

OPTIMALISASI MULTIMEDIA DALAM LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Hardi Prasetiawan
Universitas Ahmad Dahlan
E-mail: hardi.prasetiawan@bk.uad.ac.id

ABSTRAK

Pemanfaatan media dalam layanan Bimbingan dan Konseling yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses layanan Bimbingan dan Konseling. Bagi Guru BK/Konselor, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta didik/konseli dapat belajar dengan aktif. Bagi peserta didik/konseli, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat, dengan demikian media dapat membantu tugas Guru BK/Konselor dan peserta didik/konseli mencapai kompetensi dasar yang ditentukan. Agar media dapat dimanfaatkan dengan baik dalam layanan Bimbingan dan Konseling, Guru BK/Konselor perlu mengetahui kebutuhan layanan Bimbingan dan Konseling dan permasalahan-permasalahannya yang dihadapi peserta didik/konseli tentang materi yang akan disampaikan. Maka dalam ini, media perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik peserta didik/konseli. Guru BK/Konselor dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi peserta didik/konseli.

Kata Kunci: optimalisasi, multimedia, bimbingan, konseling

PENDAHULUAN

Kemajuan Teknologi Pendidikan (*Educational Technology*), maupun Teknologi Pembelajaran (*Instructional Technology*) menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran (*instructional media*) serta peralatan-peralatan yang semakin canggih (*sophisticated*). Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tapi siswa juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah bahkan komunikasi banyak arah. Dalam komunikasi pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk

meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut. Menurut Nureto (2011) dunia pendidikan saat ini telah memasuki era dunia media, dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan *active learning*, maka kiranya peranan media pembelajaran, menjadi semakin penting.

Era Teknologi Informasi dalam hal ini tertuju pada penggunaan komputer yang mana

telah merambah ke segala bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Menurut Triyanto (2006) Komputer memiliki program-program aplikasi praktis yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan untuk pencapaian tujuan pendidikan. Beberapa orientasi penggunaan komputer dalam dunia pendidikan adalah bagaimana komputer dapat membantu seseorang untuk belajar, mengajar, dan membantu orang lain dalam mengelola pendidikan secara umum, begitu juga dalam pengembangan bahan-bahan atau materi pembelajaran, sebagai alternatif sumber belajar, komputer digunakan untuk mentransfer materi-materi kepada peserta didik atau dalam konteks ini biasa disebut dengan bahan pembelajaran berbasis komputer.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan perwujudan terjadinya perubahan kearah positif budaya yang dimiliki oleh manusia. Hal ini didasari pada sebuah keyakinan bahwa setiap hasil dari daya yang dimiliki manusia baik cipta, rasa, karsa dan karya yang dikatakan sebagai sebuah budaya dalam wujud teknologi akan meningkatkan produktifitas kerja manusia. Dikatakan demikian karena teknologi tercipta sedianya akan mempermudah serta meningkatkan efektifitas kerja manusia, sehingga manusia menjadi lebih produktif dalam bekerja. Teknologi juga dapat

dikatakan sebagai hasil budaya manusia karena merupakan hasil dari gagasan manusia yang akhirnya melahirkan sebuah karya dan dapat menunjang kehidupan manusia.

Salah satu bidang kehidupan manusia yang saat ini sedang giat dalam menempatkan teknologi sebagai bagian penting dari proses dan program kerjanya adalah bidang pendidikan. Pendidikan menjadi salah satu bidang yang mencoba meningkatkan peranan teknologi sebagai salah satu penunjang proses peningkatan efektifitas hasil kerja melalui optimalisasi serapan peserta didik terhadap materi pembelajaran dan pendidikan. Berdasarkan Ifdil (2011) Salah satunya diwujudkan dengan pemanfaatan media-media pembelajaran berbasis komputer yang diharapkan dapat menarik minat dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Seperti dengan mulai diterapkannya pembelajaran berbasis multimedia, *e-learning* serta pemanfaatan beberapa aplikasi komputer dalam pembelajaran. Selain itu kini juga semakin marak situs-situs internet yang menyediakan berbagai materi pelajaran yang dapat diakses gratis maupun membayar yang dapat menunjang ketercapaian target kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Bimbingan dan konseling sebagai bagian integral pendidikan juga ikut berpartisipasi aktif dari sentuhan-sentuhan teknologi dalam

pelaksanannya. Semakin ditegaskannya peranan bimbingan dan konseling dalam sistem pendidikan nasional melalui UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional serta penegasan profesi bimbingan dan konseling dalam tatanan pendidikan formal (ABKIN, 2008) seharusnya menjadi rujukan utama para konselor dalam mengoptimalkan peranan teknologi dalam setiap layanan yang diberikan, baik itu secara klasikal, kelompok maupun dengan format individual. Sehingga proses pelayanan bimbingan dan konseling yang diharapkan dapat memandirikan siswa dapat secara optimal tercapai melalui alat bantu maupun layanan-layanan yang berbasis penggunaan teknologi informasi. Apa dan bagaimana sebenarnya peranan teknologi serta sejauh mana manfaatnya dalam bimbingan dan konseling baik bagi konselor maupun peserta didik.

PEMBAHASAN

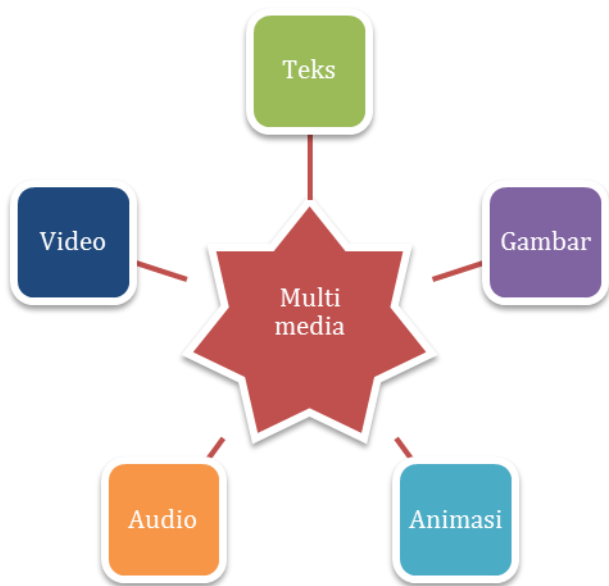
Multimedia merupakan suatu teknologi yang menggabungkan gambar, suara, grafik dan tulisan di dalam produksi yang berbasis komputer yang dapat dialami secara interaktif. (Pramono, 2008), menyatakan bahwa multimedia secara umum merupakan kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output* dari data, media ini dapat berupa *audio* (suara, musik), animasi, *video*, teks, grafik dan gambar. Definisi lain multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan

presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar *video*.

Definisi yang lain dari multimedia yaitu menempatkan dalam konteks seperti yang dilakukan oleh Steven Hackbarth (dalam Wati, 2010) *Multimedia is suggested as meaning the use of multiple media formats for the presentation of information, including texts, still or animated graphics, movie segments, video, and audio information. Computer-based interactive multimedia includes hypermedia and hypertext. Hypermedia is a computer-based system that allows interactive linking of multimedia format information including text, still or animated graphic, movie segments, video, and audio. Hypertext is a non-linear organized and accessed screens of text and static diagrams, pictures, and tables.*

Sidik (2012) multimedia dirancang dengan menggunakan berbagai komponen yaitu : (a) teks, Teks merupakan sarana yang efektif untuk mengemukakan ide-ide dan menyediakan instruksi-instruksi kepada user (pengguna). (b) *Image* atau Gambar, Secara umum *image* atau grafik berarti *still image* seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. (c) Animasi, animasi merupakan pembentukan gerakan dari

berbagai media atau obyek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi merupakan penayangan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan.



Gambar 1. Komponen Multimedia

Selanjutnya Sujono (2010) yaitu komponen (d) *Audio*, penyajian suara atau *audio* merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan penjelasan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (*sound effect*). Salah satu bentuk bunyi yang bisa digunakan dalam produksi multimedia adalah *waveform audio* yang merupakan format file *audio* yang berbentuk digital. Kualitas produknya bergantung pada sampling rate (banyaknya

sampel perdetik). (e) *Video*, *Video* merupakan elemen multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikasi jika dibandingkan dengan gambar biasa. Walaupun terdiri dari elemen-elemen yang sama seperti grafik, suara dan teks, namun bentuk *video* berbeda dengan animasi. Perbedaan terletak pada penyajiannya. Dalam *video*, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang terlihat hidup.

Menurut Nurseto (2011) Selain itu terdapat pula *Interactive Link* yang sering digunakan sebagian tambahan dari multimedia, dimana pengguna dapat menekan *mouse* atau obbjek pada *screen* seperti *button* atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. *Interactivelink* dengan informasi yang dapat dihubungkannya secara keseluruhan sering kali dihubungkan sebagai *hypermedia*, secara spesifik hal ini disebut *hypertext (hotword)*, *hypergraphics* dan *hypersound* menjelaskan jenis informasi yang dihubungkan. *Interactive link* diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau *button* agar dapat mengakses program tertentu. *Interactive link* diperlukan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu. Cara pengaksesan informasi pada multimedia terdapat dua macam, yaitu linier dan non-

linier. Informasi linier adalah informasi yang ditampilkan secara sekuensial, yaitu dari atas ke bawah atau halaman demi halaman, sedangkan pada informasi non-linier dapat ditampilkan langsung sesuai dengan kehendak pengguna.

KESIMPULAN

Multimedia adalah wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Multimedia yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pemberian layanan bimbingan dan konseling. Penggunaan multimedia dapat memperlancar proses layanan bimbingan dan konseling serta mengoptimalkan hasil layanan bimbingan dan konseling. Guru BK seyogyanya mampu memilih dan mengembangkan multimedia yang tepat dalam mengoptimalkan multimedia kepada peserta didik.

Pemanfaatan multimedia pada hakekatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan bimbingan dan konseling. Dengan bantuan multimedia, peserta didik diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar. Terkait dengan inovasi di bidang bimbingan dan konseling, mutu guru BK akan dapat ditentukan dari seberapa kreatif ia

dalam pengembangan dan inovasi bimbingan dan konseling. Hal ini akan sangat membantu tugasnya sebagai pendidik profesional.

Sebagai seorang pendidik yang profesional, peran dan fungsi multimedia sangat penting artinya untuk diterapkan dan pembelajaran. Multimedia merupakan integrasi dari sistem pembelajaran sebagai dasar kebijakan dalam pemilihan, pengembangan, maupun pemanfaatannya. Multimedia dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dalam layanan bimbingan dan konseling yang gilirannya diharapkan akan dapat mempertinggi hasil belajar peserta didik yang hendak dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- ABKIN. 2008. *Penegasan Profesi Bimbingan dan Konseling Alur Pikir Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*. Bandung: Abkin.
- Ifdil. 2011. *Penyelenggaraan Layanan Konseling Online Sebagai Salah Satu Bentuk Pelayanan E-Konseling*. Disajikan dalam Seminar Internasional Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Indonesia 29 s/d 30 Oktober 2011.
- Pramono, Gatot. 2008. *Penggunaan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: PTIKPDepDikNas.
- Sidik, Agus P. 2012. *Pengenalan Teknologi Informasi Berbasis Multimedia Melalui Internet Menggunakan Synchronized Multimedia Integration Language (Smil)*. Bandung: Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati

- Sujono, Herman Dwi dan Abdul Ghofur. 2010. Potensi Pemanfaatan ICT Dalam Dunia Pendidikan. *Cakrawala Pendidikan Juni 2010*. Yogyakarta: Cakrawala Pendidikan.
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1*.
- Triyanto, Agus. 2006. Aplikasi Teknologi Komputer Untuk Bimbingan Dan Konseling. *Paradigma, No. 01 Th. I, Januari 2006*. Yogyakarta: Paradigma.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). Bandung: Citra Umbara.
- Wati, Unik A. 2010. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, Tahun 1 Volume 1*.