

## PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI MANAJEMEN DIRI BERBASIS *ANDROID* UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 2 JOMBANG

**Sabila Auliya Chaq**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Email : [sabilachaq16010014007@mhs.unesa.ac.id](mailto:sabilachaq16010014007@mhs.unesa.ac.id)

**Dr. Retnp Tri Hariastuti, M.Pd., Kons.**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Email : [retnotri@unesa.ac.id](mailto:retnotri@unesa.ac.id)

### Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media aplikasi manajemen diri berbasis *Android* pada peserta didik kelas XI untuk dapat memenuhi kriteria akseptabilitas meliputi kegunaan, ketepatan, kepatutan dan kelayakan. Manajemen diri dimaksudkan agar peserta didik dapat mengarahkan perilaku diri sendiri kearah yang lebih positif, selain itu dapat juga digunakan oleh guru bimbingan dan konseling sebagai media konseling untuk mengatasi peserta didik yang terlambat masuk ke sekolah dengan manajemen diri, khususnya di SMA Negeri 2 Jombang dan berkolaborasi dengan orangtua peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan menggunakan model pengembangan Sugiyono dengan tahapan 1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan Produk Awal, 4) Uji Lapangan Awal, 5) Revisi Produk.

Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kriteria produk memenuhi kriteria akseptabilitas. Dari uji oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan skor CVI 1 dengan kriteria sangat sesuai dan sudah memenuhi validasi, sedangkan untuk uji ahli materi mendapatkan skor CVI 0,588 dengan kriteria sesuai dan sudah memenuhi validasi, serta uji calon pengguna (peserta didik) mendapatkan skor sebanyak 82,6% dengan kriteria Sangat Baik, tidak perlu di revisi. Sehingga dari uji validasi ahli media, ahli materi dan calon pengguna dapat memperoleh hasil bahwa produk media aplikasi bimbingan dan konseling berbasis *Android* untuk peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Jombang memenuhi kriteria akseptabilitas yakni kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

**Kata Kunci:** penelitian pengembangan, media BK, manajemen diri.

### Abstract

The purpose of this development research is to produce a product in the form of an *Android*-based self-management application media for class XI students to be able to meet acceptability criteria including usability, accuracy, appropriateness and worthiness. Self-management is intended so that students can direct their own behavior towards more positive, besides that it can also be used by guidance and counseling teachers as a counseling medium to overcome students who are late in entering school with self-management, especially in SMA Negeri 2 Jombang and collaborating with parents of students. The method used in this study is the development using Sugiyono's development model with stages 1) Research and Collection of Preliminary Information, 2) Planning, 3) Initial Product Development, 4) Initial Field Test, 5) Product Revision.

The results of this study were to determine the product criteria to meet the acceptability criteria. From the test by media experts and material experts, the CVI 1 score with criteria is very appropriate and has fulfilled validation, while for material expert test, it gets a CVI score of 0.588 with appropriate criteria and has fulfilled validation, and the test of prospective users (students) gets a score of 82 , 6% with Very Good criteria, no need to revise. So that from the validation test of media experts, material experts and prospective users can get the results that the *Android*-based guidance and counseling media products for XI grade students in SMA Negeri 2 Jombang meet the acceptability criteria of usability, appropriateness, accuracy and appropriateness.

**Keywords:** research and development, guidance and counseling media, self management.

### PENDAHULUAN

Negara yang berkembang tidak lepas dari peran generasi penerus bangsa yang dituntut untuk mampu

bersaing dengan negara lain dalam bidang industri, pendidikan dan pekerjaan apapun. Dalam generasi penerus bangsa inilah tersimpan harapan – harapan yang bermacam – macam, dikarenakan generasi

penerus bangsa diharuskan dapat mengisi dan melangsungkan estafet pembangunan yang berkelanjutan (Mukhlis, 2007:1), oleh sebab itu pentingnya peran generasi penerus bangsa untuk dapat ikut unjuk gigi di mata dunia. Generasi penerus yang dimaksud adalah seorang pemuda atau remaja yang berarti seorang individu dengan karakter yang dinamis, bahkan bergejolak serta optimis tetapi belum memiliki pengendalian emosi yang stabil (Abdullah 1974:6). Pemuda inilah yang dapat mencapai *agent of change* untuk kemajuan Indonesia kedepannya. Pemuda tentunya adalah seseorang yang mempunyai rentang umur 10 – 19 tahun atau pemuda biasa disebut dalam perkembangan *adolescence* (WHO dalam Sarwono, 2012)

Seperti halnya di SMA Negeri 2 Jombang, peserta didik yang sedang melalui masa remaja akhir dan termasuk dalam pemuda yang memiliki potensi diri yang tinggi dalam bidang akademiknya. Namun remaja yang termasuk individu dari seluruh keluarga tersebut selalu mempunyai dinamika masalah yakni masalah keterlambatan akademik maupun non-akademik. Diperoleh data dari tingkat keterlambatan masuk sekolah peserta didik SMA Negeri 2 Jombang (Data Bimbingan dan Konseling, 2019) menyebutkan dari bulan Juli sampai dengan Agustus bahwa setidaknya ada lebih dari 5 peserta didik yang masih datang terlambat setiap harinya dan total 575 jumlah keterlambatan peserta didik meliputi kelas X, XI, XII dari semua jurusan IPA dan IPS. Dari total data masing – masing kelas mempunyai 140 peserta didik terlambat di kelas X, 225 peserta didik terlambat di kelas XI, dan 210 peserta didik terlambat di kelas XII. Tidak jarang pula dalam satu bulan ada 2 peserta didik dalam dipanggil keruang bimbingan dan konseling karena masih menggunakan gawai dan menggunakannya untuk bermain permainan daring pada saat KBM berlangsung sehingga menyebabkan penyitaan terhadap gawai peserta didik. Hal tersebut karena di SMA Negeri 2 Jombang menerapkan peraturan bahwa dilarang menggunakan *smartphone* pada saat KBM dan penerapan jam pelajaran dimulai pukul 06.20 WIB. Apabila peserta didik melanggarnya maka ada sanksi yang berlaku yakni poin dan sanksi ringan untuk surat peringatan I, II, III, sanksi sedang untuk panggilan orangtua dan sanksi berat untuk dikembalikan pada orang tua.

Oleh karena itu pentingnya dukungan dari pihak akademik ataupun non akademik untuk dapat menanggulangi cara – cara agar peserta didik tidak terjerumus ketempat yang lain. Sejatinya terdapat komponen sekolah yang bertugas untuk menangani masalah akademik peserta didik di sekolah yakni guru bimbingan dan konseling. Guru bimbingan dan konseling adalah terdiri dari tugas yakni bimbingan dan konseling. Bimbingan menurut Sunaryo Kartadinata (dalam Juntika and Yusuf, 2002) artinya adalah proses membantu individu untuk mencapai perkembangan optimal. Sedangkan konseling menurut Juntika and Yusuf (2002) adalah hubungan tatap muka bersifat rahasia, penuh dengan sikap

penerimaan dan pemberian kesempatan dari konselor serta menggunakan pengetahuan dan ketrampilannya kepada klien untuk membantu konseli menyelesaikan masalahnya. Sehingga peserta didik diharapkan agar dapat dengan mudah untuk menyelesaikan permasalahan dan memahami dirinya sendiri atas kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya. Dalam bimbingan dan konseling terdapat sebuah program, strategi dan layanan yang akan digunakan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan dengan bertahap.

Selain peran dari guru bimbingan dan konseling, orangtua juga sangat berperan bagi perkembangan anak menuju perkembangan yang optimal melalui pendidikan informal. Menurut Gunarsa (2009:5) mengatakan bahwa keluarga adalah lingkungan hidup pertama (informal) dimana anak memperoleh pengalaman pertama yang sudah mempengaruhi jalan hidupnya kelak. Sejalan dengan hal tersebut, pernyataan lain menyebutkan bahwa keluarga merupakan lingkungan primer dalam membentuk kecerdasan moral anak. Sebelum anak menerima pengaruh dari teman sebaya dan guru di sekolah (Sidjabat 2008).

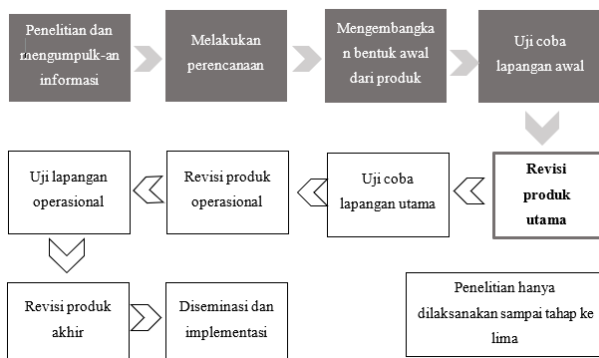
Untuk membentuk perilaku dari perkembangan peserta didik tersebut perlu adanya kolaborasi dari kedua belah pihak yakni sekolah dan keluarga. Hal tersebut dikarenakan pengaksesan internet dilakukan pada gawai juga tablet milik pribadi sebesar 44.16% lebih tinggi daripada 2 perangkat lain yakni komputer dan perangkat lainnya (APJII 2017) yang artinya gawai menduduki pengaruh tertinggi. Hal tersebut merupakan alasan mengapa perlu dibentuklah sebuah kolaborasi atau pelibatan orang tua dalam menangani permasalahan peserta didik mengatur pemanfaatan penggunaan gawai melalui guru bimbingan dan konseling.

Dari latar belakang diatas diperoleh inti bahwa peserta didik di SMAN 2 Jombang masih mempunyai masalah dan kesulitan untuk menempatkan diri untuk beraktivitas tepatnya pada tingkat keterlambatan peserta didik pada saat berangkat sekolah dan menempatkan diri untuk beristirahat meluangkan waktu yang dibuktikan oleh data penggunaan gawai peserta didik pada saat KBM. Sehingga peserta didik diharapkan dapat memprioritaskan tugas yang harus dikerjakan dan menempatkan diri pada situasi dan kondisi pada saat KBM berdasarkan waktu dengan subjek penelitian yang dipilih adalah kelas XI karena mempunyai tingkat keterlambatan masuk sekolah yang paling tinggi serta peran orangtua sebagai pengasuh untuk mamantau perkembangan anaknya.

Adapun tujuan penelitian yang dibentuk yakni untuk mengembangkan sebuah produk yang berupa berupa aplikasi Manajemen Diri berbasis *Android* untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Jombang yang memenuhi kriteria akseptabilitas berupa kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode pengembangan. Pengembangan media aplikasi mengacu pada pengembangan Borg & Gall. Menurut Sukmadinata (2013) pengembangan Borg & Gall terdiri dari tahapan sebagai berikut 1) Tahap informasi awal, 2) Perencanaan, 3) Mengembangkan produk awal, 4) Uji lapangan awal, 5) Revisi produk utama, 6) Uji coba lapangan utama, 7) Revisi produk operasional, 8) Uji lapangan operasional, 9) Revisi produk akhir, 10) Diseminasi dan implementasi. Namun untuk penelitian ini hanya sampai dengan revisi produk utama, dikarenakan hanya untuk memenuhi kriteria akseptabilitas yakni, kegunaan, kelayakan, ketepatan, kepatutan.



Subjek uji coba dibagi dalam beberapa tahap. Pada tahap validasi uji kelayakan dilakukan oleh ahli media BK, yakni ahli materi, ahli media, uji calon pengguna (Guru BK dan Peserta Didik). Tahap uji coba lapangan terbatas dilakukan oleh 5 orang siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Jombang. Instrumen pada penelitian ini terdiri dari : Instrumen uji ahli media, ahli materi dan calon pengguna (Guru BK dan Peserta didik). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisa data kuantitatif dan kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil dan pembahasan yang didapatkan pada penelitian saat kegiatan PLP berlangsung di SMA Negeri 2 Jombang mulai dari tanggal Agustus 2019 – Februari 2020.

### 1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

#### a. Studi Lapangan

Penelitian media aplikasi manajemen diri berbasis *Android* ini diawali dengan peneliti melakukan observasi pada saat kegiatan Pelatihan Lapangan Persekolahan (PLP) berlangsung di SMA Negeri 2 Jombang pada bulan Agustus sampai dengan bulan September. Didapati beberapa fenomena yang ada di SMA

Negeri 2 Jombang mengenai jam masuk sekolah yang berbeda dengan sekolah pada umumnya yakni pada pukul 06.20 tepat sebelum jam pelajaran dimulai. Sehingga menyebabkan beberapa kasus seperti peserta didik yang terlambat dan tidak dapat masuk ke sekolah dengan tepat waktu. Oleh karenanya pihak sekolah memberikan toleransi maksimal sebanyak 3 kali terlambat untuk masuk sekolah dengan tetap memberikan arahan oleh guru bimbingan dan konseling terhadap peserta didik. Jika lebih dari 3 kali maka berdampak pada pemanggilan orangtua ke sekolah.

Dari awal observasi tersebut peneliti mencoba untuk melakukan wawancara terhadap guru bimbingan dan konseling mengenai keterlambatan peserta didik. Peneliti juga mencoba menanyakan catatan keterlambatan yang ada di SMA Negeri 2 Jombang. Sehingga didapatkan sebuah hasil total 575 peserta didik terlambat dari bulan Juli – Agustus meliputi peserta didik kelas X, XI, XII dengan kemungkinan peserta didik yang sama.

Kelas	Keterlambatan	Prosentase (%)
X	140	24,34 %
XI	225	39,13 %
XII	210	36,52 %
<b>Total</b>	<b>575</b>	

#### a. Studi Kepustakaan

Peneliti menemukan beberapa penelitian sebelumnya, salah satunya membahas tentang manajemen diri peserta didik yakni adalah milik Khoiril Afidah dengan judul Pengembangan Software Alarm On Duty Untuk Mengurangi Prokrastinasi Akademik Siswa di Sekolah Menengah Atas.

Didalam penelitian tersebut dipaparkan bahwa peserta didik tidak dapat mengelola waktu dengan tepat yang berakibat peserta didik sering tidak dapat pulang ke rumah tepat waktu. Media yang dipakai adalah media aplikasi berbasis *Android* yang bernama Alarm On Duty. Memiliki fungsi sebagai alarm dan alarm yang berbunyi adalah suara dari orangtua yang mempunyai harapan untuk mengingatkan peserta didik bahwa dirinya sedang ditunggu oleh orangtua dirumah.

Dengan hasil tersebut peneliti ingin mengembangkannya menjadi aplikasi kedua dari Alarm On Duty dengan mengganti nama Jadwalku. Dengan konsep yang sama tetapi lebih

mengembangkan lebih banyak fitur lagi di aplikasi tersebut meliputi pemberitahuan kepada orangtua dan Guru BK, pengoptimalan aplikasi, penambahan fitur Reward dan Punishment serta penambahan fitur untuk membuat peserta didik lebih dapat mengeksplorasi aplikasi.

2. Perencanaan

Perencanaan produk yang akan dikembangkan adalah berupa media aplikasi *Jadwalku v2.0*. Beberapa tahapan tersebut adalah a) Merumuskan Tujuan, b) Pembuatan Kerangka Aplikasi, c) Menyusun evaluasi

3. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal dari merancang isi produk hingga menyusun draf produk. a) Penyusunan Materi, b) Penyusunan Aplikasi, c) Pengunduhan dan cara mendapatkan aplikasi d) Penyusunan Buku Panduan

4. Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap uji coba lapangan awal, peneliti telah menerima hasil dari instrumen yang telah disusun dan diuji oleh ahli media, ahli materi dan calon pengguna (Guru BK dan Peserta Didik).

Untuk uji ahli media mendapatkan hasil :

Aspek	CVR	Jumlah Item
Konsistensi	5	5
Kejelasan dan Kerapian	4	4
Kemenerikan	3	3
Kepatutan	2	2
<b>CVI (Content Validity Index)</b>	$\frac{\text{Jumlah CVR}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{14}{14} = 1$	

Hasil perhitungan dari skor CVI adalah 1 yang berarti tergolong pada kategori sangat sesuai dan sudah memenuhi validasi (Lawshe, 1975). Peneliti juga akan memperbaiki media aplikasi manajemen diri berbasis android ini agar dapat layak digunakan oleh calon pengguna

Untuk uji ahli materi mendapatkan hasil :

Aspek	CVR	Jumlah Item
Kegunaan	3	3
Kelayakan	3	7
Kepatutan	3	4
Ketepatan	1	3
<b>CVI (Content Validity Index)</b>	$\frac{\text{Jumlah CVR}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{12}{22} = 0,588$	

Hasil perhitungan dari skor CVI adalah 0,588 yang berarti tergolong pada kategori sesuai dan sudah memenuhi validasi (Lawshe, 1975). Peneliti juga akan memperbaiki media aplikasi manajemen diri berbasis android ini agar dapat layak digunakan oleh calon pengguna

Untuk uji calon pengguna (peserta didik) :

Aspek	Prosentase Hasil	Kualifikasi
Kegunaan	77,5%	Baik.
Kelayakan	81,35%	Sangat baik
Kepatutan	86,7%	Sangat baik
Ketepatan	85%,	Sangat baik
<b>Rata – rata penghitungan</b>	82,6%	Sangat Baik, tidak perlu revisi

5. Revisi Produk

Selanjutnya peneliti akan melakukan revisi dan memperbaiki produk media aplikasi manajemen diri berbasis Android sesuai dengan hasil angket, kritik dan saran dari para ahli dan calon pengguna (guru bimbingan dan konseling & peserta didik) agar produk media aplikasi ini bisa lebih baik lagi.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian akseptabilitas yang telah dilakukan oleh uji ahli materi, uji ahli media dan calon pengguna (guru bimbingan dan konseling & peserta didik), dapat disimpulkan bahwa kriteria produk media aplikasi manajemen diri berbasis Android memenuhi akseptabilitas meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Berikut adalah hasil penilaian dari penelitian pengembangan media manajemen diri berbasis Android berdasarkan hasil uji akseptabilitas diperoleh oleh ahli materi dan mendapatkan skor 0,588 dan memiliki kriteria sesuai dan sudah memenuhi validasi, ahli media mendapatkan skor sebesar 1 dan memiliki kriteria sangat sesuai dan sudah memenuhi validasi, calon pengguna (peserta didik) sebesar 82,6% serta kriteria penilaian baik, tidak perlu direvisi

**Saran**

Penelitian pengembangan media aplikasi manajemen diri berbasis Android ini telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Dari simpulan diatas, terdapat beberapa saran yang ditunjukkan kepada pihak guru bimbingan dan konseling.

Kepada Lembaga (sekolah), kepada peserta didik dan kepada peneliti selanjutnya, antara lain adalah :

1. Berdasarkan hasil penelitian media manajemen diri berbasis *Android* ini, maka diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru bimbingan dan konseling dalam melaksanakan layanan konseling kelompok atau konseling individu dengan teknik kontrak perilaku dalam melakukan aktivitas penyusunan jadwal dan memilih prioritas kegiatan yang dapat mempengaruhi keterlambatan peserta didik datang ke sekolah
2. Berdasarkan hasil penelitian media manajemen diri berbasis *Android* ini, maka diharapkan dapat menjadikan aplikasi ini sebagai media bimbingan dan konseling dalam melaksanakan layanan konseling kelompok
3. Media aplikasi manajemen diri berbasis *Android* ini masih sebatas pada tahap uji coba dalam mengembangkan produk yang sebelumnya telah dikembangkan. Peneliti berharap media aplikasi ini dapat di kembangkan pada tahap selanjutnya

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Taufik. 1974. *Pemuda Dan Perubahan Sosial*. Lembaga Penelitian.
- APJII, A P. 2017. "Diakses Di <https://apjii.or.id/Survei>." *Diambil pada* 4.
- Arifianto, Teguh. 2011. "Membuat Interface Aplikasi *Android* Lebih Keren Dengan *LWUIT*." *Yogyakarta: Andi*: 2–5.
- Arsyad, Azhar. 2011. "Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers Depdiknas. 2003."
- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat, Jakarta: Pustaka Utama, 2008, h. 1554.
- Gunarsa, Singgih D. 2009. "Psikologi Perkembangan Cetakan Ketiga." *Jakarta: Gunung Mulia*.
- Juntika, Nurihsan, and Syamsu Yusuf. 2002. "Landasan Bimbingan Dan Konseling." *Bandung: Rosda Karya. Papalia, Diane E*.
- Kemkominfo 2013. Pengguna Internet di Indonesia capai 82 Juta. Dikutip 11 Mei 2019 : [https://kominform.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita\\_satker](https://kominform.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker)
- Lestari, Sri. 2012. "Penanaman Nilai Dan Penanganan Konflik Dalam Keluarga." *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Mustaji, Sugiarto. 2005. "Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme." *Surabaya: Unnesa University*.
- Nursalim, Mochamad. 2013. "Strategi Dan Intervensi Konseling." *Jakarta: Akademia Permata*.
- Pahlevy 2010. Flowchart dan Definisi Data Flow Diagram Menurut Para Ahli, [landasanteori.com](http://www.landasanteori.com) Dikutip 8 Maret 2020 : <http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-flowchart-dan-definisi-data.html>
- Pakpahan, Nasib 2015. Pengertian Aplikasi Menurut Para Ahli. Dikutip 21 September 2019 : <http://blog-definisi.blogspot.com.co.id/2015/08/pengertian-dan-definisi-aplikasi.html>
- Puslitjaknov, Tim. 2008. "Metode Penelitian Pengembangan."
- Rahmania, Annisa, Agung Cahyanto, and Yoan Destarina. 2010. "Internet Sehat Facebook & Twitter." *Depok: Penebar Plus*.
- Safaat, H. 2011. "Nazruddin. 2011." *Pemrograman Aplikasi Mobile Gawai dan Tablet PC Berbasis Android*.
- Sarwono, Sarlito W. 2012. "Psikologi Remaja Edisi Revisi." *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*.
- Sidjabat, B S. 2008. "Membesarkan Anak Dengan Kreatif." *Yogya karta: ANDI offset*.
- Sugiyono, Prof. 2011. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & R & D."
- Sukmadinata, N. S. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yosef, Yosef. 2005. "Pelibatan Orang Tua Dalam Pendidikan Sekolah Dasar." *Edukatif* 2(1): 13–22.