



Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID BANTUAN DIRI (*SELF HELP*) DALAM PERENCANAAN PENDIDIKAN LANJUTAN SISWA

Rizki Iswar Annas¹⁾, Budi Purwoko²⁾, Tamsil Muis³⁾

¹⁾Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia
E-mail: rizki.17071325007@mhs.unesa.ac.id

²⁾Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia
E-mail: budipurwoko@unesa.ac.id

³⁾Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia
E-mail: tamsilmuis@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan aplikasi android swadaya dalam perencanaan pendidikan lanjutan untuk siswa. Penggunaan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) terdiri dari sepuluh tahapan, yaitu pengumpulan informasi dan kajian penelitian dan permasalahan di lapangan, perencanaan, pengembangan produk awal atau bentuk media, validasi tahapan produk atau media awal, revisi tahapan produk atau media, pengujian produk, perbaikan produk operasional, tahap pengujian operasional, tahap perbaikan produk atau media akhir, distribusi dan pelaporan. Hasil penelitian pengembangan ini telah menghasilkan aplikasi android swadaya (*self help*) dalam perencanaan pendidikan lanjutan untuk siswa (kelas IX MTsN 8 Banyuwangi) dengan kelayakan menurut hasil penelitian ahli media memperoleh Sangat Baik. kualitas (SB) dengan skor 46 dan persentase 92%, penilaian dari ahli materi memperoleh kualitas Sangat Baik (SB) dengan skor 46 dan persentase 92%, penilaian guru (kelompok kecil) memperoleh Kualitas baik (SB) dengan skor rata-rata 64,67 dan persentase 92,3%, penilaian guru (kelompok besar) diperoleh kualitas sangat baik (SB) dengan skor rata-rata 64,4 dan persentase 92,28%. Jika diterapkan pada siswa dalam kelompok kecil, skor rata-rata adalah 35,8 dengan persentase 89,5%. Sedangkan hasil penilaian siswa dalam kelompok besar diperoleh nilai rata-rata 36,7 dengan persentase 91,75%. Dengan demikian, adanya aplikasi android swadaya (swadaya) dalam perencanaan pendidikan lanjutan siswa.

Kata Kunci: *Android; Self Help; Advanced Education Planning*

I. PENDAHULUAN

Setiap manusia yang lahir ke dunia membutuhkan pengembangan untuk menjadi manusia yang seutuhnya sesuai yang diinginkan. Upaya pengembangan yang dilakukan adalah untuk mengembangkan potensi yang terdapat pada diri manusia itu sendiri, karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk individu dan makhluk sosial. Dalam kehidupanpun perlu adanya keseimbangan antara jasmani dan rohani serta kehidupan dunia dan akhiratnya. Manusia yang berkembang akhirnya akan dapat menjadi

manusia yang berguna bagi masyarakat guna sebagai sumber daya manusia yang efektif bagi kehidupan yang maju dan dinamis.

Fase remaja adalah fase masa transisi peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Menurut Hurlock (2014) Periode ini berpengaruh pada tahapan perkembangan segi emosi, sosial dan jasmani. Tugas perkembangan remaja menitik beratkan dalam menyiapkan dan menjalankan tuntutan serta peran menuju fase dewasa berkaitan langsung dengan pengetahuan,

sikap, dan ketrampilan (tingkah laku dan tindakan) sebelum memasuki fase dewasa.

Oleh karena itu, peranan sekolah sangat penting, dalam upaya menyediakan berbagai program sebagai persiapan untuk memilih pendidikan lanjutan pada SMA, SMK, MA, atau Pondok Pesantren maupun dalam memberikan berbagai kegiatan bimbingan yang berhubungan dengan dunia pekerjaan. Saat ini kewajiban untuk memilih antara beberapa kemungkinan mendapatkan jabatan yang diinginkan dengan cepat, karena semakin tidak mungkin untuk menguasai beberapa bidang pekerjaan sekaligus.

Maka, pelaksanaan kurikulum harus mampu dan siap sebagai wadah tantangan dan kebutuhan-kebutuhan yang memiliki rancangan tetap mempertimbangkan prinsip berkesinambungan berurutan dan integrasi pengalaman. Hal ini agar sekolah mampu menyediakan lingkungan pendidikan bagi siswa untuk berkembang.

Saat ini pola pengajaran dibenturkan dalam keadaan yang memaksa setiap pendidik dan tenaga kependidikan agar bisa memahami dan mengaplikasikan metode daring dalam pembelajaran jarak jauh atau belajar dari rumah, terlebih lagi disaat terjadi pandemi wabah virus COVID-19. Dengan diberlakukannya aturan menjaga jarak (*social distancing*) mengakibatkan dilarangnya pembelajaran klasikal tatap muka pada satuan pendidikan, beberapa solusi yang bisa diambil adalah dengan menggunakan sistem pendidikan jarak jauh. Akan tetapi, hal tersebut menjadi suatu masalah mengingat lokasi, jarak biaya dan waktu berpengaruh besar pada masa ini (Kusuma, JW; Hamidah: 2020).

Kondisi terjadinya pandemi wabah virus COVID-19 yang menyerang hampir seluruh belahan dunia tak terkecuali negara kita Indonesia yang sampai saat ini belum berakhir, semua pendidik sebagian besar menggunakan

pembelajaran jarak jauh tidak dengan tatap muka. Menurut Rahmawati (2016) kegiatan pembelajaran sekolah dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan media pembelajaran daring ataupun media sosial, contoh dengan melakukan chatting memanfaatkan koneksi internet secara langsung maupun dengan berkirim email (tidak langsung) dalam hal mengumpulkan tugas ataupun pekerjaan rumah. Sebagai contoh sarana pembelajaran jarak jauh yang banyak digunakan yaitu media sosial seperti *Whatsapp*, *Telegram*, ataupun menggunakan aplikasi android seperti *Kipin*, *Elearning*, *Rumah Belajar*, *Google Classroom* dan lain-lain.

Internet merupakan 'dunia baru' yang penuh pesona dan sangat populer khususnya di kalangan masyarakat, karena internet mudah digunakan oleh siapapun, bahkan mereka yang hanya memiliki pengetahuan relatif minim (Budi Sutedjo Dharma Oetomo, dkk. 2007: 1). Internet diartikan sebagai suatu jaringan yang berhubungan dengan jaringan-jaringan yang lain, sebuah media komunikasi yang memungkinkan orang-orang memperoleh dan bertukar informasi melalui berbagai perangkat komputer dan jaringannya (Keiko Pitter, dkk. 1995: 2).

Disekolah, tidak hanya aspek karir yang menjadi kebutuhan para siswa untuk memahami dan mengembangkan dirinya, tetapi terdapat aspek lain yang juga dibutuhkan oleh siswa, yaitu aspek pribadi-sosial dan aspek belajar/akademik (Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan 2007: 12). Ketiga aspek itulah yang menjadi gambaran kebutuhan siswa untuk membantu dirinya sendiri (*self-help*) agar dapat mencapai tugas-tugas perkembangannya.

Pada dasarnya, pemanfaatan internet juga telah digunakan oleh para konselor sekolah untuk berkomunikasi dengan para siswanya, seperti

penggunaan email, chatroom, dan beberapa program web lainnya yang menunjang berbagai pekerjaan mereka. Selain itu, Cannabis juga telah memprediksi bahwa kelak konselor akan memanfaatkan komputer untuk menunjang 90% pekerjaan mereka (Nabilah 2010:16), sehingga berpotensi untuk dilakukan self-help secara online di sekolah sebagai salah satu layanan dalam Bimbingan dan Konseling dengan menggunakan jaringan internet sebagai media.

Dari pengisian angket yang disebarakan kepada murid kelas IX dan kelas VIII MTsN 8 Banyuwangi secara daring melalui google form dari 496 siswa terdapat 432 (87,1%) menyatakan bahwa masih ragu untuk menentukan pilihan pendidikan lanjutan apakah melanjutkan ke SMA, SMK, MA ataupun Pondok pesantren dan menginginkan materi mengenai pengenalan terkait pilihan pendidikan lanjutan tersebut.

Diketahui pula bahwa dalam pilihan penyampaian materi yang diinginkan peserta didik sejumlah 215 (43,4%) siswa menginginkan materi disampaikan melalui aplikasi yang terinstal di smartphone, 123 (24,8%) siswa menginginkan materi disampaikan dalam bentuk buku cetak, 106 (21,1%) siswa menginginkan bimbingan secara klasikal dan sisanya 51 (10,3%) siswa menginginkan materi disampaikan secara virtual melalui aplikasi Zoom, Goglemeet.

Dilihat dari kondisi lingkungan yang merupakan daerah strategis banyak terdapat sekolah ataupun madrasah disekitar lokasi penelitian sebagai contoh diambil dari data Ditpontren Kemenag di Kabupaten Banyuwangi ada 113 podok Pesantren, untuk sekolah SMA dan MA ada 83 baik yang Negeri maupun Swasta dan 36 Sekolah Menengah Kejuruan, sangat disayangkan di Kabupaten Banyuwangi belum ada Madrasah Aliyah Kejuruan sehingga Madrasah Aliyah Kejuruan tidak termasuk dalam

pilihan perencanaan pendidikan lanjutan siswa siswi di MTsN 8 Banyuwangi.

Remaja merupakan suatu tahap perkembangan manusia sebelum menjadi dewasa. Seperti halnya tahap-tahap perkembangan dalam kehidupan manusia, masa remaja memiliki karakteristik tertentu. Menurut Havighurst, tugas perkembangan pada remaja meliputi: (a.) Menerima kondisi fisik dan memanfaatkan tubuhnya secara efektif; (b.) Menerima hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya dari jenis kelamin manapun; (c.) Menerima peran jenis kelamin masing-masing; (d.) Berusaha melepaskan diri dari ketergantungan emosi terhadap orangtua dan orang dewasa lainnya; (e.) Mempersiapkan karir ekonomi; (f.) Mempersiapkan perkawinan dan kehidupan berkeluarga; (g.) Merencanakan tingkah laku sosial yang bertanggung jawab; dan (h.) Mencapai sistem nilai dan etika tertentu sebagai pedoman tingkah lakunya (Sarlito Wirawan Sarwono 2002).

Usia sekolah menengah berada pada usia remaja, di mana menurut M. Alisuf Sabri, masa remaja merupakan masa penting dalam rentang kehidupan. Masa remaja adalah usia bermasalah. Hal ini disebabkan karena para remaja merasa dirinya mandiri, sehingga mereka ingin mengatasi masalahnya sendiri, menolak bantuan orangtua dan guru, padahal mereka sendiri juga kurang memiliki kemampuan untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini (M. Alisuf Sabri 1997).

Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti merasa sangat penting untuk melakukan sebuah penelitian terkait pendekatan yang lain terkait perencanaan dalam memilih pendidikan lanjutan. Yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah pengembangan media aplikasi android bantuan diri (*Self Help*) dalam rangka membantu perencanaan pendidikan lanjutan siswa Madrasah

Tsanawiyah (MTs). Aplikasi android bantuan diri (*Self Help*) memiliki tujuan agar mampu mendukung dan mengarahkan peserta didik ataupun klien individu guna melakukan perencanaan pendidikan lanjutan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal diri serta perencanaan karir, tidak terbatas pada hal yang bersifat informasi saja (Watkins & Marsick 1993).

II. METODE

Proses yang peneliti lakukan menggunakan metode Pengembangan *Research and Development* (R&D). Sistem ini diaplikasikan merujuk pada langkah dan tahapan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1989). Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk, menilai keefektifan produknya, dan membuka pengetahuan baru melalui penelitian dasar atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang hal dimana bersifat praktis melalui penelitian terapan.

Tahapan terpenting dalam penelitian *Research and Development* (R&D) mempunyai perbedaan karakteristik jika dibandingkan dengan metode penelitian lainnya. Menurut Borg dan Gall (1983) ada empat perbedaan inti dari penelitian *Research and Development* (R&D) diterangkan yang pertama, pelaksanaan awal penelitian atau studi awal untuk menelusuri temuan dimana berhubungan dengan penelitian produk atau media yang selanjutnya akan dikembangkan. Berikutnya tahap kedua, adalah tahapan produk atau media yang akan dikembangkan berdasarkan dari temuan penelitian. Tahap tiga, pelaksanaan pengujian lapangan secara nyata berkaitan dengan pengembangan produk yang diterapkan. Tahap empat, pelaksanaan tahapan revisi atau perbaikan dari hasil pengujian lapangan agar kelemahan ataupun kekurangan bisa teratasi.

Penerapan penelitian *Research and Development* (R&D) didalam penelitian pengembangan aplikasi android bantuan diri (*Self Help*) untuk pemilihan pendidikan lanjutan siswa

kelas IX MTsN 8 Banyuwangi didasarkan pertimbangan sebagai berikut :

Pertama, model penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan suatu model penelitian yang diawali dengan pengumpulan informasi serta isu, sementara paket bimbingan perencanaan pendidikan lanjutan yang dikembangkan dimulai dengan analisis kebutuhan siswa. Sehingga penggunaan penelitian *Research and Development* (R&D) dianggap sesuai dengan tujuan penelitian, yakni menghasilkan Aplikasi Android buku bantuan diri (*Self Help*) untuk pemilihan pendidikan lanjutan siswa kelas IX MTsN 8 Banyuwangi.

Kedua, model penelitian *Research and Development* (R&D) cenderung sederhana dan fleksibel karena bisa dipilih tahap mana saja yang cocok dengan keperluan dan tahap yang dirasa kurang sesuai dengan pengembangan Aplikasi Android bantuan diri (*Self Help*) untuk pemilihan pendidikan lanjutan siswa kelas IX MTsN 8 Banyuwangi yang tak terlalu kompleks.

Ketiga, diantara tahapan penelitian *Research and Development* (R&D) yakni uji lapangan dan revisi produk. Dalam hal ini amatlah cocok dengan paket bimbingan yang bersasarkan penilaian dan revisi atas produk yang dilakukan untuk menghasilkan Aplikasi Android bantuan diri (*Self Help*) untuk pemilihan pendidikan lanjutan siswa kelas IX MTsN 8 Banyuwangi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Ajar Berbasis Android Pengembangan media ajar android ini melawati tahapan 4D yaitu mulai *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Tahap Define

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket diatas maka peneliti ingin mengembangkan media ajar berbasis android. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone* ini sangat mudah dan

dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja karena sifatnya portable. Proses penyebarannya cukup mudah karena ukurannya tidak lebih dari 66,04 MegaByte. Proses penyebarannya dapat menggunakan kabel data, *bluetooth*, *email*, *whatsApp*, untuk kemudian di install secara offline. Selain penggunaan secara mandiri oleh siswa, media pembelajaran dapat digunakan oleh guru di kelas dengan bantuan *laptop/PC* dan *LCD*. Namun, untuk menggunakan media ini di *PC/laptop* memerlukan bantuan *emulator Android* dan spesifikasi laptop yang mendukung karena akan sangat berpengaruh pada kelancaran untuk mengakasesnya.

Tahap Design

Pada tahapan desain setelah dilakukan analisis awal diperoleh desain penelitian dengan alur.

Development

Pada tahapan pengembangan ini, media android yang dikembangkan menggunakan *lolipop* edisi 2014. Berkas paket android (*Application Package File, APK*) adalah format berkas yang digunakan untuk emmasang atau mendistribusikan dan memasang software dan middleware ke ponsel dengan sistem operasi android, mirip dengan paket *MSI* pada *windows* atau *Deb* pada *OS Debian*. Dalam hal ini untuk generasi sistem android yang dapat digunakan mulai dari *lolipos* edisi 2014, *marshmallow*, *nougat*, hingga generasi terkini sekarang *Oreo*.

Dalam media ini dikembangkan *Lolipop* edisi 2014 memiliki perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Untuk pembuatan media berbasis Android memerlukan *hardware* dan *software* yang sesuai. *Software* yang digunakan untuk pembuatan media ini memiliki spesifikasi sebagai berikut: *Power Point, I spring Suite, Web 2 APK, Java Script, Photoshop,*

Cubase 5, Filmora. Untuk hardware yang dibutuhkan untuk membuat perencanaan pendidikan lanjutan ini adalah *Intel(R) Core(TM) i5 CPU, RAM 4 GB, Hard Disk 1 TB*.

Selanjutnya desain pertama membuat halaman pembuka. Halaman Pembuka *Loading screen* berdurasi 5 detik. Setelah *loading screen*, maka akan muncul *welcome screen*, selanjutnya di buat halaman kedua. pada proses pengembangan diberikan angket penilaian kepada validator yaitu ahli materi, media dan praktisi. Validasi ahli menunjukkan bahwa media dapat digunakan namun dapat di revisi sesuai saran.

Desimination

Tahap desiminasi dilakukan dengan menyebarkan media pembelajaran kepada siswa kelas IX MTsN 8 Banyuwangi.

Uji Kelayakan

Validasi Media

Berdasarkan penilaian oleh ahli media secara keseluruhan, aplikasi android (*self help*) mendapatkan nilai total 81 pada 23 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, aplikasi berbasis android (*Self Help*) mendapatkan nilai 88,04%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Validasi materi

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan, media mendapat nilai total 101 pada 27 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 93,51% sehingga masuk dalam kategorisangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Praktisi Guru Bimbingan Konseling

Berdasarkan penilaian oleh guru bimbingan konseling secara keseluruhan, media mendapat

nilai total 121 pada 31 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, aplikasi android (*self help*) mendapatkan nilai 97,58% sehingga masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Siswa

Penilaian media pembelajaran juga dilakukan oleh 25 siswa di IX MTs N 8 Banyuwangi dengan menggunakan angket. Angket untuk siswa menggunakan skala Ghuttman dengan dua alternatif jawaban.

IV. SIMPULAN

Pengembangan media ajar android masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media perencanaan pendidikan lanjutan.

V. REFERENSI

- Hurlock, E.B. (2014). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Barack, A., Britt K., & Judith G. P. (2009). *Defining Internet-Supported Therapeutic Interventions. The Society of Behavioral Medicine*, 3.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Borg, W.R. dan Gall, M.D. (1989). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan. (2007). *Rambu-Rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kusuma, J. W., & Hamidah. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group dan Webinar ZOOM Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi COVID 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 97–106.
- Lawrence Elbraum Associates. (2008). *Handbook of SelfHelp Therapies*. Ed. Patti Lou Watkins dan George A. Clum. USA: Taylor & Francis Group.
- Nabilah. (2010). Pengembangan Media Layanan Konseling di Perguruan Tinggi. *Tesis*. Bandung: Program Studi Bimbingan Konseling Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Oetomo, B.S.D, dkk. (2007). *Pengantar Teknologi Informasi Internet Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Pitter, K., dkk. (1995). *Every Student's Guide to the Internet: Windows Version*. Singapura: The McGrawHill Companies, Inc.
- Rahmawati. (2016). *Seminar Hasil TIMMS 2015*. <http://puspendik.kemdikbud.go.id/seminar/upload/RahmawatiSeminar-Hasil-TIMSS-2015.pdf>
- Sabri, M. A. (1997). *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Sarwono, S.W. (2002). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Watkins, K.E. and V.J. Marsick. (1993). *Sculpting the Learning Organization*. Jossey-Baas, San Fransisco.
- Winkel, W. S., dan M. M. Sri Hastuti. (2007). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.