

## KEMAMPUAN MAHASISWA DALAM MENYUSUN MEDIA PELAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

*Agus Setiawa, Farikha Wahyu Lestari*

Universitas PGRI Semarang

e-mail: [1agussetiawan@upgris.ac.id](mailto:1agussetiawan@upgris.ac.id), [2farikhawahyulestari@upgris.ac.id](mailto:2farikhawahyulestari@upgris.ac.id)

**Abstract.** Media Guidance and Counseling is needed in the delivery of services. The goal is to make services effective and more meaningful. Therefore, students need to get provisions in making guidance and counseling media. This study aims to determine the ability of students in the development of counseling service media. The results of his research show that the ability to develop media mastered by students is in the development of graphic media because it is more easy than other. The most widely used graphic media creation application is Canva. It is still necessary to strengthen the development of audio and audiovisual media among students.

*Keywords:* Media, Guidance and counseling services

**Abstrak.** Media Bimbingan dan Konseling dibutuhkan dalam pemberian layanan. Tujuannya adalah untuk membuat layanan menjadi efektif dan lebih bermakna. Oleh karena itu, mahasiswa perlu mendapatkan bekal dalam pembuatan media bimbingan dan konseling. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam pengembangan media layanan BK. Hasil penelitiannya menunjukkan kemampuan pengembangan media yang dikuasai mahasiswa adalah dalam pengembangan media grafis dikarenakan proses produksinya lebih mudah. Aplikasi pembuatan media grafis yang banyak digunakan yaitu canva. Masih diperlukan adanya penguatan pengembangan media audio dan audiovisual di kalangan mahasiswa.

*Kata kunci:* Media, Pelayanan BK

### A. PENDAHULUAN

Media merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat seseorang pada hal tertentu. Dalam ranah bimbingan dan konseling, media BK diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk

menyalurkan pesan yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian klien sehingga dia dapat memahami kondisi dirinya, mengarahkan diri untuk mengambil keputusan dari setiap permasalahan yang dihadapi. Keberadaan media dalam proses bimbingan dan

konseling merupakan sebuah fungsi yang terintegrasi sehingga layanan dapat diberikan secara efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prasetiawan (2017), dijelaskan bahwa dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling keberadaan media digunakan untuk memperjelas informasi agar tidak sekedar verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, merubah perilaku dan menyamakan persepsi antara konselor dengan klien. Mengingat pentingnya penggunaan media BK dalam pemberian layanan maka sudah selayaknya guru BK maupun para calon guru BK memiliki bekal khusus dalam pengembangan media BK.

Ragam media yang biasa digunakan untuk menunjang proses pelayanan Bimbingan dan Konseling diantaranya; media grafis, media audio, dan media audio visual. Adapun media jenis grafis, diantaranya; poster, foto, chart, bagan, dll. Sementara itu untuk media jenis audio biasanya berupa; music, podcast dalam bentuk digital. Sedangkan untuk jenis audio visual, saat ini yang populer diantaranya; video pendek,

vlog, animasi, dan sejenisnya.(Aghni: 2018).

Dalam perkembangannya, saat ini media yang digunakan dalam dunia pendidikan mulai mengarah pada media ragam media yang disajikan secara digital, termasuk dalam pelayanan bimbingan dan konseling. Penggunaan media digital dapat memacu aktifitas dan kreatifitas siswa dalam memberikan apresiasi pada sebuah karya seperti yang dibuktikan oleh Umam (2013) dalam penelitiannya. Kondisi ini tentu saja tidak terlepas dari perkembangan dunia teknologi informasi yang telah menjadi bagian hidup masyarakat, utamanya para generasi muda yang telah begitu akrab dengan berbagai hal yang berbalut digital. Sebut saja media sosial dengan berbagai ragam platform yang memungkinkan pengguna dapat mengeksplorasi berbagai hal yang diminati untuk selanjutnya dapat dibagikan kepada publik secara digital, misalnya saja; facebook, youtube, instagram, tik tok, podcast, dan ragam lainnya.

Berbagai platform media sosial yang digunakan oleh kalangan muda, tentu juga dapat diterapkan untuk

berbagai tujuan tertentu; misalnya saja untuk memberikan pelayanan bimbingan. Tidak bisa dipungkiri bahwa media sosial telah memberikan pengaruh yang tidak bisa dianggap sepele dikalangan pengguna, khususnya pada anak-anak muda. Dari hasil riset kominfo (2014) setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Hal ini tentu saja menjadi tantangan tersendiri bagi mahasiswa bimbingan dan konseling untuk dapat mengembangkan berbagai ragam media bimbingan dan konseling yang sesuai dengan perkembangan yang ada.

Berbagai kegiatan pelatihan dan penunjang diberikan untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam mengkreasi media bimbingan dan konseling yang menarik. Mata kuliah Media Bimbingan dan Konseling pun telah mengalami berbagai peninjauan dan revisi secara konten materi yang menjadi bahan diskusi dalam perkuliahan. Hal ini dilakukan untuk

menyesuaikan dengan perkembangan yang ada, sehingga produk media media yang dikembangkan sesuai dengan minat calon penerima layanan bimbingan. Hasil kajian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pemberian layanan BK akan memberikan dampak yang signifikan untuk penerima layanan (Mirnayenti dkk, 2015)

Berdasarkan dasar pemikiran yang telah dikemukakan, bahwa penting untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan media bimbingan dan konseling. Sehingga, keterukuran capaian mata kuliah dan berbagai kegiatan pendukung peningkatan keterampilan dalam pengembangan media bimbingan dan konseling teridentifikasi secara spesifik, sebagai dasar penyusunan materi dan strategi pada mata kuliah Media BK semester selanjutnya.

## **B. LANDASAN TEORI**

Media bimbingan dan konseling merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan bimbingan), sehingga dapat

merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa (atau seseorang yang menerima layanan bimbingan) dalam kegiatan layanan bimbingan, sehingga mampu mengenali diri, lingkungan dan pada akhirnya mampu mengarahkan diri untuk mencapai aktualisasi diri (Jannah, 2009: 2; Pakpahan dkk, 2020: 3; Susilana, 2009: 7; Kustandi, 2016: 10). Pada pengertian tersebut telah jelas disampaikan bahwa media dalam pelayanan bimbingan dan konseling merupakan wadah yang isinya adalah bahan-bahan atau materi bimbingan yang dapat digunakan oleh penerima layanan sebagai referensi untuk mengembangkan diri. Jadi, secara spesifik bahwa materi yang disampaikan melalui media bimbingan haruslah mampu merangsang penerima layanan bimbingan dalam upaya mengaktualisasikan diri.

Sedangkan untuk ragam media bimbingan dan konseling saat ini yang marak berkembang adalah jenis media berbasis teknologi informasi yang dikemas secara digital. Adapun ragam media dalam pelayanan bimbingan dan konseling diantaranya

jenis grafis, yaitu media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat angka-angka, dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. (Susilana, 2009)

Jenis media grafis, yaitu: (1) grafik, yaitu penyajian data berangkat melalui perpaduan antara angka, garis dan simbol. (2) diagram, yaitu gambaran yang sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melalui garis-garis simbol. (3) bagan, yaitu perpaduan sajian kata-kata, garis, dan simbol yang merupakan ringkasan suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting. (4) sketsa, yaitu gambar yang sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari suatu bentuk gambar. (5) poster, yaitu sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat. (6) komik, yaitu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan

menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. (7) media foto, yaitu gambar diam (still picture) artinya sajian visual dalam foto tidak bergerak. (8) papan flanel, yaitu papan yang belapis kain flanel untuk menyajikan gambar atau kata-kata yang mudah ditempel dan mudah pula dilepas. (9) bulletin Board, yaitu papan biasa tanpa dilapisi kain flanel. Gambar-gambar atau tulisan-tulisan biasanya langsung ditempelkan dengan menggunakan lem atau alat penempel lainnya.

Media pembelajaran audio atau sering disebut media dengar adalah media yang dapat menyampaikan pesan/informasi menggunakan suara sehingga dapat diterima oleh indera pendengar. Dengan kata lain media audio adalah media yang hanya memberikan rangsangan suara atau isi pesan yang disampaikan hanya diterima dengan indra pendengaran. Contoh media audio atau media dengar antara lain: radio dan Audio Cassete Tape Recorder (ACTR) atau sumber suara yang lain. (Jannah, 2009: 101). Saat ini media audio yang sedang

populer adalah podcast, secara sederhana, podcast diartikan materi audio yang tersedia di internet yang dapat secara otomatis dipindahkan ke komputer atau media pemutar portable baik secara gratis maupun berlangganan. (Fadilah, 2017). Podcast memungkinkan seseorang dapat mendistribusikan secara cepat hasil karyanya ke seluruh daerah, selama terjangkau jaringan internet.

Sedangkan untuk media audio-visual, yaitu media yang memadukan audio dan video atau gambar gerak. Rusman, dkk. (2011: 218) mengemukakan bahwa “video merupakan serangkaian gambar gerak disertai suara yang membentuk satu kesatuan rangkaian menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran, yang disimpan dalam media pita dan disket”. Namun, saat ini dalam perkembangannya media audio visual menggunakan format digital yang lebih ringkas dan dengan mudah didistribusikan. Video banyak digunakan dalam pembelajaran interaktif, dan dijelaskan oleh Arsyad, (2014: 36) bahwa media

pembelajaran interaktif merupakan sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya pasif mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga aktif memberikan respon, dan respon peserta didik tersebut akan menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian materi. Suprijanto, (2005: 171) berpendapat bahwa jenis media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih baik ketika digunakan dalam pembelajaran, karena sekaligus mencakup media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual merupakan media perantara penyajian materi, yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu. Contoh media audio visual misalnya film, film bingkai (slides), dan audio visual dalam bentuk digital (Widaryanto dan Sulfemi, 2016: 1-10).

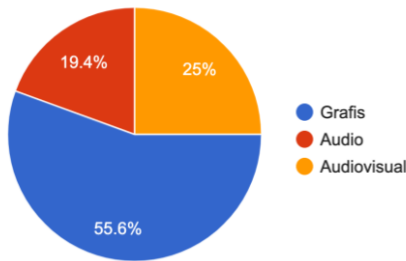
### C. METODE PENELITIAN

Data awal kondisi calon partisipan menjadi bagian penting dalam penelitian ini. Kondisi inilah; yaitu bagaimana pengalaman yang rasakan saat menjalani perkuliahan media BK Tim Peneliti dalam merumuskan metode penelitian yang digunakan. Partisipan penelitian adalah mahasiswa, baik laki-laki maupun perempuan yang telah menempuh mata kuliah Media BK. Pengambilan data menggunakan kuesioner kemampuan mahasiswa dalam menyusun media bimbingan dan konseling. Tautan kuesioner daring disebar secara *snowball* menggunakan relasi antar dosen untuk dibagikan ke mahasiswa lainnya di Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang dan juga melalui mahasiswa secara langsung. Kuesioner daring yang disebar berisi *informed consent*, identitas partisipan, serta sejumlah pernyataan kuesioner. Di bagian pengantar kuesioner daring disebutkan kriteria partisipan, yaitu (1) mahasiswa aktif laki-laki dan perempuan dan (2) telah menempuh mata kuliah media bimbingan dan

konseling. Tidak ada paksaan untuk menyebarkan maupun mengisi kuesioner daring ini.

**D. HASIL PENELITIAN**

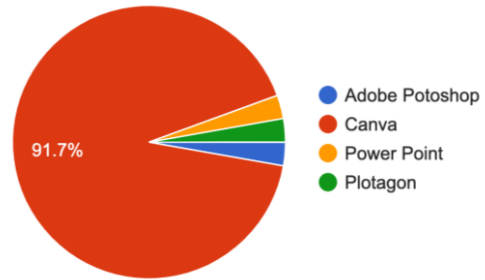
Data didapatkan dari mahasiswa program studi bimbingan dan konseling yang telah menempuh mata kuliah Media BK pada semester VI (enam). Berdasarkan data yang telah didapatkan, maka dapat disampaikan bahwa; dari ketiga jenis media yang telah dipelajari bersama, yaitu media grafis, audio dan audio visual yang paling dikuasai mahasiswa adalah media grafis, selanjutnya media audio visual dan terakhir media audio.



Gambar 1. Jenis media yang dikuasai mahasiswa

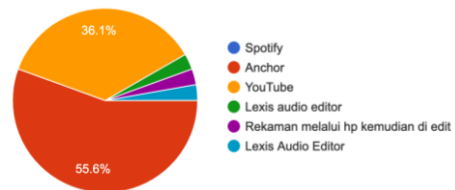
media grafis dianggap memiliki tingkat kerumitan yang rendah, sehingga mahasiswa memiliki tingkat penguasaan yang lebih tinggi; yaitu sebanyak 55.6% penguasaan ada di

media grafis, 25% penguasaan ada di media audio visual dan 19.4% penguasaan ada di media audio.



Gambar 2. Jenis aplikasi yang sering digunakan untuk mendesain media grafis

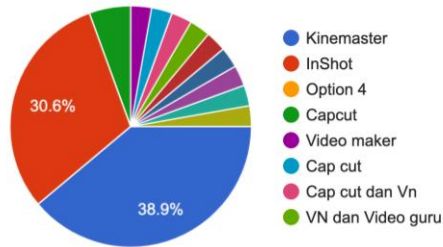
Media jenis grafis yang telah dibuat oleh mahasiswa hamper seluruh mahasiswa mendesain melalui aplikasi canva sebanyak 91.7%, dan Sebagian kecil lainnya dirancang menggunakan power pint, plotagon dan adobe potoshop.



Gambar 3. Jenis aplikasi yang sering digunakan untuk mendesain media audio

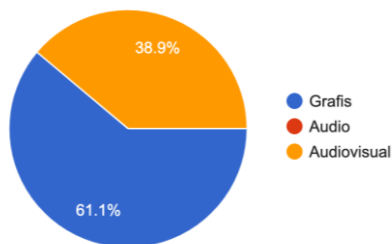
Dari beragam aplikasi populer yang biasa digunakan untuk membuat media audio, 55.6% mahasiswa menggunakan aplikasi anchor, 36.1% menggunakan youtube dan sisanya menggunakan spotify, lexis audio

editor, menggunakan audio record yang tersedia di mobile phone.



Gambar 4. Jenis aplikasi yang sering digunakan untuk mendesain media audio-visual

Untuk media jenis audio visual, mahasiswa lebih banyak menggunakan aplikasi kinemaster sebanyak 38.9%, menggunakan inshot sebanyak 30.6% dan lainnya menggunakan aplikasi option 4, capcut, video maker, VN, Video Guru dan sebagainya.



Gambar 5. Jenis media yang sering digunakan pada sekolah, saat melaksanakan praktik mengajar

Hasil yang didapatkan bahwa saat ini media yang sering digunakan oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah adalah jenis grafis, sebanyak 61.1% dan selebihnya 38.9% menggunakan audio visual.

## E. PEMBAHASAN

Kemampuan mahasiswa dalam menyusun media bimbingan dan konseling terdapat pada kemampuan dalam Menyusun media jenis grafis dan media jenis audio visual. Jenis media grafis banyak dikuasai oleh mahasiswa dikarenakan dalam penyusunannya tidak membutuhkan bahan dan kerumitan yang berarti. Selain itu, saat ini banyak terdapat aplikasi online yang menyediakan berbagai fitur yang menarik dan ramah pengguna, sehingga dalam proses penyusunan media jenis grafis terdapat banyak kemudahan.

Salah satu aplikasi online yang paling populer, yaitu canva.com dimana canva adalah salah satu provider yang menyediakan ribuan template desain dan bahan grafis yang praktis dan melimpah sehingga memudahkan para penggunanya. Mahasiswa memilih menggunakan aplikasi ini dikarenakan kemudahan dalam mengoperasikannya, sehingga pengguna begitu dimanjakan oleh berbagai fitur yang dimiliki oleh canva.com. Fakta lain menunjukkan bahwa dikalangan guru BK yang ada di sekolah dalam memberikan



pelayanan bimbingan dan konseling juga masih banyak yang menggunakan media grafis, sehingga hal ini turut memberikan persepsi kepada mahasiswa bahwa cukup dengan menguasai media jenis grafis, maka telah dapat memberikan pelayanan BK di sekolah dengan baik.

Jenis media lain yang begitu populer dikuasai proses penyusunannya oleh mahasiswa, yaitu jenis audio visual. Media jenis ini populer dengan nama video, film pendek, atau animasi. Banyaknya provider yang menyediakan fitur penyusunan video pendek atau animasi secara online juga turut mendorong mahasiswa dalam penyusunan media jenis audio visual. Fakta lain yang tidak kalah menarik adalah, dikarenakan mahasiswa merupakan pengguna aktif media sosial, dimana untuk mengisi konten media sosial dapat berupa grafis (foto) ataupun jenis video (audio visual).

Aplikasi populer yang digunakan oleh mahasiswa dalam penyusunan media BK jenis audio visual, diantaranya kine master, inshot, video maker, VN dan sejenisnya. Aplikasi-aplikasi tersebut

mudah ditemukan dalam pencarian online serta mudah dalam penggunaan, sehingga memudahkan mahasiswa dalam memproduksi media jenis audio visual yang menarik. Fakta menariknya bahwa sebagian besar aplikasi yang digunakan mahasiswa adalah aplikasi yang dapat digunakan pada mobile phone, dan mahasiswa memiliki ketertarikan dengan aplikasi yang dapat digunakan pada android.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, bahwa kemampuan mahasiswa dalam menyusun media bimbingan dan konseling sebagian besar ada pada penguasaan media jenis grafis dan audio visual. Kemampuan ini didukung oleh berbagai aplikasi yang dapat digunakan dengan mudah dalam penyusunan media grafis dan audio visual.

## F. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan:

- 1) kemampuan pengembangan media yang paling dikuasai mahasiswa BK adalah media grafis
- 2) Aplikasi yang digunakan dalam membuat media grafis yaitu canva.

Sedangkan untuk media audio mereka lebih memanfaatkan aplikasi Anchor, sedangkan untuk media audiovisual mahasiswa lebih sering menggunakan kinemaster.

3) Keterampilan pengembangan media yang sering digunakan ketika magang yaitu media grafis.

Merujuk pada hasil tersebut maka perlu adanya penguatan keterampilan pengembangan media audio dan video di kalangan mahasiswa.

## G. DAFTAR RUJUKAN

- Aghni, Rizki Ilyasa. (2018). *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. XVI No. 1 Tahun 2018.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Creswell, J.W. (2008). *Educational research: Planning, conductiong, and evaluating quantitative and qualitative research* (3rd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- Fadilah, Efi dkk. (2017). *Podcast sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio*. Vol. 1 No. 1 Tahun 2017. Kajian Jurnalisme: Program Studi Jurnalistik, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjajaran. E-ISSN: 2549-1946.
- Jannah, Rodhatul. (2009). *Media pembelajaran*. Cetakan I. Banjarmasin: Antarasari Press.
- Mirnayenti, Syahniar dan Alizamar. (2015). *Efektivitas Layanan Informasi Menggunakan Media Animasi Meningkatkan Sikap Anti Bullying Peserta Didik*. KONSELOR. Volume 4 Nomor 2
- Pakpahan, Andrew Fernando. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Cetakan I. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Prasetiawan, Hardi. (2017). *Media Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling*. THE 5<sup>TH</sup> URECOL PROCEEDING UAD Yogyakarta
- Rmg. (2013). *Kominfo: Pengguna Internet di Indonesia 63 orang*. [https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita\\_satker](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker)
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi mengembangkan profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suprijanto. (2005). *Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susilana, Rudi dan Cepi Ruyana. (2009). *Media pembelajaran-Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Umam, Kaiful. (2013). *Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa Volume 01 Nomor 01 Tahun 2013,100-105
- Widaryanto & Sulfemi, W.B. (2016). *Korelasi Penguasaan TIK Guru dengan Kemampuan TIK Peserta Didik*. Edutecno, 14. (1). 1-10.