

TUGAS AKHIR

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KLASIKAL DARING**

Nama : Ni Putu Desy Puastarini S.Pd
 Nomor peserta : 20220781010029
 Nomer UKG : 201503185741
 Kelas : Bimbingan & Konseling
 Kelompok : F



**PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 1 BANGLI**



Jalan Brigjen Ngurah Rai No. 36 Bangli Telp. (0366) 91025
 Phone. (0366) 91025 Fax (0366)92570 Post. 80613 e-mail : smansasaba_64@yahoo.co.id

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

A	Komponen Layanan	:	Layanan dasar
B	Bidang Layanan	:	Pribadi dan Sosial
C	Topik Layanan	:	"Bijak Pakai Sosmed Yuk !" Pemilihan Topik Layanan klasikal ini dilihat berdasarkan hasil observasi peserta didik yaitu banyak waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk mengakses sosial media tanpa tujuan yang penting. Selain itu berdasarkan hasil asesmen kebutuhan siswa kelas X, ditemukan bahwa siswa terdeteksi belum bijak dalam menggunakan sosial media, sebanyak 60% dari jumlah siswa 66 siswa
D	Fungsi Layanan	:	Pemahaman
E	Tujuan Umum	:	Peserta didik mampu menggunakan (P4)sosial media secara bijak
F	Tujuan Khusus	:	a. Peserta didik mampu menyimpulkan (C5) pengertian sosial media b. Peserta didik mampu medeteksi (C4) dampak positif dan negative c. Peserta didik mampu merancang (C6) tindakan yang bijak dalam penggunaan sosial media
G	Sasaran Layanan	:	Siswa Kelas X
H	Materi Layanan	:	a. Pengertian Sosial Media b. Dampak Positif dan Negatif Sosial Media c. Tips-tips Menggunakan Sosial Media Secara Bijak
I	Waktu	:	1 x 45 menit
J	Sumber	:	1. Buku penunjang yang relevan Zulkifli L. (2003). Psikologi Perkembangan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2. Internet: https://riseassa.wordpress.com/2017/06/27/makalah/Diakses 11 September 2018 3. Internet : 4. http://bijakbersosmed.id/7-tips-menjadi-pengguna-media-sosial-yang-cerdas/Diakses 11 September 2018
K	Metode	:	<i>Proyek Based Learning / Daring</i>
L	Media/Alat	:	Power Point, Handout, Laptop.. link youtube
M	Pelaksanaan	:	
	1. Tahap Awal/Pendahuluan (5 menit)	:	1. Guru BK membuka layanan daring melalui <i>google classroom</i> . 2. Membina hubungan baik dengan murid (menanyakan kabar dan memberikan penguatan dengan kalimat positif).

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Menyampaikan tujuan-tujuan khusus yang akan dicapai. 4. Mengamati tayangan video tentang cara belajar efektif dan efisien. 5. Memberikan penjelasan tentang langkah - langkah kegiatan layanan daring dengan metode <i>Project Based Learning</i>. 6. Memberikan penjelasan tentang tugas dan tanggung jawab murid selama mengikuti kegiatan daring untuk bekerja secara individual mengerjakan Lembar kerja siswa pada aplikasi google form
	2. Tahap Inti 35 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan materi PPT yang sudah dijadikan video melalui link youtube ditampilkan Ke group 2. Peserta didik membuka link dan menyaksikan video sesuai waktu yang ditentukan 3. Curah pendapat dan Tanya jawab sekitar materi dalam tayangan video 4. Peserta didik yang kurang faham akan diberi kesempatan bertanya dengan cara memunculkan emoji tangan 5. Menampilkan beberapa flyer yang ada hubungannya dengan materi layanan 6. Memberi kesempatan kepada 2-3 anak untuk berkomentar dengan microphone whatsApp dan dikirim di group
	3. Tahap Penutup (5 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat kesimpulan terkait materi layanan • Membagikan link google formulir yang berisi umpan balik dari layanan hari ini • Menyampaikan rencana layanan yang akan datang Kegiatan diakhiri dengan doa dan salamGuru BK menutup kegiatan layanan dengan mengajak peserta didik bersyukur/berdoa dan mengakhiri dengan salam
N	Evaluasi	
	Evaluasi Proses	<p>Guru BK melakukan penilaian dengan memperhatikan proses yang terjadi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi terkait materi yang ditanyakan kepada murid. 2. Sikap atau antusiasme murid dalam mengikuti kegiatan daring. 3. Cara murid dalam menyampaikan pendapat atau bertanya. 4. Cara murid memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK dan temannya pada kolom diskusi <i>google classroom</i>.
	Evaluasi Hasil	Penilaian dengan instrumen yang sudah disiapkan, antara lain : Di link google from

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. AnalisisInstruksional
2. Uraian materi
3. Video pembelajaran di youtube
4. Instrumen penilaian proses dan hasil di google form
5. SoalUraian di google from

Mengetahui
Kepala SMA Negeri 1 Bangli

Bangli, 2020
Guru Bimbingan Konseling

I Wayan Suarya, S.Pd.,M.Pd
NIP.19720505 200012 1 006

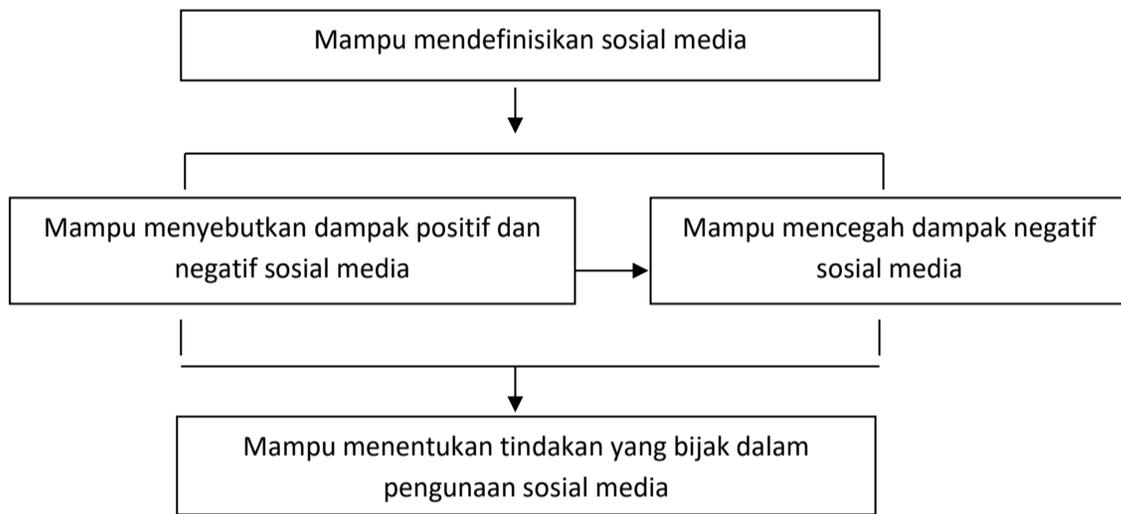
Ni Putu Desy Puastarini, S.Pd
NIP.

Lampiran 1. Analisis Instruksional

**ANALISIS INSTRUKSIONAL
MANAJEMEN WAKTU**

Berdasarkan hasil asesmen kebutuhan siswa kelas X, ditemukan bahwa siswa terdeteksi belum bijak dalam menggunakan sosial media. Banyak waktu yang dihabiskan untuk mengakses sosial media tanpa tujuan yang penting. Berikut ini adalah rumusan rancangan tujuan layanan bimbingan klasikal yang akan dilakukan.

- a. Topik yang direkomendasikan dari asesmen kebutuhan
“Bijak Pakai Sosial Media yuk !”
- b. Tujuan Umum
“Mampu mengaplikasikan sosial media secara bijak”
- c. Analisis Instruksional
Dalam pembuatan analisis instruksional ini saya menggunakan struktur kombinasi yaitu gabungan dari struktur hirarkial, prosedural dan kelompok.



- d. Tujuan Khusus
 - 1) **Mampu mendefinisikan sosial media**
 - 2) **Mampu menyebutkan dampak positif dan negatif sosial media**
 - 3) **Mampu menentukan tindakan yang bijak dalam penggunaan sosial media**
- e. Sub Pokok Bahasan
 - 1) **Pengertian Sosial Media**
 - 2) **Dampak Positif dan Negatif Sosial Media**
 - 3) **Tips-tips Menggunakan Sosial Media Secara Bijak**

A. Pengertian Sosial Media

Sosial Media adalah sebuah media online, dengan para penggunanya yang bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan sesuatu hal entah itu meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan salah satu bentuk sosial media yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa sosial media adalah media online yang mendukung interaksi sosial dengan menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Jejaring sosial itu sendiri merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian akan terhubung dengan teman-teman bahkan orang-orang diseluruh dunia untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka sosial media menggunakan internet untuk menarik siapa saja yang tertarik dalam berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Pesatnya perkembangan sosial media kini dikarenakan semua orang diseluruh dunia seperti punya memiliki media/wadah dalam mengapresiasi diri mereka sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar serta tenaga kerja yang banyak, maka beda halnya dengan media sosial.

B. Peran Sosial Media dalam Kehidupan Sehari-hari

Bisa kita lihat penggunaan sosial media bagi orang-orang khususnya anak remaja di sekitar kita sangat berguna kehadirannya untuk menjalin komunikasi serta mengapresiasi diri ke orang-orang diluar tanpa harus mengeluarkan tenaga lebih.

Terlebih dahulu pengguna harus bijak dalam menggunakan sosial media. Serta adanya batasan-batasan untuk pengguna sosial media yang masih dibawah umur. Agar kegunaan dari sosial media itu sendiri dapat lebih bermanfaat lagi kehadirannya. Karena tidak dapat dipastikan kemunculan sosial media ini dikalangan remaja tentunya di Indonesia malah akan menjadi kerugian atau bisa saja menjadi boomerang sendiri bagi para penggunanya khususnya anak-anak remaja di Indonesia.

Sosial Media tentunya mempunyai peran-peran penting dalam kehidupan kita sehari-hari, diantaranya sebagai berikut:

1. Sebagai sarana diskusi dengan jangkauan yang luas.
2. Media untuk bertukar informasi.
3. Sebagai sarana hiburan.
4. Sebagai sarana berkomunikasi.
5. Mempererat pertemanan dengan instansi lain.
6. Menjalni silaturahmi yang sudah lama putus dengan teman lama atau kerabat lama.
7. Mendapat banyak informasi terbaru.
8. Dapat mengisi waktu luang.
9. Menambah wawasan.
10. Tempat pembelajaran secara online.
11. Mendengarkan dan belajar.
12. Membangun hubungan dengan orang-orang diseluruh dunia.
13. Jangkauan yang global.

C. Dampak Positif dan Negatif Sosial Media

Dari beberapa peran sosial media diatas, kita dapat berfikir bahwa peran sosial media dalam kehidupan kita saat ini sangat menguntungkan sekali bagi diri kita dengan orang-orang disekitar atau bahkan di luar Negara kita sendiri untuk kedepannya. Akan tetapi peran yang kita dapatkan ini tidak bisa kita rasakan sepenuhnya apabila diri kita tidak memanfaatkan adanya sosial media tersebut dengan semestinya.

Dapat kita ketahui peran sosial media untuk saat ini sudah mulai keluar dari jalannya. Dalam arti banyak diantaranya menyalahgunakan sosial media dalam melakukan suatu hal keburukan sehingga hal tersebut menjadi kerugian dari sosial media tersebut.

Contohnya sosial media yang berperan juga sebagai media bertukar informasi, dengan adanya pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab dalam menyampaikan sebuah informasi, banyak diantaranya malah menjadi tumpukan berita-berita atau informasi yang kebenarannya diragukan. Bahkan tidak sedikit dari berita/informasi yang terkait sepenuhnya adalah hoax belaka yang hanya untuk menjatuhkan nama baik seseorang atau justru menaikan nama/lembaga tertentu.

Hal itu sangat disayangkan apabila sampai terjadi dikalangan anak remaja di Indonesia, yang masih dalam proses pertumbuhan serta pembelajaran yang nantinya akan terpengaruh oleh pengguna lain dari sosial media yang tidak bertanggung jawab. Tak hanya ada perannya, sosial media tentunya mempunyai dampak negatif serta positifnya, yaitu:

1. Dampak Negatif

Kecanduan, situs jejaring sosial seperti Facebook atau Instagram juga bisa membahayakan kesehatan karena memicu orang untuk mengisolasi diri mereka dari banyak orang disekitarnya. Meningkatnya pengisolasi diri dapat mengubah cara kerja gen, membingungkan respons kekebalan, level hormon, fungsi urat nadi, dan merusak performa mental.

Seseorang yang menghabiskan waktunya di depan komputer akan jarang berolahraga sehingga kecanduan aktivitas ini dapat menimbulkan kondisi fisik yang lemah, bahkan obesitas.

Kerusakan fisik juga sangat mungkin terjadi. Bila menggunakan mouse atau memencet keypad ponsel selama berjam-jam setiap harinya, seseorang dapat mengalami cedera tekanan yang berulang-ulang. Penyakit punggung juga merupakan hal yang umum terjadi, pada orang-orang yang menghabiskan banyak waktu duduk di depan meja komputer.

Media elektronik, seperti komputer, laptop, atau handphone (ponsel) juga menghancurkan secara perlahan-lahan kemampuan anak-anak dan kalangan dewasa muda untuk mempelajari kemampuan sosial dan membaca bahasa tubuh. Maksudnya adalah seseorang akan mengalami pengurangan interaksi dengan sesama mereka dalam jumlah menit per hari-nya menyebabkan jumlah orang yang tidak dapat diajak berdiskusi mengenai masalah penting, menjadi semakin meningkat setiap harinya.

Kejahatan dunia maya (cybercrime). Seiring berkembangnya teknologi, berkembang pula kejahatan. Didunia internet, kejahatan dikenal dengan nama cybercrime. Kejahatan dunia maya sangatlah beragam. Diantaranya, carding, hacking, cracking, phishing, dan spamming. Dampak Negatif dari Penggunaan Sosial Media yang sering kita temui, antara lain :

a. Pornografi

Anggapan yang mengatakan bahwa internet ataupun sosial media identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela. Untuk mengantisipasi adanya hal ini, para produsen browser melengkapi program mereka dengan kemampuan untuk memilih jenis home page yang dapat di akses.

Meski begitu, di internet sudah terdapat gambar-gambar pornografi dan kekerasan yang bisa mengakibatkan dorongan kepada seseorang untuk bertindak kriminal. Tak hayal banyak saat ini remaja-remaja di Indonesia sudah mulai terpengaruh dengan adanya pornografi dari sosial media. Contohnya saja situs-situs web pornografi yang saat ini lumayan banyak beredar di internet serta banyaknya akun sosial media dari anak-anak remaja yang secara terang-terangan mengupload foto-foto mereka yang mungkin terlalu furgar untuk menjadi konsumsi publik.

Hal tersebut tentu saja kurang baik jika diperlihatkan pada anak-anak dibawah umur. Dimana sosial media saat ini sudah banyak yang menggunakannya dari berbagai kalangan yang kebanyakan dari anak-anak remaja yang masih dibawah umur. Bimbingan dari orang tua pun dituntut untuk aktif mengawasi kegiatan anak-anaknya dalam sosial media maupun di internet.

b. Penipuan

Hal ini memang merajalela di bidang manapun, entah itu di sosial media maupun di dunia nyata. Internet pun tidak luput dari serangan penipuan. Cara yang terbaik adalah tidak mengindahkan hal ini atau mengkonfirmasi informasi yang kita dapatkan pada penyedia informasi tersebut. Dengan kata lain, agar lebih berhati-hati dalam penyampaian informasi yang orang lain berikan dari sosial media. Serta ke waspadaan terhadap orang-orang di sosial media.

Karena tak sedikit anak-anak remaja kita bahkan orang dewasa sekalipun tak luput menjadi korban penipuan. Dengan sosial media yang jarang memungkinkan korbannya dengan sang pelaku berinteraksi secara langsung, membuat penipuan di sosial media ini lumayan sering terjadi disekitar kita. Contohnya saja, yang sering terjadi akhir-akhir ini yaitu penipuan dengan berkedok online shop yang biasanya banyak terjadi dikalangan penjual maupun pembeli di situs online shop. Karena itu, antisipasi serta telitilah sebelum menjual ataupun membeli sesuatu di internet.

c. Carding

Karena sifatnya yang real time (langsung), cara belanja dengan menggunakan Kartu kredit adalah cara yang paling banyak digunakan dalam dunia internet. Para penjahat internetpun paling banyak melakukan kejahatan dalam bidang ini. Dengan sifat yang terbuka, para penjahat mampu mendeteksi adanya transaksi (yang menggunakan Kartu Kredit) on-line dan mencatat kode kartu yang digunakan. Untuk selanjutnya mereka menggunakan data yang mereka dapatkan untuk kepentingan kejahatan mereka.

Contohnya kasus carding yang terjadi di Bandung sekitar tahun 2003 silam. Para pelaku yang kebanyakan remaja tanggung dan mahasiswa ini, digrebek aparat kepolisian setelah beberapa kali berhasil melakukan transaksi di internet menggunakan kartu kredit orang lain. Para pelaku, rata-rata beroperasi dari warnet-warnet yang tersebar di kota Bandung. Mereka biasa transaksi dengan menggunakan nomor kartu kredit yang mereka peroleh dari beberapa situs di internet.

d. Perjudian

Dampak lainnya adalah meluasnya perjudian. Dengan jaringan yang tersedia, para penjudi tidak perlu pergi ke tempat khusus untuk memenuhi keinginannya. Kita hanya perlu menghindari situs seperti ini, karena umumnya situs perjudian tidak agresif dan memerlukan banyak persetujuan dari pengunjungnya.

e. Pergaulan Bebas

Pergaulan bebas memang tak hanya terjadi di sosial media ataupun internet, tetapi juga disekitar kita. Akan tetapi pergaulan bebas yang terjadi di sosial media bisa dibilang senyap, dalam arti perilaku yang kita lakukan di sosial media belum tentu kita lakukan juga di keseharian kita seperti biasa. Ada diantaranya mereka yang berperilaku tak senonoh di sosial media ternyata malah kebalikan dikehidupan aslinya.

Tak sedikit diantara anak-anak remaja sekarang yang diantaranya mencontoh perilaku buruk yang didapatkannya melalui sosial media dan tentunya dari pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

f. Cyber Bullying

Cyber bullying adalah segala bentuk kekerasan yang dialami oleh anak atau remaja dan dilakukan teman seusia melalui dunia internet atau dengan bantuan teknologi. Cyber bullying merupakan kejadian manakala seorang anak atau remaja diejek, dihina, diintimidasi atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau teknologi digital seperti telepon seluler dan sosial media.

Cyber bullying dianggap valid apabila pelaku dan korban masih di bawah umur 18 tahun dan secara umum belum masuk dalam kategori dewasa. Sedangkan apabila satu pihak yang terlibat atau keduanya sudah berusia dewasa, maka kasus kekerasan yang terjadi di kategorikan sebagai cyber crime atau cyber stalking dan cyber harassment.

Bentuk kekerasan dengan metode cyber bullying ada beragam. Misalnya melakukan ancaman melalui surat elektronik (email), mengunggah photo yang di sengaja untuk memermalukan korban, membuat situs web untuk menyebarkan fitnah dan mengolok-olok korban, hingga mengakses akun jejaring sosial orang lain untuk mengancam korban dan membuat masalah.

Motivasi dari pelaku cyber bullying juga beragam. Ada yang melakukannya karena alasan marah dan ingin balas dendam, frustrasi, atau ingin mencari perhatian, atau ada juga yang melakukannya hanya untuk iseng. Tidak jarang motivasinya terkadang hanya bercanda.

Pelaku atau tindakan cyber bullying tentu saja tidak pantas untuk ditiru. Dengan mengenal istilah cyber bullying dan bentuk kejahatannya, semoga kita generasi muda semakin sadar untuk tidak seharusnya terlibat dalam kejahatan bullying.

2. Dampak Positif

Media Bersifat gratis memudahkan kita membentuk jaringan sosial, mulai dari teman lama, teman saat ini sampai pada teman baru. Bisa dimanfaatkan untuk media promosi/iklan dan pemberitahuan secara up to date dan manfaat hiburan lainnya seperti komunitas, kuis, game dll yang bisa menambah pengetahuan kita tentang teknologi maupun hal umum.

Informasi yang up to date sangat mudah menyebar melalui situs jejaring sosial. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut. Ini sangatlah bermanfaat bagi kita sebagai manusia yang hidup di era digital seperti sekarang ini. Cakrawala dunia serasa berada dalam sentuhan jari kita.

Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial Mengasah keterampilan teknis dan sosial merupakan kebutuhan yang wajib dipenuhi agar bisa bertahan hidup dan berada dalam neraca persaingan di era modern seperti sekarang ini.

Dengan sosial media, kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja, bahkan dengan orang yang belum kita kenal sekalipun dari berbagai penjuru dunia. Kelebihan ini bisa kita manfaatkan untuk menambah wawasan, bertukar pikiran, saling mengenal budaya dan ciri khas daerah masing-masing, dll.

Hal ini dapat pula mengasah kemampuan berbahasa seseorang. Misalnya, belajar bahasa inggris dengan memanfaatkan fasilitas call atau video call yang disediakan di situs jejaring sosial. Dampak positif Penggunaan Media Sosial antara lain :

1. Dapat belajar mengembangkan keterampilan teknis dan sosial yang sangat di butuhkan di zaman digital seperti sekarang ini. Mereka akan belajar bagaimana cara beradaptasi, bersosialisai dengan publik dan mengelola jaringan pertemanan.
2. Memperluas jaringan pertemanan, anak dan remaja akan menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain di seluruh dunia, meski sebagian besar diantaranya belum pernah mereka temui secara langsung.
3. Situs jejaring sosial membuat anak dan remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian, dan empati, misalnya memberi perhatian saat ada teman mereka yang ulang tahun, mengomentari foto, video dan status teman mereka, menjaga hubungan persahabatan meski tidak dapat bertemu secara fisik.
4. Media pertukaran data : dengan menggunakan email, newsgroup, ftp dan www (world wide web : jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
5. Media untuk mencari informasi atau data : perkembangan internet yang pesat, menjadikan www sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.
6. Kemudahan memperoleh informasi : kemudahan untuk memperoleh informasi yang ada di internet banyak membantu manusia sehingga manusia tahu apa saja yang terjadi. Selain itu internet juga bisa digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain.
7. Kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan : Dengan kemudahan ini, membuat kita tidak perlu pergi menuju ke tempat penawaran/penjualan karena dapat di lakukan lewat internet.

D. Permasalahan yang Timbul Akibat Sosial Media

Pada umumnya masa-masa remaja adalah masa dimana remaja sedang dalam pencarian jati diri atau identitas. Dalam pencarian jati diri tersebut remaja memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar tentang lingkungan sekitarnya yang mereka anggap sebagai hal-hal yang baru. Dalam keadaan pencarian identitas ini remaja lebih sering berpatokan pada dunia luar dan lingkungan sosial di sekitar mereka. Sehingga dengan keadaan emosional yang masih labil masa remaja mudah terpengaruh oleh dunia luar yang akan membentuk kepribadian mereka kelak.

Perilaku adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati pihak luar. Perilaku remaja adalah kegiatan yang dilakukan oleh remaja yang terbentuk dengan pengaruh dari faktor perkembangan dalam diri remaja dan faktor perkembangan sosial di lingkungan sekitarnya. Perubahan fisik yang terjadi selama tahun awal remaja mempengaruhi tingkat indivisu dan mengakibatkan diadakannya penilaian kembali penyesuaian nilai-nilai yang telah bergeser.

Internet dan sosial media dapat berdampak pada perilaku kurang sabar pada remaja karena internet cenderung membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dan instant sehingga secara emosi para remaja menjadi tidak terbiasa untuk bersabar. Saat ini telah dikembangkan berbagai sosial media yang dapat mendukung terciptanya suatu lingkungan sosial “virtual”.

Membahas tentang sosial media tentu tidak akan ada habis-habisnya. Dari pengaruh baik maupun buruknya sosial media saat ini sudah menjadi makanan sehari-hari para penggunanya. Dari semua kalangan yang ikut turut serta aktif di sosial media, bahkan kebanyakan dari kalangan anak-anak remaja yang masih belum bijak dalam menggunakan sosial media.

Saat ini banyak sekali berbagai permasalahan yang sedang hangat-hangatnya di perbincangkan di sosial media. Meskipun nantinya permasalahan ini akan menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya, hal ini kerap saja sering terjadi di sosial media. Mulai dari permasalahan pornografi, penipuan bahkan yang baru-baru ini sedang terjadi adalah permasalahan adanya proxy war. Tak hanya pornografi dan proxy war saja, berita hoax bahkan sering terjadi di sosial media. Dan tidak sedikit beberapa orang dengan mudahnya termakan berita-berita hoax, sehingga tak jarang diantaranya malah menjadi ajang berargumentasi dan adu mulut bagi sesama pengguna serta banyaknya orang-orang yang dengan begitu mudahnya termakan kata-kata provokator.

Permasalahan itu lah yang kerap terjadi saat ini, bahkan dari masalah-masalah yang terjadi di sosial media ini bisa mendatangkan korban jiwa di dunia nyata. Yaitu karna adanya rasa dendam yang bisa saja dirasakan seseorang di sosial media kepada sesama pengguna. Hal ini tentunya bisa jadi membahayakan kedepannya, apalagi terhadap anak-anak remaja di Indonesia jaman sekarang yang dengan mudahnya termakan rayuan atau bisa saja mencontoh yang tidak seharusnya mereka lihat di sosial media.

Oleh karena itu tak hanya pemerintah, baik itu orang tua bahkan orang dewasa disekitar anak-anak remaja yang masih butuh bimbingan serta panutan dalam pembelajaran, harus turut membina atau ikut mengawasi kegiatan anak-anak mereka di sosial media. Karena apabila kita lengah sedikit saja, anak-anak remaja kita akan terjerumus oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab di sosial media.

Tentunya hal itu akan menjadi pengganggu bagi perkembangan anak-anak remaja, yang seharusnya mereka bisa lebih baik untuk kedepannya. Maka dari itu anak-anak remaja di Indonesia dalam menggunakan sosial media harus lebih bijak lagi serta bertanggung jawab dan dapat memilah mana yang baik dan mana yang salah.

E. Tips-tips Menggunakan Sosial Media Secara Bijak

Tidak semua permasalahan di sosial media dapat diatasi. Akan tetapi hal tersebut dapat kita kurangi dengan adanya kesadaran dan kemauan dari masing-masing individu. Bagaimana manfaat sosial media sebenarnya tergantung bagaimana individu-individu itu sendiri dalam memanfaatkannya dalam kehidupan mereka. Sebab pada zaman modern ini penggunaan ponsel, internet sudah tidak lagi menjadi suatu hal yang sulit untuk ditemukan, jika dulu penggunaan gadget hanya ada di lapisan masyarakat kalangan atas, sekarang ini hampir seluruh lapisan masyarakat Indonesia sudah tersentuh oleh perkembangan teknologi ini.

Yang patut menjadi perhatian adalah bagaimana efek dari penggunaan sosial media tersebut oleh individu-individu seringkali sudah melenceng jauh dari manfaat sosial media itu sendiri yang sejatinya sangat berguna untuk hal yang positif seperti menjalin tali silaturahmi dan sebagainya. Hari ini kita dapat melihat banyak sekali pihak-pihak yang memanfaatkan sosial media untuk sarana melancarkan aksi-aksi propaganda, fitnah, bahkan yang bertujuan memecah belah banyak disebar luaskan melalui sosial media.

Tentu hal ini menuntut kebijaksanaan masing-masing individu dalam menggunakan sosial media. Di bawah ini ada beberapa tips untuk Anda agar dapat mewujudkan hal tersebut:

1. Filter pertemanan Anda

Hal ini dimaksudkan untuk tidak asal menambahkan atau menerima pertemanan yang kemungkinan membawa efek negatif bagi sikap Anda dalam menggunakan media sosial. Selain itu juga melindungi diri Anda dari tindak-tanduk kejahatan yang saat ini banyak sekali terjadi seperti penculikan atau pun pemerasan yang kebanyakan bermula dari sosial media.

2. Pasang identitas asli namun tidak bersifat pribadi

Dengan memasang identitas asli Anda di akun milik Anda, selain membantu Anda tetap berada pada fungsi utama sosial media untuk menjalin tali silaturahmi dengan banyak sahabat, hal ini

juga akan mempermudah orang lain menemukan Anda yang mungkin saja sudah lama tidak berkomunikasi dengan Anda.

3. Tidak perlu berbagi nomor telepon dan informasi pribadi lainnya

Kembali lagi dengan banyaknya kasus kriminal yang berawal di media sosial, akan sangat bijaksana bila Anda tidak membagikan informasi pribadi Anda pada akun media sosial milik Anda untuk menghindari segala hal yang mungkin akan dimanfaatkan oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Kecuali jika memang Anda memanfaatkan akun Anda untuk keperluan usaha dan berbisnis Anda dapat menyediakan satu nomor khusus yang bukan nomor pribadi Anda sendiri.

4. Pasang foto profil yang sewajarnya

Foto profil merupakan hal pertama yang dilihat orang lain di sosial media, foto inilah yang mengidentifikasi Anda dan akan memudahkan orang lain atau sahabat Anda untuk menemukan Anda. Selain itu gunakan foto profil yang wajar tanpa hal-hal negatif.

5. Pikir dahulu sebelum membuat status

Sebaiknya memang tidak membuat status yang memancing pihak lain untuk merespon negatif, banyak sekali hal-hal bermanfaat yang dapat dijadikan status atau mungkin hanya sekedar berkomunikasi dengan sahabat.

6. Jauhi perdebatan

Perdebatan yang membawa kegunaan atau dapat menambah wawasan mungkin masih bersifat positif, namun jika sudah mengarah pada hal yang tidak sehat segera abaikan saja.

7. Pastikan akun Anda memiliki proteksi yang baik

Anda pastinya pernah melihat atau mungkin juga mengalami sendiri akun yang diretas oleh orang tidak bertanggung jawab. Nah, pastikan akun Anda terproteksi dengan baik dengan kata sandi yang hanya Anda yang mengetahui, atau dapat juga Anda tambahkan lapisan keamanan lain agar Anda bisa nyaman dan aman menggunakan media sosial.

**INSTRUMENT EVALUASI
PROSES BIMBINGAN KONSELING**

Identitas

Nama Guru BK : Ni Putu Desy Puastarini, S.Pd
 Nama Evaluator : Drs. Sang Nyoman Sudiarta
 Tanggal Evaluasi :

Petunjuk Pengisian:

1. Di bawah ini terdapat pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan pelaksanaan layanan Bimbingan Konseling, khususnya bimbingan klasikal.
2. Anda diminta untuk memilih alternatif jawaban yang sesuai dengan kondisi nyata di sekolah, dengan cara mengisi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
3. Keterangan Skor:
 - a. Skor 4 berarti Saudara merasa proses pelaksanaan layanan tersebut **sangat baik**.
 - b. Skor 3 berarti Saudara merasa proses pelaksanaan layanan tersebut **baik**
 - c. Skor 2 berarti Saudara merasa proses pelaksanaan layanan tersebut **cukup**
 - d. Skor 1 berarti Saudara merasa proses pelaksanaan layanan tersebut **kurang**

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1	Guru BK menekankan tujuan layanan dan indicator yang ingin dicapai.				
2	Metode yang digunakan dalam layanan bimbingan klasikal menarik bagi siswa				
3	Materi yang dibahas dalam layanan bimbingan klasikal sesuai dengan kebutuhan peserta didik				
4	Dalam layanan bimbingan klasikal guru BK selaku sumber belajar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi diri				
5	Dalam layanan bimbingan klasikal, konselor mampu merangsang siswa untuk mengeluarkan menyampaikan pendapat tentang materi yang dibahas.				
6	Siswa menunjukkan respon yang positif pada materi layanan yang dibahas				
7	Guru BK selaku sumber belajar mampu menyampaikan informasi dengan baik pada siswa				
8	Pelaksanaan layanan bimbingan klasikal sesuai dengan RPL yang telah disusun sebelumnya.				
9	Bimbingan klasikal dilaksanakan selama 1 jam pelajaran (1 x 45 menit)				
10	Siswa menunjukkan antusias yang tinggi untuk mengikuti kegiatan bimbingan klasikal dari awal sampai akhir				
11	Siswa aktif berpendapat dalam kegiatan bimbingan klasikal				
12	Guru BK memberikan instruksi yang jelas dalam tugas.				
13	Materi layanan bimbingan klasikal memperhatikan situasi dan kondisi sekolah				
14	Guru BK senantiasa mengarahkan siswa jika mulai menunjukan perilaku bermasalah/menyimpang				
15	Posisi konselor dalam menyampaikan materi memungkinkan konselor dapat menatap dan mengamati perilaku siswa				
16	Guru BK mengatur posisi duduk siswa sebelum bimbingan klasikal dimulai				
17	Konselor senantiasa melakukan pemantauan secara berkala sehingga mampu melakukan deteksi dini perilaku siswa yang lepas kendali.				
18	Guru BK berkeliling kelas untuk mengecek pekerjaan siswa dan sekaligus di saat yang sama mengamati atau memantau perilaku keseluruhan siswa.				

19	Saat ada siswa yang berbicara dengan teman sebangku, konselor melakukan kontak mata kemudian menggeleng kepala				
20	Guru BK membuat kontrak perilaku sebelum pelajaran dimulai				

Skor Minimal = 20

Skor Maksimal = 80

Nilai = Perolehan Skor/Skor Maksimal x 100 =/80 x 100 =

Predikat =

Keterangan:

Predikat	Nilai
Amat Baik (AB)	$90 \leq AB \leq 100$
Baik (B)	$75 \leq B \leq 89$
Cukup (C)	$60 \leq C \leq 74$
Kurang (K)	< 60

Komentor evaluator secara umum
Tindak lanjut

Bangli,.....2020
 Evaluator,

Drs. Sang Nyoman Sudiarta
 NIP. 19630117 199512 1 001

**PEDOMAN OBSERVASI PROSES
LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL**

Identitas

Kelas/Semester : X / semester 1
 Sekolah : SMA N 1 BANGLI
 Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Tanggal Pelaksanaan :
 Materi Bimbingan : Bijak Pakai Sosmed Yuk !”

Petunjuk

- a. Bacalah dengan teliti.
- b. Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban yang tersedia. Skor angka 1=kurang, 2 = cukup, 3 = baik, dan 4 = sangat baik.

No.	Aspek yang Dinilai	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 dilakukan sesuai alokasi waktu				
Total Skor					

Kesimpulan Penilaian:

.....

Keterangan:

- a. Skor minimal adalah $1 \times 8 = 8$, dan skor tertinggi adalah $4 \times 8 = 32$
- b. Kategori hasil
 - Sangat baik : 28 - 32
 - Baik : 23 - 27
 - Cukup : 18 - 26
 - Kurang : ≤ 17

Bangli2020
 Guru BK/Konselor

**INSTRUMENT EVALUASI
HASIL BIMBINGAN KLASIKAL**

Petunjuk Pengisian:

1. Di bawah ini terdapat pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan pelaksanaan layanan Bimbingan Konseling, khususnya bimbingan klasikal
2. Siswa diminta untuk memilih alternatif jawaban yang sesuai dengan kondisi nyata yang dirasakan, dengan cara mengisi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
3. Keterangan Skor:
 - a. Skor 4 berarti Saudara merasa proses pelaksanaan layanan tersebut **sangat sesuai**.
 - b. Skor 3 berarti Saudara merasa proses pelaksanaan layanan tersebut **sesuai**
 - c. Skor 2 berarti Saudara merasa proses pelaksanaan layanan tersebut **kurang sesuai**
 - d. Skor 1 berarti Saudara merasa proses pelaksanaan layanan tersebut **tidak sesuai**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya memahami dengan baik tujuan yang diharapkan dari materi yang disampaikan				
2	Saya memperoleh pengetahuan dan pemahaman sesuai dengan materi layanan yang diberikan				
3	Saya menyadari pentingnya bersikap sesuai dengan materi yang disampaikan.				
4	Saya meyakini diri bahwa saya mampu bersikap sesuai dengan materi yang disampaikan				
5	Saya meyakini diri akan lebih baik, apabila bersikap sesuai dengan materi yang disampaikan				
6	Saya dapat mengembangkan perilaku yang lebih positif setelah mendapatkan materi yang disampaikan.				
7	Saya dapat mengubah perilaku sehingga kehidupan saya menjadi lebih teratur dan bermakna				
Total					

Kesimpulan:

.....

Bangli,.....2020

Siswa

.....



**PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 1 BANGLI**

Jalan Brigjen Ngurah Rai No. 36 Bangli Telp. (0366) 91025
Phone. (0366) 91025 Fax (0366)92570 Post. 80613 e-mail : smansasaba_64@yahoo.co.id



LAPORAN BIMBINGAN KLASIKAL

Semester I/Ganjil, Tahun Pelajaran 2018/2019

1	Komponen layanan	:	Layanan Dasar
2	Bidang Layanan	:	Pribadi dan Sosial
3	Topik Layanan	:	"Bijak Pakai Sosmed Yuk !"
4	Tujuan Layanan	:	Peserta didik mampu mengaplikasikan sosial media secara bijak
5	Kelas/Semester	:	X/ Ganjil
6	Hari/Tanggal	: September 2020
7	Durasi Pertemuan	:	1 x 45 Menit
8	Materi	:	a. Pengertian Sosial Media b. Jenis-jenis Sosial Media c. Dampak Positif dan Negatif Sosial Media d. Tips-tips Menggunakan Sosial Media Secara Bijak
9	Hasil yang dicapai	:	Siswa dapat mengidentifikasi dampak positif dan negative dari sosial media, dan dapat terhindar dari dampak negative sosial media, serta mampu mengaplikasikan sosial media dengan bijaksana.
10	Tindak Lanjut	:	Memantau pergaulan sosial siswa serta perkembangan prestasi siswa, serta merancang pelaksanaan layanan bimbingan klasikal berikutnya.

Mengetahui
Kepala SMA Negeri 1 Bangli

Bangli, 2020
Guru Bimbingan Konseling

I Wayan Suarya, S.Pd.,M.Pd
NIP.19720505 200012 1 006

Ni Putu Desy Puastarini, S.Pd
NIP.