

**RENCANA PELAKSANAAN PELAYANAN
SATUAN LAYANAN KLASIKAL**

Satuan Pendidikan : SMAN 1 Cibungbulang
Kelas/Semester : X / 1
Waktu : 1 X 10 menit

- I. MATERI LAYANAN : **BAB E MY IDOL**
A. SELAMAT DATANG KELAS X
- II. ASPEK PERKEMBANGAN : 7. Perkembangan Pribadi
- III. NILAI KARAKTER : **Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Mandiri, Bersahabat / Komunikatif, Tanggung Jawab**
- IV. KOMPETENSI : Meneladani tokoh idola secara positif
- V. INDIKATOR : Mamahami karakteristik diri sendiri
- VI. BIDANG BIMBINGAN : Pribadi
- VII. TUJUAN LAYANAN : Peserta didik mencontoh hal positif dari tokoh idolanya
- VIII. FUNGSI LAYANAN : Pemahaman, Penyesuaian, Preventif, Pemeliharaan, Pengembangan
- IX. METODE : Kooperatif Learning, Joyfull Learning
- X. SUMBER LAYANAN : Modul BK - Psikologi Remaja, Dinamika Kelompok
- XI. LANGKAH-LANGKAH LAYANAN:

KEGIATAN PELAYANAN KLASIKAL	WAKTU
A. Pendahuluan 1. Memberi salam, memeriksa kehadiran peserta didik dan kebersihan kelas. 2. Apersepsi dan motivasi : Apakah kalian mempunyai tokoh idola dan siapa tokoh idolanya ? 4. Menjelaskan tujuan pelayanan klasikal dan aspek perkembangan yang akan dicapai sesuai dengan RPL Silabus.	1'
B. Kegiatan Inti 1. Proses <ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi : merasakan pendekatan pelayanan BK dan ingin menjadikannya sebagai tokoh idola • Elaborasi : "Why this is happened and why do you do it ?" mendapat kesempatan untuk menyebutkan tokoh idola yang disukai tanpa rasa takut. • Konfirmasi : memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai aspek perkembangan yaitu meniru hal yang positif dari tokoh idolanya. 2. Aspek CTL <ul style="list-style-type: none"> • QUESTIONING (bertanya) : peserta didik membahas tokoh idola yang disenangi dengan berbagai alasannya. • Konstruktivisme (membangun) : memperhatikan peragaan sosio drama yang ditampilkan beberapa teman di depan kelas sehingga terbangun pemahaman meniru secara positif dari tokoh idola. • Authentic Assessment (penilaian yang sebenarnya) : menyelesaikan tugas di modul BK dengan menuliskan beberapa tokoh idola yang dikagumi 3. Kecakapan Hidup <ul style="list-style-type: none"> • Kooperatif : melakukan pembelajaran kooperatif dan kolaborasi dengan peserta didik lain untuk mencontoh hal-hal yang positif dari tokoh idola. 	8'
C. Penutup 1. Kesimpulan : peserta didik dan guru BK menyimpulkan suasana perlunya tokoh idola sebagai pemberi semangat dalam belajar dan mencapai sukses 3. Refleksi : tentang tokoh idola untuk memperoleh pengalaman pelayanan BK klasikal yang didapat hari ini.	1'

XII. PENILAIAN

TEKNIK	BENTUK	TAHAP PENILAIAN
Unjuk kerja	Permainan	Laiseg : Memiliki tokoh idola. Laijapen : Meniru tokoh idola secara positif. Laijapan : Mengembangkan prinsip hidup tokoh idola dengan prestasi

XIII. CATATAN KHUSUS

- A. Diberikan reward bila ada perubahan sikap pada peserta didik bernama : _____
- B. Diberikan Perhatian Khusus (PK) bagi peserta didik yang belum ada perubahan sikap bernama _____

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Cibungbulang


Drs. Windu Sarwono, M.Pd
NIP. 196410091996011001

Cibungbulang, Juli 2021
Guru BK/Konselor


Rezky Anugrahati Rahayu, S.Pd
NIP

Lampiran 1

Materi

Anak punya idola tidak terbatas pada anak yang sudah besar atau usia remaja. Bahkan sejak berusia 1 tahun, Si Kecil sudah punya idola. anak-anak bisa belajar mengenali karakter baik dan buruk melalui tokoh idolanya. Tokoh idola tentulah memiliki karakter yang melekat dalam dirinya. Entah itu sebagai pahlawan super, remaja yang jenius, penyihir yang kreatif, atau kucing yang jahil. Hal ini dapat membuat anak percaya diri pada kekuatannya, serta memotivasi anak untuk menjadi lebih baik. anak punya idola adalah fase alami dan normal dari perkembangan dan pertumbuhan anak.

Menurut Ravitz, hal ini sebenarnya bagian dari perkembangan yang sehat. Dan ini adalah waktu bagi anak untuk membangun kemandirian psikologis dan emosional. Memangnya, apa saja dampak psikologis apabila anak punya idola?

- Mendorong Si Kecil Memiliki Cita-cita di Luar Pakem
- Membantu Si Kecil Membedakan Antara 'Baik' dan 'Buruk'
- Jalan bagi Si Kecil untuk Menemukan Teman
- Membuat Si Kecil Percaya pada Kekuatan di Dalam Dirinya.

Globalisasi memungkinkan penyebaran berbagai informasi keseluruhan dunia, setiap orang dari berbagai negara sekarang dapat dengan mudah saling berhubungan tanpa harus memikirkan jarak yang membentang. Kondisi tersebut tentunya sangat bermanfaat untuk mempromosikan kekayaan suatu budaya sebagai pariwisata maupun berbagai produk yang dihasilkan sebuah negara. Contohnya saja dengan menggunakan media internet orang dapat dengan mudah mengenal budaya dari sebuah negara yang letaknya berada disebelah lautan, segala informasi tentang barang, identitas seseorang, dan masih banyak lagi yang dapat diakses dengan mudah. Salah satu negara yang budayanya belakangan menjadi sorotan di Indonesia adalah Korea Selatan, hal tersebut terlihat dari mulai semakin diminatinya berbagai produk yang berbau Korea seperti makanan, busana, musik, drama bahkan bahasa yang telah menjadi begitu familiar di kalangan remaja Indonesia. Dalam percakapan sehari-hari seringkali muncul perkataan yang mengadaptasi bahasa atau istilah yang berbau Korea dikalangan remaja termasuk mahasiswa, seperti "yak", "Ottoke", "oppa" dan beberapa istilah-istilah lain yang diadaptasi dari bahasa Korea. Selain istilah, tempat makan yang khusus menyediakan makanan khas Korea juga semakin mudah ditemukan. Setiap siswa sudah pasti memiliki cita-cita/harapan-harapan untuk masa depannya. Mempersiapkan diri untuk meraih sukses dalam belajar dan mempersiapkan karir masa depan sangatlah penting. Kesuksesan dalam belajar dan suatu pekerjaan tidaklah diperoleh secara tiba-tiba, kesuksesan merupakan suatu hal dari persiapan pendidikan sebelumnya. semuanya berpangkal tolak dari usaha seseorang untuk meraih sukses. Keberhasilan didalam karir masa depannya merupakan keadaan yang diinginkan oleh semua orang-orang dalam hidupnya.

Seseorang cenderung memperoleh keberhasilan dalam hidupnya apabila pekerjaan itu sesuai dengan apa yang diinginkan dan dapat memenuhi kebutuhannya baik secara fisik maupun psikis juga mendapatkan penghargaan dari orang lain.

Lampiran 2

Lembar Instrumen/pengamatan (Observasi)

NO	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Siswa mengamati tentang idolaku		
2.	Siswa mengungkap permasalahan dengan terbuka		
3.	Siswa mampu memahami karir masa depan		
4.	Siswa mampu merencanakan langkah pelaksanaan hasil karir sosial		
5.	Siswa mampu mengembangkan karir sosial		

Lampiran 3

Kegiatan siswa

1. Bagaimana sikap anda terhadap keberhasilan seseorang ?

No	Jenis Kegiatan	Biasa	Senang	Sangat Senang
1.	Siswa berprestasi			
2.	Pemain bola terkenal			
3.	Penyanyi terkenal			
4.	Pelukis terkenal			
5.	Juara kelaas			

2. Bagaimana anda memnyikapi kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler

No.	Jenis Kegiatan	Sulit	Agak sulit	Mudah	Keterangan
1.	Komputer				
2.	Karya ilmiah				
3.	Melukis				
4.	Menyanyi				
5.	Basket				
6.	Pecinta lingkungan alam				
7.	Bahasa inggris				
8.	Drama				
9.	Seni gamelan				
10.	Seni Tari				