



# **INOVASI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING**

**Nurbowo Budi Utomo, S.Pd., M.Psi  
Slamet Windarto, S.Pd.**



**PARAMITRA**  
P U B L I S H I N G  
Jl. Kaliurang km 10 no.333  
Ngaglik Sleman Yogyakarta  
T.0274-888654 ; 082329170707

# **INOVASI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING**

**Nurbowo Budi Utomo, S.Pd., M.Psi  
Slamet Windarto, S.Pd.**

**ISBN : 978-602-1671-40-5**

**Cetakan Ke-1 : Juli 2022**

**Editor  
Hardi Prasetiawan, M.Pd**

**Tata Letak  
Dharna**

**Desain Sampul  
Tim Paramitra Publishing**



**PARAMITRA  
PUBLISHING**  
Jl. Kaliurang km 10 no.333  
Ngaglik Sleman Yogyakarta  
T.0274-888654 ; 082329170707

Hak cipta © 2022 pada Paramitra Publishing. Hak Cipta Dilindungi Undang-undang Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruhnya isi buku ini ke dalam bentuk apapun tanpa izin dari penerbit

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya kami dapat Menyusun buku Media Inovasi Bimbingan Konseling dengan lancer dan mudah, sehingga dapat menyelesaikan buku ini sesuai waktu yang ditentukan.

Penyusunan buku inovasi media bimbingan dan konseling ini bertujuan untuk menginspirasi guru, mahasiswa, praktisi, dosen Bimbingan Konseling dalam membuat media Bimbingan Konseling yang inovatif dengan cara-cara yang sederhana tapi bermakna, karena didalam buku ini mengandung muatan praktik-praktik terbaik dari penulis dalam membuat media inovasi dengan cara modifikasi dari berbagai media yang telah ada secara runtut , jelas dan sederhana. Keberhasilan dalam menyelesaikan penyusunan buku ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak seperti para penulis terdahulu, yang dijadikan referensi, rekan kerja, atasan, editor, peserta didik dan pihak-pihak lain yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu , untuk itu kepada pihak-pihak yang telah membantu kami haturkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga mendapatkan imbalan yang lebih besar dari Tuhan Yang Maha Pemberi.

Kami menyadari bahwa buku ini masih banyak kekurangan namun demikian kami harap pembaca dapat mengambil manfaat dan makna dari buku ini walau dalam porsi yang kecil, jika ada kesalahan dalam buku ini pembaca dapat memperbaiki dalam penerapannya, jika banyak kekurangan dalam buku ini pembaca dapat menambah dan menutupi kekurangan sesuai kompetensi pembaca, dan semoga dikaryakarta berikutnya kami dapat memperbaiki dan meningkatkan standar mutu. Akhirnya kami berharap buku ini dapat menambah pengetahuan dan ketrampilan membacadalam membuat media inovasi dan dapat menjadikan buku ini sebagai salah satu rujukan dalam membuat karya inovasi.

Yogyakarta, Juli 2022

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENDAHULUAN	ii
DAFTAR ISI	iii
PENDAHULUAN	iv
1. <i>Puzzle</i> Jenis-Jenis Karier	1
2. <i>Puzzle Bullying</i>	5
3. Kartu Literasi mencegah <i>Bullying</i>	8
4. Kartu Literasi Mencegah Bahaya Rokok	12
5. Kartu Literasi Pola Hidup sehat	16
6. Kartu <i>True Or False</i> Regulasi Diri	20
7. Kartu <i>True Or False</i> Toleransi	24
8. Kartu <i>Kuiz</i> Jenis-Jenis Karier	28
9. Kartu <i>Kuiz</i> Tema Motivasi belajar	32
10. <i>Monopoly Global Warming</i>	35
11. <i>Monopoly</i> Karier	39
12. Ular Tangga Adiwiyata	43
13. Ular Tangga Pendidikan Karakter	47
14. Media Pohon Impian Memilih Kelanjutan Studi	51
15. Kartu Tiga Kata Ajaib	55
16. <i>Puzzle</i> Gaya Belajar	59
17. <i>Topi</i> Tebak Profesi	63
18. <i>Idol Card</i>	67
19. <i>Media Escape</i> Tema <i>Problem Solving</i>	71
20. Ular Tangga <i>Games Online</i>	76
21. <i>Scrabble</i> Bimbingan Konseling	82
22. <i>Pocket Stick</i> Tema Kenakalan Remaja	86

23.	Pohon Karakter Tema <i>Who Am I</i>	90
24.	Media <i>Spinner Holland Career</i>	96
25.	<i>Puzzle</i> Kubus Tema Profil Pelajar Pancasila	101
26.	Kartu PSBK Tema <i>Problem Solving</i>	106
27.	Kartu Kuartet Tema Kelanjutan Studi Setelah Lulus SMP/MTs	110
28.	Kartu Kuartet Tema Mengenal dan Memahami Program Studi Di Perguruan Tinggi	115
29.	Kartu UNO Bimbingan Konseling Tema Contoh Nilai-Nilai Karakter Bangsa	119
30.	Kartu Motivasi Tema Nilai-Nilai Kehidupan dan Berpikir Positif	125
31.	Kartu Kuis Tema Informasi Bahaya Rokok dan Narkoba	130
32.	Kartu Kuis Tema Kesehatan Reproduksi	135
33.	Kartu Kuartet Jenis-jenis Profesi	139
34.	Menyusun laporan karya inovatif untuk keperluan kenaikan pangkat, akreditasi , Pendidikan Profesi Guru (PPG) dan Program Induksi Guru Pemula (PIGP)	143
35.	DAFTAR PUSTAKA	148
36.	LAMPIRAN	150
	a. Contoh Laporan Media layanan / Alat pelajaran	
	b. Contoh judul-judul Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling yang Menggunakan media Inovasi	
	c. Soft File Contoh-contoh RPL Merdeka Belajar	

## PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya, pasal 11 dan pasal 13 mengamanatkan bahwa guru diharapkan membuat karya inovasi untuk pengembangan profesinya. Karya inovatif adalah karya hasil pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni yang bermanfaat bagi pendidikan dan/atau masyarakat, yang terdiri dari (1) menemukan teknologi tepatguna;(2) menemukan/ menciptakan karya seni; (3) membuat/memodifikasi alat pelajaran/peraga/praktikum; (4) mengikuti pengembangan/ penyusunan standar, pedoman, soal, dan sejenisnya. Dari sumber di atas salah satu karya inovasi adalah alat pelajaran, menurut buku 4 pengembangan keprofesian berkelanjutan yang dimaksud dengan Alat pelajaran/peraga adalah alat yang digunakan untuk memperjelas konsep/teori/cara kerja tertentu yang digunakan dalam proses pembelajaran atau bimbingan. Alat pelajaran/peraga mempunyai ciri memperjelas konsep/teori/cara kerja suatu alat dan ada unsur **modifikasi**/inovasi bila sebelumnya sudah pernah ada di

sekolah/madrasah tersebut (Buku 4 PKB, 2019 : 53). Dari buku 4 PKB ini dapat diperjelas bahwa yang dimaksud dengan alat pelajaran/ peraga/ praktikum adalah alat yang dapat memperjelas konsep, teori atau cara kerja yang digunakan dalam proses pembelajaran atau bimbingan. Dan alat ini ada unsur modifikasinya atau inovasinya.

Dalam Buku Panduan operasional Bimbingan dan konseling ( 2014: 74-75) di paparkan bahwa Pengembangan media bimbingan dan konseling adalah usaha kreatif dan inovatif guru bimbingan dan konseling atau konselor untuk menghasilkan produk yang mampu menjembatani penyampaian pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik/konseli untuk menangkap pesan dengan tepat. Media bimbingan dan konseling tersebut dalam bentuk cetak atau elektronik/digital. Pengembangan media bimbingan dan konseling (*leaflet, poster, booklet, banner, web blog, video interaktif, photo voice, dan lain-lain*) memperhatikan dukungan sarana/fasilitas, setting/lay out, daya tarik, konten media, penempatan, keterbacaan, komposisi, daya Tarik. Guru bimbingan dan konseling atau konselor dapat membuat media secara kreatif dan inovatif serta memanfaatkan media sebagai upaya memaksimalkan layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik/konseli

Membuat media inovasi tidak terlalu sulit jika kita menggunakan metode modifikasi, karena kita tinggal mengamati contoh media yang sudah ada, kemudian meniru dan memodifikasi di beberapa bagian agar menjadi media baru yang lebih inovatif. Tujuan membuat atau

menggunakan media inovatif dalam layanan bimbingan konseling adalah untuk memperbaiki proses layanan agar peserta didik lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.

Modifikasi media yang di tuangkan dalam buku ini adalah modifikasi permainan Kartu, puzzle, monopoly dan ular tangga menjadi media inovasi untuk memperbaiki proses dan hasil layanan bimbingan dan konseling, dimana melalui media ini layanan akan lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Manfaat mengembangkan media inovasi dalam layanan bimbingan dan konseling antara lain :

1. Proses layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih menarik
2. Peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan layanan
3. Media ini dapat meningkatkan *communication skill, collaboration skill, critical thinking* dan *creativity*
4. Kegiatan layanan Bimbingan Konseling lebih menyenangkan
5. Media dapat digunakan dalam kelas maupun di luar kelas
6. Media ini tidak tergantung listrik, laptop atau LCD seperti video sehingga sangat tepat semisal digunakan didaerah terpencil, atau dalam kondisi listrik mati.
7. Media ini dapat meningkatkan peran guru sebagai fasilitator
8. Media ini dapat membantu kenaikan pangkat guru
9. Media ini dapat membantu guru dalam mengikuti lomba Inovasi Pembelajaran.

10. Media ini dapat membantu guru menyusun Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) karena dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan masalah dalam PTBK.
11. Buku ini dilengkapi dengan lampiran contoh laporan media untuk kenaikan pangkat dan contoh-contoh judul PTBK yang menggunakan media inovatif dan *soft file* RPL BK merdeka belajar  
Penulis berharap karya ini dapat menjadi sumbangan yang positif dalam dunia pendidikan terutama di bidang ilmu bimbingan dan konseling dan dapat menginspirasi guru-guru lain dalam membuat media layanan atau media pembelajaran yang inovatif.



## 1. PUZZLE JENIS-JENIS KARIER

### A. Pengertian *Puzzle*

A.S Hornby (2005: 947) berpandangan bahwa *puzzle* merupakan sebuah permainan, teka-teki atau mainan yang digunakan untuk mengetes kemampuan atau pengetahuan seseorang, di dalam sebuah *puzzle*, anak diminta untuk menyusun sekumpulan potongan potongan dengan cara yang logis. Melalui *puzzle* anak diharapkan menemukan solusi yang tepat. Ada beberapa tipe *puzzle* yang berbeda untuk usia yang berbeda, seperti *crossword puzzles* (teka-teki silang), *word puzzles* (teka-teki pencarian kata), *number puzzles* (teka teki angka), *logic puzzle* (teka teki logika), *rebuses* (teka teki gambar atau symbol), *tangrams* (teka teki cina, yang memotong kotak menjadi lima segitiga) dan *math puzzles* (teka teki matematika).

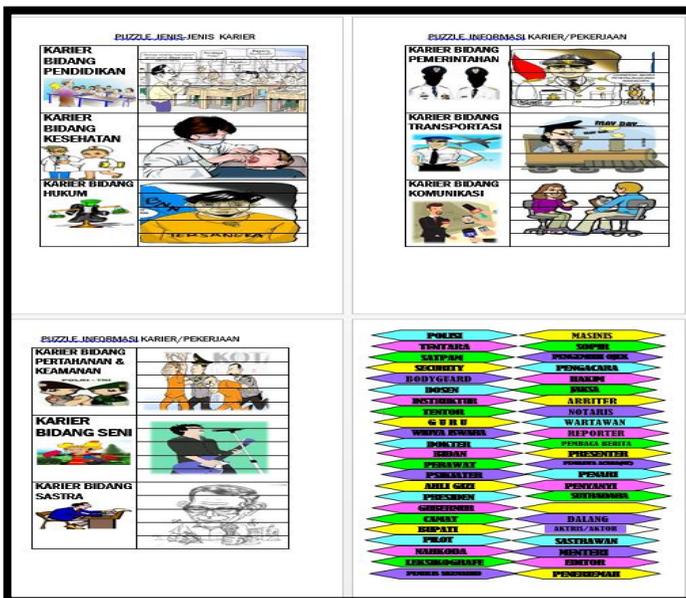
*Puzzle* jenis-jenis karier adalah *puzzle* yang dimodifikasi demikian sehingga dapat membantu peserta didik memperoleh berbagai informasi tentang jenis-jenis karier diberbagai bidang. *Puzzle* jenis-jenis karier ini membahas 9 bidang pekerjaan yaitu bidang pendidikan, kesehatan, hukum, pertahanan keamanan, sastra, komunikasi, transportasi, seni dan pemerintahan. Bentuk *puzzles* nya adalah *word puzzles* (teka-teki pencarian kata), *Puzzle* ini biasanya dimainkan secara kelompok.

## **B. Manfaat media Puzzle jenis-jenis karier**

1. Memudahkan peserta didik mengenali berbagai jenis karier dengan cara yang mengasyikan.
2. Meningkatkan ketrampilan kognitif, karena *puzzle* merangsang kemampuan berfikir dengan serius.
3. *Puzzle* meningkatkan ketrampilan motorik, karena melalui media *puzzle* ini anak dapat melatih koordinasi, tangan, mata dan mungkin anggota badan yang lain meskipun gerak motoric halus.
4. *Puzzle* melatih kemampuan nalar, daya ingat dan konsentrasi, karena melalui media *puzzle* anak tumbuh rasa ingin tahu, dan dari *puzzle* anak akan mendapat informasi.
5. *Puzzle* melatih kesabaran, melalui permainan *puzzle* anak dilatih melihat dulu, memisahkan dan mengkontruksi sebelum menyelesaikan rangkaian *puzzle*, disini anak akan terlatih kesabarannya.
6. *Puzzle* meningkatkan ketrampilan sosial, terutama untuk *puzzle* yang dikerjakan secara kelompok, karena butuh kerjasama, butuh komunikasi, butuh tanggung jawab.
7. *Puzzle* ini akan membantu memperbaiki peningkatan proses bimbingan karena anak akan aktif mencari.
8. Memperbaiki proses layanan bimbingan dan konseling karena dengan media *puzzle* guru lebih berperan sebagai fasilitator

## **C. Langkah-langkah membuat Puzzle Jenis-jenis Karier**

1. Cermati tujuan Layanan yang akan dicapai dalam layanan bimbingan dan konseling.
2. Kumpulkan materi layanan yang sesuai tujuan layanan
3. Buatlah *lay out puzzle* , seperti dalam gambar di bawah
4. Modifikasi materi layanan menjadi *words puzzle* jenis-jenis karier
5. Secara lebih jelas desain *puzzle* dapat dilihat pada gambar sederhana di bawah ini:



#### D. Langkah-langkah Penggunaan Media Puzzle dalam Layanan Bimbingan Konseling

1. Guru menyiapkan 4-6 Paket *puzzle* atau sesuai jumlah kelaompok dalam satu kelas, atau jika guru hanya memiliki 1 paket puzzle maka guru dapat membagi kelas menjadi 3 kelompok.

2. *Puzzle* di kerjakan secara kelompok, dengan membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok berlomba menyelesaikan *puzzle*
3. Setelah *puzzle* selesai peserta didik menyalin dalam lembar kerja
4. Selanjutnya peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya, dilanjutkan tanya jawab
5. Guru memberikan apresiasi dan penguatan.



## 2. PUZZLE BULLYING

### A. Pengertian Puzzle bullying

*Puzzle bullying* adalah permainan *puzzle* yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi tentang bullying dalam layanan Bimbingan Konseling. Bentuk *puzzle* nya adalah *rebuse puzzle* yang terdiri dari gambar dan informasi tentang *bullying*. Dengan menggunakan *puzzle bullying* ini guru dapat memfasilitasi anak membahas *bullying* dengan tidak perlu ceramah panjang lebar, tetapi cukup memberikan *puzzle* kemudian setelah anak mengerjakan *puzzle* , maka anak tersebut dapat menemukan sendiri tentang contoh *bullying*, penyebab *bullying*, dampak *bullying* dan cara mencegah atau mengatasi bullying.

Kelebihan menggunakan *puzzle bullying* dalam layanan bimbingan konseling anak menjadi aktif, anak menemukan informasi sendiri, guru tidak perlu ceramah panjang lebar, meningkatkan semangat kerja kelompok, dapat digunakan di dalam kelas atau di luar kelas. Bagi guru yang mengalami kendala dengan *laptop*, *LCD* dan listrik, media ini dapat digunakan tanpa tergantung *laptop*, *LCD* dan listrik

### B. Manfaat Menggunakan *Puzzle Bullying* dalam layanan Bimbingan dan Konseling

1. Peserta didik dapat menggali materi *bullying* dari mengerjakan *puzzle* jadi guru tidak perlu ceramah.
2. Peserta didik dapat mengembangkan ketrampilan berkomunikasi, berkolaborasi dan berfikir kritis melalui aktifitas mengerjakan *puzzle* secara kelompok.
3. Layanan Bimbingan konseling menjadi lebih mengaktifkan peserta didik.
4. *Puzzle* ini dapat digunakan pada situasi pembelajaran indoor atau outdoor
5. *Puzzle* ini tidak tergantung listrik, *LCD* dan *laptop* sehingga sangat membantu saat layanan bimbingan konseling tidak tersedia listrik, *LCD* dan *laptop*.

### **C. Langkah-langkah Membuat *Puzzle Bullying***

1. Cermati tujuan layanan
2. Cari materi layanan yang sesuai tujuan layanan
3. Buat desain *puzzle* menggunakan *words/coreldraw/canva* atau aplikasi lainnya
4. Tuangkan materi layanan dalam *lay out puzzle*
5. Tambahkan gambar dan warna supaya menarik.
6. Cetak potong, dan dikemas agar mudah digunakan
7. Secara jelas desain *puzzle bullying* adalah sebagai berikut :

### **D. Langkah-langkah Menggunakan *Puzzle Bullying* untuk Layanan**

1. Siapkan 1 paket *puzzle* yang terdiri yang terdiri dari 6 pak.

2. Bagi kelas menjadi 6 kelompok. Tiap kelompok dibagi 1 paket.
3. Peserta didik mengerjakan *puzzle* secara kelompok
4. Setelah selesai setiap kelompok presentasi isi *puzzle* dilanjutkan tanya jawab.
5. Jika guru menyediakan lembar kerja Peserta didik (LKPD), peserta didik dapat diminta mengisi LKPD



### 3. KARTU LITERASI MENCEGAH *BULLYING*

#### A. Pengertian Kartu Literasi Mencegah *Bullying*

Literasi merupakan keterampilan penting dalam hidup. Sebagian besar proses pendidikan bergantung pada kemampuan dan kesadaran literasi. Budaya literasi yang tertanam dalam diri peserta didik memengaruhi tingkat keberhasilannya, baik di sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Sehingga menjadi hal penting juga bagi guru bimbingan dan konseling untuk mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan literasi

Penggunaan media kartu literasi dalam berbagai layanan bimbingan konseling akan membantu kelancaran layanan, karena mudahnya memperoleh materi yang akan dijadikan sebagai bahan dalam pembuatan media tersebut. Media kartu literasi dengan tema mencegah *bullying* adalah media yang dimodifikasi dari kartu, dirancang untuk membantu mempermudah dalam pelaksanaan layanan bimbingan konseling khususnya dalam aspek memahami isi materi layanan, bentuknya seperti kartu pada umumnya tapi berisi bahan bacaan seperti pengertian *bullying*, contoh *bullying*, penyebab *bullying*, dampak *bullying* dan cara mencegah *bullying*.

Kelebihan dan kekurangan media kartu sebagaimana media layanan bimbingan konseling: mudah dibuat, mudah digunakan, dapat digunakan secara kelompok atau individu, penggunaan kartu di kelas

banyak variasinya, melibatkan semua peserta didik untuk aktif, meningkatkan interaksi dan komunikasi antar peserta didik, dapat digunakan untuk layanan tidak langsung.

### **B. Manfaat kartu Literasi dengan tema Mencegah *Bullying***

Manfaat media kartu dalam layanan bimbingan dan konseling ini adalah untuk :

1. Membantu tercapainya tujuan layanan
2. Mengaktifkan peserta didik mengikuti layanan
3. Mengurangi Guru ceramah
4. Membiasakan peserta didik melakukan aktifitas literasi
5. Membuat layanan menjadi menyenangkan karena penggunaan kartu dapat dikombinasikan dengan permainan.
6. Menjadikan layanan tetap berjalan walau tidak ada listrik atau *LCD*, karena media ini tidak tergantung listrik dan *LCD*.

### **C. Langkah-langkah Membuat Media Kartu dengan tema Mencegah *Bullying***

1. Menyiapkan *soft file* materi layanan mencegah *bullying* sesuai tujuan layanan
2. Menyiapkan pernyataan pernyataan yang perlu ditanggapi peserta didik
3. Menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang perlu dijawab peserta didik.
4. Menyiapkan *lay out* kartu.

5. Menuangkan materi layanan, pernyataan dan pertanyaan dalam kartu.
6. Mengedit, memperindah tampilan atau menambah gambar yang menarik
7. Mencetak dan memotong kartu
8. Melengkapi dengan petunjuk penggunaan dan lembar kerja.
9. Contoh desain kartu dapat dilihat pada gambar berikut.

<u>Pengertian Bullying</u>	<u>Contoh Bullying Fisik</u>
<p>Bullying adalah tindakan kekerasan atau "gangguan" yang disengaja dilakukan seseorang terhadap orang lain, yang menimbulkan dampak negatif terhadap fisik maupun psikis bagi korbannya</p>	<p>Contoh bullying Fisik antara lain memukul, menendang, menjambak, menjegal, mencubit, mendorong, menampar, <u>membanting</u>., mencekik dan tindakan lain yang mencelakai fisik korban.</p>

#### **D. Langkah-langkah Penggunaan Kartu Bimbingan dan Konseling**

1. Versi pertama : Buat kartu sesuai jumlah peserta didik di kelas, masing masing peserta didik dibagi 1 kartu, dan secara berurutan peserta didik diminta membaca menanggapi atau menjelaskan ulang isi kartu.
2. Versi kedua : Bagikan seluruh peserta didik masing masing 1 kartu, kemudian mereka diminta berkelompok sesuai sub judul dalam kartu, setiap kelompok berdiskusi sesuai dengan tema diskusi yang ada dalam kartu, menuliskan hasil diskusi dalam lembar kerja dan mempresentasikan.
3. Versi ketiga : mengadakan permainan , kemudian peserta didik yang gagal bermain diminta mengambil 1 kartu, kemudian peserta

didik tersebut membaca dan menanggapi isi kartu. Permainan dilanjutkan sampai semua kartu terbahas.

4. Versi ke empat : Untuk layanan tidak langsung terutama bagi guru yang tidak memiliki jam masuk kelas. Dapat memberikan kegiatan literasi bimbingan konseling melalui kegiatan "*one day one Information*". Kartu di berikan pada ketua kelas, kemudian dibagi ke semua anak, setiap hari anak wajib membaca 1 kartu, misal anak hari pertama membaca kartu no 1, besok membaca no 2, blusa membaca no 3 dan seterusnya, sehingga anak setiap hari membaca 1 kartu (*one day one Information*). Membaca tidak harus urut, karena kartu sudah di seting untuk dapat dibaca secara terpisah.



## **4. KARTU LITERASI BAHAYA ROKOK**

### **A. Pengertian Kartu literasi Mencegah Bahaya Rokok**

Literasi merupakan fondasi untuk mempelajari berbagai hal lainnya. Literasi penting bagi pertumbuhan intelektual peserta didik. Melalui literasi peserta didik dapat menyerap pengetahuan dan mengeksplorasi dunia yang bermanfaat bagi kehidupannya. Sehingga akan menambah manfaat juga jika guru bimbingan dan konseling menggerakkan kegiatan literasi pada anak dengan membuat media literasi seperti kartu.

Media kartu literasi dengan tema mencegah bahaya rokok adalah media layanan bimbingan konseling yang dirancang untuk membantu mempermudah dalam pelaksanaan layanan bimbingan konseling khususnya dalam aspek memahami isi materi layanan, bentuknya seperti kartu pada umumnya tapi berisi bahan bacaan seperti kandungan zat berbahaya dalam rokok, bahaya rokok bagi kesehatan dan informasi lainnya seputar bahaya rokok.

Kelebihan dan kekurangan media kartu sebagaimana media layanan bimbingan konseling: mudah dibuat, mudah digunakan, dapat digunakan secara kelompok atau individu, penggunaan kartu di kelas banyak variasinya, melibatkan semua peserta didik untuk aktif, meningkatkan interaksi dan komunikasi antar peserta didik, dapat digunakan untuk layanan tidak langsung.

## **B. Manfaat kartu Literasi dengan tema Mencegah Bahaya Rokok**

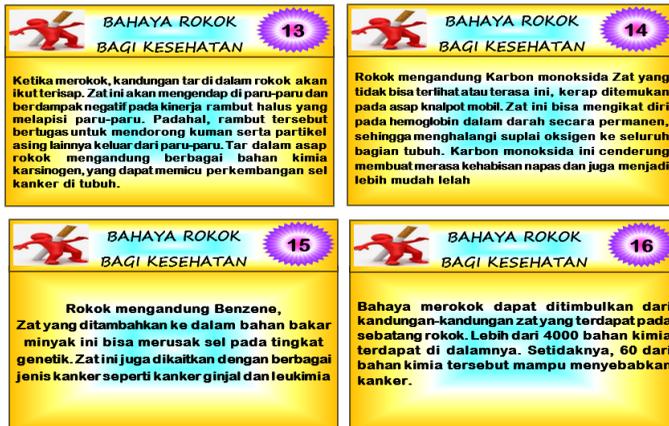
Manfaat media kartu dalam layanan bimbingan dan konseling ini adalah untuk :

1. Membantu peserta didik mendapatkan informasi tentang bahaya rokok dengan cara yang mudah.
2. Menjadi media literasi yang simple untuk membantu tercapainya tujuan layanan
3. Mengaktifkan peserta didik mengikuti layanan
4. Membiasakan peserta didik melakukan aktifitas literasi
5. Membuat layanan menjadi menyenangkan karena penggunaan kartu dapat dikombinasikan dengan permainan.
6. Menjadikan layanan tetap berjalan walau tidak ada listrik atau *LCD*, karena media ini tidak tergantung listrik dan *LCD*.
7. Dapat digunakan di dalam ruangan atau di luar ruangan
8. Dapat digunakan untuk layanan langsung maupun tidak langsung

## **C. Langkah-langkah Membuat Media Kartu dengan tema Mencegah Bahaya Rokok**

1. Menyiapkan soft file materi layanan tentang bahaya rokok sesuai tujuan layanan
2. Menyiapkan *lay out* kartu.
3. Menuangkan materi layanan bahaya rokok dalam kartu.
4. Mengedit, memperindah tampilan atau menambah gambar yang menarik
5. Mencetak dan memotong kartu

6. Melengkapi dengan petunjuk penggunaan dan lembar kerja.
7. Contoh desain kartu dapat dilihat pada gambar berikut:



#### D. Langkah-langkah penggunaan kartu Literasi Baniya Merokok

1. Versi pertama : Buat kartu sesuai jumlah peserta didik di kelas, masing masing peserta didik dibagi 1 kartu, dan secara berurutan peserta didik diminta membaca menanggapi atau menjelaskan ulang isi kartu.
2. Versi kedua : mengadakan permainan , kemudian peserta didik yang gagal bermain diminta mengambil 1 kartu, kemudian peserta didik tersebut membaca dan menanggapi isi kartu. Permainan dilanjutkan sampai semua kartu terbahas.
3. Versi ke tiga : Untuk layanan tidak langsung dapat memberikan kegiatan literasi bimbingan konseling melalui kegiatan “one day one Information” . Kartu di berikan pada ketua kelas, kemudian dibagi ke semua anak, setiap hari anak wajib membaca 1 kartu, misal anak hari pertama membaca kartu no 1, besok membaca no

2, lusa membaca no 3 dan seterusnya, sehingga anak setiap hari membaca 1 kartu (*one day one Information*).



## 5. KARTU LITERASI POLA HIDUP SEHAT

### A. Pengertian Kartu Literasi Pola Hidup Sehat

Literasi adalah kompetensi yang sifatnya general dan mendasar. Literasi terkait dengan kemampuan berpikir tentang bahasa yang diperlukan dalam berbagai konteks, baik personal, sosial, maupun profesional. Literasi tidak hanya kemampuan membaca, tetapi kemampuan menganalisis suatu bacaan, dan memahami konsep di balik tulisan tersebut untuk mengembangkan diri. Sehingga sangat penting bagi guru bimbingan konseling memfasilitasi anak untuk aktif dalam kegiatan literasi. Agar kegiatan literasi menjadi mudah dan menarik perlu didukung adanya media salah satunya kartu literasi.

Kartu literasi dengan tema Pola Hidup Sehat adalah media Layanan Bimbingan Konseling dalam bentuk kartu yang dirancang untuk membantu mempermudah dalam pelaksanaan Layanan Bimbingan Konseling khususnya dalam aspek memahami isi materi layanan, bentuknya seperti kartu pada umumnya tapi berisi bahan bacaan seperti makanan sehat, perilaku hidup sehat, manfaat hidup sehat dan cara membentuk pola hidup sehat.

Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Sebagaimana media Layanan Bimbingan Konseling: Mudah dibuat, Mudah digunakan, Dapat digunakan secara kelompok atau individu, Penggunaan kartu di kelas banyak variasinya, Melibatkan semua peserta didik untuk aktif,

Meningkatkan interaksi dan komunikasi antar peserta didik, dapat digunakan untuk layanan tidak langsung.

## **B. Manfaat kartu Literasi dengan Tema Pola Hidup Sehat**

Manfaat media kartu dalam layanan bimbingan dan konseling ini adalah untuk :

1. Membantu anak memperoleh pengetahuan tentang pola hidup sehat dengan cara-cara yang mudah dan ringan, sehingga dengan memperoleh pengetahuan yang benar tentang pola hidup sehat akan membantu membentuk sikapnya untuk mempraktikkan pola hidup sehat.
2. Menambah media pembelajaran/ media layanan bimbingan konseling yang mudah dibuat, mudah digunakan dan murah biaya pembuatannya.
3. Menjadi media literasi yang sederhana untuk membantu tercapainya tujuan layanan
4. Mengaktifkan peserta didik mengikuti layanan
5. Membiasakan peserta didik melakukan aktifitas literasi
6. Membuat layanan menjadi menyenangkan karena penggunaan kartu dapat dikombinasikan dengan permainan.
7. Dapat digunakan di dalam ruangan atau di luar ruangan
8. Dapat digunakan untuk layanan langsung maupun tidak langsung

### C. Langkah-langkah Membuat Media Kartu dengan Tema Pola Hidup Sehat

1. Menyiapkan soft file materi layanan tentang pola hidup sehat sesuai tujuan layanan
2. Menyiapkan *lay out* kartu.
3. Menuangkan materi layanan tentang pola hidup sehat dalam kartu.
4. Mengedit, memperindah tampilan atau menambah gambar yang menarik.
5. Mencantumkan daftar pustaka jika mengutip.
6. Mencetak dengan kertas tebal seperti kertas ivory dan memotong kartu dengan rapi.
7. Melengkapi dengan petunjuk penggunaan dan lembar kerja.
8. Contoh desain kartu dapat dilihat pada gambar berikut



#### D. Langkah-langkah Penggunaan Kartu Literasi Pola Hidup Sehat

1. Versi pertama : Buat kartu sesuai jumlah peserta didik di kelas, masing masing peserta didik dibagi 1 kartu, dan secara berurutan peserta didik diminta membaca menanggapi atau menjelaskan ulang isi kartu.
2. Versi kedua : mengadakan permainan , kemudian peserta didik yang gagal bermain diminta mengambil 1 kartu, kemudian peserta didik membaca & menanggapi isi kartu.
3. Versi ke tiga : Untuk layanan tidak langsung dapat memberikan kegiatan literasi bimbingan konseling melalui kegiatan “*one day one Information*” . Kartu di berikan pada ketua kelas, kemudian dibagi ke semua anak, setiap hari anak wajib membaca 1 kartu, misal anak hari pertama membaca kartu no 1, besok membaca no 2, lusa membaca no 3 dan seterusnya, sehingga anak setiap hari membaca 1 kartu (*one day one Information*).



## 6. KARTU “TRUE OR FALSE” TEMA REGULASI DIRI

### A. Pengertian Kartu *True or False* Regulasi Diri

Kartu *true or false* regulasi diri adalah kartu tentang benar dan salah, yang tujuannya untuk membantu anak berfikir kritis tentang sikap terhadap regulasi diri mereka sendiri. Regulasi diri merupakan perilaku positif dalam mengontrol perilaku belajar. Regulasi diri merupakan kemampuan untuk merencanakan, mengarahkan, dan memonitoring perilaku untuk mencapai suatu tujuan tertentu dengan melibatkan unsur fisik, kognitif, emosional, dan sosial. Regulasi diri dalam belajar meliputi pikiran, perasaan, strategi, dan perilaku yang dihasilkan peserta didik sendiri yang ditujukan kepada pencapaian tujuan belajar. Untuk dapat mengembangkan regulasi diri anak melalui layanan bimbingan konseling guru perlu menggunakan cara-cara kreatif salah satunya dapat dilakukan dengan penerapan media kartu *true or false* regulasi diri.

Kelebihan kartu *true or false* regulasi diri antara lain dapat dijadikan media layanan bimbingan konseling yang mengasyikan, membantu anak menilai perilaku regulasi dirinya, membantu anak berkomunikasi dengan menyampaikan alasannya. Kartu ini dapat dimainkan dengan beberapa versi tergantung bagaimana peserta didik dan guru merancang permainan yang diinginkan

## **B. Manfaat Kartu *True Or False* Regulasi Diri**

Manfaat media kartu *true or false* regulasi diri dalam layanan bimbingan dan konseling ini adalah untuk :

1. Melatih anak mengembangkan regulasi diri dengan cara yang menarik dan kreatif.
2. Menambah media pembelajaran/ media layanan bimbingan konseling yang mudah dibuat, mudah digunakan dan murah biaya pembuatannya.
3. Menjadi media layanan baik klasikal, kelompok individual yang menarik
4. Mengaktifkan peserta didik mengikuti layanan
5. Membuat layanan menjadi menyenangkan karena penggunaan kartu dapat dikombinasikan dengan permainan.
6. Menjadikan layanan tetap berjalan walau tidak ada listrik atau *LCD*, karena media ini tidak tergantung listrik dan *LCD*.
7. Dapat digunakan di dalam ruangan atau di luar ruangan

## **C. Langkah-langkah Membuat Media Kartu *True Or False* Regulasi Diri**

1. Menyiapkan *soft file* materi layanan regulasi diri dalam bentuk pernyataan benar dan salah.
2. Menyiapkan *lay out* kartu.
3. Menuangkan materi layanan dalam kartu.
4. Mengedit, memperindah tampilan atau menambah gambar yang menarik

5. Mencetak dan memotong kartu
6. Melengkapi dengan petunjuk penggunaan dan lembar kerja.
7. Contoh desain kartu dapat dilihat pada gambar berikut:



#### D. Langkah-langkah Penggunaan Kartu *True Or False* Regulasi Diri

1. Versi pertama
  - a. Setelah Guru dan peserta didik membahas materi regulasi diri, guru meminta anak maju kemudian diberi 1 kartu.
  - b. Anak diminta membaca kartu di depan kelas, kemudian memberi tanggapan.
  - c. Teman lain memberikan tanggapan juga untuk memperjelas atau memberi pendapat yang berbeda
  - d. Guru memberi penguatan dalam bentuk pujian, menegaskan ulang mengajak bertepuk tangan.

- e. Permainan dilanjutkan sampai semua kartu terbahas
2. Versi kedua :
- a. Guru mengadakan permainan.
  - b. Kemudian peserta didik yang gagal bermain diminta mengambil 1 kartu.
  - c. Peserta didik tersebut membaca dan menanggapi isi kartu.
  - d. Teman-temannya juga diminta memberi tanggapan mungkin setuju atau tidak setuju dengan pendapat teman yang menjawab pertama kali.
  - e. Guru memberi penguatan dalam bentuk pujian, penegasan dan tepuk tangan.
  - f. Permainan dilanjutkan sampai semua kartu terbahas.



## 7. KARTU “TRUE OR FALSE” TEMA TOLERANSI

### A. Pengertian Kartu *True or False* Tema Toleransi

Kartu *true or false* tema toleransi adalah kartu tentang benar dan salah, yang tujuannya untuk membantu anak berfikir kritis tentang sikap terhadap toleransi. Kartu ini dapat menjadi media pendamping manakala guru mengajak peserta didik membahas tema toleransi. Layanan bimbingan dan konseling perlu memfasilitasi pembentukan sikap anak dalam bertoleransi dengan cara-cara yang kreatif, salah satunya dengan menggunakan media yang tepat, media yang memudahkan anak memahami materi layanan dan media yang mampu berpengaruh pada pembentukan sikap. Salah satu media yang dapat digunakan adalah kartu *true or false* dengan tema toleransi, melalui kartu ini anak diajak membaca, menanggapi dan menentukan sikap tentang pentingnya toleransi.

Kelebihan kartu *true or false* dengan tema toleransi ini antara lain dapat dijadikan media layanan bimbingan konseling yang mengasyikan, membantu anak menilai perilaku toleransinya, membantu anak berkomunikasi dengan menyampaikan alasannya. Kartu ini dapat dimainkan dengan beberapa versi tergantung bagaimana peserta didik dan guru merancang permainan yang diinginkan

## **B. Manfaat Kartu True or False Tema Toleransi**

Manfaat media kartu *true or false* tema toleransi dalam layanan bimbingan dan konseling ini adalah untuk :

1. Membantu anak membentuk sikap tentang toleransi.
2. Menjadi media layanan baik klasikal, kelompok individual yang menarik
3. Mengaktifkan peserta didik mengikuti layanan
4. Mengurangi Guru ceramah
5. Membuat layanan menjadi menyenangkan karena penggunaan kartu dapat dikombinasikan dengan permainan.
6. Menjadikan layanan tetap berjalan walau tidak ada listrik atau LCD, karena media ini tidak tergantung listrik dan LCD.
7. Dapat digunakan di dalam ruangan atau di luar ruangan

## **C. Langkah-langkah Membuat Media Kartu *True or False* Tema Toleransi**

1. Menyiapkan *soft file* materi layanan tema toleransi dalam bentuk pernyataan benar dan salah.
2. *Menyiapkan lay out* kartu.
3. Menuangkan materi layanan dalam kartu.
4. Mengedit, memperindah tampilan atau menambah gambar yang menarik
5. Mencetak dan memotong kartu
6. Melengkapi dengan petunjuk penggunaan dan lembar kerja.

7. Contoh desain kartu dapat dilihat pada gambar berikut:



#### D. Langkah-langkah Penggunaan Kartu *True or False* Tema Toleransi

1. Versi pertama

- a. Setelah Guru dan peserta didik membahas materi toleransi, guru meminta anak maju kemudian diberi 1 kartu.
- b. Anak diminta membaca kartu di depan kelas, kemudian memberi tanggapan.
- c. Teman lain memberikan tanggapan juga untuk memperjelas atau menyanggah dengan pendapat yang berbeda
- d. Guru memberi penguatan dalam bentuk pujian, menegaskan ulang mengajak bertepuk tangan.
- e. Permainan dilanjutkan sampai semua kartu terbahas

2. Versi kedua :

- a. Guru mengadakan permainan.

- b. Kemudian peserta didik yang gagal bermain diminta mengambil 1 kartu.
- c. Peserta didik tersebut membaca dan menanggapi isi kartu.
- d. Teman-temannya juga diminta memberi tanggapan mungkin setuju atau tidak setuju dengan pendapat teman yang menjawab pertama kali.
- e. Guru memberi penguatan dalam bentuk pujian, penegasan dan tepuk tangan.
- f. Permainan dilanjutkan sampai semua kartu terbahas.



## **8. KARTU KUIS JENIS-JENIS KARIER**

### **A. Pengertian Kartu Kuis Jenis-Jenis Karier**

Kartu kuis jenis-jenis karier adalah media kartu bimbingan konseling untuk menjampaikan materi layanan dengan tema pengenalan jenis-jenis karier,. Kartu ini berisi pertanyaan kuis yang dapat di jawab oleh peserta didik setelah membahas materi layanan tentang jenis-jenis karier. Bentuk kuis adalah pertanyaan baik lisan maupun tertulis yang biasanya dapat dijawab dengan singkat. Permainan kuis dapat menjadi permainan yang menarik manakala guru mampu mengelola dengan kreatif. Peserta didikpun biasanya senang karena kuis cenderung ringan dan mengasyikan, sehingga sangat cocok kuis ini dimodifikasi menjadi media layanan bimbingan dan konseling. Kartu kuis jenis-jenis karier ini membantu anak membahas contoh-contoh karier dalam berbagai bidang seperti dosen, guru, tentara, polisi, hakim dan sebagainya, di samping itu dalam kartu kuis ini juga ada pembahasan tentang bakat, ketrampilan, potensi dan kelanjutan studi yang berkaitan dengan karier tertentu. Semua disajikan dalam kartu dengan deskripsi ringan sehingga memudahkan anak memahami materi layanan.

Kelebihan kartu kuis ini dapat digunakan untuk memancing kemampuan berkomunikasi peserta didik, peserta didik menjadi lebih aktif dan layanan bimbingan konseling lebih menyenangkan. Dapat dijadikan alat untuk mengevaluasi atau menyimpulkan kegiatan layanan, karena kuis mengukur pemahaman peserta didik tentang materi layanan yang sudah dibahas.

## **B. Manfaat**

1. Membantu anak mengenal jenis-jenis karier dengan cara yang mudah dan mengasyikan.
2. Menambah media pembelajaran/ media layanan bimbingan konseling yang mudah dibuat, mudah digunakan dan murah biaya pembuatannya.
3. Menjadi media layanan baik klasikal, kelompok individual yang menarik
4. Mengaktifkan peserta didik mengikuti layanan
5. Membuat layanan menjadi menyenangkan karena penggunaan kartu dapat dikombinasikan dengan permainan.
6. Menjadikan layanan tetap berjalan walau tidak ada listrik atau LCD, karena media ini tidak tergantung listrik dan LCD.
7. Dapat digunakan pada layanan di dalam ruangan atau di luar ruangan

## **C. Langkah-langkah Membuat**

1. Siapkan materi kuis tentang jenis-jenis karier.
2. Siapkan *lay out* kartu dengan menggunakan aplikasi komputer seperti *words*, *PPT*, *canva* dan sebagainya.
3. Tuangkan materi kuis dalam lay out kartu
4. Edit kalimat, tambahkan gambar dan warna biar menarik.
5. Cetak , potong , rapikan dan di kemas.
6. Lengkapi dengan petunjuk penggunaan.
7. Secara rinci bentuk desain kartu kuis jenis-jenis karier sebagai berikut.



#### D. Langkah-langkah Menggunakan Kartu Kuis jenis-jenis Karier

##### 1. Versi pertama

- a. Setelah Guru dan peserta didik membahas materi jenis-jenis karier, guru meminta anak maju kemudian diberi 1 kartu.
- b. Anak diminta membaca kartu di depan kelas, kemudian menjawab kuis, jika tidak mampu menjawab dapat meminta bantuan teman.
- c. Guru memberi penguatan dalam bentuk pujian, menegaskan ulang mengajak bertepuk tangan.
- d. Permainan dilanjutkan sampai semua kartu terbahas.

##### 2. Versi kedua :

- a. Guru mengadakan permainan.
- b. Kemudian peserta didik yang gagal bermain diminta mengambil 1 kartu.
- c. Peserta didik tersebut membaca dan menjawab isi kartu.

- d. Dapat juga dilakukan dengan cara 1 peserta didik yang gagal bermain membacakan kuisnya teman-temannya menjaab bersama-sama biar kelihatan kompak.
- e. Guru memberi penguatan dalam bentuk pujian, penegasan dan tepuk tangan.
- f. Permainan dilanjutkan sampai semua kartu terbahas.



## **9. KARTU KUIS MOTIVASI BELAJAR**

### **A. Pengertian Kartu Kuis Motivasi Belajar**

Kartu kuis Motivasi belajar adalah media kartu bimbingan konseling untuk menyampaikan materi layanan dengan tema motivasi belajar. Kartu ini berisi pertanyaan kuis yang dapat di jawab oleh peserta didik setelah membahas materi layanan tentang motivasi belajar. Kartu kuis merupakan media layanan yang mengutamakan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam proses layanan bimbingan konseling. Kartu berisi pertanyaan atau pernyataan seputar arti penting motivasi belajar, manfaat motivasi belajar dan cara-cara meningkatkan motivasi belajar.

Kelebihan kartu kuis ini dapat digunakan untuk memancing kemampuan berkomunikasi peserta didik, dapat memfasilitasi peserta didik berfikir kritis karena mengajak peserta didik menyampaikan alasan dari jawaban yang diberikan, kemudian menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti layanan.

### **B. Manfaat Kartu Kuis Motivasi Belajar**

1. Membantu anak memahami pentingnya motivasi belajar dan membentuk sikap yang memiliki motivasi belajar.
2. Menambah media pembelajaran/ media layanan bimbingan konseling yang mudah dibuat, mudah digunakan dan murah biaya pembuatannya.
3. Menjadi media layanan baik klasikal, kelompok individual yang menarik
4. Mengaktifkan peserta didik mengikuti layanan

5. Membuat layanan menjadi menyenangkan karena penggunaan kartu dapat dikombinasikan dengan permainan.
6. Menjadikan layanan tetap berjalan walau tidak ada listrik atau LCD, karena media ini tidak tergantung listrik dan LCD.

### C. Langkah-langkah Membuat Kartu Kuis Motivasi Belajar

1. Siapkan materi kuis tentang motivasi belajar dalam bentuk pernyataan setuju / tidak setuju. .
2. Siapkan *lay out* kartu.
3. Tuangkan materi kuis dalam lay out kartu
4. Edit kalimat, tambahkan gambar dan warna biar menarik.
5. Cetak , potong , rapikan dan di kemas.
6. Lengkapi dengan petunjuk penggunaan.
7. Secara rinci bentuk desain kartu kuis motivasi belajar sebagai berikut:



### D. Langkah-langkah Menggunakan Kartu Kuis Motivasi Belajar

1. Versi pertama

- a. Setelah Guru dan peserta didik membahas materi Motivasi belajar , guru meminta anak maju kemudian diberi 1 kartu.
  - b. Anak diminta membaca kartu di depan kelas, kemudian memberi tanggapan pada kuis, jika tidak mampu menjawab dapat meminta bantuan teman.
  - c. Guru memberi penguatan dalam bentuk pujian, menegaskan ulang mengajak bertepuk tangan.
  - d. Permainan dilanjutkan sampai semua kartu terbahas
2. Versi kedua :
- a. Guru mengadakan permainan.
  - b. Kemudian peserta didik yang gagal bermain diminta mengambil 1 kartu.
  - c. Peserta didik tersebut membaca dan menjawab isi kartu disertai alasan .
  - d. Dapat juga dilakukan dengan cara 2 peserta didik yang gagal bermain diminta maju kedepan kelas, salah satu membacakan kuisnya dan yang satunya menjawab.
  - e. Guru memberi penguatan dalam bentuk pujian, penegasan dan tepuk tangan.

## 10. MONOPOLY GLOBAL WARMING

### A. Pengertian *Monopoly Global Warming*

*Monopoly* merupakan salah satu permainan papan yang dimainkan untuk menguasai semua petak di atas papan melewati pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Cara bermainnya dengan langkah setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia mesti membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan. Dalam bimbingan konseling permainan *monopoly* ini dapat dimodifikasi menjadi media layanan *monopoly global warming*, yaitu permainan *monopoly* yang digunakan untuk membahas materi layanan tentang *global warming*. Cara bermainnya sama hanya aktifitas jual beli dan sewa diganti dengan aktifitas menjawab pertanyaan seputar *global warming*. Kemudian aktifitas masuk penjara diganti dengan konsekuensi.

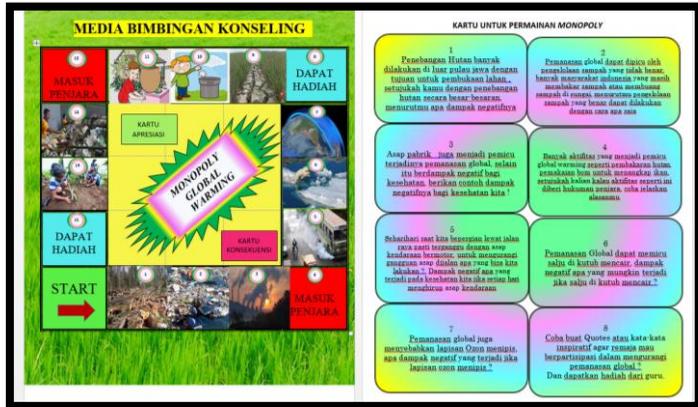
Kelebihan *monopoly global warming* ini adalah anak dapat terfasilitasi gaya belajar peserta didik, karena melalui permainan ini anak dapat melakukan aktifitas kinestetik dengan melempar dadu dan berjalan di papan permainan, aktifitas *auditory* dengan tanya jawab dan aktifitas visual dengan melihat gambar.

## **B. Manfaat Media *Monopoly Global Warming***

1. Membantu anak dalam memperoleh pengetahuan dan membentuk sikap dalam mencegah global warming.
2. Media monopoly ini dapat memfasilitasi berbagai macam gaya belajar anak, seperti visual, auditorial dan kinestetik.
3. Dapat digunakan sebagai media layanan baik klasikal maupun kelompok yang menarik
4. Memperbaiki proses layanan bimbingan konseling karena anak menjadi aktif dan interaktif.
5. Membuat layanan menjadi menyenangkan karena ada aktifitas permainan.
6. Dapat digunakan pada layanan di dalam ruangan atau di luar ruangan

## **C. Langkah-langkah Membuat Media *Monopoly Global Warming***

1. Siapkan petak-petak permainan monopoly, sebagaimana permainan monopoly pada umumnya.
2. Lakukan modifikasi seperti mengisi petak-petak dengan gambar-gambar yang terkait isu global warming misalnya membuang sampah sembarangan, pembakaran hutan, asap pabrik, salju mencair dan sebagainya.
3. Beri nomor pada setiap petak
4. Lengkapi dengan pertanyaan dalam bentuk kartu.
5. Lengkapi dengan dadu
6. Lengkapi dengan petunjuk permainan.
7. Desain monopoly global warming secara jelas dapat dilihat pada gambar berikut.



#### D. Langkah-langkah Menggunakan Media *Monopoly Global Warming*

1. Guru dapat mengadakan permainan apapun, jika peserta didik gagal diminta untuk bermain *monopoly* pertama kali. Dapat juga dengan meminta peserta didik bermain sukarela untuk yang pertama kali, atau dapat juga dengan urutan absen atau tempat duduk.
2. Peserta didik yang mendapat giliran diminta untuk melempar dadu, kemudian berjalan di papan permainan *monopoly* sesuai nomor dadu yang di dapat.
3. Setelah sampai papan *monopoly* yang di tuju, peserta didik mengambil kartu pertanyaan, membaca dan menanggapi.
4. Peserta didik lainnya diminta untuk menanggapi juga mungkin menambah pendapat temannya atau menguatkan pendapat temannya.
5. Setiap satu peserta didik selesai bermain, guru memberi penguatan dalam bentuk pujian, penegasan maupun tepuk tangan.

6. Permainan dilanjutkan secara bergiliran sampai semua petak dibahas.
7. Jika ada peserta didik yang dapat dia diminta mengambil kartu apresiasi dan membacakan apa hadiah yang di dapat. Jika peserta didik sampai ke papa bertuliskan masuk penjara dia diminta mengambil kartu konsekuensi, serta melakukan perintah yang ada di kartu konsekuensi.



## 11. MONOPOLY KARIER

### A. Pengertian *Monopoly Karier*

*Monopoly* merupakan permainan papan atau *board game* yang sangat terkenal , permainan ini mengajarkan anak tentang sebuah konsep, strategi, tanggung jawab dan konsekuensi. *Monopoly* termasuk permainan yang dapat mengkedasi anak, sehingga media ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran atau media layanan bimbingan dan konseling.

*Monopoly karier* adalah media layanan bimbingan dan konseling yang dimodifikasi dari permainan *monopoly*, modifikasi dilakukan pada gambar dimana pada permainan tersebut papan monopoly di isi dengan gambar-gambar karier tertentu seperti dokter, tentara, polisi, hakim, dosen , youtuber dan sebagainya. Modifikasi juga dilakukan pada acara bermainnya, kalau pada permainan aslinya permainan ini dilakukan untuk mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya seperti kegiatan bisnis, sementara dalam monopoly karier ini permainan dilakukan untuk membantu anak menyusun strategi merencanakan karier, mulai dari mengenali jenbis karier, strategi memperoleh karier tersebut serta mengenali bakat, minat potensi dan kelanjutan studi yang mendukung karier tersebut.

Kelebihan *monopoly karier* ini adalah anak dapat terfasilitasi gaya belajar peserta didik , karena melalui permainan ini anak dapat melakukan aktifitas kinestetik dengan melempar dadu dan berjalan di papan permainan, aktifitas *auditory* dengan tanya jawab dan aktifitas visual dengan melihat gambar. Disamping itu anak dapat belajar sambil bermain.

## **B. Manfaat Media *Monopoly* Karier**

1. Membantu anak dalam menentukan strategi merancang cita-cita kariernya.
2. Media monopoly ini dapat memfasilitasi berbagai macam gaya belajar anak, seperti visual, auditorial dan kinestetik.
3. Dapat digunakan sebagai media layanan baik klasikal maupun kelompok yang menarik
4. Memperbaiki proses layanan bimbingan konseling karena anak menjadi aktif dan interaktif.
5. Membuat layanan menjadi menyenangkan karena ada aktifitas permainan.
6. Dapat digunakan pada layanan di dalam ruangan atau di luar ruangan
7. Peran guru sebagai fasilitator akan berjalan dengan baik, karena melalui media ini anak benar-benar menjadi subyek.

## **C. Langkah-langkah Membuat Media *Monopoly* Karier**

1. Buat desain permainan monopoly, sebagaimana permainan monopoly pada umumnya menggunakan aplikasi computer seperti *Words*, *CorelDraw* atau aplikasi lain
2. Modifikasi dari bentuk aslinya seperti mengisi petak-petak dengan gambar-gambar yang terkait jenis-jenis karier/pekerjaan/profesi seperti dokter, dosen, tentara, polisi, hakim, pilot dan sebagainya
3. Beri nomor secara berurutan pada setiap petak
4. Lengkapi dengan pertanyaan dalam bentuk kartu.

5. Lengkapi dengan dadu untuk bermain, jika memungkinkan dadu juga dimodifikasi.
6. Lengkapi dengan petunjuk permainan.
7. Desain monopoly karier secara jelas dapat dilihat pada gambar berikut.



#### E. Langkah-langkah Menggunakan Media *Monopoly* Karier

1. Guru dapat mengadakan permainan apapun, jika peserta didik gagal diminta untuk bermain *monopoly* pertama kali. Dapat juga dengan meminta peserta didik bermain sukarela untuk yang pertama kali, atau dapat juga dengan urutan absen atau tempat duduk.
2. Peserta didik yang mendapat giliran diminta untuk melempar dadu, kemudian berjalan di papan permainan *monopoly* sesuai nomor dadu yang di dapat.
3. Setelah sampai papan monopoly yang di tuju, peserta didik mengambil kartu pertanyaan, membaca dan menanggapi.

4. Peserta didik lainnya diminta untuk menanggapi juga mungkin menambah pendapat temannya atau menguatkan pendapat temannya.
5. Setiap satu peserta didik selesai bermain, guru memberi penguatan dalam bentuk pujian, penegasan maupun tepuk tangan.
6. Permainan dilanjutkan secara bergiliran sampai semua petak dibahas.
7. Jika ada peserta didik yang dapat dia diminta mengambil kartu apresiasi dan membacakan apa hadiah yang di dapat. Jika peserta didik sampai ke papa bertuliskan masuk penjara dia diminta mengambil kartu konsekuensi, serta melakukan perintah yang ada di kartu konsekuensi.

## **12. ULAR TANGGA ADIWIYATA**

### **A. Pengertian Media Ular Tangga Adiwiyata**

Permainan simulasi ular tangga adalah permainan petak petak bernomor yang terdapat gambar ular dan tangga, yang dilengkapi dengan dadu. Cara memainkannya dengan melempar dadu, kemudian berjalan ke petak sesuai nomor dadu yang muncul. Apabila ketemu tangga maka pemain dapat naik, dan apabila ketemu ular pemain harus turun. Permainan ular tangga ini dapat dimodifikasi menjadi media layanan BK dengan melakukan modifikasi. Modifikasi dapat dilakukan melalui cara mengisi petak-petak dengan berbagai pertanyaan, pernyataan dan bacaan yang sesuai tujuan layanan. Atau petak petak dapat dilengkapi dengan kartu yang berisi materi layanan atau pertanyaan.

Ular tangga adiwiyata adalah permainan ular tangga untuk membahas materi layanan adiwiyata khususnya tentang perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). Media ular tangga adiwiyata ini di desain seperti media ular tangga pada umumnya, hanya setiap petak-petak permainan ada pertanyaan atau pernyataan yang harus ditanggapi. Penggunaan media ini selain membantu meningkatkan pemahaman peserta didik juga membantu membentuk sikap tentang perilaku hidup bersih dan sehat , sehingga sangat cocok bagi guru bimbingan konseling menggunakan media ini dalam layanan.

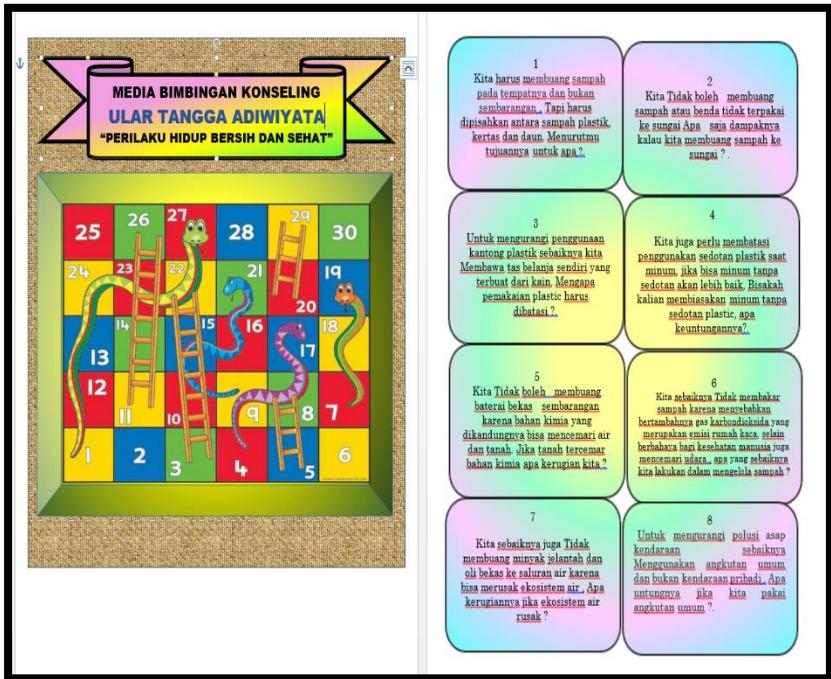
## **B. Manfaat Media Ular Tangga Adiwiyata**

1. Membantu anak dalam memperoleh pengetahuan dan membentuk sikap terhadap perilaku hidup sehat dan bersih
2. Sebagai media layanan yang memfasilitasi gaya belajar kinestetik, visual dan auditori
3. Sebagai media yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam mengikuti layanan
4. Sebagai media yang dapat digunakan dalam layanan klasikal maupun kelompok.
5. Sebagai media yang dapat digunakan untuk layanan diluar kelas (outing kelas) ataupun di dalam kelas.
6. Variasi penggunaan media dapat bermacam-macam, sehingga menumbuhkan kreatifitas peserta didik maupun guru.
7. Media ini mudah dibuat, murah biayanya dan dapat digunakan berkali-kali
8. Tidak tergantung listrik, LCD, laptop sehingga dapat digunakan didaerah pinggiran yang tidak ada listrik, ataupun ketika listrik mati.

## **C. Langkah-langkah Membuat Media Ular Tangga Adiwiyata**

1. Siapkan petak-petak ular tangga seperti permainan ular tangga yang asli dengan jumlah petak minimal sejumlah peserta didik di kelas.
2. Siapkan materi layanan dalam bentuk bacaan, pernyataan atau pertanyaan.

3. Tuangkan materi layanan tersebut dalam petak ular tangga atau dalam bentuk kartu.
4. Petak permainan dapat ditambah dengan gambar-gambar yang menarik sesuai topik yang dibahas
5. Lengkapi dengan dadu , petunjuk permainan dan lembar kerja.
6. Secara lengkap desain ular tangga adiwiyata dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



#### D. Langkah-langkah Penggunaan Ular Tangga Adiwiyata

1. Peserta didik melakukan undian atau permainan atau menunjuk siapa yang akan memulai permainan dahulu.

2. Semua peserta didik memulai permainan dari kotak *start* dan berakhir pada kotak *Finish* secara bergiliran .
3. Peserta didik melemparkan dadu secara bergantian kemudian melangkah sesuai jumlah angka yang di dapat pada lemparan dadu.
4. Jika pada saat melempar dadu peserta didik mendapat poin/angka 6, maka peserta didik berhak mendapatkan kesempatan untuk melempar kembali dadu tersebut.,
5. Ketika peserta didik berhenti pada satu kotak, maka dia wajib menanggapi pertanyaan yang ada dalam kotak tersebut.
6. Permainan dilanjutkan sampai semua peserta didik bermain dan sampai seluruh materi layanan terbahas.



### **13. MEDIA ULAR TANGGA PENDIDIKAN KARAKTER**

#### **A. Pengertian Media Ular Tangga Pendidikan Karakter**

Media permainan ular tangga dalam bimbingan konseling adalah media visual dua dimensi dengan memodifikasi permainan ular tangga pada umumnya, namun ada unsur edukasi dalam permainan. Permainan ular tangga merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak sebelum merebaknya game online atau permainan berbasis digital lainnya. Walau sekarang sudah jarang dimainkan namun ular tangga tetap menarik untuk dimainkan atau dijadikan media layanan atau media pembelajaran. Permainan ini memiliki keistimewaan karena dapat dimainkan dalam kelompok kecil (hanya berdua) atau dimainkan secara kelompok besar atau klasikal. Permainan ular tangga dapat melatih kerjasama, tanggung jawab, komunikasi dan kepercayaan diri.

Ular tangga Pendidikan karakter adalah permainan ular tangga untuk membahas materi layanan tentang pengamalan karakter sehari-hari, sehingga anak memiliki pemahaman yang benar, sikap positif dan rencana tindakan mewujudkan karakter positif. Media ular tangga pendidikan karakter ini di desain seperti media ular tangga pada umumnya, hanya setiap petak-petak permainan ada pertanyaan atau pernyataan yang harus ditanggapi oleh peserta didik.

## **B. Manfaat Media Ular Tangga Pendidikan Karakter**

1. Penggunaan media ini dapat membantu anak memahami pendidikan karakter dan membentuk sikap positif.
2. Media ini mempermudah guru menyajikan materi layanan tanpa ceramah panjang lebar.
3. Media ini Menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas dalam mengikuti layanan
4. Sebagai media layanan yang memfasilitasi gaya belajar kinestetik, visual dan auditori
5. Sebagai media yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam mengikuti layanan
6. Sebagai media yang dapat digunakan dalam layanan klasikal maupun kelompok.
7. Sebagai media yang dapat digunakan untuk layanan diluar kelas (outing kelas) ataupun di dalam kelas.
8. Variasi penggunaan media dapat bermacam-macam, sehingga menumbuhkan kreatifitas peserta didik maupun guru.
9. Media ini mudah dibuat, murah biayanya dan dapat digunakan berkali-kali.

## **C. Langkah-langkah membuat Media Ular Tangga Pendidikan Karakter**

1. Siapkan petak-petak ular tangga seperti permainan ular tangga yang asli dengan jumlah petak minimal sejumlah peserta didik di

- kelas. Dapat menggambar sendiri atau download melalui *internet*.
2. Siapkan materi layanan dalam bentuk bacaan, pernyataan atau pertanyaan.
  3. Tuangkan materi layanan tersebut dalam petak ular tangga atau dalam bentuk kartu.
  4. Petak permainan dapat ditambah dengan gambar-gambar yang menarik sesuai topik yang dibahas
  5. Lengkapi dengan dadu , petunjuk permainan dan lembar kerja.
  6. Secara lengkap desain ular tangga pendidikan karakter dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



#### D. Langkah-langkah Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Layanan

1. Peserta didik melakukan undian atau permainan atau menunjuk siapa yang akan memulai permainan.

2. Semua peserta didik memulai permainan dari kotak *start* dan berakhir pada kotak *finish* secara bergiliran .
3. Peserta didik melemparkan dadu secara bergantian kemudian melangkah sesuai jumlah angka yang di dapat pada lemparan dadu.
4. Jika pada saat melempar dadu peserta didik mendapat poin/angka 6, maka peserta didik berhak mendapatkan kesempatan untuk melempar kembali dadu tersebut.,
5. Ketika peserta didik berhenti pada satu kotak, maka dia wajib menanggapi / menjawab pertanyaan yang ada dalam kotak tersebut.
6. Permainan dilanjutkan sampai semua peserta didik bermain dan sampai seluruh materi layanan terbahas.



## **14. MEDIA POHON IMPIAN**

### **MEMILIH KELANJUTAN STUDI**

#### **A. Pengertian Media Pohon Impian**

Pohon Impian adalah media berbentuk pohon yang terdiri dari batang, ranting, daun dan buah. Pohon Impian ini akan digunakan untuk menempelkan impian-impian yang dimiliki peserta didik yang dituliskan dalam selembar kertas origami dalam bentuk buah.

Dalam layanan Bimbingan dan Konseling, pohon impian ini digunakan untuk mencari, memilih, menyiapkan, dan menyesuaikan diri terkait dengan kelanjutan studi. Tentu saja, pemilihan kelanjutan studi ini disesuaikan dengan minat, bakat, serta kemampuan peserta didik.

#### **B. Manfaat Media Pohon Impian**

1. Membantu peserta didik dalam menentukan target nilai yang akan diraih
2. Membantu peserta didik dalam menentukan kelanjutan studi
3. Membantu peserta didik dalam mengambil keputusan terkait dengan kelanjutan studi
4. Memperbaiki proses layanan karena anak menjadi aktif

5. Membantu guru menjadi fasilitator yang baik dalam layanan, karena guru tidak menceramahi anak tetapi memfasilitasi anak.

### C. Langkah-langkah Pembuatan Media Pohon Impian

1. Mendesain media Pohon Impian dengan *coreldraw* atau aplikasi lain .
2. Buat sketsa pohon impian yang terdiri dari batang, cabang daun dan buah
3. Menentukan ukuran media Pohon Impian (sesuai kebutuhan)
4. Mencetak media Pohon Impian menggunakan kertas ivory, bahan banner atau bahan lainnya,
5. Media Pohon Impian sudah siap untuk digunakan
6. Desain pohon impian dapat dilihat pada gambar berikut:



#### **D. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pohon Impian**

Media Pohon Impian ini digunakan pada layanan klasikal dengan judul “Abaikan Zonasi Raih Prestasi”. Adapun Langkah kegiatan sebagai berikut:

- a. Guru BK memberi penjelasan kegiatan layanan yang akan dilakukan
- b. Guru BK menyediakan beberapa set kertas origami ukuran 10 x 10 cm
- c. Guru BK membagi kertas origami kepada peserta didik sebanyak 2-3 buah
- d. Peserta didik mendesain gambar buah pada kertas origami
- e. Peserta didik memotong gambar buah sesuai bentuk yang diinginkan
- f. Peserta didik menuliskan target nilai dan nama sekolah yang diinginkan (SMA/SMK/MA) pada gambar buah
- g. Guru BK menempelkan media Pohon Impian di papan tulis
- h. Guru BK meminta peserta didik secara bergantian menempelkan kertas origaminya pada media Pohon Impian sebagai pengganti buah
- i. Setelah semua tertempel, media pohon impian di tempatkan secara permanen pada tembok kelas sebagai “prasasti kelas” dan untuk motivasi belajar peserta didik
- j. Guru BK meminta peserta didik merefleksi dan mengungkapkan kebermaknaan dari layanan BK

- k. Guru BK meminta peserta didik untuk menyimpulkan layanan BK



## 15. KARTU TIGA KATA AJAIB

### A. Pengertian Kartu Tiga Kata Ajaib

Kartu dapat dijadikan media layanan bimbingan konseling, karena di dalam kartu terdapat informasi yang akan diterjemahkan oleh siswa, yaitu berupa gambar, keterangan gambar, pertanyaan atau jawaban pertanyaan, tergantung dari kreativitas guru dalam menuangkan materi layanan ke dalam kartu. Kartu merupakan salah satu media permainan yang diharapkan dapat menimbulkan kegembiraan dan dapat memberikan pengalaman menarik bagi siswa, sehingga dapat mengurangi atau menghilangkan kejenuhan siswa.

Kartu Tiga Kata Ajaib yaitu salah satu media yang dapat digunakan dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Media ini berupa kartu yang terdiri dari 3 kata ajaib, yaitu Maaf, Tolong dan Terima Kasih. Media ini diharapkan mampu mengubah lawan menjadi kawan, mengubah benci menjadi cinta, bahkan menyulap amarah menjadi kasih sayang.

### B. Manfaat Media Kartu Tiga Kata Ajaib

- a. Membantu peserta didik melatih mengucapkan tiga kata Ajaib (maaf, tolong dan terima kasih)
- b. Membantu peserta didik untuk mengubah perilaku dengan mempraktikkan kata “maaf, tolong dan terima kasih”
- c. Membantu peserta didik untuk membiasakan perilaku “tiga kata Ajaib” dalam kehidupannya

- d. Media ini membantu memperbaiki proses layanan bimbingan konseling agar lebih fokus pada pembentukan sikap bukan pembentukan pengetahuan semata.

**C. Langkah-langkah Pembuatan Media Kartu**

- a. Menentukan gambar tiga kata ajaib yaitu Maaf, Tolong dan Terima Kasih
- b. Mendesain kartu tiga kata Ajaib dengan ukuran 6 x 9 cm
- c. Menentukan warna kartu, “ kata “Maaf” berwarna hijau, kata “Tolong” berwarna kuning dan kata “Terima Kasih” berwarna oranye atau sesuai keinginan
- d. Mencetak kartu tiga kata ajaib dengan kertas ivory
- e. Media kartu tiga kata Ajaib sudah siap digunakan
- f. Desain kartu secara lengkap dapat dilihat pada gambar berikut.



#### **D. Langkah Penggunaan Media Kartu Tiga Kata Ajaib**

Kartu Tiga Kata Ajaib ini digunakan untuk layanan Bimbingan Klasikal, dengan judul “Terima Kasih Tawa Candanya dan Mohon Maaf Atas Lukanya”

Adapun pada kegiatan inti, langka-langkahnya sebagai berikut:

1. Guru BK membagi Kartu Tiga Kata Ajaib, yaitu “Maaf, Tolong dan Terima kasih” kepada peserta didik
2. Guru BK menjelaskan cara menuliskan Kartu Tiga Kata Ajaib, yaitu warna hijau untuk kata MAAF, warna kuning untuk kata TOLONG dan warna oranye untuk kata TERIMA KASIH
3. Guru BK menyampaikan kepada peserta didik untuk menuliskan kata MAAF, TOLONG dan TERIMA KASIH sesuai instruksi, sebagai berikut:
  - a. Tuliskan pada kartu warna hijau (kata maaf), sebagai ungkapan rasa penyesalan atas kesalahan yang telah kamu lakukan terhadap seseorang
  - b. Tuliskan pada kartu warna kuning (kata tolong), sebagai permintaan bahwa kamu ingin di tolong oleh seseorang
  - c. Tuliskan pada kartu warna oranye (kata terima kasih), sebagai ungkapan rasa syukur atas pemberian dari seseorang
4. Guru BK meminta peserta didik untuk memberikan kartu tiga kata ajaib sesuai instruksi kepada peserta didik atau guru orang yang mereka inginkan disesuaikan dengan isi tiga kata ajaib tersebut (maaf, tolong dan terima kasih)

5. Guru BK meminta peserta didik saat memberikan kartu kepada teman tidak boleh ada komunikasi (tanpa bersuara) dan kartu langsung diletakkan di meja tempat duduk mereka, lalu peserta didik diminta untuk kembali ke tempat duduk
6. Guru BK menyampaikan kepada peserta didik, bahwa ketiga kartu boleh diberikan juga kepada Guru BK)
7. Guru BK menanyakan kepada peserta didik, yaitu:
  - a. Siapa yang tidak mendapatkan kartu dari temannya lalu diminta mengungkapkan perasaannya
  - b. Siapa yang mendapatkan kartu dari temannya lalu diminta membacakan kartu tersebut dan mengungkapkan perasaannya
8. Guru BK meminta peserta didik merefleksi dan mengungkapkan kebermaknaan dari layanan BK
9. Guru BK meminta peserta didik untuk menyimpulkan layanan BK

## 16. PUZZLE GAYA BELAJAR

### A. Pengertian *Puzzle* Gaya Belajar

Media *Puzzle* adalah suatu bentuk benda yang dibagi menjadi potongan-potongan, dan dimainkan dengan cara menyatukan potongan-potongan tersebut dengan tujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media layanan Bimbingan dan Konseling. *Puzzle* merupakan permainan yang muncul dengan berbagai gambar menarik dan memiliki banyak manfaat. *Puzzle* dapat membantu siswa belajar memecahkan masalah dengan mencoba beberapa cara dalam memasang kepingan yang berupa potongan-potongan, sehingga melatih anak untuk berfikir kreatif

*Puzzle* gaya belajar adalah media *puzzle* yang dimodifikasi untuk menyampaikan materi gaya belajar, sehingga peserta didik dapat dengan mudah dan mengasyikan ketika mencerna materi-materi layanan dengan tema gaya belajar. Media *puzzle* ini akan membantu peserta didik menemukan ciri-ciri dari gaya belajar visual, auditorial, kinestetik, sehingga dapat mengaplikasikan ke dalam dirinya sendiri untuk menemukan gaya belajarnya dan menerapkan dalam aktifitas belajar.

### B. Manfaat *Puzzle* Gaya Belajar

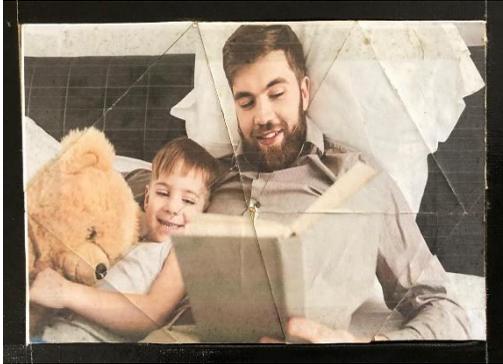
1. Membantu peserta didik mudah memahami gaya belajar

2. Membantu peserta didik dapat menemukan gaya belajar
3. Melatih peserta didik dalam kerja kelompok, melatih kesabaran dan ketelitian dalam mengikuti layanan Bimbingan dan Konseling
4. Memperbaiki proses layanan bimbingan konseling karena kegiatan layanan menjadi aktif, interaktif kreatif dan menyenangkan.
5. Media ini tidak tergantung listrik, LCD dan laptop sehingga dapat digunakan di berbagai kondisi.

### **C. Langkah-langkah Pembuatan Media *Puzzle* Gaya Belajar**

1. Menyiapkan kertas karton tebal atau kayu sebagai bahan dasar pembuatan *puzzle* (ukuran disesuaikan)
2. *Searching* gambar tipe-tipe Gaya Belajar, yaitu Visual, Auditori dan Kinestetik
3. Mendesain gambar tipe-tipe gaya belajar (visual, auditori dan kinestetik) sesuai kebutuhan
4. Mencetak hasil desain gambar tipe-tipe Gaya Belajar dengan kertas sticker
5. Menempelkan gambar tipe-tipe Gaya Belajar pada kertas karton atau kayu yang telah disediakan
6. Potong gambar tipe-tipe “Gaya Belajar” menjadi beberapa keping (biasanya 8 keping)
7. Selanjutnya membuat bingkai untuk tempat puzzle dengan menggunakan kertas karton atau kayu sesuai ukuran

8. *Puzzle* Gaya Belajar sudah siap digunakan.
9. Desain *puzzle* gaya belajar secara lengkap dapat dilihat pada gambar berikut :



#### **D. Langkah Penggunaan Media *Puzzle* dalam Layanan**

1. Guru BK meminta peserta didik untuk saling menceritakan kebiasaan belajar mereka
2. Guru BK membagikan instrumen gaya belajar
3. Guru BK memberikan arahan/penjelasan cara mengerjakannya
4. Peserta didik mengerjakan sesuai arahan/penjelasan
5. Peserta didik menganalisis hasil angket gaya belajarnya
6. Guru BK membagi kelas menjadi beberapa kelompok sesuai hasil gaya belajarnya (misal 6 kelompok)
7. Guru BK membagikan 6 *puzzle* gaya belajar kepada masing-masing kelompok sesuai hasil gaya belajarnya
8. Guru BK menjelaskan cara menyusun *puzzle* gaya belajar
9. Peserta didik secara berkelompok menyusun *puzzle* gaya belajar

10. Setelah *puzzle* tersusun, masing-masing kelompok diminta mencari ciri-ciri gaya belajar dari hasil *puzzle* tersebut
11. Peserta didik mendiskusikan hasil *puzzle* gaya belajar:
  - a. Apakah gaya belajar mereka sesuai dengan *puzzle* yang telah disusun?
  - b. Tiap anggota diminta menyampaikan pendapatnya
  - c. Tuliskan nama-nama peserta didik yang gaya belajarnya sama dengan *puzzle* yang telah disusun
12. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasilnya
13. Guru BK meminta peserta didik merefleksikan dengan mengungkapkan kebermaknaan dari layanan BK
14. Guru BK meminta peserta didik untuk menyimpulkan layanan BK



## **17. TOPI TEBAK PROFESI**

### **A. Pengertian Helm Tebak Profesi**

Media Helm tebak Profesi adalah media permainan asah otak, untuk pengenalan Profesi dan Pekerjaan serta menambah pengetahuan tentang jenis-jenis profesi. Media ini mudah dimainkan dan menarik, karena membuat peserta didik menjadi aktif dan interaktif. Cara mainnya sangat mudah dengan menebak apa profesi atau pekerjaan dari tulisan yang ada di dalam media. Selain itu media tebak profesi ini dapat di kombinasikan dengan peragaan, dialog interaktif dan permainan-permainan lainnya. Tujuan dari media ini adalah untuk memberikan wawasan terhadap Pekerjaan dan Profesi yang ada di dunia dengan cara yang menyenangkan, interaktif, variatif sehingga proses layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih menarik. Media ini diciptakan karena inspirasi dari game-game di televisi, yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga cocok untuk dijadikan media layanan bimbingan konseling.

Media ini terbuat dari helm bekas (bukan standart) kemudian direkayasa dengan menambah bagian depan agar dapat digunakan untuk menaruh berbagai tulisan terkait jenis-jenis profesi. Media ini dapat dimainkan 2 orang didepan kelas, dilanjutkan 2 orang lainnya secara bergiliran, sehingga dapat menjangkau seluruh anak dalam kelas. Keunggulan media ini diantaranya dapat dimainkan secara outdoor atau indoor, mediana memfasilitasi adanya aktifitas belajar sambil bermain,

mudah digunakan dan menghasilkan pesan yang menarik, dapat dimainkan secara bervariasi misal dengan peragaan, dialog, pemberian kode-kode tertentu.

## **B. Manfaat**

1. Meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik
2. Menggali rasa ingin tahu peserta didik
3. Memudahkan peserta didik mengenal jenis-jenis profesi
4. Peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga proses layanan lebih menarik.
5. Media ini bisa mengatasi gangguan listrik, LCD, laptop karena dapat digunakan tanpa listrik, LCD, laptop.

## **C. Langkah-langkah Pembuatan Media Helm Tebak Profesi**

1. Menyiapkan sepasang Helm biasa (bukan helm standar)
2. Helm dimodifikasi, didepannya dibuatkan tempat untuk meletakkan pertanyaan jenis-jenis profesi dengan kertas tebal
3. Membuat tulisan jenis-jenis profesi (Dokter, Perawat, Pilot, Guru, Dosen, Pengacara, dan sebagainya ) pada kertas tebal.
4. Mencetak tulisan jenis-jenis profesi
5. Setelah dicetak agar tidak mudah sobek dan awet sebaiknya di laminating
6. Media sudah siap digunakan untuk layanan BK.
7. Desain lengkap media tebak profesi dapat di lihat pada gambar berikut:



#### **D. Langkah-Langkah Penggunaan Media Helm Tebak Profesi**

Media helm profesi ini dapat digunakan pada layanan bimbingan klasikal dengan judul Jenis-Jenis Profesi di Masyarakat. Adapun langkah kegiatannya sebagai berikut:

- a. Guru BK membagi kelas menjadi beberapa kelompok, misal 4 kelompok,
- b. Masing-masing kelompok menentukan dua orang yang akan bermain
- c. Sebagai contoh kelompok 1 yang akan memainkan terlebih dahulu
- d. Dua orang peserta didik (si A dan si B) duduk dikursi dan berhadapan, anggota kelompok lainnya sebagai supporter
- e. Guru BK mengenakan helm profesi kepada si A dan si B dengan posisi pertanyaan tertutup kertas

- f. Guru BK membuka kertas penutup helm si A sehingga kelihatan pertanyaan jenis profesinya, sedangkan helm si B pertanyaan jenis profesi masih tertutup
- g. Tugas si A menebak nama atau jenis profesi yang ada di helm dengan cara bertanya kepada si B terkait dengan profesi tersebut
- h. Tugas si B menjawab pertanyaan si A hanya dengan jawaban "Ya", "Tidak" atau "Bisa Jadi"
- i. Permainan diberi waktu 3 menit untuk menyelesaikan dan menjawab nama profesi tersebut secara bergantian
- j. Pemenang adalah kelompok yang dapat menjawab jenis-jenis profesi terbanyak
- k. Guru BK meminta peserta didik merefleksikan dengan mengungkapkan kebermaknaan dari layanan BK
- l. Guru BK meminta peserta didik untuk menyimpulkan layanan BK



## 18. IDOL CARD

### A. Pengertian Media *Idol Card*

Media kartu adalah media yang digunakan untuk membantu meningkatkan daya ingat peserta didik, karena media ini memberikan pengaruh yang lebih besar dalam mengingat dan memahami isi materi yang singkat karena tertuang dalam bentuk visual yang terbatas (kartu biasanya berukuran kecil dan memuat sedikit materi). Media kartu dapat dijadikan salah satu ide untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis ataupun gambar visual konkrit.

Media *Idol Card* atau Kartu Idola yaitu modifikasi media kartu yang berisi foto/gambar tokoh yang dikagumi dan menjadi panutan serta ditiru tingkah laku maupun kehidupannya mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Tokoh idola dapat berasal dari berbagai profesi, misalnya bintang film, penyanyi, musisi, atlet, publik figur, olahragawan, politikus, tokoh fiktif, kartun dan lain-lain. Media kartu Idola ini lebih berfungsi sebagai kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar idola untuk memicu otak siswa agar dapat mengingat dan menerima informasi yang ada pada gambar idola, dan sangat efektif untuk membantu siswa menerima materi layanan bimbingan konseling dengan cara-cara yang mudah, kreatif serta menyenangkan.

## **B. Manfaat Media *Idol Card***

1. Peserta didik mengenal karakter orang lain dengan mendeskripsikan idola mereka
2. Menanamkan keberanian peserta didik untuk tampil di depan kelas
3. Menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik
4. Memudahkan peserta didik mengetahui minat dan keinginannya
5. Membantu proses layanan bimbingan konseling menjadi lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan.

## **C. Langkah-langkah Pembuatan Media *Idol C***

- a. Menentukan tokoh-tokoh yang akan dijadikan model (d disesuaikan kebutuhan anak, minat anak dan trend yang berkembang, tentunya tokoh idola yang positif)
- b. Mencari tokoh-tokoh yang akan dijadikan model dengan cara *searching* internet
- c. Mendesain kartu, diberi warna agar lebih menarik
- d. Pada kartu ditulis beberapa pertanyaan terkait dengan tokoh tersebut
- e. Cetak kartu sesuai kebutuhan
- f. *Idol Card* siap digunakan
- g. Desain *idol card* secara lengkap dapat dilihat pada gambar berikut :



- Siapakah nama tokoh tersebut?
- Jelaskan kelebihan atau prestasi yang dimilikinya
- Apa saja perilaku yang dapat diteladani dan ditiru ?



- Siapakah nama tokoh tersebut
- Jelaskan kelebihan atau prestasi yang di milikinya
- Perilaku apa yang dapat diteladani dan ditiru dari tokoh ini

#### **D. Langkah-langkah Penggunaan Media *Idol Card***

Media kartu idola ini dapat digunakan dalam layanan klasikal dengan judul Menumbuhkan Rasa Percaya Diri. Adapun Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Guru BK menyiapkan media *Idol Card*
- b. Guru BK meminta peserta didik mengambil kartu sesuai dengan urutan nomor presensinya
- c. Setelah semua mengambil, peserta didik diminta untuk mengamati tokoh tersebut dan jika belum paham diminta *browsing* untuk mengetahui tokoh tersebut.
- d. Peserta didik menjawab pertanyaan seputar tokoh yang tertera pada kartu, yaitu:
  - 1) Siapakah nama tokoh tersebut

- 2) Jelaskan kelebihan atau prestasi tokoh tersebut
  - 3) Perilaku apa yang dapat diteladani dan ditiru dari tokoh tersebut
- e. Guru BK meminta peserta didik mengungkapkan kebermaknaan dari layanan BK
  - f. Guru BK meminta peserta didik untuk menyimpulkan layanan BK

## 19. MEDIA *ESCAPE* PROBLEM SOLVING

### A. Pengetian Media *Escape Problem Solving*

Anak perlu memiliki kemampuan *problem solving* yang bertujuan untuk membantu mereka mengatasi persoalan dengan baik dalam mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari seperti masalah belajar, masalah pribadi dan masalah pergaulan sosial. Keterampilan *problem solving* tidak hanya berguna untuk menyelesaikan masalah sehari-hari, tetapi juga berguna ketika anak harus mengeksplorasi dirinya atau saat anak mengerjakan tugas-tugas belajarnya baik di sekolah maupun di rumah. Keterampilan memecahkan masalah berkaitan dengan bagaimana anak berpikir, memahami, dan mendapatkan pemahaman akan penyebabnya, apa saja dampak yang terjadi serta bagaimana cara memecahkan masalah dan membuat keputusan. Untuk itu dalam layanan bimbingan konseling perlu dibantu dengan media tertentu agar anak memiliki keterampilan *problem solving*, salah satunya adalah media *escape*.

Media *Escape* yaitu media yang berbentuk table terdiri dari sembilan baris dan kolom. Baris pertama ditulis huruf A sampai dengan H dan kolom pertama ditulis angka 1 - 8 sedangkan pada pojok kiri atas (pertemuan baris dan kolom) tertulis AKU. Media *escape* ini dalam layanan BK bertujuan untuk melatih dan membiasakan peserta didik mempersempit/meminimalisir permasalahan sehingga dengan

mudah dapat menemukan dan memecakan permasalahan yang dihadapinya.

### **B. Manfaat Media escape**

- a. Melatih peserta didik untuk menganalisa setiap permasalahan
- b. Membiasakan diri untuk meminimalisir permasalahan
- c. Menemukan dan memecahkan masalahnya dengan cara yang lebih mudah, terstruktur dan menarik
- d. Membantu pross layanan bimbingan konseling dalam meningkatkan ketrampilan problem solving anak menjadi lebih efektif.

### **C. Langkah-langkah Pembuatan Media *Escape***

- a. Membuat desain table (9 baris dan 9 kolom), kuran disesuaikan kebutuhan
- b. Pada table bagian pojok kiri atas ditulis "AKU", pada baris ditulis angka 1-8 dan pada kolom ditulis huruf A sd H
- c. Tabel diberi warna agar lebih menarik dan di cetak dengan kertas stiker
- d. Sediakan papan ukuran disesuaikan dengan kebutuhan
- e. Tempelkan table pada papan yang sudah disediakan
- f. Media "ESCAPE" siap digunakan dalam layanan.
- g. Desain lengkap media escape dapat dilihat pada gambar berikut

:

**ESCAPE**  
**PROBLEM SOLVING**

AKU	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							



**AYO TEMUKAN DIRIKU**

**D. Langkah- Penggunaan Media *Escape* dalam Layanan**

Media “*ESCAPE*” ini dapat digunakan dalam layanan klasikal, bimbingan kelompok maupun konseling individu. Pada layanan klasikal dengan judul “Masalah Siapa Takut”.

Layanan BK diawali dengan guru BK menyiapkan dua buah tali rafia yang panjangnya 1 meter. Lalu meminta dua peserta didik (si A dan si B) tampil di depan kelas. Selanjutnya guru BK mengikat kedua pergelangan tangan si A dengan posisi tangan kanan dan kiri terpisah. Kemudian guru BK mengikatkan tali kedua kepada si B dengan tangan kanan dan kiri juga terpisah. Buka salah satu tali ikatan yang ada dipergelangan tangan si A, lalu masukan atau silangkan pada tali pengikat kedua tangan si B dan ikatatkan lagi tali tersebut ke pergelangan si A. Guru BK meminta si A dan si B untuk melepaskan tali yang menyilang pada kedua tangan mereka dengan

syarat tidak boleh melepas ikatan dan atau menggunakan peralatan lain. Setelah mereka beberapa kali mencoba dan belum berhasil melepaskan diri dari tali guru BK memberi *clue* cara melepaskan diri dari tali tersebut.



Selanjutnya Guru BK menggunakan media “escape” untuk menemukan cara pada saat menghadapi masalah. Adapun Langkah kegiatan sebagai berikut:

1. Guru BK membagi kelas menjadi 4-6 kelompok sesuai kebutuhan
2. Guru BK menyiapkan media ESCAPE yang akan digunakan
3. Guru BK menjelaskan cara menggunakan media ESCAPE, yaitu:
  - a. Guru BK menyampaikan bahwa akan meletakkan/menyembunyikan “barang” diantara baris dan kolom
  - b. Tugas masing-masing kelompok mencari dan menemukan “barang” yang disembunyikan oleh Guru BK

- c. Guru BK memberi kesempatan masing-masing kelompok untuk mencari dan menebak dimana “barang” tersebut disembunyikan
4. Dalam satu kali permainan, kelompok diberi kesempatan bertanya sebanyak 6 kali
5. Jika salah sudah ada salah satu kelompok yang menemukan “barang” yang disembunyikan, mereka diajak untuk curah pendapat misalnya bagaimana perasaannya saat dapat menemukan, strategi apa yang dilakukan, adakah komunikasi antar kelompok
6. Guru BK meminta peserta didik mengungkapkan kebermaknaan dari layanan BK
7. Guru BK meminta peserta didik untuk menyimpulkan layanan BK

## 20. ULAR TANGGA GAME ONLINE

### A. Pengertian Media Ular Tangga Tema *Game Online*

Permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu serta berciri khas gambar ular dan tangga, media permainan ular tangga ini berbentuk media visual dua dimensi dengan konsep permainan ular tangga pada umumnya, namun ada unsur edukasi dalam permainan tersebut. Permainan ini mengajarkan tentang interaksi sosial antara 1 orang dengan orang lain, karena permainan ini termasuk permainan yang dimainkan secara kelompok.

Ular Tangga *Game Online* yaitu media bimbingan konseling yang dimodifikasi dari permainan Ular tangga untuk membahas materi layanan terkait dengan dampak positif dan dampak negatif *game online*. Untuk menggunakan media ular tangga *game online* ini tidak jauh berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya. Perbedaannya pada gambar dalam kotak disesuaikan dengan materi *game online*. Pemain yang berada di kotak gambar “tangga” akan mendapat “reward” dan dipersilahkan naik mengikuti arah tangga. Sebaliknya pemain yang berada di kotak gambar “ular” akan mendapat “punishmen” dan dipersilakan turun sesuai ketentuan dan pemain yang berada di kotak gambar “tanda tanya” diberi kesempatan mengambil “kartu sakti” yaitu pemain mengambil lalu membacakan kartu sakti dan wajib melakukan sesuatu sesuai intruksi pada kartu sakti tersebut.

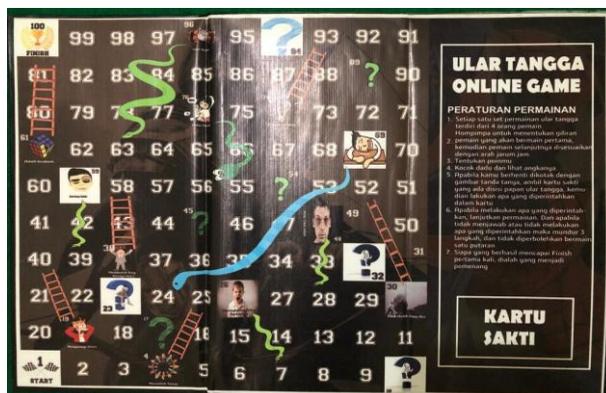
## **B. Manfaat Media Ular Tangga Tema *Game Online***

- a. Melatih belajar sosial peserta didik, karena media ini dimainkan secara kelompok atau minimal berdua
- b. Menumbuhkan sikap positif pada peserta didik, karena media ini dalam permainannya ada reward ada punishment
- c. Meningkatkan pemahaman peserta didik terkait dengan dampak positif maupun negatif *game online* dengan cara yang menyenangkan karena dapat belajar sambil bermain.
- d. Media ini dapat digunakan secara indoor maupun outdoor sehingga layanan bimbingan konseling dapat lebih fleksibel.

## **C. Langkah-langkah Pembuatan Media Ular Tangga**

1. Menentukan tema media ular tangga terkait dengan materi, sebagai contoh adalah Dampak *Game Online*
2. Membuat desain ular tangga, berupa papan berukuran 80 x 100 cm dan membagi menjadi 100 kotak yang terdiri dari angka 1-100 atau sesuai kebutuhan.
3. *Searching* gambar dampak positif dan dampak negatif *game online*
4. Pada masing-masing kotak yang berisi angka 1-100 terdiri dari:
  - a. Gambar “tangga” untuk memberikan “*reward*” (naik keatas), berisi gambar dampak positif *game online*
  - b. Gambar “ular” untuk “*punishmen*” (turun kebawah) berisi gambar dampak negatif *game online*

- c. Gambar “tanda tanya” untuk mengambil kartu sakti, yaitu melakukan “ice breaking” pemain mengambil lalu membacakan kartu sakti dan wajib melakukan sesuatu sesuai intruksi pada kartu sakti tersebut
  - d. Kotak yang hanya berisi “angka” Pada posisi ini pemain “normal” artinya tidak ada perintah apapun
5. Membuat bidak berbentuk orang berjumlah 4 buah atau sesuai kebutuhan
  6. Membuat Dadu dengan kertas karton, ukuran disesuaikan kebutuhan
  7. Membuat papan dari kertas karton tebal sebagai alas sesuai ukuran media ular tangga game online
  8. Mencetak media ular tangga “game online” dan Bidak dengan kertas stiker
  9. Menempelkan media ular tangga “game online” dan bidak pada papan kerta karton lalu dipotong sesuai bentuknya
  10. Media ular tangga “game online” sudah siap digunakan.
  11. Desain lengkap media ular tangga dapat dilihat pada gambar berikut :





#### D. Langkah-langkah Penggunaan Media Ular Tangga

Untuk menggunakan media ular tangga tema game *online* ini tidak jauh berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya. Media ini lebih cocok digunakan untuk layanan bimbingan kelompok atau saat jam istirahat mengisi waktu luang di ruang BK . Sebagai contoh, permainan ini untuk layanan Bimbingan Kelompok yang anggotanya peserta didik yang kecanduan *game online* dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terkait dampak positif dan dampak negatif *game online*.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Guru BK menyiapkan media ular tangga *game online*
2. Pemain ular tangga "*game online*" berjumlah 2-6 orang
3. Guru BK menjelaskan cara bermain, yaitu :
4. Permainan dimulai dari angka 1 atau start dan berakhir di angka 100 atau finish

5. Pemain pertama diberi kesempatan melemparkan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani dilanjutkan pemain kedua, ketiga, keempat dan seterusnya
6. Jika lemparan dadu muncul angka 6 maka pemain diberi kesempatan melemparkan dadu lagi kemudian memindahkan/menjalankan bidaknya sesuai jumlah angka tersebut
7. Pemain yang bidaknya berada di kotak “tangga” akan mendapat “reward” yaitu naik tangga, dengan ketentuan dapat menjawab pertanyaan yang ada pada kotak tersebut. Jika tidak dapat menjawab atau jawaban tidak sesuai maka pemain tetap pada posisinya
8. Pemain yang bidaknya berada di kotak “ular” akan mendapat “punishment” yaitu turun mengikuti ular dan wajib menjawab pertanyaan yang ada pada kotak tersebut. Jika tidak dapat menjawab atau jawaban tidak sesuai maka pemain akan dilewati satu kali putaran lemparan dadu
9. Pemain yang bidaknya berada di kotak “tanda tanya” wajib mengambil kartu sakti dan membacakan serta melakukan sesuai instruksi yang sudah dituliskan. Jika tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai maka pemain akan dilewati satu kali putaran lemparan dadu
10. Dalam satu kotak diperbolehkan ditempati lebih dari satu bidak

11. Pemain dinyatakan menang jika sudah sampai ke angka 100 atau finish
12. Durasi permainan sesuai kesepakatan
13. Pada akhir permainan, guru BK meminta pemain untuk menyampaikan kebermaknaan dari permainan tersebut
14. Guru BK mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil kegiatan

## 21. SCRABBLE BIMBINGAN KONSELING

### A. Pengertian Media *Scrabble*

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. Media *scramble* adalah media yang digunakan secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal. Cara memainkan media *scrabble* adalah dengan menyusun potongan-potongan huruf secara vertikal maupun horizontal di atas papan hingga membentuk sebuah kata yang bermakna.

*Scrabble* merupakan salah satu jenis permainan yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan layanan bimbingan konseling pada siswa. *Scrabble Bimbingan Konseling* digunakan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan memahami materi layanan. Permainan *Scrabble* memiliki beberapa manfaat, salah satunya adalah meningkatkan perbendaharaan kosakata karena pada permainan ini siswa diharuskan untuk menyusun kepingan huruf untuk menjadi sebuah kosakata sehingga siswa mampu mengingat kosakata dengan baik, tentunya kosakata yang berkaitan dengan materi layanan bimbingan dan konseling.

## B. Manfaat media scrabble

1. Membangun kerjasama kelompok / ketrampilan belajar sosial
2. Melatih kreatifitas dalam menyusun kata
3. Mempertajam daya ingat anak.
4. Membantu peserta didik mempermudah dalam pemahaman materi layanan bimbingan dan konseling yang sedang dibahas.
5. Mempermudah proses pelaksanaan layanan bimbingan konseling karena dapat dimainkan secara indoor maupun outdoor.

## C. Langkah-langkah Pembuatan Media *Scrabble*

1. Siapkan bahan dasar kertas tebal.
2. Membuat desain huruf alphabet, ukuran 2 x 2 cm sebanyak 4 set. Untuk huruf vocal (a,e,i,o, u) dibuat lebih banyak dari pada huruf konsonan
3. Desain huruf dicetak dengan kertas sticker
4. Selanjutnya ditempelkan pada kertas tebal
5. Potong sesuai ukuran dan bentuknya
6. Membuat papan untuk menyusun potongan-potongan huruf
7. Media sudah siap digunakan
8. Secara rinci desain media scrabble dapat dilihat pada gambar berikut :



#### **D. Langkah-langkah Penggunaan Media Scrabble**

Media ini dapat digunakan untuk layanan bimbingan klasikal maupun bimbingan kelompok. Sebagai contoh media ini digunakan dalam layanan bimbingan klasikal dengan judul Dampak Positif dan Negatif *Handphone*. Dengan media *Scrabble* ini diharapkan peserta didik meningkatkan pemahamannya dan msmpu menanggulangi dampak negatif *handphone* .

Adapun langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

1. Guru BK menyiapkan potonga huruf alphabet pada toples
2. Guru BK membagi kelas menjadi 8 kelompok atau sesuai kebutuhan
3. Guru BK meminta ketua kelompok untuk mengambil 20 potongan huruf secara acak (tidak boleh memilih)
4. Pada sesi 1 guru BK meminta masing-masing kelompok menyusun kata terkait dampak positif atau negatif *handphone* dengan menggunakan 20 potongan huruf yang telah diambil oleh ketua kelompok

5. Masing-masing kelompok menyusun kata secara horizontal maupun vertikal dengan durasi waktu 5 menit
6. Guru BK memantau dan mengamati kerja kelompok
7. Pada sesi 2 guru BK meminta ketua kelompok mengambil 15 potongan huruf lagi selanjutnya menyusun kata secara horizontal maupun vertikal dengan durasi waktu 5 menit
8. Guru BK memantau dan mengamati kerja kelompok
9. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasilnya
10. Guru BK mengajak masing-masing kelompok merefleksi dan menyampaikan kebermaknaan dari kegiatan yang telah dilakukan
11. Guru BK mengajak masing-masing kelompok untuk menyimpulkan hasil kegiatan yang telah dilakukan

## **22. POCKET STICK**

### **TEMA KENAKALAN REMAJA**

#### **A. Pengertian Media Pocket Stick Tema Kenalan Remaja**

Membahas kenakalan remaja mungkin akan menjadi masalah sensitif pada peserta didik, karena tema ini sudah mengundang pemikiran negatif terlebih dahulu, sehingga guru harus pandai dalam menentukan strategi, menentukan metode dan menentukan media yang digunakan. Dengan demikian pemilihan media menjadi salah satu yang penting agar layanan menjadi lebih menarik, lebih menyenangkan dan dapat mengurangi pemikiran negatif ketika kita membahas tema yang sensitive seperti kenakalan remaja, maka salah satu media yang dapat digunakan adalah media Pocket Stick.

Pocket adalah berbentuk kantong atau saku terbuat dari kertas asturo/ kertas tebal , Sedangkan Stick berupa papan kecil (stick es cream) yang digunakan untuk menulis jenis-jenis kenakalan remaja. Jadi yang dimaksud media pocket stick adalah salah satu media bimbingan konseling yang dibentuk dari perpaduan pocket (kantong) dan stick (tongkat kecil) yang dapat digunakan untuk menggolongkan jenis-jenis kenakalan remaja.

## **B. Manfaat Media Pocket Stick**

- a. Membantu peserta didik memahami dan membentuk sikap dalam mencegah kenakalan remaja.
- b. Materi layanan menjadi lebih simple, singkat dan dibahas dengan cara-cara yang lebih ringan.
- c. Menumbuhkan minat dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti layanan.
- d. Proses layanan bimbingan konseling menjadi lebih menarik dan interaktif,
- e. Media ini dapat digunakan untuk layanan klasikal ataupun kelompok dan dapat dilakukan secara *indoor* maupun *outdoor*.

## **C. Langkah-langkah Pembuatan Media Pocket Stick**

1. Menyiapkan Bahan dasar kertas karton / Buffalo atau kertas tebal lainnya dan stick es cream
2. Membuat 4 pocket dengan kertas tebal dan ditulisi:
  - a. Kenakalan yang menimbulkan korban fisik
  - b. Kenakalan yang menimbulkan korban materi
  - c. Kenakalan sosial
  - d. Kenakalan yang melawan status
  - e. Membuat tulisan jenis-jenis kenakalan remaja
3. Mencetak tulisan jenis-jenis kenakalan remaja dengan kertas sticker

4. Menempelkan tulisan jenis-jenis kenakalan remaja pada stick es cream
5. Media Pocket Stick sudah siap digunakan.
6. Desain media pocket stick dapat dilihat pada gambar berikut:



#### D. Langkah-langkah Penggunaan Media Pocket Stict

Media ini dapat digunakan dalam layanan klasikal maupun kelompok, sebagai contoh, media Pocket Stick ini akan digunakan untuk layanan bimbingan klasikal dengan tema mencegah kenakalan remaja, ada empat jenis kenakalan remaja yaitu kenakalan yang menimbulkan korban fisik, kenakalan yang menimbulkan korban materi kenakalan sosial yang tidak menimbulkan korban di pihak orang lain dan kenakalan yang melawan status Adpun Langkah kegiatannya sebagai berikut:

1. Guru BK menempelkan media pocket stick di papan tulis

2. Guru BK mengajak peserta didik curah pendapat terkait materi Kenakalan Remaja yang disampaikan
3. Guru BK memberi penjelasan cara menggunakan media pocket stick
4. Guru BK meminta peserta didik mengambil stick yang bertuliskan jenis-jenis kenakalan remaja secara bergantian
5. Peserta didik mengamati jenis-jenis kenakalan remaja yang ada di stick
6. Peserta didik memasukan stick jenis-jenis kenakalan remaja ke pocket sesuai kategori yang sudah ditentukan
7. Guru BK mengamati proses layanan BK
8. Guru BK mengajak peserta didik merefleksi dan menyampaikan kebermaknaan dari kegiatan yang telah dilakukan
9. Guru BK mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil kegiatan yang telah dilakukan

## 23. POHON KARAKTER

### TEMA *WHO AM I*

#### **A. Pengertian Media Pohon Karakter Tema *Who Am I***

Setiap anak pasti memiliki sifat dalam perjalanan waktunya menjadi dewasa. Seorang anak akan mengamati sifat manusia yang positif maupun negatif. Itulah sebabnya anak pasti tidak selalu bertemu dengan orang yang baik saja, namun tetap ada saja manusia yang memiliki sifat buruk di dunia ini. Sifat manusia yang baik atau buruk adalah sebuah kewajaran dimiliki oleh seorang individu karena setiap manusia juga mengalami perjalanan hidup yang berbeda-beda. Jadi wajar saja jika manusia memiliki sifat yang berbeda antar individu, baik sifat yang positif maupun negatif. Anak perlu mengetahui sifat-sifat manusia ini agar lebih memahami kepribadian manusia dan dapat mengenali karakter manusia dalam pergaulan sosial baik di rumah, di sekolah maupun di masyarakat yang lebih luas. Dalam kepribadian seseorang pasti memiliki sisi positif dan negatif. Kita tahu bahwa manusia tidak ada yang sempurna, termasuk dalam hal karakter kepribadiannya sebagai makhluk sosial. Manusia bisa berkarakter positif pada sisi tertentu, namun juga bisa berkarakter negative pada sifat yang lain. Sehingga sebagai guru bimbingan konseling kita perlu memiliki strategi, metode dan media untuk mengajak anak didik mengenali karakter positif maupun negative, tentunya yang positif kita kembangkan yang negative kita

hilangkan. Peran media layanan sangat penting untuk mengenalkan karakter positif dan negatif , untuk itulah perlu ada media bimbingan konseling seperti media pohon karakter dengan tema *Who Am I*

Media pohon karakter dengan tema *Who Am I* yaitu salah satu media bimbingan dan konseling berbentuk pohon yang terdiri dari batang, cabang, ranting dan daun dan terbagi menjadi dua bagian, yaitu sisi kanan dan sisi kiri. Sisi kanan berisi karakter atau sifat positif yang dimiliki peserta didik sedangkan sisi kiri berisi karakter atau sifat negatif yang dimiliki peserta didik.

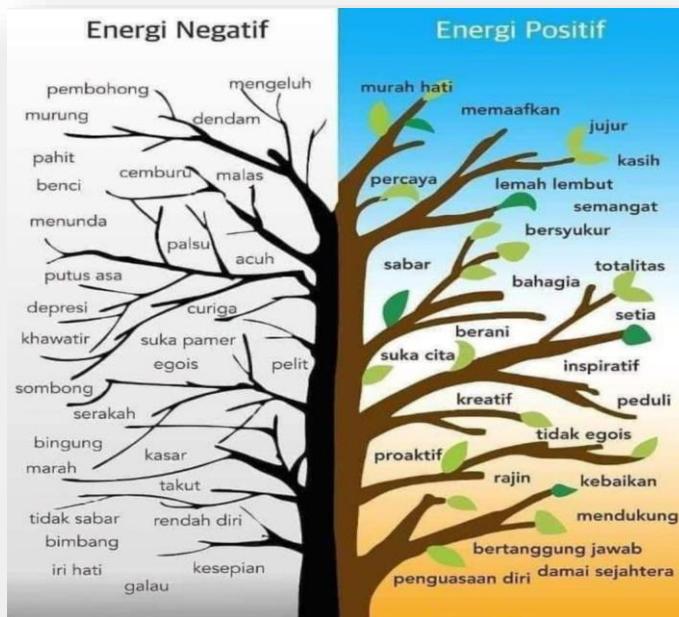
## **B. Manfaat Media Pohon Karakter Tema *Who Am I***

- a. Peserta didik dapat mengetahui sifat atau karakter yang dimilikinya baik positif maupun negative.
- b. Peserta didik dapat memahami sifat atau karakter yang dimiliki orang lain
- c. Peserta didik dapat saling memberi dan menerima masukan terkait dengan sifat atau karakter yang mereka miliki
- d. Peserta didik dapat terbantu dalam memperbaiki karakternya.
- e. Media ini sangat membantu dalam perbaikan proses layanan bimbingan dan konseling bukan focus di pengetahuan tapi focus di pembentukan sikap.
- f. Media ini membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembahasan karakter positif dan negative.

### C. Langkah-langkah Pembuatan Media Pohon Karakter Tema *Who Am I*

Media pohon karakter dengan tema *Who Am I* sangat sederhana dan sebagai bahan dasarnya yaitu kertas ivory atau kertas tebal lainnya. Adapun cara pembuatannya sebagai berikut:

1. Membuat desain gambar pohon yang terdiri dari batang, cabang, ranting dan daun
2. Gambar pohon dibagi menjadi dua bagian, sisi kanan dan sisi kiri.
3. Sisi kanan berisi karakter atau sifat positif sedangkan sisi kiri berisi karakter atau sifat negatif
4. Cetak media *Who Am I* pada kertas ivory
5. Media *Who Am I* sudah siap dan digunakan
6. Desain pohon karakter dengan tema *Who Am I* dapat dilihat pada gambar berikut :



#### **D. Langkah-langkah Penggunaan Media dalam Layanan**

Sebagai contoh media \ ini digunakan dalam layanan bimbingan klasikal dengan judul "*Who Am I*". Adapun Langkah kigiatannya sebagai berikut:

1. Guru Bimbingan Konseling menyiapkan membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD)
2. Peserta didik diminta menuliskan 3 sifat/karakter positif dan negatif yang dimilikinya
3. Peserta didik memberikan kepada 10 teman sekelas dan meminta masing-masing menuliskan 1 sifat/karakter positif dan 1 sifat/karakter negatif
4. Mereka saling menuliskan sifat/karakter positif dan negatif secara bergantian dan tidak boleh ada yang sama
5. Peserta didik diminta mengamati sifat/karakter yang dituliskan oleh teman sekelasnya
6. Peserta didik diminta mencocokkan sifat/karakter yang sesuai pada dirinya
7. Peserta didik diminta menyalin sifat/karakter yang sesuai pada dirinya pada media *Who Am I*
8. Guru BK mengamati proses layanan BK
9. Guru BK mengajak peserta didik merefleksi dan menyampaikan kebermaknaan dari kegiatan yang telah dilakukan

10. Guru BK mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil kegiatan yang telah dilakukan

## Contoh LKPD

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Materi : WHO AM I

Penunjuk

1. Tulislah 5 sifat/karakter positif dan negatif yang Anda miliki
2. Berikan kepada 10 teman sekelas, mereka diminta menuliskan sifat/karakter positif dan negatif (tidak boleh sama dengan yang sudah Anda atau teman tuliskan)
3. Amati sifat/karakter yang dituliskan oleh teman Anda
4. Salin sifat/karakter yang sesuai dengan diri Anda pada Media *WHO AM I*

Menurut Anda

<b>SIFAT POSITIF</b>

<b>SIFAT NEGATIF</b>

Menurut Teman Anda

<b>SIFAT POSITIF</b>

<b>SIFAT NEGATIF</b>

## **24. MEDIA SPINNER HOLLAND CAREER**

### **A. Pengertian *Media Spinner Holland Career***

*Media Spinner* merupakan media permainan yang berupa roda dan kartu soal. Permainan *Spinner* atau bisa disebut dengan *Petanyaan Berputar* senada dengan permainan bola putar, yang merupakan sekumpulan kartu berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi karir untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi peserta didik sehingga dapat terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan perencanaan karir. Kelebihan dari media bimbingan konseling *spinner* ini yaitu berupa kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang karir dan langsung mempraktekan karir apa yang didapat dari *spinner* sehingga akan membuat suasana tidak bosan. Keaktifan menjawab peserta didik dalam mengikuti perencanaan karir juga diperlukan untuk mengetahui cocok tidaknya karir tersebut untuk dirinya, memotivasi peserta didik agar menunjukkan belajar yang lebih efektif, meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpendapat atau memberi tanggapan, kondisi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta kompetisi aktif antar kelompok, memantapkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik terkait materi yang disampaikan.

Konsep dasar tentang karir menurut Holland yang berasumsi bahwa kepentingan pekerjaan merupakan salah satu dari aspek kepribadian, dan karena itu deskripsi dalam pekerjaan

juga terkait dengan deskripsi dalam kepribadian individu. *Holland* mengemukakan ada enam Tipe kepribadian yang disebut dengan teori *RIASEC*, sebagai berikut:

1. *Realistic* (Realistis). Tipe orang-orang yang lebih memilih bidang pertanian, teknik, terampil-perdagangan, dan pekerjaan yang berhubungan dengan mesin. Mereka menyukai kegiatan yang melibatkan keterampilan motorik, peralatan, mesin, peralatan, dan struktur, seperti olah raga, kepramukaan, kerajinan, dan kerja toko.
2. *Investigative* (Investigasi). Tipe orang-orang yang lebih memilih panggilan ilmiah, tugas teoritis, membaca, mengumpulkan, aljabar, bahasa asing, dan aktivitas kreatif seperti seni, musik, dan seni pahat.
3. *Artistic* (Artistik). Tipe ini adalah individu yang lebih memilih bidang musik, seni, sastra, pekerjaan yang berhubungan dengan drama, dan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan alam.
4. *Sosial people* (Sosial). Tipe ini adalah orang-orang lebih memilih pendidikan, terapeutik, dan pekerjaan/panggilan religius, pemerintah, layanan masyarakat, musik, membaca, dan drama.
5. *Enterprising* (Giat). Tipe ini adalah orang-orang yang lebih suka bidang penjualan, pengawasan, dan panggilan/pekerjaan yang berkaitan dengan kepemimpinan.
6. *Conventional* (Konvensional). Tipe ini adalah orang-orang yang lebih

memilih tugas yang berhubungan dengan ketatausahaan/administrasi, tugas komputasional dan bisnis,

## **.B. Manfaat Media Spinner dalam Layanan Bimbingan dan Konseling**

Manfaat media "*Spinner*" bagi peserta didik dan guru bimbingan dan konseling, kaitanya dengan kegiatan Layanan Bimbingan Konseling diantaranya adalah:

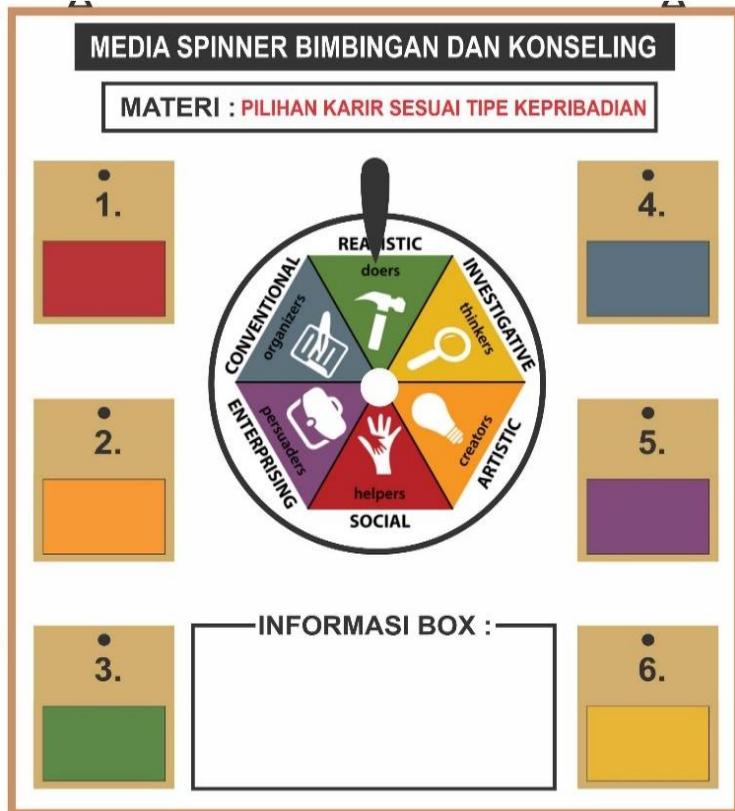
1. Media spiner Holland karier ini akan, merangsang, pikiran, minat, serta menarik perhatian sehingga dalam layanan bimbingan dan konseling akan melatih peserta didik untuk lebih fokus dalam mengikuti layanan
2. Media ini Memberikan informasi tentang berbagai karier yang sesuai kepribadian anak, sehingga anak dapat menentukan pilihan kariernya sejak dini.
3. Media ini dapat digunakan secara kelompok sehingga proses belajar sosial anak akan berkembang.
4. Penggunaan media ini dalam layanan dapat dimodifikasi dengan permainan .
5. Media ini melatih anak berkomunikasi secara verbal dan berfikir kritis.

## **C. Langkah pembuatan Media Spinner tetang Karier dari Teori**

### ***Holland***

1. Siapkan bahan bahan media spinner seperti : Triplek Putih, Triplek MDF, Kayu profil, Bearing (Laker), Karton, Lem Korea, Kertas, Isolasi
2. Rangkai kayu profil dan triplek putih untuk menaruh media spinner

3. Buat roda berputar pakai triplek mdf, kemudian tengahnya dipasang "bear" (laker), setelah itu ditempel stiker kertas berwarna.
4. Buat box untuk menaruh kartu pertanyaan dengan bahan karton, dan lem
5. Lengkapi dengan kartu pertanyaan yang memuat teori karier holand yaitu RIASEC, Minimal sejumlah anak di kelas.
6. Buat lubang di papan triplek putih untuk menaruh box kartu, Jarum petunjuk, serta untuk memang roda putarnya.
7. Setelah selesai papan, roda dan box, kemudian dirakit sehingga menjadi tampilan seperti berikut :



#### **D. Langkah-langkah Penggunaan Media *Spinner* dalam Layanan Bimbingan Konseling**

1. Berikan bahan bacaan tentang teori *Holland* secara singkat, misal lewat *PPT*, *liflet*, atau anak *searching* sendiri melalui handphone kurang lebih 15 menit.
2. Ajak peserta didik untuk bermain *spinner* dengan cara mengadakan permainan tertentu, atau urut no tempat duduk atau nomor absen, atau siswa mengajukan diri secara sukarela.
3. Anak yang mendapatkan giliran pertama memutar *spinner*, ketika *spinner* berhenti, dilihat jarum pada *spinner* menunjuk pada kotak yang mana, selanjutnya anak diminta mengambil kartu pertanyaan, membacakan, menjawab atau menanggapi.
4. Jika anak tidak mampu memberi jawaban, teman temannya boleh membantu, atau menambahi, mengoreksi dari jawaban teman.
5. Selanjutnya anak secara bergiliran melanjutkan permainan *spinner* sampai semua anak bermain.

## 25. PUZZLE KUBUS TEMA PROFIL PELAJAR PANCASILA

### A. Pengertian *Puzzle* Kubus

*Puzzle* kubus adalah *puzzle* yang dapat disusun secara enam dimensi. *Puzzle* ini berbentuk unik, seperti bangunan yang dapat disusun secara 6 dimensi dan setiap dimensi berisi gambar yang dapat dijadikan sebagai bahan layanan. Dibanding *puzzle* 2 dimensi, *puzzle* ini memiliki tingkat kesulitan lebih, tetapi juga lebih mengasyikan. Kesulitan dalam menyusun *puzzle* kubus akan membantu meningkatkan konsentrasi, daya ingat, daya pikir, serta kecakapan tangan.

*Puzzle* kubus tentang profil pelajar Pancasila adalah *puzzle* yang dapat digunakan digunakan dalam layanan bimbingan konseling untuk membahas materi profil pelajar Pancasila yang terdiri dari 6 aspek yaitu: Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, berfikir kritis dan kreatif. Melalui permainan *puzzle* kubus ini peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan dan membentuk sikap sesuai dengan profil pelajar Pancasila.

*Puzzle* kubus tentang profil pelajar Pancasila ini merupakan Modifikasi media *puzzle* pada umumnya , adapun modifikasi dilakukan pada :

1. Isi *puzzle*, dimana isinya berupa materi layanan yang akan disampaikan kepada peserta didik yaitu pengenalan profil pelajar Pancasila
2. Bentuk *puzzle* , modifikasi bentuk disini *puzzle*-nya dibuat dalam bentuk *puzzle kubus* yang memiliki 6 dimensi, terdiri atas kotak kubus yang membentuk gambar profil pelajar Pancasila
3. Cara memainkan, dalam *puzzle* ini cara memainkannya dengan memasang kotak-kotak *puzzle kubus* ke dalam tempat yang disediakan sampai menemukan gambar profil pelajar Pancasila.
4. *Puzzle* ini di lengkapi dengan kartu yang berisi pertanyaan tentang profil pelajar Pancasila yang harus dijawab atau ditanggapi peserta didik.

#### **B. Manfaat Media Puzzle dalam Layanan Bimbingan dan Konseling**

Manfaat media "*Puzzle Kubus* " bagi anak, kaitanya dengan kegiatan Layanan Bimbingan Konseling diantaranya adalah:

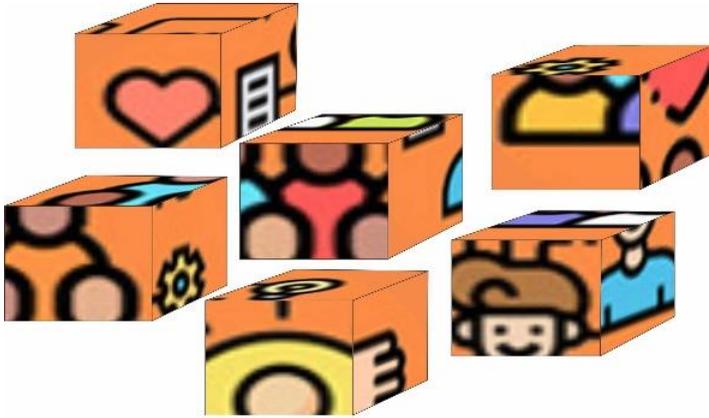
1. Membantu anak meningkatkan pemahaman dan membentuk sikap sesuai profil pelajar Pancasila.
2. Meningkatkan konsentrasi, daya ingat dan koordinasi tangan, karena *puzzle kubus* memiliki tingkat kesulitan tersendiri.
3. *Puzzle* meningkatkan ketrampilan belajar sosial. Karena pengerjaannya secara kelompok sehingga membutuhkan kerjasama yang dinamis antar anggota kelompok.

4. *Puzzle* melatih kemampuan nalar karena dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang perlu penalaran.
5. *Puzzle* melatih kesabaran, melalui permainan *puzzle* anak dilatih melihat dulu, memisahkan dan mengkontruksi sebelum menyelesaikan rangkaian *puzzle*, disini anak akan terlatih kesabarannya.
6. *Puzzle* kubus meningkatkan kreatifitas, karena memiliki 6 dimensi sehingga melatih anak untuk kreatif dalam menyelesaikannya.

### **C. Langkah-langkah Membuat Puzzle Kubus Tentang Profil**

#### **Pelajar Pancasila**

1. Siapkan bahan kubus dari karton atau bahan lain, berjumlah 9 dengan ukuran yang sama.
2. Tuangkan di setiap sisi kubus gambar tentang 6 profil pelajar pancasila , dimana jika nanti kubus di susun akan ketemu gambar besar .
3. Siapkan pertanyaan seputar profil pelajar pancasila dalam bentuk kartu, dimana pertanyaan ini yang harus dijawab atau ditanggapi peserta didik.
4. Lengkapi dengan petunjuk permainan.
5. Desain *puzzle* kubus dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



## 6 PROFIL PELAJAR PANCASILA

Berkebhinekaan  
Global



Kreatif



Bergotong  
royong



Beriman,  
Bertaqwa



Bernalar  
Kritis



Mandiri



### GOTONG ROYONG

1. Berilah 3 contoh perilaku gotong royong yang pernah kamu lihat
2. Identifikasikan 2 perilaku yang masih harus kalian perbaiki dalam bergotong royong
3. Kemukakan 1 langkah nyata yang akan kamu lakukan untuk mewujudkan perilaku gotong royong !

**D. Langkah-langkah Penggunaan Media Puzzle Kubus dalam Layanan Bimbingan Konseling**

1. Bagi kelas menjadi 6 kelompok.
2. Berikan tugas agar setiap kelompok dapat menyusun puzzle kubus dan menemukan 1 profil pelajar Pancasila.
3. Jika sudah selesai berikan pertanyaan dari kartunya, sesuai profil pelajar Pancasila yang ditemukan.
4. Beri kesempatan peserta didik dari kelompok lain ikut menambahkan atau menanggapi jawaban.
5. Permainan dilakukan sampai semua materi profil pelajar Pancasila dibahas.

## 26. KARTU PSBK

### TEMA PROBLEM SOLVING

#### a. Pengertian Kartu PSBK

**Kartu** PSBK adalah media kartu yang dimodifikasi dari kartu remi, untuk layanan bimbingan dan konseling. Kartu ini terdiri dari 4 kategori berdasarkan bidang bimbingan konseling yaitu bidang pribadi (P), Sosial (S), Belajar (B) dan Karier(K). Kartu ini berisi contoh-contoh masalah sehari-hari untuk dipecahkan oleh peserta didik.dalam layanan bimbingan konseling dapat digunakan untuk melatih anak memiliki ketrampilan problrm solving.

Kartu PSBK terdiri 4 kategori dengan 52 karu dengan pembagian sebagai berikut :

1. Ada 13 Kartu untuk Bidang Pribadi ( 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, S, G, K, A, *HELPER*-Penolong )
2. Ada 13 Kartu untuk Bidang Sosial ( 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, S, G, K, A, *HELPER*-Penolong )
3. Ada 13 Kartu untuk Bidang Belajar ( 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, S, G, K, A, *HELPER*-Penolong )
4. Ada 13 Kartu untuk Bidang Karir ( 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, S, G, K, A, *HELPER*-Penolong )

Urutan kartu dimulai dari yang terkecil 2, 3, 4 dan seterusnya sampai S (Siswa), G (Guru), K (Kepala Sekolah), dan terakhir yang

tertinggi A (As), dan *Helper* yang fungsinya seperti kartu *jockey* dalam kartu remi.

Kartu-kartu tersebut berisi materi tentang problem solving, dimana saat anak memainkan kartu anak harus membaca dan menanggapi masalah yang tertuang dalam kartu tersebut. Permasalahan yang tertuang dalam kartu meliputi masalah pribadi (P) , masalah Sosial (S), masalah Belajar (B) dan masalah Karier (K) yang dekat dengan keseharian peserta didik.

#### **.B. Manfaat Kartu PSBK dalam Layanan Bimbingan dan Konseling**

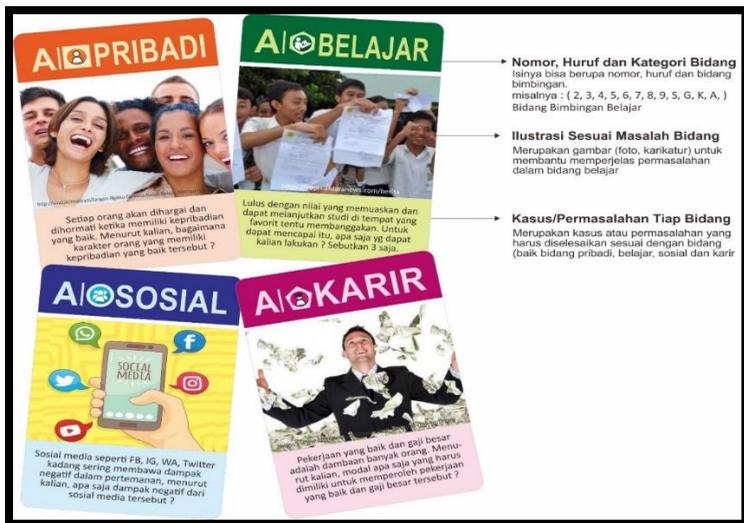
Manfaat kartu PSBK bagi peserta didik, kaitanya dengan kegiatan Layanan Bimbingan Konseling diantaranya adalah :

1. Media ini dapat melatih ketrampilan *problem solving* anak dan bernalar kritis.
2. Media ini melatih anak memiliki ketrampilan belajar sosial karena kartu PSBK ini dilakukan secara kelompok.
3. Media ini dapat membantu proses layanan bimbingan konseling menjadi lebih menarik karena ada permainan kartu. Jadi anak dapat belajar sambil bermain.
4. Penggunaan kartu ini dapat secara *indoor* maupun *outdoor*.

#### **B. Langkah pembuatan menjadi Media Kartu PSBK tentang *Problem Solving*..**

1. Buat desain kartu di komputer dengan menggunakan sebuah aplikasi grafis

2. Buatlah pertanyaan-pertanyaan *problem solving* dalam bidang pribadi, sosial belajar karier, kemudian pindahkan didalam desain kartu.
3. Cetak menggunakan kertas *ivory*, potong dengan teknologi laser agar potongnya bagus dan persisi
4. Cek kualitas dan jumlah kartu yang dibuat
5. Masukkan ke dalam *box* kartu yang sudah disediakan
6. Kartu siap digunakan
7. Desain lengkap dapat dilihat pada gambar berikut :



#### D. Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu PSBK dalam Layanan Bimbingan Konseling

1. Kartu ini lebih cocok untuk kegiatan kelompok, tiap kelompoknya terdiri dari 4 anak.

2. Bagikan setiap anak 5 kartu dan sisanya di tumpuk di tengah.
3. Bagikan lembar kerja secara individu dan jelaskan cara menggunakan lembar kerja
4. Cara bermain , mengambil 1kartu dari kartu yang di tumpuk kemudian di buka, selanjutnya pemain harus mengeluarkan kartu yang sama bentuknya ( misal yang di ambil pertama kartu PRIBADI , maka para pemain juga harus mengeluarkan kartu pribadi) , Pemain yang menang adalah yang nilai kartunya paling tinggi.
5. Kemudian masing masing pemain menanggapi / menjawab pertanyaan sesuai urutan kartu paling kecil yang di keluarkan . Misal Anton mengeluarkan kartu pribadi no 4 dan paling kecil , maka dia harus menanggapi/ menjawab pertanyaan sesuai kartu pribadi no 4, kemudian dilanjutkan anak lain yang nomor kartunya lebih besar.
6. Jika pemain tidak memiliki kartu seperti yang pertama di buka, maka harus berusaha mendapatkan kartu dari tumpukan kartu yang ada ditengah permainan.
7. Permainan dilanjutkan sampai seluruh kartu terbahas.

## **27. KARTU *KUARTET* KELANJUTAN STUDI SETELAH SMP**

### **A. Pengertian Kartu *Kuartet***

Kartu kuartet merupakan sejenis permainan yang terdiri dari sejumlah kartu bergambar, di dalam kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal, ditambah tulisan lain sehingga membentuk empat kata. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna. Permainan kartu kuartet ini dapat menyisipkan sebuah edukasi pada anak-anak agar mereka mengenal dan memahami konten-konten bermanfaat. Kartu kuartet merupakan jenis media visual dua dimensi atau grafis yang dapat dimodifikasi sehingga menghasilkan media yang layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling.

Kartu kuartet dengan tema kelanjutan studi setelah SMP adalah kartu kuartet yang dimodifikasi menjadi kartu yang berisikan informasi kelanjutan studi, mulai dari jenis, jurusan, program studi yang dilengkapi gambar yang representative. Kartu ini didesain untuk memudahkan peserta didik mengenali berbagai jurusan atau program studi, kemudian cara memainkannya juga ada modifikasinya dimana anak harus membaca informasi yang tertuang dalam kartu dan menjelaskan pada teman-teman yang tergabung dalam permainan.

## **B. Manfaat Kartu *Kuartet* dalam Layanan Bimbingan dan Konseling**

Manfaat kartu Kuartet bagi peserta didik, kaitanya dengan kegiatan Layanan Bimbingan Konseling diantaranya adalah :

1. Media kartu kuartet kelanjutan studi ini sangat membantu peserta didik memahami berbagai jenis kelanjutan studi dengan cara yang mudah.
2. Media kartu kuartet dapat melatih ketrampilan belajar sosial karena dimainkan secara kelompok, butuh interaksi yang dinamis antara anggota kelompok.
3. Media kartu kuartet melatih siswa berkomunikasi dan bernalar kritis, karena saat menggunakan media ini anak harus saling menebak dan membacakan materi layanan.
4. Media kartu kuartet memperbaiki proses layanan karena ada unsur permainan, curah pendapat, diskusi tanya jawab dalam penggunaan media tersebut

## **C. Langkah-langkah membuat kartu kuartet kelanjutan studi**

1. Buat desain kartu di komputer dengan menggunakan sebuah aplikasi grafis
2. Isi *lay out* kartu dengan materi layanan kelanjutan studi, kemudian diberi warna yang berbeda seperti kartu kuartet aslinya, serta gambar yang menarik.

3. Cetak dengan kertas Ivory atau jenis kertas tebal, Potong dengan teknologi laser agar potongnya bagus dan persisi
4. Cek kualitas dan jumlah kartu yang dibuat
5. Masukkan ke dalam box kartu yang sudah disediakan
6. Kartu siap digunakan.
7. Desain kartu dapat dilihat pada gambar berikut :



#### D. Langkah-langkah Penggunaan Kartu Kuartet dalam Layanan Bimbingan Konseling

1. Cermati kartu Quartet, semuanya terdiri dari 14 paket , masing-masing paket terdiri dari 4 kartu kecuali paket kartu bidang teknologi dan rekayasa ada 8. Dari 14 paket tersebut terdiri atas : 1) Pilihan setelah lulus SMP/MTs; 2) Pertimbangan penting dalam memilih studi lanjut; 3) peminatan MIPA/Sains; 4) Peminatan IPS; 5) Peminatan ilmu bahasa dan budaya; 6) Bidang teknologi dan Rekayasa; 7) Bidang teknologi Informasi dan

Komunikasi; 8) Bidang energi dan pertambangan; 9) Bidang Kesehatan ; 10) Bidang agribisnis dan agroteknologi; 11) Bidang Bisnis dan Manajemen ; 12) Bidang Kemaritiman ; 13) Bidang pariwisata; 14 ) Bidang seni dan Industri kreatif.

2. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok maksimal dan idealnya tiap kelompok terdiri dari 4 anak, sebaiknya guru memiliki 3 paket kartu, karena 1 paket kartu hanya cukup untuk 14 anak. Pembagian kartu untuk setiap kelompok di urutkan sesuai kategori, misal kelompok 1 dapat kartu dengan kategori 1-4, kelompok 2 mendapat kartu dengan kategori 5-8 dan seterusnya.
3. Kartu dipisahkan sesuai title yang tertera di bagian atas, setiap kelompok mendapat 4 title kartu. Bagilah kartu quartet masing masing anak sama jumlahnya, kartu lebih baik di acak dan setiap anak mendapat 4 kartu.
4. Bagilah lembar kerja, secara kelompok
5. Setiap kelompok bermain dengan kelompoknya saja, dan menentukan siapa yang main duluan dengan cara mengundi ( misal hompimpah, suit)
6. Pemain pertama meminta kartu pada salah satu teman dalam kelompok, dengan menyebut bidang pekerjaan dan contoh pekerjaan, jika kartu yang di minta ada, maka wajib diberikan. Jika tidak cocok tidak perlu diberikan dan permainan dilanjutkan oleh teman di sebelah kanannya dengan cara yang sama.

7. Sebelum kartu diberikan maka pemegang kartu menjelaskan materi layanan yang ada pada kartu.
8. Permainan di lanjutkan sampai setiap anak mendapatkan 4 kartu dengan title yang sama. Bisa saja ada anak yang tidak mendapat sama sekali dan ada anak yang mendapatkan 2 title
9. Setelah setiap anak mendapatkan 4 title yang sama, dilanjutkan mengisi lembar kerja secara kelompok.
10. Setelah semua kelompok selesai bermain dan mengisi lembar kerja dilanjutkan presentasi.



## 28. KARTU *KUARTET* MENGENAL DAN MEMAHAMI PROGRAM STUDI DI PERGURUAN TINGGI

### A. Pengertian Kartu *Kuartet*

Kartu *kuartet* adalah permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar disertai keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Kartu *kuartet* adalah yang “berjumlah 4”, maka permainan kartu ini adalah membuat pasangan kartu menjadi berjumlah 4 sebagai satu pasangan. Di dalam satu set kartu *kuartet* yang digunakan untuk permainan, terdiri dari 24 atau bisa juga 32 lembar kartu atau lebih. Setiap lembar kartu *kuartet* komposisinya terdiri atas gambar dan sebuah tema utama yang dituliskan di bagian tengah atas, di bawah tulisan tema tersebut tertulis 4 anggota kelompok tema dengan aturan susunan tulisan yang paling atas dan dicetak tebal (atau diberi warna lain) adalah nama dari gambar yang tertera.

Kartu *kuartet* Mengenal Dan Memahami Program Studi Di Perguruan Tinggi adalah kartu *kuartet* yang dimodifikasi untuk menyampaikan topik tentang berbagai program studi diperguruan tinggi, sehingga dengan memainkan kartu *kuartet* ini anak mendapatkan informasi yang lengkap dengan cara-cara yang mudah dan menyenangkan. Kelebihan media kartu *kuartet* yaitu mudah dibawa karena ukuran media yang kecil dan ringkas, isi yang terkandung dalam setiap kartu dapat memudahkan siswa

dalam mengingat konsep. Oleh karena itu, media permainan kartu *kuartet* ini dapat menuntun siswa untuk menganalisis informasi-informasi program studi di perguruan tinggi.

## **B. Manfaat Kartu Kuartet dalam Layanan Bimbingan dan Konseling**

Manfaat kartu *Kuartet* bagi peserta didik, kaitanya dengan kegiatan Layanan Bimbingan Konseling diantaranya adalah :

1. Media Kartu *kuartet* ini dapat mengurangi kejenuhan peserta didik dengan memberikan kesenangan dan pengetahuan seputar berbagai program studi di perguruan tinggi.
2. Media kartu *kuartet* dapat melatih ketrampilan belajar sosial karena dimainkan secara kelompok, butuh interaksi yang dinamis antara anggota kelompok.
3. Media kartu *kuartet* melatih siswa berkomunikasi dan bernalar kritis, karena saat menggunakan media ini anak harus saling menebak dan membacakan materi layanan.
4. Media kartu *kuartet* memperbaiki proses layanan karena ada unsur permainan, curah pendapat, diskusi tanya jawab dalam penggunaan media tersebut

## **C. Langkah-langkah membuat kartu kuartet**

1. Buat desain kartu di komputer dengan menggunakan sebuah aplikasi *grafis*

2. Isi *lay out* kartu dengan materi layanan pengenalan program studi diperguruan tinggi, kemudian diberi warna yang berbeda seperti kartu kuartet aslinya, serta gambar yang menarik.
3. Cetak dengan kertas *Ivory* atau jenis kertas tebal, Potong dengan teknologi laser agar potongnya bagus dan persisi
4. Cek kualitas dan jumlah kartu yang dibuat
5. Masukkan ke dalam *box* kartu yang sudah disediakan
6. Kartu siap digunakan.
7. Desain kartu dapat dilihat pada gambar berikut :



## B. Langkah-langkah Penggunaan Kartu *Kuartet* dalam Layanan Bimbingan Konseling

1. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok maksimal dan idealnya tiap kelompok terdiri dari 4 anak. Setiap kelompok bermain dengan kelompoknya saja, dan menentukan siapa yang main duluan dengan cara mengundi ( misal hompimpah, suit)

2. Kocok kartu dan bagikan kepada setiap pemain 4 kartu, sisanya diletakkan di tengah;
3. Pemain pertama meminta kartu kepada pemain lainnya dengan menyebut kategori kartu yang diminta;
4. Pemain yang diminta harus memberi kartu dengan kategori dan sub kategori yang diminta bila punya; Sebelum kartu diberikan maka pemegang kartu menjelaskan materi layanan yang ada pada kartu.
5. Jika tidak ada, pemain yang meminta harus mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa, selanjutnya pemain berikutnya;
6. Permainan di lanjutkan sampai setiap anak mendapatkan 4 kartu dengan *title* yang sama. Bisa saja ada anak yang tidak mendapat sama sekali dan ada anak yang mendapatkan 2 *title*
7. Setelah setiap anak mendapatkan 4 *title* yang sama, dilanjutkan mengisi lembar kerja secara kelompok.
8. Setelah semua kelompok selesai bermain dan mengisi lembar kerja dilanjutkan presentasi.

## **29. KARTU UNO BIMBINGAN KONSELING TEMA NILAI-NILAI KARAKTER BANGSA**

### **A. Pengertian Kartu UNO-BK**

Permainan kartu UNO merupakan permainan kartu yang mengasyikkan untuk dimainkan. Kartu UNO adalah kartu empat berwarna. Kartu UNO biasanya dimainkan oleh 2 sampai 10 pemain dengan pemenang yang dapat menghabiskan kartu terlebih dahulu. Jumlah kartu dalam permainan UNO 108 kartu yang terdiri atas kartu angka berwarna dan kartu aksi, fungsinya yaitu: 1) Draw 2 card artinya pemain yang mendapatkan giliran selanjutnya harus mengambil 2 kartu, 2) Reverse card artinya permainan berganti arah, 3) Skip card artinya pemain dengan giliran selanjutnya diberhentikan, 4) Wild card artinya pemain dengan giliran selanjutnya harus memainkan kartu dengan warna sesuai kehendak pemain yang mengeluarkan wild card, dan 5) Wild draw 4 card artinya pemain dengan giliran selanjutnya harus mengambil empat kartu dan pemain tersebut juga harus memainkan kartu dengan warna yang sesuai dengan kehendak pemain yang mengerluarkan wild draw 4 card.

Kartu UNO-BK dengan tema nilai-nilai karakter bangsa adalah kartu UNO yang dimodifikasi dengan memasukan materi layanan nilai-nilai karakter bangsa, sehingga media ini akan membantu memperbaiki layanan bimbingan dan konseling karena anak dapat membahas materi sambil bermain kartu UNO,

menerapkan strategi permainan agar menang dan juga ada proses belajar sosial. Kartu ini terdiri :

1. **Kartu Biasa, ada 4 warna yang terdiri dari 60 kartu ( 4 x 15 )**
  - a. Kartu Warna Biru dari angka 1 hingga 15
  - b. Kartu Warna Hijau dari angka 1 hingga 15
  - c. Kartu Warna Orange dari angka 1 hingga 15
  - d. Kartu Warna Magenta dari angka 1 hingga 15
2. **Kartu Aksi yang terdiri dari :**
  - a. 4 Kartu Draw (+2)
  - b. 4 Kartu Reverse
  - c. 4 Kartu Skip
  - d. 4 Kartu Wild Draw Four (+4)
  - e. 18 Kartu Kuis (Pertanyaan tentang contoh-contoh nilai karakter bangsa)

#### **.B. Manfaat Kartu UNO-BK dalam Layanan Bimbingan dan Konseling**

Manfaat kartu UNO-BK bagi peserta didik, kaitanya dengan kegiatan Layanan Bimbingan Konseling diantaranya adalah :

1. Mampu menjalin keakraban dengan teman sebayanya dan mengembangkan fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi, apalagi dalam layanan bimbingan kelompok kedekatan kelompok akan mudah terbentuk

2. Mengembangkan keterampilan dalam motorik halus, sehingga anak yang memiliki gaya belajar kinestetik tetap bias belajar sambil peragaan, anak yang visual dapat mengamati gambar dan teks dalam kartu , anak yang auditory dapat bertanya jawab.
3. Mengasah kemampuan atau skill kognitif. Sedikit banyak, permainan kartu bersifat kompetitif sehingga membutuhkan daya berfikir lebih untuk menentukan strategi permainan agar bisa memenangkan game.
4. Bermain UNO selain untuk hiburan juga bisa melatih otak kanan dan otak kiri, juga konsentrasi dan daya ingat serta melatih dan meningkatkan memori
5. UNO adalah permainan kartu yang membutuhkan taktik Mengajari seni menang dan sportivitas dalam menghadapi kekalahan

### **C. Langkah pembuatan menjadi Media Kartu UNO**

1. Desain kartu di komputer dengan menggunakan sebuah aplikasi grafis
2. Isi kartu dengan materi layamam bimbingan dan konseling sesuai tujuan layanan.
3. Cetak, Potong dengan teknologi laser agar potongnya bagus dan persisi
4. Cek kualitas dan jumlah kartu yang dibuat

5. Masukan ke dalam box kartu yang sudah disediakan
6. Kartu siap digunakan
7. Desain kartu secara lengkap dapat dilihat pada gambar berikut :



#### D. Langkah-langkah Penggunaan Media kartu UNO dalam Layanan Bimbingan Konseling

Cara memaikan biasanya Setiap pemain mendapatkan 7 kartu UNO. Untuk bermain, pasangkan salah satu kartumu dengan kartu yang sudah dikeluarkan. Pemain pertama yang berhasil menghabiskan semua kartunya memenangkan permainan. Setelah itu, semua pemain menghitung skor masing-masing. Permainan berlanjut hingga seseorang mendapatkan 500 poin.

1. Bentuk kelas menjadi kelompok, tiap kelompok bias 4-6 orang, kemudian siapkan kartu Uno sejumlah kelompok.

2. Bagikan masing-masing 7 kartu untuk setiap anak. Kemudian anak memegang kartu masing-masing sisanya ditaruh di tengah.
3. Ambil dan buka kartu teratas dari tumpukan kartu untuk memulai permainan. Tempatkan kartu teratas di samping tumpukan kartu dengan posisi terbuka. Kartu ini digunakan untuk mulai bermain dan seiring berjalannya permainan, kartu tersebut akan menjadi tumpukan “buangan”
4. Keluarkan kartu sesuai warna, nomor, atau simbol pada kartu yang dibuka. Peserta didik bergiliran mengeluarkan kartu dengan warna, nomor, kata, atau simbol yang sama dengan kartu yang terbuka di tengah meja berlawanan dengan arah jarum jam. Sebelum kartu di keluarkan peserta didik wajib membaca teks yang ada dalam kartu dan menanggapi. Teman yang lain boleh saling membantu menanggapi.
5. Peserta didik yang tidak ada kartu dengan warna, nomor, atau simbol yang sama dengan kartu yang terbuka di tengah meja maka dapat ambil kartu dari tumpukan kartu.
6. Jika ada yang tidak bisa memainkan kartu tersebut, pemain berikutnya mendapatkan giliran. Dan permainan dilanjutkan sampai selesai.
7. Perhatikan kartu tindakan dan bebas. Selain kartu UNO biasa yang memuat angka, ada 3 jenis kartu tindakan. Jika ada yang mengeluarkan kartu bebas, maka dia bisa menentukan warna yang harus dimainkan pada giliran berikutnya.

8. Kartu “Putar Balik” ditandai oleh dua panah yang menghadap ke arah berlawanan. Maka arah permainan menjadi berbalik searah jarum jam.
9. Jika ada yang mengeluarkan kartu “Lewat”, yaitu kartu dengan lingkaran yang dicoret, giliran pemain setelah anak yang mengeluarkan kartu akan dilewati.
10. Katakan "UNO" jika hanya memiliki satu kartu. Tetap mainkan giliran hingga seorang pemain memiliki 1 kartu saja. Pada tahap ini, pemain tersebut harus mengatakan “UNO”. Jika tidak, ia akan mendapatkan hukuman saat pemain lain mengetahuinya.
11. Jika ada yang lupa mengatakan “UNO”, berikan dia dua kartu tambahan sebagai hukuman.
12. Hitung poin setiap pemain di akhir permainan. Pemain yang memenangkan permainan mendapatkan poin dari jumlah kartu yang tersisa di tangan para pemain lain. Ada baiknya guru memberikan hadiah pada anak yang meraih poin terbanyak.

### **30. KARTU MOTIVASI**

#### **TEMA NILAI-NILAI KEHIDUPAN BERPIKIR POSITIF**

##### **A. Pengertian Kartu Motivasi**

Media kartu merupakan media layanan yang berisi informasi yang akan dibahas oleh peserta didik, yaitu berupa gambar, keterangan, pertanyaan atau pernyataan. Kartu yang berisi konten visual seperti gambar, teks, atau tanda simbol akan membantu mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi layanan yang di bahas.

Kartu Motivasi adalah Media permainan kartu yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai media permainan dalam membahas motivasi untuk mewujudkan nilai-nilai kehidupan, berfikir positif dan bersikap positif dalam bentuk kisah atau deskripsi yang menarik. Layanan melalui permainan kartu dapat memberikan pengalaman menarik bagi peserta didik dalam mengenal dan memahami suatu konsep, menguatkan konsep yang telah dipahami atau memecahkan masalah. Lebih lanjut permainan kartu motivasi ini dapat mengembangkan motivasi intrinsik, memberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan. Kartu ini terdiri dari 34 Kartu cerita motivasi dan 34 kartu poin hikmah dari cerita motivasi

## **B. Manfaat Kartu Motivasi dalam Layanan Bimbingan dan Konseling**

Manfaat kartu motivasi bagi peserta didik, kaitanya dengan kegiatan layanan bimbingan konseling diantaranya adalah :

1. Menjadikan layanan lebih aktif dan komunikatif, karena anak sendiri yang harus membaca dan menanggapi isi kartu.
2. Anak terlibat langsung dalam penggunaan kartu , sehingga partisipasi atau porsi anak dalam layanan lebih besar.
3. Mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tempat, karena dapat digunakan kapan saja , baik tatap muka maupun tidak tatap muka, baik *indoor* maupun *outdoor*.
4. Dapat digunakan menjelaskan sesuatu masalah, baik masalah yang bersifat konkret atau abstrak.
5. Merupakan media yang mudah buat dan murah namun dapat memperbaiki proses layanan.
6. Mudah digunakan, baik secara individual, kelompok, klasikal,

### C. Langkah Pembuatan Menjadi Media Kartu Motivasi

1. Desain kartu di komputer dengan menggunakan sebuah aplikasi grafis
2. Siapkan kisah-kisah motivasi atau inspiratif baik dibuat sendiri berdasarkan pengamatan atau kisah-kisah yang didapat orang lain, atau kisah kisah dari sosial media.
3. Lengkapi dengan gambar yang merepresentasikan kisah motivasi tersebut.
4. Cetak, Potong dengan teknologi laser agar potongnya bagus dan persisi
5. Cek kualitas dan jumlah kartu yang dibuat
6. Masukkan ke dalam box kartu yang sudah disediakan
7. Kartu siap digunakan
8. Desain kartu motivasi dapat dilihat pada gambar berikut:



**D. Langkah-langkah Penggunaan Media kartu dalam Layanan Bimbingan Konseling**

1. Guru BK menyiapkan Kartu Kisah Inspiratif dan Kartu Pesan Moralnya atau Point Belajarnya ( jumlah harus sama dan sesuai jumlah siswa yang hadir, kalau siswa yang hadir 30, maka jumlah kartu inspiratifnya 15 dan jumlah kartu jawaban pesan moralnya 15.
2. Guru BK membagi kelas menjadi 2 Kelompok untuk kelompok 1
  - Tugas Kelompok 1 : Membacakan kisah inspiratif
  - Tugas Kelompok 2 : Menjawab pesan moral/point belajar dari kisah inspiratif tersebut
3. Guru BK membagikan kartu kisah inspiratif dan kartu pesan moral atau point belajar untuk masing-masing kelompok dengan cara acak atau random ( 1 Siswa = 1 Kartu )
4. Guru BK memberi kesempatan pada peserta didik di kelompok 1 dengan urutan nomor kartu paling kecil untuk membacakan Kisah Inspiratifnya (ingat judul kisah tidak usah di baca !).
5. Setelah selesai dibacakan, Guru BK memberikan kesempatan kepada kelompok 2 yang akan menjawab pertanyaan berikut :

  - a. Kisah apa yang diceritakan ?
  - b. Apa pesan moral/point belajar dari kisah tersebut ?

6. Peserta didik yang menjawab dengan benar cerita kisah tersebut diberikan reinforcement positif seperti pujian atau tepuk tangan.
7. Permainan diteruskan sampai semua kartu motivasi dibahas.



## **31. KARTU KUIS BAHAYA ROKOK DAN NARKOBA**

### **A. Pengertian Kartu Kuis**

Kartu Kuis adalah media yang berisi materi layanan dalam bentuk pernyataan atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi yang dibahas. Penggunaan Kartu kuis dapat memfasilitasi siswa untuk belajar dengan serius pada materi yang dibahas. Kartu kuis mampu membuat peserta didik terlatih dalam memecahkan masalah nyata dengan solusi yang nyata dan mampu menambah pengalaman pada kehidupan sehari-hari. Kartu kuis ini tidak menguji hapalan, tetapi pemahaman, kecenderungan sikap dan rencana tindakan, sehingga sangat tepat digunakan dalam

Kartu kuis biasanya digunakan untuk memberikan suatu pertanyaan yang harus dijawab atau pernyataan yang harus ditanggapi untuk menguji kemampuan nalar, kemampuan mengingat, kemampuan mendeskripsikan dan sebagainya pada peserta didik. Penggunaan kartu kuis menurut para peneliti sangat efektif karena dapat menimbulkan minat anak membahas materi yang diperlukan, apalagi penggunaan kartu kuis yang dikombinasi dengan pemberian hadiah akan membuat peserta didik senang mengikuti dan menyimak kegiatan dengan serius.

Kartu kuis bahaya narkoba dan rokok adalah media kartu yang dimodifikasi untuk layanan bimbingan dan konseling yang berisikan materi layanan seputar narkoba, psikotropika, bahan adiktif, termasuk rokok meliputi contoh, dampak dan cara mencegahnya, yang sangat cocok untuk peserta didik usia remaja. Isi materi kartunya ada pertanyaan, informasi, pernyataan, jawaban atau penjelasan yang dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung.

#### **.B. Manfaat Kartu Kuis dalam Layanan Bimbingan dan Konseling**

Manfaat kartu Kuis bagi peserta didik, kaitanya dengan kegiatan Layanan Bimbingan Konseling diantaranya adalah :

1. Kartu kuis dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses layanan.
2. Kartu kuis meningkatkan motivasi anak mengikuti layanan dan efisiensi penyampaian informasi.
3. Kartu kuis menambah variasi penyajian materi layanan, karena dapat di kombinasi dengan game, tanya jawab, curah pendapat bahkan peragaan.
4. Permainan kartu kuis akan menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan peserta didik untuk mengikuti layanan.

5. Kartu kuis berisi materi yang mudah dan ringan untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga mudah diingat dan menimbulkan antusiasme.
6. Permainan kartu kuis memberikan pengalaman yang lebih kongkrit walaupun membahas hal yang mungkin abstrak dalam layanan bimbingan konseling.
7. Permainan kartu kuis meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) peserta didik karena berisi pernyataan atau pertanyaan yang menantang.

### **C. Langkah pembuatan menjadi Media Kartu Kuis tentang Kesehatan Reproduksi**

1. Desain kartu (*lay out*) di komputer dengan menggunakan sebuah aplikasi grafis
2. Isilah kartu dengan materi kesehatan reproduksi sebagian berupa kartu pertanyaan dan sebagian menjadi kartu jawaban.
3. Edit, tambahi gambar dan warna supaya menarik.
4. Cetak ,Potong dengan teknologi laser agar potongnya bagus dan persisi
5. Cek kualitas dan jumlah kartu yang dibuat
6. Masukkan ke dalam box kartu yang sudah disediakan
7. Secara detail desain kartu kuis sebagai berikut:



#### D. Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Kuis dalam Layanan Bimbingan Konseling

1. Guru BK menyiapkan sepasang kartu (kartu pertanyaan dan kartu jawaban) sesuai dengan jumlah siswa yang hadir, kemudian diacak (misal siswanya ada 30 orang, maka kartunya 30 pasang). Setelah itu, tempatkan kartu di atas meja dengan cara ditumpuk secara terpisah antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban
2. Guru BK memanggil bergantian (bisa berdasarkan urutan absen atau urutan posisi duduk dari depan – ke samping sampai ke belakang) untuk mengambil 2 kartu (1 kartu pertanyaan dan 1 kartu jawaban).

3. Tugas Peserta didik setelah memegang 2 kartu adalah membacakan pertanyaan dan menjawab pertanyaan
4. Guru BK memanggil Peserta didik yang memiliki kartu pertanyaan No. 1 untuk membacakan soal yang ada di kartu sambil berdiri, semua Peserta didik termasuk yang membaca menyimak pertanyaannya.
5. Peserta didik yang memiliki jawaban dari pertanyaan tersebut berdiri dan membacakannya.
6. Apabila jawabannya benar diberi Yel-yel/Tepuk Tangan
7. Guru BK memanggil Peserta didik yang memegang kartu pertanyaan No.2 dan seterusnya sampai waktu selesai



## 32. KARTU KUIS KESEHATAN REPRODUKSI

### A. Pengertian Kartu Kuis

Kartu kuis termasuk jenis media grafis atau media dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan biasa dicetak dengan kertas tebal. Kartu kuis biasanya digunakan untuk memberikan suatu pertanyaan yang harus dijawab atau pernyataan yang harus ditanggapi untuk menguji kemampuan nalar, kemampuan mengingat, kemampuan mendeskripsikan dan sebagainya pada peserta didik. Penggunaan kartu kuis menurut para peneliti sangat efektif karena dapat menimbulkan minat anak membahas materi yang diperlukan, apalagi penggunaan kartu kuis yang dikombinasi dengan pemberian hadiah akan membuat peserta didik senang mengikuti dan menyimak kegiatan dengan serius.

Kartu kuis kesehatan reproduksi adalah media kartu yang dimodifikasi untuk layanan bimbingan dan konseling yang berisikan materi layanan seputar kesehatan reproduksi remaja seperti: Pengenalan terhadap sistem, proses, serta fungsi alat reproduksi; Risiko penyakit; Kekerasan seksual dan cara menghindarinya, yang sangat cocok untuk peserta didik usia remaja. Kartu ini terdiri dari 36 kartu pertanyaan dan 36 kartu jawaban, sehingga cara menggunakan dalam layanan sebaiknya secara kelompok atau berpasangan.

## **B. Manfaat Kartu Kuis dalam Layanan Bimbingan dan Konseling**

1. Media kartu kuis dapat membantu menciptakan suasana menyenangkan dalam layanan bimbingan dan konseling apalagi jika dikombinasi dengan pemberian hadiah sehingga anak antusias untuk mengikuti.
2. Penggunaan kartu kuis membuat kegiatan layanan menjadi lebih ringan, lebih asyik dan lebih variatif karena dan di kombinasi dengan game-game tertentu.
3. Penggunaan media kartu kuis dapat dilakukan untuk layanan offline maupun online, indoor maupun out door sehingga memudahkan guru dan peserta didik.
4. Penggunaan media kartu kuis mampu membuat peserta didik lebih aktif, lebih dominan lebih besar porsinya dalam kegiatan layanan dan membantu guru dalam berperan sebagai fasilitator dengan baik

## **C. Langkah pembuatan menjadi Media Kartu Kuis tentang Kesehatan Reproduksi**

8. Desain kartu di komputer dengan menggunakan sebuah aplikasi grafis
9. Isilah kartu dengan materi kesehatan reproduksi sebagian berupa kartu pertanyaan dan sebagian menjadi kartu jawaban.
10. Edit, tambahi gambar dan warna supaya menarik.



kartunya 30 pasang). Setelah itu, tempatkan kartu di atas meja dengan cara ditumpuk secara terpisah antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban

2. Guru BK memanggil Peserta didik bergantian (bisa berdasarkan urutan absen atau urutan posisi duduk dari depan – ke samping sampai ke belakang) untuk mengambil 2 kartu (1 kartu pertanyaan dan 1 kartu jawaban).
3. Tugas Peserta didik setelah memegang 2 kartu adalah membacakan pertanyaan dan menjawab pertanyaan
4. Guru BK memanggil Peserta didik yang memiliki kartu pertanyaan No. 1 untuk membacakan soal yang ada di kartu sambil berdiri, semua Peserta didik termasuk yang membaca menyimak pertanyaannya.
5. Peserta didik yang memiliki jawaban dari pertanyaan tersebut berdiri dan membacakannya.
6. Apabila jawabannya benar diberi Yel-yel/Tepuk Tangan.
7. Guru BK memanggil Peserta didik yang memegang kartu pertanyaan No.2 dan seterusnya sampai waktu selesai

### **33. KARTU KUARTET JENIS-JENIS PROFESI**

#### **A. Pengertian Kartu Kuartet**

Permainan kartu kuartet adalah permainan dengan membuat pasangan kartu berjumlah 4 sebagai satu pasangan. Di dalam satu set kartu kuartet yang digunakan untuk permainan, terdiri dari 24 atau bisa juga 32 lembar kartu. Di dalam setiap lembar kartu komposisinya terdiri dari gambar dan sebuah tema utama yang dituliskan di bagian tengah atas. Di bawah tulisan tema tersebut tertulis 4 anggota kelompok tema, dengan aturan susunan, tulisan yang paling atas dan dicetak tebal (atau diberi warna lain) adalah nama dari gambar yang tertera. Kartu kuartet sebagai media juga memiliki kekhususan dan keunikan dari sisi bentuk permainannya yang bersifat kompetitif dan menarik

Kartu kuartet jenis-jenis profesi adalah kartu kuartet yang dimodifikasi untuk menyampaikan topik tentang jenis-jenis profesi, Lembaran-lembaran kartu kuartet dipasangkan oleh topik yang mengikatnya, kartu ini di desain untuk membantu anak mudah dalam memahami materi layanan, ringan dan praktis untuk dibawa kemana-mana, sehingga anak-anak dapat memainkan kartu kuartet di segala tempat dan di setiap waktu, dengan permainan yang menarik namun memuat materi layanan .

## **B. Manfaat Kartu Kuartet dalam Layanan Bimbingan dan Konseling**

Manfaat kartu Kuartet bagi peserta didik, kaitanya dengan kegiatan Layanan Bimbingan Konseling diantaranya adalah :

1. Kartu kuartet membantu memberi kesamaan persepsi, menyatukan berbagai persepsi yang muncul dari layanan yang sedang berjalan sehingga materi yang dibahas dapat lebih cepat dipahami bersama .
2. Dalam kartu kuarted membuat konsep abstrak ke konsep konkret dalam bentuk gambar kemudian di perjelas dengan penggunaan keterangan dari materi yang yang dibahas, sehingga anak lebih mudah memahami materi layanan yang disampaikan.
3. Media Kartu kuartet ini dapat mengurangi kejenuhan peserta didik dengan memberikan kesenangan dan pengetahuan seputar jenis-jenis profesi
4. Media kartu kuartet dapat melatih ketrampilan belajar sosial karena dimainkan secara kelompok, butuh interaksi yang dinamis antara anggota kelompok.
5. Media kartu kuartet melatih siswa berkomunikasi dan bernalar kritis, karena saat menggunakan media ini anak harus saling menebak dan membacakan materi layanan.
6. Media kartu kuartet memperbaiki proses layanan karena ada unsur permainan, curah pendapat, diskusi tanya jawab dalam penggunaan media tersebut

### C. Langkah-langkah membuat kartu kuartet

1. Buat desain kartu di komputer dengan menggunakan sebuah aplikasi grafis
2. Isi *lay out* kartu dengan materi layanan jenis-jenis profesi secara berpasangan seperti kartu kuartet pada umumnya, kemudian diberi warna yang berbeda seperti kartu kuartet aslinya, serta gambar yang menarik.
3. Cetak dengan kertas Ivory atau jenis kertas tebal.
4. Potong dengan teknologi laser agar potongnya bagus dan persisi
5. Cek kualitas dan jumlah kartu yang dibuat
6. Masukkan ke dalam box kartu yang sudah disediakan
7. Lengkapi dengan petunjuk pemakaian
8. Desain kartu dapat dilihat pada gambar berikut :



#### **D. Langkah-langkah Penggunaan Kartu Kuartet dalam Layanan Bimbingan Konseling**

1. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok di mana setiap kelompok terdiri dari 4 orang.
2. Setiap kelompok diberi satu set kartu kuartet jenis-jenis profesi
3. Setiap anak dalam satu kelompok berusaha mengumpulkan dan mencari pasangan dari tema kartu yang dimilikinya yang belum lengkap. Pemain tersebut boleh bertanya kepada lawan yang duduk di depannya, atau yang duduk disamping kanan dan kirinya.
4. Bila nama kartu yang dimaksud tepat maka lawan harus memberikannya kepada si peminta kartu, sebelum kartu diberikan pemilik kartu wajib membacakan dan menjelaskan deskripsi profesi yang ada dalam kartu, namun jika salah permainan dilanjutkan pada urutan penanya berikutnya.
5. Bila sudah terkumpul 4 kartu profesi berpasangan maka kartu tersebut harus ditumpuk berjajar rapi di depan pemain.
6. Setelah semua kartu habis dan terkumpul maka diadakan penghitungan akhir siapa yang terbanyak dan siapa yang paling sedikit mengumpulkan kartu.
7. Lebih menarik lagi jika pemenang diberikan penghargaan dan yang kalah diberi konsekuensi untuk menghibur temannya yang sifatnya lucu tapi mendidik.

## **34. MENYUSUN LAPORAN PEMBUATAN ALAT PELAJARAN / MEDIA BIMBINGAN**

### **A. Pengertian Alat pelajaran / Media Bimbingan**

Alat pelajaran atau media Bimbingan adalah alat yang digunakan untuk memperjelas konsep/teori/cara kerja tertentu yang digunakan dalam proses pembelajaran atau bimbingan. Alat pelajaran/ media bimbingan mempunyai ciri memperjelas konsep/teori/cara kerja suatu alat dan ada unsur modifikasi/inovasi bila sebelumnya sudah pernah ada di sekolah/madrasah tersebut.

### **B. Jenis alat pelajaran/Media adalah**

1. Poster/gambar untuk pelajaran / Bimbingan
2. Alat permainan pendidikan, seperti Kartu, Puzzle, permainan monopoly, permainan ulartangga dan sebagainya.
3. Model benda/barang atau alat tertentu,
4. Benda potongan (*cutaway object*),
5. Video/animasi pembelajaran.
6. Alat bantu pelajaran (penjasorkes, seni, prakarya, IPA, teknik)

### **C. Kriteria Alat Pelajaran/ Media Bimbingan**

1. Berupa alat atau media yang berfungsi untuk memperjelas konsep/teori/cara kerja tertentu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran/ bimbingan.
2. Pelaksanaan proses pembelajaran/bimbingan menjadi lebih jelas dan lebih efektif.
3. Alat atau media yang dibuat harus sesuai dengan tugas mengajar/membimbing guru yang bersangkutan.

#### **D. Bukti fisik**

Kegiatan yang menunjukkan bahwa guru telah membuat alat pelajaran/ media bimbingan harus dibuktikan dengan:

1. Laporan tertulis tentang cara pembuatan dan penggunaan alat pelajaran/peraga yang dilengkapi dengan gambar/foto alat peraga tersebut bila alat peraga tidak memungkinkan untuk dikirim.
2. Laporan tertulis tentang cara pembuatan dan penggunaan alat pelajaran/peraga yang dilengkapi dengan alat pelajaran/peraga yang dibuat bila alat pelajaran/ peraga tersebut memungkinkan untuk dikirim.
3. Laporan tersebut harus dilengkapi dengan lembar pengesahan dari kepala sekolah/madrasah bahwa alat peraga tersebut dipergunakan di sekolah/ madrasah.

## **E. Kriteria alat pelajaran / Media Bimbingan**

1. Kategori Kompleks:
  - a. Setiap 4 poster/gambar
  - b. Setiap 4 set alat permainan pendidikan
  - c. Setiap 4 set model
  - d. Setiap 4 alat bantu pelajaran
  - e. Setiap 1 buah benda potongan (cutaway)
  - f. Setiap video/animasi pembelajaran komputer berdurasi minimal 30 menit
2. Kategori Sederhana:
  - a. Setiap 2 poster/gambar
  - b. Setiap 2 set alat permainan pendidikan
  - c. Setiap 2 set model
  - d. Setiap 2 alat bantu pelajaran
  - e. Setiap video/animasi pembelajaran komputer berdurasi minimal 15 menit

## **F. Format Laporan Alat Pelajaran / Media Bimbingan**

Format laporan Pembuatan dan Penggunaan Alat Pelajaran / Media Bimbingan adalah sebagai berikut :

1. HALAMAN JUDUL,  
Memuat judul jenis laporan (Laporan Pembuatan Alat Pelajaran), nama alat pelajaran, nama pembuat, NIP bagi PNS, dan nama sekolah/madrasah/lokasi.
2. HALAMAN PENGESAHAN  
Pengesahan oleh kepala sekolah/madrasah.
3. HALAMAN PERNYATAAN  
Berisi pernyataan dari pembuat bahwa alat pelajaran ini benar- benar asli hasil karya guru bersangkutan.
4. KATA PENGANTAR
5. DAFTAR ISI
6. DAFTAR GAMBAR/FOTO
7. TUJUAN
8. MANFAAT
9. RANCANGAN/DESAIN  
Rancangan/desain alat pelajaran/bimbingan (dilengkapi dengan gambar rancangan atau diagram alir serta daftar dan foto alat dan bahan yang digunakan).
10. PROSEDUR PEMBUATAN  
Prosedur pembuatan alat pelajaran/ bimbingan (dilengkapi dengan foto pembuatan).

## 11. PENGGUNAAN DI SEKOLAH/MADRASAH

Penggunaan alat pelajaran di sekolah/madrasah (dilengkapi dengan foto penggunaan).

12. Dampak peningkatan terhadap kualitas dalam proses pembelajaran / bimbingan dan hasil belajar / bimbingan peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S. Hornby.2005.*Oxford Advanced Learner's Dictionary of Curren English.. New York : Oxford University Press*
- Daryanto dan Karim.2018. *Pembelajaran Abad 21.*  
Yogyakarta : Gava Media
- David Sihombing . 2014. *Pengeritan Modifikasi.*  
[www.brainly.co.id](http://www.brainly.co.id) diunduh tanggal 30 juni 2020
- Dirjendikdasmen. 2017. *Modul PKB Bimbingan Konseling Kelompok Kompetensi D Implementasi Layanan Bk Di Sekolah .* Jakarta : Kemendikbud
- Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan epartemen Pendidikan Nasional 2007. *Rambu – Rambu Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling Dalam Jalur Pendidikan Formal .* Jakarta : Kemendiknas
- Eko Wahyudi. 2013. Definisi Kreatif dan inovatif.  
<https://www.kompasiana.com>. Diunduh tanggal 30 Juni 2020
- Farozin, Muh dkk . 2016. *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling Sekolah Menengah Pertama (SMP).* . Jakarta : kemendikbud
- Kemendikbud. 2019. *Buku 4 pengembangan keprofesian berkelanjutan.* Jakarta: Kemendikbud
- Kemendikbud. 2019. *Buku 5 pengembangan keprofesian berkelanjutan.* Jakarta: Kemendikbud

Kumara, Amitya. 2010. *Mengasah Keterampilan Membaca pada Anak Melalui Belajar atau Bermain*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Nurdyansyah. 2019 . *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press

Prastowo, Andi (2015). *Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

Prayitno . 2013. *Modul Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : P4TK

Rivai, Ahmad, Sudjana, Nana. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algen Sindo.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana

## LAMPIRAN

LAPORAN ALAT PELAJARAN / MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING

“PUZZLE BIMBINGAN DAN KONSELING”



DI SUSUN OLEH  
NURBOWO BUDI UTOMO, SPd. MPsi.  
NIP. 19700719199601

SMP NEGERI 15 YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN  
2022

## HALAMAN PENGESAHAN

Yang bertanda tangan dibawah ini SMP Negeri 15 Yogyakarta  
Mengesahkan laporan karya inovasi media pembelajaran/media  
Bimbingan berupa “PUZZLE BIMBINGAN KONSELING” yang disusun  
oleh

Nama : Nurbowo Budi Utomo, SPd. MPsi.

NIP : 19700719199601

Mengampu : Bimbingan Konseling

Tempat Tugas : SMP Negeri 15 Yogyakarta

Yogyakarta, 16 Juli 2022

Yang mengesahkan

NIP. ....

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Nurbowo Budi Utomo, SPd

NIP : 19700719199601

Mengampu : Bimbingan Konseling

Tempat Tugas : SMP Negeri 15 Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa media inovasi alat pelajaran/Bimbingan berupa "PUZZLE BIMBINGAN DAN KONSELING" ini asli karya sendiri dan digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling di SMP Negeri 15 Yogyakarta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apa bila dikemudian hari terdapat keterangan yang tidak benar saya bersedia menerima sanksi

Yogyakarta, 16 Juli 2022

Yang menyatakan

Nurbowo Budi U SPd

NIP. 197007191996011001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan inovasi alat pelajaran/bimbingan berupa “puzzle Bimbingan dan Konseling” ini.

Karya inovasi alat pelajaran/bimbingan ini dapat terwujud karena adanya berbagai dukungan dari banyak pihak seperti :

1. Kepala SMP Negeri 15 Yogyakarta sekaligus sebagai supervisor
2. Guru BK dan guru-guru lain di SMP Negeri 15 Yogyakarta.
3. Perwakilan Pengurus MGBK SMP Kota Yogyakarta
4. Dan pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu

Kepada pihak-pihak tersebut di atas penulis haturkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan semoga dukungan yang sudah diberikan akan mendapat balasan yang berlimpah dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa karya inovasi ini masih banyak kekurangan-kekurangan, sehingga penulis berharap akan mendapatkan masukan-masukan yang berguna untuk perbaikan karya-karya berikutnya.

Akhirnya penulis berharap karya ini dapat menjadi sumbangan yang positif dalam dunia pendidikan dan dapat menginspirasi guru-guru lain dalam membuat karya inovatif.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL,  
HALAMAN PENGESAHAN  
HALAMAN PERNYATAAN  
KATA PENGANTAR  
DAFTAR ISI  
DAFTAR GAMBAR/FOTO

- A. TUJUAN
- B. MANFAAT
- C. RANCANGAN/DESAIN
- D. PROSEDUR PEMBUATAN
- E. PENGGUNAAN DI SEKOLAH/MADRASAH
  - 1. Penggunaan alat pelajaran di sekolah/madrasah (dilengkapi dengan foto penggunaan).
  - 2. Dampak peningkatan terhadap kualitas dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar desain puzzle bimbingan konseling
2. Gambar alat dan bahan
3. Gambar proses pembuatan puzzle
4. Gambar hasil cetakan puzzle
5. Gambar puzzle yang siap pakai
6. Gambar penggunaan puzzle di kelas

LAPORAN PEMBUATAN  
ALAT PELAJARAN/MEDIA BIMBINGAN  
“PUZZLE BIMBINGAN DAN KONSELING”

A. Tujuan Pembuatan Alat pelajaran Bimbingan berupa Puzzle Bimbingan Konseling

1. Menyediakan alat pelajaran / bimbingan yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran/layanan
2. Menyediakan alat pelajaran/bimbingan yang membantu memperbaiki proses pembelajaran
3. Menyediakan alat pelajaran/bimbingan yang membantu mempermudah peserta didik memahami konsep materi layanan bimbingan dan konseling.

B. Manfaat

1. Bagi peserta didik : mendapatkan layanan bimbingan dan konseling dengan media yang lebih menarik, yang membantu memahami konsep dan mencapai tujuan layanan.
2. Bagi Guru : Dapat memperbaiki proses layanan menjadi lebih aktif, kreatif dan menyenangkan karena didukung dengan media inovatif
3. Bagi sekolah : Memiliki berbagai media pembelajaran/ bimbingan yang inovatif sebagai bahan pengembangan ilmu pengetahuan terutama pengembangan alat pembelajaran

C. Rancangan Desain

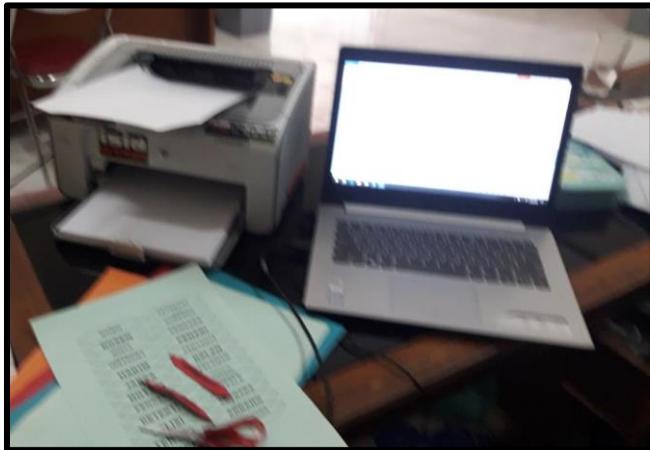
Rancangan alat/media pelajaran/Bimbingan ini dapat dilihat dalam desain di bawah ini



Gambar 1 : Desain media Puzzle BK

Adapun Alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat puzzle bimbingan dan konseling di atas adalah :

1. Komputer / Laptop
2. Printer
3. Gunting/cutter
4. Penggaris
5. Kertas yang agak tebal seperti kertas buffalo atau manila.



Gambar 2 : alat dan bahan

#### D. Prosedur Pembuatan “Puzzle Bimbingan Konseling”

Puzzle Bimbingan Konseling ini dibuat dengan memodifikasi puzzle-puzzle pada umumnya, Modifikasi dilakukan pada isi dan cara bermainnya, dibuat sedemikian sehingga puzzle dapat membantu memperbaiki proses layanan dan membantu

pencapaian tujuan layanan. Prosedur pembuatan “puzzle bimbingan konseling” adalah sebagai berikut:

1. Mencermati tujuan pembelajaran / tujuan layanan yang akan dicapai dalam rencana pelaksanaan Layanan (RPL) .
2. Memodifikasi puzzle yang terdiri Modifikasi konten dan cara bermain dilakukan dengan menyiapkan konten puzzle sesuai tujuan layanan, dan modifikasi cara bermain dilakukan dengan membuat petunjuk cara bermain.
3. Membuat Lay out , mengisi konten dengan materi layanan.
4. Mengedit, mencetak memotong dan mengepak, di lakukan dengan mengedit isi untuk memastikan tidak ada kesalahan,. mencetak dilakukan dengan print biasa menggunakan kertas yang tebal ( bisa memilih berbagai macam kertas sesuai ketersediaannya), memotong dan mengepak dilakukan untuk merapikan dan mengemas agar puzzle siap digunakan. Selengkapny dapat dilihat pa gambar berikut ini.





Gambar 4 : Proses pembuatan

5. Puzze siap dipakai, dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 5 : Puzze yang sudah jadi

## E. Penggunaan Di Sekolah/Madrasah

1. Penggunaan alat pelajaran di sekolah/madrasah (dilengkapi dengan foto penggunaan).

- a. Guru menyiapkan 6 paket puzzle bimbingan dan konseling atau sesuai jumlah kelompok yang akan dibentuk dikelas.
- b. Guru membagi kelas menjadi 4-6 kelompok tergantung jumlah siswa dan ketersediaan puzzle, upayakan 1 kelompok maksimal 6 agar semua dapat aktif.
- c. Setiap kelompok dibagi 1 paket Puzzle dan lembar kerja
- d. Peserta didik mengerjakan puzzle secara kelompok





Gambar 6 : penggunaan puzzle untuk layanan di kelas

- e. Peserta didik mengisi lembar kerja berdasarkan hasil puzzle
- f. Peserta didik menyajikan hasil puzzle



2. Dampak peningkatan terhadap kualitas dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik

Setelah Menerapkan media puzzle bimbingan dan konseling dapat di deskripsikan dampak penggunaan puzzle sebagai berikut:

- a. Penggunaan media “puzzle” dalam layanan BK merangsang peserta didik untuk aktif
- b. Penggunaan media puzzle dalam layanan BK meningkatkan aktifitas motorik, kerjasama, keseriusan, tanggung jawab, sikap komunikatif dan sikap ingin tahu.
- c. Setelah di lakukan penilaian hasil setelah menggunakan puzzle ternyata ada peningkatan skor rata-rata antara pre-test dengan post-test, yaitu dari 28, 32 menjadi 88, 68
- d. Hasil layanan yang menggunakan media puzzle , dapat membantu peserta didik membuat rencana karier masa depan dalam bentuk mind mapping.
- e. Secara umum media puzzle dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan hasil layanan.

Keterangan : Untuk alat/ media yang bisa disertakan sebaiknya disertakan saat penilaian angka kredit.

**JUDUL-JUDUL PENELITIAN TINDAKAN BIMBINGAN  
KONSELING (PTBK) MENGGUNAKAN MEDIA INOVASI BIMBINGAN  
DAN KONSELING**

1. Meningkatkan critical thinking melalui layanan bimbingan klasikal dengan media monopoly pada.....
2. Meningkatkan critical thinking melalui layanan bimbingan kelompok dengan media kartu kuis pada ...
3. Meningkatkan regulasi diri melalui layanan bimbingan kelompok dengan media kartu true or false pada...
4. Meningkatkan manajemen diri melalui bimbingan kelompok dengan media pohon karakter pada siswa ...
5. Meningkatkan adversity melalui layanan bimbingan klasikal dengan media kartu kuis motivasi pada ...
6. Meningkatkan minat studi lanjut melalui layanan bimbingan klasikal dengan media *Spinner Holland* karier pada siswa...
7. Meningkatkan *collaboration skill* melalui bimbingan kelompok dan media ular tangga karakter pada ...
8. Meningkatkan motivasi belajar melalui Bimbingan kelompok dan media kartu kuis pada .....
9. Meningkatkan ketrampilan berkomunikasi melalui bimbingan klasikal dengan media kartu literasi pada...
10. Meningkatkan kreativitas melalui bimbingan kelompok dengan media *puzzle* pada.....

11. Meningkatkan minat studi lanjut melalui layanan bimbingan klasikal dengan media *monopoly* karier pada siswa...
12. Mereduksi prokratinasi akademik melalui layanan bimbingan kelompok dengan media kartu Motivasi pada ...
13. Mereduksi kecanduan gadget melalui layanan bimbingan kelompok dengan media Kartu *True or False* pada ....
14. Mereduksi perilaku membolos melalui layanan bimbingan kelompok dengan media Pohon Karakter pada .....
15. Mereduksi kecanduan *game online* melalui layanan bimbingan kelompok dengan media Ular tangga *games online* pada...

# INOVASI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING

- Dilengkapi :
- Soft Copy RPL BK Kurikulum Merdeka
  - Langkah-langkah **MEMBUAT DAN MENGGUNAKAN** Media BK
  - Contoh **Laporan Media BK** untuk kenaikan Pangkat
  - Contoh **Judul PTBK** yang Menggunakan Media BK
  - Video Contoh **CARA KERJA** Media BK



Dalam Buku Panduan operasional Bimbingan dan konseling ( 2014: 74-75) di paparkan bahwa Pengembangan media bimbingan dan konseling adalah usaha kreatif dan inovatif guru bimbingan dan konseling atau konselor untuk menghasilkan produk yang mampu menjembatani penyampaian pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik/konseli untuk menangkap pesan dengan tepat. Media bimbingan dan konseling tersebut dalam bentuk cetak atau elektronik/digital. Pengembangan media bimbingan dan konseling (*leaflet, poster, booklet, banner, web blog, video interaktif, photo voice, dan lain-lain*) memperhatikan dukungan sarana/fasilitas, setting/lay out, daya tarik, konten media, penempatan, keterbacaan, komposisi, daya Tarik. Guru bimbingan dan konseling atau konselor dapat membuat media secara kreatif dan inovatif serta memanfaatkan media sebagai upaya memaksimalkan layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik/konseli

Membuat media inovasi tidak terlalu sulit jika kita menggunakan metode modifikasi, karena kita tinggal mengamati contoh media yang sudah ada, kemudian meniru dan memodifikasi di beberapa bagian agar menjadi media baru yang lebih inovatif. Tujuan membuat atau menggunakan media inovatif dalam layanan bimbingan konseling adalah untuk memperbaiki proses layanan agar peserta didik lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.

Buku inovasi media ini tersusun berdasarkan praktik-praktik terbaik penulis, yang sudah diaplikasikan dalam layanan bimbingan konseling di sekolah, disamping itu juga dipersiapkan untuk membantu implementasi kurikulum merdeka dalam bidang bimbingan dan konseling, karena media-media inovasi yang ada di buku ini disusun untuk memenuhi kebutuhan layanan yang berdiferensiasi dan membentuk profil pelajar Pancasila. Contoh untuk layanan berdiferensiasi antara lain ketika media ini digunakan dapat memfasilitasi perbedaan gaya belajar baik gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik. Kemudian praktik-praktik profil pelajar Pancasila terfasilitasi juga karena penggunaan media ini mengajak anak berfikir kritis, kreatif, bergotong royong dan mandiri.



**NURBOWO BUDI UTOMO, S.Pd. M.Psi.** adalah guru Bimbingan Konseling. Menempuh pendidikan S1 di Program Studi Bimbingan Konseling UNY dan S2 Psikologi Sains di UAD Yogyakarta. Selain Sebagai guru, juga sebagai Dosen Praktisi, Guru Pamong PPG, Instruktur Nasional, Guru INTI, Penilai angka Kredit kenaikan pangkat Guru Koordinator PKG dan PKB, Ketua ABKIN Kota Yogyakarta, Nara sumber di berbagai diklat dan seminar. Pengalaman sebagai penggiat bimbingan konseling dengan menghasilkan karya-karya seperti Penelitian Tindakan Kelas (PTK) satu tahun satu penelitian, Buku, Modul diklat dan berbagai media inovatif.



**SLAMET WINDARTO, S.Pd.** adalah guru Bimbingan Konseling. Menempuh pendidikan S1. Selain Sebagai guru dan penulis, juga sebagai Dosen Praktisi di UAD, Instruktur Nasional, Nara sumber di berbagai diklat dan seminar. Pengalaman sebagai penggiat bimbingan konseling dengan menghasilkan karya-karya seperti Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Buku, Modul diklat dan berbagai media inovatif.



**PARAMITRA**  
PUBLISHING  
Jl. Kaliurang km 10 no.333  
Ngaglik Sleman Yogyakarta  
Telp./ Fax (0274) 888654

