

PENGEMBANGAN *SOFTWARE* APLIKASI AUM BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS X SMAN 1 GEDANGAN

PENGEMBANGAN *SOFTWARE* APLIKASI AUM BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS X SMAN 1 GEDANGAN

THE DEVELOPMENT OF SOFTWARE DEVELOPMENT OF AUM APPLICATIONS BASED ON ANDROID FOR STUDENT CLASS X PUBLIC HIGH SCHOOL 1 GEDANGAN

Mustika Sari Setyana

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: mustikasarisetyana@gmail.com

Dr. Budi Purwoko, MPd

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: budipurwoko@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk menghasilkan produk berupa *software* aplikasi AUM berbasis Android untuk siswa kelas X SMAN 1 Gedangan yang memenuhi kriteria akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model Borg and Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh Tim Pusat Penelitian Kebijakan Inovasi Pendidikan (Puslitjaknov) menjadi lima tahapan, yang dilaksanakan peneliti tanpa tahap uji coba. Jenis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif deskriptif.

Berdasarkan hasil validasi uji ahli *software* aplikasi AUM berbasis Android didapatkan penilaian validator ahli materi didapatkan prosentase penilaian materi sebesar 97,1 % dan menunjukkan predikat sangat baik, sedangkan prosentase untuk penilaian buku panduan sebesar 95%, penilaian validator ahli media menunjukkan predikat baik yaitu 91,4 %, dan untuk penilaian buku panduan sebesar 82,5%. Hasil penilaian ahli lapangan (konselor) menunjukkan predikat sangat baik 96,1 %, sedangkan penilaian buku panduan sebesar 93,75%. *Software* aplikasi AUM berbasis Android telah diperbaiki sesuai dengan masukan, komentar maupun saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, maupun ahli lapangan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa *software* aplikasi AUM berbasis Android berkategori sangat baik dan dinyatakan memenuhi kriteria akseptabilitas.

Kata kunci: Pengembangan, *software* aplikasi AUM berbasis Android

ABSTRACT

This study aims to produce AUM Android-based software applications for students of grade X Public High School 1 Gedangan in accordance with acceptability (usability, feasibility, propriety, and accuracy). The type of research used in this research is the development research with Borg and Gall (1983) model that has been simplified by the Center of Research Team of Innovation Policy of Education (Puslitjaknov) into five phases, which conducting the researcher without trial stage. The type of data used is qualitative and qualitative descriptive

Based on the validation test of AUM software experts based on Android Expert judging the material expertator validator obtained the percentage of material valuation of 97.1% and showed very good predicate, while the percentage for the manual assessment of 95%, assessment of expert media validator showed good predicate that is 91, 4%, and for a manual rating of 82.5%. The results of expert field assessments (counselors) showed a very good predicate of 96.1%, while the manual rating of 93.75%. AUM Android-based app software has been improved in accordance with inputs, comments or suggestions provided by material experts, media experts, and field experts. Thus it can be seen that Android-based AUM software applications are categorized very well and otherwise meet the criteria of acceptability.

Keywords: Development, AUM Android-based software application

PENGEMBANGAN *SOFTWARE* APLIKASI AUM BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS X SMAN 1 GEDANGAN

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan perkembangan zaman, seluruh aspek kehidupan akan menyesuaikan dengan kemajuan tersebut agar tidak *out of date* atau ketinggalan dalam mengikuti perkembangan jaman (Yusron, 2010). Di era globalisasi diiringi oleh kemajuan dibidang keilmuan serta teknologi yang menjadi kebutuhan utama bagi manusia. Dalam era globalisasi, kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi telah memungkinkan terjadinya pertukaran informasi yang cepat tanpa terhambat oleh batas ruang dan waktu (Dryden & Voss, 1999).

Ditingkat sekolah adanya kurikulum teknologi komunikasi dan informasi sebagai mata pelajaran wajib di Sekolah menengah secara langsung akan membekali siswa-siswa sekolah menengah untuk mengenal, mengerti bahkan terampil menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Adapun teknologi dalam bimbingan dan konseling diperlukan untuk membantu para konselor melakukan pelayanan bimbingan dan konseling agar lebih mudah dan efektif, sehingga proses pelayanan bimbingan dan konseling dapat berjalan dengan baik. Tujuan Bimbingan dan konseling menggunakan teknologi kedalam melakukan pelayanannya, yaitu: 1). *Easy to use* (mudah digunakan). 2). *Easy to manage* (mudah diatur). 3). *Simple* (tidak rumit). 4). *Dynamic* (Dinamis).

Urgensi bimbingan dan konseling mengacu pada perkembangan serta kemajuan teknologi yang mutakhir, salah satunya ialah penggunaan alat atau media komunikasi serta informasi elektronik baik secara *online* maupun *offline* (Yusron, 2010). Penggunaan media teknologi yang mutakhir akan senantiasa merubah gaya serta penerapan bimbingan dan konseling yang konvensional. Sebagaimana tujuan dari kemajuan teknologi yaitu untuk mengefisienkan atau mempermudah akses informasi, maka penerapannya dalam bimbingan dan konseling juga mengacu pada cara yang sama tanpa mengubah konteks dari bimbingan dan konseling tersebut.

Fakta yang terjadi bahwa dilapangan masih banyak Guru BK atau konselor yang dalam proses bimbingan dan konseling belum mengetahui pemanfaatan media teknologi untuk menunjang layanan bimbingan dan konseling. Tidak semua guru BK di sekolah mengerti atau paham tentang penggunaan teknologi khususnya *software* aplikasi.

Sebelum adanya teknologi ini guru BK sudah dapat menyelenggarakan kegiatan layanan bimbingan dan konseling di Sekolah, namun kecenderungan yang terjadi pada saat ini adalah penguasaan kompetensi oleh guru BK di Sekolah merupakan suatu keharusan yang tidak dapat ditawar. Penguasaan kompetensi oleh guru BK yang dimaksud disini adalah kemampuan untuk mengelola teknologi yang telah berkembang pada

saat ini. Guru bimbingan dan konseling juga diwajibkan memenuhi standar kualifikasi akademik dan kompetensi sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri pendidikan Nasional Nomor 27 Tahun 2008 tentang standart Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Konselor, sehingga Guru BK atau konselor mampu untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi perkembangan dari peserta didik serta mampu memberikan pelayanan bimbingan dan konseling yang mandiri. Kompetensi konselor mencakup kompetensi akademik dan kompetensi profesional yang kemudian secara terintegrasi membangun keutuhan kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Lebih lanjut dalam penjelasan Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru Pasal 3 Butir 7 menyebutkan bahwa kompetensi profesional merupakan kemampuan guru dalam menguasai pengetahuan bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni dan budaya yang diampunya. (Depdiknas, 2008: 7)

Salah satu kompetensi profesional lainnya yang harus dimiliki oleh Guru BK seperti yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 27 Tahun 2008 adalah memiliki penguasaan konsep dan praktis assesmen dalam pelayanan bimbingan dan konseling untuk memahami kondisi kebutuhan dan masalah konseli (siswa). Komalasari, dkk (2011) mendefinisikan asesmen sebagai proses pengumpulan, menganalisis dan menginterpretasikan data atau informasi tentang peserta didik dan lingkungannya. Hal tersebut dilakukan untuk mendapat gambaran berbagai kondisi individu dan lingkungannya sebagai dasar pengembangan program layanan bimbingan dan konseling yang sesuai kebutuhan.

Komalasari, dkk (2011) menambahkan bahwa penyusunan program bimbingan dan konseling di Sekolah dimulai dari kegiatan asesmen, atau kegiatan mengidentifikasi aspek-aspek yang dijadikan bahan masukan bagi penyusunan program. Asesmen dalam bimbingan dan konseling dapat berupa teknik tes dan non tes. Komalasari, dkk (2011) menjelaskan bahwa asesmen teknik non tes paling banyak dilakukan oleh Guru Bimbingan Konseling (BK), karena prosedur perancangan, pengadministrasian, pengolahan, analisis, dan penafsiran relatif sederhana sehingga lebih mudah untuk dipelajari dan dipahami.

Berbagai bentuk asesmen teknik non tes yang selama ini sering digunakan antara lain pedoman wawancara, pedoman observasi, angket, Daftar Cek Masalah, DCM, AUM (Analisis Umum Masalah), ITP (Inventori tugas Perkembangan), dll. Salah satu instrumen yang biasa digunakan guru BK dalam menyusun instrumen adalah AUM. Menurut Prayitno (dalam Kurnia, 2016) bahwa alat ukur

PENGEMBANGAN *SOFTWARE* APLIKASI AUM BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS X SMAN 1 GEDANGAN

masalah (AUM) adalah alat yang digunakan untuk mengungkap permasalahan yang dirasakan seseorang/peserta didik.

Selama ini instrumen AUM yang digunakan guru BK dalam memberikan asesmen cenderung manual dan kurang menarik. Dikatakan kurang menarik karena untuk melakukan instrumentasi AUM masih menggunakan kertas yang berisi item pernyataan dalam jumlah yang banyak dari berbagai bidang masalah. Banyaknya item dalam pengerjaannya akan membutuhkan waktu yang lama, sehingga siswa akan mudah bosan dalam mengerjakannya. Pada umumnya guru BK memberikan instrumen AUM dengan menyebarkan angket dalam bentuk kertas yang berisi 225 butir pernyataan kemudian menganalisisnya dengan melakukan penghitungan secara manual dengan menggunakan memasukkan data siswa satu persatu melalui *software* aplikasi AUM yang menggunakan program *excel*. Itu akan membutuhkan waktu yang lama bagi Guru BK untuk pengolahan hasil, sebagai konsekuensi dari banyaknya jumlah bidang masalah dan item pernyataan yang tersedia.

Software aplikasi AUM yang selama ini digunakan juga tergolong sesuatu yang susah untuk para Guru BK yang kurang mahir menggunakan program *excel*, terlebih dalam peng-*input*-an data kita harus teliti karena butir-butir pernyataan yang terlalu banyak sehingga salah memasukkan sedikit saja akan mempengaruhi hasil akhir validitas asesmen. Seperti yang dikatakan Mcgannon (2007) menjelaskan bahwa tanpa adanya bukti validitas untuk mendukung interpretasi data maka instrumen tersebut belum layak digunakan.

Diketahui beberapa guru BK di beberapa sekolah tidak mendapatkan jatah jam masuk kelas, jadi didalam melakukan assesmen guru BK akan kesulitan ketika menggunakan layanan yang harus menggunakan tatap muka. Pemberian instrumentasi dalam bimbingan konseling sangat dibutuhkan bagi guru BK untuk memperoleh data tentang kondisi tertentu atau peserta didik. Data yang diperoleh melalui instrumen berfungsi untuk mengungkap kebutuhan yang diperlukan siswa akan layanan BK, yang selanjutnya digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penyelenggaraan bimbingan dan konseling. Dengan data tersebut, penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling akan lebih efektif dan efisien. Sehingga cara yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang telah disebutkan adalah dengan mengembangkan sebuah produk yang dapat membantu guru BK dan siswa dalam mempermudah pelayanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti berniat untuk menggabungkan antara teknologi dengan pengolahan instrumen AUM. Sehingga muncul ide untuk membuat suatu produk

pengembangan *software* aplikasi AUM berbasis android untuk siswa kelas X SMAN 1 Gedangan, yang diharapkan dapat memberikan pembaharuan teknologi dalam BK untuk mempermudah Guru BK serta siswa dalam mengisi instrumen AUM khususnya Guru BK lebih menghemat waktu dalam pemberian Layanan BK.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang tujuannya adalah untuk menghasilkan produk berupa *software* aplikasi AUM berbasis android untuk siswa kelas X SMAN 1 Gedangan yang memenuhi kriteria akseptabilitas. Dijelaskan oleh Sugiono (2011:297) bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model penelitian ini mengadopsi dari model penelitian Borg dan Goll (1983) yang telah disederhanakan oleh Tim Pulitjaknov (2008), menjadi lima tahapan yaitu: 1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, 2) Pengembangan produk awal. 3) Validasi ahli dan revisi, 4) Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, 5) Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas sampai tahap uji validasi calon pengguna.

Bagan 1. Prosedur Penelitian



Rancangan uji produk terdiri atas uji validasi ahli, baik ditinjau dari segi materi maupun media, serta uji calon pengguna (guru BK).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan menggunakan instrumen non tes berupa angket yang mengacu pada rangkuman buku buku *Standart for evaluation education program, project and materials (The joint committe on standards on education evaluation)* yang meliputi ukuran baku: kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan (dalam Handono, 2013).

Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah isi dan analisis deskriptif berpersentase dengan rumus menurut Sudjiono (2003: 40-41) adalah sebagai berikut :

PENGEMBANGAN *SOFTWARE* APLIKASI AUM BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS X SMAN 1 GEDANGAN

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Dimana :

P = Persentase nilai yang diperoleh

F = Frekuensi jawaban alternating

N= Jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

Sedangkan pengumpulan data menggunakan angket tertutup dengan tingkat penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik 2 = Cukup Baik
3 = Baik 1 = Kurang Baik

Diukur dengan rumus:

$$P = \frac{(4 \times \sum \text{jawaban}) + (3 \times \sum \text{jawaban}) + (2 \times \sum \text{jawaban}) + (1 \times \sum \text{jawaban})}{4 \times \text{jumlah keseluruhan responden}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan dibandingkan digunakan kriteria penilaian. revisi produk menurut Mustaji (2005: 102) adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Produk

Persentase	Kriteria / Kategori
81% - 100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
66% - 80%	Baik, tidak perlu revisi
56% - 65%	Kurang baik, perlu revisi
0 - 55%	Tidak baik, dan perlu revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan proses penelitian pengembangan yang dilakukan telah terlaksanakan dengan baik berdasarkan model pengembangan Puslitjaknov (2008) yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti. Model pengembangan yang dilaksanakan dalam penelitian pengembangan ini diantaranya: 1) Analisis produk yang akan dikembangkan, 2) Pengembangan produk, 3) Validasi Ahli (materi dan media), 4) Uji Ahli Lapangan.

Kegiatan pada proses pengembangan disetiap tahapnya antara lain tahap analisis produk yang dikembangkan meliputi studi pendahuluan, menentukan permasalahan, menentukan sasaran produk, dan mengkaji teori yang berkaitan dengan pengembangan. Tahap pengembangan produk meliputi merancang menyusun draft materi, merancang menyusun draft media yang dikembangkan, membuat panduan penggunaan, dan menyusun alat evaluasi. Tahap validasi ahli meliputi uji akseptabilitas ahli materi dan media. Tahap uji ahli lapangan meliputi uji akseptabilitas media software aplikasi AUM berbasis android dan uji kelayakan buku panduan penggunaan software aplikasi AUM berbasis android. Uji ahli lapangan diberikan kepada Guru BK SMAN 1 Gedangan.

Adapun kendala yang dialami selama proses pengembangan

1. Analisis produk yang akan dikembangkan meliputi:
 - a. Studi Pendahuluan
Kesulitan yang dihadapi pada saat studi pendahuluan adalah menentukan rumusan masalah yang ada di Sekolah yang cocok untuk dijadikan sebagai bahan penelitian produk yang akan dikembangkan. Serta sulitnya menemukan sumber yang lebih banyak mengenai materi produk yang digunakan.
 - b. Perencanaan Produk
Kesulitan yang dihadapi saat perencanaan produk adalah mencari tenaga ahli IT untuk berkolaborasi membuat produk pengembangan software aplikasi AUM.
2. Pengembangan Produk
Kendala yang dihadapi dalam mengembangkan produk adalah keterlambatan waktu yang telah ditentukan sehingga membuat kemunduran dalam penjadwalan pembuatan media secara final. Hal itu dikarenakan tenaga ahli IT belum menemukan *script* yang dibutuhkan untuk membuat produk yang dikembangkan
3. Konsultasi Ahli Media
Pada saat konsultasi dengan ahli media tidak ada kendala yang berarti, karena tenaga ahli media sangat membantu dan tidak ada saran perbaikan yang vital. Namun saat itu terdapat satu saran yaitu menambahkan sebuah kalimat untuk menggiring siswa agar berkonsultasi dengan Guru BK, sehingga merubah produk tersebut yang otomatis akan membutuhkan waktu yang sedikit lama untuk menyempurnakannya.
4. Validasi Ahli Materi
Pada saat validasi ahli materi tidak ada kendala yang berarti karena ahli materi sangat membantu dan tidak ada saran perbaikan yang vital.
5. Uji Ahli Lapangan
Uji ahli lapangan tidak mempunyai kendala apapun karena Guru BK SMAN 1 Gedangan sangat mengapresiasi produk yang dikembangkan oleh peneliti.
6. Produk Akseptabilitas
Tidak ada kondisi yang berarti dalam proses finalisasi produk ini hingga produk siap dicetak.

Adapun kualitas Software Aplikasi AUM Berbasis Android beserta Buku Panduan Kegunaan Kualitas disini diartikan sebagai penilaian dari validator baik positif maupun negatif terhadap software aplikasi AUM berbasis android beserta buku panduan penggunaannya yang dikembangkan. Penilaian ini didasarkan pada penggunaan software aplikasi AUM berbasis android dalam upaya membantu konselor untuk mempermudah

PENGEMBANGAN *SOFTWARE* APLIKASI AUM BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS X SMAN 1 GEDANGAN

menganalisis AUM yang telah diberikan kepada siswa.

Kualitas software aplikasi AUM berbasis android yang dikembangkan iniberdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi, konsultasi media dan ahli lapangan dengan kriteria akseptabilitas 4 aspek yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Berikut penjelasan hasil penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi.

a. Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi ini dihasilkan oleh dosen jurusan Bimbingan dan Konseling UNESA yaitu Denok Setiawati, M.Pd., Kons. Penilaian tersebut menjadi dua yaitu penilaian software aplikasi AUM berbasis android dan buku panduan penggunaan software aplikasi AUM berbasis android.

Penilaian software aplikasi AUM berbasis android dinilai dari keempat aspek yaitu kegunaan, ketepatan, kelayakan dan kepatutan. Penilaian akseptabilitas terhadap software aplikasi AUM berbasis android yang telah dikembangkan, pada aspek kegunaan mendapatkan prosentase sebanyak 93,9 %, pada aspek kelayakan mendapatkan prosentase 94,5 %, aspek ketepatan mendapatkan prosentase sebanyak 100%, begitu juga pada aspek kepatutan software aplikasi AUM berbasis android mendapat 100%. Hasil secara keseluruhan empat aspek akseptabilitas tersebut, software Aplikasi AUM berbasis android mendapat hasil rata-rata 97,1 %.

Sedangkan hasil data kualitatif dari ahli materi berupa masukan bahwa lebih baik jika nama kategori dalam hasil AUM yang tertera dalam software tidak disingkat supaya lebih memperjelas keterangan hasil. Masukan dari konsultasi meteri telah diterima dan produk direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan.

Penilaian buku panduan software aplikasi AUM berbasis android secara keseluruhan mendapatkan presentase sebesar 95% . Kategori tersebut menurut Mustadji, 2005 masuk pada kriteria sangat baik dan tidak perlu adanya revisi.

Setelah diperoleh nilai dari masing-masing validator maka dilakukan penarikan kesimpulan kualitas software aplikasi AUM berbasis android berdasarkan kriteria interpretasi skor yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan kriteria interpretasi skor pada Mustadji, 2005, maka berdasarkan aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan software aplikasi AUM berbasis android beserta buku panduan penggunaan dapat disimpulkan bahwa kualitas software yang dikembangkan memenuhi kriteria **Akseptabilitas produk dengan predikat sangat baik.**

b. Penilaian Konsultasi Media

Penilaian konsultasi media ini dilakukan oleh dosen Bimbingan dan Konseling UNESA Wiryo Nuryono , penilaian terbagi menjadi dua yaitu penilaian software aplikasi AUM berbasis android dan buku panduan software aplikasi AUM berbasis android.

Dari hasil secara keseluruhan, software aplikasi AUM berbasis android mendapatkan hasil rata-rata 91,4 %. Dan buku panduan software aplikasi AUM berbasis android secara keseluruhan mendapatkan hasil rata-rata 82,5%. Dari hasil tersebut menurut Mustadji, 2005 masuk dalam kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi.

Setelah diperoleh nilai dari konsultasi media maka dilakukan penarikan kesimpulan kualitas software aplikasi AUM berbasis android berdasarkan kriteria interpretasi skor yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan kriteria interpretasi skor pada Mustadji, 2005, maka berdasarkan aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan software aplikasi AUM berbasis android beserta buku panduan penggunaan dapat disimpulkan bahwa kualitas software yang dikembangkan memenuhi kriteria Akseptabilitas produk dengan predikan Sangat Baik.

Selain itu konsultasi media software aplikasi AUM berbasis android memberikan masukan terhadap software yaitu perlu disertai sugesti atau saran kepada siswa untuk bertemu guru BK. Masukan dari konsultasi media telah diterima dan produk direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan.

c. Penilaian Ahli Lapangan

Penilaian ahli lapangan terdiri dari dua Guru BK SMAN 1 Gedangan. Guru BK tersebut adalah Dra. Rukmini Ambarwati, M.Psi dan Dra.Saumil Hasanah. Penilaian software aplikasi AUM berbasis android dinilai dari keempat aspek yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Penilaian akseptabilitas oleh dua Guru BK terhadap software aplikasi AUM berbasis android yang dikembangkan pada aspek kegunaan mendapatkan prosentase sebesar 93,75 %, pada aspek kelayakan mendapatkan prosentase sebesar 98,4 %, pada aspek ketepatan mendapatkan hasil peresentase sebesar 92,5 % dan pada aspek kepatutan dari kedua Guru BK tersebut mendapatkan hasil prosentase sebesar 100 %. Maka hasil keseluruhan dari empat aspek akseptabilitas tersebut, software aplikasi AUM berbasis android mendapatkan hasil rata-rata 96,1 %

Penilaian buku panduan software aplikasi AUM berbasis android secara keseluruhan

PENGEMBANGAN *SOFTWARE* APLIKASI AUM BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS X SMAN 1 GEDANGAN

mendapatkan prosentase sebesar 93,75% kategori tersebut menurut Mustadji, 2005 masuk pada kriteria Sangat Baik dan Tidak perlu adanya revisi.

Setelah diperoleh nilai dari masing-masing validator maka dilakukan penarikan kesimpulan kualitas software aplikasi AUM berbasis android berdasarkan kriteria interpretasi skor yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan kriteria interpretasi skor pada Mustadji, 2005, maka berdasarkan aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan software aplikasi AUM berbasis android beserta buku panduan penggunaan dapat disimpulkan bahwa kualitas software yang dikembangkan memenuhi kriteria Akseptabilitas Produk dengan Predikat Sangat Baik.

Adapun data kualitatif hasil validasi uji lapangan berupa masukan yaitu untuk langkah ke-11 di software yang menampilkan apakah anda ingin berkonsultasi? Dan ada beberapa pilihan konsultasi: 1. Guru BK, 2. Orang Tua, 3. Teman, 4. Lain-lain. Sebaiknya pilihan itu (No. 1, 2, 3, 4) dihilangkan dan diganti dengan nama-nama Guru BK siswa itu sendiri. Mengingat AUM dipakai Guru BK untuk membantu memecahkan permasalahan siswa. Masukan dari validasi ahli lapangan telah diterima dan produk direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan. Selain itu, salah satu ahli lapangan memberikan apresiasi terhadap software aplikasi AUM berbasis android karena dianggap sangat membantu Guru BK dalam menganalisis hasil dari aplikasi AUM.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil validasi uji ahli *software* aplikasi AUM berbasis Android kepada ahli materi, ahli media, dan calon pengguna dalam proses pengembangan, dapat ditarik kesimpulan bahwa *software* aplikasi AUM berbasis Android untuk siswa SMAN 1 Gedangan telah memenuhi kriteria akseptabilitas. Adapun rincian khusus dari hasil pengembangan *software* aplikasi AUM berbasis Android sebagai berikut:

1. Hasil penilaian dari penilaian validator ahli materi didapatkan prosentase penilaian materi sebesar 97,1 % dan menunjukkan predikat sangat baik, sedangkan prosentase untuk penilaian buku panduan sebesar 95%
2. penilaian validator ahli media menunjukkan predikat baik yaitu 91,4 %, dan untuk penilaian buku panduan sebesar 82,5%
3. Hasil penilaian ahli lapangan (konselor) menunjukkan predikat sangat baik 96,1 %,

sedangkan penilaian buku panduan sebesar 93,75%

4. *Software* aplikasi AUM berbasis Android telah diperbaiki sesuai dengan masukan, komentar maupun saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, maupun ahli lapangan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa *software* aplikasi AUM berbasis Android berkategori baik dan dinyatakan memenuhi kriteria akseptabilitas sehingga tidak perlu direvisi

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arrahmanto, sutam. (2016). "*Pengembangan Aplikasi Penurunan Kejenuhan Belajar berbasis android untuk Siswa SMPN 3 Babat*". Universitas Negeri Surabaya. Skripsi Tidak Diterbitkan
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Dhanta, Rizky. 2009. *Pengantar Ilmu komputer*. Surabaya: Indah.
- Diyata, Firmansyah. *Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Komputer yang Sangat Berguna Untuk Digunakan Dalam Pengajaran Bahasa*. Curriculum Development And Instructional Journal. Edisi 1 Volume 2013. UPI
- Donn, Felker. (2011). *Android Application Development*. Canada: Willey
- Fatmawati, Siti (2015). "*Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas X TKJ SMK Hidayah Semarang*". Universitas Negeri Semarang. Skripsi Tidak Diterbitkan
- Komalasari, dkk. 2011. *Asesmen Teknik Non Tes Perspektif BK Komprehensif*. Jakarta: PT. Indeks
- McGannon, W. 2007. *A Validity Study of The American School Counselor Association (ASCA) National Model Readiness Self Assessment*. Disertasi. United states: Ann Arbor. www.proquest.com

PENGEMBANGAN *SOFTWARE* APLIKASI AUM BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS X SMAN 1 GEDANGAN

- Mashyuri. 2009, *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis dan Aplikatif*. Refika Aditama: Bandung.
- Pakpahan, nasib. (2015). "Pengertian Aplikasi Menurut Para Ahli", http://blog_definisi.blogspot.co.id/2015/08/pengertian-dan-definisi-aplikasi.html (diakses pada 15 April 2017)
- Pangestu, Hening. "Makalah TIK Dalam Bimbingan dan Konseling" <https://heningpangestu.wordpress.com/2015/06/25/makalah-tik-dalam-bimbingan-dan-konseling/> (diakses tanggal 6 Januari 2017)
- Peraturan Menteri pendidikan Nasional No. 27 Tahun 2008 tentang Standar Kualifikasi dan Kompetensi Konselor. Jakarta: Depdiknas
- Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru. Jakarta: Depdiknas.
- Pramudita, Nadhira. "Asesmen BK Nontes AUM Umum" http://nadirapramudita.blogspot.co.id/2015/06/asesmen-bk-nontes_aumumum.html?m=1 (diakses tanggal 17 April 2017)
- Prayitno, dkk.1997."AUM (Alat Ungkap Masalah) Seri Umum Format 2
- Putra, Nusa. 2012. *Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., Russel, James D.2011. *Instruksional technology & Media for Learning-Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Soewadji, Jusuf. 2012. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Mitra Wacana Media: Jakarta.
- Standart For Evaluation Educational Program, Project, and Materials (The Join Comitte in Standartfor Education 1981:01)*.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatifdan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Vicky. 2012. "Belajar Komputer Mu". (online) Belajar komputer-mu.com/pengertian-software-perangkat-lunak-computer.html, diakses pada 15 April 2017 Undang Undang No 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian dan Pengembangan.
- Wimantra, Ayub., Simanullang, Parlin., Sunardi dan Saputro, Riyanto. 2008. *Dasar-Dasar Komputer*. Medan: Akademi Teknik dan Keselamatan Penerbangan