

Pendampingan Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Dengan Media Poster

Maulana Ilham Syahputra¹, Aisya Noorrahma², & Agus Supriyanto³

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²Universitas Ahmad Dahlan, ³Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Konseling Kelompok, Media Poster, Pembelajaran, Siswa

Abstrak Kegiatan konseling kelompok ini sebagai layanan untuk siswa di Sekolah . Beberapa besar peserta didik di situ hadapi halangan dalam kegiatan belajar mengajar disekolah, semacam kurang menguasai modul, tidak melakukan kewajiban dengan cara langsung, sampai kedudukan orang berumur yang kurang maksimal dalam mendampingi kegiatan belajar mengajar peserta didik di rumah. Oleh sebab itu dalam aktivitas ini diserahkan pendampingan kegiatan belajar mengajar untuk peserta didik buat menaikkan daya akademik serta menyukkseskan tujuan kegiatan belajar mengajar yang sempurna, diawali dari pendampingan melakukan kewajiban, membaca serta berharap, dan menerangkan materi- materi sekolah yang belum dimengerti. Tata cara yang dipakai dalam pengarahan golongan ini merupakan Langkah Pembuatan, Langkah Peralihan, Langkah Aktivitas, Langkah Akhir serta memakai alat canva berbentuk poster. Hasil yang diterima ialah peserta didik jadi lebih aktif dalam melakukan seluruh kewajiban sekolah, Alhasil lebih menguasai modul kegiatan belajar mengajar di sekolah, lebih terbiasa membaca serta berharap, dengan terdapatnya poster ini tujuannya peserta didik supaya lebih giat dalam mengerjakan kewajiban di sekolah.

How to Cite: Syahputra, dkk. (2022). Pendampingan Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Dengan Media Poster. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya tiap cara kegiatan belajar mengajar yang dicoba ditunjukkan buat menggapai tujuan yang sudah ditetapkan. Dalam cara kegiatan belajar mengajar terjalin interaksi antara bermacam bagian, bagian- bagian kegiatan belajar mengajar itu bisa dikelompokkan dalam 3 jenis ialah: guru, modul didik, serta peserta didik. Kedudukan guru amat berarti sebab berperan selaku pembimbing yang mengantarkan serta mengirim materi didik berbentuk ilmu wawasan sedemikian itu pula dengan peserta didik yang berfungsi selaku penimba ilmu, sebaliknya modul didik yang di informasikan oleh guru ialah data ataupun catatan yang wajib dipelajari oleh peserta didik buat dimengerti, dihayati, serta diamankan selaku bekal buat menuntaskan studinya nanti.

Kewajiban seseorang guru dalam cara berlatih membimbing tidak terbatas cuma selaku pelapor data pada partisipan ajar. Guru wajib mempunyai daya buat menguasai partisipan ajar dengan bermacam perbedaannya supaya sanggup menolong mereka dalam mengalami kesusahan berlatih. Oleh sebab itu, guru dituntut buat sanggup sediakan serta memakai

bermacam alat kegiatan belajar mengajar yang cocok dengan modul supaya peserta didik lebih efisien serta berdaya guna dalam berlatih.

Penggunaan alat yang pas hendak ikut memastikan tingkatan kesuksesan cara kegiatan belajar mengajar sedemikian itu pula perihalnya dalam cara kegiatan belajar mengajar Kepercayaan Adab, bagus dalam menerangkan modul pelajaran, penanaman pengalaman dan usaha menolong peserta didik buat mengenang lebih lama pengalaman berlatih yang sudah didapat. Pemakaian alat dalam cara kegiatan belajar mengajar seharusnya bermacam- macam serta senantiasa cocok dengan modul yang diajarkan supaya cara berlatih membimbing bisa terselenggara dengan hendaknya.

Sarana pendidikan ialah sesuatu bagian yang integral dari cara pendidikan disekolah serta memiliki andil yang amat berarti serta penting dalam usaha menolong tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar yang efisien serta berdaya guna. Dalam cara kegiatan belajar mengajar kehadiran alat memiliki maksud yang lumayan berarti sebab alat bisa menolong memperjelas modul yang sedang buram serta kurang dimengerti oleh partisipan ajar, disamping itu alat pula bisa membangkitkan kemauan serta atensi yang bagus, dorongan serta rangsangan dalam aktivitas berlatih. Pemakaian alat kegiatan belajar mengajar pada langkah arah pembelajaran hendak amat menolong keberhasilan cara kegiatan belajar mengajar serta penyampaian catatan isi pembelajaran pada dikala itu.

Alat selaku perlengkapan saat cara kegiatan belajar mengajar merupakan sesuatu realitas yang tidak bisa dibantah sebab dengan terdapatnya alat bisa menolong kewajiban guru dalam mengantarkan pesan- pesan dari materi pelajaran yang diserahkan oleh guru pada anak ajar. Tidak hanya itu alat pula bisa menggantikan apa yang kurang sanggup guru ucapkan lewat perkata ataupun perkataan khusus. Alat pendidikan ialah alat serta infrastruktur buat mendukung terlaksananya aktivitas kegiatan belajar mengajar. Buat itu dari seluruh pihak yang ikut serta dalam cara kegiatan belajar mengajar butuh membagikan atensi yang mencukupi buat permasalahan ini. Kehadiran alat tidak bisa diabaikan sedemikian itu saja dalam cara kegiatan belajar mengajar perihal ini disebabkan tanpa terdapatnya alat pendidikan, penerapan kegiatan belajar mengajar tidak hendak berjalan dengan bagus tercantum dalam cara kegiatan belajar mengajar aspek riset.

Alat pendidikan dimaksud selaku seluruh suatu yang bisa dipakai buat menuangkan catatan ataupun isi pelajaran, memicu benak, perasan, atensi serta daya peserta didik. Tiap modul pelajaran pasti mempunyai tingkatan kepayahan yang bermacam- macam, pada satu bagian terdapat materi pelajaran yang tidak membutuhkan perlengkapan tolong namun di lain pihak terdapat materi pelajaran yang amat membutuhkan perlengkapan tolong berbentuk alat kegiatan belajar mengajar. Apalagi pelajaran dengan tingkatan kepayahan yang besar pasti berat diproses oleh kanak- kanak ajar, terlebih untuk anak ajar yang kurang menggemari materi pelajaran yang disampaikan itu.

Dari penjelasan di atas dapatlah diamati berartinya alat kegiatan belajar mengajar dan beragamnya alat yang ditawarkan dalam cara pelajaran. Namun sedang banyak guru cuma memakai sebagian alat saja apalagi terdapat yang serupa sekali tidak sanggup mengembangkannya, alhasil berdampak pada kejenuhan serta kejenuhan yang menjangkiti peserta didik di dalam kategori. Sepatutnya guru mempunyai alat dalam membimbing serta mengatur kategori alhasil berlatih dapat lebih menarik apalagi dirindukan, dampak dari situasi ini mayoritas peserta didik hadapi kejenuhan serta kurang menguasai modul yang dihadirkan, sebab guru lebih berkuasa memakai tata cara khotbah. Idealnya guru bisa memakai separuh

ataupun semua alat kegiatan belajar mengajar buat menyuguhkan bermacam berbagai patuh ilmu wawasan, tujuannya supaya cara berlatih serta membimbing di dalam kategori dapat lebih menarik alhasil meningkatkan atensi berlatih peserta didik.

Layanan pengarahan kelompok menambahkan beberapa partisipan dalam wujud golongan dengan konselor selaku atasan aktivitas kelompok. Layanan pengarahan kelompok mengaktifkan semangat kelompok buat mangulas bermacam perihal yang bermanfaat untuk pengembang individu serta jalan keluar individu orang yang jadi partisipan layanan. Dalam pengarahan kelompok diulas dalam permasalahan individu yang dirasakan oleh tiap- tiap badan kelompok. Permasalahan individu diulas lewat suara semangat kelompok yang intens serta konstruktif, diiringi oleh seluruh badan kelompok di dasar edukasi atasan kelompok.(Tohirin: 2011).

Bersumber pada pengertian diatas disimpulkan kalau layanan pengarahan golongan bisa dimaknai selaku sesuatu usaha pembimbing ataupun konsultan menolong membongkar permasalahan individu yang dirasakan oleh tiap- tiap badan golongan lewat aktivitas golongan supaya berhasil kemajuan yang maksimal. Dengan percakapan lain, pengarahan golongan dapat dimaknai selaku sesuatu usaha pemberian dorongan pada orang yang hadapi permasalahan individu lewat aktivitas golongan supaya berhasil kemajuan yang maksimal.

Dalam aktivitas ini partisipan ajar kedudukan serta kewajiban seseorang guru Edukasi pengarahan merupakan semacam membagikan layanan data serta edukasi supaya partisipan ajar menguasai artinya yakin diri dalam dirinya sendiri serta memastikan keberhasilan berlatih seorang dengan usaha yang wajib dicoba seseorang guru edukasi serta pengarahan lebih melatih partisipan ajar dengan bagus serta maksimal supaya guru edukasi serta pengarahan tidak cuma berpusat pada kasus berlatih saja namun usaha dalam kesuksesan partisipan ajar pula berarti.

Media adalah sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Miarso (1986) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Gagne (dalam Sadiman, dkk., 2002) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Bimbingan dan konseling merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seorang guru bimbingan dan konseling (guru BK)/konselor dalam upaya memandirikan peserta didik atau klien. Bimbingan dan Konseling yang memandirian mengamanatkan kepada guru BK/konselor untuk memahami tiap klien atau konseli secara utuh. (Hogan-Garcia, 2003).

Media bimbingan dan konseling selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message/software). Perangkat lunak (software) adalah informasi atau bahan bimbingan dan konseling itu sendiri yang akan disampaikan kepada konseli, sedangkan perangkat keras (hardware) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan bimbingan dan konseling tersebut.

METODE

Metode Layanan Pengarahan Golongan dengan cara biasa teknik- teknik yang diaplikasikan dalam layanan edukasi pengarahan dapat diaplikasikan dalam layanan

pengarahan golongan. Sebagian metode yang dapat dipakai dalam layanan pengarahan golongan merupakan: Metode biasa(pengembangan kelompok). Dengan cara ini, teknik-teknik yang dipakai dalam penyelenggaraan layanan pengarahan golongan merujuk pada kemajuan kelompok yang diiringi oleh semua kelompok buat menggapai tujuan layanan. Ada pula teknik- teknik itu dalam garis besar mencakup:

- 1) Komunikasi multiarah secara efektif dinamis dan terbuka.
- 2) Pemberian rangsangan untuk menimbulkan inisiatif dalam pembahasan, diskusi, analisis, dan pengembangan argumentasi.
- 3) Dorongan minimal untuk memantapkan respon untuk aktivitas anggota kelompok.
- 4) Penjelasan, pendalaman, dan pemberian contoh (uswatun hasanah) untuk lebih memantapkan analisis, argumentasi dan pembahasan.
- 5) Pelatihan untuk membentuk pola tingkah laku baru yang dikehendaki.

Begitu juga perihalnya layanan edukasi golongan, aplikasi teknik- teknik di atas pula dimulai dengan strukturalisasi buat membagikan uraian serta advis kata pengantar mengenai layanan pengarahan kelompok. Tidak hanya itu, bermacam aktivitas selingan atau game bisa diselenggarakan buat menguatkan jiwa kelompok, menguatkan ulasan, ataupun relaksasi. Selaku penutup aktivitas pengakhiran bisa dilaksanakan. Metode dalam game kelompok. Dalam layanan pengarahan kelompok bisa diaplikasikan game bagus selaku selingan ataupun selaku sarana(alat) yang muat modul pembinaan khusus. Game golongan yang efisien wajibenuhi identitas selaku selanjutnya ialah Sempel, melegakan, memunculkan atmosfer relek serta tidak meleihkan, menaikkan kedekatan, diiringi oleh seluruh kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi alat sudah membuat komunikasi jadi terus menjadi gampang serta sanggup menjangkau komunikan yang amat besar dengan jumlah catatan yang hampir tidak terbatas. Pucuk perkembangan teknologi komunikasi serta data dikala ini merupakan teknologi internet yang sanggup mengaitkan, mempertemukan serta menukarkan informasi dari jutaan pc di manapun ada. Dengan teknologi alat komunikasi yang bertumbuh amat kilat, metode berkomunikasi pun turut berganti dengan bermacam wujud kreatifitasnya, spesialnya dalam bumi konsep serta daya cipta. Alhasil bumi inovatif jadi dialog khalayak banyak serta dijalani selaku pekerjaan terkini oleh beberapa orang di tengah suasana kompetisi bidang usaha yang terus menjadi kejam. Pemakaian alat terkini dikala ini mengarah diseleksi para pelakon upaya, sebab diasumsikan lebih efisien serta berdaya guna. implikasinya para pembisnis lebih berkuasa memilah alat terkini selaku pertandingan advertensi produknya.

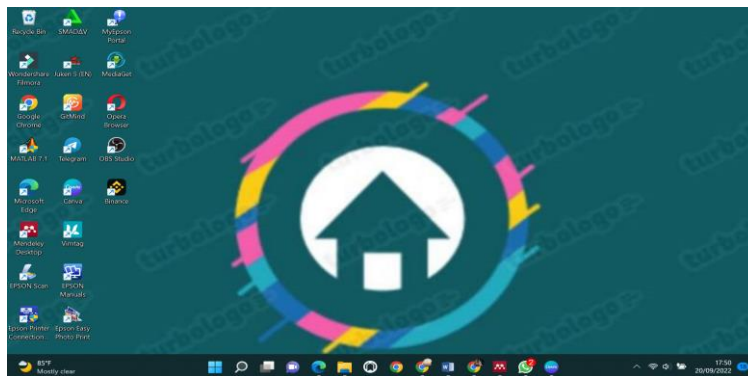
Canva merupakan program Design Online yang sediakan bermacam tools ataupun perlengkapan editing buat membuat bermacam konsep grafis semacam plakat, flyer, infografik, banner, card invitation, presentation, facebook, cover serta sedang banyak lagi. Tidak hanya itu, terdapat pula perlengkapan editing buat gambar, antara lain terdapat photo pengedit, photo filters, photo frame, stickers, icon serta konsep grids.

Canva bisa dikategorikan kedalam pelarutan sebab canva ialah inovasi terkini dalam bumi konsep grafis. Canva ialah aplikasi program design online yang sediakan bermacam tools ataupun perlengkapan editing buat membuat bermacam konsep grafis semacam plakat, flyer, infografik, banner, card invitation, presentation, facebook cover serta sedang banyak lagi. Tidak hanya itu, terdapat pula perlengkapan editing buat gambar, antara lain terdapat photo pengedit, photo filters, photo frame, stickers, icon serta konsep grids. Canva bisa menolong membuat konsep tanpa butuh menginstall aplikasinya. Di dalam tools canva pula banyak ada design serta kartun yang dapat dengan gampang diedit didalamnya tanpa butuh mendesignnya dari dini.

Dari realitas inilah mulai butuh dipikirkan balik mengenai cara- cara berpromosi yang sudah dipelajari sepanjang ini, buat mengarah metode advertensi terkini yang cocok dengan tantangan kemajuan alat terkini. Dengan cara tidak langsung perihal itu hendak meningkatkan hawa daya cipta terus menjadi berkembang

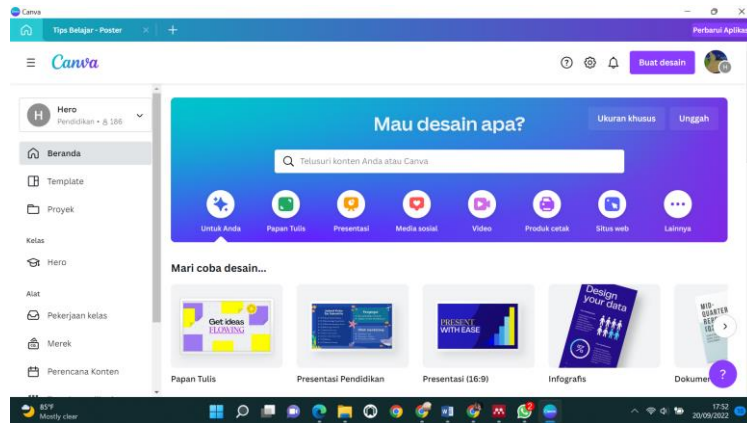
Dengan alat canva ini bisa menolong guru buat melakukan pendampingan pengarahan golongan. Adobsi Aplikasi Canva ialah suatu tools buat konsep grafis yang menjembatani konsumennya supaya bisa dengan gampang mengonsep bermacam tipe konsep dengan cara online yang ada dalam sebagian tipe, website, iPhone, serta Android. Begitu juga yang di informasikan oleh informan awal:“ Canva amat gampang dipakai lewat laptop ataupun hp, canva pula memliki opsi wujud template yang baik serta gampang dipakai, alhasil amat menolong buat menuntaskan kewajiban- kewajiban sekolah.

Inovasi Aplikasi canva memiliki karakter inovasi ialah: Observability, manfaat aplikasi canva bisa dialami langsung oleh warga. Perihal ini pula diakui oleh informan kedua:“ Telah banyak promosi yang aku untuk lewat aplikasi ini. Bagi aku selaku seseorang bunda rumah tangga yang lagi seneng- senengnya berbisnis dengan cara online, aplikasi canva amat menolong, sebab biasa sih, sediakan banyak konsep frame, etiket, icon, opsi warna yang menarik, serta dibantu banyak kartun, alhasil sesuai buat pembaruan dalam mengonsep advertensi bidang usaha online, alhasil menaikkan pengikut. Dibanding saat sebelum gunakan canva.”



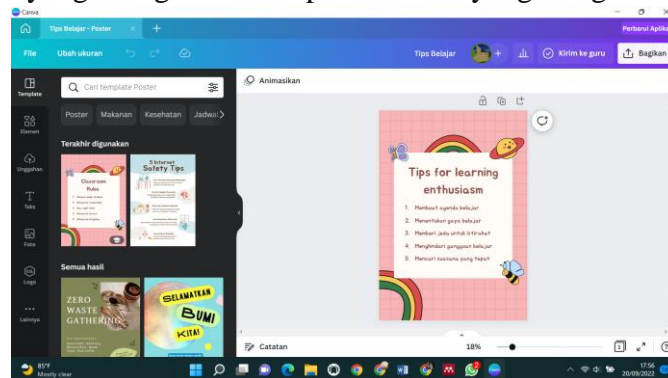
Gambar 1 (Tampilan Layar)

Yang pertama pilih/klik aplikasi yang bertuliskan canva,setelah diklik nanti akan muncul seperti dibawah ini



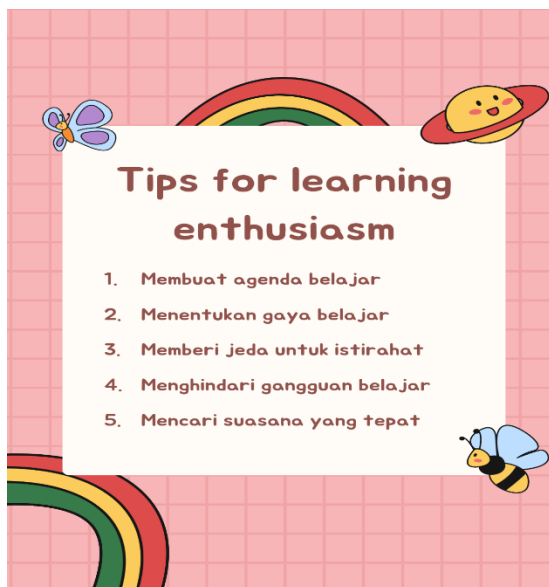
Gambar 2 (Tampilan aplikasi canva)

Pilih template yang di inginkan lalu pilihlah font yang diinginkan lalu desain



Gambar 3 (Contoh Poster)

Jika sudah apa yang di inginkan silahkan untuk di desain



Gambar 4 (Poster)

Jika sudah didesain Dan seperti itu hasilnya.

KESIMPULAN

Hasil dari artikel ini semoga bias membawa dampak positif kepada sekolah dan sebagai acuan sekolah untuk meningkatkan kualitas belajar siswa saat ini dan bimbingan kelompok ini dapat juga menjadi acuan sekolah untuk pelaksanaan kedepannya nanti dan Metode yang digunakan dalam konseling kelompok ini adalah Tahap Pembentukan, Tahap Peralihan atau Transisi, Tahap Kegiatan, Tahap Akhir dan menggunakan media canva berupa poster. Hasil yang didapat yaitu siswa menjadi lebih aktif dalam mengerjakan semua tugas sekolah, Sehingga lebih memahami materi pembelajaran di sekolah, lebih terbiasa mengaji dan berdoa, dengan adanya media poster ini tujuannya siswa agar lebih rajin dalam mengerjakan tugas di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada SMK Muhammadiyah Piyungan, yang menerima kami sebagai mahasiswa PLP 2 ini, dan saya berterima kasih kepada pihak Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah menyelenggarakan PLP 2 ini sehingga dapat berjalan baik. Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), Dosen Koordinator Lapangan (DKL), Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah Piyungan, Guru Pamong, Bapak dan ibu gurus SMK Muhammadiyah Piyungan, serta teman-teman kelompok. Sangat banyak hal dan pengalaman yang kami dapatkan selama proses program Pengenalan Lapangan Persekolahan 2 (PLP 2). Atas dukungan, bimbingan, dan fasilitas dalam berkomunikasi maupun sarana prasarana dalam proses pelaksanaan Layanan Bimbingan Konseling di sekolah sehingga dapat membantu proses berjalannya kegiatan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Ajeng pudak pinasti, sinta saraswati. (2015). Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Teknik Mind Mapping Terhadap Keefektifan Belajar. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling - Theory and Application*, 4(1), 8–14.
- Angranti, W. (2016). Problematika kesulitan belajar siswa. *Gerbang Etam*, 10(1), 31.
- Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers. 2002.
- Asyhar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada, 2011.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003).
- Bakar, I. P. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Inpres Tamalanrea II Makassar. *Algazali International Journal Of Educational Research*, 3(1), 39–46. <https://journal-uim.makassar.ac.id/index.php/AIJER/article/view/572>.
- Bambang Warsita. 2011. *Landasan teori dan teknologi informasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran*, Jakarta: Teknodik

- Engel. (2014). *Repository Stain Kudus. Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 9–43.
- Fathurrahman, Pupuh, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Refika Aditama, 2011.
- Komunikasi, F., & Inovasi, D. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis melejit dengan membukukan rekor Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak. 6(74), 62–68.
- L. N. Prameswati, I. M. Nafi'ah, and P. Y. Purwono, "Program Pendampingan Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Kediri Di Masa Pandemi," *Jurnal Pasopati : Pengabdian Masyarakat dan Inovasi Pengembangan Teknologi*, vol. 3, no. 1, Feb. 2021. <https://doi.org/10.14710/pasopati.2021.10101>
- Ningtyas, A., & Wahyudi. (2020). Layanan konseling kelompok dalam upaya meningkatkan percaya diri peserta didik. *IJoCE: Indonesian Journal of Counseling and Education*, 1(1), 13–16. <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/IJoCE/article/view/1139>
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>.
- N. K., Rostijah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Bina Aksara, 1989. <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/11>
- Nugrahani, Farida. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo : Cakra Books
- Puspitasari, Reni. (2017). Difusi Inovasi E-Paper Solopos. <https://core.ac.uk/reader/148618200>
- Sapto Haryoko. 2009. *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Winarso, Bambang (2018). Menjajal Canva di Smartphone, Wow Simple Banget. (Review App, 28 Desember 2018). Retrieved from <https://dailysocial.id/post/menjajalcanva-di-smartphone>.