

PENGEMBANGAN APLIKASI PENGENALAN BIMBINGAN DAN KONSELING BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA LAYANAN INFORMASI UNTUK SISWA SMP NEGERI 3 GRESIK

THE DEVELOPMENT OF ANDROID BASED GUIDANCE AND COUNSELING INTRODUCTION APPLICATION AS AN INFORMATION SERVICE MEDIA TO SMP 3 GRESIK STUDENT

Totok Kurniawan

Bimbingan dan Konseling, FIP, Universitas Negeri Surabaya

Totokkurniawandiseipma@gmail.com

Evi Winingsih, S.Pd., MPd

Bimbingan dan Konseling, FIP, Universitas Negeri Surabaya

eviwingsih.unesa.ac.id

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap Bimbingan dan Konseling, sementara upaya pengenalan Bimbingan dan Konseling hanya mengandalkan LKS atau media yang kurang menarik. Disisi lain pemanfaatan media berbasis teknologi modern oleh guru Bimbingan dan Konseling belum dilaksanakan. Padahal berdasarkan data yang diperoleh dari siswa SMPN 3 Gresik kelas VII berjumlah 80 siswa memiliki *smartphone android* sebanyak 80 % yaitu 64 siswa, *smartphone ipone* sebanyak 15 % yaitu 12 siswa. Data tersebut sebagai pijakan membuat aplikasi berbasis *android* untuk mengenalkan Bimbingan dan Konseling.

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan produk berupa aplikasi Pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* yang dikemas dengan animasi icon Bimbingan dan Konseling. Media yang dikembangkan berlandaskan materi dasar-dasar bimbingan dan konseling dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif. Prosedur pengembangan dari penelitian ini mengacu pada Borg and Gall (1983) prosedur tersebut digunakan sesuai kebutuhan peneliti untuk menghasilkan produk yang memenuhi kriteria akseptabilitas dan layak untuk digunakan.

Hasil uji validasi ahli materi Bimbingan dan Konseling, terhadap penilaian kualitas isi materi aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling siswa sekolah menengah pertama. diperoleh persentase dengan kriteria kegunaan sebesar 91,6% kriteria kelayakan sebesar 96,4%, kriteria ketepatan sebesar 89,2%, dan kriteria kepatutan sebesar 90%. Rata - rata dari keseluruhan kriteria adalah 92% dan hasil rata-rata penilaian buku panduan diperoleh 97,7%. Hasil penilaian akseptabilitas ahli media terhadap aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* sebagai media layanan informasi untuk siswa SMP diperoleh presentase secara keseluruhan sebesar 91,3% dan hasil penilaian buku panduan diperoleh 90,4%. Hasil uji validasi calon pengguna lapangan (Guru BK) SMPN 3 Gresik diperoleh rata-rata aspek kegunaan 91,6%, aspek kelayakan 89,2%, aspek ketepatan 85,7%, aspek kepatutan 90%. Rata-rata penilaian keseluruhan yang diperoleh yaitu 89% dan rata-rata prosentase buku panduan 75%. Hasil calon pengguna lapangan (siswa) SMPN 3 Gresik diperoleh rata-rata aspek kegunaan 90,4%, aspek kelayakan 91%, aspek ketepatan 88,4%, aspek kepatutan 90,8%. Rata-rata penilaian keseluruhan yang diperoleh yaitu 97,3%. Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* sebagai media layanan informasi untuk siswa SMPN 3 Gresik memenuhi kriteria akseptabilitas.

Kata kunci : *Aplikasi, Pengenalan Bimbingan dan Konseling, Android*

ABSTRACT

The background of this research was the lack of student's understanding to guidance and counseling, while the introduction of guidance and counseling only relying to worksheet or uninteresting media. In other side the utilization of modern technology based media by guidance and counseling teacher has not been implemented. Based on the obtained data from 7th grade student of SMPN 3 Gresik that amounted of 80 students has smartphone android as many 80% namely 64 students, smartphone iPhone as many 15% namely 12 students. Those data as a basis to produce android based application to introduce guidance and counseling .

The aim of this research was to develop product namely android based guidance and counseling introduction application which packed with guidance and counseling icon animation. The media which developed based on guidance and counseling basic matters with simple and communicative language. The procedure of development referred to Borg and Gall (1983) procedure that applied appropriated with researcher's purpose to produce product which meet the acceptability criterion and deserved to applied.

The validation test result from guidance and counseling matter expert, to the quality of android based guidance and counseling introduction application matter content to junior high school student obtained percentage with usefulness criterion as big as 91.6%, expediency criterion of 96.4%, exactness as big as 89.2%, and worthiness criterion as big as 90%. The mean of overall criterion as 92% and the mean result of guidance book scoring was 97.7%. the result of acceptability criterion from media expert to android based guidance and counseling introduction application as information service media for junior high school obtained classical percentage as big as 91.3% and guidance book scoring obtained 90.4%. the result of validation test from field user candidate (guidance and counseling teacher) of SMPN 3 Gresik obtained usefulness mean of 91.6%, expediency aspect 89.2%, accuracy aspect 85.7%, properness 90%. The overall scoring mean that obtained was 89% and guidance book percentage mean was 75%. The result of field user candidate (student) of SMPN 3 Gresik obtained usefulness mean of 90.4%, expediency aspect 91%, accuracy aspect 88.4%, properness 90.8%. The overall scoring mean that obtained was 97.3%. Based on those scoring it can be conclude that android based guidance and counseling introduction application as an information media service for SMPN 3 Gresik student has fulfilled acceptability criteria.

Keywords: *application, guidance and counseling introduction, Android*

PENDAHULUAN

Teknologi bukanlah suatu hal yang langka dan asing bagi masyarakat pada umumnya salah satunya bagi remaja di dunia termasuk di Indonesia. Hampir semua lini kehidupan menggunakan teknologi, termasuk pendidikan. Teknologi dan pendidikan memiliki kaitan yang erat satu sama lain terutama di era globalisasi seperti saat ini. Aktifitas-aktifitas pendidikan terbantu dalam penyelenggaraannya karena kemajuan teknologi yang pesat, salah satunya adalah kemudahan akses untuk mendapatkan informasi melalui internet dengan media *smartphone*. Penggunaan *smartphone* saat ini sudah mencakup diberbagai kalangan, termasuk siswa di SMP. Dari data yang diperoleh siswa SMPN 3 Gresik kelas VII berjumlah 80 siswa memiliki *smartphone android* sebanyak 80 % yaitu 64 siswa, *smartphone ipone* sebanyak 15 % yaitu

12 siswa, sementara yang belum memiliki *smartphone* sebanyak 5% adalah 4 siswa. Banyaknya siswa yang sudah memiliki *smartphone* akan berpengaruh terhadap kehidupan siswa, karena siswa lebih senang bermain *smartphone* dan cenderung idealis. Selain itu, berdasarkan fakta di lapangan siswa SMP menggunakan *smartphone* lebih kearah media sosial, hal ini terlihat dari akun media sosial yang sudah dibuat. Serta siswa pernah melihat video yang tidak seharusnya dilihat (berdasarkan hasil wawancara). Permasalahan yang timbul erat kaitannya dengan perkembangan yang dialami oleh siswa.

Siswa kelas VII tergolong pada tahap perkembangan masa remaja, Menurut Piaget dalam (Santrock, 2002) siswa kelas VII SMP memiliki rentang usia 11-15 tahun berada dalam perkembangan kognitif operasional formal yaitu pemikiran yang lebih abstrak, idealis, dan logis.

Sedangkan Erikson dalam (Santrock, 2002) menjelaskan bahwa dalam usianya, remaja memiliki perkembangan identitas yaitu *identity vs identity confusion* yang artinya remaja tertarik untuk mengetahui siapa dirinya, bagaimana dirinya, dan kemana ia menuju dalam kehidupan. Perkembangan global saat ini sangat memberikan dampak yang luar biasa terhadap perkembangan remaja. Melalui pelayanan dan pendidikan yang baik sesuai dengan rentang usia maka siswa dapat berkembang baik sesuai dengan tujuan perkembangan dan tujuan pendidikan. Peran orangtua saja tidak cukup untuk mengatasi permasalahan tersebut, sehingga juga memerlukan bantuan dari bapak dan ibu guru khususnya guru Bimbingan dan Konseling yang ada di sekolah.

Guru Bimbingan dan Konseling adalah guru yang tidak bergerak dalam bidang studi. Namun bergerak dalam pengembangan potensi siswa dan menangani masalah yang dihadapi oleh siswa. Masalah yang begitu kompleks terkadang menghambat proses pembelajaran. Permasalahan tersebut muncul dari siswa yang berkaitan dengan pribadi, sosial, belajar, dan karir. Maka peran Bimbingan dan Konseling sangat penting dalam mengatasi permasalahan siswa tersebut apalagi pada saat ini perkembangan jaman yang semakin canggih sehingga mampu memicu permasalahan bagi siswa. Oleh karena itu, pelayanan Bimbingan dan Konseling sangat dibutuhkan siswa terutama pada siswa SMP. Semua siswa SMP membutuhkan layanan Bimbingan dan Konseling, namun peneliti berasumsi bahwasannya kelas VII SMP sangat membutuhkan pemahaman mengenai Bimbingan dan Konseling dasar secara umum karena sebelumnya mereka tidak mendapatkan layanan tersebut di jenjang pendidikan tingkat sekolah dasar,

Fungsi dari layanan Bimbingan dan Konseling antara lain fungsi pemahaman, pencegahan, pengentasan, dan pengembangan. Keempat fungsi tersebut akan sangat sesuai dengan kebutuhan siswa terutama di era sekarang ini yang banyak terpapar oleh kecanggihan teknologi informasi terutama internet, salah satunya adalah fungsi pencegahan yang sifatnya mencegah terjadinya masalah yang diakibatkan oleh dampak negatif kecanggihan teknologi informasi terutama internet. Dengan pemberian layanan Bimbingan dan Konseling, perkembangan siswa akan lebih optimal dan mengurangi tekanan masalah yang dialami siswa.

Menurut Batuaji, dkk (2011) mengatakan bahwa secara umum keberhasilan fungsi Bimbingan dan Konseling bergantung pada persepsi siswa terhadap Bimbingan dan Konseling. Apabila persepsi siswa positif maka fungsi Bimbingan dan Konseling bisa berjalan dengan baik. Persepsi siswa dapat dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor internal seperti perkembangan siswa dan faktor eksternal seperti stimulus dari lingkungan termasuk media Bimbingan dan Konseling. Memang ada beberapa siswa yang mempersepsikan guru Bimbingan dan Konseling secara negatif. Alasannya adalah guru Bimbingan dan Konseling sebagai polisi sekolah dan tempatnya siswa yang bermasalah. Informasi seperti ini didapatkan melalui teman, keluarga, dan media cetak maupun elektronik. Inilah yang membuat pemahaman siswa kurang optimal ketika guru Bimbingan dan Konseling memberikan layanan.

Menurut Barbara & Hariastuti (2008) layanan informasi diberikan oleh guru Bimbingan dan Konseling baik secara klasikal maupun individual. Penerapan antar keduanya dilakukan secara fleksibel bergantung pada kebutuhan siswa. Selama ini pelayanan informasi tidak pernah dilakukan dengan pemanfaatan media, melainkan hanya melalui media LKS dengan ceramah sehingga jarang siswa dapat tertarik dan menerima informasi secara maksimal. Siswa cenderung tidak tertarik dan akan bersikap pasif/memberikan respon minimal.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap Guru Bimbingan dan Konseling didapatkan hasil pemberian layanan Bimbingan dan Konseling saat ini masih menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Sehingga banyak siswa yang belum memiliki ketertarikan dalam mengikuti layanan Bimbingan dan Konseling. Selain itu hasil wawancara dengan siswa tentang persepsi siswa terhadap Bimbingan dan Konseling mengatakan pertama, bahwasannya Bimbingan dan Konseling adalah tempatnya masalah, kedua Bimbingan dan Konseling tempat untuk mencari kesegaran atau berteduh, dan ketiga, Bimbingan dan Konseling sebagai polisi sekolah sehingga banyak siswa yang masih kurang mengerti peran, fungsi serta tugas Bimbingan dan Konseling dalam sekolah. Padahal peran Bimbingan dan Konseling ini sangat luar biasa dalam pendidikan, terutama dalam perkembangan siswa dan mengembangkan potensi

yang dimiliki oleh siswa. Berdasarkan observasi kepada siswa SMP Negeri 3 Gresik, khususnya kelas VII, banyak siswa yang tidak mengerti tentang apa itu Bimbingan dan Konseling, peran Bimbingan dan Konseling, fungsi Bimbingan dan Konseling, tujuan Bimbingan dan Konseling dan Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling. Serta siswa cenderung pasif jika pemberian layanan tidak memakai media apapun saat pemberian layanan informasi.

Layanan informasi yang dimaksudkan berusaha untuk memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Dalam layanan ini kepada peserta layanan disampaikan berbagai macam informasi. Dalam hal ini adalah informasi mengenai Orientasi Bimbingan dan Konseling, yang mencakup orientasi perseorangan, perkembangan dan permasalahan. Informasi tersebut kemudian diolah dan digunakan oleh individu untuk kepentingan hidup dan perkembangannya (Prayitno:2004). Layanan informasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis android ini akan sangat memudahkan dalam proses pengenalan Bimbingan dan Konseling pada siswa kelas VII karena android merupakan system operasi yang banyak digunakan pada *smartphone* yang dimiliki oleh siswa kelas VII selain banyak digunakan sistem operasi ini *user friendly* atau mudah digunakan tidak perlu waktu yang lama untuk dapat menguasai pemakaian sistem operasi ini, dan tampilan yang menarik juga tidak kalah dengan sistem operasi yang lain.

Urgensi Bimbingan dan Konseling mengacu pada perkembangan serta kemajuan teknologi yang mutakhir, salah satunya penggunaan alat dan media komunikasi serta informasi elektronik baik secara *online* maupun *offline*. Penggunaan media teknologi yang mutakhir akan senantiasa merubah gaya serta penerapan Bimbingan dan Konseling yang konvensional. Sebagaimana tujuan dari teknologi yaitu untuk mengefisienkan atau untuk mempermudah akses informasi. Maka penerapannya dalam Bimbingan dan Konseling juga mengacu cara yang sama tanpa mengubah konteks dari Bimbingan dan Konseling tersebut. Alat - alat atau media dalam akses informasi di era global ini sangat mutakhir dan beragam, seperti internet, komputer dan media yang lainnya. Oleh karena itu, pemilihan media Bimbingan dan Konseling juga perlu melakukan pencegahan dan

penyesuaian dengan kemajuan yaitu dengan pengembangan teknologi informasi dengan tujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam mengenal Bimbingan dan Konseling serta mampu sebagai bahan untuk memahami segala hal tentang Bimbingan dan Konseling.

Pengembangan teknologi dalam penelitian ini adalah aplikasi *software* yang dispesifikasikan pada *smartphone* berbasis *android*. Secara umum *software* sangat erat kaitanya dengan proses penggunaan komputer, karena setiap *software* yang diciptakan akan diproses terlebih dahulu oleh komputer. *Software* komputer merupakan istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan koleksi program, prosedur dan dokumentasi komputer yang melakukan beberapa tugas pada sebuah sistem komputer (Wimatra, dkk. 2008). *Software* juga dapat diartikan sebagai sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik ini dapat berupa program atau instruksi yang digunakan untuk menjalankan komputer (Vicky, 2012). Pada era *globalisasi* perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh pada terhadap dunia pendidikan. Penggunaan media berbasis *software* dapat digunakan dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling. Jenis *software* yang akan dikembangkan yaitu jenis *aplication berbasis android*. Sejalan dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Perkembangan *software* berbentuk aplikasi saat ini tidak hanya berkuat pada bidang komputerisasi saja, melainkan juga merambah pada bidang *mobile* (*Hand phone*, PDAs, *laptop*, *dsb*). Oleh karena itu, pengembangan *software* pengenalan bimbingan dan Konseling ini juga disesuaikan dengan perkembangan TIK.

Pengembangan *software* aplikasi pada *Smartphone* android ini didasarkan pada konsep *Mobile Learning (M-Learning)*. *M-Learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan perangkat *mobile* seperti PDAs, *mobile phone*, *laptop*, dan peralatan teknologi informasi lain untuk pembelajaran (Sutopo, 2012). *M-Learning* juga diartikan sebagai pembelajaran secara *mobile* yang dapat dikembangkan dan mampu menyentuh serta melibatkan pikiran dan aktivitas belajar individu dimana saja dan kapan saja (Darmawan, 2011). *Aplikasi android* yang ingin dikembangkan oleh peneliti adalah siswa akan lebih mudah dalam

mengenal Bimbingan dan Konseling di sekolah. *Software* ini didalamnya terdapat materi tentang Bimbingan dan Konseling yang informatif, video motivasi 4 bidang layanan Bimbingan dan Konseling, dan menu refleksi diri.

Kelebihan dari aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* ini adalah terletak pada materi dasar – dasar Bimbingan dan Konseling yang dikombinasikan dengan kasus dan refleksi di setiap materinya. Dan video 4 layanan Bimbingan dan Konseling, yang didalamnya terdapat refleksi dari video motivasi tersebut. Dengan menggunakan media aplikasi ini siswa akan tahu secara utuh tentang Bimbingan dan Konseling. Karena siswa akan terlibat langsung dalam suatu simulasi dan menuliskan pengalaman tersebut. Menurut Master (2013:02) menggambarkan tujuan dari kerucut pengalaman Edgar Dale adalah menunjukkan tingkat pengalaman yang diperoleh seseorang ditinjau dari sumber belajarnya. Seberapa besar pengalaman seseorang jika diperoleh dengan melakukan aktivitas secara langsung hingga pengalaman yang diperoleh dari sumber belajar yang hanya bersifat simbolik, serta bagaimana hasil dari proses belajar tersebut Sehingga dengan program yang dimiliki oleh *software* tersebut dapat digunakan dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling khususnya dalam memperkenalkan Bimbingan dan Konseling yang nantinya siswa melakukan pembelajaran secara langsung dalam mengenal Bimbingan dan Konseling dan akan dikemas semenarik mungkin sehingga siswa mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru Bimbingan dan Konseling.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan adanya pengembangan pengenalan bimbingan dan konseling berbasis *android* sebagai media layanan informasi untuk siswa SMP bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami Bimbingan dan Konseling, melalui materi pengenalan Bimbingan dan Konseling yang terbagi dalam 7 sub materi yaitu definisi Bimbingan dan Konseling, fungsi dan peran Bimbingan dan Konseling, tujuan Bimbingan dan Konseling, macam-macam layanan Bimbingan dan Konseling, dan asas-asas Bimbingan dan Konseling. Selain itu, tujuan kedua pembuatan aplikasi ini adalah untuk membuat aplikasi yang belum pernah ada sebelumnya mengenai pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis

android. Seluruh pembahasan akan tercakup dalam judul penelitian yaitu Pengembangan Aplikasi Pengenalan Bimbingan dan Konseling Berbasis *Android* Sebagai Media Layanan Informasi Untuk Siswa SMP Negeri 3 Gresik.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian pengembangan aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* sebagai media layanan informasi ini peneliti menggunakan model pengembangan dari Borg dan Gall (1983). Dalam model Borg dan Gall Menyatakan ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan dalam pendidikan. Langkah-langkah secara umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk dalam siklus penelitian pengembangan (Borg & Gall, 1983) dalam Khoiriyah (2017) yakni sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal (research and information collecting)
Pada tahap awal ini dilakukan pengukuran kebutuhan meliputi: studi literature studi kepustakaan, melakukan need assesment dengan melakukan pengamatan, observasi kelas, penyebaran asesmen baku maupun tidak baku. Dari identifikasi kebutuhan ini sangat berguna untuk memperoleh gambaran awal dalam melakukan pengembangan. Sementara melaksanakan kajian pustaka digunakan sebagai landasan untuk melakukan pengembangan.
2. Perencanaan (planning)
Pada tahap perencanaan ini meliputi mendefinisikan keterampilan, perumusan kemampuan dan tujuan khusus dalam menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil. Dalam tahap ini tujuan khusus yang ingin dicapai dalam produk yang ingin dikembangkan harus jelas, agar tujuan produk yang ingin dicapai bisa terwujud.
3. Pengembangan draf produk (develop preliminary form of product)
Tahap ini berisi tentang penyiapan bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *Android*, buku referensi, serta alat evaluasi.
4. Uji coba lapangan awal (preliminary field testing)
Pengujian dilapangan awal ini dilakukan pada 1 sampai 3 sekolah yang melibatkan 6 sampai 12 subjek uji coba. Hasil analisis dari

- uji coba awal ini berupa kualitatif maupun kuantitatif akan menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal.
5. Merevisi produk hasil uji coba (main product revision)
Revisi produk berdasarkan saran dan hasil uji coba. Penilaian secara kualitatif ini akan menjadi bahan untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Jika tahapan perbaikan sudah selesai dilakukan maka peneliti kemudiakan mengadakan uji coba lagi.
 6. Uji coba lapangan (main field testing)
Untuk produk yang telah selesai direvisi, selanjutnya produk akan diujicobakan kedalam skala yang lebih besar dan luas. Uji lapangan ini dilakukan terhadap sekitar 5-15 sekolah dengan melibatkan 50-100 subjek penelitian. Data penilaian secara kuantitatif kemudian dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengna tujuan khusus yang ingin dicapai, ataupun apabila memungkinkan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang pada akhirnya dilakukan revisi lebih lanjut.
 7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (operationnal product revision)
Tahap ini menyempurnakan produk berasal dari hasil uji lapangan ditahap sebelumnya. Hasilnya ini melibatkan kelompok subjek lebih besar untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuannya dan mengumpulkan informasi. Selanjutnya dapat diujikan lagi pada tahap berikutnya.
 8. Uji pelaksanaan lapangan (operational field testing)
Uji lapangan ini pelaksanaannya melibatkan 10-30 sekolah atau terhadap jumlah siswa sekitar 40 hingga 200 subjek penelitian, yang kemudian menyertakan observasi, wawancara, dan angket sebagai sebagai penilaian yang perlu untuk dianalisis.
 9. Penyempurnaan produk akhir/ Revisi Produk Akhir (final product revision)
Revisi produk akhir inilah produk dikatakan benar-benar valid apabila telah melewati serangkaian uji coba lapangan secara bertahap dan beberapakali.
 10. Diseminasi dan implementasi (dissemination and implementation)
Pada tahap terakhir ini yakni menyampaikan hasil pengembangan meliputi proses, prosedur, program, atau produk kepada para

pengguna dan atau dapat menuliskan dalam jurnal, dalam bentuk buku (handbook) dengan ukuran sesuai ketentuan.

Prosedur yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan langkah-langkah yang terdapat pada model pengembangan Borg dan Gall dalam Setyosari (2013), sebanyak lima tahapan dengan pertimbangan keterbatasan kemampuan dan waktu yang dimiliki peneliti. Adapun kelima langkah-langkah prosedur tersebut meliputi: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal (*research and information collecting*), (2) Perencanaan (*Planning*), (3) Pengembangan Draf Produk (*Develop Preliminary Form of Product*), (4) Penilaian Validitas Dari Uji Ahli Materi, Media dan Calon Pengguna (Uji Coba Lapangan Awal), (5) Revisi Hasil Uji Coba.

Pada tahap penilaian validitas, terdapat beberapa model uji validitas yang akan mengukur kriteria akseptabilitas pada pengembangan produk oleh para ahli di masing-masing bidang dengan pendidikan minimal S2. Uji –uji validitas tersebut adalah uji validitas ahli materi yang dilakukan oleh 2 dosen berpengalaman yang ahli dalam bidang bimbingan dan konseling, uji validasi ahli media yang akan dikonsultasikan pada salah satu dosen teknologi pendidikan yang kompeten, dan uji validasi pengguna yang dilakukan oleh guru BK sebagai ahli pembelajaran serta siswa kelas VII SMP Negeri 3 Gresik sebanyak 7 orang. Jumlah ini berdasarkan teori Borg and Gall (2003) yang menyatakan uji kelompok kecil dilakukan terhadap 6-12 orang siswa.

Pelaksanaan uji validitas bertujuan untuk mengukur aspek-aspek yang menjadi kriteria keakseptabilitan pada sebuah produk yang sedang dikembangkan. Kriteria-kriteria tersebut akan diukur dalam uji akseptabilitas yang meliputi kriteria kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan.

Dalam penelitian pengembangan ini, analisis data yang digunakan adalah analisis isi dan analisis deskriptif presentase dimana analisis isi digunakan untuk menganalisis data yang bersifat kualitatif yang diperoleh dari saran, kritik, masukan dari *reviewer* media, validasi ahli Bimbingan dan Konseling dan Pengguna Lapangan. Hasil analisis ini digunakan untuk memperbaiki dan merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan, analisis deskriptif presentasi diperoleh dari hasil angket

yang diberikan pada ahli materi, ahli media dan Pengguna Lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil analisis data uji validitas secara kuantitatif yang diperoleh dari uji validasi kedua ahli materi terhadap Aplikasi Pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* dengan mendapatkan hasil 92% dan buku panduan penggunaan media aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* sesuai kriteria kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan maka diperoleh rata-rata total 97,7% yang kemudian diinterpretasikan dari penilaian Mustaji (2005), maka aplikasi beserta buku panduan penggunaan media aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%).

Berdasarkan hasil uji validitas ahli media yang telah dianalisis secara kuantitatif terhadap penilaian aplikasi pengenalan Bimbingan dan konseling yang telah dikembangkan didasarkan pada aspek desain, aspek video dan audio, aspek kepraktisan aplikasi, aspek huruf dan font, dan aspek aplikasi bersifat legal/asli maka diperoleh rata-rata nilai total sebesar 91, 3% beserta buku panduan penggunaan media aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* yang memperoleh rata-rata nilai total 90,4 % dimana keduanya dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi.

Berdasarkan hasil analisis uji validasi pengguna secara kuantitatif yang dilakukan oleh dua Guru BK serta enam siswa untuk uji coba pengguna lapangan terhadap aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* dengan nilai keseluruhan sebesar 89% dengan predikat sangat baik dan tidak perlu direvisi serta buku panduan penggunaan aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* yang memperoleh rata-rata total nilai 75% dengan kategori Baik, tidak perlu revisi (66%-80%). Selanjutnya, uji validasi calon pengguna yang dilakukan oleh siswa kelas VII SMPN 3 Gresik sebanyak 6 orang diperoleh hasil penilaian terhadap aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* dengan hasil 97,3% yang diinterpretasikan sangat baik, tidak perlu direvisi.

Sehingga berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh para validator dan pengguna melalui angket yang telah diberikan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* beserta buku panduannya telah memenuhi kriteria

kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan dengan hasil penilaian berkategori baik-sangat baik dan tidak perlu direvisi secara keseluruhan.

Selain penilaian secara kuantitatif oleh validator dan pengguna terdapat juga penilaian secara kualitatif terhadap aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* beserta buku panduannya untuk bahan evaluasi berupa saran dan masukan sehingga diperoleh hasil produk yang lebih menarik dan mudah diterima oleh pengguna.

Saran dan masukan bagi aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* tersebut berupa penambahan judul aplikasi, penambahan motto memotivasi, peringkasan menu, dan cover belakang berisi ringkasan program. Untuk penilaian buku panduan penggunaan media aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* secara kualitatif diperoleh saran berupa pengubahan jenis font pada *subtitle*, penambahan *caption* pada video, dan penghapusan jawaban benar pada menu refleksi. Saran dan masukan yang telah diberikan diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi terhadap bagian-bagian dalam aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* beserta buku panduan penggunaannya agar lebih menarik, mudah dipahami, dan materi tersampaikan dengan baik kepada para pengguna yang lebih luas.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil pengembangan aplikasi pengenalan bimbingan dan Konseling berbasis *android* sebagai media layanan informasi yang akan diberikan bagi siswa sekolah menengah pertama di SMPN 3 Gresik yang telah dipaparkan. Maka dalam pembahasan ini akan diulas mengenai serangkaian proses pengembangan media aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan dari Borg dan Gall (1983). Penelitian ini lebih menekankan pada tahapan proses pengembangan sebuah produk. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi pengenalan bimbingan dan Konseling berbasis *android* yang layak digunakan sebagai media dalam menyampaikan layanan informasi tentang Bimbingan dan Konseling untuk siswa sekolah menengah pertama.

Selain itu penelitian ini didasarkan pada fenomena permasalahan yang terjadi di lapangan. Seperti yang telah dipaparkan dalam hasil survey lapangan yang sudah diperoleh sebagai data awal ketika melakukan studi pendahuluan. fenomena

berupa kurang pemahamnya siswa terhadap Bimbingan dan Konseling yang membuat siswa memiliki pandangan negatif dan perkembangan teknologi yang semakin modern. Sehingga peneliti berusaha mengkombinasikan perkembangan teknologi yang modern saat ini dengan permasalahan yang ada dilapangan. Peneliti berusaha menghasilkan produk yang informatif buat siswa sekolah menengah pertama. Dalam mengembangkan aplikasi pengenalan Bimbingan dan konseling bagi siswa sekolah menengah pertama adalah melakukan identifikasi kebutuhan untuk *need assesmen* selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan siswa dan guru BK Dari fenomena-fenomena yang didapatkan dilapangan yang menjadi acuan dalam penelitian pengembangan aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling ini. Dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pula dengan teori yang relevan untuk dijadikan sebagai acuan dalam perancangan aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis android sebagai media bagi siswa SMP. Teori yang sesuai dengan aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling ini yaitu teori kerucut pengalaman (Edgar Dale dalam Masters, 2013) yang menyebutkan bahwa siswa akan menunjukkan tingkat pengalaman yang diperoleh ditinjau dari sumber belajarnya. Seberapa besar pengalaman siswa jika diperoleh dengan melakukan aktivitas secara langsung hingga pengalaman yang diperoleh dari sumber belajar yang hanya bersifat simbolik, serta bagaimana hasil dari proses belajar tersebut. Teori ini dikombinasikan ke dalam isi aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android*.

Terdapat beberapa tahapan dalam melaksanakan penelitian ini. Tahap pertama melakukan analisis produk yang terdiri atas survey lapangan dan studi kepustakaan (penelitian dan pengumpulan informasi awal). Tahap kedua melakukan perencanaan, dalam tahap ini melakukan beberapa kegiatan seperti

halnya: perumusan tujuan, sasaran produk, komponen produk, serta materi aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling. Tahap selanjutnya di tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan draf produk. Tahap berikutnya, tahapan keempat yaitu penilaian validitas dari uji ahli materi, media, dan calon pengguna. Berikut rekapitulasi hasil yang diperoleh :

Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli

Jumlah Subyek Pengembangan	Ahli Validasi	Aplikasi	Buku Panduan
2	Uji Validasi Ahli Materi	92%	97,7%
2	Uji Validasi Ahli Media	91,3 %	90,4%
3	Uji Validasi Calon Pengguna Lapangan Guru Bimbingan dan Konseling	89%	75%
4	Uji Validasi Calon Pengguna Lapangan Siswa	97,3 %	-

Berdasarkan tabel 4.15 dapat disimpulkan bahwa aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* berada pada kategori “baik” dan “sangat baik” serta memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Apabila dibandingkan dengan kirteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik tidak perlu direvisi.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media aplikasi Pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* sebagai media layanan informasi Sekolah Menengah Pertama yang akseptabilitas. Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan Borg & Gall. Adapun tahapan-tahapan yang telah dilakukan peneliti menurut Borg & Gall adalah Penelitian dan pengumpulan informasi awal terbagi atas a) pengumpulan Informasi dan menganalisisnya dan b) studi kepustakaan, perencanaan, pengembangan draf produk, penilaian validitas dari uji ahli materi, media, dan calon pengguna, dan terakhir yaitu merevisi hasil produk uji coba Berdasarkan hasil uji validasi kepada ahli Bimbingan dan Konseling dan ahli media Teknologi pendidikan.

Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi Bimbingan dan Konseling, terhadap penilaian kualitas isi materi aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling siswa sekolah menengah pertama. Isi materi yang terdapat pada aplikasi ini. berfokus pada materi dasar - dasar Bimbingan dan Konseling dari berbagai literatur yang disajikan dengan bahasa yang komunikatif. Adapun hasil yang didapat dari penilaian ahli materi diperoleh persentase dengan kriteria kegunaan sebesar 91,6% kriteria kelayakan sebesar 96,4%, kriteria ketepatan sebesar 89,2%, dan kriteria kepatutan sebesar 90%. Rata - rata dari keseluruhan kriteria adalah 92%. Dari hasil tersebut, menurut Mustaji (2005), produk aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling telah memenuhi kriteria sangat baik, tidak perlu direvisi.

Sementara untuk hasil uji validasi ahli media, aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling persentase sebesar 91,3% dengan kategori sangat baik, tidak perlu direvisi. Adapun hasil penilaian dari uji validitas calon pengguna yaitu, guru BK SMP Negeri 3 Gresik menunjukkan persentase dengan kriteria kegunaan sebesar 91,6%, kriteria kelayakan sebesar 89,2% kriteria ketepatan sebesar 85,7% dan kriteria kepatutan sebesar 90% dan 6 siswa calon pengguna menunjukkan persentase dengan kriteria kegunaan sebesar 90,4%, kriteria kelayakan sebesar 91% kriteria ketepatan sebesar 88,4% dan kriteria kepatutan sebesar 90,8% Dari hasil tersebut, menurut Mustaji (2005), produk aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* telah memenuhi kriteria kelayakan sangat baik, tidak perlu direvisi.

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli calon pengguna guru Bimbingan dan Konseling dan siswa pengembangan aplikasi Pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* sebagai media layanan informasi siswa SMP telah memenuhi kriteria akseptabilitas meliputi, aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Sehingga aplikasi ini layak untuk digunakan untuk siswa SMPN 3 Gresik.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang ditunjukkan kepada beberapa pihak yaitu:

1. Bagi guru bimbingan dan konseling

Aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan informasi untuk mengenalkan Bimbingan dan Konseling agar siswa dapat

memanfaatkan layanan Bimbingan dan Konseling.

2. Bagi Sekolah

Media aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling ini bisa dijadikan media untuk menunjang kurikulum berbasis teknologi di sekolah serta dapat digunakan sebagai media yang mudah untuk siswa..

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* sebagai media layanan informasi ini bisa dijadikan dengan baik melalui bimbingan dari guru BK maupun secara mandiri untuk lebih mudah untuk memahami makna Bimbingan dan Konseling dengan baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android* yang terbatas pada uji calon pengguna, diharapkan mampu untuk dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya dalam tahapan penelitian pengembangan hingga uji coba lapangan yaitu menguji efektivitas kelompok kecil dan kelompok besar dari penggunaan aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis *android*.

DAFTAR PUSTAKA

- Batuadji, K., Atamimi N., B Sanmustari R. (2011). Hubungan Antara Efektifitas Fungsi Bimbingan dan Konseling Dengan Persepsi Siswa Terhadap Bimbingan dan Konseling disekolah menengah Pertama Stella Duce I Yogyakarta. Jurnal psikologi
- Barbara, Fely Y., Hariastuti, Retno T. (). Meningkatkan Partisipasi siswa Mengikuti Layanan Informasi Melalui Penggunaan Media Permainan. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya:Universitas Negeri Surabaya
- Masters, Ken. (2013). Edgar Dale's Pyramid of Learning in Medical Education: A Literature Review. The Journal of Educational Psychology, (10), (Online), (<https://www.scribd.com/document/338649971/EDGAR-DALE-pdf>, diakses 31 Maret 2017).
- Prayitno & Amti. (2009). Dasar-dasar Bimbingan dan konseling. Jakarta : PT.Rineka Cipta

Pengembangan Aplikasi Pengenalan Bimbingan Dan Konseling Berbasis *Android* Sebagai Media Layanan Informasi Untuk Siswa Smp Negeri 3 Gresik

Santrock. 2002. *Life Span Development*
Perkembangan Masa Hidup. Jakarta :
Eralangga



UNESA

Universitas Negeri Surabaya