

PKM Perangkat Media *Gamifikasi* Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling

Abdul Saman¹, Nur Fadillah Umar², Muhammad Ilham Bakhtiar³, Akhmad Harum⁴

Kata Kunci:

Media;
Gamifikasi;
Bimbingan dan Konseling;
LMS;
Padlet;
Quiziz;
Kahoot.

Keywords:

Media;
Gamification;
Guidance and counseling;
LMS;
padlets;
Quiziz;
Kahoots.

Correspondensi Author

¹ Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: abdulsaman@unm.ac.id

History Article

Received: 11-10-2022;
Reviewed: 22-11-2022;
Accepted: 02-12-2022;
Available Online: 10-12-2022;
Published: 21-12-2022;

Abstrak. PKM ini bertujuan untuk melatih peserta memanfaatkan Media Layanan BK melalui Teknologi Informatikan (ICT); (2) untuk memberikan pemahaman tentang menggunakan media gamifikasi dalam layanan Bimbingan dan Konseling; (3) Agar Guru BK membuat layanan BK menarik, menyenangkan dengan mengintegrasikan perangkat Teknologi. Sasaran eksternal adalah Perangkat layanan yang menggunakan aplikasi LMS, Aplikasi Kahoot, Quiziz, Wordwell dan padlet. Metode yang digunakan adalah: ceramah, praktek, tanya jawab, dan pendampingan pembuatan media gamifikasi. Hasil PKM yaitu (1) Pelatihan Media Gamifikasi untuk layanan Bimbingan dan Konseling dilaksanakan dengan luring, dan praktek menggunakan aplikasi media tersebut. Media Gamifikasi yang digunakan dalam kegiatan layanan BK yaitu Aplikasi Larning manajemen system, Aplikasi Kahoot, Quizis, Aplikasi mentimer, Wordwall. Penggunaan Media Gamifikasi memberikan semangat peserta terutama sebagai peserta yang mengikuti praktek gamifikasi untuk mendapatkan lencana atau penghargaan dari hasil akhir praktek gamifikasi, semangat dan motivasi mengikuti langkah-langkah praktek termasuk berpartisipasi aktif tergambar dari siswa yang tujuannya untuk meningkatkan poin dan lencana dari kegiatan pelatihan yang diikuti; (2) Dari hasil pelatihan menunjukkan tingkat kebermaannya dan dampaknya sangat besar terhadap peserta atau berada di rata-rata 93%. Tergambarkan Peserta telah mampu membuat perangkat media layanan menggunakan aplikasi media gamifikasi, termasuk membuat sesuai kebutuhan dan jenis layanan yang akan diberikan.

Abstract. This PKM aims to train participants to use BK Service Media through Information Technology (ICT); (2) to provide an understanding of using gamification media in Guidance and Counseling services; (3) So that BK teachers make BK services interesting, and fun by integrating technology devices. External targets are service devices that use LMS applications, Kahoot applications, Quiziz, Wordwell, and padlets. The methods used are lectures, practice, question and answer, and assistance in making gamification media. The results of the PKM are (1)

Gamification Media Training for Guidance and Counseling services is carried out offline, and practiced using the media application. Gamification media used in counseling service activities are the Lmerning management system application, Kahoot application, Quizis, Mentimer application, and Wordwall. The use of Gamification Media gives enthusiasm to participants, especially as participants who take part in gamification practices to get badges or awards from the final results of gamification practices, enthusiasm and motivation to follow practice steps including active participation as illustrated by students whose goal is to increase points and badges from the training activities that are followed ; (2) From the results of the training it shows the level of usefulness and the impact is very large on the participants or is in the average of 93%. It is described that Participants have been able to create media service devices using the gamification media application, including making them according to their needs and the types of services to be provided.

 This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang cukup pesat seakan-akan tidak bisa lagi dipisahkan dari kehidupan sehari-hari manusia. Hampir setiap orang membawa telepon genggam ke mana pun mereka pergi. Selaras dengan hal tersebut, banyak tempat yang kini menyediakan fasilitas internet secara gratis. Hal ini mempermudah akses informasi kapanpun dan di manapun. Dengan kata lain dunia berada dalam genggam. Terlebih lagi di era internet of things (IoT) di era industri 4.0, gadget merupakan bagian integral kehidupan sehari-hari. Kehidupan kini begitu terkoneksi dan memasuki era pemakaian yang semakin hari semakin canggih. Masyarakat dicekoki dengan informasi berlimpah yang hanya sejauh ujung jari (Bulger and Davidson, 2018). Akan tetapi, perkembangan teknologi ini dapat membawa dampak buruk jika tidak bijak dalam menggunakannya. Oleh karena itu, ada desakan tentang perlunya mulai menciptakan kebiasaan yang baik dalam hal pemanfaatan teknologi bagi kehidupan sehari-hari.

Kebiasaan yang baik dapat diciptakan melalui pembiasaan melalui aktifitas yang bermanfaat dalam penggunaan berbagai perangkat teknologi. Perangkat teknologi

diwujudkan dalam bentuk bentuk animasi untuk menciptakan perilaku yang baik melalui permainan yang lebih educative.

Permainan terbagi beberapa kelebihan dan keuntungan psikologi pada individu, seperti keterampilan, emosional, dan dukungan sosial sehingga dapat menaikkan tingkat motivasi pemain dalam mempelajari sesuatu. Kurangnya motivasi pengguna dalam proses belajar dan mengajar dapat memberikan dampak yang negative seperti : berkurangnya motivasi untuk belajar. Salah satu cara yang dapat mengatasi masalah kurangnya motivasi dengan memenuhi kebutuhan manusia yaitu dengan cara menerapkan bagian prosedur yang ada dalam game pada prosedur pengembangan e-learning yang akan dikembangkan, atau yang lebih dikenal dengan gamifikasi.

Gamifikasi dalam pendidikan tinggi adalah cara baru dalam lingkungan belajar untuk abad ke-21. Ini telah menjadi alat pedagogis yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui umpan balik langsung pada kegiatan belajar yang memungkinkan mereka untuk merenungkan apa yang mereka pelajari. Penggunaan permainan sebagai strategi pedagogis adalah dasar untuk pedagogi yang berpusat pada

siswa karena mereka membantu mempromosikan lingkungan belajar-mengajar yang fleksibel yang sejalan dengan kurikulum yang dinyatakan dalam pendidikan konselor. Sampai saat ini, sedikit penelitian telah dilakukan yang menggabungkan permainan dalam pedagogi konseling multikultural;

Gamifikasi dapat diartikan sebagai "Penggunaan elemen desain game untuk memotivasi perilaku pengguna dalam konteks non-game". Gamifikasi merepresentasikan penggabungan elemen game ke dalam aplikasi perangkat lunak non-game untuk meningkatkan pengalaman dan keterlibatan pengguna. Gamifikasi telah diterapkan di banyak domain berbeda dalam beberapa tahun terakhir dalam upaya meningkatkan hasil karyawan dalam pengembangan tugas dan pekerjaan sehari-hari. memprediksi bahwa lebih dari 50% organisasi akan melakukan gamify proses inovasi pada tahun 2015, karena gamifikasi memberikan umpan balik yang dipercepat, dengan tujuan yang jelas, dan tugas yang menantang. Gamifikasi memiliki beberapa elemen yang sama dengan teori pembelajaran behavioris, seperti keunggulan bala bantuan positif, tugas kecil sedikit demi sedikit, umpan balik langsung, dan tantangan progresif. Gamifikasi Pendidikan mengusulkan penggunaan sistem aturan seperti permainan, pengalaman pemain dan peran budaya untuk membentuk perilaku peserta didik.

Melalui peninjauan awal tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini, ditemukan bahwa sekolah mitra sasaran dengan sigap merespon kemajuan zaman ini dengan menyediakan fasilitas internet yang memadai di sekolah. Hal ini disebabkan siswa sekolah mitra ini sebagian besar berasal dari kalangan keluarga yang mempunyai tingkat ekonomi menengah ke atas sehingga banyak dari mereka yang mempunyai dan atau membawa telepon genggam pintar bahkan laptop ke sekolah.

Aktivitas belajar yang beralih menjadi daring menyebabkan perubahan pada metode dan media belajar yang digunakan oleh siswa dan guru untuk belajar. Radja (2020) mengungkapkan bahwa pendidik memiliki kewajiban untuk bisa menciptakan suasana yang mengasah kreativitas, dinamis, menyenangkan, dan bermakna pada murid-muridnya. Oleh karena itu, guru tidak sekadar menggunakan metode ceramah dalam

mengajar sehingga perlu memanfaatkan media yang inovatif dan efektif.

Sejalan dengan Radja (2020), Setuju & Mariah (2021) mengungkapkan dalam pembelajaran daring, guru terdorong untuk lebih inovatif dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Lebih lanjut, menurut Bali (2019) kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan menunjang transisi sistem pembelajaran yang awalnya konvensional melalui tatap muka, berubah menjadi pembelajaran kontemporer yang memanfaatkan berbagai media, baik melalui multimedia interaktif dan internet yang tidak terbatas dalam jarak, tidak dibatasi ruang, maupun waktu.

Anggrawan (2019) menyatakan bahwa pembelajaran secara daring memiliki aktivitas belajar berupa pembelajaran mandiri dari informasi yang didapatkan dari dokumen daring seperti Google, latihan secara daring, tugas yang diberikan secara daring, dan pencarian materi belajar secara individu oleh siswa. Dalam hal ini, orang tua pun memiliki keterlibatan yang besar dalam proses belajar daring di rumah. Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran daring menunjukkan adanya kepedulian orang tua terhadap aktivitas belajar anak dan hal ini memiliki pengaruh yang positif terhadap pencapaian prestasi belajar siswa (Patall, et.al., 2008). Wijayanto, S., Wardana, A. E., & Purnanto, A. W. (2021) mengungkapkan bahwa keterlibatan orang tua selama pembelajaran daring dapat memberikan manfaat atas pengembangan diri anak.

Mitra Pengabdian Pada Masyarakat adalah Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling Kamupaten Majene Propinsi Sulawesi barat. MGBK merupakan wadah untuk kegiatan profesional bagi para guru Bimbingan dan Konseling (BK) pada jenjang SMP/MTs dan SMA/MA/SMK sederajat yang berada pada satu wilayah kabupaten/kota (Sulistyowati, 2018). Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling (MGBK) adalah forum bagi guru-guru bimbingan dan konseling konselor untuk melakukan berbagai diskusi, pelatihan, mentoring, shering, dan kegiatan profesional lainnya (Ardimen & Zuwirda, 2015). Wadah ini merupakan awal dari lahirnya berbagai kebijakan dalam pendidikan di satuan-satuan

pendidikan terutama terkait dengan pelayanan konseling.

MBK Kabupate Majene merupakan kabupaten yang mengalami perkembangan namun disisi layanan bimbingan dan konseling dan proses belajar menghajar masih membutuhkan berbagai inovasi yang dibutuhkan terutama menghadapi kebiasaan baru dimasa pandemic covid 19 ini. Kemudian fasilitas sekolah masih terbatas khususnya dalam memanfaatkan berbagai perangkat teknologi dalam layanan bimbingan dan konseling dan proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dipermasalahan di daerah ain di propinsi dimana sekolah ini mempunyai permasalahan yang cukup serius dimana fasilitas sekolah dan teknologi yang sebenarnya bisa mendukung proses belajar mengajar tidak difungsikan dengan baik dikarenakan kurangnya sosialisasi tentang aplikasi-aplikasi berbasis daring yang dapat dioperasikan melalui telepon pintar untuk membantu menciptakan proses kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan menyenangkan (Situmorang & Rumerung, 2019) Guru berpendapat bahwa penggunaan handphone membuat anak malas dan tidak konsentrasi (Satrianawati, 2017), Perhatian siswa seakan tersita oleh telepon genggamnya, karena siswa cenderung merasa bosan saat mengikuti proses belajar mengajar di kelas, disebabkan karena guru monoton dalam mengajar bahkan kurang interaktif kemudian saat mengikuti pemebelajaran di kelas siswa susah berkonsentrasi . Oleh karenanya, sekolah membuat peraturan bahwa telepon genggam harus dititipkan kepada guru dan bila mereka ingin menggunakannya, hal tersebut dapat dilakukan atas seizin guru (Mubarok, 2018). Hal ini merupakan suatu permasalahan yang sebenarnya bisa dijadikan potensi untuk mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu diadakan pelatihan penggunaan teknologi di dalam kelas yang sesuai dengan perkembangan zaman. Kegiatan pelatihan tersebut meliputi pengintegrasian gadget dan peralatan teknologi dalam proses belajar dan mengajar yaitu dengan memperkenalkan fitur gamifikasi daring yang dapat digunakan secara gratis.

Melihat permasalahan yang dihadapi Guru Bimbingan dan Konseling dalam

meningkatkan layanan Bimbingan dan Konseling masih kurang perangkat aplikasi berbasis online sebagai perangkat teknologi informasi yang membantu dalam melaksanakan program layanan, maka perlu dilakukan Pelatihan Perangkat Media Gamifikasi Untuk Layanan Bimbingan dan Konseling Bagi MGBK Kabupaten Majene.

MGBK Kabupaten Majene merupakan perkumpulan para Guru Bimbingan dan Konseling dibagi atas 2 tingkatan, ada MGBK SMA/SMK dan MGBK SMP dengan jumlah keanggotaan sekitar 57 Guru dari berbagai Sekolah di Kabupaten Majene. Hasil Survey di lokasi mitra PKM menunjukkan permasalahan dalam layanan Peran yang masih kurang dalam kegiatan adalah penggunaan perangkat media berbasis online yang tepat diberikan kepada siswa khususnya untuk meningkatkan motivasi dan sengata belajarnya dengan metode permainan yang menantang dan menyenangkan,. Sehingga masalah yang utama ditemukan adalah: (1) Belum pernah melaksanakan layanan dengan menggunakan perangkat aplikasi Gamifikasi berbasis teknologi Informatikan (ICT) dalam layanan Bimbingan dan Konseling; (2) Masih kurang menggunakan perangkat Aplikasi permainan Gamifikasi yang diintegrasikan dalam layanan Bimbingan dan Konseling; (3) Guru belum mengetahui cara membuat dan mengimplementasikan perangkat aplikasi gamifikasi dalam layanan Bimbingan dan Konseling

Solusi yang ditawarkan dalam pengabdian ini berupa Pelatihan Perangkat Media Gamifikasi Untuk Layanan Bimbingan dan Konseling Bagi MGBK Kabupaten Majene sebagai upaya untuk meningkatkan pelayanan Bimbingan dan Konseling di sekolah. Pelatihan diberikan mulai dari konsep dasar Gamifimikasi, Peran Gemifikasi dalam layanan Bimbingan dan Konseling, jenis-jenis media Gemifikasi dalam layanan Bimbingan dan Konseling, Pengenalan Media Apliasi Gemifikasi, Penggunaan Aplikasi Gemifikasi dalam layanan Bimbingan dan Konseling, dan Praktek membuat aplikasi Gemifikasi dalam layanan Bimbingan dan Konseling dengan didampingi tim PKM.

METODE

Kegiatan PKM dilaksanakan mulai tahap perencanaan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi tindak lanjut. Metode PKM dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dengan metode ceramah, diskusi dan simulasi menggunakan media aplikasi Gamifikasi. Adapun Langkah-langkah secara rinci yang dilakukan dalam pelaksanaan PkM ini adalah: mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi

1. Tahap Perencanaan:
 - a. Survey di lokasi kegiatan PkM berupa koordinasi dan persetujuan pelaksanaan kegiatan
 - b. Pengurusan Ijin pelaksanaan PKM
 - c. Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran.
 - d. Mekanisme penentuan calon peserta
 - e. Penyusunan bahan/materi pelatihan

2. Pelaksanaan:

Pelaksanaan PkM dimulai dengan pemberian metode pembelajaran dalam bentuk ceramah, Permainan, Diskusi dan Simulasi, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman dan penguatan peran Media berbasis teknologi dalam layanan bimbingan dan konseling, kemudian tanya jawab, diskusi dan sesi terakhir adalah praktek penggunaan media Gamifikasi dalam layanan bimbingan dan konseling. Media yang dibuat diharapkan berbasis kebutuhan atau bagian dari muatan materi layanan di sekolah sehingga setelah selesai kegiatan, media dapat langsung di implementasikan ke siswa baik menggunakan media sosial ataupun website sekolah masing-masing. Kegiatan PKM direncanakan selama beberapa pertemuan pada forum MGBK Kabupaten Majene. Secara rinci pelaksanaan PKM tersebut dapat diuraikan pada tabel 1.

Tabel 1. Materi PKM

Materi Pelatihan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan dan Kontrak belajar (Pertemuan 1) 2. Media dalam Layanan BK 3. Jenis Jenis Media dalam Layanan BK 4. Ice breaking 5. Refleksi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar (Pertemuan 2) 2. Media Gamifikasi dalam Layanan BK 3. Jenis Media Aplikasi Gamifikasi 4. Penggunaan Aplikasi Quizis 5. Ice breaking 6. Refleksi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar ((Pertemuan 3) 2. Penggunaan Media Kahoot dan wordwall serta padlet 3. Praktek Menggunakan Aplikasi 4. Ice breaking 5. Refleksi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar ((Pertemuan 4) 2. Praktek Membuat Media Instrumen layanan menggunakan Quisis dan wordwall 3. Ice breaking Refleksi

Peserta diberi tugas untuk pertemuan dan diakhir kegiatan secara mengerjakan lembar kerja disetiap akhir keseluruhan melalui aplikasi wordwall.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelatihan Perangkat Media Gamifikasi Untuk Layanan Bimbingan dan Konseling Bagi MGBK Kabupaten Majene

Pelatihan perangkat media gamifikasi layanan bimbingan dan konseling dilaksanakan secara luring di aula kantor dinas Pendidikan dan pemuda kabupaten majene pada tanggal..... Oktober 2022. Kegiatan ini diikuti oleh 35 peserta berasal dari Guru-Guru BK SMP, SMKA dan SMK se Kabupaten Majene.

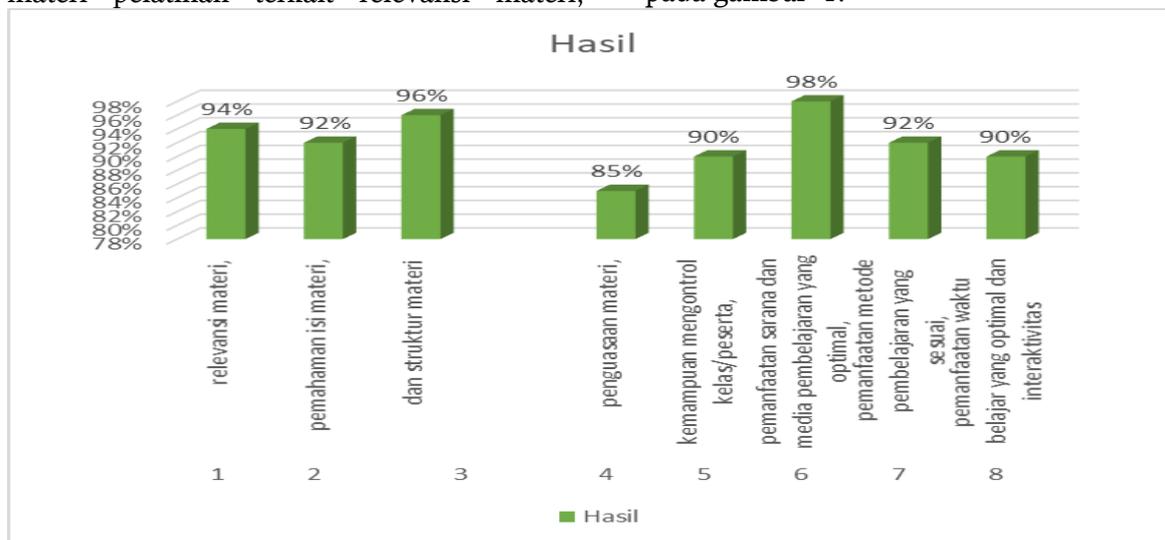
Pelatihan perangkat Media Gamifikasi untuk layanan Bimngnan dan konseling dimulai dengan sambutan dari ketua Tim PKM Dr. Abdul Sman,M.Si.Kons terkait pelaksanaan kegiatan PKM ini dan topik materi serta manfaat kegiatan diikuti oleh peserta sebagai guru Bimbingan dan Konseling. Kemudian dilanjutkan sesi materi sesuai perencanaan kegiatan PKM dan telah disampaikan kepada peserta melalui undangan menghadiri kegiatan, yaitu: Media dalam Layanan BK, Jenis-Jenis Media dalam Layanan BK, Media Gamifikasi dalam Layanan BK, Jenis Media Aplikasi Gamifikasi, Penggunaan Aplikasi Quizi, Penggunaan Media Kahoot dan wordwall serta padlet, Praktek Menggunakan Aplikasi.

Dalam melihat keberhasilan pelatihan dan dampaknya terhadap pengetahuan peserta pelatihan dilakukan evaluasi pelatihan meliputi beberapa indikator pemahaman materi pelatihan terkait relevansi materi,

pemahaman isi materi, dan struktur materi kemudian penilaian terhadap narasumber meliputi penguasaan materi, kemampuan mengontrol kelas/peserta, pemanfaatan sarana dan media pembelajaran yang optimal, pemanfaatan metode pembelajaran yang sesuai, pemanfaatan waktu belajar yang optimal dan interaktivitas (Prasetyo & Salabi, 2021).

Partisipasi mitra dipelaksanaan kegiatan sangat Nampak tergambaran mulai dari persiapan menghasirkan guru-guru BK, dimana MGBK sebagai mitra mengundang secara langsung kepada guru-guru di kabupaten majene untuk hadir dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini, serta tindak lanjut dari persiapan pelaksanaan yang telah disampaikan oleh TIM PKM. Peserta juga sangat antusia hadir dipelaksanaan karena lebih awal menghadiri kegiatan sebelum dimulai, bahan bahan layanan yang disampaikan telah dibawa, antusia peserta termasuk mitra terlihat dari sering tanya jawab dan diskusi yang dilakukan diakhir kegiatan. Kemudian mitra menyediakan fasilitas LCD, wifi atau jaringan dalam mendukung praktek Gamifikasi yang perangkatnya diakses secara online.

Dari hasil evaluasi angket instrumen pelaksanaan pelatihan menunjukkan keberhasilan pelatihan PKM dalam meningkatkan wawasan dan pengalaman peserta dalam menggunakan Media Gamifikasi dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Data hasil evaluasi digambarkan pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan

Dari hasil evaluasi menunjukkan bahwa pkm berhasil memberikan wawasan keilmuan Guru BK dalam memanfaatkan berbagai layanan Media yang dapat digunakan berbasis Gamifikasi. Data menunjukkan bahwa 95 % materi yang diberikan sangat relevan dengan layanan dan kebutuhan Bimbingan dan Konseling di sekolah, kemudian 92% guru sangat memahami materi yang diberikan dan 96% struktur materi sangat penting dan komprehensif terhadap kebutuhan pelayanan Guru BK di sekolah.

Kemudian dari penilaian peserta terhadap narasumber juga menunjukkan hasil yang sangat baik dimana penguasaan materi narasumber sangat baik atau berada pada 85% kemudian kemampuan narasumber dalam mengontrol kelas pelatihan sangat baik atau berada pada persentase 90, sarana dan media pembelajaran sangat baik menurut peserta karena media sarana yang digunakan dalam Gamifikasi sangat dibutuhkan di Era saat ini baik dalam suasana pandemic maupun pasca pandemic karena berbasis teknologi yang sesuai gaya dan style siswa dimana data menunjukkan 98%, pemanfaatan metode belajar sangat sesuai data menunjukkan 92% dan terkait kebermanfaatan waktu sangat sesuai dan relevan dengan kondisi kebutuhan dimana data menunjukkan 90% guru memberikan pilihannya.

Beberapa perangkat Gamifikasi yang diberikan kepada peserta yaitu: Learning Manajemen System (LMS), Kahoot Aplikasi, Aplikasi Quiziz, Aplikasi wordwall, Aplikasi Mentimeter

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pelaksanaan kegiatan PKM dapat disimpulkan: (1) Pelatihan Media Gamifikasi untuk layanan Bimbingan dan Konseling dilaksanakan dengan luring, dan praktek menggunakan aplikasi media tersebut. Media Gamifikasi yang digunakan dalam kegiatan layanan BK yaitu Aplikasi LManagement system, Aplikasi Kahoot, Quiziz, Aplikasi mentimer, Wordwall. Penggunaan Media Gamifikasi memberikan semangat peserta terutama sebagai peserta yang mengikuti praktek gamifikasi untuk mendapatkan rencana atau penghargaan dari hasil akhir praktek

gamifikasi, semangat dan motivasi mengikuti langkah-langkah praktek termasuk berpartisipasi aktif tergambar dari siswa yang tujuannya untuk meningkatkan poin dan rencana dari kegiatan pelatihan yang diikuti; (2) Dari hasil pelatihan menunjukkan tingkat kebermanfaatan dan dampaknya sangat besar terhadap peserta atau berada di rata-rata 93%. Tergambar Peserta telah mampu membuat perangkat media layanan menggunakan aplikasi media gamifikasi, termasuk membuat sesuai kebutuhan dan jenis layanan yang akan diberikan.

Pelaksanaan kegiatan ini perlu ditindaklanjuti dengan pembiasaan pembuatan media berbasis aplikasi canva secara online. Media yang dibuat kiranya dapat disesuaikan dengan layanan konseling yang ada di masing-masing sekolah misalnya media persentase dapat digunakan dalam layanan klasika, brosur dan leaflet dapat digunakan dalam layanan informasi dan orientasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardimen, & Zuwirda. (2015). IMPLEMENTASI PROGRAM MUSYAWARAH GURU BK (MGBK) SLTP KABUPATEN LIMA PULUH KOTA. *PROSIDING: Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling dan Konsorsium Keilmuan BK di PTKI Batusangkar* (pp. 46-61). Batusangkar, Sumatera Barat: PTKI Batusangkar.
- Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka Dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *Matrik : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 339-346. <https://doi.org/10.30812/Matrik.V18i2.411>
- Bali, Muh. Mushfi. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam *Distance Learning*. *Jurnal TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam*. 3 (1), 29-40
- Patall, E.A., dkk. (2008). Parent Involvement in Homework: A Research Synthesis. *Review of Educational Research*.

<https://doi.org/10.3102/0034654308325185>.

- Prasetyo, M. A., & Salabi, A. S. (2021). Model Evaluasi dan Instrumen Program Pendidikan Pelatihan di Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Idarah: Pendidikan dan Kependidikan*, 5(1), 101-117. doi:10.47766/idarah.v5i1.1608
- Radja, Djoni. (2020). Pemanfaatan Gadget dalam Mendukung BDR (Belajar dari Rumah) di Masa Pandemi Covid-19. <http://bppauddikmasntt.kemdikbud.go.id/index.php/11-artikel/183-pemanfaatan-gadget-dalam-mendukung-bdr-belajar-dari-rumah-dimasa-pandemi-covid-19>.
- Setuju & Mariah, S. (2021). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru-Guru se-DIY dan Jawa Tengah. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Masyarakat LPPM Universitas Sarjana Wiyata Taman Siswa*. 1 (1), 89-96.
- Satrianawati. (2017). DAMPAK PENGGUNAAN HANDPHONE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Situmorang, K., & Christie Lidya Rumerung, D. Y. N. P. S. T. . M. M. Y. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2, 869–877. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v2i0.394>
- Wijayanto, S., Wardana, A. E., & Purnanto, A. W. (2021). Keterlibatan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Serta Menanamkan Disiplin di Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 6 (1), 44-53. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/5336/3137>