

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KONSELING

SATUAN PENDIDIKAN	: SMA NEGERI 1 GURAH KAB. KEDIRI
KELAS/SEMESTER	: XI / 2
TEMA LAYANAN	: KEMATANGAN INTELEKTUAL
SUB TEMA	: MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK MERAH PRESTASI
BIDANG BIMBINGAN	: SOSIAL
FUNGSI LAYANAN	: PEMAHAMAN
PEMBELAJARAN KE	: 2
ALOKASI WAKTU	: 1 X 30 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat memahami fungsi gadget
2. Peserta didik dapat memahami dampak positif dan negatif gadget
3. Peserta didik dapat mempraktekan langkah-langkah pencegahan ketergantungan gadget

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN/ LAYANAN

1. Tahap Awal/Pendahuluan

- 1.1 Memberikan salam/sapaan dengan penuh semangat dan keakraban kepada peserta didik, kemudian mengajak peserta didik untuk mengawali kegiatan dengan berdo'a.
- 1.2 Guru BK memberikan pengantar singkat tentang tujuan layanan Bimbingan dan Konseling
- 1.3 Membina hubungan baik dengan peserta didik serta membuat suasana kegiatan menjadi lebih semangat dan rileks.
- 1.4 Menanyakan kesiapan kepada peserta didik tentang kegiatan layanan yang akan dilakukan hari ini.

2. Tahap Inti

- 2.1 Guru pembimbing membuka bebreran berupa banner ular tangga yang berhubungan dengan materi layanan
- 2.2 Peserta didik memperhatikan penjelasan teknik permainan ular tangga yang diberikan serta Guru BK mengajak peserta didik berdialog interaktif
- 2.3 Setelah itu, peserta didik berkumpul dengan kelompoknya, yang telah terbagi di pertemuan sebelumnya. Kelompok terbagi menjadi 4 kelompok.
- 2.4 Guru BK mengajak memulai permainan, kelompok yang melakukan suit untuk menentukan siapa yang mulai jalan terlebih dulu.
- 2.5 Kelompok yang telah berjalan dulu mulai beraksi sesuai dengan perintah yang ada dalam permainan ular tangga sesuai dengan materi layanan.

3. Tahap Penutup

- 3.1 Guru BK mengajak peserta didik melakukan refleksi atas kegiatan yang telah dilakukan
- 3.2 Guru BK mengajak peserta didik agar bijaksana dalam menggunakan smartphone.
- 3.3 Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang dan mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Evaluasi Proses

Guru Bk melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi :

- a. Mengadakan refleksi
- b. Sikap peserta didik dalam mengikuti permainan ular tangga dengan materi “memanfaatkan teknologi informasi untuk meraih prestasi”
- c. Cara siswa menyampaikan pendapat atau menginterpretasikan perintah dalam permainan : sesuai dengan topic/kurang sesuai dengan topic/tidak sesuai dengan topic.
- d. Cara peserta didik menjawab atau menginterpretasi pertanyaan yang ada dalam permainan : mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami.

2. Evaluasi Hasil

Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain

- a. Merasakan suasana pertemuan : menyenangkan/ kurang menyenangkan/ tidak menyenangkan
- b. Topic yang dibahas : sangat penting/ kurang penting/ tidak penting.
- c. Cara guru BK dalam menyampaikan layanan : mudah dipahami/ tidak mudah/ sulit dipahami.
- d. Kegiatan yang diikuti : menarik/ kurang menarik/ tidak menarik untuk diikuti.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Kediri, 16 Juli 2021
Guru Bimbingan dan Konseling

Drs. H. BAMBANG SOETIARSO, MM
NIP. NIP. 19630602 198803 1 012

MATLAS F. MINNA, S.Pd., M.Pd
NIP. 19820207 200604 2 019