

MEDIA BIMBINGAN KONSELING DI ERA DISRUPSI

Penulis:

Nur Jannah Pelenkahu, dkk



MEDIA BIMBINGAN KONSELING DI ERA DISRUPSI

2022 | 00357

Penulis

Nur Jannah Pelenkahu | Rizka Adiantiva Putri | Dwita Septiana
Marissa | Nursaidah Maulida | Christasia Oktaviani | Nur Anisa
Salsabilla | Aditya Zain Rizal | Rizka Chairunnisa | Perliyani |
Yuyun Kafidhotul Hikmah | Rizka Dwi Nita | Muhammad Fajar
Hidayat | Ratna | Nurul Afifah | Gabriella Monica Bara | Muliati
Sapitri | Azzahra Anisa Putri | Suci Novitasari | Triliani |
Harwiyono Dwi Prayoga | Santi Rahma Wati | Trianila Feradila
Yuda | Winda Sari | Nadia Nurul Rahmahidayati | Srigustina |
Frischa Adela Febriyanti | Tiara Puspita Rini | Ira Dwijayanti | Siti
Sarah Kartini | Putri Ganti | Ummi Kulsum | Kerin Gracia Mega
Londa | Elsa Pratiwi | Dina Apriliani | Nurul Idawani Nasution |
Rara Asri Widyaningrum | Avivah Nurzahrah | Muhammad
Elvan Saputra | Maria Kristin Sania | Annisa Anggi Khoirina |
Lisa Natasia Patadungan | Tendri Ayu Anhari | Annisa Prisilia
Nur Kholifah | Yudit Arselia Rahayu | Andhyka Bayu Segara |
Muhammad Nur Adnan | Ririn Nurhalimah | Sri Riski Amelia |
Anna Khairin | Pebriana | Hadista Dyah Regita | Putri Ghina
Salsabila | Ariqah Zahidah Zahra | Ima Faradisa Dwiroldiyanti |
Derin Clarina | Nur Iftitah Inayah | Nur Hijrah Asmanta | Priska
Akulina Leta | Ervina | Ayu Lestari Embong Bulan | Donata
Amelia Rosa | Dwi Retno Ambarwati | Lusi Liana | Devi Supriani
Alui | Devi Rambaty Putri | Tiah Asmawati | Nur Aisyah | Christin
Kartika Sari | Sasmita Sari | Nur Saputra Wardhana | Enrike
Pelisia Yemima | Annisa Rahmanila | Susiyanti Dewi | Patrick
Valhen Angow Paat | Kasri | Nurhalizah | Sarmila | Muhammad
Rafli Almuhadist | Dydik Kurniawan, S.Pd., M.Pd | Dra. Tri
Wahyuningsih, M.Si | Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd. | Andi Wahyu
Irawan, M.Pd

Editor

Abdul Rosid, S.E

ISBN: 978-623-457-016-8

Desain Sampul

Lukas Liani, S.Psi

Layout

Asep Nugraha, S.Hum.

Cetakan Pertama Maret 2022

vi + 242 hlm ; 14.8 x 21 cm

Diterbitkan Oleh:

Kerjasama Yayasan Pendidikan dan Sosial
Indonesia Maju (YPSIM) Banten dan
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Universitas Mulawarman.

E-mail: Ypsimbanten@gmail.com

Website : www.ypsimbanten.com

WhatsApp: 0815 9516 818

ANGGOTA IKAPI No. 039/BANTEN/2020
(IKATAN PENERBIT INDONESIA)

*Hak Cipta Dilindungi oleh Undang-undang Dilarang mengutip
atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam
bentuk apapun juga tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji syukur penulis panjatkan dengan menyebut Asma Allah yang Maha Besar & Maha Penyayang, penulis bersyukur dengan Bimbingan Karunia & Rahmat Nya, penulis berhasil dalam menyusun karya tulis dengan judul “ Media Bimbingan Dan Konseling Di Era Disrupsi”. Buku ini sepenuhnya disusun untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa maupun pembaca, terkhususnya dalam bidang keilmuan Pendidikan Bimbingan dan Konseling. Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas Mulawarman angkatan 2019 yang telah memberikan inspirasi dalam pengembangan media bimbingan konseling yang dituangkan kedalam buku ini. Serta kami sampaikan terima kasih kepada Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Mulawarman yang telah memberikan dukungan kepada kami untuk terus berkarya dan berinovasi. Kami menyadari masih banyak kekurangan dalam buku ini. Tentunya diharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga buku ini memberikan manfaat.

Samarinda, 04 Maret 2022

Penulis

Team

DAFTAR ISI

A.	Pengertian Media Bimbingan dan Konseling.....	4
B.	Klasifikasi Media	5
C.	Media Bimbingan dan Konseling	5
D.	Fungsi Media Bimbingan dan Konseling	6
E.	Manfaat Media Bimbingan dan Konseling.....	7
F.	Macam-Macam Media BK	10
	1. Kartu Pesan Berantai Mermuatan Pesan Pribahasa Dalam Bahasa Dayak Tunjung	10
	2. Permainan Find Word.....	17
	3. Kartu Tebak Gambar Bertema Tarian Daerah Tradisional Indonesia	21
	4. Lempar Dadu Memahami Petuah Jawa	29
	5. Lempar Dadu Petuah Dayak Kenyah.....	35
	6. Kertas Dan Barang Berharga Berdasarkan Petuah Kutai.....	39
	7. Kartu Berpasangan	42
	8. Permainan Menyusun Kata	47
	9. Permainan Monopoli Petuah Bahasa Bugis	50
	10. Monopoli	60
	11. Games Arisan Acak Peran	76
	12. Sahuter (Sambung Huruf Terakhir).....	81
	13. Tongkat Estafet	89
	14. Kartu Kuncup Petuah Urang Banjar	93
	15. Ular Tangga	101

16. Ular Tangga Bermuatan Budaya Madura .	108
17.Papan Roda Pelangi Sejarah Budaya Dan Petuah Suku Dayak Kenyah	112
18. Papan Putar Warna	117
19. Spin Putar.....	123
20. Permainan Papan Arah Petuah Suku Jawa.....	132
21.Permainan Papan Pelangi Petuah Suku Toraja	137
22. Dart Board.....	145
23. Papan Roullate.....	153
24. Permainan Kotak Misterius.....	158
25. Mystery Box	164
26.Aplikasi Kahoot Dan Video Bermuatan Budaya Jawa	167
27.Poster Dan Game Kartu Bermuatan Budaya Kutai.....	188
28. Aplikasi Quizizz.....	197
29. Ular Tangga	208
30. Uiz Petuah Daerah	216
31.M.S Powerpoint Roda Putar Petuah Bermuatan Budaya Jawa	222
DAFTAR PUSTAKA	241

A. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling

Kata “media” berawal dari bahasa Latin yakni “medius” yang secara harfiah dapat diartikan „tengah”, „perantara”, atau „pengantar”. sehingga secara bahasa media berarti suatu pengantar pesan dari sipengirim kepada sipenerima pesan. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung didefinisikan sebagai alat- alat yang berkaitan dengan grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi yang visual atau verbal (Arsyad, 2011). Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (Association and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi (Sadiman, 2009). Gagne (dalam Sadiman, 2009) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media adalah suatu proses belajar dan mengajar yang sering diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang visual atau verbal (Kustandi, 2013). Dari pendapat beberapa pakar dapat dipahami bahwasanya media merupakan suatu alat yang dipergunakan yang

memiliki fungsi untuk memproses, menangkap dan menyampaikan informasi dari seseorang kepada orang lain yang menerimanya, sehingga pesan-pesan dapat dipahami dengan mudah.

B. Klasifikasi Media

Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok (Riyana, 2004) yaitu : suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu : gambar, garis 9 (line graphic), dan symbol merupakan suatu kontinum dari bentuk dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Bretz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording) sehingga, terdapat 8 klasifikasi media :1). Media audiovisual gerak, 2). Media audiovisual diam, 3). Media audio seni gerak, 4). Media visual gerak, 5). Media visual diam, 6). Media seni-gerak, 7). Media audio, 8). Media cetak. Hal ini memiliki nilai positif dalam memberikan pilihan karier secara selektif kepada para pendidik dalam menggunakan suatu media sesuai dengan apa yang telah digariskan di dalam tujuan pembelajaran dan materi, serta kondisi psikologis para peserta didik.

C. Media Bimbingan dan Konseling

Menurut AECT, The Association For Education Communication And Technology (Nursalim, 2010) berpendapat bahwa media adalah sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyaluran pesan. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) dalam (Sadiman, 2009) memiliki

pengertian yang berbeda, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Nursalim (2010) menjelaskan bahwa media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/konseli untuk memahami diri, mengambil keputusan, serta memecahkan masalah yang dihadapi. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan media bimbingan dan konseling adalah sebuah alat bantu yang digunakan sebagai/perantara untuk menyalurkan pesan bimbingan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi.

D. Fungsi Media Bimbingan dan Konseling

Menurut Nursalim & Mustadji (2010) menjelaskan fungsi menggunakan media bimbingan dan konseling sebagai berikut:

1. Penggunaan media bimbingan dan konseling bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi bimbingan dan konseling yang lebih efektif.
2. Media bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari keseluruhan proses layanan bimbingan dan konseling.

3. Media bimbingan dan konseling dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan kompetensi yang ingin dicapai dari isi layanan bimbingan dan konseling itu sendiri.
4. Media bimbingan dan konseling bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian peserta didik.
5. Media bimbingan dan konseling berfungsi untuk memperlancar proses bimbingan dan konseling.
6. Media bimbingan dan konseling berfungsi untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling.

E. Manfaat Media Bimbingan dan Konseling

Sadiman (2010) menjelaskan beberapa kegunaan-kegunaan media pendidikan sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbal (dalam membentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka) ,
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera, seperti misalnya :
 - a. Objek yang terlalu besar – bias seperti digantikan dengan realita gambar, film bingkai, film atau model.
 - b. Objek yang kecil yang dibantu dengan proyektor mikro.

- c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography.
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, foto maupun secara verbal.
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model diagram dan lain-lain.
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain). dapat divisualkan dalam bentuk film, gambar dan lain-lain.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk :
- a. Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dengan kenyataan.
 - c. Memungkinkan peserta didik belajar sendiri menurut kemampuan minatnya.
 - d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang guru dengan siswa juga berbeda. Masalah yang dapat diatasi dengan

media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam :

- a) Memberikan perangsang yang sama.
- b) Mempersamakan pengalaman.
- c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa manfaat menggunakan media dalam bimbingan dan konseling selain dapat menimbulkan minat peserta didik yang baik juga dapat meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling karena siswa akan memiliki sikap positif terhadap materi yang akan disampaikan akan lebih bermanfaat.

F. Macam-Macam Media BK.

1. Kartu Pesan Berantai Mermuatan Pesan Pribahasa Dalam Bahasa Dayak Tunjung

A. Definisi Media

Pesan peribahasa dalam bahasa daerah terutama bahasa DayakTunjung yang di kemas dalam bentuk kartu dengan motif dan gambar.

B. Tujuan

Tujuan dari media ini ialah agar siswa lebih mengenal peribahasa (petuah) dalam bahasa daerah dan juga memahami arti dan makna dari peribahasa (petuah) tersebut. Dan juga agar siswa tetap ingat akan peribahasa (petuah) dalam bahasa daerah ini karena merupakan bagian dari kebudayaan yang perlu diingat sebagai bentuk dari bagaimana kita menjaga kelestarian dan mempertahankan kebudayaan yang ada seiring berkembangnya zaman pada saat ini.

C. Subjek

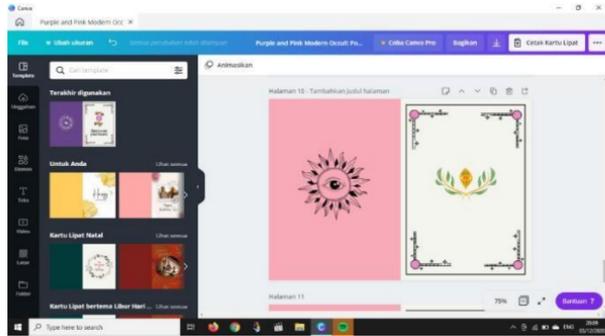
Sasaran dari media ini ialah siswa - siswi SMP dan SMA karena dalam praktek penggunaan media ini siswa lebih banyak berinteraksi dan mengeluarkan pendapatnya.

D. Alat dan bahan

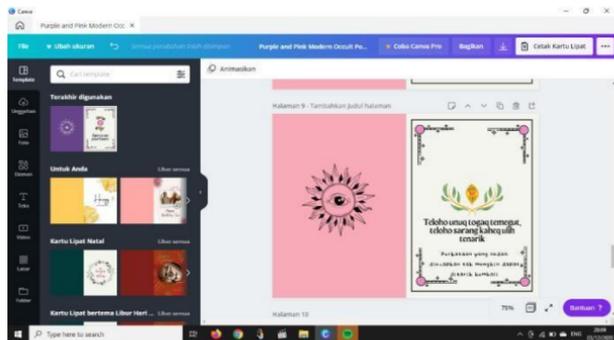
1. Aplikasi untuk mendesain kartu (Canva/CorelDraw/Adobe Photoshop, dll)
2. Peribahasa dalam bahasa daerah yang akan digunakan
3. Printer
4. Kertas cover berwarna putih
5. Gunting

E. Cara pembuatan

1. Buat desain kartu menggunakan aplikasi berupa Canva/CorelDraw/Adobe Photoshop, dll. Disini saya menggunakan canva.



2. Setelah selesai mendesain kartu masukan pribahasa/petuah dalam bahasa daerah ke dalam format desain kartu



3. Lalu setelah selesai print kartu yang telah di dengan ukuran kertas B5 (17.6 CM X 25.0 CM).
4. Setelah semuanya dicetak/print gunting bagian tepi yang tidak digunakan



5. Lalu lipat kartu sehingga membentuk bagian depan dan belakang kartu





6. Jika semuanya sudah selesai maka kartu sudah dapat digunakan

F. Cara bermain

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok membentuk barisan memanjang seperti kereta dan berjarak (4-6 orang dalam satu kelompok)



2. Guru menjelaskan aturan bermain pesan berantai
 - a. Setiap kelompok memilih satu orang untuk menjadi juru bicara yang akan mencabut

- kartu pesan dan menghafal pesan serta membisikan pesan kepada temannya
- b. Batas waktu menghafal pesan yaitu 1 menit
 - c. Saat membisikan pesan hanya boleh mengulang dua kali saja
 - d. Siswa berbaris dengan rapi serta berjarak menunggu giliran tanpa ada yang menoleh kiri – kanan dan mencoba mengintip atau menguping teman yang sedang dibisikan
 - e. Apabila pesan yang dibisikan sudah sampai pada siswa yang berada di barisan paling belakang dapat maju kedepan dan menuliskan pesannya dipapan tulis dan akan di koreksi oleh guru apakah benar atau salah.
 - f. Kelompok yang tercepat dan benar dalam menyampaikan pesan peribahasa adalah kelompok yang memenangkan permainan maka akan mendapat reward dari guru berupa makanan ringan.
 - g. Batas waktu dalam bermain pesan berantai adalah 3 menit
3. Setiap perwakilan kelompok yang menjadi juru bicara serta menghafal dan mencabut undian kartu pesan berantai maju untuk mencabut kartu pesan yang telah disusun oleh guru secara terbalik tanpa membukanya



4. Setelah setiap juru bicara memilih kartunya masing - masing guru menyiapkan timer untuk menghitung waktu dan memberikan aba - aba untuk membalik kartu dan mulai menghafal isi kartu dalam diam.
5. Lalu setelah waktu untuk menghafal habis guru dapat memberi aba - aba agar setiap juru bicara dapat kembali kekelompoknya dan memulai permainan pesan berantai dengan mulai membisikkan kepada temannya
6. Setelah semua kelompok selesai bermain guru akan mengoreksi dan menentukan siapa pemenang dari permainan pesan berantai ini dan juga memberikan kesempatan bagi setiap kelompok untuk berdiskusi apa makna dari pesan peribahasa yang mereka dapatkan dan mempresentasikannya kepada teman sekelas
7. Guru memberikan penjelasan singkat serta kesimpulan mengenai makna dari pesan - pesan peribahasa yang ada dalam permainan ini lalu memberikan reward kepada kelompok yang menang dalam permainan serta mengakhiri pertemuan.

Contoh kartu pesan pribahasa :



2. Permainan Find Word

A. Definisi

Adalah sebuah permainan kosakata dimana siswa harus menemukan kata-kata dalam huruf acak di sebuah kotak. Untuk menemukan kata, siswa harus membuat garis mendatar, menurun atau secara diagonal, diartikan juga sebagai sebuah permainan teka-teki yang berisi huruf-huruf yang disusun dalam sebuah jaringan yang berisi sejumlah kata-kata yang tersembunyi yang ditulis dalam berbagai arah. Larcon (2002) mengatakan bahwa game ini dipercaya dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan mempelajari vocabulary karena ia dapat memotivasi mereka dalam mengurangi rasa bosan.

B. Tujuan

Tujuan dari permainan ini ialah agar peserta didik mampu untuk memiliki sikap saling menghargai antar budaya orang lain

C. Subjek

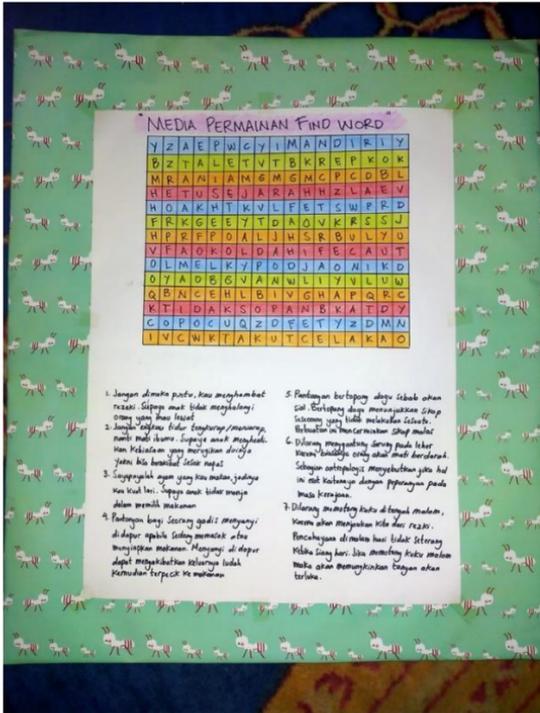
SMA kelas XI

D. Alat dan bahan

1. Penggaris
2. Buku gambar ukuran besar
3. Spidol
4. Pensil warna
5. Pensil
6. Kardus
7. Bungkus kado
8. Solasi

9. gunting

E. Cara pembuatan.



1. Siapkan bahan-bahan yang akan mau dibuat
2. Ambil selembar kertas atau gambar besar ukuran A3.
3. buat pola kotaknya dikertas buku gambar tadi menggunakan pensil dan penggaris.
4. selanjutnya isi huruf abjad secara acak sesuai yang kita mau.
5. selanjutnya tebaklah kotaknya yang sudah dibuat serta huruf abjad yang ada didalam kotak menggunakan spidol hitam.

6. setelah itu warnai kotaknya dengan pensil warna secara warna-warni agar menarik.
7. selanjutnya di bawah kotak di beri penjelasan/teka-tekinya untuk mengisi kotaknya.
8. setelah itu potong kardus menggunakan gunting sesuai panjang buku gambar.
9. selanjutnya kardus yang sudah di gunting sesuai pola kita bungkus menggunakan bungkus kado dan direkatkan menggunakan solasi, guna memakai bungkus kado agar tulisan yang ada dikardus tidak kelihatan dan agar lebih menarik juga.
10. Step yang terakhir tempel kertas buku gambar tadi yg kita sudah buat, tempel ke kardus yang sudah kita tutupi menggunakan bungkus kado dengan menggunakan solasi juga dan selesai.

F. Cara Penggunaan

1. Yang pertama yaitu guru tersebut akan membagikan lembaran permainannya ke peserta didik
2. kemudian guru tersebut akan membacakan tiap itemnya terlebih dahulu
3. Setelah selesai dibacakan, selanjutnya membacakan soal teka-teki dari dalam petuah yang dipakai dalam game kali ini, contoh soalnya atau teka-tekinya seperti “jangan dimuka pintu, kau menghambat rezeki. Supaya anak supaya anak tidak menghalangi orang yang lewat”

4. Kemudian, setelah menyebutkan soal teka-teki yang ada, selanjut guru memberitahu kepeserta didik seperti " Jika menurut kalian, penilai itu apa atau manakah menurut kalian jawaban yang paling tepat dengan petunjuk tersebut? Sekarang kalian coba tebak deh, jawaban apa yang paling tepat untuk mengisi teka-teki ini yang kalian sebutkan tadi dengan cara mencoret jawaban atau kata yang tepat yang kalian dapatkan di dalam kotak permainan find word"

3. Kartu Tebak Gambar Bertema Tarian Daerah Tradisional Indonesia

A. Tujuan Media :

Tujuan saya membuat media permainan kartu tebak gambar yang bertema tarian daerah tradisional adalah agar para siswa bisa mengenal dan menghargai dan memahami makna dari berbagai macam tarian tradisional melalui cara yang tidak membosankan dan menarik seperti dengan menggunakan cara bermain tebak gambar.

B. Definisi Media :

Permainan tebak gambar merupakan salah satu media bimbingan dan konseling dalam bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan oleh konselor dan siswa. Permainan tebak gambar merupakan media yang mudah digunakan, praktis dan tentunya menarik agar dapat memotivasi siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Tujuan pengembangan media ini adalah menghasilkan suatu produk dalam bentuk tebak gambar eksplorasi warisan bangsa yaitu tarian daerah untuk mendukung fasilitas layanan bimbingan dan konseling dalam bidang memperelajari dan menghargai budaya.

C. Subjek :

Untuk Siswa SMP-SMA

D. Alat & Bahan :

Alat:

1. Gunting



2. Lem



3. Printer(untuk mencetak gambar)



4. Spidol warna-warni untuk menghias



Bahan:

1. Kertas Hvs

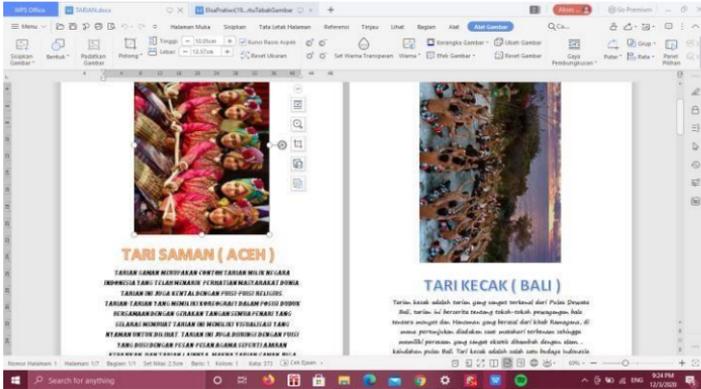


2. Kertas Bufalo warna-warni

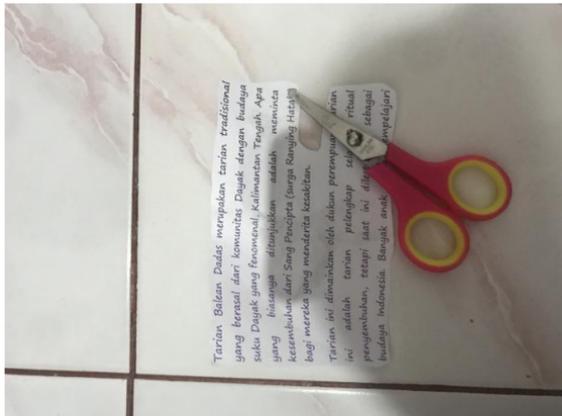


E. Cara Pembuatan :

1. Pertama masukan gambar tarian daerah yang ingin di print ke word, atau tidak usah juga tidak apa, Ukur gambar yang ingin di print sesuai ukuran yang diinginkan jangan terlalu besar dan juga jangan terlalu kecil, dan jangan lupa cantumkan nama tarian dan makna dari tarian itu.



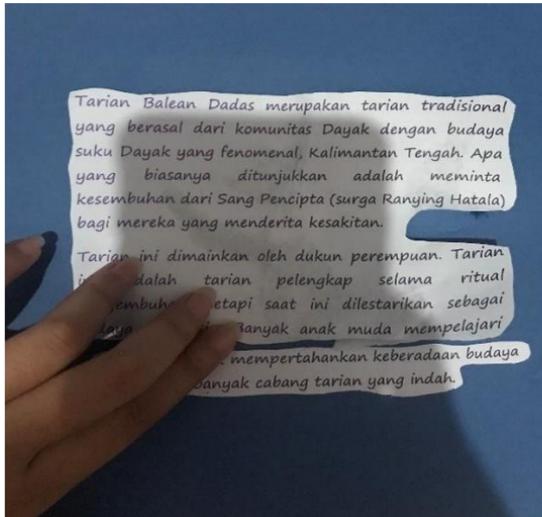
2. Printlah gambar yang sudah di tata dan di ukur tadi menggunakan printer
3. Setelah sudah tercetak ripikan sisi-sisi gambar menggunakan gunting



4. Setelah sudah dirapikan Tempel gambar tarian yang sudah di cetak dan dirapikan ke kertas karton (tempel gambar di bagian depan)



5. Tempel makna tarian di bagian belakang



6. Hiaslah semenarik mungkin ,bisa menggunakan sticker ,atau spidol warna-warni

F. Cara menggunakan :

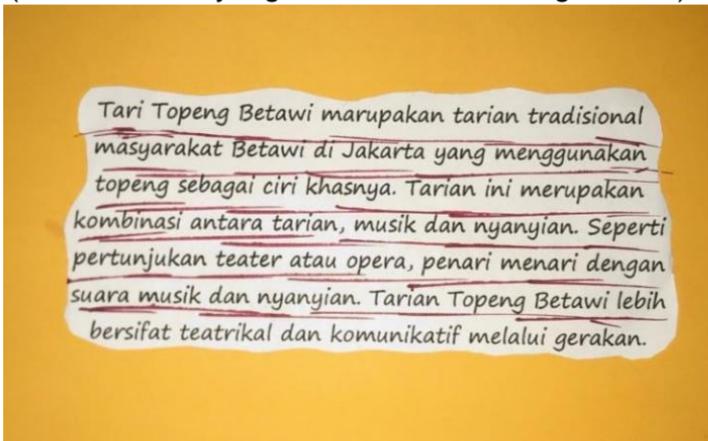
1. Guru BK bisa menyuruh siswa membentuk kelompok, dan di dalam satu kelompok maksimal di isi oleh 6 orang siswa, dan sistem pemilihan kelompoknya bisa guru yang menentukan atau siswa yang mau memilih sendiri.
2. Setelah terbentuk kelompok ,kelima empat orang siswa dipersilahkan duduk untuk dan ber tugas untuk menebak dan satu siswa bertugas untuk memegang kartu gambar tarian daerah ,dan satu siswa lainnya bertugas untuk memperagakan tarian daerah apa yang ada di kartu itu



3. Setelah gambar berhasil di tebak oleh siswa ,siswa yang benar dalam menebak bisa membaca arti dari tarian daerah yang tertera di balik kartu

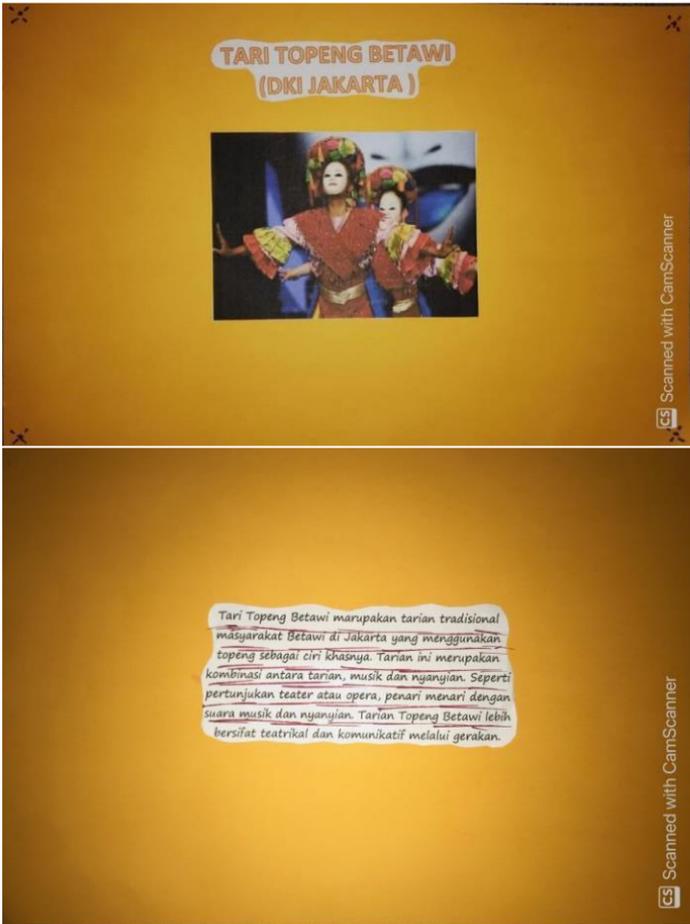


(makna tarian yang tertera di belakang kartu)



4. Setelah dibaca dan bisa dipahami siswa melakukan rolling untuk bergantian dalam memeragakan tarian.
5. Setelah suda tertebak semua ,guru BK bisa membantu menjelaskan lagi apa makna - makna dari tarian daerah dan pesan-pesan moral yang ada pada tarian itu.

Contoh Gambar Media:



4. Lempar Dadu Memahami Petuah Jawa

A. Definisi

Permainan lempar dadu adalah permainan layanan informasi dalam bidang layanan kelompok yang dibuat agar siswa atau peserta didik dapat lebih mudah memahami pentingnya mengetahui petuah jawa, media yang digunakan untuk mempermudah siswa atau peserta didik memahami petuah jawa serta dapat memiliki nilai moral dan sikap positif yang terkandung didalam petuah jawa.

B. Tujuan

Permainan lempar dadu bertujuan untuk memudahkan siswa atau peserta didik dalam mengetahui dan memahami petuah jawa.

C. Subjek

Permainan ini ditujukan kepada siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama).

D. Alat dan bahan

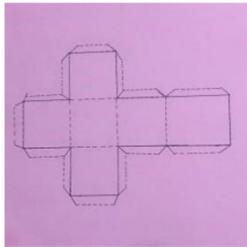
1. Kertas cover A4 2 lembar
2. Spidol hitam
3. Penggaris
4. Pensil
5. Gunting
6. Lem
7. pulpen

E. Cara pembuatan

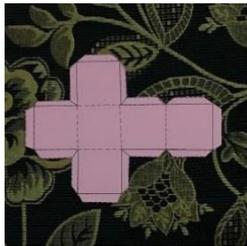
1. Ambil 2 lembar kertas cover A4 .



2. 1 lembar kertas akan digunakan untuk membuat dadu dan 1 lembar lagi untuk membuat kertas pertanyaan.
3. Ambil 1 lembar kertas cover A4 dan Buatlah pola gambar kubus/dadu menggunakan pensil dan penggaris.



4. Potong kertas sesuai pola gambar tersebut dengan menggunakan gunting.



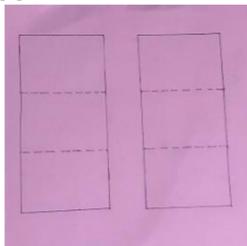
5. Lipat kertas sesuai garis dan lekatkan dengan lem.



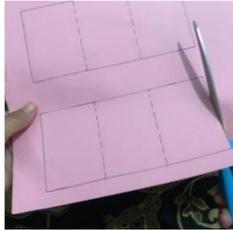
6. Setelah dadu sudah terbentuk, beri bulatan dengan jumlah 1-6 menggunakan spidol hitam di setiap sisi dadu.



7. Ambil 1 lembar lagi kertas cover A4 dan buat pola kertas dengan ukuran 8x6 cm sebanyak 6 pola gambar dengan menggunakan pensil dan penggaris.



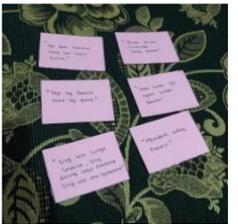
8. Kemudian, potong kertas sesuai garis dengan menggunakan gunting.



9. Di satu sisi kertas Beri angka 1-6 di setiap lembar kertas dengan menggunakan spidol hitam.



10. Di sisi lain kertas ditulis pertanyaan-pertanyaan tentang petuah jawa dengan menggunakan pulpen.



11. Dan selesai permainan lempar dadu siap dimainkan.



F. Petunjuk penggunaan media

1. Buatlah 6 kelompok di dalam 1 kelas.
2. Setiap kelompok, 1 siswa akan maju ke depan untuk mewakili kelompoknya dan melemparkan dadu di atas meja.
3. Angka yang muncul pada dadu menentukan kertas pertanyaan yang dapat diambil.
4. Ambil kertas pertanyaan sesuai dengan angka yang muncul pada dadu.
5. Kemudian, siswa kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan isi pertanyaan.
6. Kertas pertanyaan berisi petuah-petuah jawa dan setiap kelompok harus mencari arti dan dapat memahami tentang petuah jawa tersebut.
7. Kemudian, 1 siswa akan maju ke depan untuk menjelaskan tentang petuah jawa yang telah didiskusikan dengan kelompoknya.
8. Dan kegiatan itu berulang sampai 6 kelompok atau sampai kelompok habis, dengan begitu siswa dapat lebih mudah memahami petuah-petuah jawa tersebut.

5. Lempar Dadu Petuah Dayak Kenyah

A. Devinisi Media

Permainan adalah suatu kegiatan dengan tujuan bersenang-senang, terutama untuk anak sekolah dasar yang sedang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan. Secara istilah permainan ialah aktivitas seseorang untuk mencari kesenangan atau kepuasan tertentu. Menurut Santrock permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Sedangkan Dadu berasal dari bahasa latin yaitu “datum” yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Dadu adalah sebuah objek yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak. Jadi permainan lempar dadu adalah suatu kegiatan menyenangkan dengan menggunakan dadu berbentuk kubus yang memiliki jumlah titik yang berbeda pada tiap sisinya.

B. Tujuan Media

Adapun beberapa tujuan dari media pembelajaran lempar dadu yaitu sebagai berikut:

1. Melalui pembelajaran menggunakan media permainan akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh anak, dan memungkinkan anak mudah memahami materi yang disampaikan.

3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi
4. Anak memiliki minat melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengikuti aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan sebagainya.
5. Dengan pembelajaran seperti ini siswa tidak merasa bosan dan mengajari mereka dalam berfikir kritis.
6. Membantu siswa dalam meningkatkan kreatifitasnya dalam kegiatan belajar mengajar.
7. Agar siswa dapat mengetahui nasehat yang ada di budaya dayak kenyah terutama lepoq jalan..
8. Mendapat pengetahuan dan pemahaman tentang petuah/nasehat yang ada di budaya dayak kenyah lepoq jalan.

C. Subjek

Siswa Sekolah Dasar kelas 4-6.

D. Alat dan Bahan

1. Kardus
2. Karton hitam
3. Kertas HVS
4. Lem
5. Kertas origami
6. Pilpen
7. Kater/pemotong
8. Korek api
9. Lilin

E. Cara Pembuatan

1. Pertama nyalakan lilin menggunakan korek api
2. Potong kardus dengan ukuran lebar 30cm dan panjang 35cm kemudian lapis dengan karton lalu lem agar tidak mudah lepas.
3. Buat kolom penomeran menggunakan kertas origami lalu beri lem dan tempelkan.
4. Potong kardus membentuk dadu dan lem kertas origami pada bagian luarnya.
5. Lakukan hal sama pada semua sisi-sisinya.
6. Kemudian bentuk bulatan untuk penomeran dadu lalu lem dan tempelkan
7. Tuliskan isi-isi petuah yang berbeda sebanyak penomeran dadu yang dibuat.
8. Kemudian masukan kedalam masing-masing kolom penomeran dadu.



Gambar media lempar dadu

F. Cara permainan

1. Guru BK membagikan papan Lempar Dadu kepada peserta didik
2. Peserta didik memahami peraturan permainan yang akan disampaikan oleh guru BK.
3. Guru BK memulai permainan
4. Peserta didik di beri waktu 3 menit untuk mencoba memainkannya sendiri.
5. Permainan dimainkan bersama yang dipandu oleh guru BK.
6. Peserta didik melemparkan dadunya masing-masing kemudian liat nomor dadunya dan membaca isi dari petuah yang sudah ditulis dikertas.
7. Guru BK bertanya apakah peserta didik mengetahui makna petuah dari daerah tersebut.
8. Peserta didik diminta menjelaskan apabila mengetahui makna petuah dari daerah tersebut, apabila tidak tahu guru BK yang akan menjelaskannya.
9. Peserta didik yang tidak bisa menjawab maka akan menjelaskan kembali apa yang sudah dipaparkan oleh temannya.
10. Dan begitu seterusnya hingga permainan selesai.

6. Kertas Dan Barang Berharga Berdasarkan Petuah Kutai

A. Definisi

Media ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan daya peka siswa.

B. Tujuan

1. Peserta didik/konseli dapat memahami makna dari petuah suku Kutai
2. Mengenalkan petuah dari suku Kutai kepada peserta didik/konseli untuk pengembangan masyarakat supaya peserta didik/konseli dapat memahami tata tertib, peraturan adat, tata krama, sopan santun, serta nilai-nilai agama, dan peraturan atau kebiasaan yang ada di suku Kutai

C. Subjek

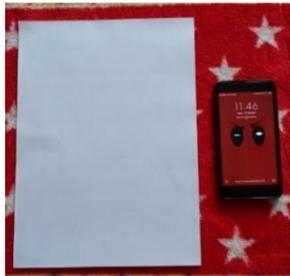
Siswa/i kelas 10 s/d 12 SMA/SMK/MA

D. Alat dan Bahan

1. Kertas
2. Barang berharga (handphone)

E. Cara Pembuatan

1. Pertama, siapkan kertas dan barang berharga yang dimiliki misalnya handphone



2. Lalu, gumpal kertas sampai berbentuk bola



3. Gumpalan kertas siap dilambungkan

F. Cara Penggunaan

1. Guru BK menginstruksikan kepada siswa untuk mencari selembar kertas.
2. Setelah itu, lembaran kertas tadi digumpal hingga berbentuk seperti bola
3. Guru BK menginstruksikan kepada siswa untuk melempar gumpalan kertas tersebut ke atas
4. Guru BK mengamati respon siswa
5. Guru BK menginstruksikan lagi kepada siswa untuk mengeluarkan barang berharganya seperti gadget/handphone masing - masing
6. Guru BK menginstruksikan kepada siswa untuk melemparkan barang tersebut masing - masing ke atas.
7. Guru BK mengamati respon siswa
8. Setelah semua siswa menyelesaikan instruksi dari Guru BK. Kemudian, semua siswa diminta untuk berdiskusi mengenai makna apa yang didapatkan dari kedua hal tersebut.

9. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab.

7. Kartu Berpasangan

A. Definisi

Kartu berpasangan adalah sebutan untuk menamai media yang saya buat. Yang mana, media ini berupa kertas *cover* yang dipotong menjadi bagian-bagian kecil berukuran 9x6 cm. Dalam hal ini, kartu tersebut saya buat dengan bermuatan petuah dari suku Jawa dan arti dari petuah itu sendiri.

Pada permainan ini, terdapat dua jenis kartu. Saya menamainya '*Petuah Jawa*' dan '*Arti Petuah*'. Untuk kartu '*Petuah Jawa*' saya buat dengan kertas *cover* warna merah dan kertas warna putih. Di kertas tersebut sudah dituliskan mengenai petuah-petuah dari suku Jawa dan ditempelkan pada kertas *cover* menggunakan *double tape* kertas. Sedangkan untuk kartu '*Arti Petuah*' saya buat dengan kertas *cover* warna putih dan kertas warna hijau. Sama dengan kartu sebelumnya, tetapi bedanya kartu ini dituliskan arti dari petuah-petuah suku Jawa yang sudah dituliskan tadi dan ditempel juga pada kertas *cover* menggunakan *double tape* kertas.

B. Tujuan

Tujuan dibuatnya media ini adalah, harapannya dapat melatih kecepatan peserta didik dalam memahami, mencari, serta menemukan makna dari kartu yang dipegangnya. Baik itu kartu petuah, ataupun kartu arti. Sebisa mungkin permainan ini akan meningkatkan kerja

sama peserta didik untuk berlomba menemukan pasangan kartu tercepat.

C. Subjek

Permainan dari kartu ini membutuhkan pemahaman dan kecepatan. Jadi, untuk subjeknya bisa digunakan pada anak jenjang SMP/ sederajat ataupun SMA/ sederajat di semua kelas.

D. Alat dan Bahan

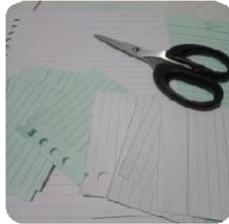
1. Gunting
2. Bolpoin
3. Spidol
4. *Double tape* kertas
5. Kertas *cover*
6. Kertas

E. Cara pembuatan

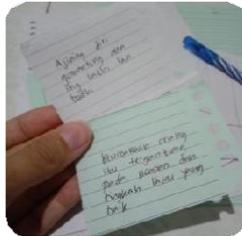
1. Gunting kertas *cover* ukuran 9x6 cm



2. Gunting kertas dengan bentuk yang lebih kecil dari bentuk kertas *cover* tadi



3. Tulislah di kertas tersebut dengan petuah suku Jawa dan artinya. Untuk petuah ditulis pada kertas putih, sedangkan untuk artinya ditulis di kertas hijau



4. Tempel kertas tersebut di potongan kertas cover sehingga membentuk lipatan dengan menggunakan *double tape* kertas seperti gambar



5. Beri nomor pada setiap kartu secara acak



6. Satukan dan namai kelompok kartu seperti di gambar agar mempermudah saat permainan nanti



F. Cara Penggunaan

1. Anggota kelas membagi menjadi dua kelompok
2. Setiap kelompok membuat kesepakatan akan memegang kartu petuah Jawa atau kartu arti petuah
3. Setiap perwakilan kelompok membagikan kartu sesuai dengan yang sudah mereka sepakati
4. Setelah hitungan mundur dari guru BK/konselor, setiap anggota kelompok

diperbolehkan membuka isi di balik kartu tersebut

5. Setelah membaca isi kartu, setiap anggota kelompok mencari pasangannya yang ada di kelompok lawan (kelompok petuah mencari arti, dan kelompok arti mencari petuah bahasa Jawa)
6. Setelah mendapatkan pasangan, mereka maju ke depan untuk menuliskan namanya di papan tulis
7. Yang paling cepat dalam menemukan pasangan akan mendapatkan *reward* dari guru BK/konselor

8. Permainan Menyusun Kata

A. Tujuan :

1. Agar siswa/i memahami isi permainan yang berisikan petuah Bahasa Banjar dan artinya.
2. Untuk melatih kerja sama siswa/i.
3. Agar siswa/i mengerti arti dari Petuah Bahasa Banjar.

B. Subjek

SD/SMP - Sederajat.

C. Alat dan Bahan :

1. Laptop.
2. Kertas cover dengan 5 warna berbeda.
3. Kertas HVS.
4. Gunting, dan
5. Penggaris.

D. Cara Pembuatan :

1. Membuat sketsa ukuran kartu dengan menggunakan Microsoft Word dengan ukuran 11,25cm x 8,7 cm.
2. Dalam 1 lembar kertas buatlah 8 kolom yang nantinya akan diisi dengan kata - kata dalam Bahasa Banjar yang nantinya akan berfungsi sebagai pengecoh maupun susunan kata pribahasa itu sendiri.
3. Cetak kolom yang telah ditulisi kata - kata pada kertas cover. Pastikan masing - masing warna mewakili 1 pribahasa.
4. Setelah dicetak, gunting rapi kolom – kolom tersebut kemudian kelompokkan berdasarkan warnanya.
5. Kartu siap digunakan.

E. Cara Bermain

1. Dalam satu kelas siswa/i dibagi menjadi 4 kelompok.
2. Masing – masing ketua kelompok memilih kartu dengan nomor antara 1,2,3, atau 4.
3. Dibalik nomor yang telah dipilih terdapat satu studi kasus.
4. Setiap anggota kelompok menyusun kata – kata yang terdapat pada tumpukkan kartu menjadi sebuah kalimat pribahasa yang sesuai dengan studi kasus kelompok tersebut.
5. Kelompok yang telah menyelesaikan pribahasa-nya harus mengangkat tangan sebagai tanda telah menyelesaikan tugas.
6. Pemenang adalah kelompok yang menyelesaikan pribahasa-nya dengan tepat dan waktu yang paling cepat.
7. Jika masing – masing kelompok sudah selesai, 2 orang siswa/i akan mempresentasikan kerja kelompoknya masing – masing.



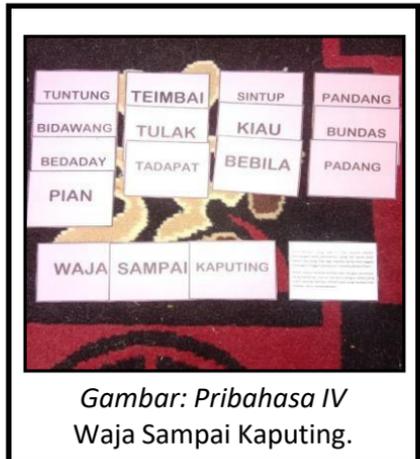
Gambar 1 :
kartu pribahasa



Gambar: Pribahasa 48
NUR JANNAH PELENGKATU, DRK
Bekayuh Beimbau.



Gambar: Pribahasa III
 Dalas Jadi Harang, Manyarah



Gambar: Pribahasa IV
 Waja Sampai Kaputing.

9. Permainan Monopoli Petuah Bahasa

Bugis

A. Definisi

Media permainan monopoli bermuatan petuah bahasa daerah bugis ini merupakan permainan yang dimainkan secara langsung dan berkelompok. Media permainan monopoli ini meliputi dadu, potongan kalimat, kartu petuah dan kartu tantangan. Topik layanannya adalah untuk meningkatkan kualitas diri serta agar mampu bersosialisasi di lingkungan secara baik.

B. Tujuan Media

1. Agar individu dapat meningkatkan pribadi dan sosialnya
2. Mendapat nilai-nilai positif
3. Melestarikan bahasa daerah dengan menggunakan media yang menarik
4. Termotivasi dengan petuah-petuah yang ada
5. Lebih bersemangat dalam menjalani hidup
6. Dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan dapat bersosialisasi dengan baik setelah bermain permainan monopoli dengan isi petuah
7. Agar individu dapat saling menghargai, toleransi, tidak membeda-bedakan serta dapat menyesuaikan diri yang baik dengan lingkungan dan keadaan yang ada

C. Subjek

SMP/MTS dan SMA/SMK/MA

D. Alat dan Bahan

1. Gunting
2. Penggaris
3. Pensil
4. Spidol warna
5. Lem/double tip
6. Karton
7. Kertas cover/hvs
8. Printer
9. Laptop

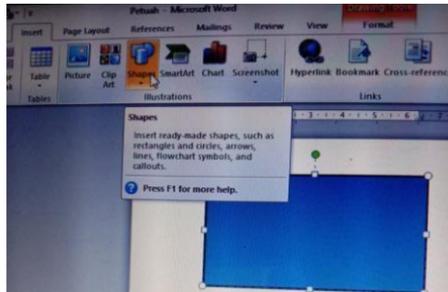
E. Cara Pembuatan

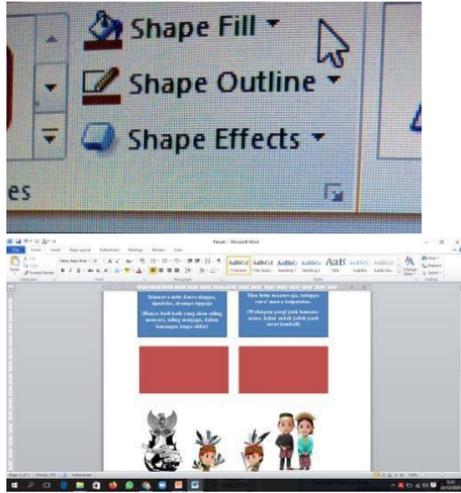
1. Siapkan alat dan bahan



2. Buat 20 petuah dan kartu tantangan dengan didesain kotak nya menggunakan word dan simpan gambar menarik yang ingin digunakan. Cara membuat desain kotaknya yaitu dengan membuka word lalu insert dan

klik shapes. Setelah klik shapes silakan pilih gambar kotak dan tarik ke dalam kertasnya. Ukur sesuai yang anda inginkan. Dan untuk mengubah warna silakan klik kotaknya lalu lihat dibagian insert/format, klik shape fill untuk warna dalam kotaknya dan shape outline untuk warna pinggiran kotak. Untuk menambahkan gambar yang kalian inginkan, bisa dengan mendownload diinternet dan menaruh di word dengan mengklik insert lalu picture.

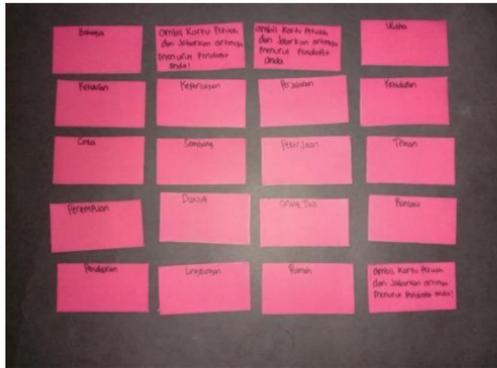




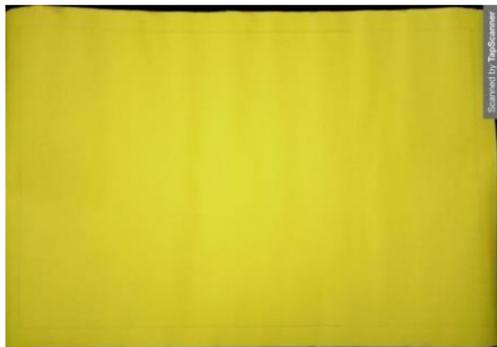
3. Print kartu petuah dan gambar-gambar yang diinginkan menggunakan kertas cover/hvs
4. Gunting kartu petuah dan gambar-gambar yang ada dengan mengikuti pola



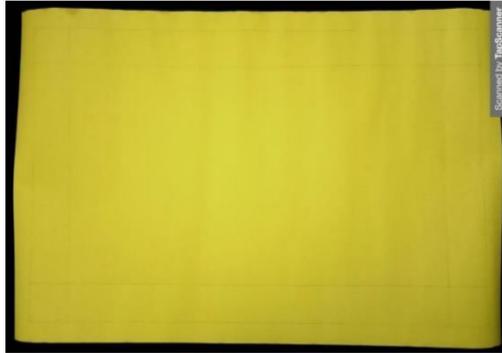
- Isi kartu tantangan dengan kata yang ingin dijadikan tantangan/clue, seperti ingin membuat clue “rumah” sebagai tantangan agar pemain membuat petuah dengan melibatkan kata “rumah”. Selain clue, kartu tantangan dapat diisi dengan kalimat “ambil kartu petuah dan jabarkan artinya menurut pendapat anda”.



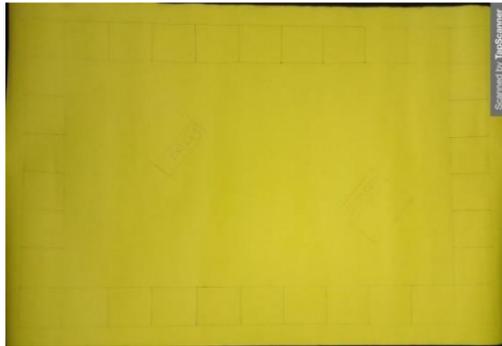
- Buat garis tepi pada kotak karton terlebih dahulu



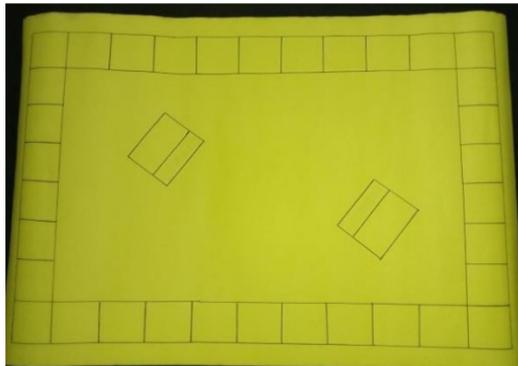
- Buat garis dengan batas 4,5 dari garis tepi



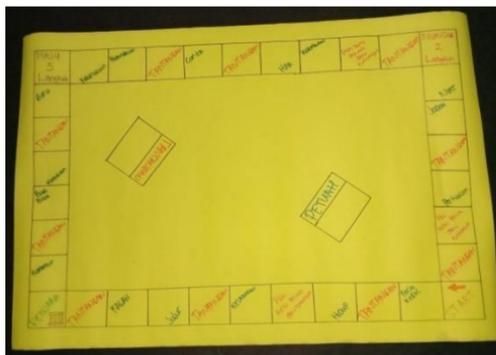
8. Buat kotak-kotak didalam garis dengan jarak 5 cm



9. Tebalkan garis dengan menggunakan spidol warna hitam (sesuai selera)



10. Isi kotak dengan tulisan 'tantangan', 'kata' yang ditujukan sebagai clue dari kartu petuah dan "pilihan ingin mengambil tantangan atau kartu petuah"



11. Lem gambar-gambar yang sudah digunting dengan menggunakan double tip



12. Simpan tumpukan kartu petuah dan tantangan di tengah karton serta tempelkan gambar gambar yang sudah digunting di antara kartu petuah dan kartu tantangan serta siapkan dadu dan orang-orangan yang akan dibagikan kepada pemain untuk memulai permainan



F. Cara penggunaan permainan monopoli

(Selama permainan berlangsung Setiap kartu yang didapat tidak bisa diperlihatkan kepada pemain lainnya. Untuk menentukan kesesuaiannya maka hanya konselor yang diberi tahu)

1. Permainan ini dilakukan secara bergantian dan berurutan. Seperti dimulai dari pemain 1,2,3,4 dan di lanjutkan lagi ke pemain 1,2,3,4 dan seterusnya
2. Anggota kelompok menentukan siapa pemain pertama hingga pemain terakhir

3. Pemain pertama mengocok dadu dan melihat angka berapa yang keluar
4. Angka dadu yang keluar merupakan patokan langkah untuk maju
 - a. Jika pemain berhenti pilihan maka ini merupakan bonus, yang berarti pemain dapat menentukan sendiri ia ingin mengambil kartu petuah atau tantangan dan pemain tetap mendapatkan poin. Jika pemain berhenti di clue yang sudah dibuat maka pemain bisa mengambil kartu "Petuah". Pemain bisa mendapatkan poin apabila clue di tempat berhenti dan kartu petuah yang di ambil sesuai. Jika tidak sesuai maka pemain bisa memilih antara tetap mempertahankan kartu itu, yang berarti jika nanti 1x kesempatan jalannya dan hasilnya ia berhenti di clue yang tepat dengan kartu yang dipegang maka ia mendapatkan poin dan juga berhak 1x jalan lagi. Jika ia sudah mempertahankan dan berjalan namun tidak sesuai lagi maka ia berhak mengembalikan kartu kecampuran kartu petuah dan tidak mendapat poin. Namun, jika pemain memilih mengembalikan kartu, berarti pemain berhak jalan 2x lagi, untuk mendapatkan kartu yang sesuai.
 - b. Jika pemain berhenti di "tantangan" maka pemain harus menuliskan petuah sesuai daerahnya di kartu tantangan sesuai dengan 'Clue' yang ada diatas

kartu (waktu yang diberikan untuk berpikir dan menulis ialah 3 menit) jika pemain dapat menyelesaikan kurang dari 3 menit maka ia berhak menyimpan kartu itu dan mendapatkan poin. Namun jika pemain melebihi batas waktu 3 menit maka pemain harus mencampurkan kartu yang sudah ditulis kedalam kartu petuah-petuah dan tidak mendapatkan poin.

5. Permainan berakhir ketika kartu petuah/tantangan telah habis.
6. Pemenang nya ialah yang paling banyak mendapatkan poin/paling banyak memegang kartu. Setelah itu :
 - a. Pemenang dapat mengumpulkan setiap kartu yang dimiliki pemain lain dan mencampurkan kartunya dengan kartu pemain lain.
 - b. Pemenang bisa membagikan kartu itu ke pemain lain dan menyuruh pemain mengartikan atau menjelaskan setiap petuah yang diberikan.

10. Monopoli

A. Definisi.

Monopoli merupakan permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak, berupa papan monopoli, bank, uang, sertifikat tanah, dadu, rumah-rumahan, dana umum dan sebagainya. Biasanya permainan ini dimainkan oleh 2-5 orang anak. Namun monopoli yang saya buat kali ini hanya terdiri dari beberapa unsur seperti papan monopoli, uang, dadu, sertifikat tanah berisi petuah, dan rumah-rumahan.

B. Tujuan

Tujuan dari permainan monopoli ini diharapkan dapat memberikan pemahaman pada peserta didik atau konseli mengenai bagaimana bersikap atau bertingkah laku dalam kehidupan bermasyarakat serta memberikan pemahaman mengenai pentingnya menjalankan ibadah kepada Tuhan Yang Maha Esa. Selain itu, memperkenalkan kepada peserta didik atau konseli mengenai ikon-ikon terkenal negara yang ada di dunia.

C. Subjek:

Permainan ini diperuntukkan bagi siswa SMA kelas XI.

D. Alat dan Bahan :

1. Pensil
2. Penghapus
3. Spidol
4. Penggaris

5. Lem Kertas
6. Karton Warna Putih
7. Karton Warna Kuning
8. Karton warna Pink
9. Printer
10. Laptop

E. Cara Pembuatan :

1. Siapkan alat dan bahan !



2. Ambilah kertas karton warna putih !



3. Gambarlah pola untuk papan monopoli pada kertas karton warna putih dengan menggunakan pensil, penggaris, dan penghapus !



4. Ambil kertas karton warna kuning !



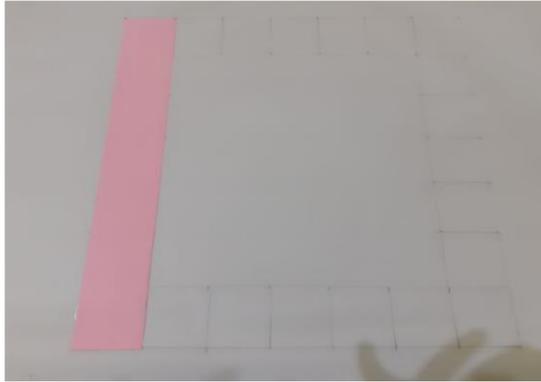
5. Potonglah kertas karton warna kuning mengikuti ukuran pada pola yang telah di gambar pada kertas karton warna putih !



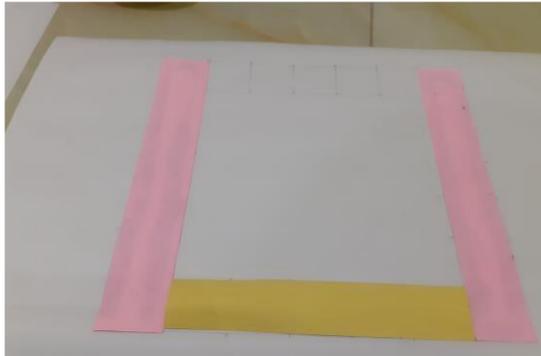
6. Ambilah kertas karton warna pink !



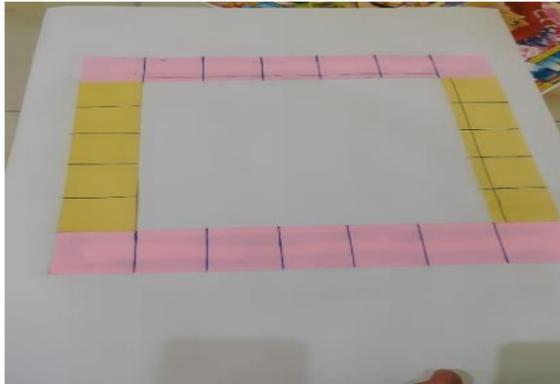
7. Potonglah kertas karton warna pink mengikuti ukuran pada pola yang telah di gambar pada kertas karton warna putih !



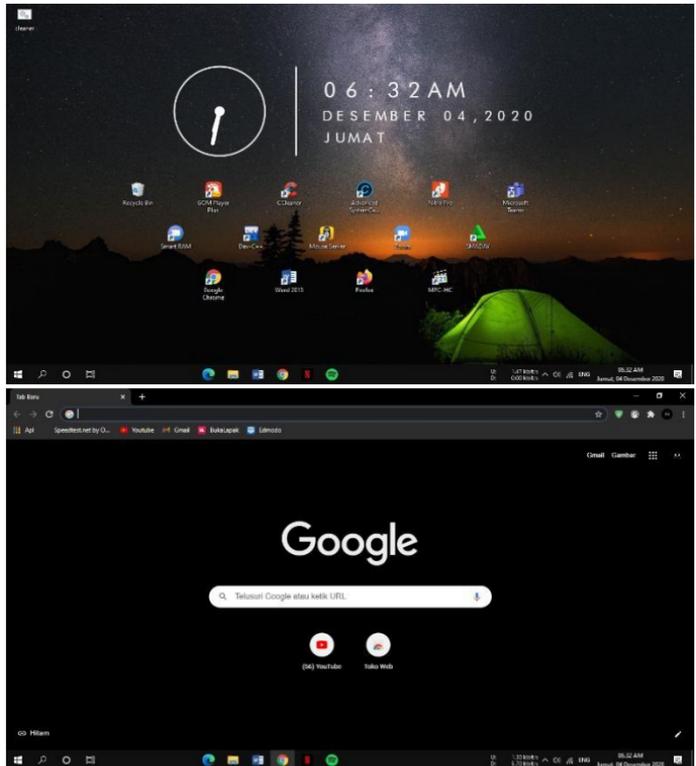
8. Tempelkan kertas karton yang telah di potong tadi pada pola kertas karton warna putih menggunakan lem !

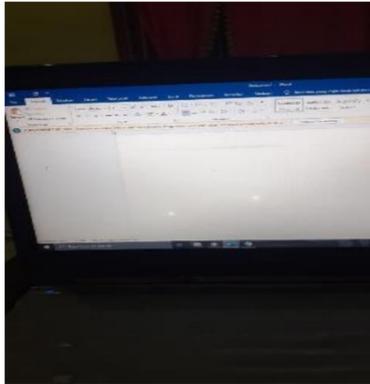


9. Beri batas kotak - kotak pada kertas karton yang telah ditempelkan dengan menggunakan lem dan gambarlah dengan spidol serta penggaris !

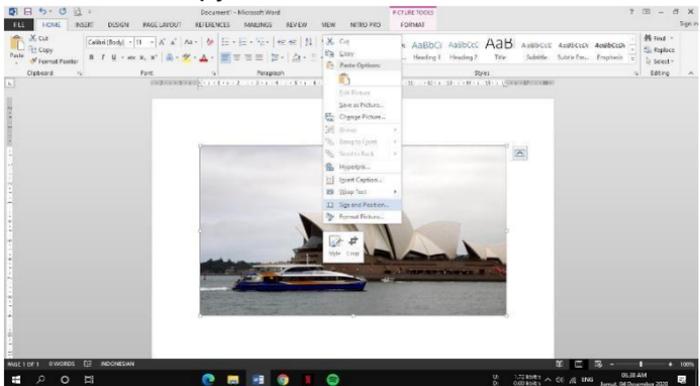


10. Nyalakan laptop anda dan bukalah google chrome !

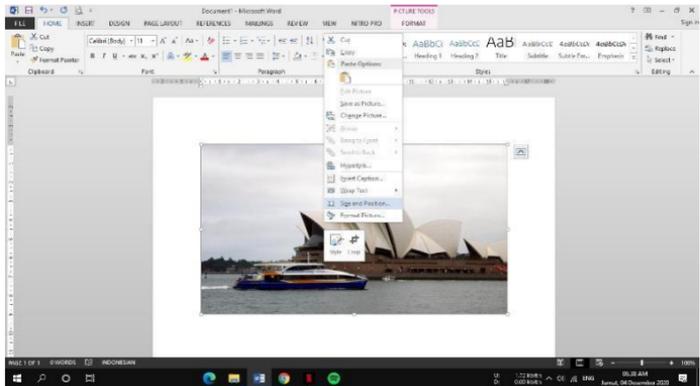




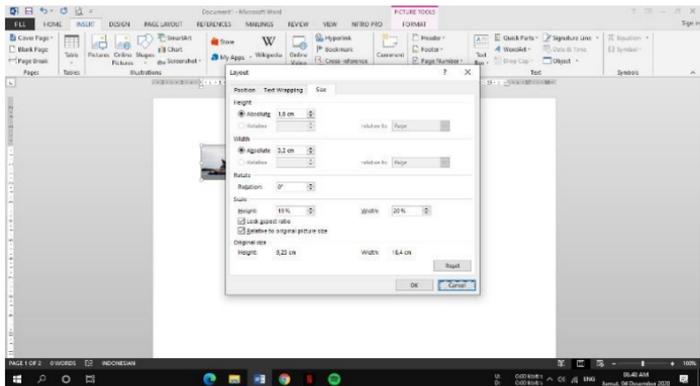
14. Klik kanan dengan menggunakan mouse anda pada aplikasi word, dan temukan tulisan paste hingga muncul gambar yang telah di copy !



15. Klik kanan gambar menggunakan mouse dan temukan tulisan ukuran. Hal ini dilakukan untuk mengatur ukuran gambar agar bisa di perkecil maupun diperbesar !



16. Pilih ukuran sesuai dengan ukuran kotak-kotak yang telah gambar pada kertas karton. Hal itu dilakukan agar ketika gambar ditempelkan pada kertas karton, cukup dengan pola kotak - kotak !



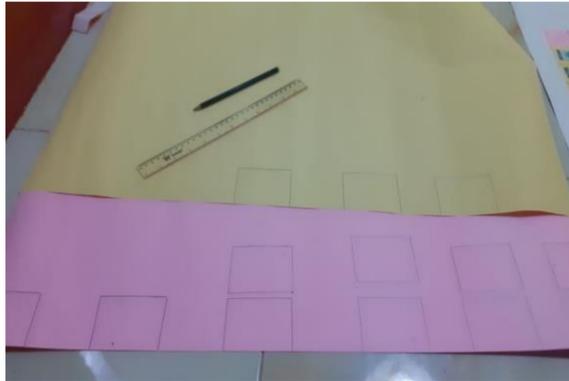
17. Setelah semua gambar ikon negara terkumpul, printlah gambar tadi !
18. Kemudian potonglah gambar tersebut dengan gunting !



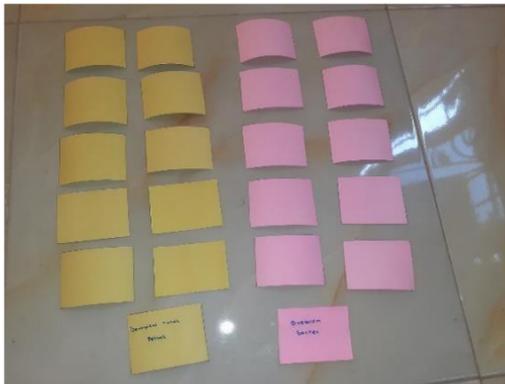
19. Tempelkan gambar yang telah dipotong tadi dengan menggunakan lem pada papan monopoli yang telah dibuat sebelumnya !



20. Siapkan kembali kertas karton warna pink dan kuning ! Kali ini kita akan membuat kartu question secret dan kartu petuah
21. Gambar kotak untuk pola kartu pada karton warna pink dan kuning. Panjang ukuran 8x5 cm. Buatlah sebanyak 10 gambar pola pada masing masing 2 jenis warna karton !



22. Pola yang sudah di buat tadi, kemudian di gunting! Sehingga menjadi gambar di bawah ini



23. Tulislah 10 petuah pada kertas karton warna kuning, dan tulislah 10 pertanyaan untuk karton warna pink!



24. Susunlah kartu petuah dan question secret bagian tengah papan monopoli !



25. Buatlah tulisan judul “Monopoly”, susun uang, bandul, dadu, dan rumah-rumahan pada monopoli !



26. Monopoli siap digunakan



Pembuatan kartu:

1. Siapkan 2 jenis warna kertas karton, warna kuning dan oranye Warna oranye digunakan sebagai question secret dan warna kuning sebagai kartu yang berisi petuah
2. Potong kertas karton tersebut menjadi beberapa potongan kartu sesuai selera
3. Isi potongan kertas karton tersebut dengan tulisan menggunakan spidol.

Untuk karton berwarna kuning yang telah di potong menjadi kartu, diisi 1 petuah jawa beserta artinya. Sedangkan setiap 1 lembar kartu berwarna oranye diisi dengan satu pertanyaan .

4. Kartu siap di gunakan

F. Cara Bermain

1. Seorang konselor memperkenalkan media yakni permainan monopoli kepada peserta didik sebagai alat penunjang kegiatan pemberian layanan
2. Seorang konselor menunjuk salah satu peserta didik untuk memberikan penjelasan sedikit terkait petunjuk cara bermain monopoli. Petunjuk tersebut dapat dirangkum sebagai berikut
 - a. Peserta didik membentuk kelompok yang beranggotakan 2-4 permainan
 - b. Para pemain bebas memilih warna bandul orang-orangan sebagai identitas dalam permainan.
 - c. Para pemain membuat kesepakatan terlebih dahulu terkait siapa pemain pertama, kedua, dan ketiga.
 - d. Masing-masing pemain mendapatkan 1 lembar 100.000 dollar, 1 lembar 50.000 dolar, 1 lembar 20.000 dollar, 1 lembar 10.000, 3 lembar 500 dollar, 3 lembar 200 dollar, 4 lembar 100 dollar, dan 3 lembar 5.000 dollar.

- e. Pemain pertama memulai start, dengan mengocok dadu terlebih dahulu kemudian berjalan sesuai tampilan angka dadu yang telah di kocok. Langkah ini tentunya akan diikuti oleh para pemain selanjutnya.
- f. Ketika para pemain melewati “Go” akan diberi uang sebanyak 20.000 dollar oleh Banker.
- g. Setiap pemain diberi 1 kali putaran
- h. Setiap pemain bebas untuk membeli tanah disetiap ikon negara yang telah disediakan
- i. Para pemain memilih warna rumah sebagai tanda kepemilikan tanah
- j. Para pemain yang membeli ikon negara mengambil kartu warna kuning yakni sebagai sertifikat tanah yang berisi petuah dan membacakannya terhadap lawan.
- k. Apabila lawan berhenti di dalam ikon negara yang telah dibeli, ia harus menjelaskan maksud dan tujuan terkait petuah yang diberikan dan membayar denda uang 1 lembar
- l. Jika pemain berhenti di sebuah ikon question (?) ia harus mengambil kartu berwarna pink dan menjawab pertanyaan dengan suara lantang agar di dengar oleh pemain lainnya
- m. Apabila seorang pemain terjebak di posisi “go to the jail” pemain bisa membayar uang 5000 dollar atau memiimengambil kartu pink yang berisi pertanyaan

- n. Pemain dikatakan menang apabila memiliki banyak uang dan kartu kuning (sertifikat tanah)
3. Konselor mengawasi jalannya permainan
 4. Setelah selesai konselor menunjuk salah satu peserta didik untuk menjelaskan kesimpulan dan manfaat diadakan permainan ini

11. Games Arisan Acak Peran

A. Definisi

Games arisan acak peran ini dilakukan secara berkelompok oleh para siswa. Dalam permainan ini dibutuhkan 6 kelompok untuk memainkannya, karena terdapat 6 petuah yang secara acak akan dimainkan oleh kelompok yang telah dibentuk sebelumnya oleh guru BK.

B. Tujuan

Games ini dilakukan agar para siswa dapat mengambil hal positif yang terdapat di setiap petuah, serta permainan acak peran ini dilakukan untuk melatih keberanian siswa untuk tampil didepan kelas, serta kerjasama siswa dengan siswa lainnya. Games ini juga dapat mengasah kreativitas siswa dalam menentukan peran serta alur cerita yang akan dimainkan.

C. Subjek

Siswa kelas X SMA/SMK

D. Alat dan Bahan

Alat :

1. Gunting
2. Wadah kecil
3. Pulpen/pensil.

Bahan :

1. Kertas

E. Cara Pembuatan

1. Sebelum memulai permainan games arisan acak peran guru bimbingan dan konseling dapat membuat potongan kertas sebanyak 6 kertas.



2. Disetiap potongan kertas yang telah dibuat, guru BK dapat menuliskan satu petuah bahasa berau di satu potongan kertas yang telah disediakan. Sehingga terdapat 6 kertas yang masing-masing berisi petuah yang berbeda-beda.



3. Jika semua kertas telah dituliskan petuah-petuah, guru BK dapat menggulung kertas-

kertas tersebut, agar tulisan didalamnya tidak terlihat oleh para siswa.



4. Guru BK dapat menyiapkan sebuah wadah (apa saja) sebagai tempat untuk menaruh kertas-kertas yang berisi petuah.



F. Cara Bermain

1. Setelah selesai menyiapkan kertas-kertas berisi petuah dan menaruhnya dalam wadah, guru BK dapat memulai kelas dengan memberi salam, menanyakan kabar para

siswa, dan dapat menjelaskan permainan yang akan dimainkan.

2. Selanjutnya guru BK dapat membagi 6 kelompok, dengan cara masing-masing siswa menyebutkan 1 nomor (dari 1-6) sesuai urutan tempat siswa duduk yang dimulai dari barisan depan. Apabila beberapa siswa yang menyebutkan nomor 1 maka mereka akan masuk kedalam kelompok 1, begitu pula kelompok lainnya.
3. Setelah masing-masing siswa mendapatkan kelompok, maka setiap kelompok dapat menentukan satu orang yang menjadi perwakilan kelompok untuk mengambil 1 kertas yang berisi petuah yang sebelumnya tidak diketahui oleh para siswa.
4. Lalu perwakilan siswa dapat melakukan “hompimpa” untuk menentukan urutan siapa yang akan mengambil kertas deluan.
5. Setelah masing-masing perwakilan telah mendapatkan 1 kertas, guru BK dapat memberitahukan arti dari petuah berau tersebut kepada masing-masing siswa yang telah mengambil kertas petuah.
6. Lalu para siswa dapat mendiskusikannya sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Sebagai contoh apabila kelompok 1 mendapatkan petuah “jangan palantai amun andak jadi urang” yang bermakna “janganlah kamu bermalas-malasan, jika ingin menjadi seseorang yang dapat mencapai keinginan atau tujuannya. Teruslah berusaha dan jangan mudah

menyerah". Maka setiap kelompok dapat berdiskusi untuk menentukan cerita, serta peran apa yang akan dimainkan oleh masing-masing anggota. Sesuai dengan petuah yang didapat. Sebagai contoh : siswa memutuskan untuk berperan sebagai perantau yang harus berpisah dengan kedua orang tuanya, sedangkan yang lainnya ada yang berperan sebagai seseorang yang sering berangan-angan namun yang hanya dilakukan ialah menganggur/bambong sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan oleh kelompoknya.

7. Ketika setiap kelompok telah menentukan cerita dan perannya masing-masing, maka guru BK dapat memulainya, sesuai urutan kelompok.
8. Setiap anggota kelompok dapat memulai bermain peran didepan kelas, dan disaksikan oleh guru BK dan teman-teman sekelas.
9. Setelah semua menampilkan ceritanya dan bermain peran. Guru BK dapat memberikan reward kepada setiap kelompok dengan memberikan pujian dan juga hadiah kecil berupa pulpen atau lainnya yang bermanfaat, dan dibutuhkan bagi siswa. Sebagai bentuk apresiasi kepada setiap siswa, yang telah mampu bekerja sama dengan siswa lainnya.

12. Sahuter (Sambung Huruf Terakhir).

A. Tujuan :

1. Membuat peserta didik jadi memahami sesuatu mengenai petuah dari berbagai budaya yang ada di Indonesia dan salah satu yang menjadi contoh adalah petuah dari daerah paser yang memakai Bahasa paser.
2. agar peserta didik tau dan mendapatkan berbagai pemahaman dan pengetahuan tentang budaya yang ada di Indonesia dan agar mereka bisa mempertahankan budaya yang ada.
3. Dengan adanya game ini , bisa menjadi inovasi agar peserta didik lebih bisa menerima dan mencerna tentang petuah.

B. Subjek :

Siswa SMA/SMK

C. Alat dan bahan :

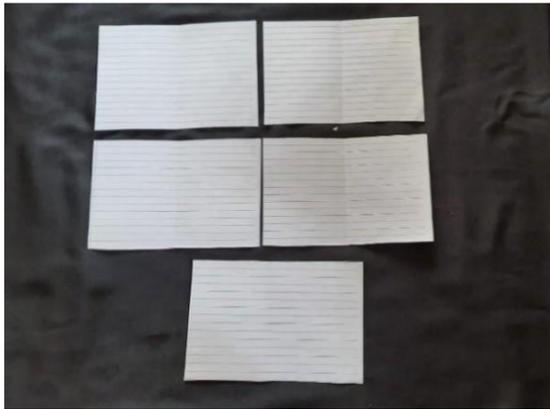
1. Bola
2. Amplop
3. Kertas
4. Gunting
5. Pulpen
6. Petuah dari beberapa Daerah

D. Cara pembuatan :

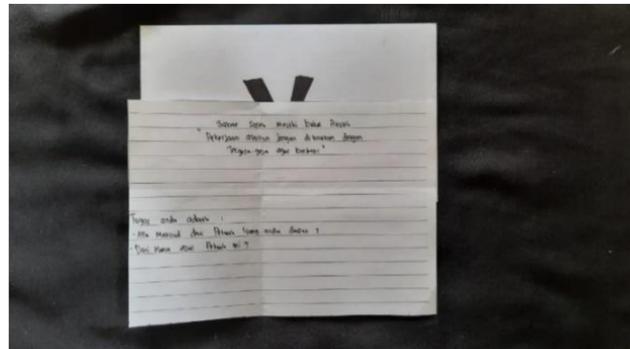
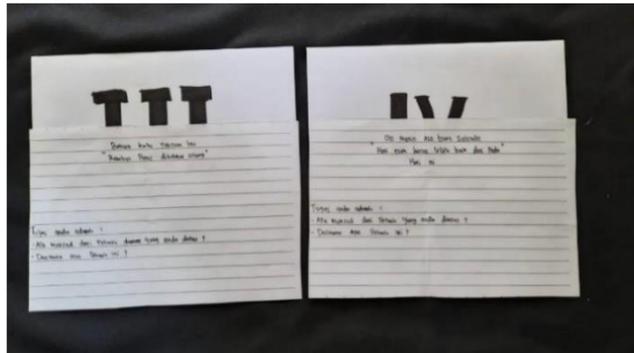
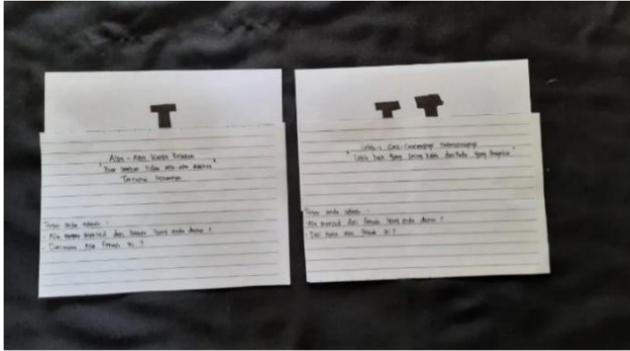
1. Siapkan bahan dan alat yang diperlukan.



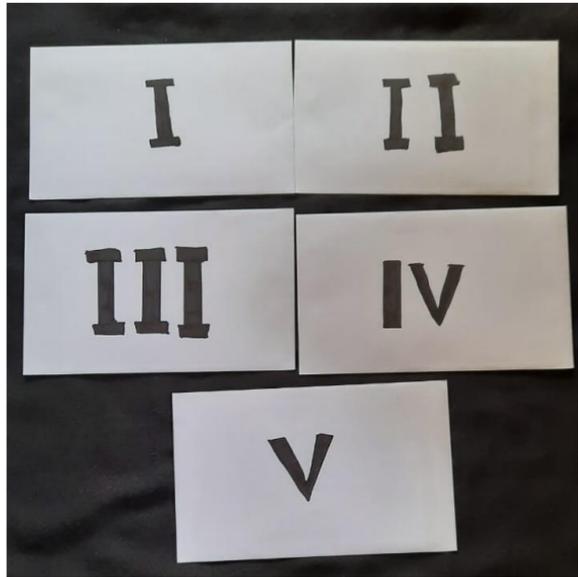
2. Ambil kertas (disini saya memakai 3 lembar kertas) potong menjadi 2 bagian dengan menggunakan gunting.



3. Setelah kertas di potong , anda bisa menulis petuah (anda bisa mencari petuah petuah daerah di google ataupun bisa mengambil dari petuah yang anda ketahui) dan pertanyaan satu persatu ke kertas yang telah di potong tadi.



- Setelah semua kertas sudah di isi dengan petuah dan pertanyaan , kertas dimasukkan kedalam amplop. Jangan lupa dikasih nomor per amplop.



5. Untuk bola , jika anda mempunyai bola (bola kecil) , bisa digunakan.

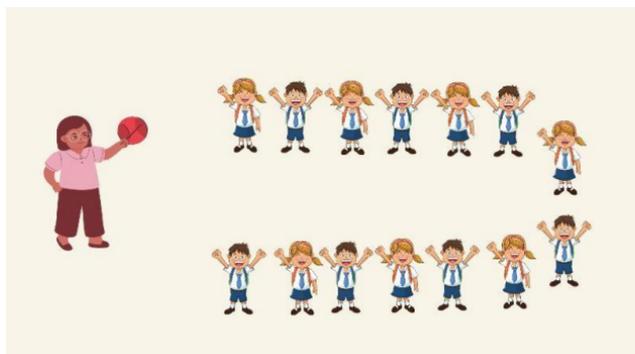


E. Cara Penggunaannya :

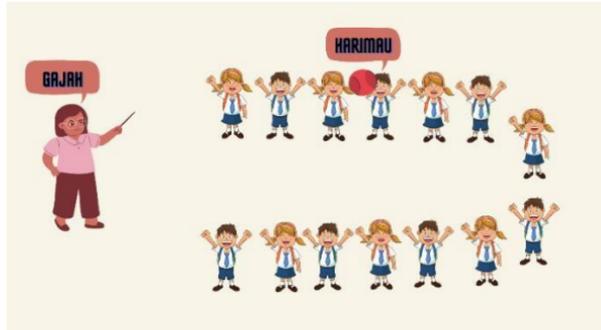
1. Membuat Lingkaran / Setengah Lingkaran



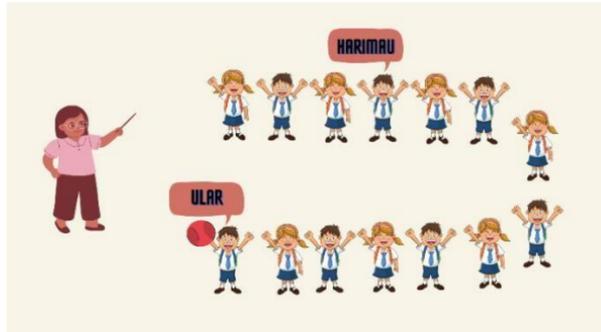
2. Diskusi untuk kata apa yang akan digunakan
 - a. Nama Hewan
 - b. Nama Tumbuhan
 - c. DLL



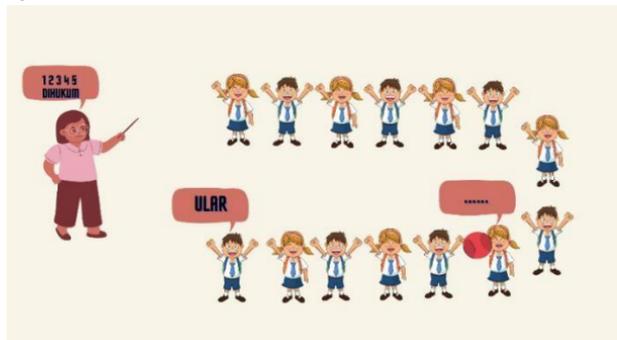
3. Waktu Permainan 30 - 45 menit
4. Guru akan melemparkan bola ke siswa (secara acak) , sambil dengan mengucapkan kata.



5. Siswa yang mendapatkan bola harus melanjutkan kata baru, (tidak boleh diulangi)



6. Waktu bisa menjawab hanya 5 detik / hitungan 1 sampai 5



7. Jika siswa tidak bisa menjawab, siswa akan mendapatkan hukuman.

8. Ada 5 amplop yang berisikan 1 petuah disertai amplop.

Petuah didalam Amplop



ALON ALON WATON KELATON
"BIAR LAMBAT TIDAK APA APA ASALKAN TERCAPAI
TUJUANNYA"

TUGAS ANDA ADALAH:
- APA MAKSUD DARI PETUAH YANG ANDA DAPAT ?
- DARI MANA ASAL PETUAH ITU ?

1

LEBBI + CAU-CAURENGE' NAPELLORENGE'
"LEBBI BAIK YANG SERING KALAH DARI PADA YANG
PENGEJUT"

TUGAS ANDA ADALAH:
- APA MAKSUD DARI PETUAH YANG ANDA DAPAT ?
- DARI MANA ASAL PETUAH ITU ?

2

BELIAK KATU NAISSAN TAU
"BAMBU PUTUS DIKETAHUI ORANG"

TUGAS ANDA ADALAH:
- APA MAKSUD DARI PETUAH YANG ANDA DAPAT ?
- DARI MANA ASAL PETUAH ITU ?

3



OLO MANN ASO BUEN SOLODO
"HARI ESOK HARUS LEBIH BAIK DARI PADA HARI INI"

TUGAS ANDA ADALAH:
- APA MAKSUD DARI PETUAH YANG ANDA DAPAT ?
- DARI MANA ASAL PETUAH ITU ?

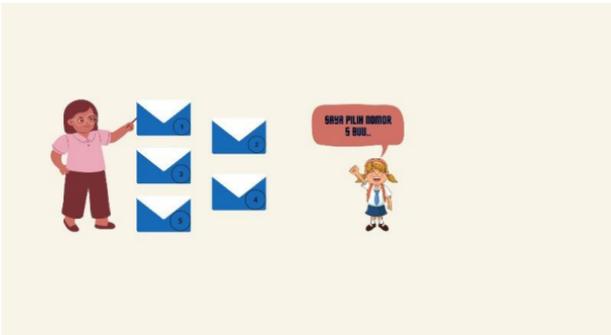
4

SABAR SAREH MESTHI BAKAL PIKOLEH
"PEKERJUAN APAPUN JANGAN DIKALUKAN DENGAN
TERGESA - GESA AGAR BERHASIL."

TUGAS ANDA ADALAH:
- APA MAKSUD DARI PETUAH YANG ANDA DAPAT ?
- DARI MANA ASAL PETUAH ITU ?

5

9. Petuah itu sebagai hukuman jika siswa tidak bisa menjawab atau menyambung kata.



SISIR PILIH BUKU 5 BUKU.

10. Ada pertanyaan didalam amplop tersebut yang harus siswa itu jawab.
11. Jika tidak bisa menjawab , siswa tersebut boleh minta bantuan kepada temannya yang melemparkannya bola tadi.
12. Jika siswa bisa menjawab , siswa tersebut akan mendapatkan hadiah.
13. Permainan selesai ketika waktu bermain sudah selesai.

13. Tongkat Estafet

A. Definisi

Tongkat estafet adalah media untuk bimbingan konseling yang diharapkan dapat di pakai dan dimanfaatkan untuk merangsang perkembangan dari berbagai aspek baik itu fisik, motorik, social, emosi kognitif, kreatifitas dan bahasa sehingga mampu mendorong dan memudahkan terjadinya proses belajar mengajar pada guru dan peserta didik, saya sebisa mungkin membuat yang mudah karena agar guru-guru lainnya juga dapat mempraktekkannya di sekolah.

B. Tujuan

1. Peserta didik mampu berfikir kritis dan melihat dari berbagai sudut pandang.
2. Peserta didik mampu bersikap lebih baik lagi dan tidak mendiskriminasi budaya yang berbeda pada teman-temannya.
3. Peserta didik mampu membangun pertemanan agar lebih solid lagi melalui bimbingan ini.

C. Subjek

Peserta didik kelas 7 SMP

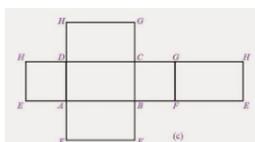
D. Alat dan bahan

1. Karton
2. Penggaris
3. Pensil
4. Gunting

5. Lem (jika tidak ada bisa menggunakan double tip)

E. Cara Pembuatan

1. Gambar kerangka persegi panjang menggunakan pensil dan penggaris seperti gambar dibawah ini, dengan ukuran panjang 7 cm dan lebar 3 cm.



2. Setelah itu guntinglah kerangka tadi sesuai garis.
3. Lipat garis-garis tersebut agar mudah dibentuk.
4. Bentuklah persegi panjang lalu lem sisi-sisinya agar menyatu.
5. Nah jika sudah, hasilnya akan jadi seperti di bawah ini.



F. Cara Penggunaan

1. Cara bermainnya individu, semua peserta menyanyikan lagu daerah contoh ampar-ampar pisang.
2. Saat menyanyikan lagu ampar-ampar pisang, tongkat estafet dioper ke samping begitu seterusnya.
3. Ketika Guru menghentikan lagu dengan mengatakan STOP maka peserta terakhir yang memegang tongkat estafet dapat maju kedepan.
4. Peserta yang maju kedepan diminta mengutarakan petuah atau nasihat yang paling dikenang dari orang tuanya menggunakan bahasa daerah.

5. Begitu seterusnya, setelah permainan berakhir siswa dapat memberi kesimpulan atau kesan setelah mengikuti kegiatan ini.

14. Kartu Kunci Petuah Urang Banjar

A. Definisi Media:

Permainan kartu kunci adalah permainan layanan informasi dalam bidang layanan pribadi yang di buat agar Peserta didik/konseli mampu memahami pentingnya mengetahui Petuah-Petuah Urang Banjar serta memiliki Sikap positif terhadap pesan moral dalam petuah Urang Banjar.

B. Tujuan Media:

Agar Peserta didik/konseli terampil dalam memahami dan mengerti petuah Urang Banjar

C. Subjek:

Permainan ini ditujukan kepada Siswa Sekolah Dasar Kelas V.

D. Alat dan bahan:

1. Kertas cover kuning
2. Kertas putih A4
3. Sepidol hitam
4. Cutter
5. Penggaris

E. Cara pembuatan:

1. Pertama ambil kertas putih A4



2. kemudian lipat menjadi segi tiga jangan lupa potong sisa kertasnya



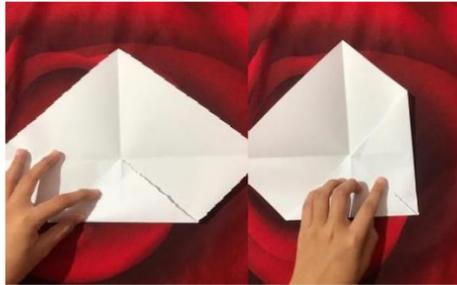
3. Lakukan hingga kertas menjadi persegi



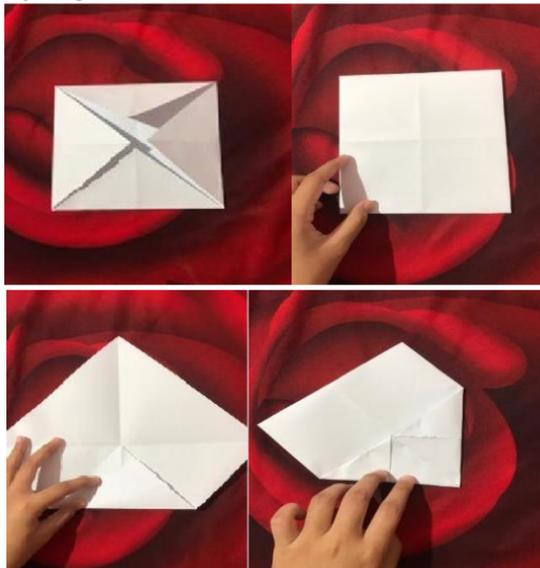
4. Jika kertas menjadi persegi sama sisi kemudian lipat ujung sisi kertas semuanya sehingga terbentuk bayangan lipatan yang nantinya mempermudah kita dalam melipat ujung ujung kertas.



5. Jika sudah terbentuk bayangan maka lipat semua ujung kertas mengikuti bayangan lipatan.



6. Sehingga terbentuk sebuah persegi, kemudian balik dan lipat kembali mengikuti bayangan lipatan.



7. Dan terbentuklah kertas kuncupnya



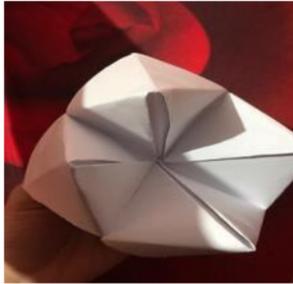
8. Kemudian lipat sama sisi dan masukan 2 jari kalian (jempol dan telunjuk) kedalam selipan kertas



9. Dan jadilah hasil dari kertas kuncupnya



10. Lalu ketika sudah jadi isi persegi persegi dalamnya dengan tulisan-tulisan petuah Banjar



11. Selanjutnya kita membuat kartu pertanyaan. Pertama ambil kertas cover orange lalu potong persegi kira-kira 7cmx15cm hingga 4 lembar kemudian isi kartu tersebut dengan pertanyaan-pertanyaan mengenai petuah tersebut.
12. Petuah-petuah tersebut diantaranya yaitu:
 - a) Dalas jadi harang, manyarah makaam kada yang artinya pantang menyerah meskipun kalah.
 - b) Benganga dahulu hanyar baucap yang artinya pikirkan dahulu sebelum berbicara.
 - c) Asal mambawa nang bujur atawa yang artinya asal membawa sifat jujur pasti selamat.

d) Bakayuh baimbai yang artinya mengayuh bersama-sama.

13. Di dalam kartu berisi 4 Pertanyaan yaitu:
- Jelaskan makna dari arti petuah tersebut?
 - Jelaskan pesan moral dari petuah tersebut?
 - Jelaskan manfaat dari petuah tersebut?
 - Pelajaran apa yang kalian petik dari petuah tersebut?



F. Petunjuk penggunaan media:

- Ambil kertas tebakan yang berbentuk persegi, dan letakkan kartu pertanyaan yang sudah di kocok secara acak di meja atau lantai, dan lain-lain
- Ambil kertas tebakan, lalu buka tutup menggunakan jari-jari tangan
- Mainkan kertas tebakan dengan membuka tutup. dan kemudian mintalah salah satu orang/siswa atau lebih untuk berpartisipasi
- Kemudian mulai lah permainan dengan membuka tutup menggunakan jari-jari
- Setelah siswa berpartasi, mintalah siswa yang berpartisipasi tersebut untuk mengatakan klue “stop”

6. Klue “stop” tersebut sebagai pengehenti dari permainan.
7. Setelah siswa mengatakan klue “stop” maka kertas akan terbuka
8. Kemudian sisi yang akan muncul otomatis terdiri dari pasangan angka 1 dan 3, atau 2 dan 4
9. Setelah kertas tebakan terbuka, bukalah kertas tebakan tersebut dan lihatlah sisi yang muncul apakah pasangan angka 1 dan 3, atau kah 2 dan 4
10. Setelah mendapatkan hasil dari pasangan angka yang muncul, baik dari angka 1 dan 3 atau kah angka 2 dan 4, kemudian lakukan kembali kertas tebakan sesuai dengan nomor 4 yaitu mulailah permainan dengan membuka tutup menggunakan jari-jari.
11. Setelah dilakukan buka tutup dengan menggunakan kertas tebakan, maka angka yang muncul otmotasi hanya satu, dan itu lah hasil akhirnya.
12. Buka lah nomer dari hasil akhir yang diperoleh oleh partisipan kemudian didalam nomer tersebut terdapat petuah dan itu merupakan bahan dari apa yang akan dijelaskan oleh partisipan
13. Kemudian setelah mendapatkan hasil akhir dimana peserta mendapatkan petuah yang harus ia jelaskan dari angka yang diperoleh baik dari angka 1,2,3 atau 4, selanjutnya, peserta yang berpartisipasi dalam game ini akan mengambil satu kartu pertanyaan

secara random dari kartu yang sudah dikocok terlebih dahulu.

14. Setelah mengambil kartu pertanyaan peserta harus menjawab pertanyaan dari kartu tersebut.

15. Ular Tangga

A. Definisi permainan ular tangga

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang sangat mudah dimainkan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif. Permainan ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada dipapan permainan ular tangga. Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media untuk membantu siswa dalam belajar mandiri maupun kelompok dan menciptakan suasana rileks dan kreatif dalam interaksi satu sama lain, karena peserta didik yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari, sebab metode dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok

Pada permainan ular tangga disini, terdapat beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat bermain sambil berdiskusi. Selain itu, dalam permainan ini terdapat pernyataan petuah-petuah dari beberapa suku, seperti : jawa, bugis dan banjar, yang bertujuan agar peserta didik dapat menghargai antar budaya melalui pesan-pesan dahulu. Permainan ini mempunyai banyak kelebihan diantaranya adalah siswa belajar bersosialisasi , sportivitas, meningkatkan keaktifan, dan juga dapat berinteraksi antara guru dan siswa, maupun siswa dengan siswa lain.

B. Tujuan

Permainan ular tangga ini, sebagai suatu aktivitas bermain yang dapat meningkatkan rasa percaya diri, mengenal kalah dan menang, serta kerja sama. Dalam, permainan ini terdapat beberapa pertanyaan yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk mengapresiasi diri, mendorong pemikiran inovatif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan beberapa petuah-petuah dari suku yang berbeda yang berisi nasehat orang tua dahulu , yang berupaya agar peserta didik dapat memahami pesan-pesan orang tua dahulu dari setiap saling menghargai dan menghormati antar budaya.

C. Subjek

peserta didik jenjang Pendidikan Sekolah Dasar (SD), antara kelas 3 sampai kelas 6.

D. Alat dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam membuat permainan ular tangga, yaitu:

1. Kardus
2. Kertas origami (gunakan beberapa warna, agar terlihat lebih menarik)
3. Kertas hvs
4. Gabus putih
5. Gunting
6. penggaris
7. Lem kertas
8. Pulpen/ spidol
9. Cutter/silet

E. Cara pembuatan

1. Langkah-langkah pembuatan papan permainan ular tangga, yaitu:

- Gunting lah kardus menjadi berbentuk kotak, (ukuran sesuai yang diinginkan). Setelah itu, buat lah garis kotak-kotak dengan menggunakan pulpen dan penggaris pada kedu tersebut dengan ukuran yang sama setiap kotak. Disini, saya menggunakan kardus dengan ukuran 12x12 cm dan ukuran kotak 2x2 cm.



- Setelah kolom-kolom selesai dibuat, langkah berikutnya yaitu gunting lah kertas origami sesuai ukuran kotak, dan karton yang digunakan untuk menutupi pertanyaan. Selanjutnya, tempelkan kertas tersebut dengan menggunakan lem kertas.





- Langkah selanjutnya, ialah membuat gambar “ ular, tangga, bintang dan tanda seru” yang akan ditempelkan pada papan permainan tersebut dengan jumlah sesuai keinginan. Pada bagian ini, kalian dapat membuat gambar dikertas hvs dengan menggunakan spidol warna hitam dan berikan warna agar menarik, atau gambar yang sudah ada digoggle lalu kalian print. Lalu pada kertas yang kosong, kalian dapat menulis pertanyaan pada kertas tersebut.



- Setelah gambar selesai. Selanjutnya langkah terakhir yaitu tempelkan gambar pada papan permainan dengan menggunakan lem kertas (sesuai bagian kotak yang diinginkan), lalu berikan nomor pada setiap kotak di papan permainan dan tulis start pada kotak pertama dan finish pada kotak terakhir dan tempelkan karton yang berisi kertas

pertayaan atau kertas yang berisi petuah- petuah yang telah kalian buat.



2. Langkah-langkah pembuatan dadu dan pion.
 - Langkah pertama, yaitu potonglah gabus menjadi bentuk kubus dengan menggunakan cutter , kubus ini akan digunakan sebagai dadu.

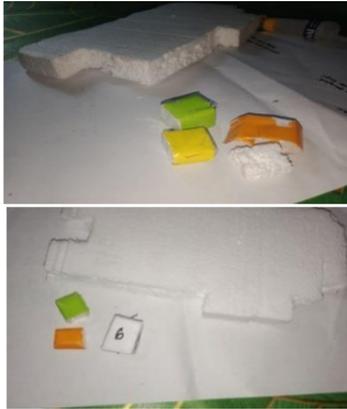


- Setelah membuat kubus, tempelkan kertas hvs disetiap sisi, yang berguna menutupi penghapus tersebut. Lalu berikan bulatan-bulatan atau nomor dari angka 1 sampai 6 disetiap sisi kubus.



- Langkah selanjutnya, setelah dadu sudah selesai, kalian dapat membuat

pion dari gabus yang ditutupi dengan kertas origami (jumlah pion sesuai jumlah pemain)



Setelah kalian mengikut langkah-langkah diatas dengan benar dan teliti, maka hasil papan permainan, dadu dan pion akan seperti gambar dibawah ini.



F. Cara Bermain.

Adapun langkah-langkah penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran, yaitu:

1. Guru membentuk kelompok masing-masing 4 siswa, dan mempersiapkan papan permainan

- berserta dadu dan pion yang akan digunakan selama bermain.
2. Guru menjelaskan petunjuk cara bermain serta arti dari simbol-simbol yang ada pada papan permainan ular tangga. Setelah itu, menjelaskan bahwa semua pemain, memulai permainan dari kotak “ start” dan berakhir pada kota “finish”.
 3. Kemudian, siswa dapat bermain dengan bergantian melemparkan dadu dan melangkah sesuai angka pada dadunya. Setelah itu, ketika siswa mendapatkan kertas yang berisi pertanyaan, maka harus menjawab pertanyaan tersebut. Namun, jika mendapatkan kertas yang berisi petuah maka, siswa harus membacakan petuah tersebut beserta artinya. Selain itu juga, terdapat gambar ular dan tangga pada kotak tertentu dipapan permainan, dimana jika siswa berhenti pada kotak yang berisi ular, maka siswa harus mundur mengikuti ekor ular dan mendapatkan Tanda Tanya yang artinya siswa akan mendapatkan pertanyaan dari pemain lainnya. Tetapi, jika siswa berhenti di kotak yang berisi tangga, maka siswa akan mendapatkan bintang dan naik mengikuti tangga tersebut.
 4. Permainan terus berlanjut sampai siswa berada pada kotak akhir atau kotak finish.

16. Ular Tangga Bermuatan Budaya Madura

A. Definisi Permainan Ular Tangga.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang masih dimainkan oleh anak-anak bahkan remaja. Permainan ini tidak hilang dimakan zaman dan selalu berkembang fungsi dan tujuannya.

B. Tujuan dari Media Ini

1. Permainan ular tangga ini dapat digunakan sebagai media permainan untuk layanan bimbingan dan konseling.
2. Peserta didik dapat memahami karir yang akan dituju
3. Peserta didik dapat mengetahui strategi menyesuaikan karirnya
4. Peserta didik dapat mengetahui hambatan dalam menentukan karir
5. Mengetahui bagaimana pengaruh dari bimbingan karir melalui media ular tangga dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap profesi yang ada di Indonesia dengan menggunakan petuah budaya Madura sebagai motivasi.

C. Subjek

Siswa SMA terutama kelas XII MIA dan IIS

D. Alat dan Bahan

1. Gunting
2. Penggaris
3. Pulpen/ pensil
4. Doubletip/ lem kertas

5. Kertas origami warna warni
6. Kertas karton polos
7. Spidol kecil warna hitam
8. Kotak kecil bekas
9. Pion/ batu warna warni

E. Cara Pembuatan

1. Siapkan satu buah karton polos.
2. Ukur Panjang dan lebar karton polos yang ingin digunakan.
3. Sesuaikan potongan kertas origami dengan Panjang dan lebar dan lebar dari karton tersebut, lalu gunting.
4. Tempel dengan menggunakan doubletip potongan-potongan origami pada karton dengan rapi dan berikan nomor di sudut kiri atas kertas origami yang telah ditempel.
5. Setelah tertata rapi, siapkan spidol kecil untuk membuat tangga. Lalu sesuaikan Panjang tangga yang akan dibuat.
6. Untuk membuat ular, bisa menggunakan kertas hvs atau origami. Gambar pola menyerupai ular. Lalu tempel dengan menggunakan lem pada kotak-kotak yang telah tersedia.
7. Pada bagian kanan bawah, gambar panah mengarah kedalam dengan tulisan “start” dibawahnya, lalu gambar panah mengarah keluar dengan tulisan “finish” dibawahnya.
8. Gunakan kertas hvs untuk menulis motivasi, pernyataan, dan pertanyaan tentang dunia pekerjaan, lalu gunting sesuai dengan ukuran origami yang telah ditempel.

9. Lalu tempel kertas hvs tersebut ke dalam bagian origami, dan tempelkan origami tersebut ke atas kertas origami yang telah ditempel sebelumnya di atas karton.
10. Siapkan kotak kecil bekas apa saja lalu tempelkan sisa karton atau kertas origami yang tersisa.
11. Tempel kertas tersebut pada kotak hingga menutupi seluruh bagian kotak tersebut menggunakan doubletip.
12. Lalu, gambar pola lingkaran kecil yang satu sisi berisi 1 lingkaran kecil, sisi selanjutnya berisi 2 lingkaran dan seterusnya hingga sisi terakhir yaitu berisi 6 lingkaran.



Gambar permainan ular tangga

F. Cara menggunakan

1. Pemain boleh 2 atau 3 orang.
2. Yang berhak untuk lebih dahulu memulai permainan ditentukan melalui pelemparan dadu oleh para pemain. Pemain yang lemparan dadu dengan angka tertinggilah yang berhak bermain duluan.
3. Pemain dimulai dengan pelemparan dadu oleh pemain pertama diikuti oleh pemain selanjutnya.
4. Jalur permainan dimulai dari kotak start dan berakhir dikotak finish.
5. Dalam arena pemain dapat ditemukan kotak dengan ular atau tangga.
6. Gambar ular artinya apabila pion pemain berada pada ekor ular maka harus diturunkan pionnya pada gambar kepala ular.
7. Gambar tangga artinya pion pemain dinaikkan berdasarkan gambar tangga yang terdapat pada arena permainan.
8. Pemain yang sampai dulu dikotak finish adalah pemenangnya.

17. Papan Roda Pelangi Sejarah Budaya Dan Petuah Suku Dayak Kenyah

A. Definisi/Penjelasan :

Permainan Roda Pelangi merupakan sebuah media yang mudah untuk digunakan, dapat diadaptasikan untuk meningkatkan beberapa variabel seperti self-esteem, dan tidak memerlukan biaya yang mahal untuk membuatnya. Permainan Roda Pelangi perlu untuk diuji dengan subjek yang lebih luas dengan variasi cerita yang ada dalam komponen media sesuai dengan variabel yang akan dikembangkan. Dapat diartikan bahwa media permainan ini dapat diadaptasi untuk meningkatkan karakter pada siswa.

B. Tujuan :

Tujuannya agar Peserta Didik/konseli Mampu Memiliki Pemahaman Akan Sejarah Budaya dan Petuah Suku Dayak Kenyah ngaju melalui media BK yaitu dengan bermain papan roda pelangi. Peserta Didik dapat Mengetahui Sejarah Tentang Budaya dan Petuah Suku Dayak Kenyah ngaju dan Peserta Didik/Konseli juga dapat Mengetahui Pentingnya Suatu Budaya Suku Dayak Kenyah ngaju.

C. Subjek :

Siswa SMP kelas XI

D. Isi dalam media yaitu tentang Petuah-petuah:

G. maharap taloh je dia tame akal

Artinya : Mengharap sesuatu yang tidak masuk akal, Maknanya : Jangan kita selalu melakukan sesuatu yang tidak jelas, yang tidak mungkin kita melakukannya sehingga akhirnya kecewa, sakit hati, stres lebih baik mengerjakan yang pasti walaupun sedikit, sederhana, tetapi aman, halal, dan.. diberkati Tuhan. Itu akan membuat seseorang akan bertumbuh karena itu pembelajaran bahwa kita harus realistis tidak hidup bermimpi.

H. Huang kueh bewei pasti tege rajaki

Artinya : Dimanapun kita berada pasti ada rejeki. Maknanya: Dimanapun , kapanpun dengan siapapun kita berada ,kita bisa menyesuaikan diri untuk bekerja dengan optimal, banyak inovasi dan inspirasi dan mampu berelasi dengan orang lain dengan sepenuh hati sehingga rejeki akan tetap bisa mengalir....dan melimpah karena Tuhan tidak pernah lupa dengan orang benar .

I. Ela nampayah saran tanam kulam

Artinya : jangan suka membandingkan. Makna : nasihat supaya kita jangan membandingkan diri kira dengan orang lain, supaya menjadi diri sendiri, mengoptimalkan diri sesuai kemampuan, dan lakukanlah dengan mengalir.....maka kehidupan kita akan memperkaya orang lain.

F. Cara Pembuatan (Tahapan-tahapannya, dilengkapi dengan foto).

1. Tahap pertama, gunting kardus dengan ukuran persegi 4 bentuk kotak.
2. Tahap kedua, gunting kardus dengan bentuk lingkaran untuk bagian tengah nantinya.
3. Tahap ketiga, gunting karton yang berwarna biru sesuai ukuran persegi 4 tadi dan gunting lagi karton yang berwarna pink sesuai dengan bentuk lingkaran tadi.
4. Tahap keempat, gunting kardus lagi dengan ukuran kecil bentuk panah
5. Tahap keempat, setelah semuanya sudah digunting, lalu pasang karton warna biru yang sudah digunting tadi pada kardus persegi 4 lalu dilem.
6. Tahap kelima, lem lagi karton yang warna pink tadi pada kardus yang bentuknya lingkaran tadi untuk bagian tengah persegi 4 nantinya. (di bagian tengah tadi itu di bagi dua warna biru dan pink).
7. Tahap keenam, setelah semuanya sudah selesai dilem lalu tulis poin-poin yaitu petuah-petuah tadi didalam bentuk lingkaran tadi dan diberikan petunjuk nya. Lalu anak panah tadi di letak kan di bagian samping lingkaran tadi.

8. Tahap ketujuh, tambah hiasan dibagian samping lingkaran dengan kertas biasa, dan ditambah juga tujuan dari petuah-petuah yang dituliskan tadi dalam lingkaran tadi.

G. Cara memainkannya :

1. Guru BK membagikan roda pelangi kepada siswa.
2. Siswa membaca dan memahami peraturan permainan yang tertulis
3. Guru BK memulai permainan dengan menyuruh salah satu siswa memutar roda pelangi tersebut.
4. Siswa di beri waktu 3 menit untuk mulai memutar roda pelangi,
5. Siswa akan mendapatkan point tambahan apabila roda pelangi berhenti di anak panah dan menunjukkan salah satu no yg ada di dalam roda maka siswa akan menjelaskan isi dari petuah tersebut.
6. Guru BK bertanya apakah siswa mengetahui isi petuah dari daerah tersebut atau tidak.
7. Siswa diminta menjelaskan apabila mengetahui salah satu petuah dari daerah tersebut, apabila tidak tau maka guru BK yang akan menjelaskannya.
8. Siswa yang tidak bisa menjelaskan makatidak akan mendapatkan point.

18. Papan Putar Warna

A. Definisi / Penjelasan

Definisi Papan putar warna yaitu permainan yang memutarakan panah nya dan mendapatkan salah satu warna yang terdapat soal yang berisi tentang budaya Indonesia dan sejarah. Jadi papan putar warna terdapat 4 warna dan setiap warna terdapat 10 pertanyaan maka total pertanyaan tersebut adalah 40 butir pertanyaan maka jika satu kelas terdapat 40 peserta didik maka setiap peserta didik mendapatkan 1 butir soal dan di berikan waktu 2 menit untuk menjawab pertanyaan yang telah di dapatnya didalam pertanyaan untuk menambah wawasan peserta didik tentang budaya yang ada di Indonesia serta sejarah di Indonesia

B. Tujuan

Tujuan nya Peserta didik dapat memahami dan menambah wawasan budaya-budaya di Indonesia dan Peserta didik dapat menambah wawasan tentang sejarah.

C. Subjek

Siswa sekolah dasar kelas 5 & kelas 6

D. Alat dan Bahan :

Alat

1. Penggaris
2. Jarum

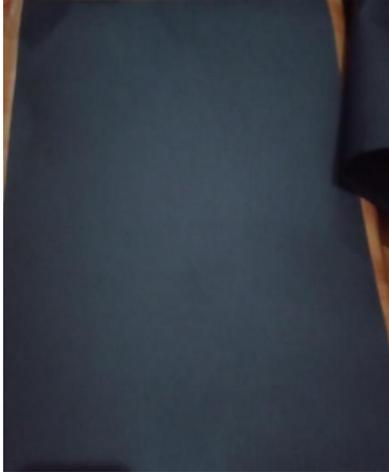
Bahan

1. Karton
2. Lem
3. Kertas cover

4. Pulpen

E. Petunjuk pembuatan

1. Siapkan karton kosong kemudian bagi 4



2. Kertas cover di bagi menjadi 2 untuk menjadi persegi setelah itu tempel menggunakan lem di karton yang udah di bagi 4 .



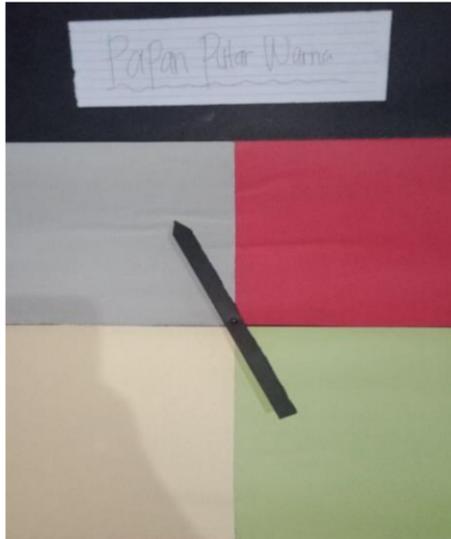
3. Setelah kertas covernya tertempel semua



4. Barulah kita memberi nama papan putar warna



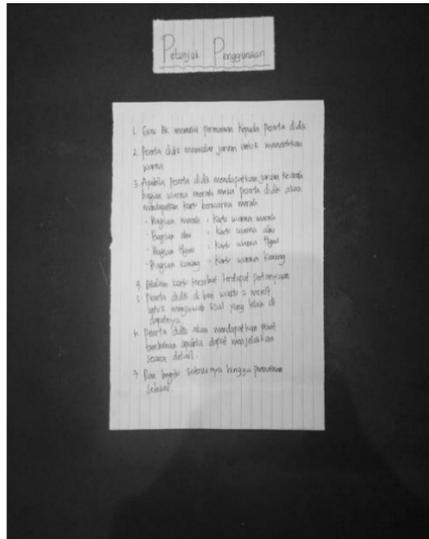
- Setelah itu baru lah kita membuat panah untuk di putar saat permainan di mulai



- Setelah itu kita membuat soal untuk di cabut nanti setiap warna terdapat 10 pertanyaan jadi total soal 40 butir maka 1 siswa mendapatkan satu pertanyaan



7. Setelah itu kita membuat petunjuk penggunaannya di belakang papan putar warna



8. Selesai permainan putar warna udah dapat di mainkan.

F. Petunjuk penggunaan

1. Peserta didik membaca dan memahami peraturan permainan yang tertulis di belakang papan warna
2. Guru bk memulai permainan kepada peserta didik
3. Peserta didik memutar jarum untuk menentukan warna
4. Apabila peserta didik mendapatkan jarum ke arah bagian warna merah maka peserta didik akan mendapatkan 1 kartu berwarna merah juga
 - Bagian merah = Kartu warna merah
 - Bagian abu = Kartu warna abu

- Bagian hijau = Kartu warna hijau
 - Bagian kuning = Kartu warna kuning
5. Di dalam kartu tersebut terdapat pertanyaan
 6. Peserta didik di beri waktu 2 menit untuk menjawab soal yang telah didapatnya
 7. Peserta didik akan mendapatkan point tambahan apabila dapat menjelaskan jawaban nya secara detail.
 8. Peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang telah di jawab apabila diketahui jawaban peserta didik salah maka guru bk memberi tahukan jawaban yang benar
 9. Dan begitu seterusnya hingga permainan selesai.

19. Spin Putar

A. TUJUAN

1. Tujuan umum dari pembuatan media BK berupa spidol panas dan spiner adalah sebagai prantara dalam menyampaikan informasi dan materi berupa petuah bugis. Selain itu juga tujuan dari media BK ini adalah untuk mempermudah penyampaian informasi dan pada umumnya informasi yang disampaikan dengan menggunakan media akan lebih tahan lama dalam ingatan para peserta didik.
2. Tujuan khususnya adalah Untuk melatih siswa berkonsentrasi, kecepatan dalam berfikir dan menanggapi, serta memahami arti dan makna dari petuah.

B. SUBJEK

Sekolah Menengah Atas (SMA)

C. ALAT DAN BAHAN

1. Kardus



2. Gunting



3. Spidol warna



4. Lem Castol



5. Bundaran (untuk mencetak kardus)



6. Kertas



D. CARA PEMBUATAN

1. Siapkan semua bahan yang dibutuhkan.



2. Potong kardus yang telah di ukur menggunakan bulatan dengan menggunakan gunting. Bulatannya jangan terlalu kecil. Selain itu gunting pula kardus berbentuk persegi panjang sebanyak dua buah sebagai alasnya. Mengapa dua buah? Tujuannya adalah untuk di double agar pada saat di mainkan kardus tidak lemah, cepat rusak dan tidak mudah terlipat.



3. Setelah kardus berbentuk bulat kemuduiian di gambar membentuk garis garis dan diberi nomor.



4. Setelah kardus di gambar barulah tengah bulatan kardus dapat di bolongkan. Buatlah bolongan menggunakan gunting. Jangan terlalu kecil dan jangan terlalu besar kira kira sebesar lingkaran pulpen.



5. Alas spiner yang telah di bentuk persegi panjang kemduain di doble agar tebal. Setelah itu, lem tutup pulpen di pusat titik

yang akan menjadi titik bolongan spiner. Lem tutup pulpen tersebut dan tunggu sampai benar-benar kering.



6. Setelah tutup pulpen di tempelkan pada alas spiner. Kemudian bolongan pada tengah-tengah spiner di masukan kedalam tutup spiner. Usahakan agar saat di masukkan kedalam tutup pulpen tersebut, bolongan spiner tidak terlalu longgar atau pass agar mudah saat nanti spiner di putar.



7. Terakhir, lem ujung tutup sebagai pen utup menggunakan kardus yang sudah di guntik berbentuk segitiga. Spinner sudah dapat di gunakan.



E. CARA PENGAMPIKASIANNYA

Jadi cara melakukan permainan spin putar ini adalah sebelumnya yang akan di dimainkan terlebih dahulu adalah spidol

panas yaitu yang dimana seluruh siswa diwajibkan untuk duduk di tempat duduk mereka masing-masing dan diharapkan untuk mengisi bangku-bangku yang kosong untuk mempermudah pengoperan saat bermain nanti. Kemudian guru memberikan satu spidol kepada siswa yang duduk paling depan dan paling ujung. Spidol ini nantinya akan dioper dari siswa satu kesiswa lainnya dengan diirinya sebuah musik. Ketika musik berhenti diputar maka spidolpun berhenti dioper. Kemudian, siswa yang terakhir memegang spidol tersebut nantinya yang akan melakukan game spin putar. Dalam spin putar terdapat angka dari 1-4. Dalam setiap angka terdapat petuah bugis didalamnya yang nantinya tugas siswa adalah menjelaskan makna dari petuah bugis tersebut. ketika siswa dapat menjelaskan makna dari petuah akan di beri hadiah tetap jika tidak bisa petuah tersebut nantinya akan di oper ke siswa yang lain. Siswa yang tidak dapat menjelaskan makan petuah ini lah yang nanti akan menunjuk temannya untuk mengantikannya menjawab.

Catatan : sebenarnya saat melakukan pengoperan game spidol panas. Spidol dapat di ganti menggunakan media bk (spin putar) langsung. akan tetapi dikarenakan takut jika nanti spin putarnya rusak ketika melakukan pengoperan maka diganti menggunakan spidol untuk mengantisipasi kerusakan media BK. Karena seperti yang

kita tahu bahwa media BK ini berbahan kardus. Kardus sangat mudah rusak (bengkok, terlipat dll)

20. Permainan Papan Arah Petuah Suku Jawa

A. Definisi :

Permainan Papan Arah. Permainan ini dibuat untuk peserta didik memahami isi dari permainan tersebut serta menerapkan motivasi-motivasi yang terdapat di dalam petuah tersebut.

B. Tujuan :

1. Tujuan Umum : Konseli/Peserta Didik dapat memahami petuah bahasa Jawa dan maksud di dalamnya yaitu berisi motivasi kehidupan serta cara menumbuhkan kehidupan yang baik.
2. Tujuan Khusus :
 - a. Konseli/Peserta Didik mampu memahami petuah-petuah dari Bahasa Jawa
 - b. Konseli/Peserta didik mampu memahami penjelasan berbagai macam petuah – petuah dari Bahasa Jawa

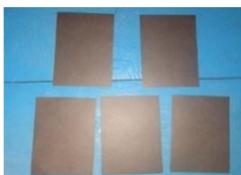
C. Subjek :

SMP/MTs/Sederajat

D. Alat dan Bahan :

1. Styrofoam,
2. Kertas HVS,
3. Kertas buffalo hitam dan merah,
4. Kertas karton putih,
5. Double tip,
6. Gunting,
7. Penggaris.

5. Gunting kertas buffalo berwarna hitam dengan ukuran 10 x 6 cm dan buatlah sebanyak 5 buah;



6. Tempelkan kertas kertas yang berisi petuah tersebut pada kertas buffalo ukuran 10 x 6 cm dan beri hiasan agar lebih manis;



7. Gunting kembali kertas buffalo dengan membentuk persegi panjang sebanyak 5 buah dengan ukuran 8 x 8,5 cm. Setelah itu, lipat per satu cm pada bagian kanan, kiri dan bawah ke bagian belakang kertas untuk menempelkannya di styrofoam;



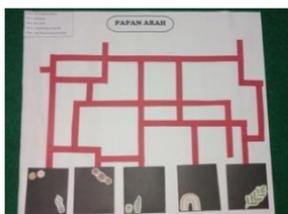
8. Gunting kertas buffalo berwarna merah dengan lebar 1 cm untuk membuat garis-garis pada permainan ini;



9. Tempelkan kertas tersebut pada styrofoam;



10. Permainan selesai dibuat.



F. Tahap Kegiatan dan Cara Bermain :

1. Guru BK / Konselor membagi satu kelas menjadi 5 kelompok.
2. Guru BK / Konselor memberikan sebuah permainan papan arah.
3. Guru BK / Konselor memberikan kesempatan pada perwakilan kelompok untuk maju.
4. Setiap perwakilan kelompok harus memilih satu kertas yang ada di papan arah tersebut dengan cara mengikuti garis dari awal hingga sampai ke kertas yang mana.
5. Guru BK / Konselor memasukkan kertas-kertas berisi petuah ke dalam kantong kertas; penggaris, dan lain sebagainya;



6. Ambil penunjuk, bisa menggunakan pulpen,

7. Pilih garis awal untuk memulai permainan, lalu ikuti garis;
8. Setelah berhenti, ambil kertas yang terpilih; Tugasnya yaitu mencari arti dan juga mencari makna dari isi petuah tersebut.
9. Setelah mencari maksud dari petuah tersebut, setiap kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.
10. Setiap kelompok yang tidak melakukan presentasi, boleh bertanya pada kelompok yang presentasi.
11. Kelompok yang presentasi menjawab pertanyaan-pertanyaan teman yang bertanya.
12. Guru BK / Konselor mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan terkait materi yang sudah dijelaskan.

21. Permainan Papan Pelangi Petuah Suku Toraja

A. Tujuan

Agar Peserta didik dapat memahami Petuah-petuah dari suku Toraja beserta arti dan maksudnya yang berisi pedoman hidup dan dapat melaksanan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Subjek

Siswa SMP

C. Alat dan bahan :

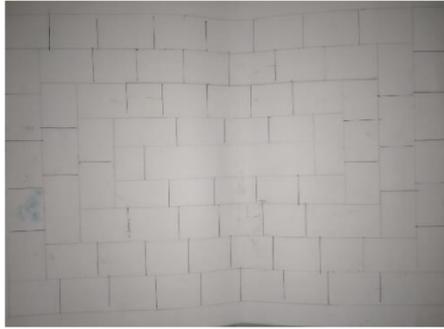
1. Gunting
2. Kertas karton
3. Buku gambar A3
4. Stabilo warna-warni
5. Double tape
6. Spidol
7. Pensil
8. Penggaris.

D. Cara pembuatan :

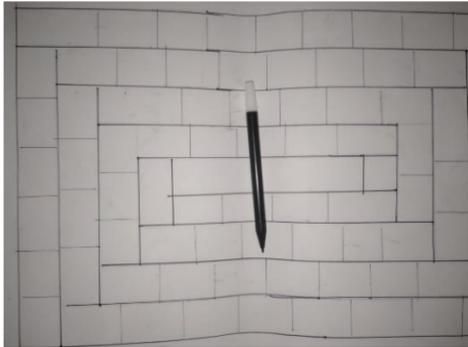
1. Siapkan alat dan bahan terlebih dahulu.



2. Buat pola kotak yang banyak seperti kotak-kotak pada permainan ular tangga

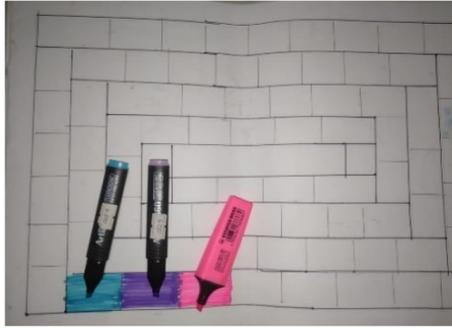


3. Kemudian tebakkan pola tersebut menggunakan spidol

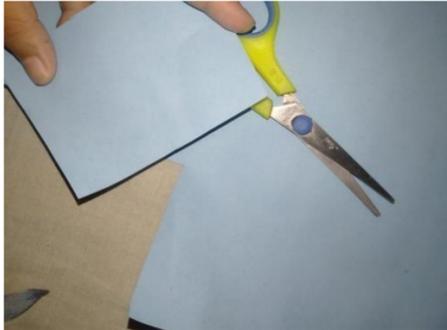


4. Beri warna agar terlihat lebih menarik pada kotak sehingga semua kotak terwarna, kemudian beri keterangan pada kotak-kotak tersebut namun tidak pada semua kotak.





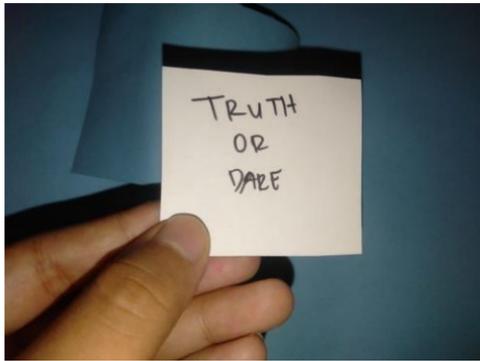
5. kemudian untuk membuat kartu cabutan yang berisi petuah, pertanyaan dan tantangan, kita gunting kertas karton berwarna biru membentuk persegi panjang, kira-kira ukurannya seperti KTP/ Kartu pelajar.



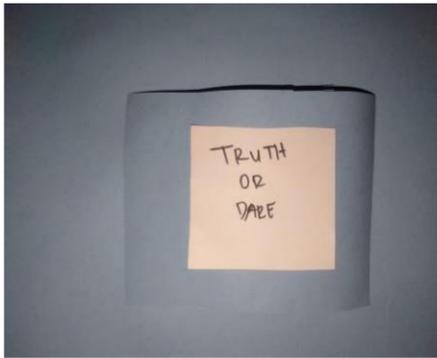
6. kemudian gunting sebanyak yang kita butuhkan.



7. kemudian gunting sedikit kertas buku gambar yang kosong kemudian beri tulisan entah itu petuah, pertanyaan atau tantangan.



8. Kemudian beri double tape pada bagian belakang kertas kemudian tempelkan pada kertas biru yang telah kita gunting tadi.

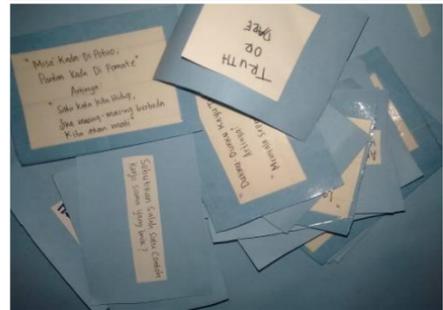


9. Untuk dadunya yang akan digunakan bermain kita bisa menggunakan dadu bekas atau dadu lama yang kita punya.



10. Permainan pun siap untuk dimainkan.





E. Cara bermain

1. Permainan ini dapat dimainkan 2-4 orang
2. Permainan ini kurang lebih seperti permainan ular tangga yang jalan mengikuti kotak-kotak yang tersedia
3. Pada logo ? , itu artinya kita harus mengambil cabutan kartu yang didalam kartu tersebut

terdapat macam-macam petuah, dan pertanyaan lainnya

4. Kemudian pada tanda X, itu artinya yang menempati tanda tersebut tidak bisa jalan, syarat untuk dapat melanjutkan permainannya yaitu pemain harus mendapatkan dadu berangka 6 lalu bisa melanjutkan permainannya lagi
5. Yang dulu sampe finish itulah pemenangnya

22. Dart Board

A. Definisi

Media dengan Dart Board ini ialah permainan yang melemparkan anak panah kearah papan dart dengan objek kertas petuah yang sudah ditempelkan. Media ini dapat melatih konsentrasi dari peserta didik.

B. Tujuan

Peserta didik memiliki pemahaman dan kesadaran mengenai petuah dan makna petuah itu sendiri.

C. Subjek

Siswa-siswi SMP-SMA

D. Alat dan Bahan :

Papan dart :

1. Sterofom
2. Kardus
3. Kertas cover/ kertas jeruk (warna hitam, merah dan hijau)
4. Pisau cutter/ gunting
5. Lem kertas
6. Spidol
7. Penggaris



Tempelan petuah :

1. Pulpen
2. Kertas
3. Petuah

Anak panah :

1. Kertas cover/ kertas jeruk sisa
2. Tusuk gigi sebanyak 4
3. Jarum
4. Benang



E. Cara pembuatan

Membuat papan dart :

1. Potong kardus bekas membentuk lingkaran dengan diameter 20cm



2. Potong tiga kertas cover/ kertas jeruk membentuk lingkaran, masing-masing satu kertas warna hitam dengan diameter 20cm, satu kertas warna merah dengan diameter

16cm dan satu kertas warna hijau dengan diameter 12cm



3. Tempelkan kertas cover di atas kardus yang sudah dipotong, lalu lem kertas dimulai dari diameter yang lebih besar sampai dengan terkecil



4. Lalu tempelkan kardus yang sudah dilapisi dengan kertas cover ke dalam sterofom



5. Lapisi pinggir lingkaran dan beri titik tengah menggunakan spidol, papan dart selesai

Membuat tempelan petuah :

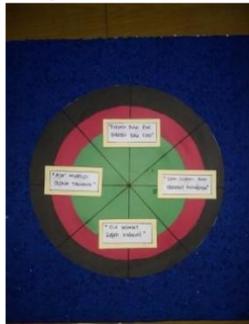
1. Buatlah persegi panjang dengan ukuran 5cm x 3cm di atas kertas
2. Potong kertas mengikuti pola yang sudah dibuat



3. Kemudian isi kertas yang sudah dipotong dengan kalimat petuah



4. Lalu tempelkan kertas petuah ke dalam papan dart yang sudah dibuat



5. Media sudah selesai, selanjutnya membuat anak panahnya

Membuat anak panah :

1. Apit empat tusuk gigi



2. Lilirlah ujung tusuk gigi dengan benang hingga ketat, lakukan hal yang sama pada kedua sisi tusuk gigi



3. Potong kertas cover sisa menjadi sama besar dengan ukuran 7cm disetiap sisinya



4. Lalu lipat kertas tadi ujung bertemu ujung, rekatkan dengan lem kertas agar membentuk sayap anak panah



5. Masukkan sayap anak panah ke dalam salah satu sisi tusuk gigi



6. Terakhir masukkan jarum ke dalam sisi lainnya, anak panah selesai



7. Ulangi langkah di atas jika ingin membuat anak panah yang lebih banyak

Hasil media :



F. Cara penggunaannya

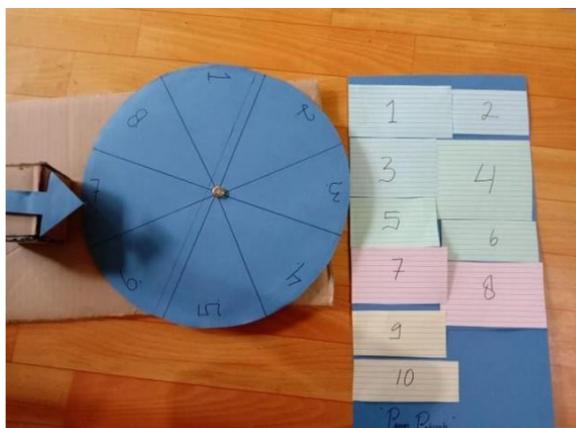
1. Guru BK menjelaskan kepada peserta didik cara main dari media Dart Boart yaitu 5 kelompok yang telah dibagi, akan menunjuk 1 perwakilan dari anggota kelompoknya yang akan bermain di depan kelas.
2. Perwakilan kelompok diminta untuk melemparkan panah, kearah papan Boart yang sudah ditemplei dengan kertas Petuah.

3. Perwakilan kelompok hanya diberi 1 kesempatan untuk melemparkan 1 panah.
4. Diharapkan peserta didik bisa dengan tepat melempar mengenai sasaran Petuah yang sudah ditempelkan.
5. Jika tidak mengenai sasaran, maka kelompok tersebut diminta untuk berdiskusi menentukan suku dan membuat 1 Petuah beserta maknanya.
6. Jika mengenai sasaran kertas yang sudah ditempel, maka kelompok tersebut hanya berdiskusi mengenai makna dari Petuah yang ada.
7. Diharapkan peserta didik tidak mencari petuah atau maknanya dari internet.
8. Selanjutnya setelah berdiskusi dengan anggota kelompok, masing-masing kelompok memilih 2 orang anggota kelompok untuk membacakan petuah dan menjelaskan makna dari petuah tersebut.
9. Jika jawaban dari makna petuah tersebut benar atau mendekati, maka kelompok tersebut mendapatkan point.
10. Kelompok dengan point tertinggi akan mendapatkan reward (berupa Snack).

23. Papan Roullate

A. Definisi

Papan Roullate merupakan permainan yang berasal dari bahasa Prancis: *roullatte* yang berarti “roda kecil” dengan cara main yaitu memutar roda ke arah yang telah ditentukan.



B. Tujuan:

Tujuan dari pembuatan media ini terinspirasi dari sebuah permainan papan game roullate yang dimana setiap nomer dimana papan tersebut berhenti terdapat sebuah pesan atau sebuah hadiah akan tetapi disini saya membuat papan roullate tersebut ber isi petuah petuah sebagai pengganti isi setiap nomer pada papan roullate.

C. Subjek tujuan :

SMA kelas X

D. Alat dan bahan :

1. kerdus bekas berukuran besar
2. Kertas karton

3. Pulpen
4. Penggaris
5. Pisau cutter
6. Lem
7. Jangka
8. Pidget spinner apabila tidak ada bisa diganti dengan mor (baut) pada yang ada plat kendaraan.

E. Cara pembuatan :

1. siapkan kerdus bekas dan kemudian di buat lingkaran sempurna menggunakan jangka dan pulpen
2. kemudian siapkan gunting dan cutter yang berfungsi untuk memotong lingkaran yang telah dibuat
3. ukur kembali sisi lain dari kerdus yang lain berbentuk persegi yang akan menjadi papan dari roulette yang akan dibuat
4. selanjutnya membuat kubus dari kerdus yang diukur menggunakan penggaris yang kira kira berukuran 8cm setiap sisinya dan kemudian dilem.
5. Setelah semua tahap diatas dilakukan kemudian ukur lubang ditengah lingkaran yang berfungsi sebagai roulette dan kemudian antara papan dan roulette di sambung dengan mor plat kendaraan apabila mempunyai pidget spinner maka

antara papan dan roullate langsung saja di lem

6. setelah itu disisi kiri papan di lem kembali kubus yang telah kita buat sebelumnya, dan untuk memperindah maka kita gunting kertas karton pada roullate tersebut dan kemudian memberi nomer pada tiap sisi roullate yang telah di garis dengan penggaris yang telah tersedia dan kemudian roullate siap digunakan.

F. Cara Bermain :

1. Pertama, Guru BK / Konselor menjelaskan apa itu petuah dan seperti apa contoh contohnya.
2. Kedua, Guru BK atau Konselor menjelaskan isi setiap dari nomer dari roulatte tersebut terdapat satu kata petuah dibalik satu nomor yang berada di papan nomor
3. Papan roulatte yang telah di buat dimainkan dengan cara di putar sehingga ketika rodanya berhenti maka terdapat angka yang tertunjuk oleh panah di papan roulatte tersebut.
4. Lalu, setiap siswa memiliki satu kesempatan memutar roulatte tersebut
5. kemudian pada saat roulatte berhenti siswa diminta menjelaskan maksud dari isi petuah tersebut yang ia dapatkan.
6. Permainan pun berjalan dan setiap siswa memiliki kesempatan untuk bermain.
7. Setelah permainan selesai Guru BK / Konselor menjelaskan makna dari permainan roulatte petuah yang sudah dimainkan.

8. Setelah itu Guru BK menjelaskan makna dari petuah petuah yang terdapat pada papan petuah tersebut dan Guru BK menanyakan kepada siswanya apa saja makna yang mereka dapatkan dari isi petuah petuah tersebut.

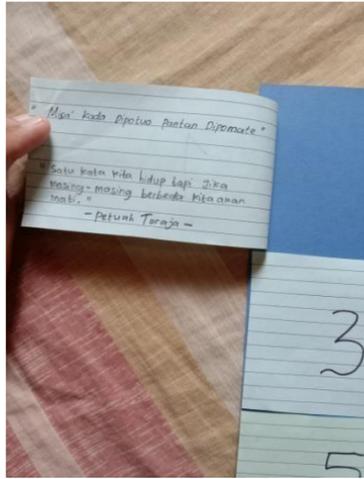
(Papan Roulatte)



(Papan Petuah)



(Isi Petuah Pada Papan Petuah)



24. Permainan Kotak Misterius

A. Definisi

Permainan ini menggunakan media sebuah kotak yang di dalamnya terdapat kertas-kertas yang berisi petuah-petuah dari berbagai suku yang ada di Indonesia

B. Tujuan dari media

1. Tujuan Umum

Peserta didik dapat mengetahui dan mengerti tentang petuah-petuah yang ada di Indonesia serta dapat saling menghargai antar suku yang berbeda.

2. Tujuan Khusus

- a. Peserta didik dapat memahami makna petuah dari beberapa suku yang ada di Indonesia
- b. Mengenalkan petuah dari beberapa suku yang ada di Indonesia kepada peserta didik untuk pengembangan masyarakat agar peserta didik dapat memahami tata tertib, peraturan adat, tata karma, sopan santun, serta nilai-nilai agama, dan peraturan atau kebiasaan yang ada di suku tersebut
- c. membuat peserta didik lebih aktif dan fokus serta dapat melatih kerja sama karena media ini menggunakan sebuah permainan

C. Subjek

Siswa SMA/ sederajat kelas X, XI dan XII

D. alat dan bahan

1. Kotak (kotak apa saja)
2. Gunting

3. Selotip
4. Kertas kado
5. Kertas HVS
6. Pulpen
7. Kalimat petuah
8. Lagu (daerah/anak-anak/dll)

E. cara pembuatan

1. Kotak yang telah disiapkan diukur di atas kertas kado (seperti pada gambar)



2. Kertas kado lalu di gunting menyesuaikan dengan kotak, lalu bagian samping kotak di bungkus seperti membungkus kado pada umumnya dan di rekatkan dengan menggunakan selotip (seperti pada gambar)



3. Bagian bawah kotak dapat di tutup seperti membungkus kado atau sesuai dengan keinginan dan

direkatkan dengan menggunakan selotip. (seperti pada gambar)



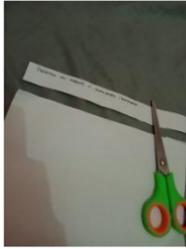
4. Untuk bagian atas kotak tidak di tutup seperti bagian bawah melainkan hanya di tutup bagian pinggir kotak saja (seperti pada gambar)



5. Kalimat petuah yang telah disiapkan dapat ditulis diatas kertas HVS (seperti pada gambar)



6. Gunting kertas yang berisi kalimat petuah yang telah di tulis. (seperti pada gambar)



7. Gulung kertas yang telah di gunting (Seperti pada gambar)



8. Buatlah beberapa gulungan yang berisi petuah. (seperti pada gambar)



9. Masukkan gulungan kertas tadi ke dalam kotak. (seperti pada gambar)



10. Tutup bagian atas kotak dengan menggunakan sisa kertas kado yang di rekatkan dengan solatip pada bagian ujungnya. (seperti pada gambar)



11. Permainan kotak misterius siapkan untuk di mulai



F. Cara menggunakan media

1. Guru BK memberikan Kotak misterius kepada salah satu siswa
2. Guru BK memutarakan lagu yang telah disiapkan
3. Siswa yang memegang kotak tadi memberikan kotak tersebut kepada teman yang berada di

sebelah kanan atau kiri nya lalu siswa tersebut memberikan kotak ke teman yang ada disebelah kanannya begitu seterusnya selama lagu di putar kotak terus dijalankan

4. Guru BK dapat menghentikan lagu
5. Disaat lagu berhenti siswa yang memegang kotak terakhir akan di minta maju kedepan dan mengeluarkan salah satu gulungan yang berisi petuah dari dalam kotak
6. Lalu guru BK dan siswa bersama sama mengartikan kalimat petuah tadi.

25. Mystery Box

A. Definisi

Mystery box merupakan Salah satu media Bimbingan dan konseling yang efisien dan sangat menarik serta mudah sekali dalam memahami materi yang diberikan.

B. Tujuan

Peserta didik dapat memahami dan mengimplementasikan motivasi, petuah, atau pesan yang telah didapat.

C. Subjek

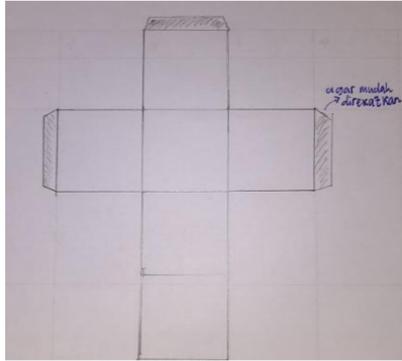
Siswa SMP.

D. Alat dan Bahan

1. Kertas HVS atau kaper (warna bebas);
2. Gunting;
3. Penggaris;
4. Pensil;
5. Pulpen (warna bebas);
6. Lem kertas.

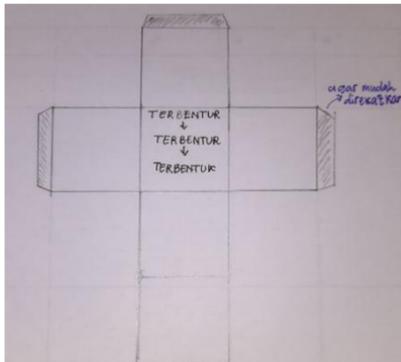
E. Cara Pembuatan

1. Siapkan alat dan bahan;
2. Gambar pola dadu 6 sisi pada kertas yang sudah disiapkan menggunakan pensil, dengan ukuran setiap sisinya 5 cm (seperti gambar dibawah);

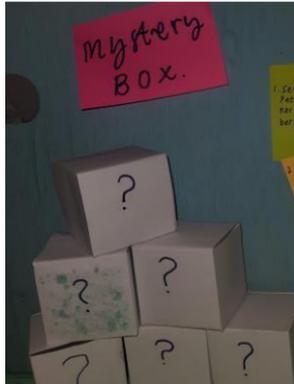


3. Lalu pada sisi tengah

dadu (bagian dalam), tuliskan petuah, pesan atau motivasi yang telah didapat (seperti gambar dibawah);



4. Kemudian, gunting dengan rapi sesuai pola dadu yang telah dibuat.
5. Terakhir, lipat kertas sesuai pola hingga membentuk dadu/box dan rekatkan



F. Cara Bermain

1. Peserta didik membuat media petuah sesuai dengan instruksi cara pembuatan diatas;
2. Guru BK/Konselor mengumpulkan setiap box yang telah dibuat peserta didik dalam sebuah wadah;
3. Peserta didik mengambil box secara acak sehingga setiap peserta didik mendapatkan petuah/box yang berbeda;
4. Kemudian, guru BK/Konselor menunjuk nama peserta didik secara acak dan meminta peserta didik tersebut membuka dadu/box yang telah diambil secara acak;
5. Selanjutnya, peserta didik menjelaskan makna pesan/petuah/motivasi yang didapat;
6. Peserta didik lainnya mendengarkan, memahami dan mengimplementasikan pesan/petuah/motivasi yang dijelaskan;
7. Terakhir, guru BK/Konselor memberi kesimpulan hasil kegiatan.

26. Aplikasi Kahoot Dan Video Bermuatan Budaya Jawa

A. Definisi

Video bersuara (audio visual) merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam memberikan layanan-layanan bimbingan dan konseling, kemudian website kahoot merupakan situs yang memungkinkan kita untuk membuat kuis dengan tampilan yang lebih menyenangkan. Game ini dimainkan di dalam kelas, di mana pertanyaan yang ada di laptop guru akan diproyeksikan di depan kelas sehingga semua peserta didik dapat melihatnya, dan akan dijawab oleh peserta didik melalui smartphonenya masing-masing. Dalam layanan ini game kuis diisi dengan 7 pertanyaan logika yang menyenangkan karena berisi gambar dan juga diberi batas waktu, skor yang diberikan juga bergantung dari benar atau salah jawabannya dan cepat atau lambat peserta didik menjawabnya, sehingga akan membuat peserta didik merasa tertarik dan tertantang untuk menjawabnya.

Dalam permainan ini peserta didik yang meraih skor terendah akan diminta untuk menjelaskan kembali nilai moral apa yang ia dapatkan dari video yang sebelumnya ditampilkan, setelah itu ia diminta untuk menunjuk salah satu temannya secara acak. Peserta didik yang ditunjuk diminta untuk memberikan 1 contoh terkait penerapan nilai

moral yang disampaikan peserta didik sebelumnya, kemudian ia diminta untuk menunjuk salah satu temannya secara acak. Peserta didik yang ditunjuk diminta untuk menyebutkan dan menjelaskan kepada teman-temannya terkait petuah atau nasihat dari daerah asalnya maupun dari orangtuanya. Peserta didik yang ditunjuk tadi haruslah orang yang berbeda-beda, hal ini ditujukan agar seluruh peserta didik yang hadir dikelas terlibat aktif dalam pemberian layanan.

B. Tujuan

Peserta didik / konseli dapat memahami, mengambil, menanamkan dan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya nilai-nilai moral sehingga dapat menerapkannya di kehidupan sehari-hari atau untuk dijadikan pedoman dalam hidup. Media video bersuara dan game kuis kahoot ini di padukan agar dalam pemberian layanan peserta didik lebih aktif, tidak merasa bosan, dan layanan yang diberikan kepada peserta didik dapat meninggalkan kesan yang baik dan menyenangkan sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dan diterapkan dalam keseharian mereka.

C. Subjek

Peserta didik SMP dan SMA

D. Alat dan bahan :

1. Untuk pembuatan video menggunakan aplikasi “canva” dan “inshot” di smartphone.



Canva: Edit Foto, Desain Logo, Video Collage Maker

Canva

Pembelian dalam apl

Uninstal

Update



InShot - Editor Video Gratis

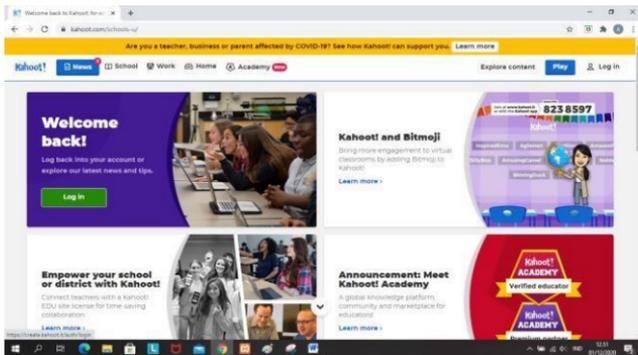
InShot Inc.

Berisi iklan • Pembelian dalam apl

Uninstal

Update

2. Untuk pembuatan kuis kahoot menggunakan website “kahoot.com” di laptop, kemudian soal kuis logika berupa gambar di dapat dari google.



3. Untuk memproyeksikan video dan game kuis kahoot menggunakan proyektor.
4. Speaker.

E. Cara pembuatan

- a. Pembuatan video:
 - i. Pertama membuat pamflet petuah di aplikasi canva dengan memilih gambar latar belakang terlebih dahulu, kemudian menuliskan petuah beserta artinya, lalu mengatur letak tulisannya.

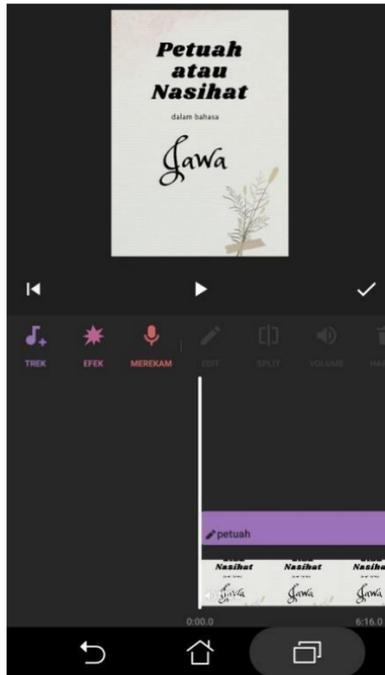




- ii. Kemudian setelah semua pamflet petuah selesai dibuat dan sudah di save, kita dapat mulai merekam audio yang berisi penjelasan dari makna petuah.
- iii. Setelah selesai merekam audio, selanjutnya buka aplikasi inshot.

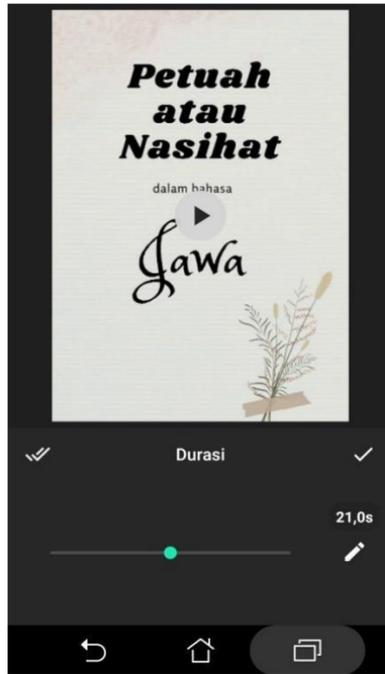


- iv. Di aplikasi inshot kita bisa mulai membuat videonya dengan menggabungkan 7 pamflet petuah dan audio penjelasan makna petuah.



- v. Kemudian kita dapat mengatur durasi atau kecepatan pada pamfletnya agar sesuai dengan apa yang sedang dijelaskan.



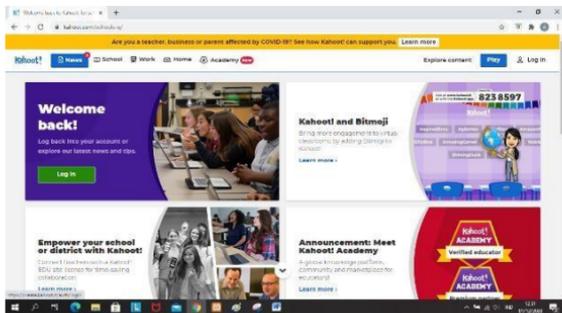


- vi. Setelah semua (kecepatannya) sudah disesuaikan, kemudian save file videonya.
- vii. Berikut isi dari video petuah:

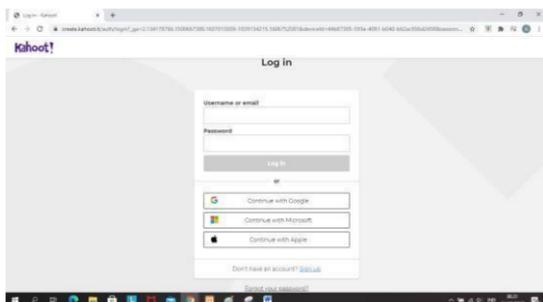


b. Pembuatan kuis kahoot :

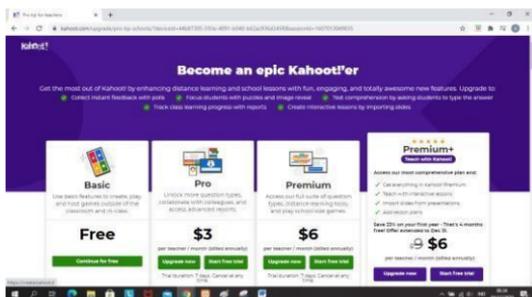
- i. Pertama kunjungi website “kahoot.com” dan klik “log in”.



- ii. Kemudian buat akun kahoot dengan gmail.



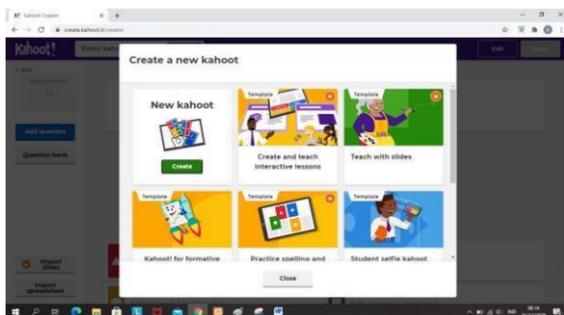
- iii. Setelah itu klik tombol “continue for free”.



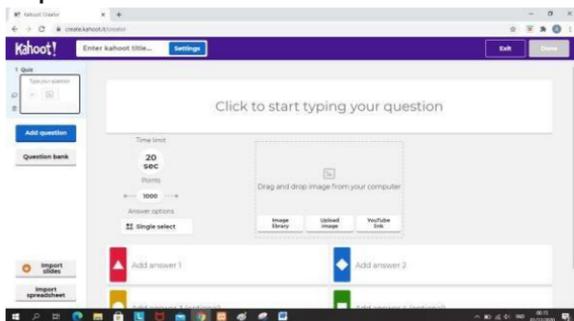
- iv. Setelah memiliki akun, klik “create” yang ada di bagian kanan layar.



- v. Tampilannya akan seperti ini, kemudian klik “create” lagi.



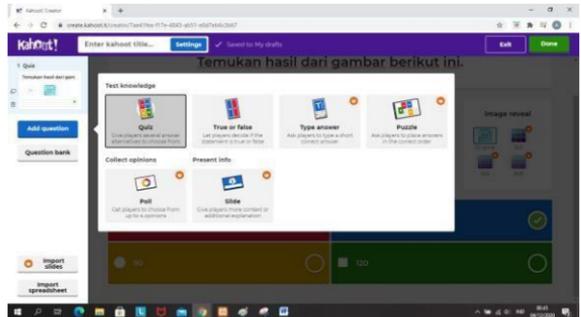
- vi. Kemudian akan muncul tampilan seperti ini :



- vii. Setelah itu kita bisa mulai membuat pertanyaan kuis dengan menuliskan pertanyaan, menginput gambar, pilihan jawaban, menandai jawaban yang benar dan mengatur waktunya.



- viii. Untuk membuat pertanyaan kuis selanjutnya, klik “add question”, kemudian pilih “quiz”.



- ix. Ulangi langkah ke vii sampai dengan pertanyaan kuis terakhir.
- x. Jika semua pertanyaan kuis sudah selesai dibuat, klik “done” di layar bagian kanan.

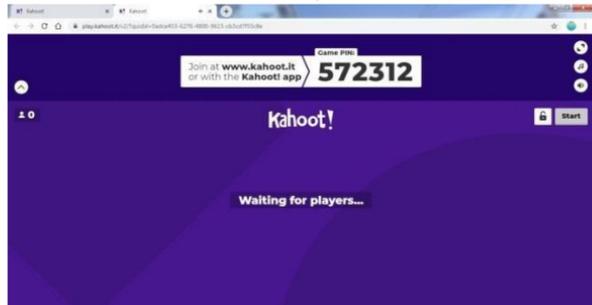


xi. Berikut isi dari game kuis kahoot :



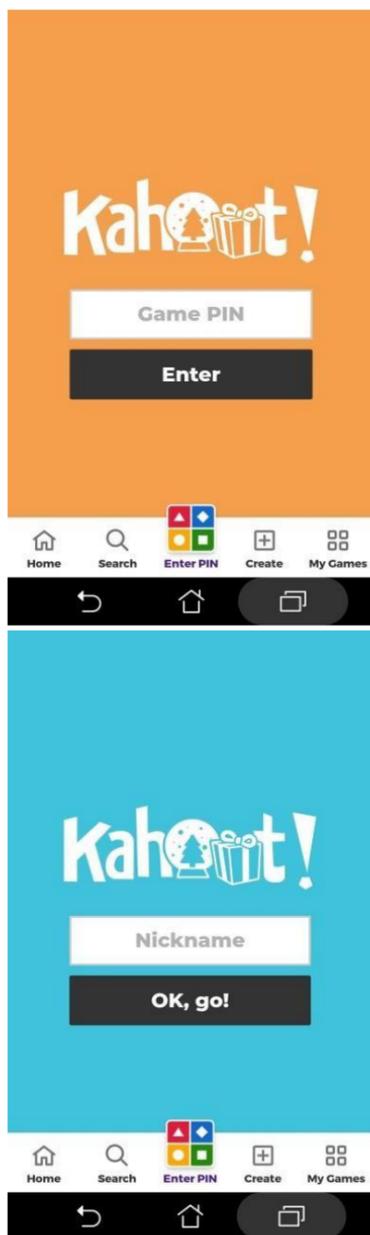
F. Cara penggunaan :

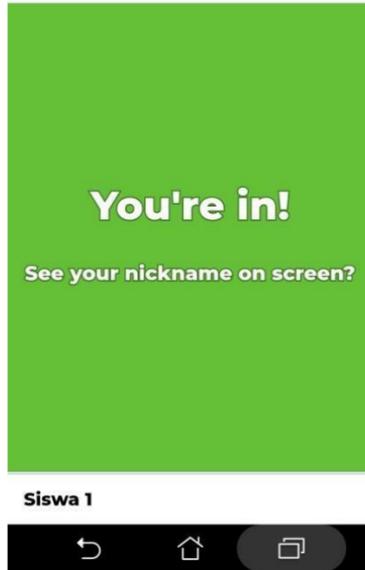
- Guru BK menjelaskan petunjuk penggunaan media.
- Guru BK memutar video terkait layanan di depan kelas melalui proyektor.
- Peserta didik mengamati video yang ditampilkan.
- Video dijeda setiap 1 petuah selesai diputar.
- Guru BK membuka web “kahoot.com” untuk memulai games yang juga ditampilkan melalui proyektor.



- Peserta didik membuka web “kahoot.it” atau dapat menginstal aplikasi kahoot.

- g. Peserta didik memasukan kode games yang diberikan guru BK dan menuliskan nama melalui smartphone masing-masing.

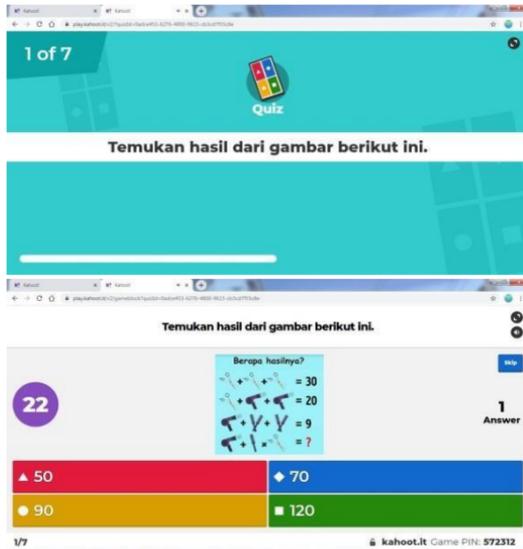




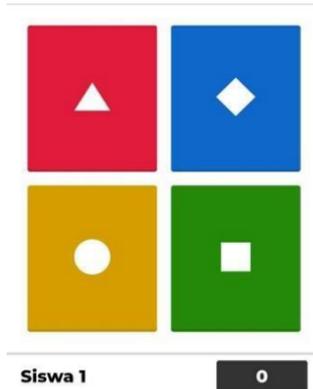
- h. Berikut tampilan di layar ketika peserta didik telah bergabung :



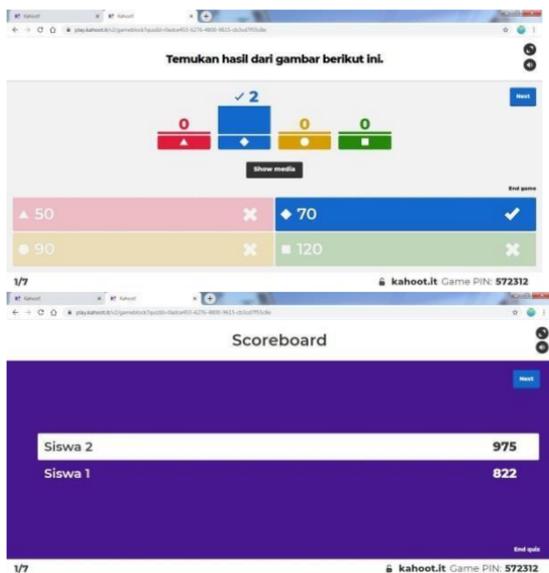
- i. Peserta didik mengerjakan 1 pertanyaan logika yang diproyeksikan di layar dan dijawab melalui smarthphone masing-masing.



- j. Berikut tampilan di layar smartphone peserta didik :

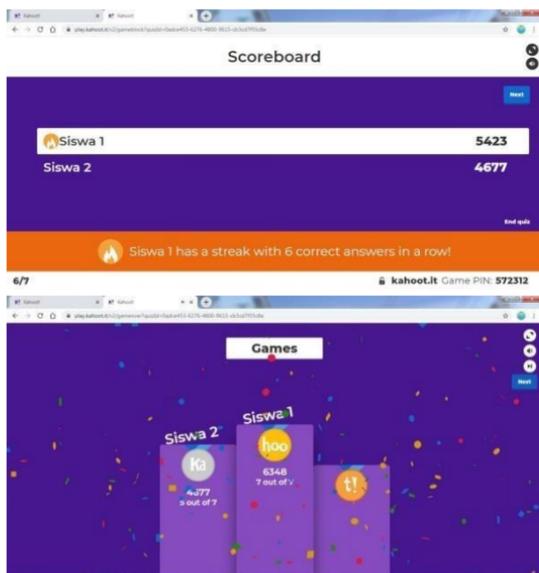


- k. Berikut tampilan layar ketika peserta didik sudah menjawab :



- l. Peserta didik dengan skor terendah akan diminta untuk menjelaskan kembali nilai moral apa yang didapatnya setelah menyaksikan video.
- m. Setelah itu peserta didik tadi diminta untuk menunjuk salah satu temannya secara acak.
- n. Peserta didik yang ditunjuk diminta untuk memberikan 1 contoh terkait penerapan nilai moral tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
- o. Kemudian peserta didik menunjuk lagi salah satu temannya secara acak.
- p. Peserta didik yang ditunjuk diminta untuk menyebutkan dan menjelaskan satu petuah dari daerah asalnya ataupun dari orang tuanya.

- q. Mengulangi poin b, c, d, i, l, m, n, o, dan p sampai materi yang diberikan selesai.
- r. Berikut tampilan ketika game kuis telah berakhir :



27. Poster Dan Game Kartu Bermuatan Budaya Kutai

A. Tujuan Media :

1. Peserta didik/konseli dapat mengetahui mengenai petuah di Indonesia salah satunya suku Kutai.
2. Agar peserta didik/konseli dapat memahami tentang budaya, dan makna budaya tentang petuah dari suku Kutai. Dan diharapkan kepada peserta didik dapat lebih aktif dan berani untuk tampil di depan kelas untuk menyampaikan petuah dari masing-masing suku mereka.
3. Diharapkan dengan adanya games yang diberikan oleh guru BK ini peserta didik/konseli dapat melatih kekompakan dan kerjasama di setiap kelompok mereka.

B. Subjek :

Siswa SMA kelas X (10).

C. Alat dan Bahan :

- a. Laptop/Handphone



- b. Aplikasi Canva



c. Kertas cover



d. Aplikasi Microsoft Word



e. Printer



f. Gunting



D. Cara Pembuatan

1. Langkah awal pastikan kalian sudah menghidupkan laptop/handphone kalian terlebih dahulu.



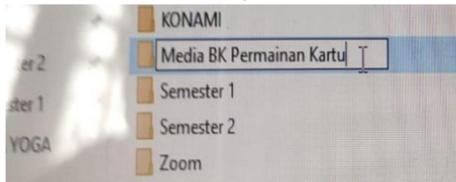
2. Lalu kita buka aplikasi canva yang ada di laptop/handphone kita, pastikan kalian sudah menginstal aplikasi tersebut.



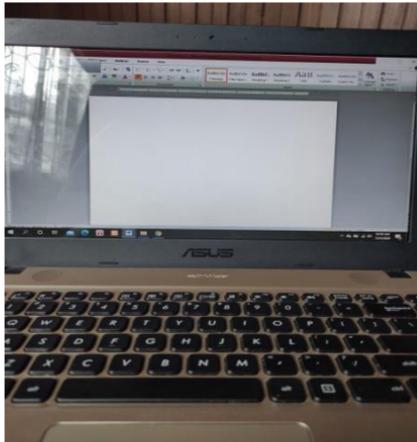
3. Kemudian kita mulai mendesign tema kartu permainan yang kita inginkan dan dengan jumlah 4 kartu.



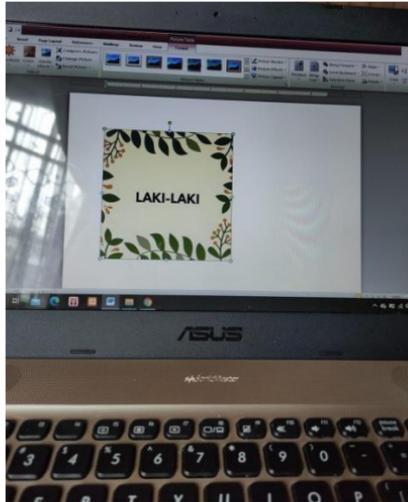
4. Jika sudah selesai mendesign semua kartunya jangan lupa kita simpan dan kita buat 1 folder khusus untuk kartunya agar mudah untuk mencarinya.



5. Lalu, kita buka aplikasi word yang ada di laptop kalian.



6. Kemudian, masukkan kartu yang sudah kita design tadi kedalam aplikasi word untuk mengedit ukuran dari kartunya.



7. Kemudian, setelah selesai mengedit di aplikasi word, selanjutnya kita bisa mengeprint kartu tersebut dengan menggunakan kertas cover.



8. Setelah semuanya sudah selesai di print, langkah selanjutnya yaitu kita mulai mengunting kartu tersebut tujuannya untuk merapikan kartu tersebut, apabila sudah rapi maka kartu tersebut bisa kita mainkan.



Ini adalah contoh kartunya apabila sudah kita print dan kita rapikan :



E. Cara Penggunaan :

1. Guru BK memperkenalkan media poster dan kartu yang berhubungan dengan pemberian layanan yang akan diberikan ke peserta didik/konseli.

2. Guru BK dapat memberikan arahan ke peserta didik untuk membentuk kelompok menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 8-10 orang didalam satu kelompok tersebut.
3. Setelah itu Guru BK dapat menjelaskan cara dan aturan bermain.
4. Guru BK menyiapkan 4 kartu yang berisi berbagai macam kategori di dalam kartu tersebut dan kemudian Guru BK dapat mengacak kartu terlebih dahulu sebelum di bagikan kepada setiap kelompok.
5. Guru BK dapat memberikan 4 kartu tersebut kepada peserta didik/konseli dan salah perwakilan di kelompok tersebut diberikan kesempatan untuk memilih salah satu kartu tersebut.
6. Setelah salah satu kartu itu diambil perwakilan kelompok tersebut dapat menunjukan kategori apa yang mereka dapat ke masing-masing kelompoknya, lalu Guru BK dapat mempersilahkan kepada masing-masing kelompok tersebut untuk berdiskusi selama 5 menit.
7. Guru BK/konselor mempersilahkan kepada kelompok pertama untuk menyampaikan petuahnya jika petuah tersebut tidak dapat diartikan dari kelompok lain maka kelompok yang menyampaikan petuah tersebut yang mendapatkan point dan jika kelompok lain bisa menebak maka kelompok yang berhasil menebak itulah yang akan mendapatkan point, diharapkan juga bagi peserta didik/konseli yang sudah berani tampil untuk

bergantian dengan teman yang lainnya untuk menyampaikan pendapat.

8. Permainan akan berakhir ketika salah satu kelompok yang berhasil mengumpulkan point sebanyak mungkin dari kelompok-kelompok lain dan kelompok itu lah yang berhak menjadi pemenangnya.

28. Aplikasi Quizizz

A. Definisi Media :

Aplikasi yang berguna untuk belajar dalam bentuk quisioner, didalam aplikasi ini dapat membuat quisioner ataupun dapat bergabung dalam quisioner tersebut dengan tampilan yang menarik.

B. Tujuan Media :

1. Peserta didik dapat mengetahui asal lagu daerah dan meningkatkan cinta terhadap lagu-lagu daerah.
2. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan mengenai lagu-lagu daerah beserta asal daerahnya
3. Peserta didik dapat menerima informasi lebih mengenai fungsi dari lagu-lagu daerah
4. Peserta didik dapat memanfaatkan teknologi, untuk mencari dan mendapatkan informasi

C. Subjek :

Siswa/i SMP

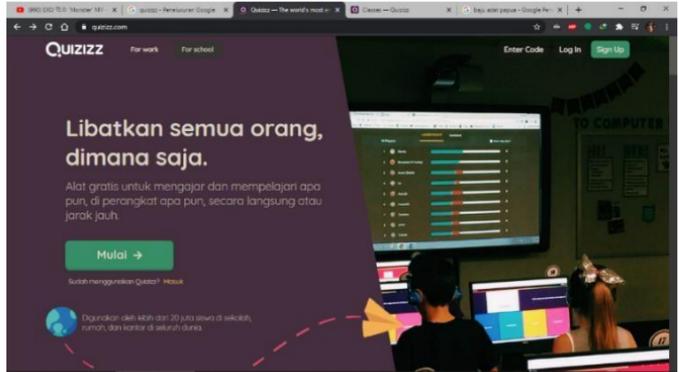
D. Alat dan Bahan :

1. Alat : Laptop, Handphone, Komputer,
2. Bahan : Koneksi internet (kuota)

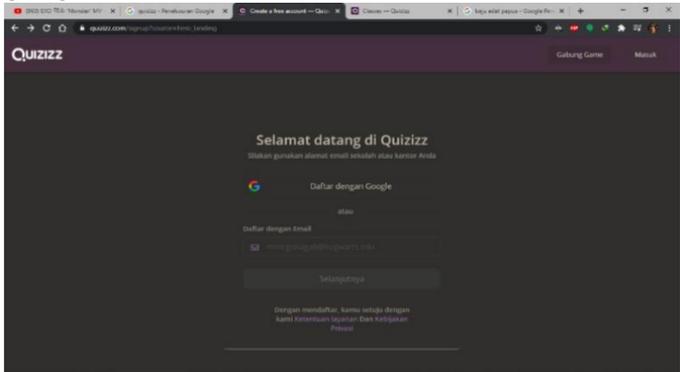
E. Cara Pembuatan :

Cara log in dan membuat quiz menggunakan Quizizz :

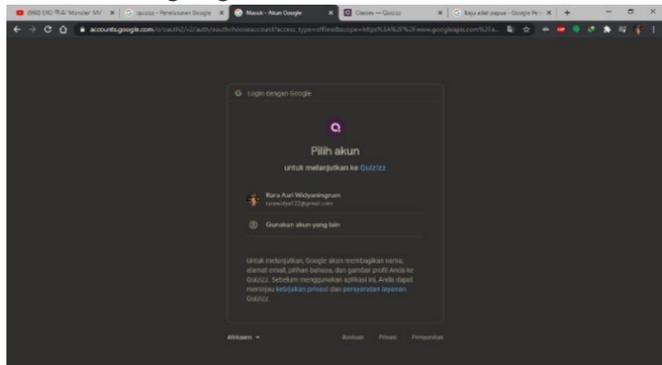
1. Buka *website* Quizizz (<https://quizizz.com/>), lalu tekan mulai.



2. Log in atau sign up menggunakan akun google



3. Memilih akun google



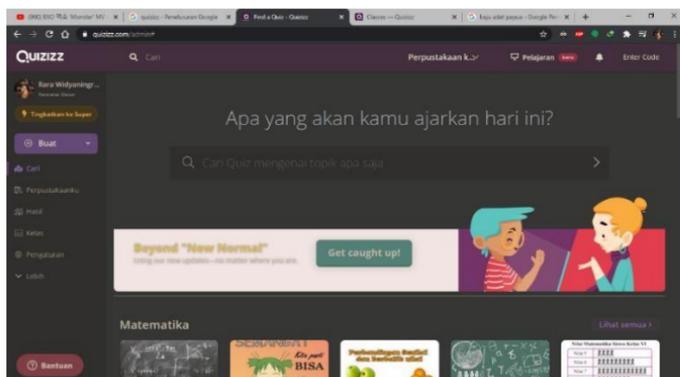
4. Memilih pilihan “di sekolah”



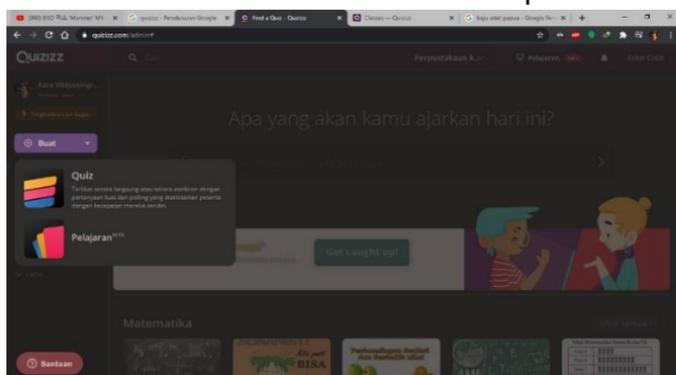
5. Memilih pilihan “Guru”



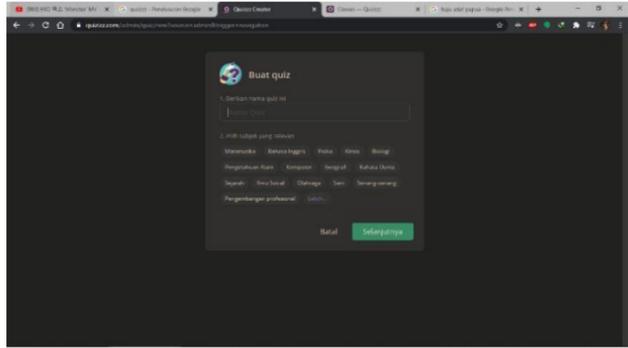
6. Sudah berada di beranda quizizz sebagai guru



7. Lalu menekan tulisan buat- lalu memilih quiz



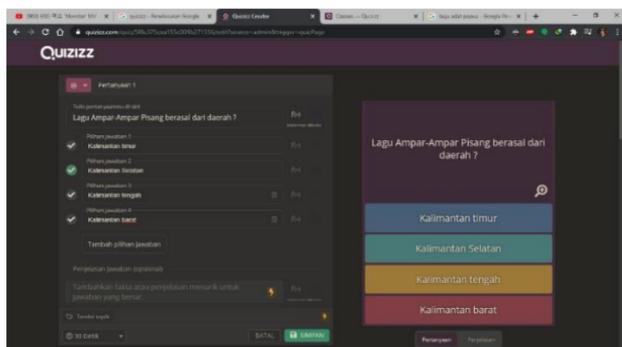
8. Memberikan judul quiz, dan memilih subjek-
tekan selanjutnya



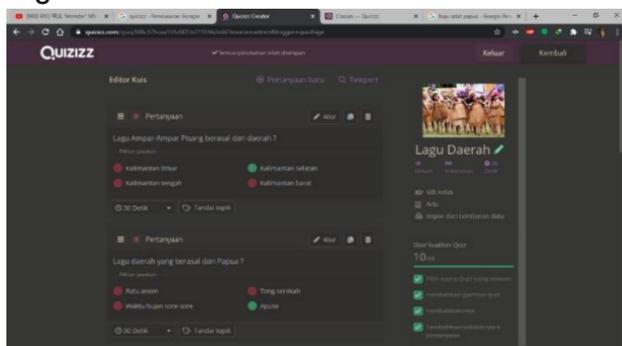
9. Akan ada pilihan tersebut, dan dapat membuat pertanyaan yang diinginkan



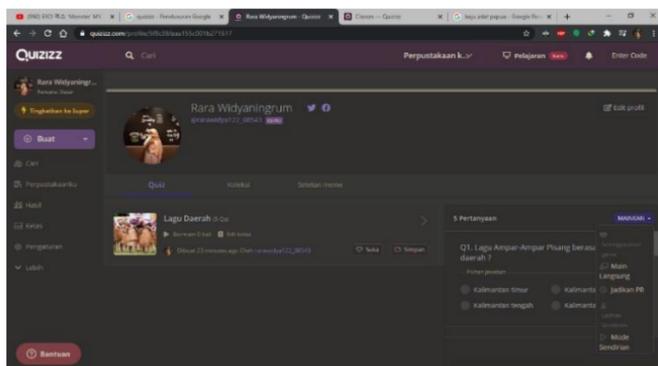
10. Membuat pertanyaan berdasarkan subjek yang dipilih



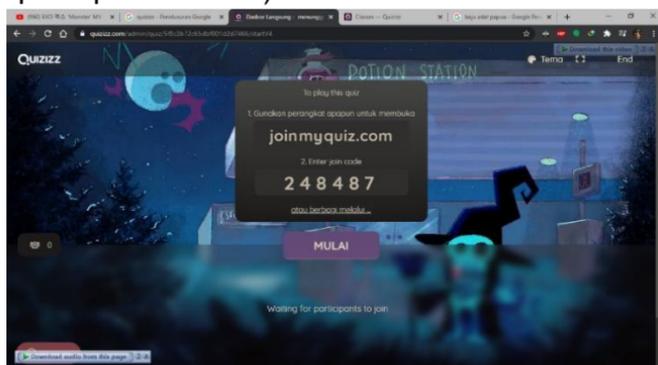
11. Memeriksa kembali pertanyaan dan jawaban yang telah dibuat



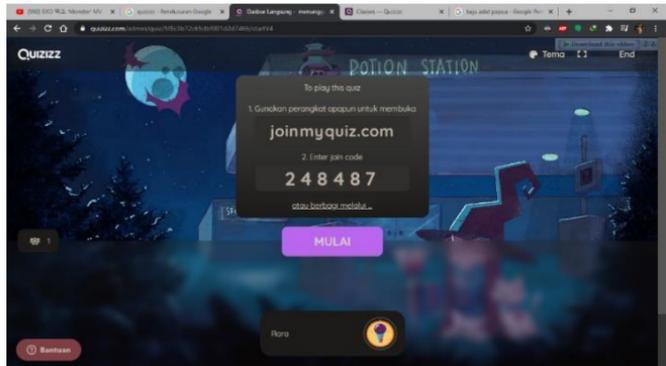
12. Beranda akan terlihat seperti ini, untuk memulai quiz (tekan mainkan - lalu menekan main langsung)



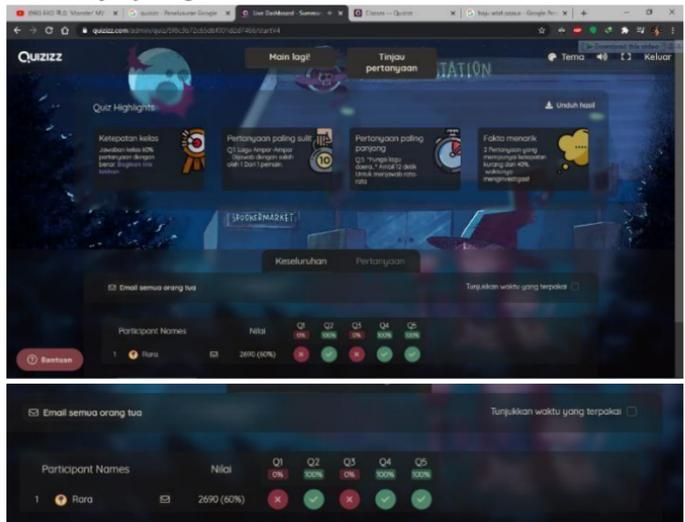
13. Quizizz akan memberikan kode (guru/konselor dapat membagikan kode kepada peserta didik)



14. Peserta didik akan mulai bergabung



15. Guru/konselor dapat memantau jawaban peserta didik, dan mengetahui jawaban yang mana saja yang salah.



16. Guru/konselor dapat melihat skala jawaban yang dipilih oleh peserta didik



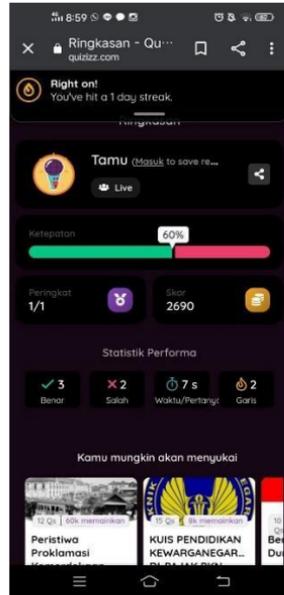
F. Cara Bermain :

1. Guru BK akan memberikan informasi mengenai pentingnya lagu – lagu daerah kepada peserta didik,
2. Kemudian guru BK akan mengarahkan siswa untuk mengakses web Quizizz di *handphone* peserta didik,
3. Lalu guru BK memberikan kode agar dapat mengakses quiz didalam web Quizizz,
4. Sembari menunggu peserta didik yang lain untuk *join* (bergabung) guru BK akan menjelaskan tata cara penggunaan quiz tersebut,
5. Setelah semua peserta didik terkumpul, guru BK dapat memulai quiz tersebut,
6. Hasil yang diperoleh peserta didik dapat dilihat oleh guru BK maupun oleh peserta didik itu sendiri
7. Guru BK dapat memberikan reward kepada pemenang quiz (peserta didik) tersebut.

Tampilan di handphone peserta didik :

1. Tampilan soal pertama
2. Tampilan saat memilih jawaban yang benar
3. Tampilan saat memilih jawaban yang salah
4. Tampilan saat pertanyaan berupa checkbox (✓)
5. Tampilan hasil
6. Quizizz memberikan kesempatan untuk dapat mengisi jawaban yang salah dipilih, dengan jawaban yang benar





29. Ular Tangga

A. Definisi

Menurut Melsi (2015: 10) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang di mainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan di bagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak di gambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih (2014: 5) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “board game” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya.

B. Tujuan

1. Menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan
2. Memodifikasi model pembelajaran dengan pendekatan bermain
3. Meletakkan dasar yang konkret untuk berfikir ilmiah
4. Memperbesar atau meningkatkan perhatian dan membangkitkan motivasi kegiatan pembelajaran.
5. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
6. Memberikan pengetahuan yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik.
7. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan sehingga peserta didik dapat menarik pelajaran dari padanya.

8. Membantu menumbuhkan pengertian atau pemahaman dan dengan demikian membantu perkembangan kemampuan ketrampilan.
9. Memberikan pengetahuan - pengetahuan yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain sehingga membantu mengembangkan efisiensi dan variasi pembelajaran.

C. Subjek

Peserta didik jenjang SD dan SMP

D. Alat dan bahan

1. Laptop
2. Printer
3. Penghapus
4. Cutter
5. Spidol atau Pulpen

E. Cara pembuatan

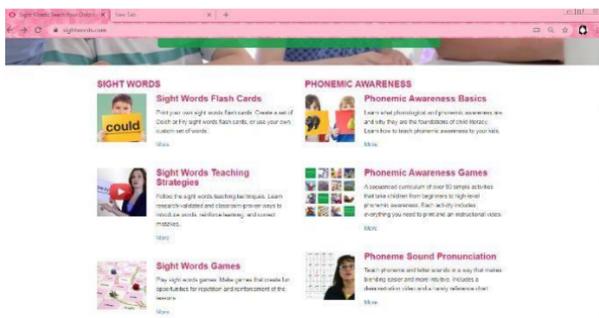
1. Cara membuat permainan ular tangga

- a) Bukalah website <https://sightwords.com/>

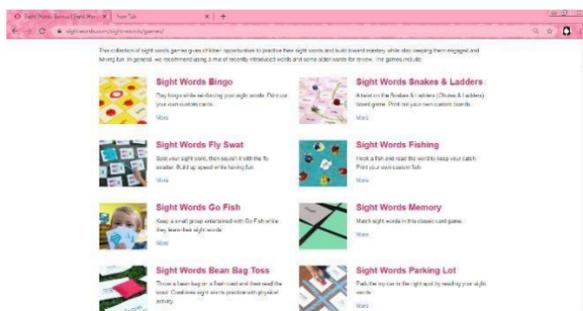


b)

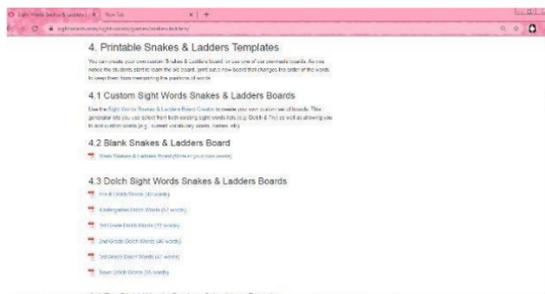
- b) Lalu pilihlah Sight Words Games



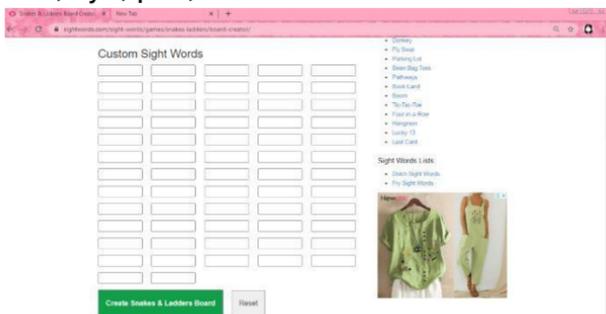
c) Setelah itu cari dan pilihlah Sight Words Snakers & Ladders



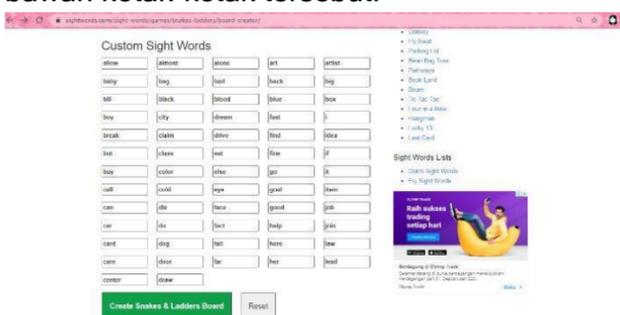
d) Jika sudah, scroll halaman website ke bawah tepatnya pada poin 4.1 Custom Sight Words Snakers & Ladders Boards, lalu pilih Sight Words Snakers & Ladders Board Creator



- e) Selanjutnya, istilah Custom Sight Words dengan istilah-istilah atau terminologi atau dengan kata-kata singkat, sesuai dengan mata pelajaran yang di ampuh. Misalnya ketika anda merupakan guru Bahasa Inggris maka istilah kotak-kotak tersebut dengan kosakata Bahasa Inggris seperti bird, eye, pen, dan lain-lain.



- f) Setelah semua kotak-kotak tersebut terisi dengan kosakata, maka langkah selanjutnya ialah mengklik tulisan "Create Sneakers & Ladders Board" yang terletak di bawah kotak-kotak tersebut.



- g) Tunggulah beberapa saat hingga sistem selesai membuatnya, jika sudah selesai, anda bisa mendownload nya terlebih

dahulu lalu di print lalu setelah itu anda dapat menggunakannya



2. Cara membuat dadu untuk permainan ular tangga

a) Siapkan penghapus bekas.



- b) Bentuk penghapus menjadi kotak (kubus) dengan menggunakan cutter.



- c) Berilah mata atau titik pada setiap sisi kotak dari mulai 1 sampai 6 menggunakan spidol atau pulpen, dan



- d) Dadu siap di gunakan.

F. Langkah-langkah dan metode dalam permainan ular tangga

- a) Guru mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadunya.
- b) Guru menempelkan kertas yang berisi pertanyaan pada setiap kotak papan permainan ular tangga.
- c) Pertanyaan tersebut berupa materi yang sesuai dengan indikator pembelajaran atau RPH.
- d) Guru membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok, tiap kelompok ada 2 siswa.
- e) Setelah terbentuk kelompok guru memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara bermainnya.

G. Cara bermain ular tangga

- a) Tiap siswa bergantian melempar dadu, dadu yang mempunyai mata enam. (Pendekatan Montessori).
- b) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular tangga tersebut. (Pendekatan Erikson).
- c) Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin/bintang. (Pendekatan REA).
- d) Permainan berlanjut hingga ke kelompok-kelompok berikutnya.
- e) Selanjutnya guru memberikan evaluasi hasil metode dan teknik pembelajaran

- menggunakan permainan ular tangga.
(Pendekatan High Scope).
- f) Guru menentukan kesimpulan konsep pembelajaran. (Pendekatan Montessori).

30. Uiz Petuah Daerah

A. Tujuan

1. Agar peserta didik memiliki pemahaman tentang petuah/amanat dari sebagian suku-suku yang ada di Indonesia.
2. Untuk pengembangan masyarakat supaya peserta didik/konseli dapat memahami tata tertib, peraturan adat, tata krama, sopan santun, serta nilai-nilai agama, dan peraturan atau kebiasaan yang ada di setiap suku.

B. Subjek

Siswa SMA Kelas X

C. Alat dan Bahan

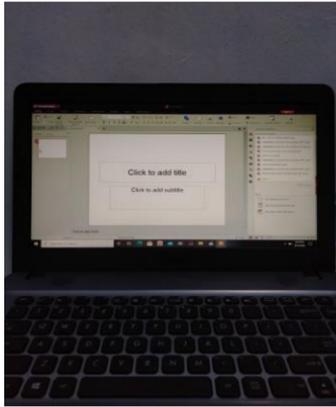
1. Laptop
2. PPT
3. Petuah-petuah dari berbagai suku
4. Background dan stiker-stiker

D. Cara pembuatan

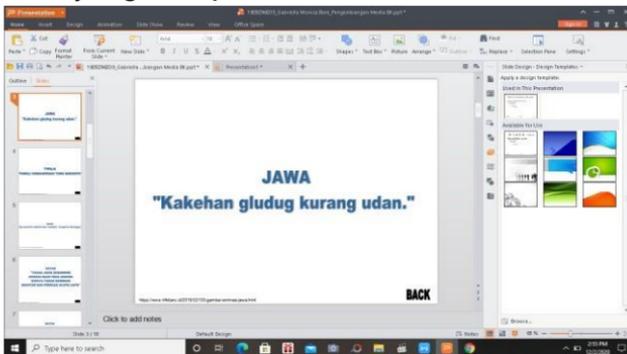
1. Siapkan Laptop



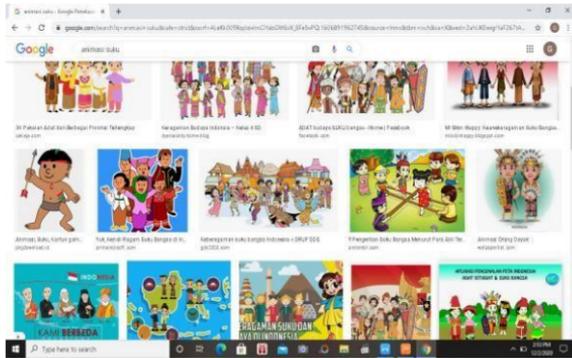
2. Buka power point



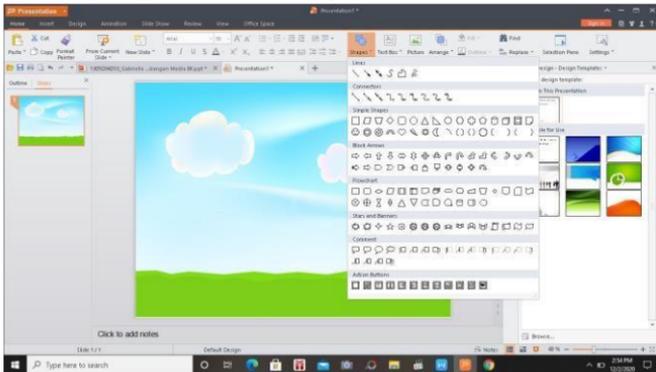
3. Masukkan petuah-petuah dari berbagai suku yang di dapatkan.



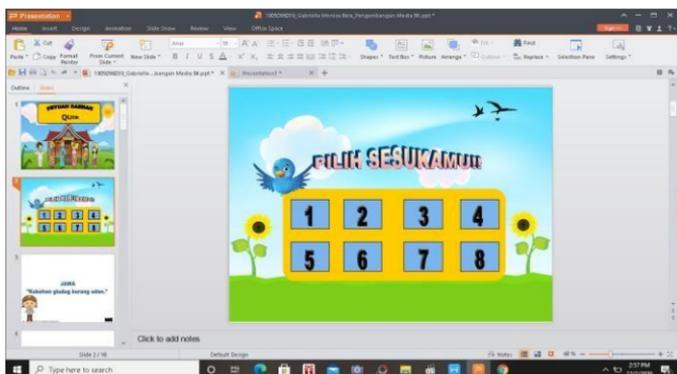
4. Browsing gambar-gambar atau stiker untuk mempercantik ppt (bisa juga sesuaikan stiker dengan suku yang ada)



5. Mulai mendesain quiz yang akan dibuat, menata letak stiker, dan memilih background yang pas untuk digunakan.

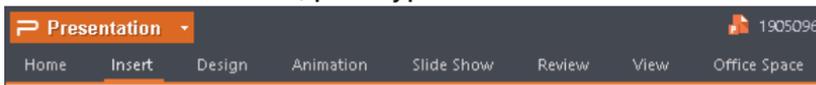


6. Setelah sudah selesai mendesain, langkah terakhir yaitu membuat hyperlink pada masing-masing kolom yang akan digunakan.

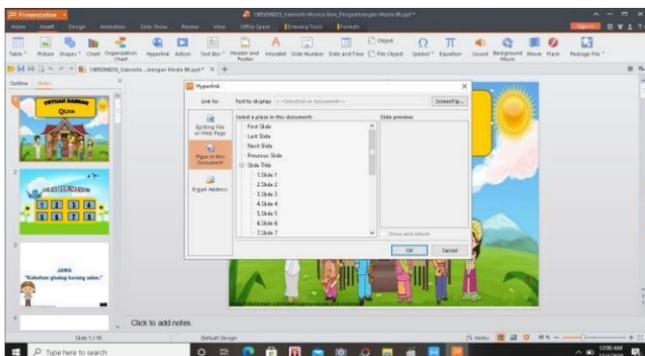


Cara membuat hyperlink :

1. Klik pada kolom angka/tulisan,
2. Lalu Klik insert, pilih hyperlink



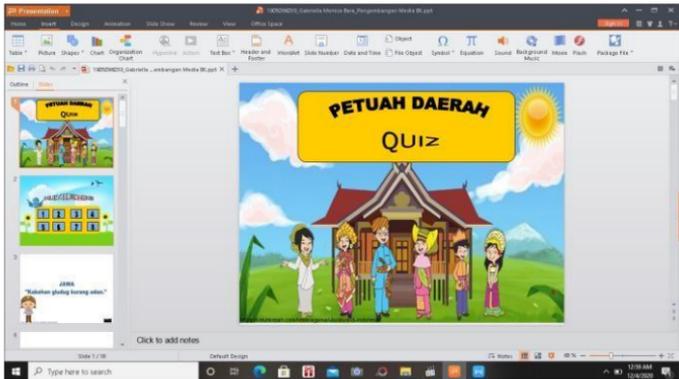
3. Setelah masuk ke dalam hyperlink pilih place in this document



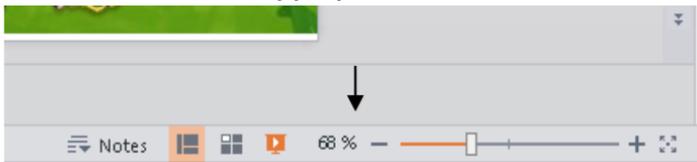
4. Kemudian pilihlah slide yang ingin dituju (contohnya kolom (1) ditujukan ke slide (3), kolom (2) ditujukan ke slide (4) dan seterusnya).

G. Cara Penggunaan

1. Guru Bk membagi kelompok dan menjelaskan cara bermain.
2. Buka Ppt Quiz menggunakan lcd agar terlihat lebih jelas. Jika tidak ada lcd, langsung menggunakan laptop saja.



3. Lalu slide show ppt quiz



4. Kemudian guru bk mengarahkan kepada masing-masing kelompok untuk memilih nomor yang ada di layar.



5. Jika sudah memilih, selanjutnya guru bk mengklik kolom (nomor) yang sudah dipilih maka akan timbul petuah dari salah satu daerah. Setelah itu ajak siswa untuk mengartikan petuah tersebut.
6. Langkah terakhir, untuk mengetahui jawaban benar atau salah bisa mengklik kata dari petuah yang di pilih. Setelah itu guru bk dan siswa bisa sama-sama membahas mengenai arti dan makna dari petuah-petuah tersebut.

JAWA
"Kakehan gludug kurang udan."



https://www.gambar.com/2021/03/21/gambar-animasi-jawa.html

BACK

ARTINYA

Kebanyakan petir,
tidak ada hujan
Maknanya
Tertalu banyak bicara
namun tidak pernah
memberi bukti.

BACK

31. M.S Powerpoint Roda Putar Petuah Bermuatan Budaya Jawa

A. Definisi

Media permainan roda putar ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan daya peka peserta didik.

B. Tujuan

Membantu memberikan pemahaman kepada peserta didik/siswa tentang petuah-petuah dalam bahasa dan memiliki pemahaman juga kesadaran mengenai makna dari petuah suku Jawa.

C. Subjek

Siswa-siswi SMP kelas IX

D. Alat dan Bahan

1. Laptop atau computer.
2. Mouse.
3. Aplikasi Microsoft PowerPoint 2016.
4. Materi petuah suku Jawa.
5. LCD.

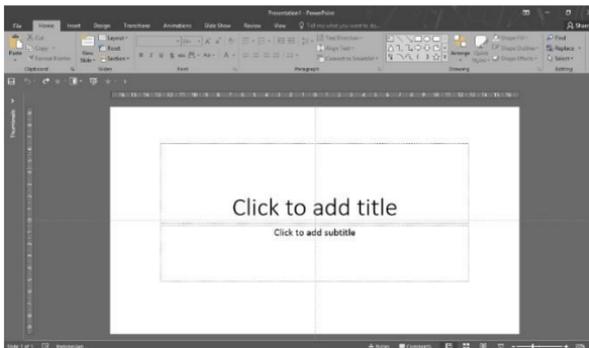
E. Cara pembuatan

Cara membuat animasi roda berputar di Microsoft PowerPoint 2016, sebelum membuat animasi roda berputar, pertama-tama nyalakan laptop terlebih dahulu selanjutnya harus membuka lembar kerja Microsoft PowerPoint terlebih dahulu dengan cara:

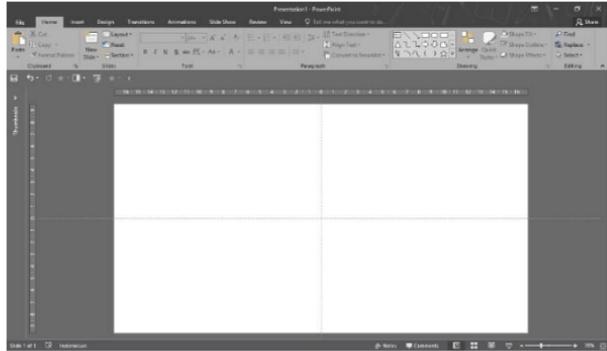
1. Klik tombol start pada tampilan dekstop di laptop.



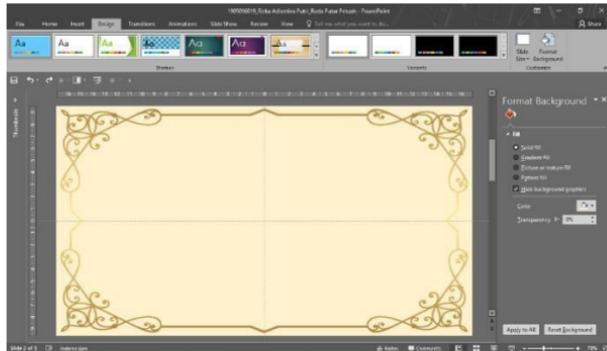
2. Klik All Program folder Microsoft PowerPoint 2016



3. Setelah lembar kerja terbuka, hilangkan *click to add title* dan *click to add subtitle*, kemudian desain untuk background slide yang akan digunakan dengan klik desain, klik format background, picture or texture fillfile, pilih gambar yang diinginkan insert.

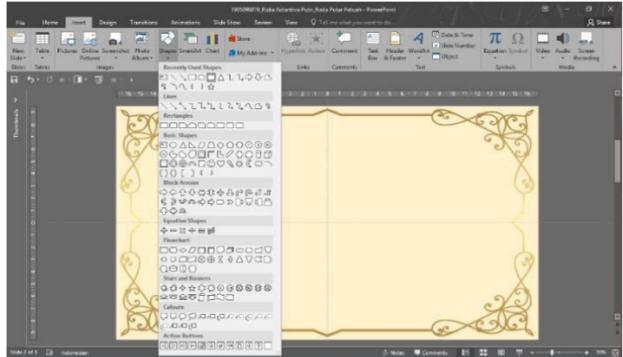


hilangkan *click to add title* dan *click to add subtitle*

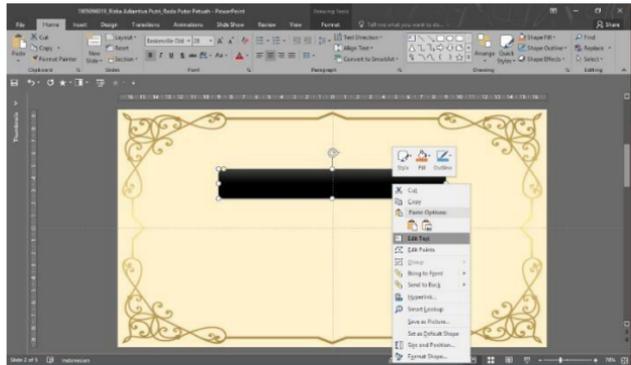


kemudian desain untuk background slide yang akan digunakan

4. Kemudian buat judul, ke menu insert kemudian klik shapes, diatur warnanya. Untuk menambah tulisan klik kanan *edit teks* kita tuliskan judulnya "Roda Putar Petuah". Disini saya menggunakan font Baskerville Old Face ukuran 28 dan tebakkan. Kemudian, buat untuk kelas berapa dan materi tentang apa dengan cara yang sama. Selanjutnya, buat tulisan "mulai".



klik shapes

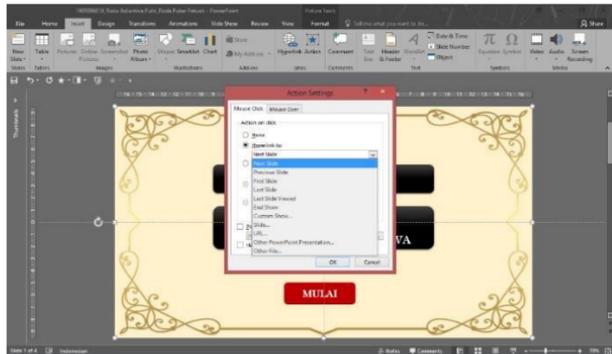


klik kanan edit teks



5. Agar ketika mengklik mulai langsung muncul slide selanjutnya, maka tombol "mulai" diberikan hyperlink. Caranya klik kotak pinggir

mulai insert action hyperlink to next slide.

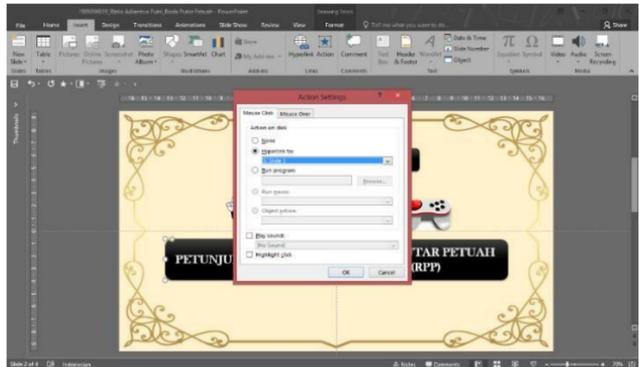


6. Duplikat slide untuk menambahkan menu yang terdiri dari petunjuk permainan dan roda putar petuahnya. Dengan cara yang sama, kemudian tambahkan gambar yang diinginkan sebagai hiasan dan silahkan berikan animations sesuai yang diinginkan.



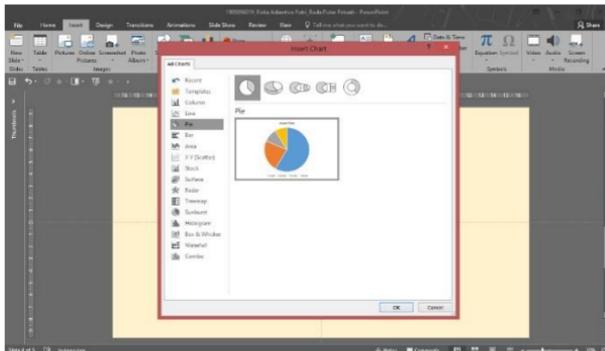
Cara membuat animations

7. Pada menu petunjuk permainan, pilih kotaknya kemudian insert, action hyperlink to slide 3.

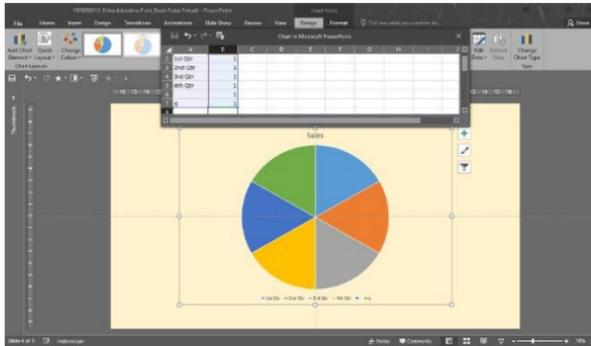


Cara membuat hyperlink to slide

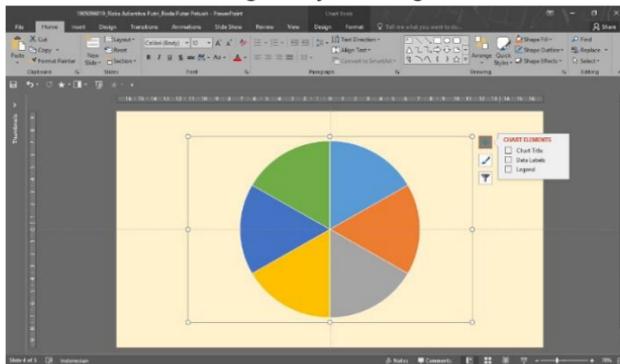
8. Duplikat slide untuk memberikan petunjuk permainan dan menu. Kemudian buat kotak seperti cara sebelumnya kemudian tuliskan petunjuk permainan seperti apa. Pada menu, agar kembali pada menu utama, Caranya klik kotak pinggir mulai insert action hyperlink to slide 2.
9. Pada menu roda putar petuah, pilih kotaknya kemudian insert, action hyperlink to slide 4.
10. Duplikat slide untuk membuat roda putarnya.
11. Kemudian klik insert , chart, pie (lingkaran) ok.



12. Karena dalam lingkaran hanya ada empat dan kita akan membutuhkan dua lagi, kita akan membagi menjadi 6 bagian. Agar semua ukurannya sama kita berikan angka 1 semuanya pada kolom tersebut kemudian, tutup. Untuk menghilangkan legenda, hilangkan saja tanda centang pada kolom chart title, data labels dan legend.



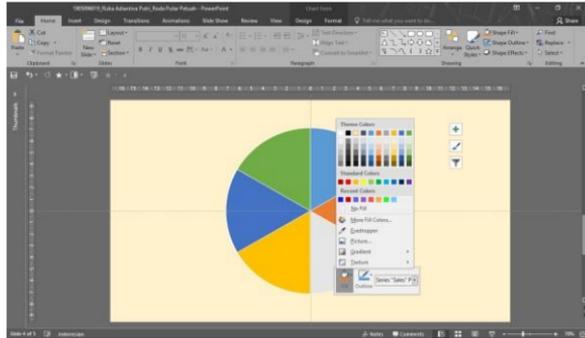
Membagi menjadi 6 bagian



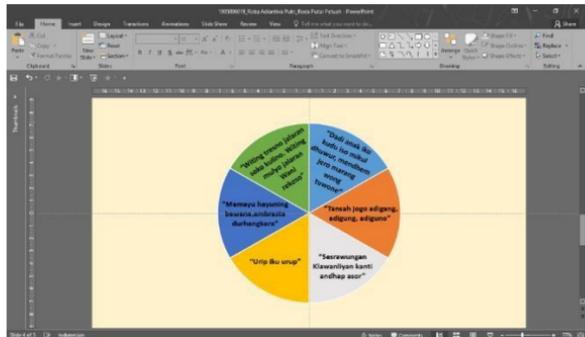
Hilangkan tanda centang pada semua kolom

13. Jika ukuran dirasa terlalu besar bisa dikecilkan, kemudian taruh di tengah.
14. Kemudian, bisa mengganti warna di setiap bagian yang ada sesuai yang diinginkan. Klik

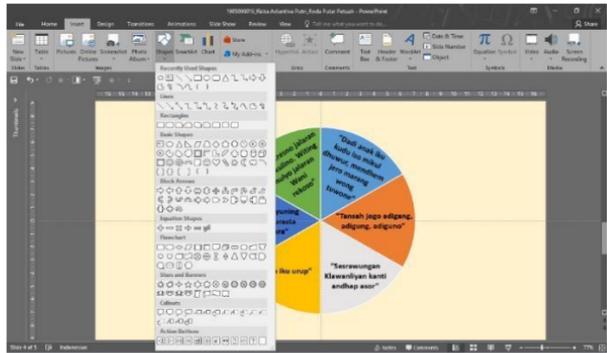
salah satu bagian klik kanan fill pilih warna.



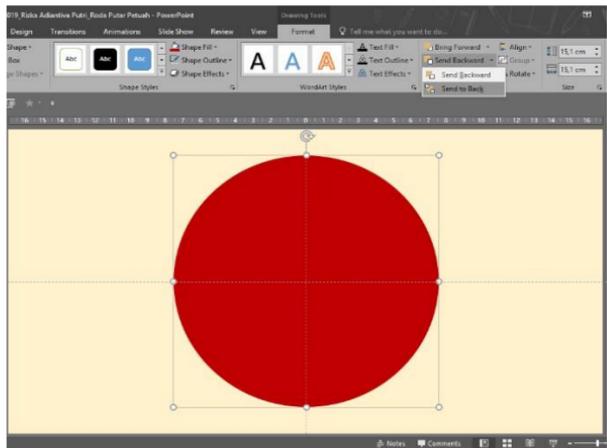
15. Selanjutnya tambah tulisan, disini saya menggunakan font Calibri ukuran 18 dan tebakkan. Tulis semua petuah yang sudah dipersiapkan.



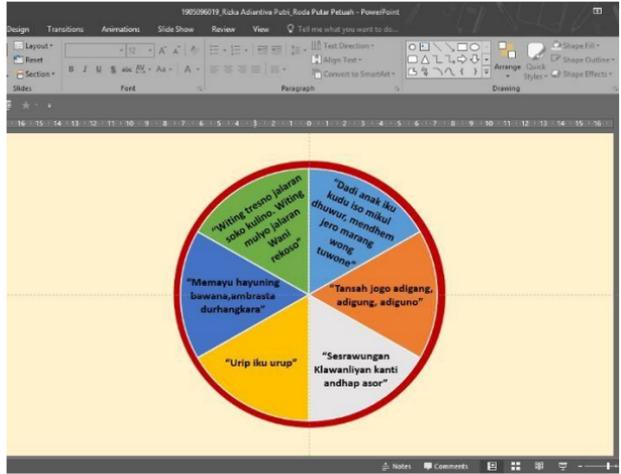
16. Agar lebih menarik, tambahkan desainnya dengan cara klik insert pilih lingkaran, tekan shift saat membuat lingkaran ukurannya pastikan lebih besar daripada spinnya, paskan ditengah. Kemudian berikan lingkaran dengan ukuran lebih besar, warnya diganti berwarna yang diingkan, disini menggunakan warna merah. Berikan transparency berwarna putih.



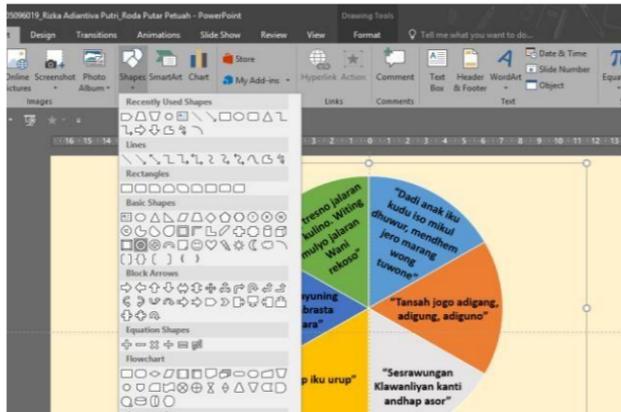
Membuat lingkaran



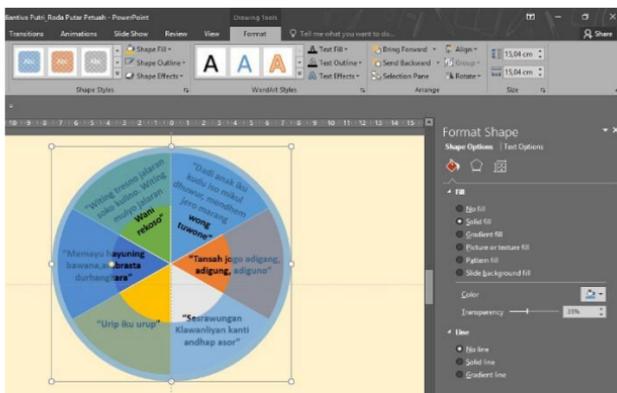
sebelum



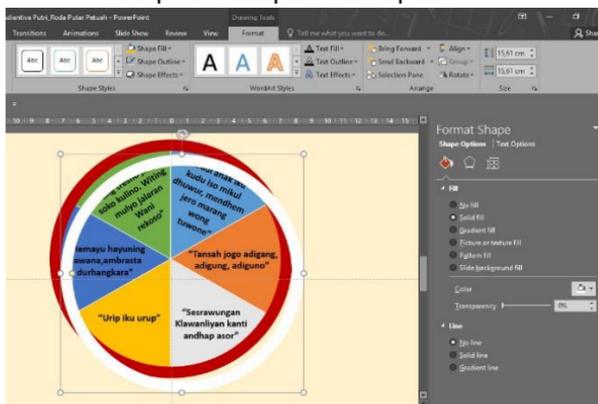
Sesudah



Cari shapes donut



Atur posisi dan pilih warna putih

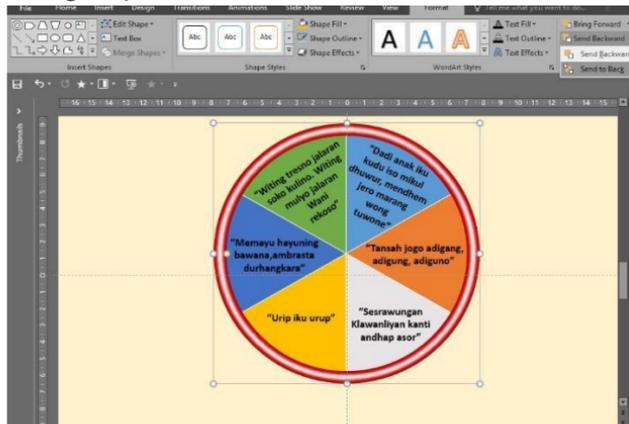


Ctrl+D (menduplikat) kemudian berikan tranparancy



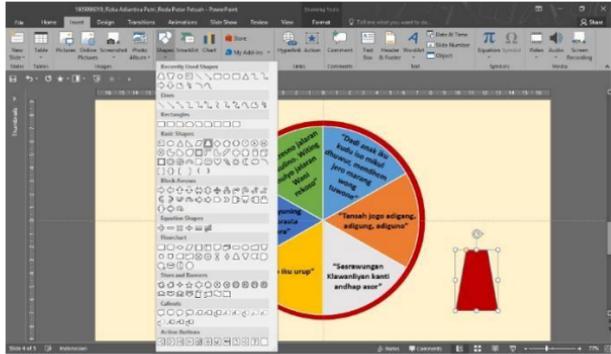
Letakkan ditengah

17. Lalu group roda putarnya, pastikan lingkaran yang di luar tidak di group. Klik lingkaran spinnya atau roda putarnya, tekan Ctrl+G untuk group.



Pastikan lingkaran diluar tidak di group

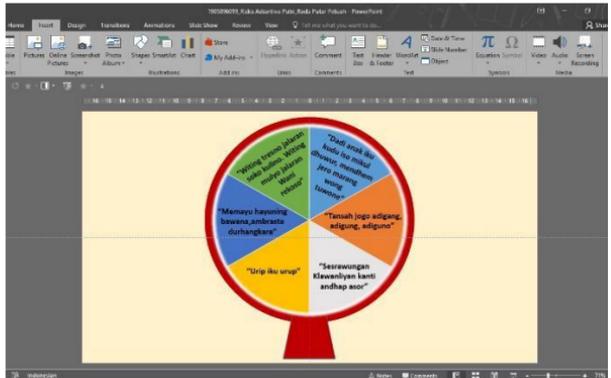
18. Klik insert, shapes, trapezoid, pilih warna merah, send backward, send to back.



Pilih trapezoid



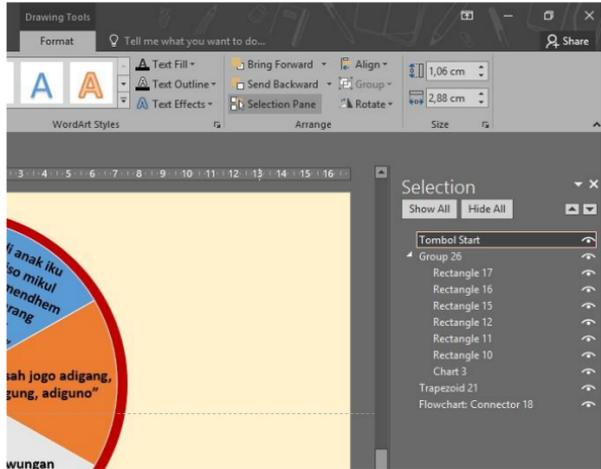
Letakkan di tengah roda putar



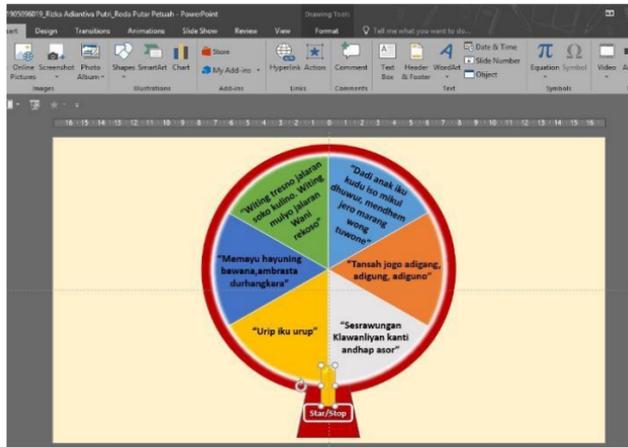
Setelah send to back

19. Kemudian, buat tombol star dan mulai. Klik insert, shapes, rounded rectangle

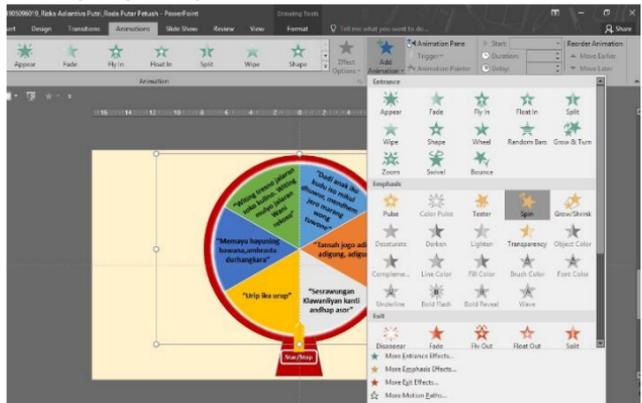
Shape outline, berikan warna putih edit teks tulis “start/stop”, format, Selection pane, ganti menjadi tombol start.



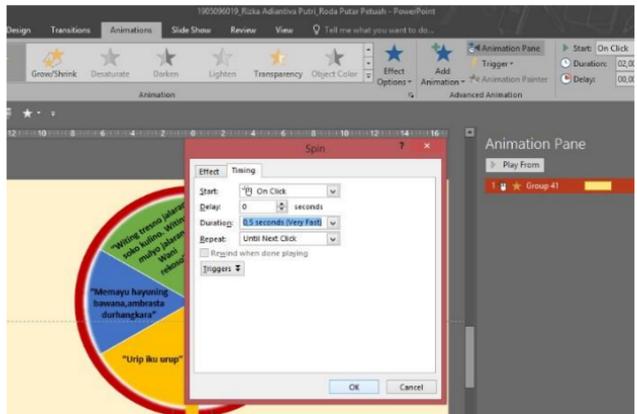
20. Buat tanda panah, insert, shapes, pentagon, letakkan di tengah bagian bawah, klik outline, shape effects, pilih warna kuning.



21. Berikan animasi pada roda putar, klik lingkarannya, animations spin, animation pane, timing, repeat, until next click duration (very fast), ok

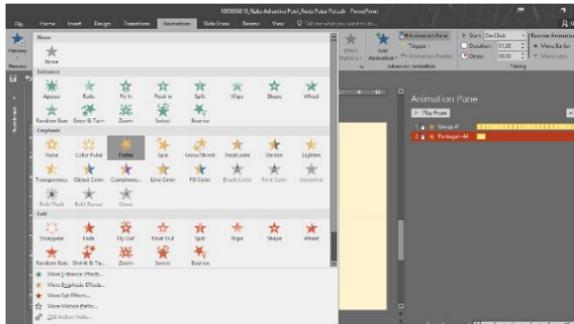


Gunakan animation

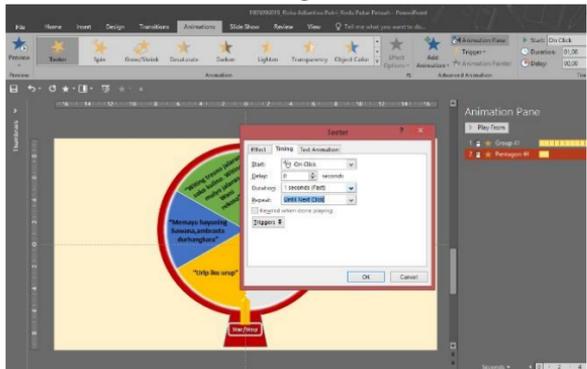


Atur timingnya

22. Kemudian untuk panahnya, berikan animasi teeter. Klik panah ujung, teeter, Timing, until next click ok

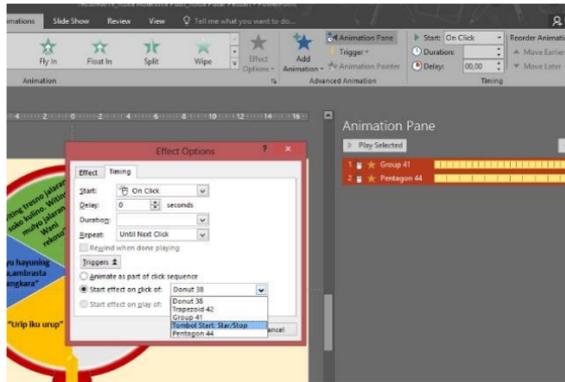


Atur timing



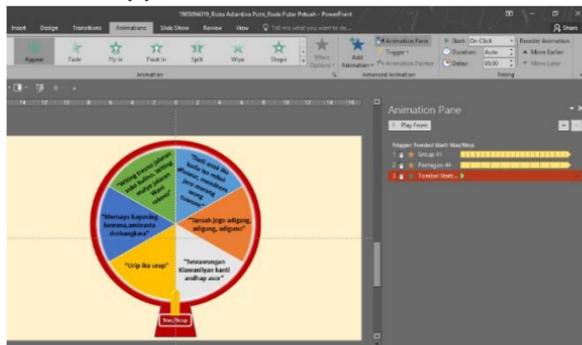
Atur timing

23. Klik dua animations tersebut, klik kanan, trigger, pilih start effect on click of: tombol start/stop. Jadi kedua animations tersebut aktif ketiga di tekan tombol star/stop.



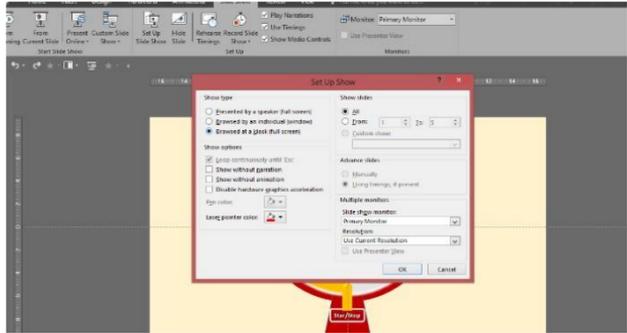
Atur trigger

24. Tambahkan animations agar animationsnya berhenti, tambahkan animations. Add animations appear.



Pindahkan kebawah

25. Kemudian agar powerpoint menuju slide yang hanya di klik jadi jika di klik di luar tombolnya tidak bisa jalan. Slide show, set up slide show, browsed at a kiosk (full screen) ok.



26. Dan selesai, siap untuk dimainkan.



2. Cara penggunaannya

1. Setelah membuka Aplikasi Microsoft PowerPoint 2016 yang berisi media roda putar.
2. Membagi kelompok menjadi 5 yang dimana setiap kelompok terdiri dari 6 orang.
3. Meminta peserta didik untuk duduk sesuai dengan kelompoknya.
4. Guru BK membagikan lembar kertas kepada masing-masing kelompok. Kemudian masing-masing kelompok diminta untuk memilih ketua kelompok.
5. Ketua kelompok sebagai perwakilan diminta maju ke depan kelas untuk memutar media

roda tersebut secara berurutan sesuai dengan kelompoknya. Setelah anak panah menunjuk pada sebuah petuah, kemudian anggota kelompok mencatat petuah apa yang di dapatkan agar tidak terjadi kesamaan petuah. Kemudian ketua kelompok diminta kembali ke kelompoknya.

6. Setiap ketua kelompok memutar media roda secara bergantian. Jika kelompok selanjutnya mendapat petuah yang sudah didapatkan oleh kelompok lain, maka harus memutarnya kembali.
7. Setelah semua ketua kelompok memutar media roda. Kemudian guru BK meminta mereka untuk berdiskusi mencari dan menuliskan arti dan makna apa yang terkandung dalam petuah tersebut pada kertas yang sudah dibagikan sebelumnya.
8. Setelah semua kelompok selesai berdiskusi, kemudian meminta 1 perwakilan dari setiap kelompok untuk maju dan membacakan hasil diskusi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Bennet, Tony. "Theories of the Media, Theories of Society" dalam Michael Gurevich, et.al. (Editor), Culture, Society, and The Media. New York: Methuen & Co., 1985.
- Branston Gill, dan Roy Stafford. The Media Student's Book, Ed.III; London: Routledge, 2003.
- Bungin Burhan, Sosiologi Komunikasi teori paradigma, diskursus teknologi komunikasi di Masyarakat, Cet 2 :kencana ;Jakarta 2007.
- Bungin Burhan, Teknik Praktek, Riset Komunikasi , Cet 2 :kencana ;Jakarta 2008
- Denis McQuail, Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi kedua, Jakarta :Penerbit Erlangga Hardt Hannon, Critical Communication Studies, Cet ; 1, Yogyakarta & Bandung, 2005
- Nur Syam Dr, Mazhab-Mazhab Antropologi,LKiS, Yogyakarta 2007
- Jurnal Ilmiah SCRIPTURA ISSN 1978-385X Vol. 1 No.1 Januari 2007
- Littlejohn, Stephen W. 2005. Theories Of Human Communication. Eighth Edition. Belmont : Wadsworth Publishing Company.
- Wimmer, Roger D and Joseph R. Dominick. 2003. Mass Media Research, an Introduction. Seventh Edition. Belmont CA: Wadsworth PublishingCompany.

- Gladding, Samuel T. *Counseling A Comprehensive Profession*. New Jersey: Prentice Hall Inc, 2000.
- Nursalim, Mochamad. *Pengembangan Media Bimbingan Konseling.*, Jakarta: Akademia Permata, 1994.
- Johnson, D., Johnson, F. *Joining Together Theory and Group Skills*. Sixth Edition. New York. Allyn & Bacon, 1997.
- Hogan-Garcia, M. *The Four Skills of Cultural Diversity Competence: a Process for Understanding and Practice*. Pacific Grove, CA. Brooks/Cole, 2003.
- Kemp, Jerrold E. *Designing Effective Instruction*. Mew York. Macmillan Publisher, 1994.
- Sternberg, R.J. *Rediscovering Wisdom*. *Psychology Teacher Network*, 13(1), 1-2, 2003.
- Sadiman, Arief, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press, 2002.