

ISBN : 978-602-51771-0-1

# Proceeding

*"Mengokohkan Peran Program  
Bimbingan dan Konseling di  
Perguruan Tinggi dalam Rangka  
Menyongsong Generasi Emas  
Tahun 2045"*



**Bandung, 6 April 2018**

**Editor:**

**Prof. Dr. Syamsu Yusuf LN, M.Pd.  
Sofwan Adiputra, M.Pd.Kons.**

**Reviewer:**

**Dr. Anne Hafina, M.Pd.  
Dody Hartanto, M.Pd.  
Wahidin, M.Pd.  
Muhamad Rifa'i Subhi, M.Pd.I.  
Mujiyati, M.Pd.**

**UPT Bimbingan dan Konseling dan Pengembangan Karir (UPT-BKPK)  
Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)  
bekerjasama dengan  
Ikatan Bimbingan dan Konseling Perguruan Tinggi (IBKPT)  
Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia (ABKIN)**

**Prosiding Seminar Nasional  
Bimbingan dan Konseling Perguruan Tinggi**

**ISBN: 978-602-51771-0-1**

**Editor:**

Prof. Dr. Syamsu Yusuf, LN, M.Pd.  
Sofwan Adiputra, M.Pd

**Reviewer:**

Dr. Anne Hafina, M.Pd.  
Dody Hartanto, M.Pd.  
Wahidin, M.Pd.  
Muhamad Rifa'i Subhi, M.Pd.I.  
Mujiyati, M.Pd

**Diselenggarakan atas kerjasama:**

Unit Pelaksana Teknis Bimbingan dan Konseling  
& Pengembangan Karir (UPT-BKPK)  
Ikatan Bimbingan Konseling Perguruan Tinggi (IBKPT)  
Asosiasi Bimbingan Konseling Indonesia (ABKIN)

**Diterbitkan Oleh:**

Unit Pelaksana Teknis Bimbingan dan Konseling  
& Pengembangan Karir (UPT-BKPK)  
Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)

2018

## DAFTAR ISI

### Pemakalah Utama

No	Judul/ Penulis	Halaman
1	Program Bimbingan dan Konseling di perguruan Tinggi (Syamsu Yusuf LN)	1
2	Tim Pelaksana Bimbingan dan Konseling (TPBK) Universitas Padjadjaran (Lynna Lidyana)	19

### Pemakalah Pendamping

No	Judul/ Penulis	Halaman
3	Dinamika Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Perguruan Tinggi (Ali Rachman, Muhammad Andri Setiawan)	23
4	Urgensi Pelaksanaan Konseling Pra Nikah Bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi (Muhammad Bisri)	29
5	Road Map Pelaksanaan Layanan Konseling di Perguruan Tinggi (Zaeli Musyirifin)	37
6	Membangkitkan Moral Religiusitas Konselor di Perguruan Tinggi (Muhamad Rozikan)	49
7	Teknologi Informasi Berbasis Media Grafis Dalam Upaya Peningkatan Inovasi di Perguruan Tinggi (Restu Dwi Ariyanto)	59
8	Peningkatan Kapasitas Konselor di Perguruan Tinggi dalam Kompleksitas Problematika Mahasiswa (Agus Wibowo, Nurul Atieka, Hadi Pranoto)	69
9	Analisis Kebutuhan Pengembangan Diri Mahasiswa: Asessmen dalam Pendidikan, Bimbingan dan Konseling Perguruan Tinggi (Triana Lestari)	77
10	Menumbuhkan Karakter Optimis Melalui Konseling Bagi Mahasiswa (Refleksi Bimbingan dan Konseling di Biro Tazkia IAIN Salatiga) (Wahidin)	87

11	Profil Kematangan Karier Mahasiswa STAI Siliwangi Bandung (Ahmad Rifqy Ash Shiddiqy)	99
12	Perencanaan Karier Mahasiswa Ditinjau dari Orientasi <i>Locus of Control Self Management</i> (Eko Sujadi, Bukhari Ahmad, Donal, Raja Rahima MRA)	111
13	Need Assessment Layanan Bimbingan Dan Konseling Pada Mahasiswa Instika (Sunhiyah)	123
14	Mengenal <i>Defence Mechanism</i> di Kalangan Mahasiswa (Andar Ifazatul Nurlatifah)	135
15	Bimbingan dan Konseling Pranikah untuk Meningkatkan Persiapan Pernikahan Pada Masa Dewasa Awal (Mardia Bin Smith, Mohamad Awal Lakadjo)	147
16	Strategi <i>Coping</i> Remaja pada Perilaku Menyimpang (Ririanti Rachmayanie J., M. Arli Rusandi)	159
17	Keterampilan Konselor dalam Melepas Emosi Negatif Anak dengan Terapi <i>Reframing</i> (Hengki Yandri, Dosi Juliawati, Alfaiz, Nofrita)	167
18	<i>Expressive Art Therapy</i> pada Mahasiswa (Ninil Elfira)	179
19	<i>Sex Counseling</i> untuk Mengatasi Disfungsi Seksual dalam Hubungan Seks Pasangan Suami-Istri (Irvan Usman, Mohamad Awal Lakadjo)	187
20	Multicultural Considerations in Group Play Therapy (Hartini)	197
21	Pre-Marriage Counseling Trough Transactional Analysis Approach (Selvia Trisianty Hidajat)	211
22	Identifikasi Masalah pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin (Nina Permata Sari, Akhmad Sugianto)	221
23	Depresi sebagai Dampak Kegagalan Penyesuaian Diri pada Mahasiswa (Qurrotu Ayun)	225
24	Efforts oo Improve The Self Esteem of The LGBT Community Medan City Through Service Mentoring and Counseling Technique <i>Self-Management</i> (Gusman Lesmana)	241

25	Program Layanan BK untuk Mahasiswa Mengalami Mental Block dalam Proses Penulisan Skripsi (Arif Taufiq Dani Abdillah)	247
26	Perkembangan Karier dan Perkembangan Psikososial Mahasiswa di Masa Dewasa Awal (Yudi Kusyadi)	257
27	Couple Therapy: Sebuah Pendekatan Integratif Konseling Pernikahan Perspektif Islam (Sofwan Adiputra, Mujiyati)	271
28	Pendekatan Sufistik dalam Bimbingan dan Konseling (Muhamad Rifa'i Subhi, Nur Alfiah)	281



## TEKNOLOGI INFORMASI BERBASIS MEDIA GRAFIS DALAM UPAYA PENINGKATAN INOVASI DI PERGURUAN TINGGI

**Restu Dwi Ariyanto**

Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: [restudwiariyanto@unpkediri.ac.id](mailto:restudwiariyanto@unpkediri.ac.id)

### *Abstract*

*Counseling guidance as an integral education system, is inseparable from the influence of the development of information technology. Progress of information becomes an important aspect to see the development of a country. Indonesia as a developing country must have the competence of maintenance good information technology. Innovation is needed so that service activities can be done more efficiently and in accordance with existing progress. The lack of professional counselors and the lack of innovative media development provides its own constraints, especially in the activities of providing information services. Nevertheless, the principle of effectiveness and efficiency views the need for a solution to assist the counselor in his or her service activities. The solution in question is a graphics-based information technology in an effort to increase innovation in universities. Utilization of technological advances, especially graphic media that has been widely understood by all circles, including college student. The basic features possessed by graphic media have the potential to be used to speed up information delivery activities.*

**Keywords :** *Guidance and Counseling, Technology Information, Graphic Media.*

© Published by Panitia SNBKPT 2018

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat dalam era saat ini. Perkembangan ini memasuki tantangan revolusi industri 4.0 yang meliputi (*internet of thinking, artificial intelence, big data, roboytic, cloud computing, dan genetic editing*). Kemajuan informasi menjadi aspek penting untuk melihat perkembangan suatu negara. Indonesia sebagai negara berkembang harus memiliki kompetensi penguasaan teknologi informasi yang baik. Dengan pendidikan yang berbasis penguasaan teknologi informasi, diharapkan menciptakan generasi emas yang berwawasan luas dan terintegrasi. Bimbingan dan Konseling (BK) sebagai integral sistem pendidikan, tidak terlepas dari pengaruh perkembangan teknologi informasi.

Perkembangan teknologi informasi dalam bidang BK sudah lama berkembang di dunia, terutama di Amerika. Konsep penggunaan teknologi informasi sudah masuk dalam kajian bimbingan konseling di Amerika melalui *American Counseling Association* (ACA). ACA menyebutkan bahwa perlunya penyusunan kode etik bagi konselor sekolah (ACA, 2015: 245). Isu etik yang melanda perkembangan teknologi informasi khususnya BK memiliki dampak yang luar biasa. Menyambung pernyataan tersebut,



Dowling (2006:2-4) dalam studinya di Georgia menemukan bahwa dampak teknologi meliputi : *bullying*, hubungan (*relationships*), penolakan (*rejections*), ajakan seksual (*Sexual solicitation and exposure*), konten dan informasi lainnya (*Other content and information*), perjudian (*Gambling*), Dunia maya melawan perpindahan ke dunia nyata (*Virtual versus real world substitutions*), godaan seksual dan penampilan diri (*Sexual enticement and grooming*).

Berdasarkan fenomena yang terjadi secara global maka konselor dipandang perlu dalam upaya meningkatkan pelayanan terhadap generasi emas Indonesia. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah mengembangkan sebuah teknologi informatif yang inovatif berbasis media grafis.

## 2. PEMBAHASAN

### Urgensi Teknologi Informasi dalam BK

Menyingkapi masalah perkembangan teknologi informasi dalam bidang BK, maka dirasa perlu untuk memahami terlebih dahulu definisi teknologi informasi. Prasajo & Riyanto (2011: 4) mengungkapkan bahwa teknologi informasi merupakan ilmu pengetahuan dalam bidang informasi yang berbasis komputer dan perkembangannya sangat pesat.

Lebih lanjut, Uno & Lamtenggo (2010:57) juga mengatakan bahwa teknologi ini menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan, dan teknologi telekomunikasi digunakan agar data dapat disebar dan diakses secara global. Dincyurek & Uygurer (2012) menyatakan bahwa “*Every new technology has impact on class, in other words each brand-new technology causes changes in education*”. Pernyataan tersebut dapat dimaknai bahwa teknologi akan membawa pengaruh dalam pendidikan. Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa Teknologi informasi merupakan ilmu pengetahuan dalam bidang informasi yang berbasis komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan, dan teknologi telekomunikasi digunakan agar data dapat disebar dan diakses secara global dan berdampak pada perubahan dunia pendidikan.

Teknologi Informasi merupakan bagian dari perkembangan sebuah proses komunikasi. Artinya bahwa terjadi sebuah perubahan proses komunikasi yang cepat tanpa ada batas. Menurut Nursalim (2013:2) proses bimbingan konseling merupakan proses komunikasi, artinya di dalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Perkembangan teknologi informasi dalam dunia konseling sudah terjadi bertahun-tahun. ACA (*American Counseling Association*) menyebutkan bahwa kode etik dan standar praktis terkait proses



aplikatif penggunaan teknologi hanya disinggung sedikit pada tahun 1995 (Herlihy & Corey, 2015:245). ACA menyebutkan bahwa penggunaan teknologi semakin pesat pada tahun 2005 terutama dalam hal penggunaan teknologi dan komputer untuk keperluan memudahkan dokumentasi.

Herlihy & Corey (2015:245) menjelaskan bahwa pada tahun 2004 terjadi perkembangan yang pesat Teknologi Web 2.0 (*social networking, micro-blogging, blogging, synchronous mesaging, virtual words*). Perkembangan yang paling menonjol adalah *facebook* dan media sosial yang memiliki kesamaan. Menyingkapi hal itu, maka ACA pada tahun 2014 menyatakan bahwa “*The 2014 ACA Code of Ethics (ACA, 2014) addresses social media as a new platform and emphasizes informed consent and the need for counselors to develop a social media policy*”. Pernyataan ACA tersebut mengindikasikan bahwa pentingnya sebuah kode etik dalam menyingkapi perkembangan media dan teknologi bagi konselor. Pemaparan ACA (2014) melalui *The ASCA Mindsets & Behaviors for Student Success: K-12 College- and Career-Readiness Standards for Every Student* menyatakan bahwa pada kategori 2 yaitu meliputi standar perilaku (*Behavior Standards*) bahwa “*apply media and technology skill*” menjadi bahasan penting dalam capaian perilaku siswa di kelas baik secara individu maupun kelompok.

Gysbers & Henderson (2006:413) menjelaskan bahwa teknologi merupakan bagian dari kode etik standar bagi konselor sekolah. ACA menyatakan bahwa konselor sekolah yang profesional meliputi:

1. Mempromosikan keuntungan dan mengklarifikasi batasan dari beragam teknologi yang layak digunakan.
2. Menyarankan akses teknologi yang sama kepada semua siswa, khususnya bagi mereka yang memiliki latar belakang yang membutuhkan layanan.
3. Menjamin pengukuran yang layak dan rasional untuk perbaikan kerahasiaan informasi siswa dan menyimpan catatan pendidikan atau menyajikan lebih banyak media elektronik termasuk tidak dibatasi oleh *fax, email, dan instant messaging*.
4. Ketika berproses dengan siswa di komputer atau teknologi yang serupa, pengukuran harus layak dan dapat dirasionalkan untuk melindungi siswa dari keberatan dan membahayakan materi *online*.
5. Melibatkan dukungan sistem yang menyangkut teknologi seperti telfon, konferensi lewat video (*videoconferencing*), dan internet serta bertanggungjawab untuk melindungi siswa dari kerugian.

Beragam pendapat di atas dapat dimaknai bahwa perkembangan teknologi memengaruhi bimbingan konseling.

Berdasarkan pemaparan berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dalam bimbingan dan konseling merupakan bentuk layanan bimbingan maupun konseling yang



berdasar pada penguasaan teknologi baik komputer, internet, *website*, media sosial yang berfungsi mempermudah proses administrasi data, pemberian konseling karir, maupun layanan konseling yang lain.

### **Fungsi Teknologi Informasi dalam Bimbingan dan Konseling**

Menurut Obi, Oye, Mohd & Bernice (2012: 2) menyatakan bahwa fungsi teknologi informasi bagi bimbingan konseling meliputi :

- a) Menyimpan sejumlah besar informasi dalam berbagai format
- b) Mencari dan mengambil informasi secara cepat dan akurat
- c) Mencocokkan informasi dengan pilihan individu
- d) Mencetak informasi dalam bentuk pribadi
- e) Menstimulasi lingkungan kerja
- f) Memperbarui informasi dengan cepat
- g) Menyediakan mekanisme untuk berbagi dan mengkomunikasikan informasi

Pendapat lain dikemukakan oleh Offer & Sampson (dalam Hartono & Soemardji, 2013:177) terkait fungsi teknologi informasi dengan menggunakan *website*:

- 1) Menyalurkan konseli ke layanan lain sebagaimana yang ditawarkan oleh pusat layanan (*off-line*).
- 2) Mengalihkan konseli untuk mengubah sumber daya yang ada dikarenakan terbatasnya sumber layanan.
- 3) Menyediakan konseli adanya jasa *online*, seperti informasi dan penilaian, yang sesuai dengan kebutuhan spesifik konseli

Menyediakan konseli suatu forum untuk mendiskusikan konseling dan karier dengan para pemakai lain atau dengan praktisi

### **Manfaat penggunaan teknologi informasi bagi BK**

Penggunaan teknologi dalam konseling memberikan dampak bagi konselor. Hal ini disampaikan Hines melalui Indiana State University-ISU (dalam Hartono & Soedarmadji, 2013:182-185) bahwa beberapa manfaat penggunaan teknologi dalam konseling bagi konselor sebagai berikut.

1. Menjadikan konselor sebagai pribadi yang terlatih, efektif, dan efisien dalam menggunakan komputer dan internet.
2. Menjadikan konselor sebagai guru yang efektif dan fasilitator bagi guru, siswa, dan orang tua yang memiliki kepedulian terhadap pendidikan dan sumber-sumber informasi karier.
3. Menjadikan konselor familiar terhadap tren penggunaan teknologi dalam pendidikan.



4. Menjadikan konselor memiliki kemampuan untuk menggunakan sumber-sumber teknologi lain yang dapat digunakan untuk melakukan proses konseling.
5. Menjadikan konselor mampu mengembangkan perencanaan penggunaan teknologi dalam konseling dalam jangka tertentu.
6. Menjadikan konselor mampu untuk, mendesain menciptakan, dan mengevaluasi efektivitas penggunaan internet dalam konseling.
7. Dapat melakukan evaluasi program konseling secara objektif.
8. Dapat memahami legalitas dan implikasi etik.
9. Dapat memanfaatkan teknologi secara efektif.
10. Dapat menggunakan teknologi secara efektif dalam usaha pengelolaan dana dan sumber-sumber lain.

Pada akhirnya teknologi dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk mempresentasikan kebutuhan-kebutuhan konseling di sekolah kepada dewan pembina sekolah atau yayasan pembina sekolah, karena penggunaan teknologi ini akan lebih efektif jika dibandingkan dengan penggunaan *chart* atau grafik-grafik yang dibuat secara manual. Dengan demikian, pendanaan atau bantuan (*grant*) yang akan diterima oleh sekolah akan lebih tepat sasaran.

### **Prinsip Dasar Media Grafis**

Menurut Dubner, Sandra & Eric (2014) bahwa dalam membuat sebuah desain berbasis media grafis maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan.

#### **a. Konsep Dasar dan penelitian (*research and concept*)**

**Tahapan dasar** dalam mengelola grafis adalah bagaimana cara memahami dasar dan meneliti yang tepat. Dalam prinsip awal ada beberapa bagian yang harus dicermati oleh pengguna grafis terutama bagi mahasiswa atau konselor. *Langkah pertama*, Dasar penelitian (*Basic of research*), *Langkah kedua*, menjelaskan tentang variasi dari literatur, baik dari buku, novel, pameran ataupun hal yang lain. *Langkah ketiga*, Terbuka dengan pengalaman baru. *Langkah keempat*, Berbagi ide dan dengarkan orang lain. *Langkah kelima*, Bertanggungjawab..

**Tahapan kedua** *Linear reasoning/lateral thinking*. Tahap ini dibagi menjadi dua bagian penting yaitu berpikir secara liner dan lateral. Linier thinking adalah berfikir sistematis, metodis.

Lateral reasoning (berfikir analogi, Brainstorming) adalah pola pikir yang menegaskan peneliti (desainer grafis) untuk berfikir secara tidak langsung (*indirect*), kreatif berfikir & membuat pola penelitian (ide riset).



**Tahapan ketiga** *Exploratory drawing*. Tahap ini akan menjelaskan eksperimen menggunakan media yang bervariasi untuk menentukan dan memengaruhi gambar yang dibuat. Media yang dapat digunakan misalnya arang, pensil, krayon, kuas.

**Tahapan keempat** membuat visualisasi ide (*Visualizing ideas*). Pada tahap ini konselor dan mahasiswa harus memperhatikan beberapa langkah yaitu *Roughs and thumbnails* (gambaran kasar & gambar kecil), menggambar dengan menggunakan tangan (*Drawing by hand*), komputer & Visualisasi (*Computers and visualization*).

**Tahapan kelima** *Theories of image and text*. Tahap ini akan memberikan pemahaman desain berdasarkan teori yang ada (*Rhetoric, Didactics, Symbol style, Symbol families, dan Metaphors*)

**Tahapan keenam**, *Audiences, markets, and concepts*. Tahap ini memberikan pemahaman terkait siapa target atau sasaran dari desain yang telah dibuat.

**Tahapan Ketujuh** *Scheduling, organizing, and finalizing*. Dalam tahap ini perlu adanya manajemen waktu dalam proses membuat sebuah konsep desain berbasis media grafis.

## **b. Dasar Komposisi**

Komposisi merupakan struktur visual dan organisasi dalam elemen sebuah desain grafis. Hal itu menunjukkan bahwa dalam proses membuat kombinasi desain setiap bagian dari elemen akan disusun dari bagian terkecil sampai bagian menyeluruh (utuh).

Bagian-bagian dalam dasar komposisi meliputi berbagai macam aspek. *Bagian pertama Basics of composition* merupakan sebuah pengetahuan dasar mengenai sebuah komposisi dalam desain. Komposisi dasar tersebut mencakup: mengembangkan sebuah komposisi dasar desain (*building a composition*), dasar bangun dan ruang (*shape and space*), dasar huruf, titik dan garis (*letters, dots, and lines*), membuat suatu karya desain yang baru (*make it new*), membuat komposisi desain yang kreatif dan inovatif (*creative composition*), dan memahami simbol yang dapat digunakan dalam sebuah desain (*symbolism*)

*Bagian kedua form and space* berisi bagaimana belajar membuat komposisi yang memiliki arti dan makna. Hal ini penting dilakukan untuk memperjelas aturan dari persepsi visual dan aturan dalam komunikasi visual.

*Bagian ketiga symmetry/asymmetry* merupakan hubungan spasial antara elemen, layout, kesejajaran desain. Artinya bahwa simetri merupakan *sense of harmony* atau keseimbangan yang menggambarkan keindahan.

*Bagian keempat basic principles of design layout* merupakan proses mengorganisasi beragam material yang berbeda dalam sebuah desain. Layout akan memberikan informasi yang logis dan koheren dan membuat elemen penting dapat dikomunikasikan.



### **c. Dasar Tipografi**

Tipografi akan mengajarkan bagaimana memahami sebuah huruf dalam estetika desain. Dalam tahap tipografi, yang harus dipahami adalah makna tipografi, anatomi tipografi, memahami dan menyeleksi tipe font, jarak (*spacing*), asas keterbacaan, aturan tipografis dan ornamen, serta teks sebagai gambar.

### **d. Dasar warna**

Dasar warna merupakan gambaran bagaimana warna memiliki bahasa yang unik dan kompleks. Mengelola warna yang harmonis maka perlu mempertimbangkan masalah kontras dan harmoni. Kemudian bagaimana hal ini dapat mempengaruhi keterbacaan dalam tipografi. Koselor atau mahasiswa juga bisa mengatur suasana hati dari sebuah desain dengan menggunakan psikologi warna, namun harus yakin warna yang dipilih dapat tersampaikan pada audien.

Dalam menciptakan keharmonisan warna maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan : terminologi warna (*color terminology*), kejelasan warna, kontars dan keharmonisan (*color legibility, contrast, and harmony*), keterhubungan warna (*color associations*) dan warna sebagai media informasi (*color as information*).

## **Implementasi Pengembangan Teknologi Informasi Berbasis Media Grafis dalam pembelajaran (perkuliahan)**

Dalam upaya mengintegrasikan pengembangan inovasi teknologi informasi berbasis media grafis untuk bimbingan dan konseling di perguruan tinggi, maka dalam paparan artikel ini mencoba mengadaptasi tahapan pengembangan menurut Benny (2010) *Analysis-Design-Development-Implementaton-Evaluation* (ADDIE). Tahap ini kemudian dirinci menjadi 5 tahap sesuai akronim yang telah dipaparkan di atas.

### **a. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Kegiatan utama dalam tahap ini, adalah menganalisis perlunya pengembangan model pembelajaran Teknologi Informasi berbasis media grafis dan menganalisis tingkat kelayakan dan syarat-syarat dalam pengembangan produk.

### **b. Tahap Desain (*Design*)**

#### **1) Pemilihan Format**

Rancangan Awal yang kan dilakukan adalah membuat Silabus yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan. Kemudian menyusun RPS yang diadaptasi dari silabus yang telah disusun sebelumnya. Setelah itu merancang Buku Panduan Teknologi Informasi berbasis Media Grafis. Adapun media grafis



yang digunakan adalah menggunakan software grafis *CorelDraw*. Langkah selanjutnya adalah merancang tutorial pembelajaran teknologi Informasi berbasis media grafis.

## 2) Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi disusun berdasarkan tinjauan materi yang terdapat pada Pembelajaran Teknologi Informasi berbasis Media Grafis. Instrumen validasi menggunakan skala (Rating Scale) dengan pemberian angka berdasarkan indikator yang dievaluasi. Validasi melibatkan dua orang validator yang akan memberi penilaian terhadap pembelajaran agar layak uji coba, layak uji coba dengan revisi, maupun tidak layak untuk uji coba.

## 3) Instrumen observasi aktivitas dosen dan Mahasiswa

Instrumen aktivitas dosen dan mahasiswa disusun berdasarkan pengamatan aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran. Instrumen ini menggunakan Rating Scale dengan pemberian angka berdasarkan kriteria aktivitas yang diamati. Pengamatan melibatkan dua orang pengamat yang mengamati aktivitas baik dosen maupun mahasiswa dari proses awal sampai akhir perkuliahan. Berdasarkan kriteria, maka dapat digunakan kategori sangat baik, baik, kurang baik dan tidak baik

## 4) Instrumen respon Mahasiswa

Instrumen respon mahasiswa diberikan agar dapat menilai kegiatan perkuliahan Teknologi Informasi Berbasis Media Grafis pada prodi Bimbingan dan Konseling di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

### c. Tahap Pengembangan (*Developmental*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan panduan perkuliahan Teknologi Informasi berbasis media grafis yang akan direvisi oleh beberapa pakar sesuai bidang keahlian ilmu setelah dilakukan uji coba. Langkah-langkah yang akan dikembangkan pada tahap ini adalah a) Instalasi yaitu berisi petunjuk operasional menginstal software grafis (dalam riset ini menggunakan software *CorelDraw*), b) Validasi. Validasi terdiri dari satu orang ahli konten Bimbingan dan Konseling dan satu orang ahli media atau Teknologi Informasi, c) Hasil validasi yaitu berupa hasil validasi RPS, Buku Panduan, Instrumen aktivitas, dan Instrumen respon Mahasiswa.

### d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap Implementasi terdiri dari: 1) *Uji coba perorangan*. Pada tahap uji coba perorangan melibatkan 2 orang mahasiswa mata kuliah Teknologi Informasi dalam BK Tingkat 1-B yang diuji secara terpisah untuk mengevaluasi produk model perkuliahan Teknologi Informasi berbasis media grafis. 2) *Uji coba kelompok kecil*. Melibatkan 10 mahasiswa BK matakuliah Teknologi Informasi dalam BK yang diambil secara acak untuk mengevaluasi model perkuliahan TI berbasis media Grafis pada tahap uji terbatas



sebelumnya. Hal yang perlu dievaluasi adalah aktivitas dosen, aktivitas mahasiswa, respon mahasiswa terhadap pembelajaran Teknologi Informasi berbasis media grafis. **3) Uji coba terbatas.** Uji ini meliputi uji aktivitas dosen, uji aktivitas mahasiswa, dan pengujian respon mahasiswa terhadap pembelajaran Teknologi Informasi berbasis media grafis.

#### e. **Evaluasi dan Perbaiki Produk**

Pada langkah ini maka akan diperoleh hasil validasi ahli dan hasil uji coba yang telah dilakukan pada tahap implementasi. Tahapan selanjutnya adalah melakukan finalisasi produk, yaitu tahapan akhir dari produk model perkuliahan Teknologi Informasi berbasis media grafis. Diharapkan produk yang dihasilkan siap digunakan dalam proses perkuliahan.

### **3. KESIMPULAN**

Teknologi informasi memiliki peran penting bagi perkembangan bimbingan konseling di Perguruan Tinggi. Media grafis merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pemberian informasi kepada konselor secara lebih. Oleh sebab itu diperlukan sebuah rancangan perkuliahan atau pelatihan media grafis agar dapat aplikatif dalam menciptakan inovasi pelayanan bimbingan dan konseling. Diharapkan dengan adanya pelatihan pembuatan teknologi informasi berbasis media grafis maka daya inovatif mahasiswa atau calon konselor di Perguruan Tinggi dapat mengalami peningkatan yang signifikan. Sehingga generasi emas pada fase revolusi industri 4.0 (calon konselor muda) mampu mengelola teknologi informasi berbasis media grafis dengan baik.

### **4. DAFTAR PUSTAKA**

- ACA. (2014). *ASCA Mindsets and Behaviors for Students Success: K-12 College- and Career-Readiness Standards for Every Student*. Alexandria: American Counseling Association (online) (<http://www.schoolcounselor.org/asca/media/asca/home/mindsetsbehaviors.pdf>), diakses 8 Maret 2018.
- Benny, 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat. Jakarta
- Dinçyürek, S. & Uygarer, G.(2012). Conduct of psychological counseling and guidance services over the internet: converging communications. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology – July 2012, volume 11 Issue 3*,(online), (<http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ989201.pdf>) , diakses 7 Maret 2018.
- Dubner, D. Sandra, S & Eric, Z. (2014). *Graphic Design School: The Principal and Practice of Graphic Design* .New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Dowling, S.Y. (2006). The School Counselor and the Tech Generation: Issues and Tips. *Georgia School Counselors Association Journal, Volume 13, 2006*, (online), (<http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ902846.pdf>), diakses 7 Maret 2018.



- Gysbers, N. C. & Henderson, P. (2006). *Developing & Managing Your School Guidance and Counseling Program*. Alexandria: American Counseling Association.
- Herlihy, B. & Corey, G. (2015). *ACA Ethical Standards Casebook Seventh Edition*. USA: Wiley
- Hartono & Soemardji, B. (2013). *Psikologi Konseling Edisi Revisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Prasojo, L.D. & Riyanto. (2011). *Teknologi Informasi Pendidikan Membahas Materi Dasar Teknologi Informasi yang Wajib dikuasai Pemula IT*. Yogyakarta: Gava Media.
- Obi, M.C, Oye, N.D, Mohd, T.N, Bernice, A. (2012). The Impact of ICT on Career Counseling Services: A case Study of Nigerian Secondary Schools, *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE) Vol.1, No.1, July 2012, pp. 1~16*, (online), (<http://www.iaesjournal.com/online/index.php/IJERE/article/download/709/487>), diakses 7 Maret 2018.
- Uno, Hamzah B. & Nina, L. (2010). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.