

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KLASIKAL
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2020/2021

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Sosial
C	Topik / Tema Layanan	13 Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja
D	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pencegahan
E	Tujuan Umum	Peserta didik/konseli dapat memahami pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja
F	Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengemukakan pengaruh negative dari media social terhadap perilakunya 2. Peserta didik dapat memecahkan masalah dampak negatif penggunaan sosial media 3. Peserta didik dapat membiasakan tindakan pencegahan pengaruh buruk penggunaan sosial media
G	Sasaran Layanan	Kelas VIII
H	Materi Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian soial media 2. 13 Pengaruh sosial media terhadap perilaku remaja
I	Waktu	2 Kali Pertemuan x 40 Menit
J	Sumber	https://pakarkomunikasi.com/pengaruh-media-sosial-terhadap-perilaku-remaja
K	Metode/Teknik	Ceramah, TPS dan Diskusi
L	Media / Alat	Slide power point tentang pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja
M	Pelaksanaan	
	Tahap	Uraian Kegiatan
	1. Tahap Awal /	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan peserta didik

	Pedahuluan	(menanyakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking) 3. Menyampaikan tujuan layanan materi Bimbingan dan Konseling 4. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik
	2. Tahap Inti	1. Guru BK memaparkan materi 13 pengaruh sosial media terhadap perilaku remaja 2. Guru BK mengajak peserta didik untuk aktif dalam mengikuti layanan 3. Guru BK membagi kelas menjadi 6 kelompok, 1 kelompok 2 orang 4. Guru BK memberi LK kepada masing-masing kelompok 5. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok masing-masing 6. Setiap kelompok mempresetasikan tugasnya ke dalam kelompok besar terdiri dari 4 anggota kemudian kelompok lain menanggapi, dan seterusnya bergantian sampai selesai.
	3. Tahap Penutup	1. Guru BK mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan 2. Guru BK mengajak peserta didik untuk agar dapat menghadirkan Tuhan dalam hidupnya 3. Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang 4. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam
M	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi : 1. Melakukan Refleksi hasil, setiap peserta didik menuliskan di kertas yang sudah disiapkan. 2. Sikap atau atusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan 3. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya 4. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK
	2. Evaluasi Hasil	Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain : 1. Merasakan suasana pertemuan : menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan. 2. Topik yang dibahas : sangat penting/kurang penting/tidak

		<p>penting</p> <p>3. Cara Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menyampaikan : mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami</p> <p>4. Kegiatan yang diikuti : menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti</p>
--	--	--

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Uraian materi
2. Lembar kerja siswa
3. Angket evaluasi hasil layanan bimbingan klasikal
4. Instrumen observasi terhadap proses layanan bimbingan klasikal

Pulosari, 8 September 2020

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru BK

Heri Waluyo, S.Pd
NIP.19690903 199802 1 003

Listiyani Mei Saripah, S.Pd
NIP.

1. Uraian Materi

13 Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja

Saat ini, media sosial merupakan satu di antara macam-macam media komunikasi khususnya media komunikasi modern yang banyak digunakan oleh masyarakat untuk membangun dan memelihara hubungan dengan kerabat, teman, rekan kerja, dan lain sebagainya. Selain itu, media sosial juga banyak digunakan di bidang-bidang yang lain seperti pendidikan, politik, bisnis, pemasaran, dan lain-lain. Dipilihnya media sosial sebagai sarana komunikasi masa kini karena media sosial dipandang memiliki beberapa kelebihan dibanding media lainnya seperti dapat menjangkau khalayak yang sangat luas, mudah diakses kapanpun dan dimanapun melalui jaringan internet, murah, interaktif, serta cepat.

Apakah media sosial itu?

Sejak awal kemunculannya, para ahli telah mencoba untuk mendefinisikan media sosial. Berikut adalah beberapa di antaranya.

- Mark Hopkins (2008) mendefinisikan media sosial sebagai istilah yang tidak hanya mencakup berbagai platform media baru tetapi juga menyiratkan dimasukkannya sistem seperti FriendFeed, Facebook, dan lain-lain yang pada umumnya dianggap sebagai jejaring sosial. Idennya adalah bahwa berbagai platform media tersebut memiliki komponen sosial dan berperan sebagai media komunikasi publik.
- Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein (2010) yang menyatakan bahwa media sosial merupakan sekumpulan aplikasi berbasis internet yang dibangun dengan dasar-dasar ideologis dari WEB 2.0 yang merupakan platform dari evolusi media sosial yang memungkinkan terjadinya penciptaan dan pertukaran dari User Generated Content.
- K Lewis (2010) mendefinisikan media sosial sebagai label bagi eknologi digital yang memungkinkan orang untuk berhubungan, berinteraksi, memproduksi, dan berbagi isi pesan.
- Philip Kotler dan Kevin Lane Keller (2016) mendefinisikan media sosial dari perspektif komunikasi pemasaran. Mereka menyatakan bahwa media sosial adalah media yang digunakan oleh konsumen untuk berbagi teks, gambar, suara, dan video informasi dengan orang lain dari perusahaan dan vice versa.
- McGraw Hill Dictionary mendefinisikan media sosial sebagai sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komputasi virtual.

Dari berbagai pengertian media sosial menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media sosial adalah sebuah platform seperti Facebook, Twitter, atau Instagram yang digunakan dengan tujuan utama untuk membangun dan memelihara hubungan dengan orang lain. Kemudahan untuk mengakses media sosial, berbiaya murah, interaktif, dan cepat merupakan beberapa alasan mengapa media sosial akhir-akhir ini

menjadi media komunikasi yang paling digemari. Jumlah penggunanya pun setiap tahun terus meningkat baik dari kalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa.

Di Indonesia sendiri jumlah pengguna media sosial yang berasal dari kalangan remaja terus meningkat. Para remaja menggunakan media sosial umumnya untuk menunjukkan eksistensi diri, mendekati diri dengan follower dan teman, mencari informasi terkini, mencari teman baru, menyalurkan minat dan bakat, dan hiburan. Selain ditujukan untuk hal-hal yang positif, media sosial juga kerap disalahgunakan oleh remaja. Misalnya, untuk melakukan perundungan terhadap teman, mobilisasi untuk tawuran, dan lain sebagainya. Dengan demikian, media sosial memberikan pengaruh atau efek terhadap perilaku remaja, baik positif maupun negatif.

Adapun pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Mencari hiburan

Remaja umumnya menggunakan media sosial untuk mencari hiburan seperti menonton video, film, bermain game online, dan lain sebagainya. Jenis-jenis media sosial yang menyediakan hiburan semacam ini misalnya Facebook, Youtube, Discord, LINE, dan lain sebagainya.

2. Mencari informasi

Media sosial juga kerap digunakan oleh para remaja untuk mencari informasi khususnya yang berkaitan erat dengan pelajaran di sekolah. Misalnya, mencari informasi yang berkaitan dengan pembuatan laporan penelitian atau laporan praktikum. Informasi yang dicari berkaitan dengan teori serta format penyusunan laporan. Selain informasi yang berkaitan dengan tugas-tugas sekolah, para remaja juga mencari informasi terkini seperti berita dan jenis-jenis informasi lain yang kerap kali tidak sesuai dengan usia mereka.

3. Mencari teman baru

Para remaja juga kerap menggunakan media sosial untuk mencari teman baru atau komunitas baru yang sesuai dengan minat dan hobi yang ditekuni. Misalnya komunitas motor, bahasa, memasak, fotografi, dan lain sebagainya. Namun tak jarang teman baru yang dicari oleh para remaja ini adalah seseorang yang memalsukan identitas aslinya. Hal ini berakibat pada banyaknya kasus kriminal yang dimulai dari perkenalan dengan seseorang di media sosial. Akhirnya, bukan teman baru yang didapat melainkan masalah yang berkaitan dengan hukum.

4. Berbagi informasi

Pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja lainnya adalah mereka aktif untuk saling berbagi informasi. Misalnya, berbagi foto atau video melalui Facebook atau Youtube. Bahkan

akhir-akhir semakin banyak remaja yang berminat menjadi Youtuber karena melihat beberapa tokoh yang berhasil menjadi youtuber.

5. Eksistensi diri

Media sosial juga sering digunakan oleh para remaja untuk menunjukkan eksistensi diri dengan cara mengunggah foto-foto atau video, mem-posting status, memberikan komentar atau likes, dan lain sebagainya. Terkadang, jika apa yang di-posting dan diunggah ke media sosial tidak mendapat respon dari pengguna lainnya atau minimnya jumlah likes yang didapat, mereka akan merasa stres sendiri. Tentunya hal ini tidak baik bagi kondisi psikologis mereka.

6. Berkomunikasi

Peran media sosial dalam komunikasi digital adalah sebagai sarana komunikasi penggunaannya. Tujuan utama para remaja menggunakan media sosial adalah untuk berkomunikasi dengan keluarga, teman, atau teman baru. Melalui media sosial, mereka akan tetap terhubung dengan orang-orang terdekat serta menjaga tali silaturahmi.

7. Belanja online

Belanja online adalah perilaku kekinian yang marak dilakukan oleh para pengguna media sosial tak terkecuali para remaja. Dengan semakin menjamurnya situs-situs belanja online, mereka akan dengan mudah memilih dan membeli produk yang diinginkan tanpa harus pergi ke toko. Adapun produk yang biasa dibeli oleh remaja adalah baju, telepon genggam, buku, dan lain sebagainya.

8. Jualan online

Para remaja yang mempunyai bakat bisnis dan memiliki produk yang dapat dijual biasanya akan memanfaatkan media sosial sebagai media promosi dari produk yang dimiliki. Adapun produk yang dapat mereka jual berupa tulisan, makanan, asesoris, atau hasil karya lainnya.

9. Memicu cyber-bullying

Cyber-bullying atau perundungan secara online kini kian marak terjadi di kalangan remaja. Perundungan secara online ini terjadi akibat remaja menyalahgunakan media sosial untuk tujuan merundung teman sendiri misalnya dengan mengirim pesan-pesan yang bernada ancaman dan lain sebagainya. Perundungan semacam ini dapat mengganggu kondisi psikologis sang korban bahkan tak jarang ada yang bunuh diri karena tidak tahan terhadap perundungan yang dilakukan temannya melalui media sosial.

Kasus lainnya terkait perundungan adalah perundungan yang dilakukan di kehidupan nyata kemudian direkam dengan menggunakan video dan diunggah ke media sosial. Selain hal ini juga dapat memengaruhi kondisi psikologis sang korban, hal ini juga berdampak buruk bagi mereka yang melakukan perundungan karena jelas-jelas melakukan perbuatan yang melanggar hukum.

10. Bahaya kejahatan

Dunia maya sejatinya lebih kejam dari dunia nyata karena seseorang yang baru kita kenal melalui media sosial bisa jadi memiliki niat jahat atau memang seorang kriminal. Banyak kasus yang terjadi seorang remaja putri yang pergi menemui teman yang baru dikenalnya melalui media sosial dan berakhir dengan kasus perkosaan atau bahkan pembunuhan. Untuk itu sebagai pengguna media sosial, remaja juga hendaknya bersikap hati-hati jika ingin menambah atau mencari teman baru melalui media sosial.

11. Kecanduan

Kecanduan adalah salah satu dampak negatif media sosial yang juga harus diperhatikan. Kecanduan media sosial ini berkaitan erat dengan banyaknya informasi pribadi yang disampaikan ke publik melalui media sosial ataupun informasi lainnya yang berasal dari luar dirinya. Melubernya informasi ini mendorong para remaja untuk terus mencari atau meng-update dan berbagi informasi-informasi yang diperoleh dengan teman-temannya atau kepada publik.

12. Mengganggu kehidupan dengan keluarga

Kehadiran media sosial sejatinya dapat mengganggu kehidupan dengan keluarga. Meskipun di antara anggota keluarga tetap bisa berkomunikasi secara online, namun komunikasi yang paling tepat adalah komunikasi yang dilakukan secara tatap muka atau komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi. Karena melalui komunikasi tatap muka lah, emosi kedekatan antar anggota keluarga tetap terjaga dengan baik.

Namun, jika masing-masing anggota keluarga sibuk dengan teman-teman virtualnya di media sosial apalagi ketika di rumah maka akan terasa adanya jarak antara anggota keluarga. Karena sebaiknya ketika telah berada di rumah ada baiknya masing-masing anggota keluarga menyimpan telepon genggamnya agar tidak mengganggu kehidupan dengan anggota keluarga yang lain.

13. Kesehatan

Menggunakan media sosial secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan. Remaja yang menggunakan media sosial tanpa batasan waktu seperti misalnya bermain game online dapat mengundang masalah kesehatan yang tidak sepele. Beberapa gangguan kesehatan jika terlalu

berlebihan menggunakan media sosial lainnya adalah menyebabkan gangguan pada mata (kebutaan), sakit punggung, atau bahkan kematian.

Tentu kita masih ingat seorang gamer yang terus-terusan main game online tanpa istirahat hingga akhirnya meninggal di tempat. Hal ini disebabkan ia duduk selama berjam-jam dalam posisi yang sama. Tentunya ini sangat disayangkan hanya karena ingin mencari hiburan atau memperoleh uang dari bermain game online tetapi malah nyawa melayang.

Manfaat Mempelajari Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja

Mempelajari pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja dapat memberikan beberapa manfaat, diantaranya adalah :

- Kita dapat mengetahui dan memahami beberapa pengertian media sosial.
- Kita dapat mengetahui dan memahami berbagai pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja baik yang bersifat positif maupun negatif.

Demikianlah ulasan singkat tentang pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. Semoga dapat menambah wawasan dan pengetahuan kita tentang media sosial dan pengaruhnya terhadap perilaku remaja.

Lampiran

Angket Evaluasi Hasil Layanan Bimbingan Klasikal

Petunjuk :

Bacalah pernyataan di bawah ini dan berilah tanda centang (√) pada kolom skor sesuai dengan apa yang Anda alami!

No	PERNYATAAN	SKOR			
		1	2	3	4
1	Saya memahami dengan baik tujuan yang diharapkan dari materi yang disampaikan				
2	Saya memperoleh banyak pengetahuan dan informasi dari materi yang disampaikan				
3	Saya menyadari pentingnya bersikap sesuai dengan materi yang disampaikan.				
4	Saya meyakini diri akan lebih baik, apabila bersikap sesuai dengan materi yang disampaikan.				
5	Saya dapat mengembangkan perilaku yang lebih positif setelah mendapatkan materi yang disampaikan.				
6	Setelah mendapatkan materi layanan, saya dapat mengubah perilaku sehingga kehidupan saya menjadi lebih baik.				
	Total Skor = 20				

Pulosari, 8 September 2020

Mengetahui,
GuruBK/ Konselor

Peserta didik/ Konseli

Listiyani Mei Saripah, S.Pd

.....

Lampiran

Instrumen Observasi terhadap Proses Layanan Bimbingan Klasikal

PEDOMAN OBSERVASI

Kelas :

Jumlah Siswa :

Petunjuk :

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor yang sesuai dengan hasil penilaian Anda terhadap kegiatan layanan Bimbingan Klasikal yang baru saja Anda berikan!

NO	PERNYATAAN	SKOR			
		1	2	3	4
1	Peserta didik terlibat aktif				
2	Peserta didik antusias dalam mengikuti kegiatan				
3	Peserta didik kreatif				
4	Peserta didik saling menghargai				
5	Peserta didik saling mengeluarkan pendapat				
6	Peserta didik berargumentasi mempertahankan pendapat masing-masing				
7	Layanan terselenggara dengan menyenangkan				
8	Layanan sesuai alokasi waktu				
Total Skor :					

Skor 4 : sangat baik

Skor 3 : baik

Skor 2 : cukup baik

skor 1 : kurang baik

Keterangan :

1. Skor minimal yang dicapai adalah $1 \times 8 = 8$, dan skor tertinggi adalah $4 \times 8 = 32$

2. Kategori hasil :

a. Sangat baik : 28 – 32

b. Baik : 23 – 27

c. Cukup : 22 – 26

d. Kurang : 21

Koordinator BK

Eko Pramujo, S.Pd
NIP.

Pulosari, 8 September 2020
Guru BK/ Konselor,

Listiyani Mei Saripah, S.Pd
NIP.

