

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KLASIKAL
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Karir
C	Topik / Tema Layanan	Menjadi remaja kreatif dan inovatif
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Umum	Peserta didik/konseli dapat memiliki wawasan untuk menjadi remaja kreatif dan inovatif serta mampu memahami strategi untuk menumbuhkan kreatifitas tersebut
F	Tujuan Khusus	1. Peserta didik/konseli dapat memahami untuk menjadi remaja yang kreatif 2. Peserta didik/konseli dapat memahami langkah-langkah menuju kreativitas 3. Peserta didik/konseli dapat memahami strategi menumbuhkan kreativitas
G	Sasaran Layanan	Kelas 12
H	Materi Layanan	1. Menjadi remaja yang kreatif 2. Langkah-langkah menuju kreativitas 3. Strategi menumbuhkan kreativitas
I	Waktu	2 Kali Pertemuan x 45 Menit
J	Sumber Materi	1. Slamet, dkk 2016, <i>Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling untuk SMA-MA kelas 12</i> , Yogyakarta, Paramitra Publishing 2. Triyono, Mastur, 2014, <i>Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling bidang pribadi</i> , Yogyakarta, Paramitra 3. Hutagalung, Ronal. 2015. <i>Ternyata Berprestasi Itu Mudah</i> . Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama 4. Eliasa Imania Eva, Suwarjo.2011. <i>Permainan (games) dalam Bimbingan dan Konseling</i> .Yogyakarta: Paramitra
K	Metode/Teknik	Ceramah, Curah pendapat dan tanya jawab
L	Media / Alat	LCD, Power Point , Menjadi remaja kreatif dan inovatif
M	Pelaksanaan	
	1. Tahap Awal /Pedahuluan	
	a. Pernyataan Tujuan	1. Guru BK/Konselor membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking) 3. Menyampaikan tujuan-tujuan khusus yang akan dicapai
	b. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	1. Memberikan langkah-langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab peserta didik 2. Kontrak layanan (kesepakatan layanan), hari ini kita akan melakukan kegiatan selama 1 jam pelayanan, kita sepakat akan melakukan dengan baik.
	c. Mengarahkan kegiatan (konsolidasi)	Guru BK/Konselor memberikan penejelasan tentang topik yang akan dibicarakan
	d. Tahap peralihan (Transisi)	Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan peserta didik melaksanakan kegiatan, dan memulai ke tahap inti
	2. Tahap Inti	
	a. Kegiatan peserta didik	1. Mengamati tayangan slide ppt (tulisan, gambar, video) 2. Melakukan Brainstorming/curah pendapat 3. Mendiskusikan dengan kelompok masing-masing

		4. Setiap kelompok mempresetasikan tugasnya kemudian kelompok lain menanggapi, dan seterusnya bergantian sampai selesai.
	b. Kegiatan Guru BK/Konselor	1. Menayangkan media slide power point yang berhubungan dengan materi layanan 2. Mengajak peserta didik untuk brainstorming/curah pendapat 3. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok (6 kelompok) 4. Memberi tugas (untuk diskusi kelompok) 5. Menjelaskan cara mengerjakan tugas 6. Mengevaluasi hasil diskusi peserta didik 7. Membuat catatan-catatan observasi selama proses layanan
	3. Tahap Penutup	1. Peserta didik menyimpulkan hasil kegiatan 2. Peserta didik merefleksi kegiatan dengan mengungkapkan kemanfaatan dan kebermaknaan kegiatan secara lisan 3. Guru BK memberi penguatan dan rencana tindak lanjut 4. Guru BK menutup kegiatan layanan dengan mengajak peserta didik bersyukur/berdoa dan mengakhiri dengan salam
N	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi : 1. Melakukan Refleksi hasil, setiap peserta didik menuliskan di kertas yang sudah disiapkan. 2. Mengamati sikap atau atusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan 3. Mengamati cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya 4. Mengamati cara peserta didik dalam memberikan penjelasan terhadap pertanyaan guru BK
	2. Evaluasi Hasil	Evaluasi dengan instrumen yang sudah disiapkan, antara lain : 1. Evaluasi tentang suasana pertemuan dengan instrumen: menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan. 2. Evaluasi terhadap topik yang dibahas : sangat penting/kurang penting/tidak penting 3. Evaluasi terhadap cara Guru BK dalam menyampaikan materi: mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami 4. Evaluasi terhadap kegiatan yang diikuti : menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- 1. Uraian materi
- 2. Lembar kerja siswa
- 3. Instrumen penilaian

Mengetahui
Kepala Sekolah SMA

.....
Guru BK

.....
.....
NIP
.....

NIP

a. Remaja yang Kreatif

Remaja yang kreatif dalam inovasi merupakan remaja yang kreatif dalam memperbaharui suatu penemuan, pemikiran, serta penilaian. Disini mereka bisa berfikir maju dan selalu up to date. Setiap hari kita berhadapan dengan masalah. Untuk mengatasi permasalahan inilah perlu berpikir kreatif. Cara Menjadi Remaja yang Kreatif, diantaranya :

1. **Mempersiapkan dengan membuat beberapa perencanaan ke depan, mempunyai kemauan yang kuat dan yakin kalau kita bisa menjadi kreatif.**

Ketika menemukan permasalahan dalam beberapa perencanaan ini, pikiran kita akan termotivasi untuk membuat suatu pembaharuan yang menuntut kreativitas. Disinilah letak inti kreativitas, dimana tergantung kepada kemauan kita dalam menginginkan hal-hal baru.

2. **Setelah mempersiapkan beberapa rencana ke depan, kita mencoba untuk melaksanakan perencanaan tersebut dengan rileks.**

Namun ketika kita tidak menemukan jalan keluarnya, jangan berhenti dulu, tapi teruskan untuk menggali ide baru sampai menemukan ide yang pas untuk mengatasinya. Untuk mendapatkan kreativitas, kita harus melalui masalah tersebut terlebih dahulu, justru bukan menghindarinya.

3. **Catatan. Ini sangat penting karena ide** adalah sesuatu yang baru dan merupakan pondasi untuk mengerjakan sesuatu, akan sangat disayangkan apabila ide yang terlintas terlupakan begitu saja.

4. **Mengamati sesuatu yang dikerjakan orang lain.**

Kreativitas juga dapat dibangun dengan mempelajari apa yang dilakukan oleh orang lain. Dari situ, kita bisa mendapatkan inspirasi dan ide-ide untuk membuat karya kita sendiri.

5. **Tantang dirimu sendiri.**

Kita harus selalu ingin untuk mengembangkan diri kita dan tidak ingin berlama-lama di zona nyaman untuk menjadi orang yang kreatif. Membuat sebuah rencana dalam periode waktu tertentu secara bertahap, dan tantanglah diri kita untuk merealisasikan rencana kita itu. Perubahan akan memaksa kita untuk belajar dari sesuatu yang baru dan dengan ketekunan usaha kita tidak akan sia-sia.

6. **Luangkan waktu untuk beristirahat dan relaksasi.**

Bekerja dalam waktu yang lama sangat menguras tenaga dan pikiran kita. Disaat-saat jenuh seperti itu, kita tidak akan bisa berpikir jernih dan bekerja secara efektif. Kita akan selalu bergelut dengan rasa penat. Beristirahatlah sejenak dan mengerjakan hal-hal yang kita suka untuk mengembalikan semangat kita. Saat pikiran kita sudah fresh, itulah saat yang tepat untuk berkreasi lagi.

7. **Membangun kepercayaan yang positif.**

Kepercayaan bahwa semua masalah bisa diselesaikan adalah sikap yang baik untuk meningkatkan kreativitas. Ide dan kegiatan kita boleh saja dianggap remeh oleh orang lain, namun jika kita sudah yakin terhadap apa yang kita kerjakan, tetap lakukan dan buktikanlah !. Kreativitas justru akan berkembang pesat ketika seseorang berada dalam keadaan yang tidak baik jika kita mampu untuk tetap optimis.

b. Langkah-langkah dalam Menuju kreativitas :

Berikut langkah-langkah dalam menuju kreativitas diantaranya :

1. Kita harus memiliki kepercayaan yang penuh akan kemampuan akal kita. Percaya bahwa kita dapat mengembangkan pemikiran kita dan meningkatkan kepribadian kita.
2. Kita membebaskan akal kita dari berbagai belenggu dan penghalang yang merintangi kita untuk berpikir secara kreatif dan benar, diantaranya belenggu dan penghalang yang berkaitan dengan cara hidup kita, belenggu yang secara langsung berkaitan dengan ekspresi tentang kekuatan akal kita.

Setelah kedua langkah diatas, adalah kita beradaptasi dengan akal kita. Akal itu persis seperti tubuh. Akal mempunyai kebutuhan-kebutuhan dan berbagai kebutuhan itu perlu dipenuhi. Akal perlu pelatihan, istirahat, bekerja giat, dan juga relaksasi.

Untuk membangun akal dan mengembangkan kemampuan agar kita kreatif dalam berpikir adalah kita memberi makan akal kita. Untuk memberi makan akal kita, adalah kita menggerakkan dan memanfaatkan potensi-potensinya. Untuk membina akal dan mengembangkan kemampuannya berkreasi adalah kita melatih akal kita untuk berkreasi secara nyata karena kita dibekali sarana-sarana yang memungkinkan kita untuk melakukannya.

Kepercayaan dan ada tidaknya keyakinan di dalam diri manusia khususnya pada diri seorang remaja merupakan salah satu kriteria munculnya kreativitas dan semangat inovatif. Kita juga harus mempunyai impian dan harapan di masa mendatang. Sekarang kita belajar untuk menguasai strategi baru yang terpenting mengenai diri kita sendiri.

Disini kita mulai melihat gambaran yang lebih jelas tentang diri kita, seperti jika kita ingin mendapatkan gelar maka kita harus mulai berfikir untuk mencari pengalaman terlebih dahulu dalam bidang itu. Untuk menumbuhkan jiwa kreatif itu memang membutuhkan waktu, dengan menuliskan misi kreativitas kita adalah cara terbaik untuk menangkap gambaran masa depan. Dan ingatlah selalu misi kita ini dengan menempelkan atau menyimpan yang dapat kita jumpai dimanapun kita berada. Namun jangan mengharapkan imajinasi kita akan meledak begitu saja tanpa usaha apapun.

Kreativitas dan inovasi tidak harus berasal dari ide yang besar, bahkan bisa muncul dari ide-ide yang kecil. Namun, bagi sebagian orang, ide-ide kecil ini berakhir begitu saja tanpa rencana untuk dimanifestasikan. Berikut ada strategi untuk menumbuhkan kreativitas, dimana kita bisa menjaga ide kreatif itu agar terus mengalir. Dengan menjadikan langkah-langkah ini sebagai bagian dari hidup kita, yakni akan memberikan dukungan pada kreativitas yang kuat, memfasilitasi inovasi, dan memudahkan proses untuk mengatasi masalah.

Untuk mengembangkan jiwa *interpreneur* di kalangan remaja, salah satunya remaja harus menjadikan dirinya remaja yang berkualitas yang didalamnya bersemayam jiwa *inovatif*. Mitchell Ditkoff, ciri-ciri tentang kualitas dari seorang inovator, diantaranya :

1. **Challenges status quo;** tidak merasa cepat puas dengan keadaan yang ada dan selalu mempertanyakan otoritas dan rutinitas serta mengkonfrontasikan asumsi-asumsi yang ada. ‘
2. **Curious;** senantiasa mengeksplorasi lingkungannya dan menginvestigasi kemungkinan-kemungkinan baru, memiliki rasa kekaguman
3. **Self-motivated;** tanggap terhadap kebutuhan dari dalam (inner needs) senantiasa secara proaktif memprakarsai proyek-proyek baru, menghargai setiap usaha.
4. **Visionary;** memiliki imajinasi yang tinggi dan memiliki pandangan yang jauh ke depan.
5. **Entertains the fantastic;** memunculkan ide-ide “gila”, memandang sesuatu yang tidak mungkin menjadi sebuah kemungkinan, memimpikan dan menghayalkan sesuatu yang besar-besar.
6. **Takes risks;** melampaui wilayah yang dianggap menyenangkan, berani mencoba dan menanggung kegagalan.

7. **Peripatetic**; merubah lingkungan kerja sesuai yang dibutuhkan, senang melakukan perjalanan (travelling) untuk memperoleh inspirasi atau pemikiran segar.
8. **Playful/humorous**; memiliki ketertarikan terhadap hal-hal yang aneh dan mengagumkan, berani tampil beda, bertindak nekad, serta mudah dan sering tertawa layaknya seorang anak kecil.
9. **Self-accepting**; dapat mempertahankan ide-idenya dan menganggap "kesempurnaan sebagai musuh kebaikan", tidak terikat dengan apa-apa yang di pandang baik menurut orang lain.
10. **Flexible/adaptive** –terbuka bagi setiap perubahan, mampu melakukan penyesuaian terhadap rencana-rencana yang telah dibuat, menyajikan berbagai solusi dan gagasan
11. **Makes new connections**; mampu melihat hubungan-hubungan diantara unsur-unsur yang terputus, mensintesis dan mengkombinasikannya.
12. **Reflective**, menginkubasi setiap masalah dan tantangan, mencari dan merenungkan berbagai pertimbangan dalam mengambil keputusan.
13. **Recognizes (and re-cognizes) patterns**; perseptif terhadap sesuatu dan dapat membedakannya, dapat melihat kecenderungan dan prinsip serta mampu mengorganisasikannya, dapat melihat "the Big Picture."
14. **Tolerates ambiguity**, merasa nyaman dalam situasi kacau (chaos), dapat menyajikan situasi paradoks, tidak tergesa-gesa membenarkan terhadap suatu ide yang muncul.
15. **Committed to learning**; berusaha mencari pengetahuan secara terus menerus, mensintesis segala input, menyeimbangkan setiap informasi yang terkumpul dan menyelaraskan setiap tindakan.
16. **Balances intuition and analysis** memilih dan memilah diantara pemikiran divergen dan pemikiran konvergen, memiliki intuisi tertentu sebelum melakukan analisis, meyakini apa yang sudah dianalisis dan menggunakannya secara hati-hati dengan menggunakan akal.
17. **Situationally collaborative**; berusaha menyeimbangkan pemikiran dari setiap individu, membuka pelatihan dan mencari dukungan organisasi.
18. **Formally articulate**; mengkomunikasikan setiap gagasan secara efektif, menterjemahkan konsep abstrak ke dalam bahasa penuh arti, menciptakan prototype atau model yang dianggap paling mudah
19. **Resilient**; merefeksi hal-hal dianggap mengecewakan atau yang tidak diinginkan, belajar dengan cepat dari umpan balik, berkemauan untuk mencoba dan terus mencoba lagi
20. **Persevering**; bekerja keras dan tekun, memperjuangkan gagasan-gagasan baru dengan gigih, memiliki komitmen terhadap hasil-hasil yang telah digariskan.

c. Strategi Menumbuhkan Kreativitas :

1. Mengetahui apa yang membuat semangat.

Yakni kita bisa mencapainya dengan **Menciptakan komunitas**. Yakni menciptakan komunitas agar kita bisa berbagi minat yang sama. Menceritakan perasaan-perasaan kita, baik yang membuat bergairah atau sebaliknya, seperti menceritakan keberhasilan, rasa frustrasi, atau hal-hal yang membuat kita stress. Komunitas pada saat ini bisa kita jumpai di website internet, hubungan seluler, secara perorangan atau lewat media lainnya.

2. Mengabaikan suara negatif.

Yakni jangan pedulikan suara-suara negatif di pikiran kita yang mengatakan, kita tidak mampu, kita tidak bisa berubah, atau menjadi kreatif bukan untuk kita sendiri melainkan untuk orang lain. Kita harus bisa menyadari, bahwa suara-suara seperti itu hanyalah ilusi dalam pikiran yang menghambat kita untuk berkembang menjadi yang lebih baik.

3. Merayakan kemenangan kecil.

Yakni kreativitas tidak selalu harus muncul dari hal-hal besar. Melainkan muncul dari hal-hal yang terkecil. Jika kita mencoba, paling tidak salah satu di antara 10 cara ini, yakinlah kita pasti bisa meraih kemenangan kecil itu

