



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN AL HUDA KEDIRI

Jl. Masjid Al-Huda No 196 Telp./ Fax (0354)699544 Kediri 64122

NSS: 104205630202

NIS: 40006

Web Site : www.smkalhudakdr.sch.id E-mail : smkalhuda_kdr@yahoo.co.id

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	Dampak game online
D	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pencegahan
E	Tujuan Umum	Peserta didik/konseli dapat memahami dan menganalisis dampak positif dan negatif game online (C2)
F	Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik/konseli dapat mengemukakan pengertian bermain (C2)2. Peserta didik/konseli dapat menjelaskan pengertian game online (C2)3. Peserta didik dapat mengidentifikasi tentang jenis-jenis game online (C4)4. Peserta didik dapat menyimpulkan dampak positif dan negatif game online (C4)5. Peserta didik dapat menunjukkan ciri-ciri ketergantungan terhadap game online (A5)6. Peserta didik dapat merancang langkah-langkah pencegahan ketergantungan terhadap game online (P2)
G	Sasaran Layanan	Kelas 10
H	Materi Layanan	<ol style="list-style-type: none">1. Pengertian bermain2. Pengertian game online3. Jenis-jenis game online4. Dampak positif dan negatif dari game online5. Ciri-ciri ketergantungan terhadap game online6. Langkah-langkah pencegahan ketergantungan terhadap game online
I	Waktu	2 x 45 Menit



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN AL HUDA KEDIRI

Jl. Masjid Al-Huda No 196 Telp./ Fax (0354)699544 Kediri 64122

NSS: 104205630202

NIS: 40006

Web Site : www.smkalahudakdr.sch.id E-mail : smkalahuda_kdr@yahoo.co.id

J	Sumber	<ol style="list-style-type: none"> Slamet, dkk 2016, <i>Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling untuk SMA-MA kelas 10</i>, Yogyakarta, Paramitra Publishing Triyono, Mastur, 2014, <i>Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling Bidang sosial</i>, Yogyakarta, Paramitra Eliasa Imania Eva, Suwarjo.2011.<i>Permainan (games) dalam Bimbingan dan Konseling</i>.Yogyakarta: Paramitra
K	Metode/Teknik	Curah pendapat, diskusi dan tanya jawab, presentasi
L	Media / Alat	LCD, Power Point tentang dampak game online, jaringan internet atau kuota, video terkait materi, pulpen, kertas
M	Pelaksanaan	
	1. Tahap Awal /Pedahuluan	
	a. Pernyataan Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar diawali dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang siswa (PPK percaya diri) Guru membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, kesiapan peserta didik menerima pembelajaran, ice breaking) Menanyakan kehadiran peserta didik Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan tentang pemahaman peserta didik berkaitan dengan game online Menyampaikan tujuan layanan materi Bimbingan dan Konseling yang ingin dicapai.
	b. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> Memberikan langkah-langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab peserta didik Kontrak layanan (kesepakatan layanan), hari ini kita akan melakukan kegiatan selama 1 jam pelayanan, kita sepakat akan melakukan dengan baik.
	c. Mengarahkan kegiatan (konsolidasi)	Guru BK/Konselor memberikan penjelasan tentang topik yang akan dibicarakan



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN AL HUDA KEDIRI

Jl. Masjid Al-Huda No 196 Telp./ Fax (0354)699544 Kediri 64122

NSS: 104205630202

NIS: 40006

Web Site : www.smkalahudakdr.sch.id E-mail : smkalahuda_kdr@yahoo.co.id

d. Tahap peralihan (Transisi)	Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan peserta didik melaksanakan kegiatan, dan memulai ke tahap inti
2. Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik Mengamati tayangan slide ppt (tulisan, gambar) dan video yang ditampilkan oleh Guru2. Peserta didik dan Guru melakukan Brainstorming/curah pendapat3. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil4. Peserta didik berdiskusi dengan kelompok masing-masing5. Setiap kelompok mempresentasikan tugasnya kemudian kelompok lain menanggapi, dan seterusnya bergantian sampai selesai.6. Guru memberikan LKPD ke siswa sesuai dengan jumlah kelompok yang sudah dibentuk7. Masing-masing Peserta didik merancang langkah-langkah pencegahan ketergantungan terhadap game online8. Masing-masing peserta didik mempresentasikan hasil rancangannya
3. Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik menyimpulkan hasil kegiatan2. Peserta didik merefleksi kegiatan dengan mengungkapkan kemanfaatan dan kebermaknaan kegiatan secara lisan3. Guru BK memberi penguatan dan rencana tindak lanjut4. Guru BK menutup kegiatan layanan dengan mengajak peserta didik bersyukur/berdoa dan mengakhiri dengan salam
N	Evaluasi
1. Evaluasi Proses	<p>Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Melakukan Refleksi hasil, setiap peserta didik menuliskan di kertas yang sudah disiapkan.2. Mengamati sikap atau atusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan3. Mengamati cara peserta didik dalam menyampaikan



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN AL HUDA KEDIRI

Jl. Masjid Al-Huda No 196 Telp./ Fax (0354)699544 Kediri 64122

NSS: 104205630202

NIS: 40006

Web Site : www.smkalhudakdr.sch.id E-mail : smkalhuda_kdr@yahoo.co.id

		pendapat atau bertanya 4. Mengamati cara peserta didik dalam memberikan penjelasan terhadap pertanyaan guru BK
2. Evaluasi Hasil		Evaluasi setelah mengikuti kegiatan layanan klasikal, antara lain : 1. Menganalisis pentingnya topik pembahasan dan fungsinya untuk para peserta didik 2. Mengamati respon dari peserta didik atas materi yang disampaikan 3. Menganalisis tingkat pemahaman peserta didik dari materi yang disampaikan dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Uraian materi
2. Lembar kerja peserta didik
3. Instrumen penilaian

Kediri, Juli 2020

Mengetahui

Kepala Sekolah SMK AL HUDA KOTA KEDIRI

Guru BK

Moechamad Suhariyono, S. Pd, S. Kom

Nurul 'Aini, S. Pd

NIP.-

NIP.-



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN AL HUDA KEDIRI

Jl. Masjid Al-Huda No 196 Telp./ Fax (0354)699544 Kediri 64122

NSS: 104205630202

NIS: 40006

Web Site : www.smkalahudakdr.sch.id E-mail : smkalahuda_kdr@yahoo.co.id
