



Pengembangan Media Pembelajaran Wawasan Dasar BK Berbasis Android Untuk Mahasiswa UNIB

Anna Ayu Herawati¹, Afifat Sholihah², I Wayan Dharmayana³, Arsyadani Mishbahuddin⁴,

Bimbingan dan Konseling, Universitas Bengkulu,

Info Artikel

Sejarah artikel:

Diterima 1 Juni 2022

Disetujui 7 Juni 2022

Dipublikasi 30 Juni 2022

Keywords:

learning media; android;

bimbingan dan

konseling

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran wawasan dasar BK berbasis *android*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) yang dilakukan mengacu pada model penelitian dan pengembangan 4D (*four-D*), yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Populasi penelitian adalah mahasiswa S1 BK UNIB. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penilaian terdiri dari Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan penilaian oleh mahasiswa semuanya berada dalam kategori “layak” sehingga aplikasi ini sangat baik untuk digunakan. Respon mahasiswa setelah menggunakan aplikasi ini juga baik dan berada dalam kategori “setuju” artinya mahasiswa setuju dan tertarik dengan aplikasi android yang digunakan.

Abstract

This research has the aim of developing an android-based basic insight learning media for BK. The method used in this research is Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) carried out refers to the 4D (four-D) research and development model, namely defining, designing, developing, and disseminating. The total population of the study was UNIB BK undergraduate students. The sampling technique used was random sampling. The results of validation by material experts, media experts, and assessments by students are all in the “appropriate” category so this application is very good to use. Student responses after using this application are also good and are in the “agree” category, meaning that students agree and are interested in the android application used

How to cite Herawati, A., Sholihah, A., Dharmayana, I., & Mishbahuddin, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wawasan Dasar BK Berbasis Android Untuk Mahasiswa UNIB. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 11(1), 55-69. <https://doi.org/10.15294/ijgc.v11i1.53929>

This article is licensed under: CC-BY

Universitas Negeri Semarang 2022

e-ISSN 2597-6133, p-ISSN 2252-6374

✉ Alamat korespondensi:

Annaayuharawati@unib.ac.id

PENDAHULUAN

Pandemi membuat cara belajar dari rumah menjadi pilihan terbaik untuk pemutusan penyebaran virus corona. Namun pembelajaran daring tersebut akhir-akhir ini menjadi polemik baik bagi pemerintah, pendidik, peserta didik, dan orang tua sendiri (Irawan, 2021). Tentu hal ini berkaitan dengan anggapan proses belajar cenderung dianggap kurang bermakna dan hasil belajar pun menjadi kurang komprehensif. Oleh karena itu inovasi baik dari segi metode dan juga media diperlukan untuk menghadapi era merdeka belajar ditengah masih maraknya penyebaran virus corona.

Pembelajaran daring menimbulkan beberapa permasalahan siswa, salah satunya yaitu siswa mengalami stres akademik. Penelitian yang dilakukan Ningsih et al. (2020) menunjukkan bahwa masalah yang sering timbul dalam pembelajaran daring pada umumnya berupa masalah tentang pelaksanaan pembelajaran daring itu sendiri sehingga menimbulkan masalah baru bagi siswa, seperti masalah stres akademik siswa, dimana siswa menunjukkan sikap penundaan karena mereka merasa tugas yang diberikan guru sangat banyak.

Pembelajaran daring ini berdampak pada meningkatnya penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar. Penggunaan *smartphone* yang salah akan mempengaruhi kualitas belajar, intensitas penggunaan *smartphone* oleh peserta didik terbilang cukup tinggi, peserta didik terlihat lebih tahan menatap layar *handphone* berjam-jam dan mengurangi intensitas membaca buku pelajaran. Menurut Syarisma (2020) peserta didik lebih suka memegang *handphone* dibandingkan dengan membaca buku, hal ini terbukti dari hasil pengamatan tentang intensitas penggunaan *smartphone* yang lebih tinggi dibandingkan dengan membaca buku pelajaran. Opera yang merupakan perusahaan yang berperan sebagai *web browser* menyebutkan bahwa pengguna gadget dengan OS 3 *android* yang berumur 13 sampai 24 tahun mencapai angka 44% (Bambang, 2013). Selanjutnya, lembaga riset digital *marketing emarketer* memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia akan mencapai 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 (Wahyudi, 2015).

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi *android* disebut dengan *mobile learning*. Kehadiran *mobile learning* atau pembelajaran berbasis *android* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun (Fatimah & Mufti, 2014). Munculnya pengembangan media pembelajaran menggunakan *mobile learning* atau *android* merupakan salah satu pilihan alternatif bagi pendidik untuk mengembangkan mutu pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik saat ini. Melalui adanya materi pembelajaran di setiap

android masing-masing peserta didik maka diharapkan bahwa peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar dan peserta didik tidak akan merasa terbebani dengan buku atau laptop yang harus mereka bawa dan tentunya terjadi peningkatan hasil belajar. Pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih praktis dilakukan peserta didik di mana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat mereka lebih mudah dalam belajar. Proses belajar merupakan jembatan komunikasi penyampaian materi dari guru ke siswa ataupun dosen kepada mahasiswa yang dapat dituangkan dalam bahasa verbal maupun nonverbal, sehingga membutuhkan sarana atau media yang memadai dan menarik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti kepada mahasiswa Bimbingan dan Konseling, selama perkuliahan daring mereka mengalami jenuh, tidak bersemangat belajar, belum lagi munculnya berbagai macam masalah jaringan ketika kuliah melalui zoom. Selain itu mahasiswa juga kurang memiliki sumber belajar yang inovatif setiap materi perkuliahan, dengan begitu media pembelajaran dirasa sangat perlu untuk dikembangkan guna meningkatkan motivasi belajar mahasiswa serta dianggap dapat mereduksi stres akademik yang mahasiswa alami.

Penerapan media pembelajaran wawasan dasar BK berbasis *android* dianggap dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung dan mengoptimalkan proses pembelajaran pada bimbingan dan konseling yang berbasis *android*. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramdani, dkk (2020) bahwa pembelajaran melalui android mampu dan efektif untuk meningkatkan literasi siswa dibidang sains. Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* ini dapat dilakukan dengan mudah, hanya dengan cara menginstal aplikasi Edu-Cons pada *android* peserta didik, lalu peserta didik dapat langsung menggunakannya sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Media pembelajaran ini juga tidak terpaku dikelas karena dapat diinstal pada *android* masing-masing peserta didik sehingga memungkinkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran secara mandiri di rumah masing-masing.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka solusi yang dianggap perlu adalah melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Wawasan Dasar BK Berbasis *Android* Untuk Mahasiswa UNIB”**.

METODE

Prosedur Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan

produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan 4D (*four-D*). Model penelitian dan pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Ada 2 angket yang diberikan yaitu angket validasi pembelajaran oleh ahli materi dan angket validasi pembelajaran oleh ahli media. Angket-angket tersebut sengaja disebar dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran agar dapat digunakan dalam pembelajaran bimbingan dan konseling.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu mahasiswa BK UNIB yang mengikuti mata kuliah wawasan dasar BK sebanyak 70 mahasiswa.

Instrumentasi

Data penelitian ini diperoleh dengan angket untuk ahli materi yang berasal dari pakar ataupun dosen bidang studi Bimbingan dan Konseling, angket ahli media serta angket tanggapan mahasiswa. Angket media terdiri dari komponen penilaian tentang tampilan media pembelajaran, dan penggunaannya. Sedangkan angket tanggapan mahasiswa berisi tentang aspek pembelajaran, materi, tampilan dan penggunaannya. Penyusunan lembar angket validitas dikembangkan dengan mengacu pada beberapa indikator yakni untuk ahli materi: berisi komponen pembelajaran yang memiliki aspek tujuan pembelajaran, penyampaian materi, evaluasi, relevansi materi, dan pemilihan materi. Sedangkan untuk ahli media berisi tentang komponen tampilan media pembelajaran dan penggunaan media.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, analisis data angket untuk ahli materi dan ahli media serta angket tanggapan mahasiswa dilakukan dengan lima skala penilaian, dimana skor tertinggi adalah 5 (sangat setuju) dan skor terendah adalah 1 (tidak setuju). Untuk menghitung skor total rerata dari setiap angket digunakan rumus: $X = \Sigma X / N$. skor yang diperoleh kemudian di konversikan sesuai acuan tabel di bawah ini :

Tabel 1 Konversi skor pada skala lima. (sumber: Suartama, 2010)

| Interval Nilai | Kategori |
|--|---------------|
| $X > X_i + 1,8 S_{bi}$ | Sangat Setuju |
| $X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$ | Setuju |
| $X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$ | Cukup Setuju |
| $X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$ | Kurang Setuju |
| $X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$ | Tidak Setuju |

Keterangan:

- X = Skor actual (skor yang diperoleh)
 Xi = Rerata Ideal
 = $1/2$ (skor maksimum + skor minimum)
 Sbi = Simpangan baku ideal
 = $1/6$ (skor maksimum = skor minimum)

HASIL

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh dosen khususnya materi wawasan dasar BK. Pengembangan media dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran seperti silabus, RPS, materi tentang wawasan dasar Bk dan juga soal-soal evaluasi. Diskusi dengan dosen serumpun juga dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan media pembelajaran yang berkualitas. Berdasarkan hasil diskusi pembuatan media pembelajaran wawasan dasar BK berbasis android dianggap perlu untuk dibuat guna menunjang proses pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah wawasan dasar BK di Universitas Bengkulu.

Pembuatan media pembelajaran dilakukan dengan membuat *story board* dan merancang skenario media pembelajaran. *Story board* dilakukan dengan mendesain layout aplikasi educons sedangkan skenario media pembelajaran dilakukan dalam bentuk penyusunan soal-soal evaluasi. Proses pembuatan media pembelajaran educons dilakukan berdasarkan desain yang telah dibuat. Berikut disajikan beberapa tampilan dari media pembelajaran wawasan dasar BK berbasis *android* yang telah dirancang :



Gambar 1. Tampilan aplikasi

Media pembelajaran yang telah dibuat selanjutnya divalidasi guna memastikan konten yang terdapat dalam media pembelajaran benar-benar layak digunakan oleh mahasiswa. Validasi ini dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Validator merupakan orang-orang yang kompeten dibidangnya masing-masing.

Validasi oleh dosen ahli materi menitik beratkan pada dua aspek utama yaitu aspek pembelajaran (tujuan pembelajaran, penyampaian materi, dan evaluasi) dan aspek materi (relevansi materi dan pemilihan materi). Sedangkan validasi media pembelajaran dengan ahli media menitik beratkan pada aspek tampilan media pembelajaran (tampilan teks, kombinasi warna, gambar, dan tombol navigasi) dan aspek penggunaan (petunjuk penggunaan, dan interaksi dengan media). Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media yang didapat terlebih dahulu di konversikan menjadi data kuantitatif dengan skoring. Hasil skoring pada tiap aspek kemudian dikonversi menjadi skala lima yang diadaptasi seperti tersaji pada tabel 2.

Tabel 2. Konversi skor pada skala lima dalam langkah validasi

| Validator | Interval Nilai | Kategori | Keterangan |
|-------------|------------------------|--------------|---------------------------|
| Ahli Materi | $X > 71,34$ | Sangat Layak | Jumlah Butir : 17 |
| | $57,78 < X \leq 71,34$ | Layak | Skor Ideal terendah = 17 |
| | $44,22 < X \leq 57,78$ | Cukup layak | Skor ideal tertinggi : 85 |
| | $30,66 < X \leq 44,22$ | Kurang Layak | Xi = 51 |
| | $X \leq 30,66$ | Tidak Layak | Sbi = 11,3 |
| Ahli Media | $X > 54,48$ | Sangat Layak | Jumlah Butir : 13 |
| | $44,16 < X \leq 54,48$ | Layak | Skor Ideal terendah = 13 |
| | $33,84 < X \leq 44,16$ | Cukup layak | Skor ideal tertinggi : 65 |
| | $23,52 < X \leq 33,84$ | Kurang Layak | Xi = 39 |
| | $X \leq 23,52$ | Tidak Layak | Sbi = 8,6 |

Keterangan:

X = Skor actual (skor yang diperoleh)

Xi = Rerata Ideal

= $1/2$ (skor maksimum + skor minimum)

Sbi = Simpangan baku ideal
 = $1/6$ (skor maksimum - skor minimum)

Selanjutnya, setelah dilakukan skoring sesuai dengan tabel 2, maka diperoleh data hasil validasi media pembelajaran wawasan dasar bk berbasis android oleh ahli materi dan ahli media, seperti tertera pada tabel 3 dan 4 dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli materi

| Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Skor yang diperoleh | Kategori |
|-----------------|--------------|---------------------|---------------------|
| Pembelajaran | 10 | 45 | Sangat Layak |
| Materi | 7 | 35 | |
| Jumlah | 17 | 80 | |

Tabel 4. Hasil Validasi oleh Ahli media

| Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Skor yang diperoleh | Kategori |
|-----------------------------|--------------|---------------------|--------------|
| Tampilan Media Pembelajaran | 8 | 32 | Layak |
| Penggunaan | 5 | 20 | |
| Jumlah | 13 | 52 | |

Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi berdasarkan tabel 3 dan 4 berada pada kategori “**Sangat layak**” dan “**layak**” sehingga media pembelajaran dapat diaplikasi pada pembelajaran wawasan dasar BK.

2. Hasil Penilaian Kelayakan Media dan Tanggapan Mahasiswa

Penilaian kelayakan media pada penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling yang mengambil mata kuliah wawasan dasar BK. Penilaian ini menitik beratkan pada aspek pembelajaran, materi, tampilan, dan penggunaan media pembelajaran. Angket yang sama juga digunakan untuk memperoleh data tanggapan mahasiswa terhadap masing-masing butir pernyataan. Data yang diperoleh akan menggambarkan tingkat kesetujuan mahasiswa terhadap setiap aspek yang terdapat dalam media pembelajaran yang digunakan. Data yang diperoleh akan menggambarkan apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan harapan mahasiswa atau belum. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran oleh mahasiswa dikonversikan menjadi data kuantitatif dengan melakukan skoring.

Hasil pengolahan data kemudian dikonversikan menjadi skala lima sesuai dengan tabel 5.

Tabel 5. Konversi Skor Skala Lima Pada Angket Penilaian Mahasiswa

| Interval Nilai | Kategori | Keterangan |
|----------------------|--------------|---------------------------|
| $X > 33,6$ | Sangat Layak | Jumlah Butir : 8 |
| $27,2 < X \leq 33,6$ | Layak | Skor Ideal terendah = 8 |
| $20,8 < X \leq 27,2$ | Cukup layak | Skor ideal tertinggi : 40 |
| $14,4 < X \leq 20,8$ | Kurang Layak | $X_i = 24$ |
| $X \leq 14,4$ | Tidak Layak | $S_{bi} = 5,33$ |

Keterangan:

- X = Skor actual (skor yang diperoleh)
 X_i = Rerata Ideal
 $= 1/2$ (skor maksimum + skor minimum)
 S_{bi} = Simpangan baku ideal
 $= 1/6$ (skor maksimum - skor minimum)

Setelah dilakukan skoring sesuai dengan tabel 5 Diperoleh data hasil penilaian kelayakan media oleh 70 mahasiswa seperti terteta pada tabel 6 berikut :

Tabel 6. Hasil Penilaian Media Oleh Mahasiswa

| Aspek yang dinilai | Jumlah |
|-----------------------|----------------|
| Pembelajaran | 584 |
| Materi | 570 |
| Tampilan | 589 |
| Penggunaan | 566 |
| Total | 2309 |
| Nilai konversi | 32,9857 |
| Kategori | Layak |

Berdasarkan data pada tabel 6, penilaian kelayakan media oleh mahasiwa berada pada katagori "**Layak**" sehingga media dapat digunakan dan diaplikasikan pada mahasiswa.

Selanjutnya, data respon atau tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran diketahui melalui angket yang disebarakan kepada mahasiswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran wawasan dasar BK. Tanggapan mahasiswa ini meliputi empat aspek yaitu aspek pembelajaran, aspek materi, aspek tampilan, dan aspek penggunaan. Hasil tanggapan mahasiswa diubah menjadi data kuantitatif dengan metode skoring dengan cara mengkonversikan data sesuai dengan tabel 7.

Tabel 7. Konversi skor pada skala lima

| Rumus | Interval nilai | Kategori |
|--|------------------------|---------------|
| $X > X_i + 1,8 S_{Bi}$ | $X > 4,206$ | Sangat setuju |
| $X_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{Bi}$ | $3,402 < X \leq 4,206$ | Setuju |
| $X_i - 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{Bi}$ | $2,598 < X \leq 3,402$ | Cukup setuju |
| $X_i - 1,8 S_{Bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{Bi}$ | $1,794 < X \leq 2,598$ | Kurang setuju |
| $X \leq X_i - 1,8 S_{Bi}$ | $X \leq 1,794$ | Tidak setuju |

Keterangan: $X_i: 1/2 \times (5 + 1) = 3$ $S_{Bi}: 1/6 \times (5 - 1) = 0,67$

Setelah data dikonversikan sesuai dengan tabel 7, data respon atau tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran dapat disajikan pada tabel 8 berikut ini :

Tabel 8. Data tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran

| Aspek yang dinilai | Pernyataan | Akumulasi skor tanggapan | Nilai Konversi | Simpulan tanggapan mahasiswa |
|--|------------|-----------------------------|-------------------|------------------------------------|
| Pembelajaran | 1 | 308 | 4,4 | Sangat Setuju |
| | 2 | 276 | 3,94 | Setuju |
| Rata-rata skor tanggapan mahasiswa untuk aspek pembelajaran | | 292 | 4,17 | Setuju |
| Materi | 3 | 290 | 4,14 | Setuju |
| | 4 | 280 | 4 | Setuju |
| Rata-rata skor tanggapan mahasiswa untuk aspek materi | | 285 | 4,07 | Setuju |
| Tampilan Media Pembelajaran | 5 | 298 | 4,257 | Sangat setuju |
| | 6 | 291 | 4,157 | Setuju |
| Rata-rata skor tanggapan mahasiswa untuk aspek tampilan media pembelajaran | | 294,5 | 4,20 | Setuju |
| Penggunaan | 7 | 274 | | Setuju |
| | 8 | 292 | | Setuju |
| Rata-rata skor tanggapan mahasiswa untuk aspek penggunaan | | 283 | 4,04 | Setuju |
| Rerata skor tanggapan pada seluruh aspek | | 288 | 4,12 | Setuju |

Respon atau tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran wawasan dasar BK berbasis android menunjukkan rerata skor sebesar 288 yang jika dikonversikan dengan skala 5 maka akan diperoleh nilai konversi rata-rata sebesar 4,12 dengan katagori “**setuju**”. Hal ini dapat diartikan bahwa secara umum mahasiswa setuju dengan aspek yang terkandung dalam media pembelajaran wawasan dasar BK berbasis *android*.

3. Produk Hasil Pasca-revisi

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa aplikasi pembelajaran yang diberi nama *Edu-Cons*. Aplikasi ini dapat diakses dari *gadget* dengan OS *android*. Materi yang difokuskan dalam media pembelajaran ini adalah wawasan dasar bimbingan dan konseling (WDBK). Hasil rancangan dan sistematika media pembelajaran yang dikembangkan meliputi komponen-komponen berikut :

- a. **Halaman layar utama**, halaman yang menampilkan halaman awal saat pengguna mengakses aplikasi. Pada halaman ini juga ditambahkan lambang konselor. Halaman ini digunakan untuk menarik perhatian mahasiswa agar tertarik mempelajari materi yang ada didalam media pembelajaran tersebut.
- b. **Halaman layar menu**, halaman ini merupakan halaman menu yang menampilkan pilihan untuk pengguna dapat mengakses seluruh menu yang ada dalam media pembelajaran. Menu yang terdapat dalam layar menu ini adalah materi, quis, video, dan profil.
- c. **Materi**, halaman ini berisi mengenai materi yang disampaikan dalam media pembelajaran.
- d. **Quis**, halaman ini terdiri atas soal-soal evaluasi pembelajaran. Soal-soal ini digunakan untuk menguji pemahaman mahasiswa atau pengguna.
- e. **Video**, halaman ini berisi video
- f. **Profil**, halaman ini berisi tentang profil peneliti sekaligus pembuat aplikasi *edu-cons* (media pembelajaran).

Setelah penyelesaian desain, media pembelajaran WDBK berbasis android divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk memastikan konten dalam media pembelajaran benar-benar layak dan berkualitas untuk digunakan oleh mahasiswa, serta layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah wawasan dasar bimbingan dan konseling.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media yang telah di konversikan menjadi data kuantitatif dengan skoring tiap aspek menjadi skala lima seperti yang tertera pada tabel 1 dan tabel 2, dapat diketahui bahwa media pembelajaran ini berada pada katagori “sangat layak” dan “layak” sehingga media pembelajaran ini dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran wawasan dasar BK.

Selanjutnya, penilaian kelayakan aplikasi *edu-cons* ini juga dilakukan oleh mahasiswa dengan menggunakan angket. Ada 4 aspek yang dinilai dalam media pembelajaran ini yaitu aspek pembelajaran, aspek materi, aspek tampilan, dan

aspek penggunaan. Hasil penilaian kelayakan oleh mahasiswa secara keseluruhan mendapat skor 2309 yang jika dikonversikan dengan skala lima, nilai konversi adalah sebesar 32,9857 yang berada dalam interval 27,2 sampai 33,6 sehingga media pembelajaran WDBK ini berada dalam katagori “**layak**”.

Tanggapan atau respon mahasiswa juga perlu dipertimbangkan sebagai pengguna dari aplikasi. Tanggapan ini diperoleh setelah angket diberikan kepada mahasiswa yang meliputi aspek pembelajaran, materi, tampilan media pembelajaran dan penggunaan. Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat bahwa, rerata skor sebesar 288 yang setelah dikonversikan dengan skala 5 maka perolehan nilai konversi rata-rata sebesar 4,12 dengan katagori “setuju”. Hal ini dapat diartikan bahwa secara umum mahasiswa setuju dengan aspek yang terkandung dalam media pembelajaran wawasan dasar BK berbasis android.

Penelitian pengembangan produk yang telah dilakukan ini difokuskan pada kegiatan pengembangan yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital melalui smartphone dalam mata kuliah wawasan dasar BK. Media Pembelajaran WDBK ini merupakan media pembelajaran yang baru bagi mahasiswa S1 Bimbingan dan Konseling, sehingga semangat dan rasa ingin tahu mahasiswa terhadap aplikasi ini juga cukup tinggi. Dengan adanya semangat dan rasa ingin tahu tersebut maka tanggapan atau repon mahasiswa terhadap aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang praktis dan mudah diakses juga cukup baik sehingga berada pada katagori “setuju”.

PEMBAHASAN

Penerapan media pembelajaran wawasan dasar BK berbasis *android* dianggap dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung dan mengoptimalisasikan proses pembelajaran pada bimbingan dan konseling yang berbasis *android*. Melalui media pembelajaran yang menarik dan inovatif tersebut, peserta didik dapat lebih bergairah dalam mempelajari materi, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurrita (2018) bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik dalam mengajar agar pesan yang disampaikan lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif serta efisien. Selanjutnya, menurut Muhson (2010) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara baik dan inovatif akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi, melalui pemanfaatan era *digitalisasi* ini media pembelajaran menjadi jauh lebih menarik bagi peserta didik.

Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramdani, dkk (2020) bahwa pembelajaran melalui *android* mampu dan efektif untuk meningkatkan literasi siswa dibidang sains. Penggunaan media pembelajaran

berbasis *android* ini dapat dilakukan dengan mudah, hanya dengan cara menginstal aplikasi Edu-Cons pada *android* peserta didik, lalu peserta didik dapat langsung menggunakannya sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Media pembelajaran ini juga tidak terpaksa dikelas karena dapat diinstal pada *android* masing-masing peserta didik sehingga memungkinkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran secara mandiri di rumah masing-masing.

Hal ini sejalan dengan pendapat Muyaroah & Fajartia (2017) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *android* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Martono & Nurhayati (2014) menunjukkan bahwa 95% pengguna merasa nyaman dan senang menggunakan aplikasi *mobile learning*. Penelitian yang dilakukan oleh Bangun & Saragih (2015) juga mendukung tentang pemanfaatan media teknologi mempermudah pelayanan BK, hal ini terbukti dari hasil riset tentang penggunaan website dalam pelayanan BK sangat efektif dilakukan. Kemudian Ramdani, Jufri & Jamaluddin (2020) menunjukkan hasil penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *android* sebanyak 84% merasa puas dan nyaman menggunakannya.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam bimbingan dan konseling memberikan wajah baru dalam penerapan pelayanan BK. Hal ini dapat dikaitkan dengan implementasi pemanfaatan media digital dalam BK. Melalui pemanfaatan media digital ini mahasiswa terlihat begitu antusias dan merasa pembelajaran dapat menjadi efektif meskipun dilakukan dengan jarak jauh. Melalui media pembelajaran wawasan dasar BK berbasis *android* ini, merupakan langkah awal untuk memperkenalkan kepada mahasiswa BK yang nantinya menjadi calon Guru BK untuk lebih kreatif dan inovatif mengembangkan media pelayanan BK dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Istia dkk (2021) tentang pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam layanan bimbingan dan konseling menghadapi adaptasi kebiasaan baru yang dinilai efektif untuk digunakan.

Produk yang berhasil dikembangkan dalam pengembangan ini adalah aplikasi yang mendukung pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri, dengan memanfaatkan *smartphone* berbasis *Android* dan telah teruji kompatibel pada berbagai versi *Android*. Dalam aplikasi ini terdapat fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa yaitu fitur petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, contoh program, video pembelajaran, latihan soal, profil peneliti dan media pembelajaran. Sehingga aplikasi ini sangat efektif sekali untuk digunakan dalam menunjang mata kuliah Wawasan Dasar BK.

Dalam penelitian ini, jika dilihat dari aspek penilaian ahli media dan ahli materi dan penilaian dari mahasiswa bahwa pengembangan Media Pembelajaran

Wawasan Dasar BK Berbasis *Android* Untuk Mahasiswa UNIB telah teruji kelayakannya oleh ahli media diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 52 dengan kategori "Layak". Sedangkan hasil pengujian oleh ahli materi diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 80 dengan kategori "Sangat Layak". Adapun hasil uji kelayakan oleh mahasiswa adalah 2309 yang termasuk dalam kategori "Layak". Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran wawasan dasar bimbingan dan konseling berbasis android mengacu pada 4 tahapan yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan penilaian oleh mahasiswa, semuanya berada dalam katagori "**layak**" sehingga aplikasi ini senganat baik untuk digunakan. Respon mahasiswa setelah menggunakan aplikasi ini juga baik dan berada dalam katagori "**setuju**" artinya mahasiswa setuju dan tertarik dengan aplikasi android yang digunakan.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu menguji efektivitas media pembelajaran wawasan dasar BK untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Serta peneliti selanjutnya dapat pula memodifikasi pengembangan media pembelajaran BK berbasis digital agar menjadi lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). Pengembangan mobile learning bagi pembelajaran. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 4(02), 97-101.
- Andari. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Kahoot!* Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6 (1), 65-75.
- Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Sumarni, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 695-701.
- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bambang. (2013). Infografis Opera: *Data pengguna mobile di Indonesia (website hingga gadget terpopuler)*. <http://gadgetan.com/infografis-opera-datapengguna-mobile-di-indonesia-website-hingga-gadget-terpopuler/48786>. Diakses pada tanggal 04 Mei 2020.

- Bangun, N., & Saragih, A. H. (2015). Pengembangan media web bimbingan konseling. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(1).
- Bariyyah, K. (2013). "Menurunkan Tingkat Stres Akademik Siswa dengan Teknik Cognitive-Behavioral Stres Management". Proseding Kongres XII, Konvensi XVIII Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia dan Seminar Internasiol Konseling. Denpasar Bali
- Barseli, M., Ildil, I., & Nikmarijal, N. (2017). Konsep stres akademik siswa. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 5(3), 143-148.
- Chusni, M. M., Zakwandi, R., Ariandini, S., Aulia, M. R., Nurfauzan, M. F., & A Azmi, T. (2018). APPY PIE UNTUK EDUKASI_Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android.
- Darmawan. (2016). *Mobile Learning sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Fatimah, S., & Mufti, Y. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone BerbasisAndroid Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa. *Jurnal Kaunia*, 10(1), 59-64.
- Hafidz, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Android Untuk Materi Pemrograman Dasar Di SMK Negeri 5 Malang*. (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Herawati, dkk. (2021). Layanan Penguasaan Konten Berbasis Digital Game Based Learning untuk Mengurangi Burnout Belajar. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11 (2), 157-167.
- Irawan, H. (2021). Polemik Dana Pendidikan di Era Covid-19 Bagi Masyarakat Menengah ke Bawah. *AR-ROSIKHUN: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2).
- Istiâ, F. N., Arumsari, C., Imaddudin, A., Sugara, G. S., Nugraha, A., & Sulitiana, D. (2021, February). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam layanan bimbingan dan konseling di masa adaptasi kebiasaan baru. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL LPPM UMP* (pp. 235-238).
- Kurniawan, D. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Inovatif Berbasis Android berbantuan App Builder Appypie berdasarkan Taksonomi Bloom pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). Implementation of android based mobile Learning application as a flexible learning Media. *International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)*, 11(3), 168.

- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22-26.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22-26.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Ningsih, S., Yandri, H., Sasferi, N., & Juliawati, D. (2020). An Analysis of Junior High School Students' Learning Stress Levels during the COVID-19 Outbreak: Review of Gender Differences. *Psychocentrum Review*, 2(2), 69–76. <https://doi.org/10.26539/pcr.22321>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Rahmat, H. K. (2019). Mobile Learning Berbasis Appypie sebagai Inovasi Media Pendidikan untuk Digital Natives dalam Perspektif Islam. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1).
- Rahmawati, W. K. (2017). Efektivitas Teknik Restrukturisasi Kognitif untuk Menangani Stres Akademik Siswa. *Jurnal Konseling Indonesia*, 2(1).
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 433-440.
- Setyantoko, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dalam Pembelajaran Atletik untuk Siswa SMP Kelas VII. *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 6(1).
- Suryani, Nunuk & Agung, Leo. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Ombak (Anggota IKAPI)
- Syarisma, N. F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantu Aplikasi Appypie Pembelajaran Fluida di SMAN 3 Bontang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Wahyudi, Ade. (2015). *Indonesia, Raksasa Teknologi Digital Asia*. <http://katadata.co.id/opini/2015/09/29/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia#sthash.hmXDpXjY.dpbs>. Diakses tanggal 20 Februari 2015.