dengan overlay teks.
- 3) Buka menu Overlay dan tambahkan overlay teks yang telah kamu simpan sebelumnya.
- 4) Gunakan menu Splice untuk mengatur jenis overlay yang kamu inginkan. Kamu juga dapat menyesuaikan transparansi (Opacity).
- 5) Setelah selesai, kamu dapat melihat pratinjau hasil editing dan menyimpan video yang telah kamu edit.

e. Membagi Video menggunakan CapCut

Salah satu cara mengedit video di CapCut adalah dengan membaginya menjadi beberapa bagian. Berikut adalah langkah-langkah untuk membagi video menggunakan CapCut:

- 1) Buka video yang ingin kamu edit.
- 2) Pilih posisi yang ingin kamu gunakan sebagai pemisah klip video.
- 3) Klik opsi Split, lalu pilih Add Transition untuk menambahkan transisi ke klip yang telah terbagi.

f. Resize Video di CapCut

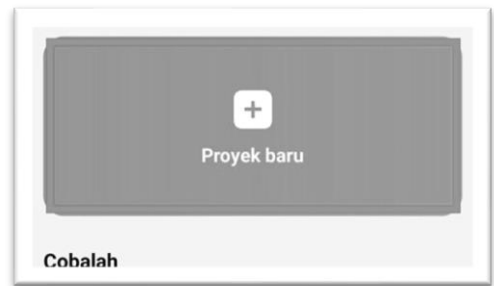
Kamu juga dapat dengan mudah meresize video yang sedang kamu edit menggunakan CapCut. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan resize video di CapCut:

- 1) Klik opsi New Project.
- 2) Pilih video yang ingin kamu resize.
- 3) Gunakan gerakan Pinch and Zoom dengan dua jari untuk menyesuaikan ukuran video sesuai keinginanmu.

2. Tutorial Mengedit Video di Aplikasi CapCut

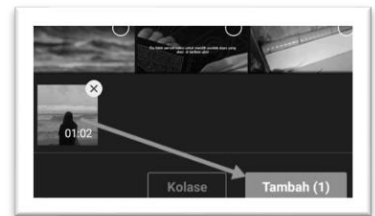
Berikut ini contoh tutorial mengedit video di aplikasi CapCut:

- a. Buka aplikasi CapCut.
- b. Tekan tombol “Proyek Baru”



Gambar 6. 2 Proyek Baru

- c. Pilih video atau foto yang mau diedit.
- d. Kalau sudah memilih video, tekan tombol “Tambah.”



Gambar 6. 3 Tambah Video

- e. Kemudian tekan fitur “Bisukan Audio Klip” untuk menghilangkan suara di audio.



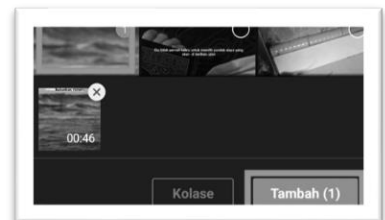
Gambar 6. 4 Bisukan Audio Klip

- f. Klik “+ Tambahkan Audio” untuk menambahkan audio ke video (bisa lewat opsi “Suara,” “Efek,” “Diekstrak” (ambil dari suara video di ponse) atau “Rekam”). Sebagai contoh saya memilih “Diekstrak”



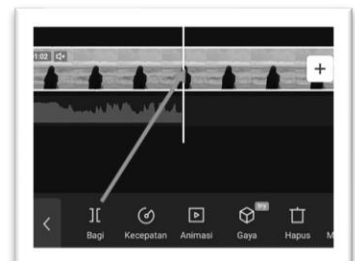
Gambar 6. 5 Diekstrak

- g. Pilih sound video, lalu jangan lupa klik tambah.



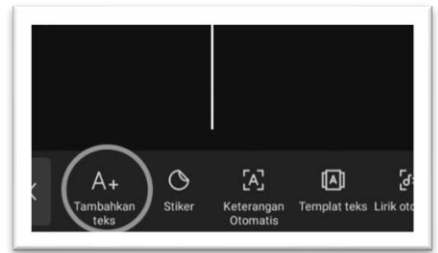
Gambar 6. 6 Sound Video

- h. Seanjutnya untuk memotong video, klik “Bagi.”



- i. Untuk menambahkan teks dalam video, dengan menekan fitur “Teks”
- j. Untuk menambahkan teks manual, klik “Tambahkan Teks”

Gambar 6. 7 Bagi Video



Gambar 6. 8 Tambahkan Teks

- k. Kemudian untuk mengedit teks, pilih “Gaya”. Di sana terdapat berbagai fitur, seperti memilih font, ukuran, dan sebagainya.



Gambar 6. 9 Gaya

- l. Seanjutnya saya memilih font, yaitu “Kekasih”



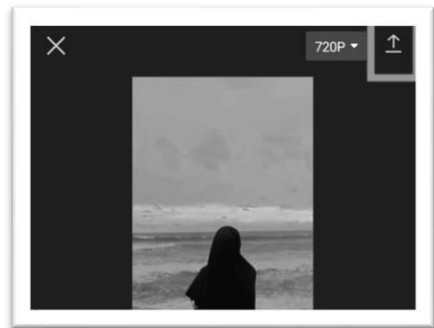
Gambar 6. 10 Font Kekasih

- m. Untuk memperindah dan mempercantik video bisa menambahkan “Filter” atau “Sesuaikan”



Gambar 6. 11 Filter atau Sesuaikan

- n. Sekarang coba putar videonya sekali lagi. Kalau masih ada kurang sesuai, kamu bisa menguangi cara di atas. Terakhir, klik tombol “Ekspor” di pojok kanan atas layar.



Gambar 6. 12 Ekspor

- o. Kemudian tunggu beberapa saat sampai proses menyimpannya selesai.



Gambar 6. 13 Proses Mengekspor

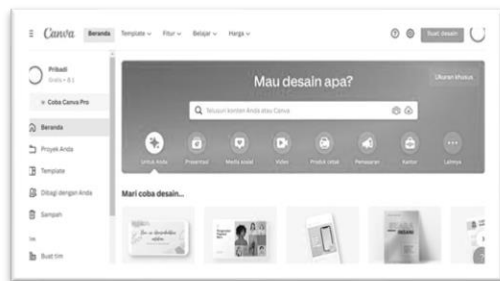
- p. Video sudah selesai diedit.



Gambar 6. 14 Video Selesai

3. Tutorial Mengedit Video di Aplikasi Canva ¹⁹

- a. Buka Aplikasi Canva



Gambar 6. 15 Canva

¹⁹ Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *Jurnal Sasindo Unpam* 8, no. 2 (2020): 1–18.

- b. Cari Video,
Tapi Karena
Saya sudah
mendesain
maka Klik
Desain
Terbaru.



Gambar 6. 16 Desain Canva

- c. Lalu Kita
Rubah
Latarnya
sesuai dengan
Seera &
Tambahkan
Eemen
Eemen Yang
Menarik



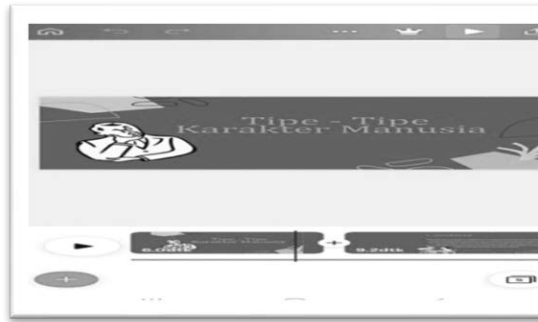
Gambar 6. 17 Tambah Eemen

- d. Lalu kita
Ganti Tuisan,
Font yang
mana saya
sendiri
memakai font
cambria



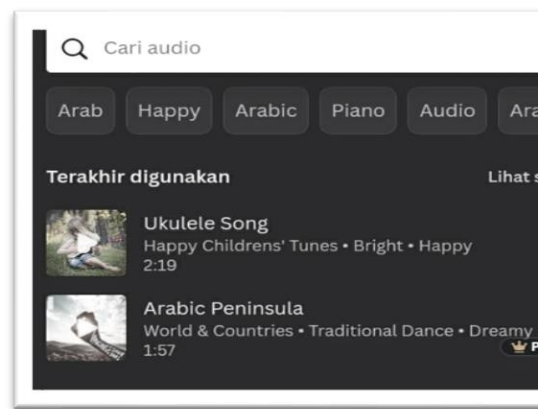
Gambar 6. 18 Tambah Jenis Font

- e. Pemilihan durasi sesuai dengan kebutuhan pembuatan video



Gambar 6. 19 Mengatur Durasi

- f. Saya memilih backsoundnya yaitu ukule sound



Gambar 6. 20 Menambahkan Audio

- g. Lalu tinggal putar dan selesai



Gambar 6. 21 Video Selesai

Soal Latihan

1. Bagaimana langkah-langkah dalam pengembangan media audio visual untuk konseling? Jeaskan setiap langkah dengan singkat!
2. Apa peran media audio visual dalam membantu klien mengungkapkan dan memproses emosi?
3. Jeaskan konsep peayanan melalui visual dalam pengembangan media audio visual dalam konseling!
4. Apa langkah-langkah yang dapat diambil untuk mengintegrasikan media audio visual dalam program konseling di sebuah lembaga atau sekolah?

Daftar Pustaka

- A, Mohammad Arsyad Labib., and M.Hum. Dr. Dianita Indrawati, S.S. "Bentuk, Fungsi, Dan Makna Slogan Pada Kendaraan Angkutan Barang Di Surabaya." *Sapala* 8, no. 2 (2021): 194–204.
- Adila, Muzakki, Supriyanto, and Sani Safitri. "Pengaruh Penerapan Media Cetak Berbasis Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Keas X Sma Negeri 1 Indralaya." *Jurnal Pendidikan Sejarah* 6, no. 2 (2017).
- Al-Anshari, Ahmad Faris, Ade Chita Putri Harahap, Muhammad Habib, Natassya Yasmin, Nurhalimah Br Harahap, and Putri Karlina Nasution. "Pengembangan Media Layanan Informasi Bimbingan Dan Konseling Disekolah." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 4 (2019): 66–77.
- Ali, Muhson. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 1–10.
- Anang Silahudin. "Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik Dan Fungsi Media Pembelajaran Al-Huda Karang Meatih." *Jurnal Prodi MPI* 4, no. 2 (2002): 172.
- Andriani, Miranti Widi. "Pengaruh Layanan Informasi

- Menggunakan Papan Bimbingan Terhadap Pemahaman Karir Siswa Sekolah Dasar.” *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Peneitian Universitas Nusantara PGRI Kediri* 6, no. 2 (2019): 68–77. <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13604>.
- Anggraina. “Kreatifitas Pengembangan Media Layanan BK Ditinjau Dari Kesiapan Belajar Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling IKIP PGRI Madiun.” *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2015, 59–71.
- Anjana, Nitro, and Anggana Agung Yudha. “Pengembangan Media Presentasi Teknik Digital Sebagai Penunjang Mata Diklat Teknik Mikroprosesor Untuk Smkn 7 Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Teknik Eektro* 2, no. 3 (2013): 1011–1016.
- Aotar, Adlim, and Safrida. “Penerapan Presentasi Media Prezi Pada Materi Sistem Saraf Manusia Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Keas Xi Sma Negeri 2 Bukit.” *Jurnal Edubio Tropika* 3, no. 2 (2015): 51–97.
- Apriliany, Lenny, and Hermiati. “Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2021, 192.
- Apriyani, Dwi Dani. “Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal Formatif* 7, no. 2 (2017): 115–23.
- Attika, and Sukardi. “Penerapan Media Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Dimasa Pandemic.” *Jurnal Al-Taujih-Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islam* 7, no. 1 (2021): 27.
- Barus, Rosmawati Hemi, Donal Nababan, and Frida Lina Tarigan. “Pengaruh Konseling Dengan Media Lembar Balik Dan Brosur Terhadap Pengetahuan Tentang Gaya Hidup Pada Pasien Dm Tipe 2 Di Poli Rawat Jalan Rsud Dei Serdang.” *Jurnal Muara Sains, Teknologi, Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan* 3, no. 2 (2020): 259. <https://doi.org/10.24912/jmstkik.v3i2.5425>.

- Basri. "Peran Media Dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam Di Sekolah." *Jurnal Dakwah* 11, no. 1 (2010): 29.
- Chotimah, Irma Nuru Husnal. "Sistem Laboratorium Bahasa Di Dalam Whatsapp Messenger." *Jurnal Ilmu Budaya* 8, no. 2 (2020): 387–98. <https://doi.org/10.34050/jib.v8i2.10981>.
- Damitri, Dea Evina, and Gde Agus Yudha Prawira Adistana. "Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan." *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 6, no. 2 (2020): 1–7.
- Desti, Rahma, Akmal Sutja, and Hera Wahyuni. "Pengembangan Booklet Sebagai Media Dalam Bimbingan Karir Peserta Didik." *Syifau Quub: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 3, no. 2 (2022): 31–38.
- Dewi, Ratna, I Made Tege, and I Wayan Romi Sudhita. "Pengembangan Media Presentasi Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ipa Keas vi Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 Di Sd Negeri 2 Sawan." *Jurnal Pendidikan*, n.d., 1–8.
- Di, Konseling, and Sekolah Madrasah. "MEDIA AUDIO DALAM LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING DI SEKOLAH/MADRASAH Andar Ifazatu Nurlatifah 1." *Madaniyah* 8 (2018): 27–40.
- Fadni, S. N. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Gambar (Flash Card) Dan Video Pembelajaran (Peneitian Tindakan Keas Terhadap Keompok A TK Permata Hati Kabupaten Bekasi)." *In Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta* 2, no. 1 (2023): 226–35.
- Falah. "Peningkatan Layanan Dan Bimbingan Konseling Melalui Peatihan Pembuatan Media Bimbingan Kepada Konseor Sekolah Di MAN LAB UIN Yogyakarta." *Jurnal Hisbah* 13, no. 1 (2016): 66.
- Febrianti, Feia. "Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam

- Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP II*, no. 1 (2019): 667–77.
- Firdausa, Ambar Rizqi. “, Inovasi Pemanfaatan Media Prezi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Keas X Boga 1 Pada Mata Pelajaran Sanitasi.” *Hygiene Dan Keseamatan*, 2015, 13.
- Fitria, Ayu. “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2018): 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Fuadah, Y. T. “Penggunaan Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Jurnal Muhtadiin* 8, no. 1 (2022): 71.
- Garris Peangi. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA.” *Jurnal Sasindo Unpam* 8, no. 2 (2020): 1–18.
- Gumear, Lintang, and Tri Sudarwanto. “Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Materi Sheving (Rak) Keas Xi Bdp Smk Negeri 2 Kediri.” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 8, no. 2 (2020): 764–70.
- Harahap, Habib, and Yasmin. “Pengembangan Media Layanan Informasi Dan Konseling Di Sekolah.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 2, no. 4 (2022): 56–59.
- Hardianto. “Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam.” *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2016): 1–17.
- Hastuti, Sri, Purwanto Purwanto, and Ade Wahyudin. “Implementasi Teknik Penyutradaraan Acara Ketoprak Di RRI Purwokerto
DOI: 10.31504/Komunika.V9i1.3225.” *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika* 9, no. 1 (2020): 31. <https://doi.org/10.31504/komunika.v9i1.3225>.

- Himawati, Ditiya, and Mu'minatus Fitriati Firdaus. "Pengaruh Word of Mouth Dan Manfaat Terhadap Keputusan Menggunakan E-Wallet Dana Melalui Kepercayaan Peanggan Di Jabodetabek." *NOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia* 4, no. 3 (2021): 433.
- Ibrahim, Fauzan, and Raihan. "Jenis Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2022): 107.
- Ikram, Ahmad Fadli Zil, Rina Evia, and Dewi Handayani. "Pengaruh Pemanfaata Media Presentasi Online Prezi Pada Materi Konsep Mol Terhadap Hasil Belajar Siswa (Study Eksperimen Di Keas X Mipa Sman 9 Bengkuu Utara." *Alotrop, Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia* 5, no. 1 (2021): 65.
- "IMPACT OF INFORMATION SERVICES USING MEDIA FILM TO STUDENT MOTIVATION LEARNING AT SMA NEGERI 1 RAMAN UTARA, LAMPUNG TIMUR." Vol. 60, 2014.
- Isnaendyah, Sri, Evi Afati, and bangun yoga Wibowo. "PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI MENGGUNAKAN BOOKLET UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN SISWA DI SEKOLAH" 7, no. 6 (2022).
- Isri, Sauyah, and Rahmawati. "Optimalisasi Penggunaan Media Dan Teknologi Dalam Layanan Bimbingan Konseling Online." *Jurnal Of Conseing and Education* 3, no. 1 (2022): 11–17.
- Karim, Tadjuddin Maknun, and Asriani Abbas. "Praanggapan Dalam Pamflet Sosialisasi Peestarian Lingkungan Di Kabupaten Wakatobi." *Jurnal Ilmu Budaya* 7, no. 2 (2019): 241–47.
- Kurnia, Syanda, and Usman Usman. "Profesionalitas Cameraman Dalam Menghasilkan Gambar Berkualitas Pada Program Sembang Malam Di Ceria Tv Pekanbaru." *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi* 2, no. 5 (2020): 221.

<https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i5.10480>.

- Kusumawardani, Sri Yuiastini Dwi Narita, Dwi Sri Rahayu, and Ketut Kusuma Umbarini Sari. "Pemanfaatan Jenis-Jenis Media Bk Di Sekolah Pada Pembelajaran Daring." *Pemanfaatan Jenis-Jenis Media Bk Di Sekolah Pada Pembelajaran Daring* 23, no. 1 (2022): 24–33.
- Kuswantoro, A., and N. Oktarina. "Pembelajaran Berbasis It Aplikasi Program Ms.Acces Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Pokok Bahasan Inventarisasi." *Urnal Peneitian Pendidikan Unnes* 29, no. 2 (2011): 160.
- Lastri, Desi, Padi Utomo, and Agus Trianto. "ANALISIS SLOGAN DI KOTA BENGKUU," no. 1 (2004): 1–14.
- Lengkey, debora m., yauie d.y. Rindengan, and Virginia Tuenan. "BROSUR FAKUTAS TEKNIK UNIVERSITAS SAM RATUANGI MANADO DENGAN TEKNOLOGI MARKERLESS AUGMENTED REALITY." *E - Journal Teknik Eektro Dan Komputer*, 2014, 1–10.
- Luxman, Rifai Ade. "Pengaruh Papan Bimbingan Terhadap Pemahaman Materi Bimbingan Karier Pada Siswa Keas Ix Smp Negeri 3 Tanjung Redeb." *Jurnal Inovasi Bimbingan Dan Konseling* 2, no. 1 (2020): 30–37. <https://doi.org/10.30872/ibk.v2i1.647>.
- Magdlena, Ina, Alif, Anis, Azzahra, and Iis. "PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SEATAN 06 PAGI,." *Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25.
- Manshur, Ahmad, and Akhmad Rodhi. "Pengembangan Media Grafis Dalam Pembelajaran." *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman* 2, no. 2 (2022): 1–13. <https://doi.org/10.36840/alaufa.v2i2.313>.
- Manurung, Purbatua. "Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Bidang Bimbingan Dan Konseling." *Hikmah* 17, no. 2

- (2021): 115–27. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v17i2.96>.
- Marlinda, Linda, Faruq Aziz, Anton Anton, Taransa Agasya Tutupoly, Ruhu Amin, and Windugata Windugata. “Optimalisasi Media Pembelajaran Microsoft Word Untuk Menunjang Pembelajaran Online.” *Dedikasi Sains Dan Teknologi Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 112.
- Muhson. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia* 8, no. 2 (2020): 1.
- Muya, Vivi Mavika, Bambang Trisno, and Jowaldi Jowaldi. “Pemanfaatan Media Infokus Pada Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SMPN 2 Ampek Angkek.” *Indonesian Research Journal On Education : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 779–784.
- Musdalifah, Musdalifah, Satriani Satriani, Ahmad Najib, and Andi Umar Abadi. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Microsoft Exce Terhadap Pengolahan Data Peneitian Mahasiswa Uin Alauddin Makassar.” *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 193.
- Mustika, Rieka. “Media Pembelajaran Sistem Audio Untuk Pemberdayaan Di Komunitas Masyarakat.” *Jurnal Masyarakat Teematika Dan Informasi* 6, no. 1 (2015): 57–68.
- Ningtiyas, Ayu, and Iain Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Beitung. “Layanan Konseling Keompok Dalam Upaya Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik.” *IJoCE : Indonesian Journal of Counseing and Education* 1, no. 1 (2020): 13–16.
- Nurfadilah, Azhar, and Aini. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hadil Blajar Siswa SD Negeri Pinang 1.” *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2021): 155.
- Nurhamimah Rambe, Renni Ramadhani Lubis, Yusda Novianty, Dita Ameia. “Peatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Linktree Dan.” *JPKM : JURNAL PENGABDIAN*

KEPADA MASYARAKAT 4, no. 1 (2023): 85–89.

Nurseto, Tejo. “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik.” *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 8, no. 1 (2011): 19–35.

Pada, Musik, Anak Usia, Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran, and Gunungpati Semarang. “MODE PENGEMBANGAN NASKAH AUDIO LAGU UNTUK MEATIH PENCAPAIAN PERKEMBANGAN Deveopment Mode of Song Audio Lyrics to Improve 4-6 Years Old Children ’ s Music Aptitude.” *HARMONIA - Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni* 12, no. 2 (2012): 151–59.

Patmawati, Hetty, and Satya Santika. “Penggunaan Software Microsoft Exce Sebagai Alternatif Pengolahan Data Statistika Peneitian Mahasiswa Tingkat Akhir,” 2016, 124–29.

Pebriani, Corry. “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Keas V.” *Jurnal Prima Edukasia* 5, no. 1 (2017): 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>.

Pendidikan, Sarjana. *Efektivitas Penggunaan Media Film Dalam Layanan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pekanbaru Pekanbaru*, 2020.

Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampe, and I Komang Sudarma. “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Keas Iv Di Sekolah Dasar.” *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6, no. 1 (2018): 9–19.

Prahasari, Megaocvi Akhira. “Pengembangan Media Audio Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Menanggapi Cerita Untuk Siswa Keas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya Megaocvi Akhira Prahasari.” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 05, no. 01 (2014): 206–2016.

Pranowo. “Pengembangan Median Bimbingan Dan Koseing

Melalui Komik Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Bimbingan Konseling* 3, no. 1 (2014): 42–44.

Prasetya, Aries Eka. “Meningkatkan Hasil Pembelajaran Online Sejarah Berbasis Media Presentasi Interakt.” *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik* 2, no. 5 (2021): 737–748.

Prayetno, Aji, Desty Kurniaty, Yefni Novalia, Hartini Hartini, and Agustian Haris. "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Atau Madrasah." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022): 999–1012.

Purnamadewi, Diah Utami, and I Komang Ngurah Wiyasa. "Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 2 (2022): 490–95.

Purwono, Joni. "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2014): 127–44.

Purwono, Joni dkk. “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2018): 127–44.

Rahmadi Islam. "PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KEAS V SDN
LANGUNG." □□□□□□□ □□□□ □□□□
العدد ل□□□□□, no. 3 (2018): 1–13.

Rahman, Nadya Nur, Rahayu Sri Utami, and Agung Zainal Muttakin Raden. "Analisis Tipografi Pada Spanduk Pemasaran Perumahan." *Jurnal Desain* 5, no. 03 (2018): 250. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i03.2572>.

Rais, Muh. “Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi

- Berbasis Prezi Dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Mengingat Konsep.” *Jurnal Mekom; Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 2, no. 1 (2015): 10–24.
- Ramadhani, Alif Luganta, Tantri Raras Ayuningtyas, and Adzkiyak. “Pengembangan Leaflet Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Keas X SMA 04 Ma’Arif Perintis Tempurejo Tahun Ajaran 2019/2020.” *SANDHYAKALA: Jurnal Pendidikan Sejarah* 1, no. 1 (2020): 1–8.
- Rianto. “Efektivitas Penggunaan Metode Sugesti-Imajinasi Melalui Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Menuis Cerpen Di SMA Keas X.” *Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia* 1, no. 1 (2017): 66–85.
- Rofiqoh, and Martini. “Pengaruh Konseling Dengan Menggunakan Media Leaflet Dalam Upaya Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Ibu Tentang Cara Menyusui Yang Benar Di UPTD Puskesmas Tongauna Kabupaten Konawe.” *Jurnal Gizi Ilmiah* 4, no. 2 (2017): 100–109.
- Rohmah, Nafilatur. “Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya.” *Anwalyah: Jurnal PGMI* 4 (2021): 128–32.
- Ruyadi, Ida. “Pemanfaatan Brosur Dan Leaflet Sebagai Media Informasi Dan Komunikasi Pertanian” 1, no. 1 (2015).
- Safei. “Penggunaan Media Grafis Dalam Proses Pembelajaran.” *Lentera Pendidikan* 10, no. 1 (2007): 116–23.
- Saputri, Indri Juriana, Diana Tien Irafahmi, and Sumadi Sumadi. “Media Presentasi Prezi Pada Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Journal of Accounting and Business Education* 2, no. 4 (2016): 5.
- sayyida, fadhila, Nabila, and Darminto Eko. “Meningkatkan Minat Memanfaatkan Layanan Bimbingan Dan Konseling Melalui Penggunaan Media Bimbingan Dan Konseling” 1, no. 3 (2018): 7.

- Septi Cantika, Dewi, Fiqi, and Reni. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARA BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI PINANG 1." *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2021): 155–56.
- Septo, Haryoko. "Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Mode Pembelajaran." *Jurnal Edukasi@ Eektro* 5, no. 1 (2009): 1–10.
- Simanungkalit, Misran. "Pemanfaatan Media Infokus Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 1 Sigalangan." *Daru Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman* 6, no. 2 (2018): 99–124.
- Subkhi, Alfian Abdi, Alfian, Alfian Riyandoko, Bani Maskur, Muhammad Al-Walad, Daffa Umar Mauana, Donny Herlangga Razak, and Fara Yurisu Sakinah. "Pengenalan Dasar Aplikasi Microsoft Word Bagi Anak Yayasan As-Syari'Iyyah." *Abdi Jurnal Publikasi* 1, no. 2 (2022): 206.
- Sumardi, Yosaphat. "Penggunaan Microsoft Exce Dalam Analisis Data Eksperimen Pada Pembelajaran Fisika." *Cakrawala Pendidikan XXI*, no. 2 (2002): 202.
- Susanto, Teguh Tri, Eddy Kusnadi, and Laurensia Retno. "Penggunaan Spanduk Dan Brosur Sebagai Bahan Penunjang Media Publikasi Kegiatan (Studi Pada Ibu-Ibu Pengurus Yayasan Uswatun Hasanah, Pancoran Mas Depok Jawa Barat)." *Jurnal ABDIMAS BSI* 1, no. 3 (2018): 576–84.
- Syaputri, Maharaja, and Harahap. "Peran Media Pada Layanan Bimbingan Konseling Islam Di Sekolah." *Jurnal AL-Mursyid* 3, no. 2 (2021): 46–56.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103.
- Talakua, Calvin, and Febiayu Aloatuan. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipchart Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Keas X SMA Negeri 24 Maluku Tengah."

- Biodik* 7, no. 01 (2021): 95–101.
<https://doi.org/10.22437/bio.v7i01.12228>.
- Tantri Widyasari, and Lilik Mukayati. “Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Di Sekolah.” *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 3, no. 2 (2021): 119–30. <https://doi.org/10.51339/isyrof.v3i2.385>.
- Teninurrita. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” 3 (2018): 176.
- Triyono, and Febriani. “Pentingnya Pemanfaatan Teknologi Informasi Oleh Guru Bimbingan Dan Konseling.” *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 1, no. 2 (2018): 1.
- Umroh, Ida Latifatu. “Tape Recorder Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menyimak.” *DAR E-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan, Dan Humaniora* 5, no. 1 (2018): 17–35.
- Vidigdo Trianto, Endang Sri Mujiwati, bagus amiru mukminin. “Pengembangan Media Poster Untuk Materi Sumber Dan Bentuk Energi Siswa Keas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.” *Al-Irnyad* 4 (2022): 1559.
- Vitoria, Linda, and Mislinawat Saheatua. “Kendala Guru Memanfaatkan Media It Dalam Pembelajaran Di Sdn 1 Pagar Air Aceh Besar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2018): 131–40.
- Wahyuni, Restu, and Rachmi Yuianti. “Pamphlet Niaga Sebagai Komunikasi Promosi Bersama Dalam Meningkatkan Penjualan Produk Masyarakat Desa Di Kecamatan Waringin Kurung.” *Seminar Nasional Riset Terapan 2017 | SENASSET 2017* 5, no. 2 (2017): 130.
<https://doi.org/10.36080/avg.v5i2.643>.
- Widiyastuti, Wahyu Sri, and Agung Slamet Kusmanto. “Penggunaan Media Poster Dalam Layanan Bimbingan Konseling Untuk Membantu Peserta Didik Merencanakan Karir.” *SHINE: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3, no. 2 (2014): 49–55.

- Widyasari, and Mukayati. "Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Di Sekolah." *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 3, no. 2 (2021): 1.
- Winahyu, Cicilia Kusuma, and Lydia Ersta. "Pengaruh Informasi Karir Melalui Papan Bimbingan Terhadap Pemahaman Karir Pada Siswa Keas XI IPA SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2019 / 2020." *Jurnal Medi Kons: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7, no. 1 (2021): 25–37.
- Wiwik Laea. "MEDIA SEBAGAI LEMBAGA SOSIAL DAN KOMERSIAL." *Jurnal Al-Nashibah* 3, no. 2 (2019): 135–60.
- Zaini, Dianto, and Muyani. "Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan Dan Konseling Dalam Layanan Informasi." *Jurnal Konseor* 4, no. 2 (2020): 127–31.



Bab VII

Pengembangan Media Bahan Cetak dan Gambar Diam untuk Keperluan Bimbingan dan Konseling

A. Pengertian Media Cetak

Cetakan mengacu pada media yang menjual bahan cetak. Percetakan dalam kehidupan sehari-hari dipahami sebagai industri yang berkaitan dengan percetakan dan yang lebih penting penyebaran berita melalui jaringan media seperti surat kabar dan majalah. Disebut juga pers, media cetak adalah saluran komunikasi yang tujuannya menjangkau sekeompok orang. Media cetak lebih berorientasi pada bidang komunikasi, yang juga mencakup pertukaran informasi untuk kebutuhan masyarakat atau massa. Oleh karena itu, media cetak disebut juga sebagai bagian dari media yang fungsinya mengumpulkan, mengolah, mencetak, dan menyebarkan informasi²⁰. Penggunaan media cetak sebagai alat konsumsi yang umum digunakan dapat memberikan beberapa keuntungan kepada penggunanya, yaitu: 1) transfer data dan data ditangani oleh peanggan; 2) memotivasi peanggan; 3) memberikan petunjuk atau instruksi kepada peanggan tentang cara melakukan aktivitas.

Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan bahan cetak ini telah dikembangkan lingkungan belajar mengajar yang dapat digunakan sebagai sarana belajar untuk merangsang pikiran,

²⁰ Lena, Mai Sri; Netriwati. *Media Pembelajaran Matematika*. Pertama Net, 2017.

perasaan dan perhatian serta sebagai motivator untuk mendorong proses belajar lebih efisien dan efektif. Hilang. Seain itu, materi cetak juga sangat penting dalam konsultasi. Dengan adanya media cetak, saran tentang komik yang dapat dicerna pembaca menjadi lebih beragam²¹.

Media bahan cetak sangat penting dalam Kepemimpinan dan bimbingan dalam lingkungan sangat penting, termasuk alat untuk menyampaikan pesan dan membangkitkan perasaan, pikiran, keinginan dan perhatian sehingga mereka dapat secara mandiri mengambil keputusan, membimbing, memahami dan akhirnya mengambil keputusan (Mutmainah et al: 2017). Media cetak merupakan alat yang dapat dimanipulasi melalui rumus-rumus tercetak yang dapat direpresentasikan dengan bagan dan gambar yang menjeaskan informasi yang disampaikan. Ini termasuk media cetak seperti Modul, kartun, buku, buku pop-up, serta gambar diam (foto) dan peatihan lainnya²².

Bersamaan dengan itu, perkembangan media cetak semakin meuas, memperluas siklus teknologi yang menggerakkan kawasan ini menjadi produk cetak. Secara khusus, media cetak seperti Modul, buku, pop-up book, komik dan majalah telah berkembang dan kini juga tersedia langsung dalam bentuk surat kabar. Bahkan bahan cetak ini berkembang menjadi bahan gambar statis berupa foto tumbuh. Bahan cetak adalah hasil dari kertas dan digunakan untuk mencetak dengan printer. Kemudian dibagikan kepada pembaca dan dapat dijadikan pedoman dan nasehat ketika media cetak dibutuhkan.²³

Berdasarkan peneitian ini, media cetak merupakan buku teks nyata yang dapat digunakan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Seain diperoleh hasil yang mendukung hasil

²¹ Basri, A. Said Hasan, and Jurusan. "Peran Media Dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam Di Sekolah." *JURNAL DAKWAH*, vol. XI, no. 1, 2010, pp. 23–41.

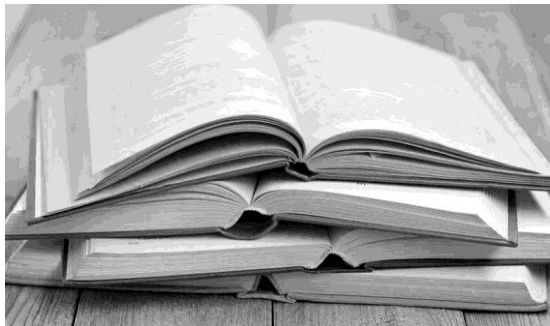
²² Nabila, Sayyida Fadhila, and Eko Darminto. "Meningkatkan Minat Memanfaatkan Layanan Bimbingan Dan Konseling Melalui Penggunaan Media Bimbingan Dan Konseling." *Universitas Negeri Surabaya*, vol. 1, no. 3, 2018, p. 7.

²³ Suyasa, I. Made, and I. Nyoman Sedana. "Mempertahankan Eksistensi Media Cetak Di Tengah Gempuran Media Online." *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, vol. 1, no. 1, 2020, pp. 56–64.

pencetakan, pengujian keefektifan buku bergambar menghadapi keragaman budaya bangsa dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV. Inilah sebabnya mengapa bahan cetak sangat penting untuk pembelajaran anak-anak. Bahan cetak ini merupakan salah satu cara pemberian bahan ajar.²⁴

B. Jenis-Jenis Media Cetak yakni: Buku, Pop Up Book, Modul dan Komik

1. Buku



Gambar 7. 1 Buku

Buku-buku tersebut merupakan buku rujukan wajib untuk sekolah dasar dan menengah atau perguruan tinggi, memuat bahan kajian untuk penguatan iman, taqwa, akhlak mulia dan kepribadian, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kepekaan dan keterampilan estetika, keterampilan kinestetik dan kesehatan, serta disusun berdasarkan standar pendidikan nasional. Buku merupakan bagian yang sangat penting.

Buku teks adalah bagian yang dimaksudkan untuk pengajaran, disusun dan dibuat dengan hati-hati oleh para ahli di bidangnya atau oleh para profesional, tidak boleh diabaikan di dalam kelas, dan dilengkapi dengan bahan ajar yang sesuai dan

²⁴ Kurniawati, Risma Tri, and Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 7, no. 1, 2020, pp. 29–42.

konsisten. Idealnya seorang guru dapat menyediakan atau mengembangkan bahan ajar untuk pembaca, namun pada kenyataannya banyak guru yang tidak pandai dalam menyediakan bahan ajar atau melaksanakan pembelajaran. Efek belajar terjadi pada anak yang kurang aktif. Buku juga bisa menjadi bahan pembelajaran, misalkan Bahan ajar yang disusun secara sistematis merupakan konsep yang memandu siswa dalam memperoleh keterampilan. Jika tidak ada bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran, hanya bahan ajar yang digunakan sebagai bahan ajar.²⁵

Dari pernyataan UNESCO di atas, dapat disimpulkan bahwa buku sebagai pengetahuan dan alat peneitian untuk pendidikan manusia merupakan alat terpenting bagi manusia. Tempat buku pelajaran dianggap penting dalam proses pembelajaran karena buku merupakan bagian dari bahan ajar dan bahan ajar siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu buku teks dianggap sebagai karya referensi wajib dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Materi pendidikan cetak yang paling dikenal adalah buku teks, manual, buku harian, majalah, dan lembaran lepas. Pembelajaran berbasis teks interaktif menjadi populer pada tahun 1960-an dengan istilah instruksi terprogram yang mewakili materi untuk pembelajaran mandiri.

Sementara itu, Arifin (Utami and Lestari) memaparkan beberapa alat bantu praktis buku ajar yang sesuai dengan bahan ajar, antara lain²⁶: a) Kompetensi yang diharapkan dinyatakan dalam luas dan dalamnya cakupan; b) Adanya teori/konsep, fakta, ketepatan prosedur/metode dan prinsip yang benar; c) Materi terkini, contoh/gambar dan bibliografi; d) Menciptakan semangat produktivitas mahasiswa yang meliputi kreativitas/inovasi, belajar dan etos kerja, serta kerjasama tim; e) Dorong rasa ingin tahu

²⁵ Magdalena, Ina, et al. "Analisis Bahan Ajar." *JNusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, vol. 2, no. 2, 2020, pp. 311–26.

²⁶ Utami, Dian Arlupi, and Yuni Lestari. "Penyusunan Buku Ajar Teknik Penulisan Karya Ilmiah Bagi Mahasiswa Prodi DIII Administrasi Negara, FISH UNESA." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 3, 2020, pp. 163–67.

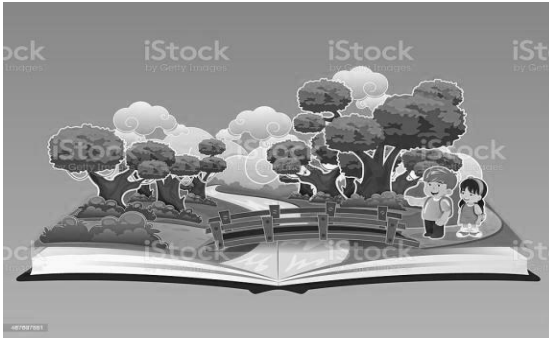
(curiosity) sehingga Anda harus mencari keterampilan kritis yang informatif dan menginspirasi. Mengembangkan sikap hidup (life skill), misalnya: keterampilan pribadi, sosial, dan keterampilan akademik dan profesional. Kembangkan sikap hormat (rasa keragaman).

Buku atau kertas gambar biasanya digunakan sebagai bahan, berapapun ukuran teks dan gambar yang sesuai dengan lingkungan. Tentang beberapa alat dan bahan yang digunakan untuk membuat buku yang luar biasa ini: kertas HVS bekas ukuran A4, krayon, plastic, pengikat spiral bekas, pensil, penghapus, tanda, besi, kertas berlubang, lem kertas (Latifah, 2019)

Buku teks primer, sekunder, dan tersier disebut sebagai buku teks. Ini adalah karya referensi wajib untuk digunakan di sekolah dasar dan menengah atau perguruan tinggi. Di dalamnya terkandung materi pembelajaran untuk meningkatkan keimanan, ketakwaan, akhlak mulia dan kepribadian, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, meningkatkan kepekaan dan kemampuan estetika serta meningkatkan kemampuan kinestetik dan kesehatan, yang terangkum dalam standar pendidikan nasional. Temukan keterampilan berpikir kritis yang informatif dan menginspirasi. Pembuatan buku sangatlah banyak, tetapi diatas adalah salah satu cara untuk membuat buku. Agar buku bisa tetap menarik untuk para pembaca dan bisa digunakan dalam kegiatan bimbingan dan konseling. Oleh sebab itu buku ini sangatlah penting sebuah bahan ajar yang pantas diberikan kepada anak-anak.²⁷

²⁷ Lena, Mai Sri; Netriwati. *Media Pembelajaran Matematika*. Pertama Net, 2017

2. Pop-Up book



Gambar 7. 2 Pop Up Book

Ini adalah sumber yang telah meningkatkan semua indikator respons siswa terhadap pembelajaran, yang merupakan konfirmasi lebih lanjut bahwa lingkungan buku pop-up efektif digunakan dalam pembelajaran oleh siswa PAUD. Dalam jurnalnya Media Buku Pop-Up untuk Pembelajaran Sastra Bahasa Jerman, ia mengungkapkan bahwa buku pop-up tidak hanya menjadi sarana pengajaran bagi siswa SMA, tetapi juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang menarik, kreatif, dan inovatif. Dengan cara ini, siswa dapat dengan mudah memahami dan mempelajari materi tanpa merasa bosan. Artikel lain tentang buku pop-up ditulis oleh Mohammad Arief Nazaruddin dan Mohammad Efendi (2018) berjudul Buku Pop Up Augmented Reality untuk Meningkatkan Fokus dan Pengenalan Objek untuk Anak Autis. Mereka menunjukkan dalam buku harian mereka bahwa buku pop-up cocok dan efektif untuk belajar anak autis.²⁸

Dari ketiga jurnal di atas, dapat disimpulkan bahwa media Pop-Up Book dapat digunakan di berbagai jenjang pendidikan, di PAUD, SMA, bahkan untuk pembelajaran pada anak autis, dan ketiganya terbukti efektif. Pada pengembangan Pop-Up Book diperlukan beberapa teknik. Jenis-jenis teknik Pop-Up Book ada

²⁸ Atik, Latifah. "Pembuatan Dan Penggunaan Media Big Book Untuk Membentuk Anak Usia Dini Senang Membaca." *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. VI, no. 2, 2016, pp. 141–55.

beragam. Seperti yang ditulis oleh Sefriastina (Masturah et al.) mengenai jenis-jenis Pop-Up yaitu:

- a. Transformasi, perspektif dari mana itu disusun.
- b. Pop-up disusun secara vertikal. Berbalik, bentuk gergajinya dibuat oleh eemen meingkar.
- c. Peepshow, presentasi terstruktur dari rangkaian tumpukan kertas yang disusun untuk menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
- d. Ul-Tab, yang merupakan potongan kertas atau bentuk yang dapat diseret dan dipindahkan untuk menunjukkan perpindahan karakter baru.
- e. Carouse, teknologi untuk mendukung string, pita, atau kancing yang berbentuk objek kompleks saat dibuka dan dilipat ke Belakang.
- f. Kotak dan Silinder, atau Kotak dan Silinder, adalah gerakan kubus atau tabung yang bergerak dari tengah halaman ke atas saat halaman dibuka.

Mungkin membuat buku pop-up sebagai sumber bahan cetak dan mengembangkan bahan cetak buku pop-up untuk referensi nanti adalah suatu kemungkinan. Untuk bisa dikembangkan dengan berikutnya. Sebuah bahan untuk diberikan kepada anak-anak.

3. Modul



Gambar 7. 3 Modul

Modul adalah bahan pelajaran terprogram yang disusun dan dipadukan sedemikian rupa, disajikan secara sistematis dan terperinci. Dengan mempelajari materi Modul, siswa dibimbing untuk menemukan tujuan dalam tahapan pembelajaran tertentu karena Modul merupakan paket program kebutuhan pembelajaran dan paket program Modul terdiri dari komponen-komponen yang meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, perangkat dan sumber pembelajaran, dan sistem penilaian. (Harta et al.)

Modul menurut Cece Wijaya dapat dipandang sebagai paket-paket program yang disusun menjadi unit-unit terpisah untuk tujuan pembelajaran²⁹. Dalam bukunya Teknik Pembelajaran dengan Modul, Depdiknas mendefinisikan Modul sebagai satuan materi pembelajaran yang disajikan secara “self-teaching”, artinya siswa dapat mempelajari materi pembelajaran yang disusun dalam Modul secara mandiri dan tanpa banyak bantuan dari guru atau orang lain. Modul adalah alat atau ruang pembelajaran yang memuat materi, metode, batasan, dan metode penilaian yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang dipersyaratkan sesuai dengan tingkat kerumitannya. Suatu Modul dapat dikatakan baik dan menarik jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Perkembangan teknologi pendidikan.

Siswa lain menyalin atau menuis esai, tetapi tidak semua siswa peduli. Tahap perkembangan Tahap perkembangan yang meliputi delapan fase, yaitu:

- a. Penyusunan alat untuk mengukur keayakan dan validitas Modul
- b. Membuat bahan pembelajaran
- c. Tujuan Pengembangan Produk
- d. Persiapan bahan pembelajaran

²⁹ Utami, Dian Arlupi, and Yuni Lestari. “Penyusunan Buku Ajar Teknik Penulisan Karya Ilmiah Bagi Mahasiswa Prodi DIII Administrasi Negara, FISH UNESA.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 3, 2020, pp. 163–67.

- e. Analisis indikator Modul pembelajaran
- f. Pilihan format
- g. Desain awal Modul dan
- h. Penyusunan Modul pembelajaran

Modul adalah bahan ajar cetak yang dirancang untuk siswa belajar secara mandiri. Modul disebut juga media belajar mandiri karena dilengkapi dengan petunjuk belajar mandiri. Dengan demikian pembaca dapat melakukan kegiatan pembelajaran tanpa kehadiran guru. Yang diberikan kepada para pembacanya nanti.

4. Komik



Gambar 7. 4 Komik

Bercerita sebagai alat pengajaran merupakan alat yang berperan dalam penyampaian pesan pembelajaran. Dalam konteks ini, mengajar adalah proses komunikasi antara siswa dengan bahan pelajaran (komik). Kelebihan komik adalah dapat merangsang motivasi siswa dalam proses belajar mengajar, komik terdiri dari gambar-gambar yang berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, komik memfasilitasi kebiasaan membaca terutama bagi mereka yang tidak suka

membaca, dan komik merupakan bagian dari budaya popuer. Bahan ini disebut sebagai bahan tertulis atau bahan tidak tertulis.³⁰

Materi pembelajaran adalah seperangkat alat atau perangkat yang meliputi bahan pembelajaran, metode, batasan dan evaluasi yang dirancang secara sistematis dan tujuan yang menarik untuk dicapai dengan cara-cara kompleks yang diharapkan. Salah satu materi pendidikan yang akan dikembangkan adalah materi pendidikan cetak yaitu kartun/cerita bergambar. Salah satu gaya membaca terbaru yang berkembang di kalangan anak muda urban adalah komik grafis dan fiksi.

Sugihartati (Nabila and Darminto) karena kutipan tersebut dapat membangkitkan banyak pemikiran yang dapat memecahkan masalah pentingnya membaca nyaring bagi siswa. Membuat Penemuan Perubahan pada kartun Lingkungan Sekitar Saya terdiri dari enam langkah berdasarkan mode pembelajaran penemuan: stimulasi, pemecahan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi dan generalisasi. Salah satu keunggulan mode pembelajaran ini adalah pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat personal dan efektif karena meningkatkan pemahaman, memori dan transmisi. Peran guru adalah mendampingi anak dalam kegiatan belajar. Program yang digunakan untuk membuat animasi “Menemukan Perubahan Lingkungan Sekitar Saya” adalah maromedia flash 8.

Kondisi yang Diharapkan Pengembangan komik dapat dilihat dari genre komik atau sifat format dan subjek, penyajian materi, karakter/karakter, susunan dan interaksi, media, dan penggunaan/realisasi. Genre popuer terutama kehidupan sekolah dan masyarakat, petualangan dan drama, yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari remaja. Komik sangat berarti bagi mereka³¹

Program ini digunakan untuk membuat tombol navigasi, membuat animasi dan menyiapkan layout. Untuk mewarnai

³⁰ Aeni, Wiwik Akhirul, and Ade Yusupa. “Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma.” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 1, 2018, pp. 1–106

³¹ Aeni, Wiwik Akhirul, and Ade Yusupa. “Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma.” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 1, 2018, pp. 1–106

karakter, latar Belakang dan teks, ini dibuat dalam Adobe Photoshop. Mode desain pembelajaran adalah ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi). Menurut Ambaryan dan Ireand (Rahmatin et al.) kartun adalah media materi visual yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang populer dan mudah dipahami. Hal ini dimungkinkan karena kartun menggabungkan keterampilan menggambar dan menuis dan dirangkai menjadi diagram bergambar agar referensinya lebih mudah dipahami. Teks membuat hal-hal lebih mudah dipahami dan lebih mudah diikuti dan diingat.³²

Karena itu, Rahmi dan Rahmati mendefinisikan peran karakter dalam cerita dan struktur yang menggambarkan situasi yang berbeda dan terdengar lucu. Kartun merupakan alat ajar yang efektif untuk mengomunikasikan bahan ajar secara jelas dan sebagai alat ajar visual dimana konteks pengajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan bahan ajar (kartun).³³

Solusi untuk mengatasi tingkat kenyamanan membuka bahan ajar cetak dan kemampuan media dalam merepresentasikan kondisi nyata atau kontekstual di kelas merupakan perangkat pembelajaran yang sangat penting yang sesuai dengan karakteristik siswa kecil. Media pembelajaran cetak telah mengembangkan desain berkontur yang memungkinkan dibuka dari kiri ke kanan dengan tangan dominan kecil. Hal ini dikarenakan gerakan khas siswa kecil adalah mendorong dari kiri ke kanan.³⁴

Sehingga itu, lingkungan belajar harus semenarik mungkin untuk menghindari kebosanan di kalangan siswa dan tidak boleh

³² Malik, Affan. "Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3D Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, vol. 13, no. 1, 2019, pp. 2295–306.

³³ Indriati, Deya, et al. "Komik Cetak Kontekstual Muatan IPS Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kecil Kelas IV SD." *Jurnal MIMBAR PGSD Undiksha*, vol. 10, no. 1, 2022, pp. 124–32.

³⁴ Harta, Idris, et al. "Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP." *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 9, no. 2, 2014, pp. 161–74.

menghambat transfer informasi dan memungkinkan interaksi sosial langsung antara siswa dan industri (Kurniawati and Koeswanti). Media Kajian tercetak yang menarik harus dapat membangkitkan minat anak, membacanya dengan seksama dan memahami materi yang dibaca. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca siswa adalah media berupa gambar³⁵

Kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan belajar yang dilakukan untuk mencapai prestasi sesuai dengan tujuan kegiatan belajar mengajar.³⁶ Banyak siswa yang merasa kesulitan untuk mencapai tujuan kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan siswa, berlangsung dalam suasana saling peduli untuk mencapai poin pembelajaran³⁷ dan kartun merupakan media cetak yang juga dapat diberikan pada saat penyuluhan.³⁸

C. Media Gambar Diam

Gambar media diam ini yang dapat diartikan sebuah media visual yang berisi dengan gambar serta dibuat melalui sebuah proses yaitu fotografi. Gambar diam ini sebuah media yang sama artinya dengan foto. Tetapi foto/gambar ini bisa memperkuat dengan sebuah bentuk tulisan serta sebuah media yang diberikan didalam pengajaran yang dilakukan dalam perencanaan yang matang, sehingga siswa bisa memperhatikan dengan baik.

³⁵ Prasetya, Arif Budi. "Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling Belajar Berbasis Komputer Tentang Strategi Mengatasi Kecemasan Akademik Menghadapi Ujian." *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, vol. 4, no. 9, 2018, pp. 477–88

³⁶ Rahmatin, Ulfa, et al. "Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika Dan Algoritma Komputer." *Jambura Journal of Informatics*, vol. 3, no. 1, 2021, pp. 11–19.

³⁷ Al-Anshari, Ahmad Faris, et al. "Pengembangan Media Layanan Informasi Bimbingan Dan Konseling DiSekolah." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, vol. 4, no. 4, 2022, pp. 5956–59.

³⁸ Syahmi, Favian Avila, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 1, 2022, pp. 81–90.

Gambar diam/foto ini bisa membantu siswa untuk memahami pembelajaran dengan baik.³⁹

1. Gambar/Foto

Gambar adalah alat pembelajaran visual, dan media visual seperti gambar dapat membantu Anda memahami sesuatu yang kompleks atau rumit. Media visual dapat memberikan struktur atau tatanan yang menarik, yang juga meningkatkan daya ingat. Media visual dapat membangkitkan minat siswa dan memperjelas hubungan antara isi dan materi pembelajaran yang sebenarnya. Untuk mendapatkan manfaat yang sebesar-besarnya dari penggunaan media visual dalam pembelajaran ini, maka harus direncanakan dengan sebaik mungkin (Tetra et al.) Media foto/gambar diam memiliki keistimewaan yang bisa kita ambil atau kita peajari dari beberapa keistimewaan ini, seperti yang dibawah ini: (Primaningtyas)

- a. Sifatnya berwujud; Gambar/foto lebih menyampaikan subjek daripada kata-kata
- b. Gambar dapat meampaiui ruang dan waktu. Tidak semua objek, benda atau peristiwa dapat dimasukkan ke dalam keas, namun anak-anak tidak selalu dimasukkan ke dalam objek/peristiwa. Gambar atau foto bisa lebih dari itu. Air Terjun Niagara atau Dan Toba dapat diperkenalkan ke keas dengan menggunakan gambar atau foto. Peristiwa terjadi Terkadang kita tidak bisa meihat masa lalu, baik kemarin maupun semenit yang lalu, karena gambar atau gambar sangat membantu disini.
- c. Media gambar atau fotografi dapat meampaiui batas persepsi kita. Se atau penampang daun yang tidak dapat kita lihat dengan mata teanjang dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar dan foto.

³⁹ Lena, Mai Sri; Netriwati. *Media Pembelajaran Matematika*. Pertama Net, 2017.

- d. Foto dapat dibayangkan dengan masalah di area mana pun dan di tingkat mana pun kepada orang-orang dari segala usia untuk mencegah dan memperbaiki kesalahpahaman.
- e. Barang berupa foto ini terdapat dimana-mana dengan harga yang terjangkau, mudah dicari ditoko-toko, mudah dipahami dan mudah digunakan. Tidak mempersuit untuk mencarinya. Foto ini barang yang special.

Media Gambar diam/ foto memiliki sebuah kelebihan serta kekurangan yang bisa kita pahami atau yang bisa kita ketahui untuk kedepannya, seperti yang disebutkan dibawah ini:

- a. Foto/Gambar ini bisa memperlihatkan bayangan atau persepsi dengan indrawi mata,
- b. Foto/Gambar ini sebuah barang yang rumit kurang pantas dalam sebuah kegaitan mengajar kepada anak-anak. Ukurannya yang cukup besar atau yang terlalu makan tempat. (Hilmi)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media massa sebenarnya memiliki bentuk dengan simbol dan tiruannya seperti objek, aliran dan pandangan yang mengungkapkan gagasan dalam bentuk dua dimensi. Pemahaman media statis ini memiliki dampak yang signifikan terhadap bagaimana siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami media fotografi diam. Oleh karena itu, gambar diam ini memiliki arti yang sama sekali berbeda dalam media gambar diam ini. Suasana belajar seperti ini diharapkan dapat meningkatkan proses belajar mengajar.

Oleh karena itu, media dapat dipandang sebagai bagian dari sumber belajar atau alat dalam lingkungan fisik yang memuat bahan pelajaran bagi siswa yang dapat memotivasi belajar. Bimbingan dan konseling merupakan sarana bagi perkembangan media cetak. Media gambar diam merupakan salah satu cara untuk mendidik anak. Gambar diam ini merupakan salah satu

metode yang dapat diberikan kepada anak dalam bimbingan dan konseling.⁴⁰

Dapat dilihat dari penyajian sebuah media bahan cetak ini yang digunakan untuk media bimbingan konseling bisa dijabarkan sebagai berikut:

- a. Gambar Diam Media grafis dari bahan cetak adalah media visual yang menyajikan sebuah kenyataan dari suatu ide atau suatu konsep melalui kalimat, kata, pola dan foto.
- b. Bahan cetak merupakan media visual yang dihasilkan melalui proses pencetakan.
- c. Fotografi merupakan media gambar diam yang menghasilkan foto.
- d. Media proyeksi diam adalah media visual yang hasil proyeksinya tidak bergerak, seperti media OHP/OHT, projector peacakan, slide, dan film strip. Media OHP/OHT digunakan untuk membantu pelaksanaan layanan informasi, layanan orientasi, layanan bimbingan kelompok serta klasikal.

Soal Latihan

1. Bagaimana penggunaan media konseling Pop-Up Book!
2. Apakah penggunaan media cetak dalam konseling cukup efektif dalam setiap layanan konseling?
3. Apa keunggulan media cetak dibandingkan media elektronik?
4. Jeaskan kekurangan dari media cetak!
5. Jeaskan langkah-langkah pembuatan media cetak!

⁴⁰ Basri, A. Said Hasan. "Urgensi Penggunaan Teknologi Media Dalam Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah." *Jurnal Al Isyraq*, vol. 1, no. 1, 2018, pp. 83–107.

Daftar Pustaka

- Aeni, Wiwik Akhiru, and Ade Yusupa. "Mode Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 1, 2018, pp. 1–106.
- Al-Anshari, Ahmad Faris, et al. "Pengembangan Media Layanan Informasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, vol. 4, no. 4, 2022, pp. 5956–59.
- Atik, Latifah. "Pembuatan Dan Penggunaan Media Big Book Untuk Membentuk Anak Usia Dini Senang Membaca." *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. VI, no. 2, 2016, pp. 141–55.
- Basri, A. Said Hasan. "Urgensi Penggunaan Teknologi Media Dalam Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah." *Jurnal Al Isyraq*, vol. 1, no. 1, 2018, pp. 83–107.
- Basri, A. Said Hasan, and Jurusan. "Peran Media Dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam Di Sekolah." *JURNAL DAKWAH*, vol. XI, no. 1, 2010, pp. 23–41.
- Harta, Idris, et al. "Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP." *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 9, no. 2, 2014, pp. 161–74.
- Hazrati, Rima, et al. "Pengaruh Media Dalam Layanan Bimbingan Keompok Terhadap Pengaturan Diri Siswa Keas Xi Di Sman 56 Jakarta." *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, vol. 5, no. 1, 2016, p. 94.
- Hilmi. "Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Lantanida Journal*, vol. 4, no. 2, 2016, pp. 129–35.
- Indriati, Deya, et al. "Komik Cetak Konstekstual Muatan IPS Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kidal Keas IV SD." *Jurnal MIMBAR PGSD Undiksha*, vol. 10, no. 1, 2022, pp. 124–32.
- Kurniawati, Risma Tri, and Henny Dewi Koeswanti.

- “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.” *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 7, no. 1, 2020, pp. 29–42.
- Leksana, Dinar M; Wibowo, Mungin E; Tadjri, Imam. “Pengembangan Modul Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa.” *Jurnal Bimbingan Konseling*, vol. 2, no. 1, 2013, pp. 1–9.
- Lena, Mai Sri; Netriwati. *Media Pembelajaran Matematika*. Pertama Net, 2017.
- Magdalena, Ina, et al. “Analisis Bahan Ajar.” *JNusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, vol. 2, no. 2, 2020, pp. 311–26.
- Malik, Affan. “Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3D Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, vol. 13, no. 1, 2019, pp. 2295–306.
- Masturah, E. D., et al. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, vol. 6, no. 2, 2018, pp. 212–21.
- Muhammad, Yaumi. *Sumber Data Buku Media Bahan Cetak .Pdf*. Prenadamedia Group, 2018.
- Nabila, Sayyida Fadhila, and Eko Darminto. “Meningkatkan Minat Memanfaatkan Layanan Bimbingan Dan Konseling Melalui Penggunaan Media Bimbingan Dan Konseling.” *Universitas Negeri Surabaya*, vol. 1, no. 3, 2018, p. 7.
- Prasetya, Arif Budi. “Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling Belajar Berbasis Komputer Tentang Strategi Mengatasi Kecemasan Akademik Menghadapi Ujian.” *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, vol. 4, no. 9, 2018, pp. 477–88.
- Primaningtyas, Mega. “Penerapan Media Gambar Dalam

- Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 1, 2018, pp. 45–68.
- Rahmatin, Ufa, et al. “Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika Dan Algoritma Komputer.” *Jambura Journal of Informatics*, vol. 3, no. 1, 2021, pp. 11–19.
- Sugiyarto, Joko. “Upaya Meningkatkan Perencanaan Karir Peserta Didik Keas XII Akuntansi Smk Negeri 1 Sragen Melalui Bimbingan Karir Dengan Penggunaan Media Modul.” *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 3, 2018, pp. 261–74.
- Suyasa, I. Made, and I. Nyoman Sedana. “Mempertahankan Eksistensi Media Cetak Di Tengah Gempuran Media Online.” *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, vol. 1, no. 1, 2020, pp. 56–64.
- Syahmi, Favian Avila, et al. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 1, 2022, pp. 81–90.
- Tetra, Mayong, et al. “Kreatifitas Media Bimbingan Dan Konseling Untuk Mengatasi Perilaku Vandalisme.” *Prosiding SNBK (Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling)*, vol. 1, no. 1, 2017, pp. 201–11.
- Utami, Dian Arlupi, and Yuni Lestari. “Penyusunan Buku Ajar Teknik Penuisan Karya Ilmiah Bagi Mahasiswa Prodi DIII Administrasi Negara, FISH UNESA.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 3, 2020, pp. 163–67.



Bab VIII

Pengembangan Media Sosial

A. Pengertian Media Sosial

Beum banyak guru bimbingan dan konseling yang memperhatikan potensi penggunaan jejaring sosial sebagai sistem dalam kegiatan bimbingan dan konseling. Hal ini disebabkan oleh kurangnya upaya dari sebagian guru untuk memanfaatkan jejaring sosial sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan. Situs jejaring sosial yang populer di kalangan siswa dapat dimanfaatkan sebagai sarana kegiatan bimbingan dan konseling, menggantikan perangkat lunak learning management system. Kelebihan jejaring sosial adalah dapat digunakan tanpa perlu biaya sewa seperti perangkat lunak learning management system. Situs jejaring sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter, blog, Twibbon, dan sejenisnya telah menjadi tren dan menjadi kebutuhan utama bagi banyak orang. Media ini dapat membantu dalam mengkomunikasikan pesan dan informasi secara jelas, sehingga mempercepat proses pembelajaran dan memberikan layanan bimbingan dan konseling yang efektif.¹

Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Media sosial digunakan untuk kebutuhan, komunikasi jarak jauh, melakukan interaksi antara satu dengan yang lain, mendapatkan informasi.

¹ Esty Rokhyani (2021). *Inovasi Layanan Bimbingan dan Konseling Pada Masa dan Pasca Pandemi Covid-19*.

Media sosial digunakan melalui Perangkat Aplikasi Khusus yang menggunakan jaringan internet.

Media sosial merujuk kepada platform online yang memfasilitasi interaksi sosial dan beroperasi melalui teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Fungsi utama media sosial adalah untuk memenuhi kebutuhan komunikasi jarak jauh, memfasilitasi interaksi antarindividu, dan menyediakan akses terhadap informasi. Media sosial diakses melalui aplikasi khusus yang terhubung dengan jaringan internet.

Media sosial adalah platform online yang memungkinkan pengguna untuk memperoleh dan berbagi informasi, serta berfungsi sebagai alat komunikasi (Utami & Triyono, 2013). Media sosial ini digunakan untuk keperluan sosialisasi dan komunikasi terkait tes gaya belajar, termasuk memperkenalkan penggunaan Google Form, diskusi, dan tindak lanjut hasil tes gaya belajar. Ada banyak jenis media sosial yang dapat digunakan, seperti Instagram, Facebook, Twitter, blog, Twibbon, dan YouTube.²

Media sosial adalah alat yang umum digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi. Tujuan utama dari media sosial adalah untuk memfasilitasi komunikasi yang memudahkan kehidupan berkomunitas (Siswanto, 2013). Media sosial memungkinkan individu untuk berkomunikasi tanpa batasan jarak. Dalam konteks pendidikan, media sosial sangat penting bagi peserta didik untuk berbagi informasi, baik antara pendidik dan peserta didik maupun antara sesama peserta didik. Era 5.0 sering kali disebut sebagai era milenial, yang ditandai oleh kemudahan masyarakat dalam mendapatkan informasi tanpa terkendala jarak. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi

² Yuyun Mashuwarti, *Penerapan Inventory Tes Gaya Belajar Remaja dengan Aplikasi Google Form, Media Sosial serta Pengembangan Program Layanan Bimbingan dan Konseling Terkait*. Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 4. Halm. 4.

yang cepat, di mana informasi yang diterima oleh masyarakat suit untuk dikendalikan.³

Media sosial juga menjadi wadah untuk bertukar kabar, terutama dikalangan mahasiswa, media sosial sudah menjadi bagian penting guna mendapatkan informasi terupdate, dan bertukar pesan baik itu bertukar pesan dengan teman satu universitas maupun beda universitas. Tentunya hal itu membuat mahasiswa menjadi lebih mudah untuk mendapat berbagai informasi, pun media sosial lebih mudah dicari dan mudah diakses. Informasi yang ada tentunya sangat membantu mahasiswa mengenai materi yang diperlukan. Dalam media sosial ada fitur comment dan like, membuat kita tahu jika ada yang menyukai vidio atau pun memberikan komentar atas vidio yang kita upload atau bagikan. Baik buruknya komentar bisa kita jadikan acuan menjadi lebih baik lagi. (Pitaloka, Aprilizdihar dan Dewi, 2021)

Media sosial sekarang banyak sekali orang orang yang menggunakannya untuk mendapat informasi atau hanya sekedar saling berbalas pesan, ntah itu secara keompok ataupun hanya untuk pribadi. Dalam hal ini, banyak sekali kemudahan yang kita dapatkan dalam media sosial, ntah itu informasi tentang orang atau seputar pelajaran. Seseorang juga dapat menuangkan ide, argumen atau pengetahuan yang dia ketahui di media sosial atau dividio seseorang. Tentunya hal itu akan menjadikan timbal balik antara si komentar maupun yang punya vidio, sehingga memotivasi untuk membuat banyak vidio kreatif lainnya.

Media sosial merujuk kepada platform di internet yang memungkinkan pengguna untuk merepresentasikan diri, berinteraksi, bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan pengguna lain, membentuk hubungan sosial secara virtual. Dalam media sosial, terdapat tiga aspek yang berhubungan dengan konsep sosialisasi, yaitu pengenalan (kognisi), komunikasi (berkomunikasi), dan kerjasama (berkolaborasi). Bimbingan dan

³ Farhan, *Media Sosial sebagai Alternatif Layanan Bimbingan dan Konseling*. Prosiding Seminar Nasional "Bimbingan dan Konseling Islami". Hlm. 452-453

konseling adalah proses memberikan bantuan kepada peserta didik, terutama bagi mereka yang tidak dapat mengikuti pembelajaran tatap muka. Para guru bimbingan dan konseling berusaha untuk berinovasi dan terus belajar hal-hal baru, serta berupaya mengaplikasikan pembelajaran daring, karena keahlian dalam teknologi informasi menjadi kunci keberhasilan dalam hal ini.⁴

B. Pengertian Media Daring

Menurut Dabbagh dan Ritland (2009), pembelajaran online adalah suatu pembelajaran yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogis yang didukung oleh jaringan internet. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi dalam proses belajar dan pengetahuan melalui tindakan dan interaksi yang memiliki makna. Menurut Vito (2011), media pembelajaran daring didefinisikan sebagai media yang dilakukan dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengendalikan dan mengakses apa yang dibutuhkan, seperti mengunduh sumber-sumber untuk materi pembelajaran, termasuk materi yang berkaitan dengan layanan bimbingan konseling.

Daring lebih tertuju kepada layanan online yang mudah diakses melalui kemajuan teknologi. Media daring dapat kita gunakan dalam pembelajaran online atau disebut juga Pembelajaran jarak jauh. Banyak sekali sarana yang bisa kita manfaatkan dalam pelaksanaan daring seperti memakai handphone, laptop, atau pun macbook. Akan tetapi karena media daring ini masih awam atau sesuatu yang belum terlalu dikenal, jadi banyak orang masih kurang paham mengenai pengaplikasian media daring.⁵

⁴Kamalia, W., Suyati, T., & Maulia, D. (2020). *LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL BERBASIS DARING SELAMA MASA PANDEMIK COVID 19*. Desember, 1(2), 96–106. http://ejournal.undharis.ac.id/index.php/de_journal

⁵ Qolbi, S. K., Sabarudin, S., Kholilurrohman, K., & Perwitasari, N. (2022). *Efektivitas Pembelajaran*

Mengubah pembelajaran dari tatap muka ke sistem daring atau online merupakan tantangan yang kompleks, terutama bagi pendidik, khususnya guru-guru di daerah terpencil yang memiliki keterbatasan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Dalam era New Normal, layanan bimbingan dan konseling memiliki peran penting dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan bagi peserta didik dan menghadapi hambatan yang ada. Layanan bimbingan dan konseling merupakan upaya pedagogis yang memanfaatkan pengetahuan dan teknik untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik. Perubahan era yang terjadi memaksa peserta didik untuk dapat beradaptasi dan bertahan, dan mereka membutuhkan bantuan dalam memaksimalkan kemampuan adaptasi di tengah perubahan yang terjadi saat ini.

1. Google Meet



Gambar 8. 1 Google Meet

Diantara berbagai aplikasi yang mendukung konferensi video, terdapat dua yang terkenal di dunia pendidikan sebagai sarana kegiatan bimbingan dan konseling, yaitu Zoom Meeting dan Google Meet. Kedua aplikasi ini secara intensif digunakan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan mencapai efektivitas pembelajaran selama masa pandemi melalui pembelajaran daring (online). Google menyediakan solusi konferensi video tingkat perusahaan yang dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki Akun

Google. Dengan Google Meet, rapat online dapat diadakan dengan hingga 100 peserta dan memiliki durasi rapat maksimal 60 menit per sesi. Melalui Google Meet, berbagai topik seperti Bimbingan dan Konseling dapat disampaikan dengan waktu yang cukup fleksibel.

Google Meet merupakan media komunikasi berupa video yang dikembangkan oleh Google sebagai pengganti Google Hangouts dan Google Chat. Penggunaan Google Meet saat ini mengalami pertumbuhan pesat dalam penggunaannya. Dalam konteks pembelajaran daring, tujuan penggunaan metode ini adalah untuk memberikan layanan Bimbingan dan Konseling secara online dengan memanfaatkan jaringan internet. Penggunaan layanan Bimbingan dan Konseling ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar tetap belajar dan mengembangkan keterampilan hidup (life skills) mereka meskipun melalui pembelajaran daring.

2. Google Classroom



Gambar 8. 2 Google Classroom

Google Classroom ini adalah salah satu aplikasi yang merupakan layanan online gratis untuk sekolah, lembaga non-profit, dan individu dengan Akun Google. Tujuan Google

Classroom adalah memfasilitasi siswa dan guru agar tetap terhubung, baik di dalam maupun di luar kelas, dengan menyediakan organisasi tugas, meningkatkan kolaborasi, dan mendorong komunikasi. Classroom dapat diakses melalui web maupun aplikasi seuer, dan dapat digunakan dengan berbagai alat yang sudah digunakan, seperti Gmail, Google Dokumen, dan Google Kalender.

Dalam layanan bimbingan klasikal daring, siswa tidak mengalami hambatan dalam mengikuti layanan tersebut. Namun, siswa menyampaikan adanya kelebihan dan kelemahan dalam proses layanan tersebut. Kelebihannya adalah memudahkan siswa dalam menjalankan kegiatan belajar jarak jauh selama masa pandemi. Namun, siswa merasa bahwa aplikasi Google Classroom masih memiliki keterbatasan dalam hal komunikasi dan tidak memungkinkan adanya pembelajaran virtual yang membangun interaksi antara guru BK, siswa, dan siswa lainnya. Selain itu, siswa juga merasa repot jika harus mengetik karena hal itu bisa menghabiskan waktu yang lama. Jadi karena hal itu, layanan bimbingan klasikal daring yang diberikan dianggap kurang efektif.

Siswa mengungkapkan bahwa mereka selalu mengikuti layanan bimbingan klasikal daring dan tidak pernah absen. Guru BK menggunakan aplikasi Google Classroom dan siswa belum mencoba aplikasi lainnya. Menurut siswa, penggunaan Google Classroom dalam proses bimbingan klasikal daring sudah cukup efektif karena dapat menghemat kuota internet. Namun, komunikasi dan interaksi antara guru BK dan siswa menjadi lebih terbatas. Selain itu, materi hanya dapat disampaikan secara tertulis atau melalui video singkat.

3. Zoom



Gambar 8. 3 Zoom

Zoom adalah salah satu alternatif pembelajaran melalui video yang menggunakan internet berbasis online yang dapat digunakan pada berbagai perangkat, seperti ponsel, komputer desktop, dan sistem ruang. Aplikasi ini umumnya digunakan oleh pengguna untuk melakukan pertemuan hingga konferensi video dan audio.

Dalam perkembangan pembelajaran daring yang semakin maju. Kegiatan konsultasi menjadi lebih mudah digunakan melalui banyak aplikasi seperti WhatsApp. Hal itu yang menjadi acuan semangat bagi para guru bimbingan konseling untuk melaksanakan konseling. Sehingga membuat mereka tidak tertinggal akan kemajuan zaman dan lebih mudah dalam melaksanakan zoom. Zoom juga menjadi salah satu pilihan yang bisa konselor gunakan dalam melaksanakan kegiatan konsultasi, link zoom yang dibagikan melalui platform WhatsApp. Sebenarnya Zoom lebih sering digunakan dalam acara pelatihan maupun seperti seminar. Kemudian dalam lembaga sosial juga sering menggunakan zoom meeting guna memperlancar proses pembelajaran. Aplikasi zoom meeting ini sangat efektif digunakan,

mengingat kegiatan konseor yang sering padat atau kegiatan bimbingan konseling yang tidak dilakukan setiap hari.⁶

C. Pengertian Media Survei

Media yang akan digunakan dalam meaksanakan peatihan untuk melakukan identifikasi kebutuhan (asesmen) secara daring adalah aplikasi Google Forms. Google Forms adalah sebuah alat yang memungkinkan pengguna untuk mengumpulkan informasi melalui survei atau kuis yang dapat dipersonalisasi. Informasi yang terkumpul kemudian secara otomatis tersimpan dan terhubung dengan spreadsheet. Spreadsheet ini akan berisi data dari survei dan respons kuis yang dilakukan.⁷

1. Google form

Google Forms merupakan layanan yang disediakan oleh Google yang mempermudah pengguna untuk membuat survei, polling, dan formulir online secara digital. Salah satu fitur yang disediakan adalah kemampuan untuk membuat ujian online dengan memanfaatkan semua fasilitas yang tersedia di Google Drive. Google Forms memudahkan kolaborasi antara pengguna, memiliki tampilan yang simple, dan tidak memerlukan pendaftaran terpisah karena terintegrasi dengan Google Classroom.

Google Forms adalah aplikasi gratis yang disediakan oleh Google yang memungkinkan pengguna untuk membuat tes online dengan cepat dan mudah. Aplikasi ini menawarkan berbagai fasilitas, seperti desain formulir online untuk kuis dan uangan harian dengan berbagai pilihan bentuk pertanyaan yang berbeda. Pengguna dapat mengubah tampilan Google Forms dengan menggunakan fitur template, membagikan formulir yang

⁶ Riwayati, S., Destania, Y., Syofiana, M., Pendidikan Matematika FKIP, P., Muhammadiyah Bengkulu Jl Bali Kota Bengkulu, U., & Abstrak, yahoo.com. (2021). *PENDAMPINGAN GOOGLE CLASS ROOM DAN ZOOM MEETING DI SD NEGERI 36 BENGKULU TENGAH* (Vol. 2, Issue 2).

⁷ Hanung Sudibyo, M. Arif Budiman, *Need Assesment Program Bimbingan Konseling Komprehensif Berbantuan Google Form*. Jurnal Pendidikan Indonesia. Vol. 6, No. 2. Hlm. 3.

telah dibuat kepada orang lain, serta menyematkan formuirs/ujian online yang telah dibuat ke dalam blog atau situs web.

Menurut David Wijaya, penggunaan Google Forms memiliki beberapa manfaat berikut:

- a. Menghemat pengeluaran: Dengan menggunakan Google Forms dan membagikannya secara online, tidak perlu lagi mencetak survei menggunakan kertas. Dengan demikian, pengguna dapat menghemat biaya yang biasanya digunakan untuk kertas dan tinta.
- b. Efisiensi waktu dan tenaga: Google Forms bisa dibagikan melalui email atau tautan kepada orang lain dan juga melalui whatsapp. Tidak perlu lagi berpindah dari komputer atau smartphone untuk membagikan survei tersebut. Hal ini menghilangkan kebutuhan untuk mendatangi responden secara langsung dan meminta mereka mengisi survei secara manual. Dengan demikian, waktu dan tenaga dapat dihemat secara signifikan.
- c. Data tersimpan dengan aman: Setiap formuirs yang dibuat dan setiap jawaban dari responden akan secara otomatis disimpan di Google Drive. Karena data tersimpan di Google Drive, tidak perlu khawatir tentang kehilangan atau penghapusan data. Data akan tetap aman dan tersedia untuk diakses kapan pun diperlukan.

Berikut adalah beberapa keuntungan dari Google Forms:

- a. Desain formuirs yang menarik: Google Forms memiliki tampilan yang menarik dan dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. Pengguna dapat mengatur tampilan, tema, dan gaya formuirs agar terlihat lebih menarik dan sesuai dengan keinginan.
- b. Tanggapan segera dan dapat diisi di mana saja: Responden dapat memberikan tanggapan melalui Google Forms dengan cepat dan dari lokasi mana pun. Mereka dapat mengisi formuirs tersebut melalui komputer, ponsel, atau perangkat lainnya yang terhubung dengan internet.

- c. Analisis hasil otomatis: Hasil dari tanggapan yang diberikan langsung dianalisis oleh Google Forms dan secara otomatis disusun dalam bentuk yang mudah dibaca dan dipahami. Pengguna dapat melihat ringkasan atau detail dari hasil analisis tersebut.
- d. Keuntungan lainnya: Selain keuntungan-keuntungan di atas, Google Forms juga memiliki fitur-fitur lain yang berguna, seperti kemampuan untuk mengatur pertanyaan dengan logika terkondisi, menambahkan gambar atau video, meacak waktu pengisian form, dan masih banyak lagi.

Demikianlah beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dengan menggunakan Google Forms.

Gambar 8. 4 Contoh media survei googleform

D. Pengaplikasian Media Sosial dalam Layanan Bimbingan Konseling

1. Instagram

Aplikasi ini yang sering digunakan awak media untuk membagikan foto maupun video. Pengguna Instagram ini juga dapat mengambil foto maupun video, menggunakan filter digital, dan saat di bagikan ke berbagai platform media sosial, bahkan ke akun pribadi. Sekarang, aplikasi ini digunakan oleh berbagai kalangan pengguna medsos. Pertumbuhan yang pesat dari Instagram tidak hanya menjadikannya sebagai media sosial hiburan semata, tetapi juga sebagai platform untuk berjualan secara online. Selain itu, Instagram juga dapat digunakan sebagai media untuk menyebarkan informasi yang bermanfaat melalui

akun-akun yang memberikan konten informatif kepada pengguna.⁸

Ada beberapa alasan mengapa seseorang menggunakan akun Instagram, salah satunya adalah motivasi untuk mendapatkan perhatian dan mencari informasi di dalamnya. Motivasi merupakan orientasi umum yang mempengaruhi tindakan seseorang untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan mereka.⁹

Instagram digunakan sebagai media edukasi, terutama untuk pembelajaran tentang layanan konseling dan pencarian informasi. Salah satu akun Instagram yang menawarkan konten tersebut adalah:



Gambar 8. 5 Tampilan Profile akun Instagram @ibunda.id

Berikut adalah beberapa fitur yang tersedia di Instagram yang dapat digunakan oleh konseor dalam konteks pembelajaran dan penyediaan informasi layanan konseling:

⁸ Clarisa Br. Gintinting, Kharisma Nasionalita. *Pengaruh Penggunaan Media Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi (Survei Pada Followers Aku Instagram @MedanTalk)*. E-Proceeding of Management. Vol. 8, No. 5. Hlm. 7132-7143.

⁹ Dian Nurvita Sari, Abdul Basit, *Media Sosial Instagram sebagai Media Iformasi Edukasi Parenting*. Presepsi Comunication Journal, Vol 3 no 1. Hlm. 27

- a. Unggah Foto: Fitur ini memungkinkan konseor untuk membagikan foto terkait dengan bimbingan dan program layanan konseling yang diseenggarakan. Foto tersebut dapat berfungsi sebagai pengenalan layanan bimbingan dan konseling kepada masyarakat. Seain itu, konseor juga dapat mengunggah gambar atau ilustrasi lain yang mengandung informasi penting yang bermanfaat untuk pengembangan individu.
- b. Unggah Video: Fitur ini memungkinkan konseor untuk membagikan video pembelajaran bimbingan dan konseling yang berisi motivasi atau informasi terkait perkembangan individu. Video juga dapat berisi dokumentasi program bimbingan konseling yang telah dilakukan atau sebagai sarana pengenalan program layanan bimbingan dan konseling.
- c. Keterangan/Caption: Fitur ini memungkinkan konseor untuk memberikan penjelasan teks tentang foto atau video yang diunggah. Konseor dapat memberikan penjelasan yang relevan tentang program layanan bimbingan konseling atau informasi penting yang terkait dengan pengembangan individu yang ditampilkan dalam foto atau video.
- d. Komentar: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memberikan komentar pada foto atau video yang diunggah. Konseor dapat menggunakan fitur ini untuk memberikan umpan balik atau menjeaskan lebih lanjut kepada pengguna yang memberikan komentar pada foto atau video yang diunggah.
- e. Tagar: Fitur ini memudahkan konseor dalam mengeompokkan foto atau video yang diunggah, sehingga pengguna lain dapat dengan mudah menemukan foto atau video yang sesuai dengan tema yang diinginkan.
- f. Cerita Instagram: Fitur ini memungkinkan konseor untuk mengunggah teks, foto, dan video dalam bentuk cerita. Meskipun cerita yang diunggah hanya bertahan seama 24 jam, fitur ini dapat digunakan sebagai media promosi ketika

informasi baru diunggah. Di cerita Instagram juga terdapat fitur lain seperti pertanyaan, suara, dan lainnya.

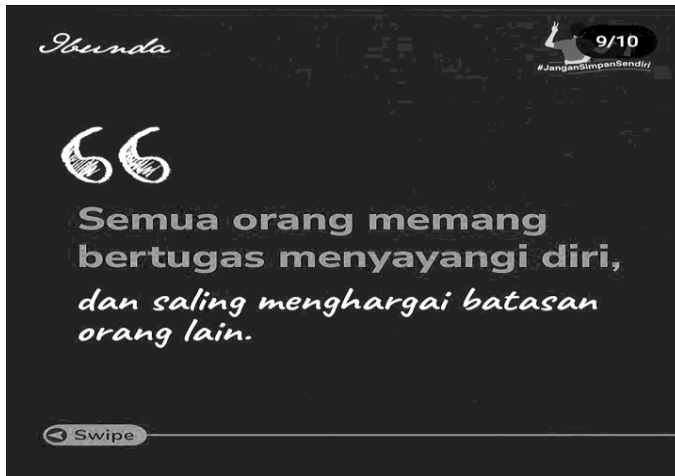
- g. Instagram Langsung: Fitur ini memungkinkan konseor untuk melakukan siaran langsung dan mendiskusikan topik tertentu terkait dengan layanan bimbingan dan konseling atau informasi lain yang bermanfaat untuk pengembangan individu. Pengguna yang melihat siaran langsung dapat berinteraksi melalui komentar dan menerima tanggapan langsung dari konseor.
- h. Pesan Langsung: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengirim pesan pribadi kepada konseor jika ada sesuatu yang ingin ditanyakan atau didiskusikan secara privat.

Akun Instagram diatas merupakan akun layanan konseling yang langsung terhubung kepsikolog, disana menyediakan akses untuk konsultasi tentang masalah yang dihadapi. Kemudian dalam feednya atau dalam beberapa postingannya berisi tentang edukasi dan juga kata motivasi diri. Seperti Gambar dibawah ini



Gambar 8. 6 Tampilan yang memuat postingan pada akun Instagram @Ibunda.id

Gambar diatas merupakan isi atau feed dari akun istagram @Ibunda.id, kemudian dalam salah satu postingannya penulis menjeaskan mengenai isi dari postingan itu dan hubungannya dalam bimbingan konseling.



Gambar 8. 7 Memuat Postingan Foto oleh akun @Ibunda.id

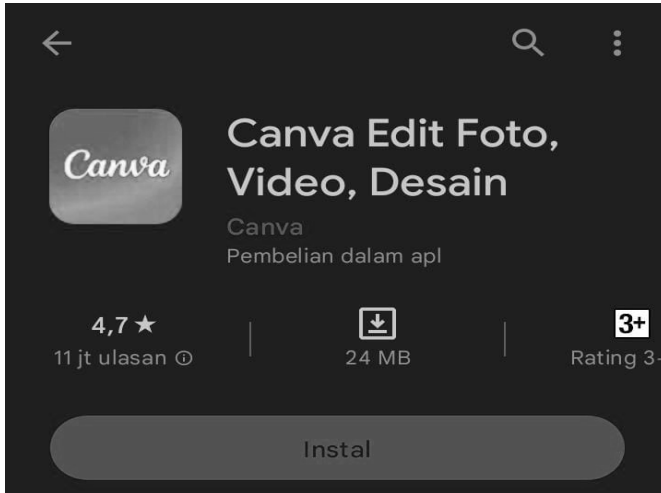
Dalam postingan itu mengandung makna untuk lebih menyayangi diri sendiri (*self love*), hubungannya dalam dunia bimbingan konseling adalah untuk meningkatkan cinta pada diri sendiri untuk si pembaca, karena di dalam bimbingan konseling terdapat *self esteem* yaitu untuk mengetahui seberapa besar kita menghargai dan menyukai diri sendiri terlepas dari apapun kondisi yang kamu alami. Untuk membuat seperti postingan diatas kita bisa menggunakan aplikasi Canva. Jadi di dalam feed yang ada pada akun instagram tersebut berisi layanan informasi yang dibutuhkan orang-orang.

2. Canva

Canva adalah aplikasi alat bantu desain dan publikasi online dengan tujuan memperdayakan semua oarang agar dapat membuat desain apapun dan mempublikasikannya dimanapun.

Langkah sederhana untuk membuat foto dari postingan @Ibunda.id adalah seagai berikut:

- a. Dapatkan aplikasi canva dari Appstore maupun Playstore perangkat anda

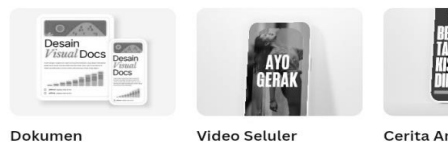


Gambar 8. 8 Tampilan aplikasi Canva

- b. Setelah selesai didownload, anda akan diminta untuk melakukan registrasi atau membuat akun untuk mengakses aplikasi tersebut.
- c. Kemudian di dalam aplikasi canva tersebut terdapat beberapa pilihan menu, lalu klik searchbar template yang ingin digunakan.



Mari coba desain ...



Gambar 8. 9 Tampilan pencarian di aplikasi Canva

- d. Setelah menggunakan template tersebut, untuk menyimpannya terdapat beberapa cara yaitu seperti gambar di bawah ini:



Gambar 8. 10 Tampilan pilihan penyimpanan file di Canva

3. Facebook

Facebook ini adalah aplikasi yang mudah di jangkau untuk kalangan masyarakat dalam melakukan bimbingan konseling,melalui facebook ini akan memudahkan melakukan konseling dalam keadaan apapun.Pada fitur in bisa menampung hingga 50 orang.



Gambar 8. 11 Tampilan Profil pada Facebook

Penggunaan Facebook umumnya untuk meihat profil, berita, perjalanan, dan mencari komunitas dengan minat yang sama. Facebook juga telah menjadi media pembelajaran yang umum digunakan. Sebagai anggota grup, siswa dapat bergabung dalam obrolan untuk menerima materi layanan bimbingan konseling secara klasikal. Layanan konseling yang lebih pribadi juga dapat dilakukan, seperti bimbingan individu atau keompok. Pembuat forum dapat memilih apakah forum tersebut terbuka untuk semua anggota grup atau hanya untuk mereka yang diundang. Jika siswa menginginkan pembahasan topik tertentu, mereka dapat dikeompokkan berdasarkan topik pilihan dan pertemuan teekonferensi dapat diatur dalam jumlah terbatas. Jika siswa menghadapi masalah atau membutuhkan layanan yang lebih pribadi, dapat diMulai dengan berbincang di messenger dan dilanjutkan dengan sesi konseling individu (Aminah & Marda, 2022).

Di akun Facebook ini, terdapat fitur pesan yang memungkinkan pengguna untuk melakukan konsultasi melalui platform tersebut. Seain itu, pengguna juga dapat meihat foto dan video yang diunggah oleh para Agen Konseling. Misalnya, jika kita ingin mencari informasi atau mengajukan pertanyaan, kita dapat langsung mengirimkan pesan melalui fitur tersebut.



Gambar 8. 12 Tampilan postingan mengenai layanan BK

Postingan ini mengandung layanan bimbingan yang membicarakan kegiatan dan tujuan agar kita dapat menyesuaikan diri dalam dunia kerja dan mampu menentukan kemana arah dan tujuan yang akan di gapai.



Gambar 8. 13 Tampilan postingan peribahasa

Dalam postingan ini terdapat kata-kata nasehat agar menjalin hubungan dengan sesama guna hidup yang kita jalin menimbulkan kesejahteraan agar membangun atau memperkuat pertemanan yang indah.

4. Twibon



Gambar 8. 14 Tampilan Twiboon

Twibbon digunakan untuk menampilkan partisipasi dalam

acara yang akan diikuti, misalnya seperti PBAK, di mana peserta diminta untuk menggunakan Twibbon dan membagikannya di akun Instagram. Media Twibbon juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menginformasikan kegiatan-kegiatan dari bimbingan konseling.

Dalam bimbingan konseling, Twibbon bisa membantu untuk memaksimalkan layanan bimbingan dan konseling para siswa. Dengan demikian, bisa terciptanya siswa yang baik secara pembelajaran maupun secara sosial. Terdapat beberapa fungsi dari bimbingan konseling, adapun untuk mencegah berbagai masalah seperti fungsi preventif, kemudian yang bertugas untuk mengembangkan dan diberinya fasilitas untuk parah siswa dalam fungsi pengembangan. Penyaluran yang membantu konsei dalam mengembangkan ekstrakurikuer, minat, dan bakat, serta fungsi penyembuhan yang menyangkut bantuan dari konseor maupun dari guru agar proses penyembuhan yang diberikan untuk siswa.

5. BlogSpot



Gambar 8. 15 Tampilan Blogspot

Blogger adalah layanan penerbitan blog yang memungkinkan pengguna untuk membuat blog multi-pengguna

dengan entri yang ditandai waktu. Layanan ini awalnya dikembangkan oleh Pyra Labs dan kemudian diakuisisi oleh Google pada tahun 2003. Blog-blog yang dibuat menggunakan layanan ini dihosting oleh Google dan umumnya dapat diakses melalui subdomain "blogspot.com".

Secara umum, weblog dapat dijeaskan sebagai kumpulan website pribadi yang memungkinkan pembuatnya untuk dengan mudah menampilkan berbagai jenis konten di web, seperti tulisan, link internet, dokumen-dokumen (seperti file Word, PDF, dll), gambar, atau multimedia.

Blog dalam konteks ini adalah sebuah weblog yang berisi informasi mengenai bimbingan konseling, penjelasan mengenai layanan-layanan bimbingan konseling, dan manfaatnya bagi siswa. Blog menggunakan teknologi internet, yang memungkinkan siswa untuk mengaksesnya dengan mudah kapanpun dan dimanapun mereka membutuhkannya. Informasi yang disampaikan melalui internet juga lebih cepat dan efisien.

6. Twiterr



Gambar 8. 16 Tampilan Profil Di Twitter

Twitter adalah platform jejaring sosial yang memungkinkan pengguna untuk membagikan cerita, gambar, dan video

berbentuk tweet. Jack Dorsey mendirikan Twitter pada Maret 2006, situs jejaring sosial Twitter diluncurkan pada bulan Juli. Salah satu kegunaan Twitter adalah membantu pengguna mendapatkan berita terkini dengan lebih banyak informasi.

Twitter masih menjadi salah satu jejaring sosial yang terkenal di kalangan anak sma. Dikarenakan layanan bimbingan klasikal hanya beberapa jam saja disetiap minggunya, membuat minimnya informasi yang para siswa butuhkan dan tidak tersalurkan secara maksimal. Semakin hari banyak ragam pula informasi yang dibutuhkan para siswa dan informasinya pun setiap hari mengalami pengupgradan, sehingga untuk layanan informasi diberikan secara klasikal sedikit tidak efektif.

Namun, ketika bimbingan konseling dilakukan dalam bentuk motivasi atau pemberian informasi, penggunaan media sosial seperti Twitter diharapkan tidak mengurangi manfaat dari bimbingan konseling yang diberikan oleh guru kepada siswa. Konseling melalui media sosial tidak menjadi penghalang antara siswa dan guru, meskipun dalam konteks pembelajaran daring. Pemberian layanan bimbingan konseling melalui media sosial juga memberikan keuntungan bagi siswa yang lebih introvert.



Gambar 8. 17 Tampilan postingan di Twiter

Pada postingan ini terdapat kata-kata untuk pengembangan diri yang merupakan suatu layanan dalam bimbingan dan konseling, biasa juga disebut dengan self-improvement agar diri kita dapat berkembang menjadi individu yang lebih baik.

7. Youtube



Gambar 8. 18 Tampilan Profile Media Sosial di Youtube

Youtube adalah platform online yang memanfaatkan web untuk menyediakan konten video yang dapat diposting dan ditonton oleh banyak orang. Dengan adanya Youtube, seorang individu dapat membagikan atau menampilkan rekaman atau video mereka yang kemudian dapat dilihat dan diapresiasi oleh audiens yang luas.

Youtube juga digunakan dalam konteks sinema konseling, di mana seorang konselor dapat menggunakan film pendek atau video berdurasi 15 menit sebagai metode konseling kreatif. Saat ini, Youtube juga menjadi salah satu sarana pembelajaran daring yang populer. Konselor dapat membuat konten Youtube mereka sendiri atau menggunakan link Youtube yang tersedia dalam penyusunan materi pembelajaran. Metode sinema konseling menggunakan film dalam proses konseling, yang dapat memberikan dampak positif pada konseli, kecuali pada konseli dengan gangguan psikotik. Metode ini diharapkan dapat

membangkitkan motivasi, memperbaiki hubungan, serta membantu dalam penanganan depresi (Tarigan Riandani, 2020).

Dalam sinema konseling, biasanya digunakan subyek yang tidak terlalu banyak agar fokus, dan meibatkan empat hingga deapan konsei dalam sesi yang berlangsung sekitar 90 menit. Sesi tersebut didokumentasikan menggunakan variabe yang dapat diukur. Sinema konseling merupakan pengembangan dari bibliokonseling, yang merupakan layanan konseling yang menggunakan sumber bacaan untuk membantu klien. Melalui Youtube, sinema konseling lebih mudah diakses daripada bibliokonseling. Hal ini karena menonton film lebih mudah dan lebih menarik, dengan animasi, gambar, dan suara yang dapat ditemukan dalam film. Menonton film juga lebih efisien dan praktis dibandingkan membaca buku.

8. Tiktok

TikTok merupakan sebuah aplikasi video yang bisa digunakan untuk berbagi vidio atau ajak kreatifitas berdurasi pendek. Aplikasi ini digunakan untuk membentuk komunitas hiburan online, di mana pengguna dapat menggunakan berbagai alat, filter, dan efek yang tersedia dalam aplikasi untuk mengekspresikan minat mereka. Konten yang dibuat di TikTok meiputi tarian, nyanyian, sinkronisasi bibir, dan seringkali disertai dengan musik sebagai latar Belakang (Zhang, 2020).



Gambar 8. 19 Tampilan Aplikasi Tiktok

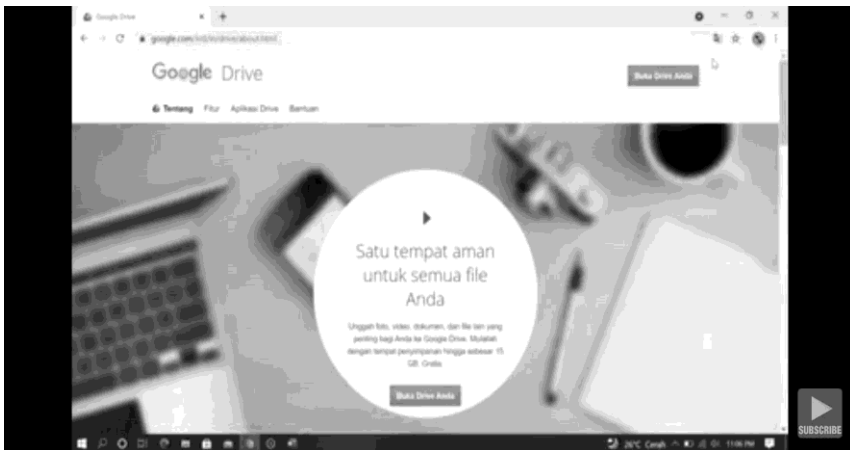
E. Pengaplikasian Media Survei dalam Bimbingan Konseling

1. Google Form

Google form merupakan layanan yang bisa digunakan untuk membuat form, kuis atau survei secara online dan dapat dibagikan kepada siapa saja yang dikehendaki oleh penggunanya. Google form memiliki banyak keuntungan 1) form memiliki tampilan yang menarik 2) tanggapan dari responden bisa dilakukan dimana saja 3) Hasil langsung dianalisis dan terstruktur, serta berbagai keuntungan lainnya . Hal tersebut sangat membantu guru bk dalam membuat kuesioner untuk menganalisis tipe dan cara belajar siswa, disamping itu tampilannya juga menjadi daya tarik pada siswa, sehingga sangat efektif dan efisien digunakan.¹⁰

Cara membuat google form dan pengaplikasiannya dalam media bimbingan konseling:

- a. Langkah pertama buka google drive di halaman website



Gambar 8. 20 Tampilan awal membuat Google Form

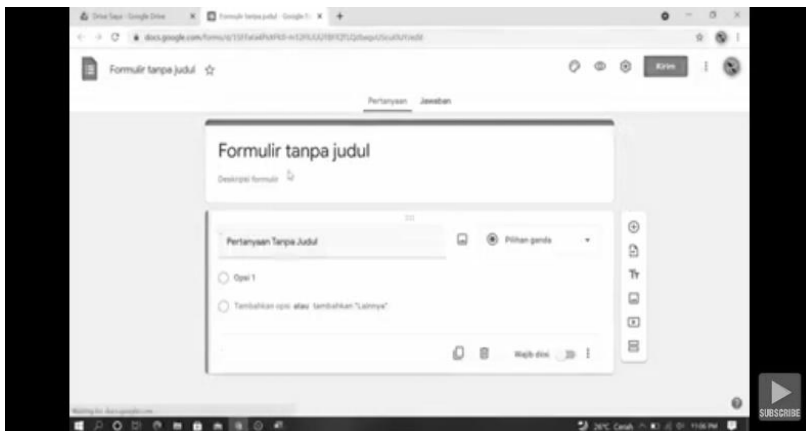
¹⁰ Yuyun Mashurwati, *Penerapan Inventory Tes Gaya Belajar Remaja Dengan Aplikasi Google Form, Media Sosial Serta Pengembangan Program Layanan Bimbingan Dan Konseling Terkait*, Jurnal Educatio Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 4. No. 1, hlm 4

- b. Langkah selanjutnya adalah memilih google form pada menu dengan ikon tiga persegi di sebelah kiri.



Gambar 8. 21 Tampilan pilihan Google Form

Membuat form yang kita inginkan



Gambar 8. 22 Tampilan Pembuatan Google Form

c. Memberikan judul pada form seperti pada gambar di bawah



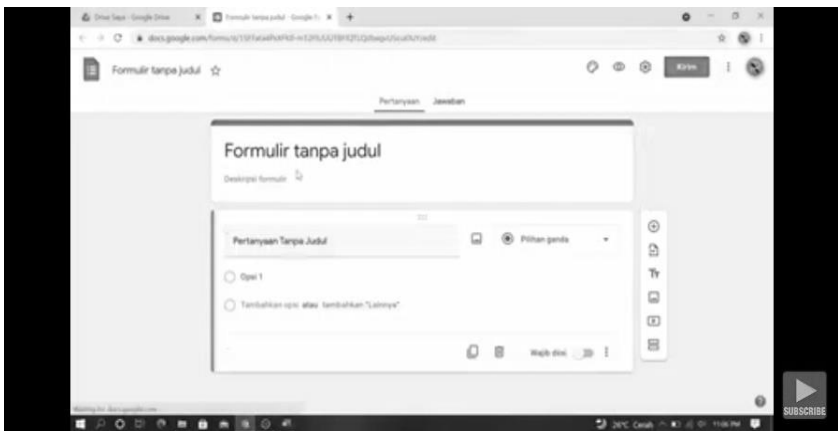
Gambar 8. 23 Tampilan Pembuatan Google Form

d. Menuiskan nama responden dalam bagian judul



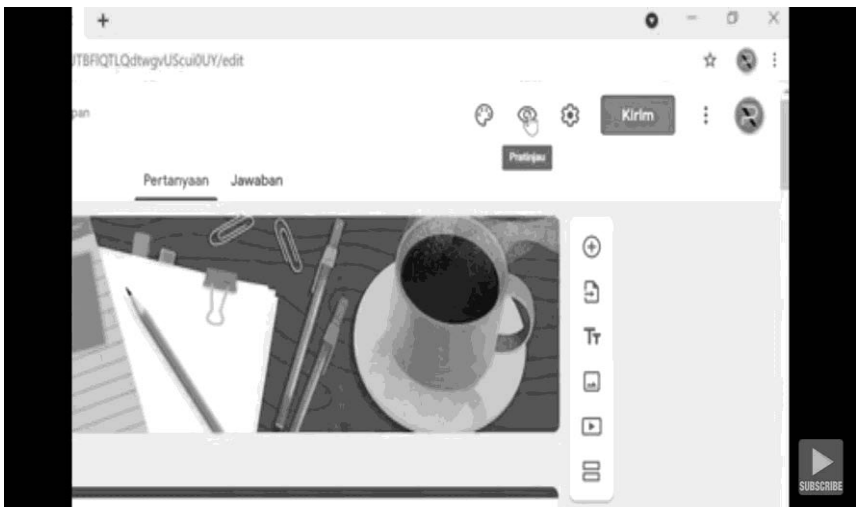
Gambar 8. 24 Tampilan Pembuatan Google Form

- e. Setelah itu akan muncul pilihan untuk jawaban dari soal yang diberikan di google form, pilihlah yang jawaban singkat.



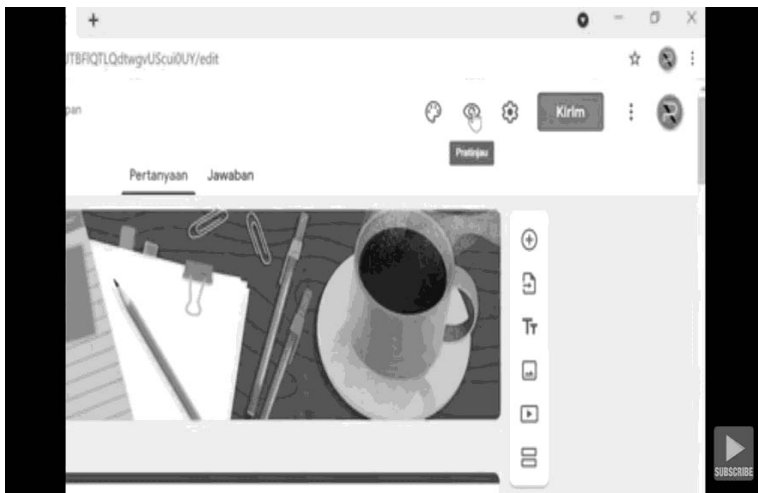
Gambar 8. 25 Tampilan Pembuatan Google Form

- f. Kemudian pilih tanda = pada bagian pojok kanan untuk menambahkan pertanyaan



Gambar 8. 26 Tampilan Pembuatan Google Form

- g. Setelah semua selesai, anda bisa mengklik bagian atas kanan seperti tanda mata, untuk mengecek kembali Google Form yang anda buat.



Gambar 8. 27 Tampilan Pembuatan Google Form

- h. Bila semua pengecekan sudah dilakukan, anda bisa mengklik kirim pada bagian pojok kanan atas.



Gambar 8. 28 Tampilan Pembuatan Google Form

- i. Silahkan ubah nama Google Form yang anda buat.



Gambar 8. 29 Tampilan Pembuatan Google Form

Lalu akan muncu pilihan sarana untuk anda mengirimkan Google Form.

F. Pengaplikasian Media zoom untuk keperluan layanan BK

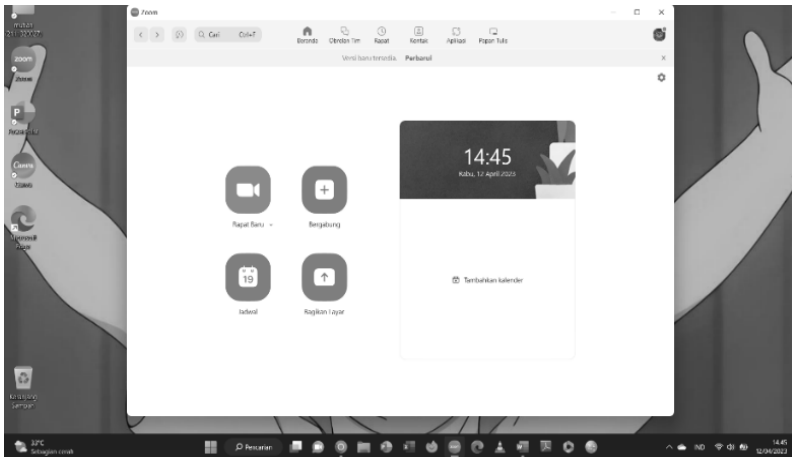
Aplikasi Zoom Meeting merupakan aplikasi untuk membantu video conference dari jarak jauh bisa melalui komputer, laptop, ataupun handphone. Layanan yang bisa digunakan dalam aplikasi zoom adalah layanan konseling keompok karena menjadi alternatif pada kegiatan belajar mengajar disekolah. Zoom adalah aplikasi untuk berkomunikasi dengan menggunakan video. Adapun cara pembuatan link zoom yang akan digunakan untuk layanan bk sebagai berikut:

1. Pertama, masuk ke aplikasi zoom lalu login ke akun google Anda



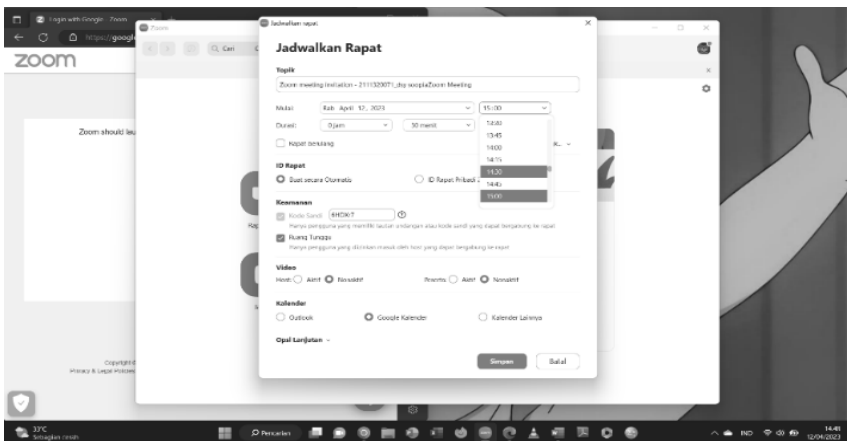
Gambar 8. 30 Masuk Aplikasi Zoom

2. Kedua tekan tombol ikon kalender, untuk membuat jadwal pertemuan zoom



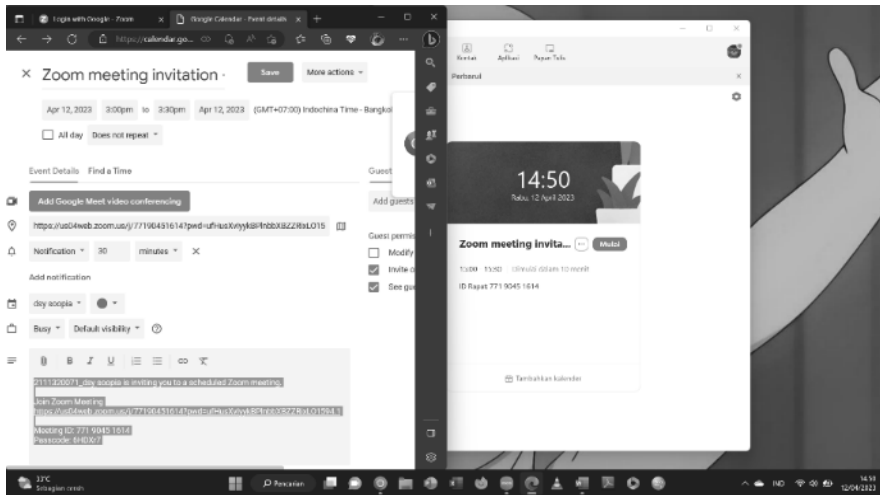
Gambar 8. 31 Membuat Jadwal Pertemuan Zoom

3. Ketiga atur jam kapan jadwal pertemuan zoom dan atur durasi waktunya



Gambar 8. 32 Pengaturan Durasi Waktu

Seanjutnya salin link dan kirimkan ke WhatsApp. Lalu host klik siap dan link zoom sudah siap digunakan



Gambar 8. 31 Share Zoom Meeting Invitation

Soal Latihan

1. Seberapa efektif media survei dalam media layanan bimbingan konseling?
2. Pada penggunaan media zoom, kendala apa yang sering dialami?
3. Bagaimana pengaplikasian media sosial dalam bimbingan konseling?

Daftar Pustaka

- Ana, M. (2020). Media Layanan Bimbingan dan Konseling di Tengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan dan Konseling 2020*, 59-63.
- Farhan. (2021). Media Sosial sebagai Alternatif Layanan Bimbingan dan Konseling. *Prosiding Seminar Nasional "Bimbingan dan Konseling Islami"*, 452-453.
- Ginting, C. B., & Nasionalita, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi

- (Survei Pada Followers Akun Instagram @MedanTalk). *e-Proceeding Of Management*, 8(5), 7132-7143.
- Herlinda, D. (2021). Penggunaan Media Sosial Pada Layanan Bimbingan. *BIKONS: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(1), 48-55.
- Mashurwati, Y. (2019). Penerapan Inventory Tes Gaya Belajar Remaja dengan Aplikasi Google Form, Media Sosial serta Pengembangan Program Layanan Bimbingan dan Konseling Terkait. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4, 4.
- Sari, D. N., & Basit, A. (2020). Media Sosial Instagram sebagai Media Informasi Edukasi Parenting. *Presepsi Communication Journal*, 3(1), 27.
- Sudibyo, H., & Budiman, M. A. (n.d.). Need Assesment Program Bimbingan Konseling Komprehensif Berbantuan Google Form. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 3.
- Suryani, N. S. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trisnani. (2018). Analisis Akses dan Penggunaan Media Sosial Oleh Rumah Tangga dan Individu di Kota Batu Jawa Timur. *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, 7(2), 72-85.
- Apriliani Savira Amadhea. (2021). Efektivitas layanan informasi dalam bimbingan kelompok dengan media tik tok untuk meningkatkan self concept siswa. *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran, Heper*. vol 38(21)
- Aminah, S., & Marda, S. (2022). Cyber Counseing: Facebook Sebagai Media Baru Dalam. 127–144. <http://repository.uinjambi.ac.id/13417/>.
- Esty Rokhyani. (2021). INOVASI LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING PADA MASA DAN PASCA PANDEMI COVID-19
- Herlinda Devi. (2021). PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING DI MASA NEW NORMAL (Vol. 1, Issue 1).

- Kamalia, W., Suyati, T., & Mauia, D. (2020). LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL BERBASIS DARING SEAMA MASA PANDEMIK COVID 19. Desember, 1(2), 96–106.
http://ejournal.undharis.ac.id/index.php/de_journal
- Mamang Efendi. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA BLOG DALAM LAYANAN.
- Noviyanti, N. I. (2020). Instagram Social Media As Guidance And Counseing Media Based On Technology. *International Journal of Applied Guidance and Counseing*, 1(1), 16–19.
<https://doi.org/10.26486/ijagc.v1i1.1045>
- Qolbi, S. K., Sabarudin, S., Kholilurrohman, K., & Perwitasari, N. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring antara Fasilitas Zoom Meet dengan Google Meet. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1551–1562. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2137>
- Riwayati, S., Destania, Y., Syofiana, M., Pendidikan Matematika FKIP, P., Muhammadiyah Bengkuu Jl Bali Kota Bengkuu, U., & Abstrak, yahoo.com. (2021). PENDAMPINGAN GOOGLE CLASS ROOM DAN ZOOM MEETING DI SD NEGERI 36 BENGKUU TENGAH (Vol. 2, Issue 2).
www.ejournal.unib.ac.id/index.php/abdireksa
- Tarigan Riandani. (2020). INOVASI LAYANAN DAN KONSELING DI PADA PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN MASA PANDEMI COVID-19.
- Pitaloka, E., Aprilizdihar, M., & Dewi, S. (2021). Pemanfaatan Sosial Media sebagai Sarana Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, 4(2), 101-110.



Bab IX

Pengembangan Media Interaktif Permainan Edukatif atau Handcraft Untuk Keperluan Bimbingan dan Konseling

A. Pengertian Media Interaktif

Pengertian interaktif menurut Warsita (2008:156) terkait dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/ aplikasi/produk dalam format file tertentu biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/ timbal balik antara software/ aplikasi dengan user-nya. Interaktifitas dalam multimedia diberikan batasan sebagai berikut (1) pengguna (user) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi, (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya.¹⁵⁰

Gatot Pramono mengatakan multimedia adalah kombinasi dari dua dukungan data input dan output, media ini dapat berupa audio (suara, musik) animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Dengan kata lain multimedia juga sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

¹⁵⁰ Sahat siagan,. Darwenty Tarigan, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi, Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2, Desember 2015

¹⁵¹Multimedia berasal dari kata 'multi' dan 'media'. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana, atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Jadi, multimedia dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video.

Menurut Cheng mengatakan bahwa multimedia interaktif dirancang untuk menawarkan untuk pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi dan menciptakan interaksi. Multimedia merupakan kumpulan materi pembelajaran yang menyertakan lebih dari satu jenis media yang disusun dalam satu topik yang di dalamnya terdapat film strip, slide, video tape, rekaman, gambar, OHP, film pendek, peta, lembar kerja, grafik, banner, brosur, objek nyata dan model¹⁵²

Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti komputer, adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Program multimedia interaksi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi menurut Warsita Pengertian interaktif menurut Warsita terkait dengan komunikasi dua arah.

Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/ timbal balik antara software/

¹⁵¹ C. Eny Kusumaningsih., AR Koesdyantho "Penggunaan Multimedia Dalam Layanan Bimbingan Konseling Untuk Menemu Kenali Multiple Inteligensi Siswa", jurnal Ilmiah Widya Wacana, Desember 2010-2011, hlm 158

¹⁵² Herman dwi Sujono.,2017, *Multi Media interaktif konsep dan pengembangan*, UNY press, yogyakarta,hlm.2

aplikasi dengan user-nya. Interaktifitas dalam multimedia diberikan batasan sebagai berikut (1) pengguna (user) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi, (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya. Menurut Cheng mengatakan bahwa multimedia interaktif dirancang untuk menawarkan untuk pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi dan menciptakan interaksi. Sedangkan menurut Heinich mengemukakan kumpulan materi pembelajaran yang menyertakan lebih dari satu jenis media yang disusun dalam satu topik yang di dalamnya terdapat film strip, slide, videotape, rekaman, gambar, OHP, film pendek, peta, lembar kerja, grafik, bagan, brosur, objek nyata dan model.¹⁵³

B. Memahami Media Interaktif

Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Menurut Suryani dkk (2018) media interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima feedback terhadap materi yang disajikan.¹⁵⁴

Media bimbingan dan konseling interaktif bertujuan untuk memudahkan proses kegiatan bimbingan dan konseling guna menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses tersebut. Menurut Dadang Sulastyo B, Media bimbingan dan konseling adalah pengaplikasian penggunaan media dalam

¹⁵³ Darmawaty Tarigan; Sahat Siagian "Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi" hal 190

¹⁵⁴ Ema Setyowati, Ika Septi Hidayat, Toto Hermawan, "Jurnal Intersections", (Yogyakarta: 2020)

proses bimbingan dan konseling sehingga dapat dikatakan dalam proses komunikasi atau penyaluran pesan digunakan berbagai media bimbingan dan konseling yang mengkaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses bimbingan dan konseling, sehingga mampu merangsang peserta didik ataupun konseil untuk memperhatikan dan memiliki kemauan agar proses bimbingan dan konseling dapat terjadi. Media ini menjadikan siswa berinteraksi langsung dan berperan aktif dalam proses bimbingan dan konseling dan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media.¹⁵⁵

Menurut Suhedi definisi multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.¹⁵⁶ Penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena fungsinya dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru bimbingan dan konseling kepada siswa ataupun sebaliknya.¹⁵⁷ Berdasarkan definisi multimedia interaktif, software pesona matematika yang dikembangkan oleh PT. Pesona Edukasi memenuhi karakteristik multimedia interaktif, yaitu animasi yang menarik, simulasi yang interaktif, ketepatan konten dan pengguna dapat memilih materi sesuai yang diinginkan, serta mudah digunakan.¹⁵⁸

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan

¹⁵⁵ Dadang Sulastyo Bahudin, "Skripsi", (Makassar: 2022) hal: 9

¹⁵⁶ Suhedi, "Multimedia Interaktif Menggunakan Unity 2D", 2022, Hal. 4

¹⁵⁷ Udi Budi Harsiwi & Liss Dyah D.A., "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, Hal. 1105, Vol. 4, No. 4

¹⁵⁸ Dian Novitasari, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa", Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika, Hal. 13, Vol. 2, No. 2

sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multi media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan sebagainya. Menurut beberapa para ahli multimedia artinya Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Ada juga yang mendefinisikan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Dalam konteks komputer adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada public.¹⁵⁹

Dari beberapa pengertian multimedia interaktif di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

C. Sejarah Perkembangan Dari Media Interaktif

Perkembangan media sejak zaman tulis tangan, huruf cetak, telekomunikasi kabel, hingga media interaktif telah menunjukkan dinamika sejarah media yang revolusioner.¹⁶⁰ Dapat dikatakan selama masyarakat melakukan praktek komunikasi, media tidak ada matinya dalam perspektif historis, argumen lain dapat

¹⁵⁹ Manurung Parbatua "Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19" Jurnal Ilmiah 2020 hal 3

¹⁶⁰ M fikri Ar., *sejarah media (Transformasi, Pemanfaatan, dan Tantangan)*, UB Press, Malang, agustus 2018, hlm. 3

dikedepankan untuk menjelaskan mengapa manusia selalu memerlukan media ialah pada fungsi media yang strategis.

Media adalah sarana saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan bentuk jamak dari kata "medium" secara harfiah berarti "perantara", yaitu sumber perantara dari pesan tersebut (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media dapat dianggap sebagai media belajar jika membawa pesan (*message*) untuk mencapai tujuan belajar atau tidak. Media dalam komunikasi merupakan bagian dari komponen yang tidak dapat ada, yaitu; komunikator, komunikan, pesan, dan media yang saling terintegrasi.¹⁶¹

Dengan keberadaan media, berbagai informasi bisa didapatkan masyarakat. Pada posisi ini, media dapat menjadi perpanjangan atau ekstensi indera manusia. Media menjadi perpanjangan panca indera manusia yang mencerap berbagai informasi di lingkungan sekitar, untuk berbagai aktivitas sehari-hari (McLuhan, 1964). Terlebih pada era mediasi seperti saat ini, nyaris tidak mungkin manusia bisa melepaskan diri sepenuhnya dari media.

Media cetak yang dicetak dan diterbitkan secara berkala, seperti surat kabar, tabloid, dan majalah. Kemudian, media elektronik yang merupakan jenis media yang mempergunakan alat-alat elektronik modern, seperti radio, televisi, dan film. Sedangkan media massa merupakan sarana dan saluran resmi sebagai alat untuk menyebarkan berita dan pesan kepada masyarakat luas (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990, h. 569).

Bentuk dari media pada saat ini sudah sangat beragam. Setidaknya terdapat media cetak, media elektronik, serta new media dengan sejumlah tipologinya. Dari pemahaman mengenai media ini, salah satu aspek yang perlu dioptimalkan ialah bahwa media memiliki kekuatan yang sangat khas, yakni mampu menyebarkan pesan secara serempak kepada khalayak. Kekuatan media yang dapat menyampaikan pesan secara serempak ini pada

¹⁶¹ Suparman Arif., dkk, *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Nasioanal Berbasis Ispring Suite*, jurnal pengabdian kepada masyarakat BUGUH, Vol.2, 2022, hlm 34

kenyataannya dimanfaatkan banyak pihak sesuai dengan kepentingannya. Para aktor politik memanfaatkan media untuk meraih simpati warga. Pengusaha memakai media untuk promosi. Konsultan PR menggunakan media untuk pencitraan, termasuk para akademisi juga memanfaatkan media sebagai sarana menyebarkan gagasan.

D. Macam-Macam Media Interaktif

Berikut ini merupakan penggolongan macam-macam media interaktif berdasarkan perkembangan teknologi menurut Herman Dwi Surjono

1. Teks

Teks adalah bagian dasar dalam media. Teks adalah gabungan berbagai kata untuk menyampaikan pesan. Dengan ini pemilihan kata yang benar akan mempermudah penyampaian pesan atau informasi antara penyampai dan penerima pesan. Dalam sajian media pemanfaatan teks sangat banyak digunakan seperti halnya dalam menyajikan materi isi, penjelasan seperti menu, dan lain-lain.

2. Gambar

Gambar merupakan image dengan dimensi datar yang dimanipulasi dengan menggunakan komputer misalnya foto, diagram, grafik, dan lain-lain. Dalam sajian media gambar dapat memiliki fungsi untuk memvisualisasikan konsep verbal, dengan penggunaan media ini dapat memperjelas penyampaian informasi dan mempermudah pengguna untuk memahami informasi yang ada.

3. Suara

Suara merupakan gelombang yang dihasilkan dari benda bergetar diudara. Benda bergetar tersebut mengakibatkan molekul yang terdapat diudara merapat merenggang dan menyebar, jika sampai ditelinga manusia akan terdengar suara. Suara dalam sajian media ini dapat berupa narasi suara manusia, latar musik,

efek suara dan lain-lain. Suara dapat bermanfaat untuk penyampaian informasi teks ataupun gambar.

4. Animasi

Animasi merupakan serangkaian gambar bergerak berurutan untuk menyajikan proses tertentu yang biasa dilengkapi teks penjelasan dan narasi. Media ini adalah salah satu media yang disukai dan menarik jika digunakan untuk menyajikan materi dalam pembelajaran. Penggunaan animasi berperan penting dalam mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran yang kompleks dan abstrak.

Media bimbingan dan konseling interaktif berbasis animasi. Animasi adalah suatu tampilan yang disusun dengan menggabungkan teks, grafik, dan suara dalam aktivitas gerakan. Animasi yang disajikan dapat memberikan visualisasi terhadap konsep yang akan disampaikan dalam media. Ketika siswa mampu memvisualisasikan materi yang dihadapi maka siswa memahami materi dengan baik. Animasi dapat memberikan gambaran suatu materi secara jelas sehingga penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Adapun beberapa kelebihan dari penggunaan animasi sebagai media pembelajaran dan kegiatan bimbingan dan konseling antara lain: 1) meningkatkan keterampilan dan interaktivitas, memotivasi siswa/konsei, 3) respon siswa/konsei lebih cepat, 4) menarik perhatian siswa/konsei, 5) mudah digunakan dalam pembelajaran maupun kegiatan bimbingan dan konseling.¹⁶²

5. Video

Video adalah hasil rekaman proses kejadian yang berisikan gambar berurutan disertai suara. Jika dibanding kan dengan animasi maka video lebih realistik. Walau menyita penyimpanan yang besar, video adalah media yang populer karena

¹⁶² Wigita Rezky dkk, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statiska untuk Siswa Kelas 7 SMP", Jurnal Pendidikan Matematika, Hal. 103, Vol. 13, No. 1

pengolahannya yang mudah dengan menggunakan komputer.¹⁶³

E. Manfaat Dari Media Interaktif

Salah satu media interaktif adalah komputer Multimedia bimbingan dan konseling berbasis komputer dirancang dan dimanfaatkan untuk mencapai tujuan bimbingan dan konseling. Multimedia berbasis komputer yang digunakan dalam bimbingan dan konseling tidak serta merta menggantikan peran seorang guru bk. Multimedia pembelajaran justru membantu guru bk agar menjadi pengelola kreatif dari pengalaman konseling, ketimbang sebagai pembagi informasi dalam proses bimbingan dan konseling.¹⁶⁴

Secara umum manfaat penggunaan media bimbingan dan konseling interaktif dalam pembelajaran yaitu proses bimbingan dan konseling akan lebih menarik bagi siswa, selain itu bimbingan dan konseling menjadi interaktif. Media interaktif dapat memberikan bantuan kepada guru bk dalam penyampaian materi, evaluasi serta umpan balik dari siswa/konsei. Pembuatan media dengan konten berbasis komputer harus sesuai dengan kurikulum dan mengikuti pedoman yang ditetapkan.¹⁶⁵

Pemanfaatan Media Interaktif menurut Haris Budiawan:

1. Pendidikan

Multimedia sudah banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, diantaranya dalam bentuk : Multimedia Pembelajaran Interaktif, e-learning, CD Pembelajaran, CD Tutorial, media pembelajaran berbasis web, game edukasi. Dengan multimedia pembelajaran interaktif, proses pembelajaran biar dibuat lebih menarik sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi

¹⁶³ Dadang Setyo Bahudin, "Skripsi", (Makassar: 2022) hal: 10-12

¹⁶⁴ Rahmat, Turibiu, S. *pemanfaatan multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran*, pendidikan dan kebudayaan missio, vol 7, juni 2015,. Hlm 203

¹⁶⁵ Anis Mahmudah & Adeng Pustikaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun 2018/2019", Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Hal. 100, Vol. 97, No. 1

pembelajaran dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

2. Bisnis

Dalam bidang bisnis, multimedia bisa digunakan untuk mengoptimalkan promosi produk dan jasa melalui periklanan, profil perusahaan, presentasi, pelatihan, demo produk, katalog online, simulasi, pemasaran, komunikasi antar cabang, dan lain-lain. Pemanfaatan multimedia di bidang bisnis bisa dalam bentuk: Iklan Produk, Demo Produk, Profil Perusahaan, e training, e-commerce.

3. Pariwisata

Dalam bidang pariwisata multimedia juga mempunyai peran yang tidak kalah penting. Informasi obyek wisata dapat dikemas menjadi multimedia yang ditampilkan di website ataupun di terminal komputer umum yang sering dijumpai di hotel, bandara, mall, museum, restoran, dan lain-lain. Pemanfaatan multimedia di bidang pariwisata bisa dalam bentuk: Peta wisata, travel, seni pertunjukan.

4. Hiburan

Dunia hiburan pun didominasi oleh multimedia misalnya dalam bentuk games, film animasi, film 3D, seni pertunjukan, dan lain-lain.

5. Rumah Tangga

Pemanfaatan multimedia dalam di dalam rumah bisa dalam bentuk: CD memasak, kebugaran, senam, ketrampilan.¹⁶⁶

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran dalam proses belajar mengajar siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan pembelajaran akan lebih menarik, lebih bervariasi, dan lebih interaktif. Media pembelajaran yang lebih bervariasi tidak sebatas komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata, dengan demikian media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan kreatif dan inovatif akan

¹⁶⁶ Haris Budiawan, " *Desain Media Interaktif* ", 2019, Hal. 5-6

membuat siswa lebih memahami materi pelajaran.¹⁶⁷ Pengembangan multimedia harus memiliki patokan sehingga hasil maksimal dapat terwujud. Tahapan tersebut disusun berdasarkan pendapat para ahli, diantaranya adalah bahwa terdapat enam tahapan dalam mengembangkan multimedia, yaitu: (1) Concept, (2) Design, (3) Material Collecting, (4) Assembly, (5) Testing, dan (6) Distribution.¹⁶⁸

Keuntungan yang dirasakan dari multimedia interaktif dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional ada beberapa, salah satunya adalah sebagai bagian dari program pendidikan jarak jauh (Bennett dan Brennan, 1996). Hal ini juga memiliki potensi untuk memberikan kemajuan yang lebih kepada siswa dan membantu mereka yang membutuhkan perhatian lebih. Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk bekerja pada kecepatan mereka sendiri. Menurut Whitnell (1994) dalam Bennett dan Brennan (1996), multimedia memiliki kekuatan untuk menghidupkan, mengkomunikasikan informasi dinamis lebih akurat daripada diagram dan dapat membantu siswa memvisualisasikan fenomena yang tidak dapat dilihat, misalnya reaksi kimia.¹⁶⁹

F. Faktor-Faktor Media Interaktif

Dalam pemanfaatan media bimbingan dan konseling, tentu terdapat faktor-faktor yang mendorong siswa dan tenaga kependidikan atau guru BK dalam memilih dan memanfaatkan berbagai media dalam bimbingan konseling.

Berikut ini faktor-faktor yang mendorong penggunaan media bimbingan dan konseling sebagai berikut:

1. Faktor internal berupa: kesadaran, motivasi, minat, kemampuan, dan kenyamanan, dalam diri pengguna.

¹⁶⁷ Ibid, hal: 13

¹⁶⁸ Nugroho Irfab A; Surjono Herman D "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan, (2019) hal 31

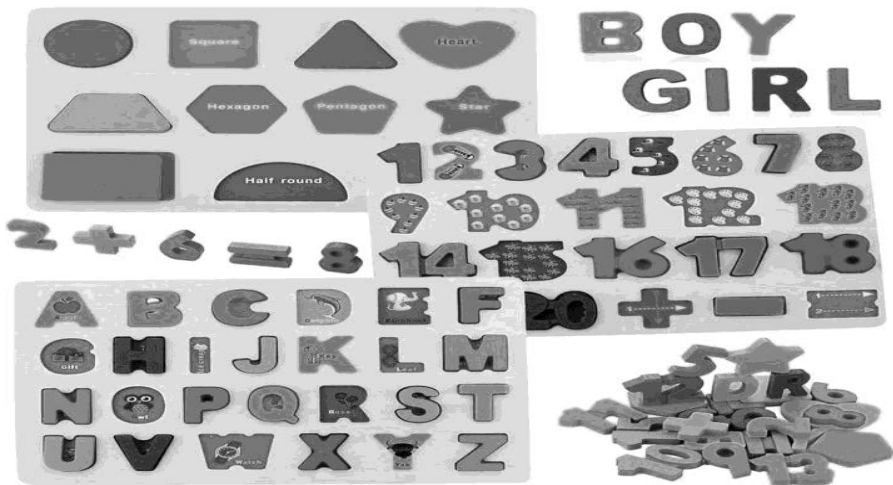
¹⁶⁹ Arda, Saehana Sahrul, Darsikin "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis computer untuk siswa smp kelas hal 70

2. Faktor eksternal berupa: ketersediaan media pembelajaran, variasi media pembelajaran, kuantitas media pembelajaran, kualitas media pembelajaran, dan kemudahan akses terhadap media pembelajaran.¹⁷⁰

G. Contoh Dari Media Interaktif Dalam Layanan BK

1. Puzzle

Permainan puzzle biasanya digunakan untuk anak-anak dan dapat membuat anak terlatih untuk mengatur gerakan mata dan tangan. Puzzle salah satu permainan kreatif yang bisa diterapkan pada anak usia prasekolah. Puzzle merupakan permainan yang memiliki nilai edukatif. Permainan jenis puzzle ini berfungsi melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, memperkuat daya ingat, mengenalkan konsep hubungan, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih logika saat memilih gambar/bentuk, serta melatih anak berpikir matematis dengan menggunakan otak kirinya.¹⁷¹



Gambar 9. 1 Puzzle Edukasi

¹⁷⁰ Ibid, hal: 15

¹⁷¹ Nenden Rilla Artistiana, "Aneka Permainan Kreatif untuk Anak Prasekolah", (2019), hal: 12-13

2. Permainan icebreaking-

Syam Mahmud (2010) menyatakan bahwa Ice breking yaitu suatu aktivitas kecil dalam suatu kegiatan yang bertujuan untuk individu saling mengenal satu sama lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya. Kegiatan ini biasanya berupa suatu games atau permainan yang lucu atau menyenangkan kadang berupa kegiatan yang cenderung memalukan dan berupa informasi, pencerahan, atau dapat juga dalam bentuk permainan sederhana.¹⁷² ice breking dapat di gunakan melalui dua cara yang pertama dapat menggunakan media suara, vidio, musik, sebagai panduan untuk melakukan gerakan ice breking dan yang kedua bisa tidak menggunakan media misalnya bertepuk tangan, nyanyi, bergoyang.

Permainan ini bisa mecairkan suasana dalam konseling supaya tidak tegang dan kembali santai dalam proses konseling ditambahkan dengan menggunakan intrumen-instrumen lembut yang menennagkan.

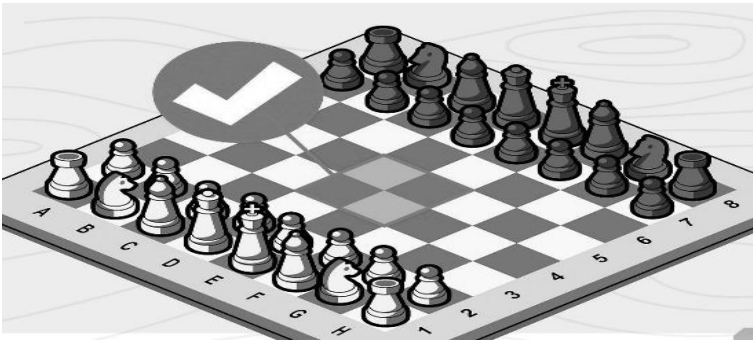


Gambar 9. 2 Ice Breaking Keompok

¹⁷² Muhammad Ilham Bakhtiar, *Pengembangan Video Ice Breaking Sebagai Media Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial*, Vol.1, No.2, Desember 2015, hlm 152

3. Permainan catur

Catur merupakan salah satu cabang olahraga yang mengasah otak yang dimainkan oleh dua orang pemain catur baik dalam pertandingan satu lawan satu maupun satu melawan banyak orang (dalam keadaan informal). Pemegang buah putih memulai langkah pertama, yang selanjutnya diikuti oleh pemegang buah hitam secara bergantian sampai permainan selesai.¹⁷³ Permainan ini bisa mencegah pikun dan dimensi bagi lansia karena bisa memelihara ketajaman memori dan konsentrasi.



Gambar 9. 3 Permainan Catur

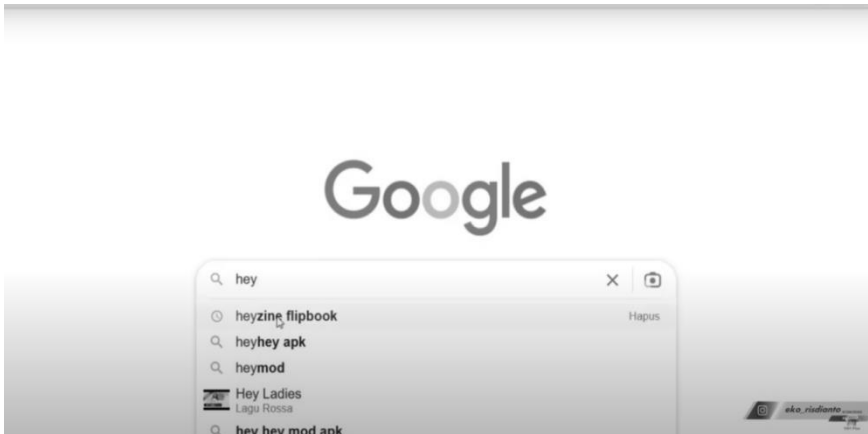
4. Membuat E-book Interaktif dengan Heyzine Flipbook

Heyzine adalah pembuat flipbook gratis yang memungkinkan Anda membuat flipbook tanpa iklan atau tanda air. PDF dapat diubah menjadi flipbook interaktif dengan menambahkan audio, video, tautan yang dapat diklik, formulir, widget, dan komponen lainnya. Flipbook memberikan pengalaman membaca yang sama dengan buku tradisional.

¹⁷³ Alit Prajatama, dkk, *Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Strategi Permainan Catur*, jurnal Sistem Dan Informatika, Vol.9, No.2, Mei 2015, hlm 26

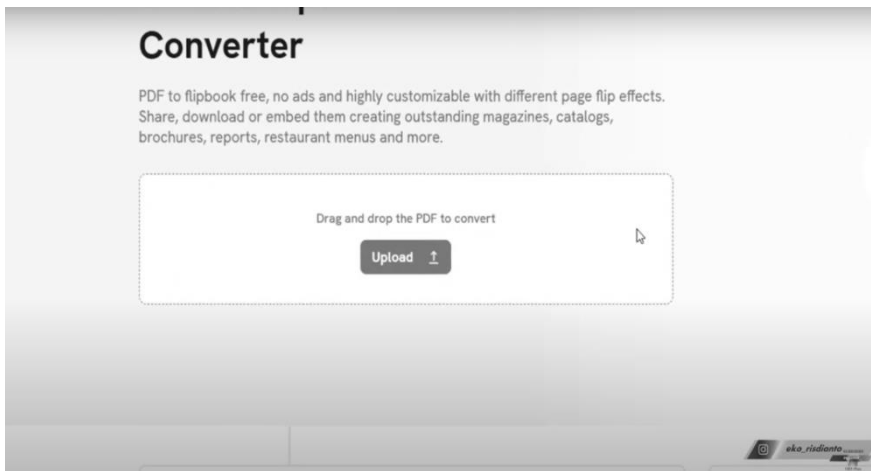
Berikut cara pembuatannya :

Buka google lalu klik pencarian “Heyzine Flipbook”



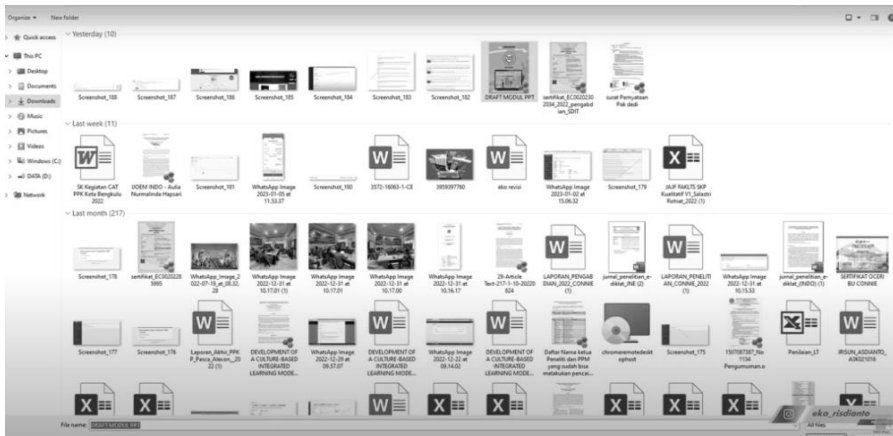
Gambar 9. 4 Heyzine Flipbook

Kemudian ada tulisan upload, maka kitab isa upload PDF apapun disini.



Gambar 9. 5 Upload file PDF padaHeyzine Flipbook

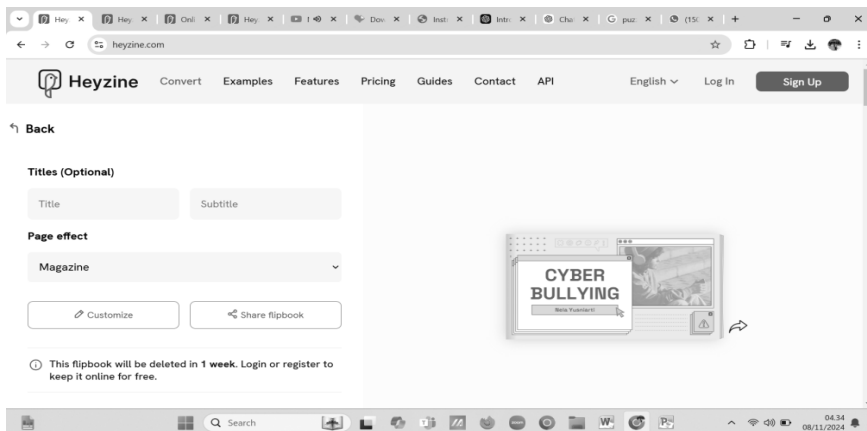
Lalu pilih file pdf yang akan dibuat menjadi flipbook



Gambar 9. 6 Pemilihan Upload File

Jika sudah nanti tampilannya bakal seperti ini. Kemudian klik “Customize” untuk mengedit nya

Lalu tampilannya akan seperti ini

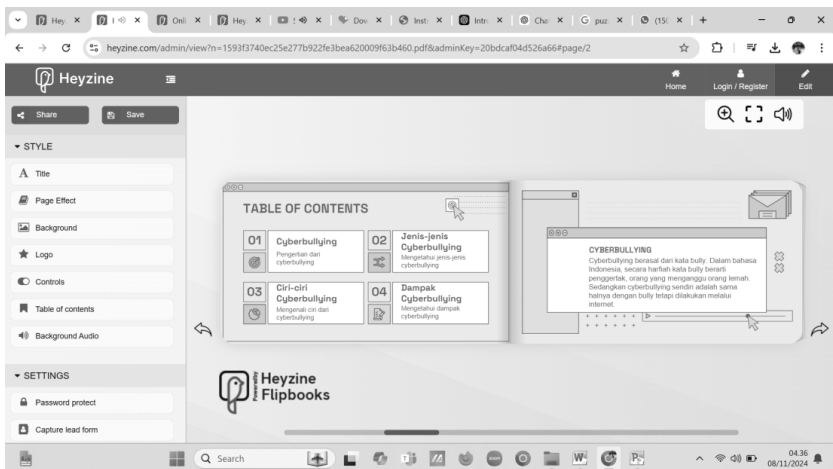


Gambar 9. 7 Costumize

- Di point Title kamu bisa menambahkan judulnya dan nanti akan muncul di pojok file kalian.
- Kemudian di point page effect bisa memilih mau tampilan seperti apa, ada kartu, buku, majalah, dan lainnya.

Kemudian ada background, disitu kalian bisa mengubah background tampilan file kalian.

- Dan kemudian ada poin Logo, disana bisa menambahkan logo kalian ada yang berbayar dan ada yang tidak.
- Dan di point-point yang lain kalian bisa menambahkan nantinya seperti link, link webstie dan juga link youtube bisa juga menambahkan video nantinya. Seperti gambar dibawah ini pada table of contents yang didalamnya terdapat tombol-tombol judu yang langsung terhubung pada setiap halaman dengan judu yang dituju.



Soal Latihan

1. Jeaskan manfaat dari Media Interaktif ?
2. Jeaskan apa yang dimaksud dengan media konseling?
3. Sebutkan dan jeaskan keuntungan utama dari konseling melalui media?

4. Sebutkan dan jelaskan elemen-elemen yang membentuk multimedia interaktif. Mengapa integrasi elemen-elemen tersebut penting?
5. Bagaimana media interaktif dapat meningkatkan proses pembelajaran dalam konteks bimbingan dan konseling? Berikan contohnya.
6. Diskusikan sejarah perkembangan media interaktif dan dampaknya terhadap proses komunikasi dalam bimbingan dan konseling.
7. Jelaskan bagaimana multimedia interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam bimbingan konseling.
8. Bagaimana Anda melihat potensi penggunaan permainan edukatif dalam kegiatan bimbingan dan konseling? Berikan analisis kelebihan dan tantangannya.

Daftar Pustaka

- Arif, S., & dkk. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Nasional Berbasis. *jurnal pengabdian kepada masyarakat*, 34.
- Bakhtiar, M. I. (2015). Pengembangan Video Ice Breaking Sebagai Media Bimbingan. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 152.
- C. Eny, K., & AR, K. (2010-2011). Penggunaan Multimedia dalam Layanan Bimbingan. *Jurnal Ilmiah Widya Wacana*, 158.
- Chasanah, L. P. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pemilihan Studi Lanjut pada Siswa Kelas IX SMP (The Development of Interactive Multimedia for the Selection of Advance Studies). *Pengembangan Multimedia Interaktif*, 474.
- Fikri, M. (2018). *Sejarah Media (Transformasi, Pemanfaatan, dan Tantangan)*. Malang: UB Press.

- Prajatama, A., & dkk. (2015). Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Strategi . *Jurnal Sistem dan Informatika*, 26.
- Purnamasari, A. (2004). *Permainan Kreatif untuk prasekolah*. Indonesia: Erlangga.
- Rahmat, s. T. (2015). Pemanfaatan MultiMedia Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran. *Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 203.
- Siagan, S. D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Teknologi Informasi dan Komunukasi dalam Pendidikan*, 190.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. yogyakarta: UNY Press.
- Artistiana, N. R. (2019). *Aneka Permainan Interaktif untuk Anak Prasekolah*.
- Bahudin, D. S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Multiliterasi pada Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 21 Makassar. *Skrripsi*.
- Budiawan, H. (2019). *Desain Media Interaktif*. Jakarta.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4).
- Husna, M., Degeng, S. N., & Kuswadi, D. (2017). Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Prosiding*, 34-41.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, 3(2).
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2018/2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Meteri Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri 1

- Tempel Tahun 2018/1016. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 97(1).
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(2).
- Putra, H. K. (2019). *Monograf Model Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Pembelajaran*. Jawa Tengah.
- Suhendi. (2022). *Multimedia Interaktif Menggunakan Unity 2D*. Jakarta Selatan.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Meteri Statiska untuk Siswa Kleas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1).
- Eko Risdianto. *Cara Mudah Mmembuat E-book Interaktif dengan Heyzine Flipbook*. <https://youtu.be/S64c2e5LO54>
- Manurung Purbatua (2020). *Multimedia Interaktif sebagaiMedia Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19*. *Jurnal Ilmiah* , 14(1)
- Nugroho Irfan A, Surjono Herman D (2019). *pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 6(1).
- Darmawaty Tariga, Sahat Siagian . *Pengembangan media pembelajaran interaktifpada pembelajaran ekonomi*, *Jurnal Teknologi Informasi dan komunikasi dalam pendidikan* 2(2).



Bab X

Pengembangan Objek (Benda Tiruan) Atau Tiga Dimensi

A. Media Diorama

Media diorama merupakan media tiga dimensi atau sering disebut media serba aneka. Media tiga dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tebal. Kebanyakan media tiga dimensi merupakan objek sesungguhnya atau miniatur objek. Media diorama merupakan salah satu media tanpa proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Dari kedua pendapat diatas dapat di katakan bahwa media diorama dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mewakili benda asli yang sulit untuk disajikan di dalam kelas.

Diorama adalah miniatur pemandangan tiga dimensi yang dimaksudkan untuk menggambarkan pemandangan seberya. Diorama biasanya terdiri dari figur aau benda yang ditampilkan di atas panggung dengan latar belakang yang dicat khusus. Kelebihan media diorama adalah terbuat dari bahan yang mudah diperoleh, dapa digunakan berulang kali, menggambarkan situasi yang sebenarnya, dan menampilkan sesuatu yang sebenarnya sulit dilihat. Diorama yang dibuat guru maupun guru BKl langsung terlihat oleh siswa. Siswa didesak untuk mempertimbangkan materi guru secara kritis sebagai hasil dari pengamatan mereka. Dengan adanya media yang tepat dan menarik, maka akan tercipta

kegiatan bimbingan dan konseling yang menyenangkan dan lebih memudahkan siswa memahami materi sehingga tujuan kegiatan bimbingan dan konseling berjalan maksimal¹⁷⁴

Media diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain-lain. Diorama merupakan gabungan antara model (tiruan tiga dimensi) dengan gambar perspektif (dua dimensi) dalam suatu penampilan utuh. Media diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Diorama adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa diorama memberikan informasi berupa peristiwa yang disajikan dalam bentuk tiruan lebih kecil dari aslinya. Media diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diorama diberi pengertian “sajian pemandangan dalam ukuran kecil yang dilengkapi dengan patung- patung dan perincian seperti aslinya serta dipadukan dengan lingkungan alam asli dan latar yang berwarna”. Bisa juga diartikan sajian pemandangan dalam ukuran kecil yang dilengkapi dengan patung dan perincian lingkungan seperti aslinya serta dipadukan dengan latar yang berwarna alami; pola atau corak tiga dimensi suatu adegan atau pemandangan yang dihasilkan dengan menempatkan objek dan tokoh di depan latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya sehingga dapat menggambarkan keadaan sebenarnya.

Dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana yang sebenarnya.

¹⁷⁴ Nanda Dea, Dkk (2022). Media Diorama Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V - B Pada Pembelajaran IPA DI SDN Banyuanyar Kidul

Mendapatkan pengalaman secara langsung ketika pembelajaran berlangsung melalui media diorama.

Salah satu jenis media yang dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam kegiatan bimbingan dan konseling berjalan lebih konkret yaitu media diorama. Diorama dapat digunakan untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya dalam bentuk miniatur tiga dimensi. Media diorama tingkat konkritisasinya lebih tinggi jika dibandingkan dengan media visual. Sehingga media diorama dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut Prastowo mengatakan bahwa “diorama adalah jenis model berupa sebuah pemandangan tiga dimensi mini untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Diorama adalah sejenis benda miniatur tiga dimensi untuk menggambarkan suatu pemandangan atau suatu adegan. Asal usul diorama adalah dekorasi telatelr di Eropa dan Amerika pada abad ke-19. Pencinta miniatur sering membuat diorama untuk memamerkan model kendaraan militelr, miniatur figur publik, ataupun miniatur pesawat telrbang. Diorama pada masa modern digunakan untuk menggambarkan keadaan sesungguhnya dari landasan keadaan sejarah, kejadian alam, dan keadaan kota untuk kebutuhan pendidikan atau pertunjukan

Diorama adalah pemandangan (scene) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas . Media diorama sendiri secara umum termasuk ke dalam kategori media realita atau secara khusus termasuk ke dalam jenis model atau market.¹⁷⁵

Diorama merupakan media pembelajaran dan dapat digunakan pada kegiatan bimbingan dan konseling dengan tiga dimensi yang menggambarkan suatu kejadian, baik kejadian bernilai sejarah atau tidak. Menurut Rayandra Asyhar "media tiga

¹⁷⁵ Yusmita Norma Eries, Ayoga. F. Y (2018) PERKEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU SUB TEMA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN SAMBITAN TAHUN AJARAN 2017 /2018. Jurnal ELSE PGSD FKIP Universitas Muhammdiyah Surabaya. Hal 2 -3

dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tebal". Kebanyakan media tiga dimensi merupakan obyek sesungguhnya atau miniatur obyek. Diorama ini termasuk media yang disajikan dalam bentuk miniatur atau sering disebut juga dengan media serba aneka. Secara umum diorama diartikan sebagai pengadaan sebuah pemandangan dalam ukuran kecil yang dibuat seperti aslinya. Diorama adalah bentuk seni model yang dibuat awet tidak hanya obyeknya tetapi seluruh gambaran atau suatu keadaan tertentu.

Pendapat di atas dapat penulis jelaskan bahwa yang dimaksud dengan media visual tiga dimensi yaitu media yang dapat dinikmati dengan indra penglihatan, mempunyai ukuranpanjang, lebar dan tinggi sehingga media tersebut mempunyai volume (berbentuk isi). Sedangkan pemanfaatan media tersebut tidak perlu menggunakan proyektor tetapi langsung dapat dilihat. Diorama adalah pemandangan (scene) tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomenal yang menunjukkan aktifitas Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan dipentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Diorama merupakan media yang sangat menarik perhatian siswa, yang dibuat dari suatu skene tiga dimensi untuk memperagakan suatu keadaan dalam ukuran kecil. Dalam skene itu terdapat benda-benda kecil yang berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain sebagainya.

Diorama dapat dibuat oleh guru dan siswa membuatnya cukup mudah, bahan- bahan yang diperlukan tidak terlalu mahal dapat dibuat dari barang-barang bekas yang mudah didapat seperti: kardus/kotak, kertas, karton, kawat, busa dan ditambah dengan pewarna/cat. Diorama adalah pemandangan (scene) tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomenal yang menunjukkan aktifitas. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau

objek-objek ditempatkan dipentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.

Media diorama merupakan media yang dapat dilihat dan diteliti secara nyata dalam suatu tampilan yang utuh yang menggambarkan suasana atau situasi yang sebenarnya. Tujuan dari media diorama ini adalah untuk memudahkan klien dalam memahami informasi yang diberikan oleh konselor dan juga untuk melatih daya imajinasi klien anak anak. Media tiga dimensi ini adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai benda tiruan yang mewakili aslinya.

Duplikasi dari objek yang sebenarnya, membuat konsep abstrak ke konsep konkret, memberi kesamaan persepsi, mengatasi hambatan tempat dan jarak, memberi suasana konseling yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, diorama sebagai media pembelajaran yang memanipulasi keadaan sebenarnya dapat memberi kesan yang mendalam, memberi arti yang sebenarnya dan memberi pengertian. Disamping itu, dengan menggunakan media diorama dapat mengundang keinginan belajar siswa karena lebih menarik dan siswa secara aktif akan ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar yang baik maka diperlukan pemahaman dari peserta didik sehingga materi yang disampaikan dapat diingat dan dimengerti oleh siswa.



Gambar 10. 1 Contoh Media Diorama

1. Manfaat pembuatan diorama

Dalam pembuatan diorama maupun hobi yang berhubungan dengan diorama mempunyai beberapa manfaat yang mungkin tidak banyak orang ketahui manfaat itu antara lain:

- a. Sarana rekreasi dan pelepasan emosi yang positif, ada sensasi berupa kepuasan dan kenikmatan tersendiri bagi penghobi saat selesai merangkai atau mengecat obyek-obyek Mokit dan Diorama. Dan seperti juga melukis atau menyanyi, Hobi ini juga dapat dijadikan wadah pelampiasan energi dari kondisi emosional yang negatif, sehingga dapat diarahkan pada hal positif dan produktif.
- b. Keuntungan ekonomi, bagi para penghobi yang juga profesional menekuni maka Replika, Mokit dan Diorama menjadi ladang Uang. Apalagi konsumen dari produk replika biasanya adalah juga para penghobi atau Kolektor yang mengabaikan masalah harga tetapi mengutamakan aspek nilai
- c. Penyayang dan disayang anak, bagi penghobi jenis ini biasanya memiliki kedekatan emosional dengan anak-anak. Anak-anak cenderung menyukai mainan jadi sebagai orang tua yang mempunyai hobi membuat replika mainan maupun diorama akan mudah berinteraksi dengan anaknya karena mempunyai satu kesamaan yaitu masih suka bermain dengan mainan
- d. Pembuatan diorama jg memiliki beberapa manfaat dalam bimbingan dan konseling, Berikut adalah beberapa manfaat pembuatan diorama dalam pembelajaran:
 - 1) Visualisasi yang jelas: Diorama memberikan visualisasi yang jelas tentang konsep atau adegan yang sedang dipelajari. Ini membantu siswa/konsepsi untuk lebih memahami materi dengan melihatnya secara langsung dalam bentuk tiga dimensi. Visualisasi yang jelas dapat meningkatkan pemahaman konsep dan memperkuat ingatan siswa.

- 2) Bimbingan dan konseling berbasis proyek: Pembuatan diorama melibatkan siswa secara aktif dalam proyek yang hands-on. Mereka harus merencanakan, merancang, dan membuat diorama dengan tangan mereka sendiri. Ini mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan bimbingan dan konseling, meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik mereka.
- 3) Stimulasi kreativitas: Dalam pembuatan diorama, siswa memiliki kebebasan untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Mereka dapat menggunakan berbagai bahan dan teknik untuk menciptakan adegan atau situasi yang menarik dan unik. Proses ini merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, serta memperluas cara mereka berpikir.
- 4) Kolaborasi dan kerja tim: Pembuatan diorama dapat menjadi kegiatan kolaboratif di mana siswa bekerja dalam tim. Mereka dapat berbagi ide, bertukar pendapat, dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang sama. Ini mengembangkan keterampilan kerja tim, komunikasi, dan kemampuan berkolaborasi siswa.
- 5) Memperkuat pemahaman konteks: Diorama dapat membantu siswa memahami konteks yang lebih luas dari suatu konsep atau peristiwa. Dalam diorama, siswa dapat memperhatikan detail-detail penting, hubungan antara elemen, dan dampak dari situasi yang diwakili. Ini membantu siswa untuk melihat hubungan sebab-akibat dan memperkuat pemahaman mereka tentang konsep tersebut.
- 6) Presentasi dan berbagi pengetahuan: Diorama dapat digunakan sebagai alat presentasi di mana siswa dapat menjelaskan konsep, adegan, atau situasi kepada kelas atau kelompok. Ini memungkinkan mereka untuk berbagi pengetahuan mereka dengan cara yang kreatif dan menarik, meningkatkan keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri mereka.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Media diorama merupakan salah satu media tiga dimensi. kelebihan media tiga dimensi antara lain:

- a. Memberikan pengalaman secara langsung.
- b. Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme.
- c. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- d. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- e. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Kelebihan yang dimiliki oleh media tiga dimensi diorama lebih menekankan kepada isi pesan dari gambaran visual atau tokoh dan lebih hidup dibandingkan maket, kelebihan media diorama yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat. Kelebihan lainnya dari media diorama adalah dapat menambah keindahan, daya tarik, dan dapat memotivasi pengguna untuk mendapatkan pengalaman belajar.

Sedangkan kelemahan diorama adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit. Namun kekurangan tersebut dapat diatasi dengan membuat diorama dalam ukuran yang besar sehingga dapat diamati oleh seisi kelas. Untuk perawatannya yang rumit, diorama dapat dibuat model tertutup sehingga tidak mudah kotor. Media diorama memang memiliki banyak manfaat dan kelebihan. Namun, masih ada yang harus diperhatikan, terutama dalam pembuatannya. Hujair AH Sanaky mengemukakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media diorama yaitu:

- 1) Diorama sebaiknya tidak terlalu ramai tetapi jelas sasarannya atau tujuannya dan memiliki daya tarik

- 2) Diorama harus dikaitkan dengan pelajaran yang sedang dijelaskan. Media diorama dalam penelitian ini, bentuknya menyerupai diorama yang menunjukkan suatu pemandangan tentang berbagai jenis ekosistem yang ada di bumi. Keseimbangan ekosistem pun dapat dijelaskan dengan media diorama ini. Tujuan penggunaan media diorama ini, tidak jauh berbeda dengan tujuan penggunaan media. Namun dalam penelitian ini, penggunaan media diorama terutama bertujuan untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. Objek Alami

1. Benda alami

Media alami merupakan media yang benar benar nyata, dan tidak mengandung unsur tiruan. Media alami merupakan media yang dalam bentuk nyata di lingkungan sekitar yang dapat digunakan dalam proses belajar maupun konseling. Media alami bisa di datangkan dalam kelas atau bisa dilihat dalam bentuk nyata atau asli.

Media alami menurut seorang ahli Bernama Siti Syamsudduha dan Muh. Rapi adalah segala sesuatu yang berupa makhluk hidup ataupun benda mati yang ada di sekitar lingkungan peserta didik, baik di sekolah maupun di luar sekolah seperti dilingkungan bermain dan lingkungan rumah peserta didik. Lingkungan dapat menjadi sarana observasi, percobaan, serta sebagai tempat untuk menemukan informasi informasi baru, bahkan dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sarana dan sumber belajar dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik

Seorang pakar lainnya yaitu Rizal Hendri Ristanto menjelaskan bahwa dalam kegiatan belajar, memanfaatkan segala sesuatu yang ada dilingkungan sebagai salah satu sumber yang berpengaruh dan penting serta memiliki nilai yang berharga dalam kegiatan bimbingan dan konseling. Dengan memanfaatkan sesuatu yang nyata dalam kegiatan bimbingan dan konseling dapat

memberikan stimulus yang sangat penting kepada peserta konsepsi dalam mempelajari materi dan bereksplorasi untuk mendapatkan sesuatu yang baru bagi dirinya. Dengan demikian motivasi peserta didik atau klien dalam mencari hal hal baru memberikan pengaruh yang lebih baik dari pada menggunakan media lainnya. Menurut pakar lainnya, media alami adalah menjadikan segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar peserta didik sebagai sumber belajar yang sangat penting untuk menunjang pencapaian tujuan.

Dari beberapa definisi di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwa penggunaan objek media alami adalah suatu kegiatan yang melibatkan hal hal yang ada disekitar kita baik itu benda hidup ataupun benda mati, dengan menggunakan bahan bahan alami tentunya akan mudah untuk kita mendapatkan informasi informasi baru, dan tentunya sangat mudah di akses. Kelebihan lain dari media alami adalah mampu memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik atau klien, tidak hanya berlandaskan teori tetapi juga menggunakan praktek langsung yang dilakukan oleh peserta didik atau klien.

Objek/benda asli yaitu benda yang sebenarnya, sebagaimana adanya, tanpa perubahan, kecuali hanya dipindahkan dari tempat aslinya. Karena benda yang sebenarnya dapat dijadikan media pembelajaran. Oleh karena itu, benda-benda nyata dapat memegang peranan penting dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran. Menggunakan benda-benda nyata atau makhluk hidup dalam pembelajaran sering kali paling baik dalam menampilkan benda-benda nyata tentang ukuran, suara, gerak-gerik, permukaan, bobot badan, bau serta manfaatnya.

Contoh nya Benda-benda nyata itu banyak macamnya, mulai dari benda atau makhluk hidup seperti binatang dan tumbuh-tumbuhan, juga termasuk benda-benda mati misalnya batuan, air, tanah, dan lain-lain.



Gambar 10. 2 Contoh Pembelajaran yang dilakukan di alam bebas

Sumber : <https://www.kajianpustaka.com/2019/09/metodel-pelmbellajaran-di-lular-kelas.html>

2. Objek Buatan (Tiruan)

Media tiga dimensi dapat berupa media tiruan yang sering disebut sebagai model. Belajar melalui model dilakukan untuk pokok bahasan tertentu yang tidak mungkin dapat dilakukan melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Ada beberapa tujuan bimbingan dan konseling dengan menggunakan model, yaitu: mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari obyek yang terlalu besar, obyek yang telah menyedjarah di masa lampau, obyek-obyek yang tak terjangkau secara fisik, obyek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai (misalnya mata manusia, telinga manusia), konstruksi yang abstrak, memperliatkan proses dari obyek yang luas (misalnya proses peredaran planit-planit). Keuntungan menggunakan model adalah belajar dapat difokuskan pada bagian yang penting saja, dapat mempertunjukkan struktur dalam suatu obyek, dan siswa memperoleh pengalaman yang konkrit

Dengan demikian keuntungan menggunakan model adalah siswa dapat mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan, sehingga dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang obyek yang asli, dan mudah membandingkan sesuatu. Model dapat membantu siswa dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya. Pengalaman ini memberi pemahaman yang menyeluruh karena siswa secara langsung mengetahui benda

tiruannya. Dalam menggunakan media tiruan dapat memilih beberapa model, yaitu:

- a. Model irisan, misalnya: irisan bagian dalam bumi
- b. Model penampang, misalnya: penampang kayu
- c. Model memperkecil/memperbesar, misalnya: miniatur candi, sel
- d. Model perbandingan, misalnya: peta
- e. Model utuh, misalnya: buah
- f. Model susunan, misalnya: susunan tubuh manusia
- g. Model kerja, misalnya: model robot berupa lengan dan kepala
- h. Model boneka, misalnya: tiruan manusia
- i. Model globe, misalnya: tiruan bumi
- j. Model lapangan atau market, misalnya: situasi lingkungan.

Penggunaan media dapat membantu siswa dalam memahami konsep karena siswa melihat langsung pada obyek yang dipelajari, demikian juga dengan media tiruan berperan sebagai model dan alat bantu dalam pembelajaran. Media tiruan membantu siswa dalam mengenal dan memahami benda asli, dengan demikian dapat membangkitkan minat, imajinasi, dan rasa ingin tahu, serta berimajinasi. Rasa ingin tahu mendorong siswa dalam berpikir untuk memahami sesuatu.

Soal Latihan

1. Jeaskan apa definisi benda tiruan dalam konseling?
2. Jeaskan apa tujuan penggunaan benda tiruan dalam konseling?
3. Sebutkan dan jeaskan contoh benda tiruan yang sering digunakan dalam konseling adalah?
4. Jeaskan apa manfaat penggunaan benda tiruan dalam konseling?

5. Jeaskan bagaimana konselor memilih benda tiruan yang tepat dalam sesi konseling?
6. Sebutkan jenis benda tiruan apa yang sering digunakan dalam terapi bermain untuk anak-anak?
7. Bagaimana konselor dapat menilai efektivitas penggunaan benda tiruan dalam konseling?
8. Apakah penggunaan benda tiruan cocok untuk semua klien?
9. Jeaskan Contoh benda tiruan yang dapat digunakan untuk menggambarkan situasi atau masalah?

Daftar Pustaka

- Anggraini , D. D. (2021). PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI METODE BERCERITA DENGAN MEDIA DIORAMA. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 59 - 78.
- Anjarwati , A., Maruro, Dewi R, G. K., Pratama, V. A., & Nanda, D. (2002). Media Diorama Meningkatkan Pemahaman Siswa Keas V-B Pada Pembelajaran IPA Di SDN Banyuanyar Kidu. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi*, 227 - 232.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* . Jakarta : Hal 3.
- Ayogas , Y. F., & Yusmita, E. N. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU SUB TEMA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KEAS IV SDN II SAMBITAN TAHUN AJARAN 2017/2018. *Jurnal Stkipprituungagung*, 1 - 10.
- Falah, N. (2016). PENINGKATAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING MELALUI PEATIHAN PEMBUATAN MEDIA BIMBINGAN PADA KONSEOR SEKOLAH DI MAN LAB. UIN YOGYAKARTA. *Jurnal Hisbah*, 59 - 85.

- Fauziyah, N., & Suparji. (2015). PENGGUNAAN MEDIA MINIATUR DALAM MODE PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH PADA MATERI GAYA DAN MOMEN DI KEAS X TGB 3 SMK NEGERI 3 SURABAYA. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 1 - 10.
- Harlina, Sofah , R., Putri, R. M., Puriani, R. A., Sucipto, S. D., & Anwar, M. (2017). Peatihan Pembuatan Media BK Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Menggunakan Microsoft Power Point Bagi Guru BK SMP/SMA Di Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Konseling Komprehensif*, 8 - 13.
- Hendrik, M. Y., Tanggur, F. S., & Nahak, R. L. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KEAS III PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD INPRES SIKUMANA 3 KOTA KUPANG. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 115-129.
- Ibad , T. N., & SH, N. H. (2022). PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA DALAM MENINGKATKAN KREATIFITAS SISWA. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah*, 49 - 62.
- Jonkenedi. (2017). Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pemberajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 590 - 598.
- Kardillah, R. I., Syamsudduha, S., & Safri. (2022). PERBANDINGAN MEDIA DIORAMA DAN MEDIA BIG BOOK TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KEAS V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidayah*, 42 - 51.
- Maswiyah , Lestari , L., & Palupi, W. (2017). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Diorama Pada Anak Keompok A TK Marsudisiwi Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 - 6.

- Muyani, T. (2015). PENGGUNAAN ALAT PERAGA TIRUAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KEAS III SLB D1 YPAC SURAKARTA TAHUN 2011/2012. *jurnal Bereputasi*, 200 - 205.
- Muthalib, N. B., Daud , M. H., & Wae, V. P. (2023). Penggunaan Diorama Dalam Mengikatkan Hasil Belajar Siswa Keas VII SMP Negeri 1 Ndonga. *Jurnal Pendidikan dan konseling* , 296-304.
- Nadhliroh, I., & Prasetyaningtyas, F. D. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL PADA MUATAN IPS KEAS V. *Joyfu Learning Journal*, 25 - 33.
- Nanda dea, D. (2022). Media Diorama Meningkatkan Pemahaman Siswa Keas V -B Pada Pembelajaran IPA Di SDN Banyuanyar Kidu. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi*, 227 -232.
- Prasetyoko, T. E., & Sari, E. Y. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA MATERI POKOK KENAMPAKAN ALAM PADA TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA UNTUK KEAS V DI SD NEGERI 1 TAMBAN KECAMATAN PAKE KABUPATEN TUUNGAGUNG. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 86 - 94.
- Putri, D. R., Fahmi, & Oktamarina, L. (2023). Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Keompok B di TK Aisyiyah Bustanu Athfal Kecamatan Kedaton Peninjawan Raya Kabupaten Oku Tahun Ajar 2022/2023. *Jurnal Pendidik Dan Konseling*, 5005- 5018.
- Rahmawati, S. M., & Sati. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA TEMA EKOSISTEM. *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 37 - 44.

- Sati, R. M. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAPA HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA TEMA EKOSISTEM. *JURNAL PGSD*, 37-44.
- Yusmita Norma Eries, A. F. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU SUB TEMA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KEAS IV SDN II SAMBITAN TAHUN AJARAN 2017/2018. *ESE PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya* 2017, 1 -10.