

ISSN (2503-1708)

REALITA

Jurnal Bimbingan dan Konseling

JURNAL REALITA	VOLUME 5	NOMOR I	EDISI April 2020	HALAMAN 899 - 1015	ISSN 2503 - 1708
-------------------	-------------	------------	---------------------	-----------------------	---------------------

**Diterbitkan Oleh:
PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING
FIPP UNIVERISTAS PENDIDIKAN MANDALIKA**

REALITA

BIMBINGAN DAN KONSELING

Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

DEWAN REDAKASI

Pelindung dan Penasehat	:	Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D
	:	Drs. Wayan Tamba, M.Pd
Penanggung Jawab	:	Farida Herna Astuti, M.Pd
Ketua Penyunting	:	Mustakim, M.Pd
Sekretaris Penyunting	:	Hariadi Ahmad, M.Pd
Kuangan	:	Asmini
Penyunting Ahli	:	1. Prof. Dr. Gede Sedanayasa, M.Pd
	:	2. Prof. Dr. Wayan Maba
	:	3. Dr. A. Hari Witono, M.Pd
	:	4. Dr. Gunawan, M.Pd
	:	5. Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd., M.Pd.
	:	6. Dr. Haromain, S.Pd., M.Pd.
Penyunting Pelaksana	:	1. Dr. Abdurrahman, M.Pd
	:	2. Mujiburrahman, M.Pd
	:	3. Drs. I Made Gunawan, M.Pd
Pelaksana Ketatalaksanaan	:	1. Ahmad Muzanni, M.Pd
	:	2. Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd
	:	3. M. Chaerul Anam, M.Pd
Distributor	:	Nuraeni, S.Pd., M.Si
Desain Cover	:	Ihwan Mustakim, M.Pd

Alamat Redaksi:

Redaksi Jurnal Realita

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika

Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59 A Mataram Telp. (0370) 638991

Email : bk_fip@ikipmataram.ac.id

Web : ojs.ikipmataram.ac.id; fip.ikipmataram.ac.id

Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling menerima naskah tulisan penulis yang original (belum pernah diterbitkan sebelumnya) dalam bentuk *soft file, office word document (CD/Flashdisk/Email)* yang diterbitkan setiap bulan April dan Oktober setiap tahun.

Diterbitkan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling, FIPP UNDIKMA.

DAFTAR ISI**Halaman****I Made Sonny Gunawan dan Made Gunawan**

Tingkat Penyesuaian Diri Siswa Sma Negeri di Kota Mataram 899 – 905

Dewi Rayani dan Dewi Nur Sukma Purqoti

Kecemasan Keluarga Lansia terhadap Berita Hoax Dimasa Pandemi Covid-19 906 – 912

Ni Ketut Alit Suarti, Laili Wahyuni, dan M. Zainal Mustamiin

Pengaruh Bermain Dengklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD KB An-Nur Sukaraja Barat Ampenan 913 – 922

Muhamad Sarifuddin

Analisis Kompenen Makna 923 – 930

Farida Herna Astuti dan Hipziah

Pengaruh Permainan Balok terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun di PAUD Bina Lestari Montong Are Kecamatan Kediri 931 – 936

Abdurrahman

Analisis Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi di SD 937 – 949

Hariadi Ahmad, Ahmad Zainul Irfan, dan Dedi Ahlufahmi

Hubungan antara Pola Asuh Orang Tua dengan Penyesuaian Diri Siswa 950 – 966

Ni Made Sulastri dan Deni Hariyanti

Hubungan antara Pola Asuh Otoriter Orang Tua dengan Kecerdasan Emosional Anak Kelompok B di PAUD Taman Bangsa Gegutu 967 – 971

Aluh Hartati

Hubungan antara Sikap Kemandirian Belajar dengan Empati Siswa 972 – 985

Khairul Huda dan Dian Hariati

Penggunaan Media Playdough dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Hamzanwadi Pancor Tahun Akademik 2020/2021 986 – 994

Wiwiek Zainar Sri Utami dan Eneng Garnika

Pola Asuh Orang Tua dalam Upaya Pembentukan Kemandirian Anak Down Syndrome 995 – 1001

Haromain

Pengembangan Program Layanan Sekolah Inklusi di Kota Mataram 1002 – 1010

Lalu Jaswandi

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Penguasaan Konsep Calon Guru Bk Di Sekolah Dasar 1011 - 1020

Baiq Sarlita Kartiani, Mustakim, Dewi Handriyani

Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Al Hidayah Kopang Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020 1021 - 1038

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PENGUASAAN KONSEP CALON GURU BK DI SEKOLAH DASAR

Oleh:

Lalu Jaswandi

Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika

Email: jaswandi248@gmail.com

Abstrak: Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diketahui dari tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Diantara faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah sumber daya yang termasuk didalamnya guru, sarana dan prasarana. Kemampuan dan kreatifitas guru sangat diperlukan dalam merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan siswa termasuk di dalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektifitas pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan serta kreatifitas guru dalam proses pembelajaran maka sangat dibutuhkan penerapan desain media pembelajaran interaktif bimbingan dan konseling untuk meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mengajar calon guru bimbingan dan konseling di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan desain model media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mengajar calon guru bimbingan dan konseling di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan model penelitian pendidikan dan pengembangan (*Educational Research and Development model*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata penguasaan konsep mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang belajar tanpa media pembelajaran..

Keyword: Media pembelajaran interaktif dan Penguasaan Konsep

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang RI No.14 tahun 2005 seorang guru harus memiliki kompetensi yang berkaitan dengan tugasnya antara lain: Pertama, kompetensi pedagogik, adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik. Kedua, kompetensi kepribadian, adalah kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. Ketiga, kompetensi profesional, adalah kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Keempat, kompetensi sosial, adalah

kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar

Proses belajar mengajar merupakan suatu sistem. Dengan demikian, pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dari menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan mempengaruhi proses pembelajaran. Begitu banyak komponen yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan, namun demikian, tidak mungkin memperbaiki setiap

komponen secara serempak. Hal ini selain komponen-komponen itu bahwa salah satu komponen yang selama ini dianggap sangat berpengaruh dalam proses pendidikan adalah komponen guru. Guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar. Bagaimanapun bagus dan idealnya kurikulum pendidikan, lengkapnya sarana dan prasarana pendidikan, tanpa diimbangi oleh kemampuan guru dalam mengimplementasikannya, maka semuanya akan kurang bermakna. (Sanjaya, 2008).

Guru merupakan komponen pendidikan yang memiliki peran strategis dalam membentuk pendidikan di Indonesia. Ujung tombak dari semua kebijakan pendidikan adalah guru. Gurulah yang akan membentuk watak dan jiwa bangsa, sehingga baik dan buruknya bangsa ini sangat tergantung pada guru. Karena peran guru yang begitu besar, maka diperlukan guru yang profesional, kreatif, inovatif, mempunyai kemauan yang tinggi untuk terus belajar, melek terhadap teknologi informasi, sehingga mampu mengikuti perkembangan zaman. Mereka berharap, untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia, diperlukan seorang guru yang

profesional dalam mendidik mahasiswa-siswinya di sekolah (Radana, 2013).

Kemampuan mengajar guru yang sesuai dengan tuntutan standar tugas yang diemban memberikan efek positif bagi hasil yang ingin dicapai seperti perubahan hasil akademik siswa, sikap siswa, keterampilan siswa, dan perubahan pola kerja guru yang makin meningkat, sebaliknya jika kemampuan mengajar yang dimiliki guru sangat sedikit akan berakibat bukan saja menurunkan prestasi belajar siswa tetapi juga menurunkan tingkat kinerja guru itu sendiri. Untuk itu kemampuan mengajar guru menjadi sangat penting dan menjadi keharusan bagi guru untuk dimiliki dalam menjalankan tugas dan fungsinya, tanpa kemampuan mengajar yang baik sangat tidak mungkin guru mampu melakukan inovasi atau kreasi dari materi yang ada dalam kurikulum yang pada gilirannya memberikan rasa bosan bagi guru maupun siswa untuk menjalankan tugas dan fungsi masing-masing. menurut Wina Sanjaya (2007) kemampuan dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan bidang studi yang diajarkan adalah salah satu tingkat keprofesionalan seorang guru. Kemampuan penguasaan materi

memungkinkannya membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi.

Seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan siswa termasuk di dalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektifitas pembelajaran (sanjaya, 2008).

Keterampilan merupakan kemampuan kerja seseorang sebagai kapasitas untuk mengerjakan berbagai aktifitas kerja pada hakekatnya terdiri dari kemampuan intelektual dan kemampuan fisik, sehingga akan mempengaruhi kemampuan untuk melakukan suatu tindakan, oleh sebab itu ketrampilan yang diperoleh mahasiswa saat mengikuti kegiatan belajaran mengajar, praktek atau latihan akan mempengaruhi dalam melakukan aktifitas pekerjaan, maka akan semakin baik pula hasil pekerjaannya ketika sudah menjadi guru.

Survey yang dilakukan peneliti selama mengampu matakuliah metode pengajaran pada 150 orang mahasiswa di tahun sebelumnya

bahwa tingkat penguasaan mahasiswa terkait dengan materi bimbingan dan konseling di sekolah dasar dan keterampilan mahasiswa dalam menyajikan materi tergolong masih rendah, dilihat dari nilai yang diperoleh dalam ujian tengah semester maupun ujian akhir semester, 15% mahasiswa memperoleh nilai yang tinggi, 30 % nilai sedang dan 55%. Hal ini disebabkan karena mahasiswa tidak fokus dalam menerima materi yang disajikan oleh dosen maupun kelompok mahasiswa. Mahasiswa tidak menguasai materi yang akan disajikan ketika akan berdiskusi, materi disampaikan dengan membaca makalah, materi diskusi hanya dipelajari ketika akan presentasi kelompok dikelas, mahasiswa yang aktif dalam berdiskusi hanya 20% yang lainnya pasif, diskusi didominasi oleh mahasiswa yang aktif dan hanya orang yang sama, diakhir sesi perkuliahan saat dosen menjelaskan kembali hal-hal yang belum jelas dalam proses diskusi, diperhatikan bahwa mahasiswa begitu serius keliatannya mendengarkan apa yang disampaikan oleh dosen akan tetapi tidak ada aktifitas tambahan walaupun diminta untuk bertanya oleh dosen.

Jika hal ini dibiarkan maka kualitas calon guru bimbingan dan konseling akan rendah implikasinya bahwa calon guru bimbingan dan konseling kurang mampu menyampaikan materi, tidak bisa menggunakan media, tidak menguasai metode pengajaran, tidak bisa meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, tidak bisa mengevaluasi pembelajaran.

Salah satu solusi yang dapat membantu calon guru bimbingan dan konseling dalam upaya meningkatkan penguasaan konsep adalah melalui penyajian pembelajaran yang terdiri dari beberapa dimensi informasi, baik berbentuk tulisan, gambar, audio maupun objek tertentu, dimensi informasi tersebut sangat dibutuhkan oleh otak. Dengan begitu, otak dengan mudah melihat dan memahami informasi secara utuh dan seimbang sehingga otak dapat dengan mudah mengambil kesimpulan yang tepat (Sunarno, 2009).

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam literatur asing kata *guidance* sering disamakan dengan kata *helping*. Oleh karena itu, secara harfiah bimbingan dapat diartikan sebagai suatu "tindakan menolong" atau

"memberikan bantuan." Pertolongan atau bantuan yang dimaksudkan dalam bimbingan bukan dalam arti memberikan sesuatu yang dibutuhkan, seperti memberi makanan kepada individu yang lapar atau menuntun anak untuk menyeberang jalan. Bantuan atau pertolongan yang dimaksud dalam bimbingan adalah kemampuan individu agar ia dapat memenuhi kebutuhannya sendiri.

Burks dan Steffler (George dan Cristiani, 1981; McLeod, 2003) mendefinisikan konseling sebagai berikut: Konseling merupakan suatu hubungan profesional antara seorang konselor yang terlatih dan klien. Hubungan itu selalu bersifat antar pribadi (*person-toperson*), meskipun seringkali dapat melibatkan lebih dari dua orang. Hubungan tersebut dirancang untuk membantu klien memperoleh pemahaman tentang kehidupannya, dan untuk belajar mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkannya sendiri dengan cara memanfaatkan sumber-sumber informasi yang terpercaya dan melalui pemecahan masalah-masalah emosional dan interpersonal.

Bimbingan dan konseling di sekolah dasar adalah suatu bentuk penerapan bimbingan dan konseling di sekolah dasar atau bimbingan dan

konseling untuk anak-anak usia sekolah dasar. Karena karakteristik perkembangan peserta didik di jenjang pendidikan TK hingga PT berbeda, maka sesuai dengan prinsip-prinsip dasar bimbingan, penerapan bimbingan dan konseling di sekolah dasar perlu memperhatikan karakteristik perkembangan pada anak-anak usia sekolah dasar, yakni anak-anak antara enam hingga dua belas tahun. Pelaksanaan bimbingan di sekolah dasar mulai diatur secara formal melalui PP No. 28 tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar.

Guru di sekolah dasar berada dalam kedudukan sentral yang penuh tanggung jawab. Ia mempunyai peran ganda yaitu sebagai guru kelas yang mengajarkan atau menularkan pengetahuan kepada siswa-siswanya juga sekaligus memberikan layanan bimbingan yang diterapkan secara terpadu dalam proses pengajarannya. Sesuai dengan kompetensi keguruan yang harus dimiliki dan dikuasai para guru, yang satu diantaranya adalah kompetensi Bimbingan dan Konseling, seiring dengan tugas guru sekolah dasar sebagaimana tersebut di atas maka seyogyanya mereka dibekali dengan keterampilan dasar dengan bimbingan

dan konseling untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan itu.

AECT (*Association for Education and Communication Technology*, 1977:201) memaknai media sebagai segala bentuk yang dimanfaatkan dalam proses penyaluran informasi. Sejalan dengan itu Sumiati (2008:159-160) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong proses belajar.

Menurut Dengeng (dalam Weda, 2013:9) menyebutkan media pembelajaran adalah komponen penyampaian strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang disampaikan kepada siswa, baik berupa orang, alat ataupun bahan.

Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti komputer, adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Program multimedia interaksi

merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi menurut Warsita (2008:36)

Pengertian interaktif menurut Warsita (2008:156) terkait dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/ timbal balik antara software/aplikasi dengan user-nya. Interaktifitas dalam multimedia diberikan batasan sebagai berikut (1) pengguna (user) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi, (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya.

Menurut Cheng (2009:204) mengatakan bahwa multimedia interaktif dirancang untuk menawarkan untuk pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi dan menciptakan interaksi.

Adapun menurut Heinich (1997:187) mengemukakan kumpulan materi pembelajaran yang menyertakan lebih dari satu jenis media yang disusun dalam satu topik yang di dalamnya terdapat film strip, slide, videotape, rekaman, gambar, OHP, film pendek, peta, lembar kerja, grafik, bagan, brosur, objek nyata dan model.

Multimedia mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Menurut Munir (2010: 235), keistimewaan tersebut adalah multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik, memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran, dan memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.

Bentuk-bentuk pemanfaatan model-model multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran dapat berupa *drill*, *tutorial*, *simulation*, dan *games* (Rusman, 2005). Pada dasarnya salah satu tujuan pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah sedapat mungkin menggantikan dan atau melengkapi serta mendukung unsur-unsur: tujuan, materi, metode, dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam system

pendidikan konvensional yang biasa kita lakukan (Nandi, 2006).

Keterampilan guru mengajar merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dikuasai guru. Dengan memiliki keterampilan mengajar, guru dapat mengelola proses pembelajaran dengan baik yang berimplikasi pada motivasi belajar dan peningkatan kualitas lulusan sekolah (Uno, 2006). Sejalan dengan pernyataan Uno di atas, Boyer (dalam Elliot dkk, 1999) menyatakan bahwa keterampilan guru mengajar berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi dengan siswa, pengetahuan yang dimiliki

serta bagaimana menginformasikan pengetahuan tersebut kepada siswa sehingga siswa menjadi sadar terhadap pengetahuan tersebut. Pintrich & Schunk (2002) menambahkan bahwa guru yang memiliki keterampilan mengajar menerapkan praktek-praktek pengajaran yang bervariasi dalam kelas mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan metode *pretest-posttest control group design* (Sugiono, 2012). Desain tersebut bisa dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 01. Desain penelitian

Kelas	Desain	Perlakuan	Test	
			Pretest	Posttest
eksperimen	O ₁ X ₁ O ₂	X ₁	Ya	Ya
kontrol	O ₃ X ₂ O ₄	X ₂	Ya	Ya

Keterangan:

X₁ = perlakuan menggunakan media interaktif bimbingan dan konseling

X₂ = tanpa menggunakan media interaktif bimbingan dan konseling

Penelitian ini dilaksanakan di universitas pendidikan mandalika mataram. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa bimbingan dan konseling semester 3 yang sedang menempuh mata kuliah bimbingan dan konseling di sekolah dasar. Sampel dalam penelitian ini adalah BK 3A sebagai kelas

eksperimen dan BK 3B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes berupa soal tes untuk penguasaan konsep dan lembar observasi untuk keterampilan mengajar. Data yang diperoleh diolah menggunakan analisis statistik dan deskriptif.

Untuk mengetahui peningkatan penguasaan konsep dan keterampilan mengajar mahasiswa kelas eksperimen dan kelas control dihitung dengan menggunakan gain ternormalisasi (N-gain) (Hake, 1999) dalam (Sundayana, 2016).

$$g = \frac{Skor_{post} - Skor_{pre}}{Skor_{maks} - skor_{pre}}$$

Adapun kriteria N gain dapat dilihat pada Tabel berikut

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rebdah

Dalam penelitian ini kategori meningkat dengan analisis N gain minimal termasuk kategori sedang. Untuk melihat pengaruh setiap variable dilakukan analisis dengan menggunakan uji t dengan taraf signifikan 5%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa peningkatan penguasaan konsep kelas eksperimen termasuk kategori sedang dengan nilai N gain 0,65 sedangkan kelas control berada pada kategori sedang dengan nilai N gain 0,4. Peningkatan keterampilan belajar kelas eksperimen termasuk kategori

sedang dengan nilai N gain 0,7 sedang kelas control termasuk kategori rendah dengan nilai N gain 0,2.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan penguasaan konsep kelas eksperimen dan kelas control. Hal ini terlihat dari besarnya nilai Sig < 5% yaitu 0,039 < 0,05 artinya, penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep dibandingkan dengan pembelajaran tanpa multimedia interaktif. Adapun hasil uji t pada variabel keterampilan mengajar di peroleh nilai Sig = 0,041, artinya 0,041 < 5%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterampilan mengajar.

Hasil analisis uji t menunjukkan adanya Peningkatan penguasaan konsep dan keterampilan mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif.

PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari model media pembelajaran interaktif bimbingan dan konseling dalam meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mengajar calon guru BK di sekolah dasar. Untuk mencapai tujuan ini diperlukan deskripsi dan analisis data

sehingga bisa ditarik kesimpulan yang tepat mengenai pengaruh dari model media pembelajaran interaktif bimbingan dan konseling.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model media pembelajaran interaktif bimbingan dan konseling terhadap penguasaan konsep dan keterampilan mengajar calon guru bimbingan dan konseling maka harus dipastikan bahwa kemampuan awal mahasiswa pada kedua kelas baik kelas eksperimen adalah sama. Untuk tujuan ini maka diperlukan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji homogenitas *pretest* disimpulkan bahwa kemampuan awal mahasiswa baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama.

Selanjutnya berdasarkan nilai dan hasil analisis data *post-test* terhadap penguasaan konsep dan keterampilan mengajar, mahasiswa yang mendapatkan model media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa secara keseluruhan penguasaan konsep dan keterampilan mengajar lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai akhir kedua kelas dimana kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai

post-test lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol pada kedua variabel sedangkan. Secara sekilas sudah dapat terlihat bahwa model media pembelajaran interaktif bimbingan dan konseling memberikan pengaruh yang lebih baik bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap penguasaan konsep dan keterampilan mengajar calon guru bimbingan dan konseling di sekolah dasar. Untuk membuktikan lebih jauh secara statistik maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample test*. Dari hasil perhitungan menggunakan *independent sample test* diperoleh nilai signifikansi 0,039, angka ini jauh dibawah nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan penguasaan konsep dan keterampilan belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abdul Karim H. 2007. Media Pembelajaran. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- AECT. 1977. *Definisi Teknologi Pendidikan* (satuan tugas definisi & terminologi AECT). Jakarta: Rajawali.

- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Cheng, G. 2009. *Using game making pedagogy to facilitate student learning of interactive multimedia*. Australia: *Australasian Journal of Educational Technology*
- Heinich, Robert, ET. Al. 1996 *Instructional Media and Technologies for learning (5th Ed)*. New Jersey: A Simon & Schuster Company Englewood Cliffs.
- [http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UU No142005%28Guru%20&%20 Dosen%29.pdf](http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UU%20No142005%28Guru%20&%20Dosen%29.pdf)
- Khaeruman, 2013. *Pembelajaran Berbasis Lesson Study Dengan Media Animasi Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Biokimia*. Jurnal Hidrogen FMPIA IKIP Mataram
- Mujiburrahman, 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menulis dan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Jurnal Kependidikan IKIP Mataram
- Munir, (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nandi, 2006. Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan. Jurnal “GEA” Jurusan Pendidikan Geografi Vol. 6, No.1, April
- Rusman, 2005, *Model-model Multimedia Interaktif Berbasis Komputer*, P3MP, UPI.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran berbasisteknologi dan informasi dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali.
- Uno, Hamzah B & Nina Lamatengngo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2006. *Orientasi Baru dalam Psikologi*. Bumi Aksara: Jakarta
- Weda, Made. 2013. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara
- Warsita, B. 2002. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

Jurnal Realita

Gedung Dwitiya Lt.3. Jln Pemuda 59A Mataram-NTB 83125 Tlp (0370) 638991
e-mail: bk_fip@ikipmataram.ac.id; web: ojs.ikipmataram.ac.id; fip.ikipmataram.ac.id.

PEDOMAN PENULISAN

1. Naskah merupakan hasil penelitian atau kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran dan pembelajaran,
2. Naskah merupakan tulisan asli penulis dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal ilmiah lain,
3. Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
4. Penulisan naskah mengikuti ketentuan sebagai berikut:

Program	MS Word	Margin kiri	3.17 cm
Font	Times New Roman	Margin kanan	3.17 cm
Size	12	Margin atas	2.54 cm
Spasi	1.0	Margin bawah	2.54 cm
Ukuran kertas	A4	Maksimum	20 halaman

5. Naskah ditulis dengan **sistematika** sebagai berikut: Judul (huruf biasa dan dicetak tebal), nama-nama penulis (tanpa gelar akademis), instansi penulis (program studi, jurusan, universitas), email dan nomor telpon penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan (tanpa sub-judul), metode penelitian (tanpa sub-judul), hasil dan pembahasan, simpulan dan saran (tanpa sub-judul), dan daftar pustaka.

Judul secara ringkas dan jelas menggambarkan isi tulisan dan ditulis dalam huruf kapital. Keterangan tulisan berupa hasil penelitian dari sumber dana tertentu dapat dibuat dalam bentuk catatan kaki. Fotocopy halaman pengesahan laporan penelitian tersebut harus dilampirkan pada draf artikel.

Nama-nama penulis ditulis lengkap tanpa gelar akademis.

Alamat instansi penulis ditulis lengkap berupa nama sekolah atau program studi, nama jurusan dan nama perguruan tinggi. Penulis yang tidak berafiliasi pada sekolah atau perguruan tinggi dapat menyertakan alamat surat elektronik dan nomor telpon.

Abstrak ditulis dalam 2 (dua) bahasa: Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Naskah berbahasa Inggris didahului abstrak berbahasa Indonesia. Naskah berbahasa Indonesia didahului abstrak berbahasa Inggris. Panjang abstrak tidak lebih dari 200 kata. Jika diperlukan, tim redaksi dapat menyediakan bantuan penerjemahan abstrak kedalam bahasa Inggris.

Kata kunci (key words) dalam bahasa yang sesuai dengan bahasa yang dipergunakan dalam naskah tulisan dan berisi 3-5 kata yang benar-benar dipergunakan dalam naskah tulisan.

Daftar Pustaka ditulis dengan berpedoman pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Mandalika.

JURNAL REALITA	VOLUME 5	NOMOR 1	EDISI April 2020	HALAMAN 899 - 1015	ISSN 2503 - 1708
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	-------------------------------	-----------------------------



Alamat Redaksi:

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59A Mataram
Telp. (0370) 638991
Email : bk_fip@ikipmataram.ac.id
Web : ojs.ikipmataram.ac.id; fip.ikipmataram.ac.id

