

Pengembangan Aplikasi Berbasis Android “GC Services” sebagai Media Bimbingan dan Konseling Belajar pada Siswa di SMP Negeri 4 Kota Gorontalo

Israji S. Marhum¹, Wenny Hulukati², Salim Korompot³

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo^{1,2,3}

israji@gmail.com

Abstrak

Kurangnya penggunaan aplikasi berbasis android sebagai media saat proses layanan bimbingan dan konseling, penggunaan media masih sebatas leaflet, buku saku, proyektor dan lain sebagainya. Masalah dalam bidang belajar merupakan bagian dari berbagai masalah yang dialami siswa. Solusi dalam meminimalisir masalah serta kurangnya penggunaan media aplikasi berbasis android sesuai dengan masalah-masalah belajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk aplikasi berbasis android “GC Services” sebagai media bimbingan dan konseling belajar pada siswa SMP Negeri 4 Kota Gorontalo.

Prosedur penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2016:409) yang terdiri dari 10 tahapan, tetapi pengembangan ini hanya sampai pada tahap 6 untuk uji coba aplikasi berbasis android sebagai media bimbingan dan konseling, karena pada tahapan tersebut sudah melakukan uji kelayakan produk. Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan sebagai berikut : (1) Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain (Validasi Ahli); (5) Revisi Desain; (6) Uji Coba Produk

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain, ahli bahasa Indonesia, ahli materi bimbingan dan konseling, dan uji coba produk skala kecil pada siswa serta guru bimbingan dan konseling aplikasi berbasis android telah masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media bimbingan dan konseling belajar pada siswa SMP Negeri 4 Kota Gorontalo

Kata Kunci: Aplikasi berbasis Android, Media, Bimbingan dan Konseling Belajar

Abstract

During the process of guidance and counseling learning, the use of learning media is still limited to leaflets, pocket books, projectors, and so on. There is still a lack of the use of android-based applications. Besides, the use of Android-based application media is considered to be a solution regarding the various problems experienced by students, especially to the learning process problems. This research aimed to develop "GC Services", an android-based application product, as a medium of learning guidance and counseling for students at SMP 4 State Junior High School of Gorontalo.

For testing the aforementioned application, this study employed Sugiyono's research and development procedures (2016: 409) which comprised 10 stages. However, this study was only up to six stages as at those stages the product feasibility tests had been conducted. The research steps were carried out as follows: (1) Potentials and Problems; (2) Data Collection; (3) Product Design; (4) Design Validation (Expert Validation); (5) Design Revision; (6) Product Trial

Based on the results of the assessment from the design experts, Indonesian language experts, guidance and counseling material experts, and small-scale product trials (both on students and guidance and counseling teachers), the aforementioned application was categorized as a very suitable application for learning guidance and counseling medium in the research site.

Keywords: Android-based Application, Media, Learning Guidance and Counseling

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilaksanakan oleh setiap siswa, baik di sekolah maupun di luar sekolah. (Suyono dan Hariyanto 2015) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses ataupun aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Proses untuk memperoleh itu semua bisa didapatkan siswa di Sekolah. Bahkan ada yang berpendapat bahwa belajar merupakan kegiatan inti yang harus dilakukan siswa. Apabila siswa sukses dalam belajar, maka ia juga dikatakan sukses di sekolah.

Sekolah menjadi pusat siswa untuk belajar namun di era sekarang ini, siswa mampu belajar dimanapun dia berada. Sekolah sebagai wadah di mana siswa belajar, tentu saja sangat berperan dalam membantu agar setiap siswa memiliki keterampilan dalam belajar. Banyak komponen sistem pendidikan di Sekolah yang mendukung keberlangsungan proses belajar siswa. Salah satu komponen dalam sistem pendidikan di sekolah yang turut bertanggung jawab adalah komponen pelayanan bimbingan dan konseling.

Terdapat 4 bidang dalam pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah, yakni bidang bimbingan dan konseling belajar, bimbingan dan konseling pribadi, bimbingan dan konseling sosial, dan bimbingan dan konseling karir. 4 bidang ini sangat penting dalam perkembangan siswa. Bidang bimbingan dan konseling yang sangat terkait dengan kesuksesan siswa dalam belajar adalah bimbingan dan konseling belajar.

Tidak dapat diingkari bahwa masih terdapat sebagian siswa yang mengalami masalah dalam belajar, yang berakibat rendahnya hasil belajar yang mereka peroleh. Masalah itu antara lain : tidak mampu mengatur waktu belajar, kurang konsentrasi dalam belajar, lambat memahami materi pelajaran serta tidak memiliki keterampilan menghadapi ujian. Mengingat pentingnya aktivitas belajar bagi siswa, disisi lain masih banyak siswa yang mengalami masalah dalam belajar, maka pelayanan bimbingan dan konseling belajar oleh guru pembimbing perlu dioptimalkan.

Guru bimbingan dan konseling disekolah memiliki tanggung jawab utama dalam rangka mengoptimalkan perkembangan siswa, baik pribadi-sosial, belajar maupun karir. Untuk itu terdapat berbagai macam pemikiran mengenai tujuan bimbingan dan konseling belajar, seperti yang dikemukakan (Yusuf & Juntika, 2012) beberapa tujuan bimbingan dan konseling belajar, diantaranya yaitu agar siswa dapat memiliki sikap dan kebiasaan yang positif (kebiasaan membaca buku, disiplin dalam belajar, mempunyai perhatian terhadap semua kegiatan belajar yang telah diprogramkan, memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, memiliki keterampilan atau teknik belajar yang efektif (kemampuan membaca buku, menggunakan kamus, dan mencatat pelajaran), memiliki keterampilan untuk menetapkan tujuan dan perencanaan pendidikan (membuat jadwal belajar, mengerjakan tugas dan mencari informasi diberbagai media), memiliki kesiapan mental dan kemampuan menghadapi ujian.

Terdapat beberapa tujuan bimbingan belajar, Tohirin (2015) menjelaskan bahwa bimbingan belajar adalah sebagai berikut: Secara umum tujuan bimbingan belajar adalah membantu siswa agar mencapai perkembangan yang optimal, sehingga tidak menghambat perkembangan siswa. siswa yang perkembangannya terhambat atau terganggu akan berpengaruh terhadap kemampuan atau perkembangan belajarnya. selain tujuan umum, terdapat pula tujuan secara khusus, yaitu bimbingan belajar bertujuan agar siswa mampu menghadapi dan memecahkan masalah-masalah belajar, serta siswa dapat mandiri dalam belajar.

Program Universitas Negeri Gorontalo dalam meningkatkan Kompetensi serta pengalaman Mahasiswa untuk mempersiapkan Lulusan terbaik maka diselenggarakannya Program Pengalaman Lapangan (PPL), dengannya adanya program ini, peneliti mendapatkan kesempatan memperoleh pengalaman di SMP Negeri 4 Gorontalo. Sesuai Pengalaman Lapangan yang dilaksanakan selama 2 Bulan Peneliti mendapati berbagai Masalah yang dialami siswa dalam bidang belajar, siswa banyak yang kurang mampu mengatur waktu belajarnya di rumah, siswa juga banyak yang mengalami kesulitan untuk bisa konsentrasi dalam proses pembelajaran di Sekolah, hal ini membuat siswa malas untuk mengikuti kegiatan belajar, perlu pula peran dari guru bimbingan dan konseling untuk dapat mempersiapkan siswa dalam hal menghadapi ujian. Salah satu komponen dalam melaksanakan pelayanan bimbingan dan konseling belajar adalah media.

Pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah dapat dilaksanakan secara individu, kelompok dan secara klasikal. Pelayanan ini dilakukan dalam bentuk komunikasi antar pembimbing (konselor) dengan siswa (konseli) untuk memperlancar komunikasi itulah diperlukan media. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah sangat membutuhkan ketersediaan media, yang disebut dengan media bimbingan dan konseling. Selain itu dalam keadaan tertentu siswa perlu mengikuti pembelajaran secara mandiri, Menurut Hulukati (2011) Dalam pembelajaran mandiri siswa belajar menggunakan bahan belajar atau media yang didesain secara khusus agar dapat mempermudah siswa untuk memperoleh informasi.

Media merupakan suatu alat yang mampu memuat dan menyampaikan informasi. Criticos (dalam Daryanto & Mohammad, 2010) mengatakan “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikasi”. Media sangat berperan penting untuk dapat mendukung tercapainya komunikasi yang diharapkan, melalui media ini pemberi informasi (komunikator) dapat dengan mudah untuk menyampaikan informasi kepada penerima (komunikan). Semakin bervariasinya dari tahun-ketahun media yang digunakan menuntut guru bimbingan dan konseling untuk kreatif membuat maupun menggunakan media bimbingan dan konseling demi kelancaran pemberian layanan, salah satunya menggunakan *Android (smartphone)*.

Android (smartphone) merupakan hal yang lumrah di generasi sekarang ini. *Android (smartphone)* adalah salah satu alat komunikasi yang banyak digunakan di zaman sekarang. Jubile Enterprise (2015) menjelaskan bahwa “Android adalah sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat seluler seperti layar sentuh atau Komputer

tablet”. Android bisa dikatakan juga sebagai perangkat seluler pintar (*smartphone*) karena begitu banyak keunggulan yang bisa digunakan dalam perangkat tersebut.

Zaman sekarang di era revolusi industri 5.0 begitu banyak informasi yang bisa diakses melalui Android (*Smartphone*). Salah satunya terdapat aplikasi yang mampu mendukung tersampainya informasi kepada peserta didik. Beberapa guru mata pelajaran di Sekolah telah menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran di kelas. Sehingga peserta didik bisa memanfaatkan *Smartphone* mereka secara Optimal. Seperti yang telah dibahas dalam kominfo.go.id Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna *smartphone* Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika.

Berdasarkan pengamatan di sekolah-sekolah, ketersediaan media bimbingan dan konseling khususnya bimbingan dan konseling belajar sangat terbatas. Media bimbingan dan konseling yang digunakan di Sekolah-sekolah masih terbatas seperti leaflet, brosur, modul dan *power point*. Kondisi ini diduga disebabkan oleh ketidakmampuan guru pembimbing dalam mengembangkannya. Akibatnya, pelayanan bimbingan dan konseling tentu saja tidak optimal, yang berimplikasi pada tidak optimalnya pula pencapaian tujuan bimbingan dan konseling di sekolah.

Sesuai dengan pembahasan penelitian ini bertujuan untuk dapat mengembangkan dan menghasilkan produk berupa aplikasi berbasis android yang dapat digunakan siswa dan guru bimbingan dan konseling sebagai media layanan bimbingan dan konseling terkhusus pada bidang bimbingan belajar.

METODE

Metode Penelitian ini adalah *research and development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan, yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Prosedur yang digunakan pada penelitian ini yakni model pengembangan Sugiyono (2016) yang terdiri dari 10 tahapan, namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap (6) uji coba produk skala kecil. Subjek penelitian yakni tiga (3) orang ahli yaitu ahli desain, ahli bahasa Indonesia dan ahli materi bimbingan dan konseling, masing-masing ahli akan menilai kelayakan dari setiap aspek keahlian. Sedangkan uji coba dilakukan pada 7 orang siswa dan seorang Guru Bimbingan dan Konseling. Metode pengumpulan data menggunakan angket dengan skala likert dalam menilai produk saat validasi dan uji coba skala kecil. Teknik analisis data diolah secara manual dibantu dengan Microsoft Office Excel 2007.

HASIL TEMUAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi berbasis android yang diberi nama “*GC Services*”. Sesuai dengan prosedur pengembangan pada penelitian ini, dilakukan validasi ahli dan uji coba produk skala kecil untuk dapat menilai kelayakan dari

produk aplikasi ini. Adapun hasil validasi ahli dan uji coba produk skala kecil, yakni ahli desain, ahli bahasa Indonesia, serta ahli materi bimbingan dan konseling serta uji coba pada siswa dan guru Bimbingan dan Konseling dapat dilihat pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli

No	Hasil Validasi		
	Ahli	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Desain Media	4,1	Sangat Layak
2.	Bahasa Indonesia	4,5	Sangat Layak
3.	Materi Bimbingan dan Konseling	4,7	Sangat Layak
Jumlah		4,4	Sangat Layak

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil

No	Hasil Uji coba		
	Uji coba	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Siswa	4,3	Sangat Layak
2.	Guru Bimbingan dan Konseling	4,5	Sangat Layak
Jumlah		4,4	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 1 diperoleh data bahwa ditinjau dari ahli desain media diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,1 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil penilaian dari ahli desain media masuk dalam rentang nilai $X > 4,01$ sehingga tergolong Sangat Layak. Penilaian dari ahli bahasa Indonesia diperoleh hasil 4.5 yang termasuk kategori Sangat Layak. Hasil penilaian ahli bahasa Indonesia masuk dalam rentang nilai $X > 4,01$ sehingga tergolong Sangat Layak. Penilaian dari ahli materi bimbingan dan konseling diperoleh hasil 4.7 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari efektifitas aplikasi masuk dalam rentang nilai $X > 4,01$ sehingga tergolong Sangat Layak. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian validasi ahli diperoleh nilai 4,4. Hasil penilaian dari ketiga ahli masuk dalam rentang nilai $X > 4,01$ sehingga tingkat kelayakan aplikasi berbasis android ini pada validasi ahli tergolong **Sangat Layak**.

Sedangkan pada tabel 2 diperoleh data bahwa saat ujicoba skala kecil pada siswa yang berjumlah 7 orang diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,3 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil penilaian dari siswa masuk dalam rentang nilai $X > 4,01$ sehingga tergolong Sangat Layak. Penilaian dari uji coba pada guru Bimbingan dan konseling diperoleh hasil 4.5 yang termasuk kategori Sangat Layak. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian ujicoba skala kecil diperoleh nilai 4,4. Hasil penilaian dari siswa dan guru bimbingan dan konseling masuk dalam rentang nilai $X > 4,01$ sehingga tingkat kelayakan aplikasi berbasis android ini pada tahap ujicoba produk skala kecil tergolong **Sangat Layak**.

PEMBAHASAN

Proses Pemberian layanan bimbingan dan konseling tentunya membutuhkan suatu wadah yang mampu memberikan informasi yang ingin disampaikan. Miarso (dalam Nursalim, 2018) menyatakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar”. Apapun yang dapat menyampaikan pesan bisa dikatakan media. begitupula menurut AECT (dalam Nursalim, 2018) “Media adalah sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan”. Selain itu beberapa ahli juga mendefinisikan bahwa media merupakan alat yang mampu merangsang siswa untuk belajar, seperti yang dikemukakan oleh Briggs (dalam Okta, 2017) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan peran serta merangsang siswa untuk belajar.

Bimbingan dan konseling belajar termasuk salah satu dari keempat bidang bimbingan dan konseling, tiga bidang bimbingan dan konseling lainnya yaitu, bidang bimbingan dan konseling pribadi, sosial dan karir. Bidang bimbingan dan konseling belajar merupakan bidang yang membantu siswa mengembangkan dan mengatasi masalah dalam bidang belajar (akademik) di sekolah. Juntika (dalam Novitasri, 2015) menyatakan bahwa “ bimbingan akademik yaitu bimbingan yang diarahkan untuk membantu para individu dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah-masalah akademik”. Selain itu Tohirin (2015) mendefinisikan bahwa bimbingan belajar mempunyai makna suatu bantuan yang diberikan oleh pembimbing (konselor) kepada terbimbing (konseli) untuk memahami dan memecahkan masalah-masalah belajar. belajar merupakan seperangkat usaha bantuan kepada peserta didik agar dapat membuat pilihan, mengadakan penyesuaian, dan memecahkan masalah-masalah pendidikan dan pengajaran atau belajar yang dihadapinya Artinya, bimbingan belajar adalah upaya guru pembimbing membantu siswa dalam mengatasi berbagai permasalahan belajar saat proses belajar mengajar berlangsung. Sesuai dengan prinsip bimbingan dan konseling yang bukan hanya membantu siswa untuk mengatasi masalahnya namun membantu siswa mengembangkan diri secara optimal, hal ini juga berlaku dalam bidang bimbingan dan konseling belajar. Berkenan dengan kehidupan belajar, setiap siswa diharapkan mencapai hasil belajar atau prestasi belajar yang optimal (Rahim & Meiske, 2018), sehingga bimbingan dan konseling belajar berperan penting untuk dapat membantu siswa dalam kehidupan belajarnya secara optimal.

Produk akhir dari penelitian ini adalah aplikasi berbasis android sebagai media terkait bimbingan dan konseling belajar. Menurut Kadir (2008) Aplikasi merupakan program yang siap pakai atau yang dirancang untuk melaksanakan suatu fungsi atau aplikasi yang lainnya. Sedangkan media merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan.

Aplikasi berbasis android sebagai media bimbingan dan konseling belajar yang diberi nama *GC Services (Guidance and Counseling Services)*. Aplikasi berbasis android ini terdiri dari beberapa fitur atau menu inti, yakni: Materi yang berisi berbagai materi yang disesuaikan dengan masalah belajar siswa pada umumnya, ruang sebaya yang

berfungsi untuk siswa mencari konselor/guru bimbingan dan konseling, menu video untuk menonton video terkait dengan materi, serta evaluasi untuk menilai proses layanan.

Aplikasi berbasis android yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian dari ahli desain, ahli bahasa Indonesia, ahli materi, uji coba skala kecil pada siswa dan guru bimbingan dan konseling. Uji validasi ahli kelayakan aplikasi GC Services memperoleh nilai 4,4 dengan kategori sangat layak, begitu juga saat uji coba skala kecil memperoleh nilai 4,4 dengan kategori sangat layak.

Menggunakan media aplikasi *GC services* sebagai media bimbingan dan konseling mempermudah guru bimbingan dan konseling untuk memberikan layanan. Pada saat proses layanan berdasarkan RPL (Rencana Pemberian Layanan) guru bimbingan dan konseling dapat memberikan arahan kepada siswa untuk membuka aplikasi, selanjutnya adalah membuka menu materi atau video yang disesuaikan dengan topik pembahasan .

Siswa juga dapat menggunakan media aplikasi *GC Services* secara mandiri dengan cara membuka berbagai materi yang ada dalam aplikasi. Pada awal pembuatan aplikasi materi hanya sebatas cara mengatur waktu belajar, memahami materi pelajaran, konsentrasi belajar, serta menghadapi ujian. Namun, materi yang ada dalam aplikasi bersifat fleksibel, dapat ditambahkan sewaktu-waktu oleh pengembang/admin sesuai dengan kondisi atau masalah yang dialami siswa.

Berdasarkan hasil temuan dari penilaian para ahli dan uji coba siswa dan guru bimbingan dan konseling pada aplikasi berbasis android memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis android ini sangat bermanfaat untuk siswa yang telah memiliki *smartphone*.
2. Bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.
3. Media sesuai dengan perkembangan zaman

Pada penelitian ini tidak sepenuhnya bisa berjalan dengan baik, adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan Aplikasi *GC Services* ini antara lain:

1. Tingkat keamanan aplikasi yang kurang
2. Tidak tersedia server khusus untuk aplikasi dan *Building manual*
3. Ruang sebaya sulit diakses karena keterbatasan program bawaan dari penyedia layanan pengembangan aplikasi.
4. Aplikasi tidak memuat semua bidang layanan bimbingan dan konseling

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk akhir berupa aplikasi berbasis android sebagai media bimbingan dan konseling belajar yang diberi nama *GC Services* yang bisa digunakan untuk siswa SMP Negeri 4 Kota Gorontalo. Aplikasi ini telah layak digunakan berdasarkan validasi ahli desain, ahli bahasa Indonesia, ahli materi bimbingan dan konseling serta uji coba pada siswa dan guru bimbingan dan konseling.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto & Farid, M. (2015). *Bimbingan dan Konseling, Panduan Guru BK dan Umum*. Yogyakarta: Gava Media

- Enterprise, Julia. (2015). Mengenal Dasar-dasar Pemrograman Android. Jakarta: Elex Media Computindo
- Hulukati, Wenny. (2011). Perangkat Pengembangan Diri untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dan Pengembangan Kepribadian Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19 (2), 136-141. <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/download/4204/1176>
- Kadir. A. (2008). Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP. Yogyakarta: Offset
- Nursalim, M. (2018). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling. Jakarta: Indeks
- Novitasari, Y. (2016). Bimbingan dan Konseling Belajar (Akademik). Bandung: Alfabeta
- Okta, G. P. A. (2017). Media dan Multimedia Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish
- Suyanto & Hariyanto. (2015). Implementasi belajar dan Pebelajaran. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Rahim, Maryam & Meiske Puluhulawa. (2018). Pengembangan Panduan Bimbingan dan Konseling untuk Mengembangkan Kecerdasan Sosial. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4 (2), 77-87, DOI: <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i2.5817>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Tohirin. (2015). Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (berbasis integritas). Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Yusuf, Syamsu & Juntika. (2012). Landasan Bimbingan dan Konseling. Bandung: Remaja Rosda Karya