

BAGIAN II

DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL

A. Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para-penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Pada umumnya blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling familiar digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif (Anang Sugeng Cahyono, I Gusti Ngurah Aditya Lesmana, 2012).

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (2010), mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content” (La Moriansyah, 2015).

Dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah situs atau aplikasiberbasis internet dimana para-penggunanya bisa membuat halaman web pribadi, dengan adanya internet, media sosial akan terhubung dengan pengguna lain dan pengguna tersebut bisa berkomunikasi, berbagi informasi serta berinteraksi lewat media sosial. Media sosial terbesar dan banyak digunakan di Indonesia diantaranya adalah Youtube, Facebook, Instagram, Twitter, Linked In, Google+ dan Pintersest.

2. Jenis-Jenis Media Sosial

Menurut Kaplan dan Haelein (2010) mengatakan bahwa ada enam jenis media sosial, diantaranya yaitu:

a. Proyek kolaborasi

Proyek kolaboratif memungkinkan kerja sama dan simulasi pembuatan konten oleh banyak pengguna dan dalam hal ini dimungkinkan lebih demokratis. Aplikasi contoh dalam kategori ini termasuk ensiklopedia online Wikipedia, wiki yang saat ini tersedia dalam lebih dari 230 bahasa yang berbeda, dan layanan web bookmarks social delicious yang memungkinkan penyimpanan dan berbagi bookmark web.

b. Blog dan microblog

Blog merupakan media sosial yang setara dengan halaman web pribadi dan dapat bervariasi tergantung pemilik blog tersebut. Blog biasanya dikelola oleh satu orang saja, tetapi memberikan kemungkinan interaksi dengan orang lain melalui penambahan komentar.

c. Komunitas Konten

Tujuan utama komunitas konten adalah berbagi konten media antar pengguna. Konten komunitas ini terdapat berbagai macam jenis termasuk teks (contohnya BookCrossing, yang mana lebih dari 750.000 orang dari 130 negara dapat berbagi buku), foto (contohnya Flickr), video (contohnya Youtube), dan presentasi Powerpoint (contohnya Slideshare).

d. Situs jejaring sosial

Situs jejaring sosial adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan membuat informasi pribadi profil, mengundang teman dan kolega untuk memiliki akses ke profil seorang individu tersebut, dan mengirim email serta pesan singkat satu sama lain. Salah satu situs jejaring sosial yang terbesar adalah Facebook yang awalnya didirikan oleh Mark Zuckerberg untuk tetap terhubung dengan sesama siswanya dari Universitas Harvard.

e. Virtual game world

Dunia virtual adalah platform yang mereplikasi tiga lingkungan dimensi tempat pengguna dapat muncul dalam bentuk avatar yang dipersonalisasi dan berinteraksi dengan satu sama lain seperti dalam kehidupan nyata. Dalam arti ini, dunia maya mungkin adalah manifestasi utama media sosial, karena mereka memberikan yang tertinggi tingkat kehadiran sosial dan kekayaan media semua aplikasi yang dibahas sejauh ini. Dunia virtual datang dalam dua bentuk. Yang pertama, dunia game virtual, membutuhkan pengguna mereka untuk berperilaku sesuai dengan aturan ketat dalam konteks permainan peran online multi player secara besar-besaran game (MMORPG).

f. Virtual social world

Kelompok kedua dari dunia virtual, sering disebut sebagai dunia sosial virtual, memungkinkan penghuni untuk memilih perilaku mereka lebih bebas dan pada dasarnya hidup sebuah kehidupan virtual mirip dengan kehidupan nyata mereka. Seperti dalam game virtual dunia, pengguna dunia sosial virtual muncul dalam formulir avatar dan berinteraksi dalam virtual tiga dimensi lingkungan hidup.

Namun, didunia ini, tidak ada aturan yang membatasi rentang interaksi yang mungkin, kecuali hukum fisika dasar seperti gravitasi. Ini memungkinkan untuk berbagai presentasi diri yang tidak terbatas strategi, dan telah ditunjukkan dengan peningkatan intensitas penggunaan dan pengalaman konsumsi, pengguna dunia sosial virtual seperti yang mereka inginkan menunjukkan perilaku yang kehidupan.

3. Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial

Carrol & Kirkpatrick (2011) menjelaskan, adanya media sosial memberikan dampak bagi penggunanya, baik dalam dampak negatif maupun dampak positif.

Dampak negatif media sosial dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

a. Cyberbullying

Penggunaan media sosial menciptakan kesempatan untuk mendapat tekanan emosional dan menerima komunikasi yang mengancam, melecehkan atau memalukan dari remaja lain. Cyberbullying didasarkan dari tiga hal yakni pengulangan, niat yang disengaja untuk melukai, dan ketidakseimbangan kekuatan. Definisi cyberbullying sendiri cukup banyak namun pada dasarnya perilaku agresif yang ditunjukkan pada seseorang di media elektronik yang menyebabkan korban sulit untuk membela diri dan menyebabkan dampak buruk bagi korban. Cyberbullying telah terbukti menyebabkan tingkat depresi dan kecemasan yang lebih tinggi (Gómez-Guadix et al. 2013; Dredge et al. 2014; Matook et al. 2015; Carroll, J.A. & Kirkpatrick 2011).

b. Harga diri rendah

Penggunaan media sosial digunakan remaja sebagai ajang untuk menjadi yang —terbaikl, sebagai contoh remaja berusaha menunjukkan penampilan mereka yang terbaik, dalam segi gaya hidup maupun kemampuan. Hal ini membuat remaja yang tidak bisa melakukan hal yang sama akan merasa pesimis dan menimbulkan harga diri rendah (Brusilovskiy et al. 2016).

c. Penurunan prestasi akademik

Hal ini terjadi disebabkan tidak efisiennya saat belajar akibat multitasking dengan media sosial dan berkurangnya waktu belajar akibat bermain media sosial. Namun, tidak semua remaja merasakan hal ini. (Spies & Gayla 2014; Ahn 2011).

b. Kecemasan sosial

Ketergantungan media sosial membuat individu kurang berinteraksi, hal ini membuat seseorang merasa takut jika bertemu dengan orang baru ataupun situasi baru sehingga berdampak memiliki teman yang sedikit serta sering berpikiran negatif terhadap orang lain, remaja dengan seperti ini dikatakan mengalami kecemasan sosial.

c. Kestabilan emosi

Konten dari media sosial yang sangat luas membuat penggunanya dengan sangat bebas mengakses dan melihat apapun, termasuk yang mengandung unsur yang memicu perubahan suasana perasaan atau emosi. Ketika stimulus yang didapatkan oleh individu dengan intensitas yang tinggi akan mengakibatkan perubahan suasana perasaan sehingga berdampak pada perubahan kestabilan emosi (Locke 2001 dalam Setyawan 2016).

4. Faktor-Faktor Penyebab Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial

Menurut Severin & Tankard (2007: 205), teori Uses and Gratifications lebih menekankan pada pendekatan manusiawi. Artinya, manusia memiliki otonomi dan wewenang dalam memperlakukan media. Karena khlayak mempunyai banyak alasan untuk menggunakan media. Selain itu, konsumen mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana mereka menggunakan media dan bagaimana media itu berdampak untuk dirinya. Karena menurut teori ini mungkin saja media dapat mempunyai pengaruh jahat dalam kehidupan mereka (Kadir 2014).

Adapun pemenuhan kebutuhan manusia menurut teori uses and gratifications adalah :

a. Kebutuhan Kognitif

Kebutuhan yang berkaitan dengan pemenuhan informasi, pengetahuan, pemahaman mengenai lingkungan.

b. Kebutuhan Afektif

Kebutuhan yang berkaitan dengan penguhan pengalaman-pengalaman yang estetis, menyenangkan dan emosional.

c. Kebutuhan Pribadi secara Integrative

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status individual.

d. Kebutuhan sosial secara Integrative

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status individual.

e. **Kebutuhan Pelepasan Ketegangan**

Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindarkan tekanan, ketegangan, dan hasrat akan keanekaragaman.

Terdapat 5 asumsi dasar teori adalah:

- a. Khalayak atau audiens aktif, dan berorientasi pada tujuan
- b. Inisiatif dalam pemilihan media
- c. Media berkompetisi dengan sumber lainnya dalam upaya memuaskan kebutuhan audiens
- d. Audiens mempunyai kesadaran diri akan penggunaan media
- e. Kepuasan yang diperoleh dapat berasal dari isi media, terpaan media dan situasi sosial dimana terpaan media terjadi

Katz dan Blumler dalam (Baran & Davis 2009) mengemukakan ada beberapa faktor sosial yang menyebabkan timbulnya kebutuhan seseorang yang berhubungan dengan media, yaitu:

1. Situasi sosial menimbulkan ketegangan dan pertentangan. Orang berusaha melepaskan dirinya dari hal itu dengan mengkonsumsi media massa
2. Situasi sosial menciptakan kesadaran akan adanya masalah yang membutuhkan perhatian dan informasi. Informasi itu dapat dicari lewat media.
3. Situasi sosial memberikan dukungan dan penguatan pada nilai-nilai tertentu melalui konsumsi media yang selaras.

Berdasarkan Papacharissi dan Rubin (2000), McQuail (2001), dan Lin dan Atkin (2007) dalam (Mustafa & Hamzah 2011) mengatakan bahwa ada 5 faktor yang menjadi motif atau sebab dari penggunaan media sosial atau jejaring sosial yakni :

1. Faktor Pembentukan Identitas
2. Pembagian Informasi
3. Integrasi dan Interaksi Sosial
4. Hiburan
5. Kemudahan (*Convencience*)

B. Layanan Informasi

1. Pengertian Layanan informasi

Secara umum layanan informasi sama dengan layanan orientasi bermaksud memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Layanan orientasi dan informasi merupakan perwujudan dari fungsi pemahaman pelayanan bimbingan dan konseling., (Prayitno:2004), Pengertian layanan informasi menurut pendapat Yusuf Gunawan adalah layanan yang membantu peserta didik untuk membuat keputusan yang bebas dan bijaksana. Informasi tersebut harus valid dan dapat digunakan oleh peserta didik untuk membuat berbagai keputusan dalam kehidupan mereka. (Yusuf Gunawan:1987),

Slameto mengungkapkan layanan informasi adalah layanan yang diberikan untuk memberikan berbagai keterangan, data, dan fakta tentang dunia luar (dunia pendidikan dan dunia kerja) kepada peserta didik dengan maksud agar ia mempunyai pemahaman yang benar tentang dunia sekitarnya. Pemahaman ini selanjutnya penting untuk mengambil keputusan atau menentukan pilihan. (Slameto,:1986),

Menurut Prayitno dan Erman Amti layanan informasi adalah kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Dalam penjelasannya mengenai layanan informasi Winkel & Sri Hastuti juga berpendapat, bahwa layanan informasi adalah usaha untuk membekali para siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan dan bidang perkembangan pribadi-sosial, supaya mereka dengan belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri.

Dalam pemaparannya, Prayitno menjelaskan kembali bahwa terdapat tiga alasan utama mengapa pemberian informasi perlu diselenggarakan. Pertama, membekali individu dengan berbagai pengetahuan tentang lingkungan yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi berkenaan dengan lingkungan sekitar, pendidikan, jabatan, maupun sosial budaya. Kedua, memungkinkan individu dapat menentukan arah hidupnya “kemana dia ingin pergi”. Syarat dasar untuk menentukan arah hidup adalah apabila ia mengetahui apa (informasi) yang harus dilakukan serta bagaimana bertindak secara kreatif dan dinamis berdasarkan atas informasi-informasi yang ada itu. Dan ketiga, setiap individu adalah unik. Keunikan itu akan membawa pola-pola pengambilan keputusan dan bertindak yang berbeda-beda disesuaikan dengan aspek-aspek kepribadian masing-masing individu

2. Tujuan Layanan Informasi

Penguasaan akan berbagai informasi dapat digunakan untuk mencegah timbulnya masalah, pemecahan suatu masalah, untuk memelihara dan mengembangkan potensi individu serta memungkinkan individu (peserta didik) yang bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya. Layanan informasi bertujuan agar individu (siswa) mengetahui dan menguasai informasi yang selanjutnya dimanfaatkan untuk keperluan hidupnya sehari-hari dan perkembangan dirinya. Layanan informasi juga bertujuan untuk pengembangan kemandirian. Pemahaman dan penguasaan individu terhadap informasi yang diperlukannya akan memungkinkan individu.

- a. Mampu memahami dan menerima diri dan lingkungannya secara objektif, positif, dan dinamis
- b. Mengambil keputusan
- c. Mengarahkan diri untuk kegiatan-kegiatan yang berguna sesuai dengan keputusan yang diambil; dan
- d. Mengaktualisasikan secara terintegritas (Tohirin:1986)

3. Komponen Layanan Informasi

Dalam layanan informasi terlibat tiga komponen pokok yaitu guru bimbingan dan konseling, peserta dan informasi yang menjadi isi layanan.

a. Konselor atau Guru Bimbingan dan Konseling

Konselor sekolah atau guru bimbingan dan konseling adalah seorang yang ahli dalam pelayanan konseling, adalah penyelenggara layanan informasi. Guru bimbingan dan konseling menguasai sepenuhnya informasi yang menjadi isi layanan, mengenal dengan baik peserta layanan dan kebutuhannya akan informasi, dan menggunakan cara-cara yang efektif untuk melaksanakan layanan.

b. Peserta atau Siswa Peserta layanan informasi seperti layanan orientasi, dapat berasal dari berbagai kalangan, siswa di sekolah, mahasiswa, anggota instansi dan dunia usaha atau industri, serta anggota-anggota masyarakat lainnya, baik secara perorangan maupun kelompok. Bahkan narapidana dan mereka yang berada dalam kondisi khusus tertentu pun dapat menjadi peserta layanan, asal suasana dan ketentuan yang berlaku

4. Teknik Dalam Layanan Informasi

Layanan informasi dapat diselenggarakan secara langsung dan terbuka oleh pembimbing atau konselor kepada seluruh siswa di sekolah dan madrasah. Berbagai teknik dan media yang bervariasi serta fleksibel dapat digunakan melalui format klasikal dan kelompok. Format mana yang akan digunakan tentu tergantung jenis informasi dan karakteristik peserta layanan. Beberapa teknik yang biasa digunakan untuk layanan informasi adalah :

a. Ceramah, tanya jawab dan diskusi

Teknik ini paling umum digunakan dalam penyampaian informasi dalam berbagai kegiatan termasuk pelayanan bimbingan dan konseling. Melalui teknik ini, para peserta mendengarkan atau menerima ceramah dari pembimbing (konselor), selanjutnya diikuti

dengan tanya jawab. Kemudian untuk pendalamannya dilakukan diskusi

- b. Media Penyampaian informasi bisa dilakukan melalui media tertentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster, dan media elektronik seperti radio, tape recorder, film, televisi, internet, dan lain-lain. Dengan kata lain, penyampaian informasi bisa dilakukan melalui media nonelektronik dan elektronik.
- c. Narasumber Layanan informasi juga bisa diberikan kepada peserta layanan dengan mengundang narasumber (manusia sumber). Misalnya informasi tentang obat-obatan terlarang, psikotropika, dan narkoba mengundang narasumber dari Dinas Kesehatan, Kepolisian, dan lain-lain yang terkait. Dengan demikian, informasi tidak menjadi monopoli konselor (pembimbing). Dengan kata lain tidak semua informasi diketahui oleh pembimbing. Untuk informasi yang tidak diketahui oleh pembimbing, harus didatangkan atau diundang pihak lain yang mengetahui. Pihak-pihak mana yang akan diundang, tentu disesuaikan dengan jenis informasi yang akan diberikan

d. Karyawisata

Karyawisata merupakan salah satu bentuk kegiatan belajar mengajar yang telah dikenal secara meluas, baik oleh masyarakat sekolah maupun masyarakat umum. Dalam bidang bimbingan dan konseling, karyawisata mempunyai dua sumbangan pokok. Pertama, membantu siswa belajar dengan menunjang perkembangan mereka. Kedua, memungkinkan diperolehnya informasi yang dapat membantu pengembangan sikap-sikap terhadap pendidikan, pekerjaan, dan berbagai masalah dalam masyarakat

e. Konferensi Karier

Penyampaian informasi kepada peserta didik dapat juga dilakukan melalui konferensi karier. Kadang-kadang konferensi ini juga disebut “konferensi jabatan”. Dalam konferensi karier, para narasumber dari kelompok-kelompok usaha, jawatan atau dinas

lembaga pendidikan, dan lain-lain yang diundang, mengadakan penyajian tentang berbagai aspek program pendidikan dan latihan/pekerjaan yang diikuti oleh para peserta didik. Penyajian itu dilakukan dengan tanya jawab dan diskusi yang secara langsung melibatkan peserta didik.

5. Materi Layanan Informasi

Jenis, luas dan kedalam informasi yang menjadi isi layanan informasi sangat bervariasi, tergantung pada kebutuhan para peserta layanan. Dalam hal ini, identifikasi keperluan akan penguasaan informasi tertentu yang dilakukan oleh para (calon) peserta sendiri, konselor, maupun pihak ketiga menjadi sangat penting. Pada dasarnya informasi yang dimaksud mengacu kepada seluruh bidang pelayanan konseling, yaitu bidang pengembangan pribadi, sosial, belajar, perencanaan karier, kehidupan keluarga, dan beragama. Lebih rinci berbagai informasi dapat digolongkan ke dalam:

- a. Informasi perkembangan diri
- b. Informasi hubungan antar-pribadi, sosial, nilai dan moral
- c. Informasi pendidikan, kegiatan belajar, dan keilmuan-teknologi
- d. Informasi sosial-budaya, politik, dan kewarganegaraan
- e. Informasi kehidupan keluarga
- f. Informasi kehidupan beragama
- g. Informasi karakter cerdas

Untuk keperluan layanan informasi yang menjadi isi layanan harus spesifik dan dikemas secara jelas dan dirinci sehingga dapat disajikan secara efektif dan dipahami dengan baik oleh para peserta

- a. Layanan Informasi dimaksudkan itu sesuai dengan kebutuhan aktual para peserta layanan sehingga tingkat kemanfaatan layanan tinggi. Materi layanan informasi dalam bidang-bidang bimbingan yaitu: Layanan informasi dalam bimbingan pribadi meliputi berbagai kegiatan pemberian informasi tentang:

1. Tugas-tugas perkembangan masa remaja awal, khususnya tentang kemampuan dan perkembangan pribadi
 2. Perlunya pengembangan kebiasaan dan sikap dalam keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
 3. Usaha yang dapat dilakukan dalam mengenal bakat, minat serta bentuk-bentuk pembinaan, pengembangan dan penyalurannya
 4. Perlunya hidup sehat dan upaya melaksanakannya.
 5. Usaha yang dapat dilakukan melalui bimbingan dan konseling dalam membantu siswa menghadapi masa peralihan dari masa remaja awal ke masa remaja yang penuh tantangan.
- b. Layanan informasi dalam bimbingan sosial meliputi kegiatan kegiatan pemberian informasi tentang:
1. Tugas-tugas perkembangan masa remaja awal, tentang kemampuan dan pengembangan hubungan sosial.
 2. Cara bertingkah laku. Tata krama, sopan santun, dan disiplin di sekolah.
 3. Tata krama pergaulan dengan teman sebaya (antar remaja) baik di sekolah maupun di sekolah lain, siswa dengan guru dan siswa dengan staf lainnya dalam rangka kehidupan yang harmonis di lingkungan sekolah.
 4. Suasana dan tata krama kehidupan dalam keluarga.
 5. Nilai-nilai sosial, agama, adat istiadat, kebiasaan dan tata krama yang berlaku di lingkungan masyarakat.
 6. Hak dan kewajiban warga Negara.
 7. Keamanan dan ketertiban masyarakat peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di masyarakat sekitar.
 8. Permasalahan hubungan sosial dan ketertiban masyarakat beserta berbagai akibatnya
 9. Pengenalan pelayanan bimbingan sosial
 10. Pelaksanaan pelayanan bimbingan social

c. Layanan informasi dalam bimbingan belajar meliputi kegiatan pemberian informasi tentang :

1. Tugas-tugas perkembangan masa remaja yang terjadi dalam dirinya berkenaan dengan pengembangan diri, keterampilan, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
2. Perlunya pengembangan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, aktif, dan terprogram, baik belajar mandiri, maupun kelompok
3. Cara belajar di perpustakaan, meringkas buku, membuat catatan dan mengulang pelajaran.
4. Kemungkinan timbulnya berbagai masalah belajar dan upaya pengentasannya.
5. Pengajaran perbaikan dan pengayaan.
6. Pelaksanaan pelayanan bimbingan dan konseling dalam upaya meningkatkan kegiatan dan hasil belajar siswa.
7. Kursus dan sekolah yang mungkin dimasuki setamat SUP (kurikulum dan sistem pengajarannya, menyangkut biaya dan prosedur untuk memasukinyaserta prospeknya).

d. Layanan informasi dalam bimbingan karier meliputi pemberian informasi tentang

- 1) Tugas perkembangan pada masa remaja yang menyangkut tentang kemampuan dan perkembangan karier.
- 2) Perkembangan karier di masyarakat. (Lahmuddi:2011),

6. Asas Layanan Informasi

Layanan informasi pada umumnya merupakan kegiatan yang diikuti oleh sejumlah peserta dalam suatu forum terbuka. Asas kegiatan mutlak diperlukan, didasarkan pada kesukarelaan dan keterbukaan, baik dari para peserta maupun Konselor atau guru bimbingan dan konseling. Asas-asas konseling di bagi menjadi 2 macam yaitu :

a. Asas kegiatan mutlak

Asas kegiatan mutlak diperlukan, didasarkan pada kesukarelaan dan keterbukaan, baik dari para peserta maupun Konselor atau guru bimbingan dan konseling.

b. Asas kerahasiaan

Asas kerahasiaan adalah hal yang sangat diperlukan dalam pelaksanaan layanan informasi yang diselenggarakan untuk peserta atau klien khususnya dengan informasi yang sangat bersifat pribadi. Layanan informasi yang sangat bersifat pribadi ini biasanya tergabung ke dalam layanan konseling lain yang relevan, seperti konseling perorangan

7. Tahapan/Tahapan Layanan Informasi

Selain adanya suatu tujuan, alasan, teknik serta kegiatan dalam layanan informasi juga harus adanya suatu pelaksanaan. Dalam pelaksanaan tersebut harus memenuhi atau memerlukan beberapa tahap agar layanan informasi tersebut dapat terlaksana dan tersampaikan dengan baik. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut: Tohirin. 2007.

- a. Perencanaan yang mencakup kegiatan
 - 1) Identifikasi kebutuhan dan informasi bagi calon peserta layanan
 - 2) Menetapkan materi informasi sebagai isi layanan
 - 3) Menetapkan subjek sasaran layanan
 - 4) Menetapkan nara sumber
 - 5) Menyiapkan prosedur
 - 6) Menyiapkan kelengkapan administrasi.
- b. Pelaksanaan yang mencakup kegiatan
 - 1) Mengorganisasikan kegiatan layanan
 - 2) Mengaktifkan peserta layanan
 - 3) Mengoptimalkan penggunaan metode dan media.
- c. Evaluasi yang mencakup kegiatan
 - 1) Menetapkan materi evaluasi
 - 2) Menetapkan prosedur evaluasi
 - 3) Menyusun instrumen evaluasi

- 4) Mengaplikasikan instrumen evaluasi
- 5) Mengolah hasil aplikasi instrument.
- d. Analisis hasil evaluasi yang mencakup kegiatan
 - 1) Menetapkan norma atau standar evaluasi
 - 2) Melakukan analisis
 - 3) Menafsirkan hasil analisis
- e. Tindak lanjut yang mencakup kegiatan.
 - 1) Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut
 - 2) Mengomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak terkait
 - 3) Melaksanakan rencana tindak lanjut.
- f. Pelaporan yang mencakup kegiatan
 - 1) Menyusun laporan layanan informasi
 - 2) Menyampaikan laporan kepada pihak terkait (kepala sekolah atau madrasah)
 - 3) Mendokumentasikan laporan.

8. Penelitian Yang Relevan

- a. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Khoirul Muhimmah menunjukkan bahwa layanan informasi cara bergaul menghasilkan pengaruh yang signifikan terhadap upaya pencegahan perilaku seks bebas peserta didik kelas VII SMPN 2 Karangrejo. Letak relevansi penelitian yang telah dilakukan Khoirul Muhimmah dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan layanan informasi. Tetapi penelitian yang dilakukan Khoirul Muhimmah menggunakan layanan informasi untuk mencegah perilaku seks bebas sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan informasi untuk meningkatkan pengetahuan pubertas peserta didik.
- b. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Desy Mustika Dewi menunjukkan bahwa layanan informasi dapat meningkatkan pengetahuan pendidikan seks pada siswa kelas VI Madrasah ibtidaiyah negeri sumurrejo kota semarang. Letak relevansi penelitian yang telah dilakukan Desy Mustika Dewi dengan penelitian ini adalah sama-sama

menggunakan layanan informasi untuk meningkatkan pengetahuan, tetapi penelitian yang dilakukan Desy Mustika Dewi menggunakan layanan informasi untuk meningkatkan pengetahuan pendidikan seks. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan layanan informasi untuk meningkatkan pengetahuan pubertas.

- c. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nafiatun Nikmah menunjukkan bahwa layanan informasi efektif untuk meningkatkan pemahaman kesehatan reproduksi siswa kelas 9 SMP Negeri Bonang Demak. Letak relevansi penelitian yang dilakukan oleh Nafiatun Nikmah dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menggunakan layanan informasi, tetapi penelitian yang dilakukan Nafiatun Nikmah menggunakan layanan informasi untuk meningkatkan pemahaman kesehatan reproduksi, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan layanan informasi untuk meningkatkan pengetahuan pubertas.

C. Teknik Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Dalam proses belajar mengajar atau pemberian layanan bimbingan dan konseling seorang guru bimbingan dan konseling bertatap muka secara langsung dengan peserta didik yang karakter serta gaya belajar yang berbeda-beda, maka seorang guru harus dapat menghidupkan kelas agar terjadi pembelajaran yang interaktif serta informasi yang diberikan dapat dipahami secara maksimal oleh peserta didik. Untuk itu guru harus dapat memilih dan menggunakan media dalam memberikan layanan kepada peserta didik secara tatap muka satunya yaitu menggunakan media audio visual.

Menurut Ws Wingkel, media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide dikombinasikan dengan kaset audio. Sedangkan menurut Wina Sanjaya, media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya.

Media berbasis audio visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media audio visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

Media audio visual dapat juga menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media audio visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi. Sukiman menjelaskan bahwa media audio visual adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.

Media audio visual Media video ini merupakan salah satu media pengajaran yang dapat memberikan dampak yang positif jika digunakan dengan baik. Karena penggunaan media video sendiri memiliki manfaat selain meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan, dan siswa sendiri sebagian besar lebih cenderung menyukai hal yang berhubungan dengan visual.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa media audio visual adalah media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Contoh media audio visual adalah film, vidio, program tv, slide suara (sound slide) dan lain-lain.

2. Macam- Macam Media Audio Visual

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain macam-macam media audio visual dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu:

a. Audio visual diam

Yaitu media yang menampilkan suara dan gambar sepertibingkai suara (sound slide), sound slide adalah suatu film berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci tersebut dari karton atau plastik. Sebagai suatu program film bingkai sangat bervariasi, panjang pendek film bingkai tergantung pada tujuan yang ingin dicapai dan materi yang ingin disajikan. Ada program yang selesai satu menit, tapi ada pula

yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu film bingkai bersuara (sound slide) lamanya berkisar antara 10-30 menit.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual diam adalah media yang dapat memberikan suara dan gambar diam.

b. Audio visual gerak

Yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video. Film dan video merupakan gambar hidup yang merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual continue, sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alami atau suara yang sesuai, kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri.

Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan, mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat tertentu. Pesan film dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Sedangkan video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.

3. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Audio Visual

Dari jenis media yang dijelaskan di atas, kiranya patut menjadi perhatian dan pertimbangan ketika akan memilih dan mempergunakan dalam pemberian informasi. Karakteristik media yang mana yang dianggap tepat untuk menunjang pencapaian tujuan pengajaran itulah yang seharusnya media yang dipakai. Agar media yang dipilih tepat, di samping memenuhi prinsip-prinsip

pemilihan, juga terdapat faktor dan kriteria yang perlu diperhatikan. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media, menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain adalah:

a. Objektif

Unsur subjektivitas guru dalam memilih media harus dihindari. Artinya konselor tidak boleh memilih media atas dasar kesenangannya sendiri. Apabila secara objektif, berdasarkan penelitian atau percobaan, suatu media yang dipilih menunjukkan keefektifan dan keefesienan tinggi maka konselor jangan bosan menggunakannya. Untuk menghindari unsur subjektif lebih baik guru memilih media dengan meminta saran orang lain atau melibatkan siswa, yaitu yang mengacu pada sebuah minat dan kebutuhan siswa serta kondisi siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media seorang guru tidak boleh memilih media pengajaran sesuka hati atau kesenangan pribadi, harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

b. Program pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya, maupun kedalamannya. Meskipun program itu dikatakan bagus, jika tidak sesuai dengan kurikulum ia tidak akan membawa manfaat, bahkan akan menambah beban, bagi peserta didik ataupun bagi guru, di samping akan membuang-buang waktu, tenaga dan biaya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya dalam pemilihan media harus sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah tersebut, tidak bisa asal-asalan saja dalam pembuatan medianya.

c. Sasaran program

Maksudnya ialah peserta didik yang akan menerima informasi melalui media. Karena tingkat usia dan kondisi tertentu, peserta didik mempunyai kemampuan tertentu juga, baik daya pikirnya, daya imajinasinya, kebutuhan dan daya tahan dalam belajarnya. Untuk itu media yang akan

digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan peserta didik, baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan penyajiannya atau waktu penggunaannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya dalam pemilihan media harus disesuaikan dengan tingkat usia dan kondisi peserta didik yang akan menerima proses pembelajaran.

d. Situasi dan kondisi

Situasi dan kondisi perlu mendapat perhatian dalam menentukan pemilihan media yang akan digunakan, situasi dan kondisi tersebut ialah:

1. situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruang yang akan dipergunakan, seperti ukuran ,perlengkapannya.
2. situasi dan kondisi peserta didik yang akan mengikuti layanan mengenai jumlahnya, motivasi dan kegairahannya.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwasanya dalam pemilihan media harus melihat situasi peserta didik dan kondisi serta ruangan yang akan dijadikan tempat pelaksanaan proses pembelajaran.

e. Kualitas teknik

Dari segi teknik, media yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat. Barang kali ada rekaman audio atau gambarnya atau alat-alat bantunya yang kurangjelas atau kurang lengkap, sehingga perlu penyempurnaan sebelum menggunakan.

f. Keefektifan dan efisien penggunaannya

Keefektifan berkenaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisien berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi dapat diserap oleh peserta didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku.

4. Fungsi Media Audio Visual

a. Fungsi komunikatif

Media digunakan untuk mempermudah komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Kadang-kadang penyampai pesan

mengalami kesulitan manakala harus menyampaikan dengan hanya mengandalkan bahasa verbal saja. Demikian juga penerima pesan, sering mengalami kesulitan dalam materi yang disampaikan, khususnya materi materi yang beresifat abstrak.

b. Fungsi motivasi

Dengan menggunakan media, diharapkan siswa akan terlebih mengetahui apa saja dampak negatif dari penggunaan media sosial yang terlalu sering dan termotivasi untuk lebih memperhatikan dampak positif penggunaan media sosial

c. Fungsi kebermaknaan

Melalui penggunaan media dapat lebih bermakna yakni bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa dampak negatif dan positif penggunaan media sosial, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk lebih memperhatikan waktu belajar dan waktu bermain media sosial yang baik, menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

d. Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

e. Fungsi individualitas

Siswa datang dari latar belakang yang berbeda baik dilihat dari status sosial ekonomi maupun dari latar belakang pengalamannya, sehingga memungkinkan gaya dalam penggunaan media sosial dan kemampuan belajarnya pun tidak sama. Pemanfaatan media berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki gejala dampak negatif penggunaan media sosial yang berbeda.

5. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, begitu juga dengan media audio visual. Menurut

Arsyad mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut:

a. Kelebihan media audio visual:

1. Dapat menyajikan model dan contoh yang baik bagi siswa.
2. Dapat menyajikan program-program yang dapat dipahami dengan usia dan tingkatan yang berbeda.
3. Dapat menghemat waktu guru dan siswa misalnya dengan merekam siaran pelajaran yang diajarkan dapat diputar ulang jika diperlukan tanpa harus melakukan proses itu kembali.
4. Dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
5. Dapat mengembangkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
6. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap-sikap dan efektif lainnya.
7. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
8. Dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
9. Dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen atau perorangan.
10. Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam waktu satu atau dua menit.

b. Kelemahan media audio visual

1. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
2. Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
3. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.
4. Hanya menyajikan komunikasi satu arah.

5. Tidak ada kesempatan untuk pemahaman pesan-pesan sesuai dengan tingkat kemampuan individual siswa.
6. Guru tidak mempunyai kesempatan untuk merevisi film sebelum disiarkan.
7. Layar pesawat tidak dapat menjangkau kelas besar sehingga sulit bagi siswa untuk melihat rinci gambar yang disiarkan.
8. Kekhawatiran muncul bahwa siswa tidak memiliki hubungan pribadi dengan guru dan siswa bisa bersikap pasif selama penayangan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kelemahan media audio visual yang berupa film dan video bukan merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran.