



**PENGEMBANGAN APLIKASI GO RPL PROGRAM LAYANAN GURU
BIMBINGAN DAN KONSELING SMK SE - KOTA TEGAL
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata
Satu untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

TATA KUSTARA

NPM : 1116500057

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL**

TAHUN 2020

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Aplikasi GO RPL Program Layanan Program Layanan Guru Bimbingan Konseling Pada SMK Se- Kota Tegal Tahun Pelajaran 2020/2021" telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk dipertahankan dihadapan sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pancasakti

Tegal, 1 Agustus 2020

Pembimbing I



Prof. Dr. Sitti Hartinah DS, M.M
NIDN. 0017115401

Pembimbing II



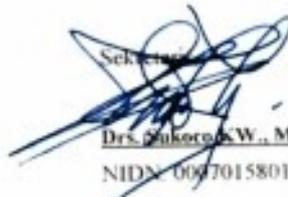
M. Arif Judiman, M.Pd
NIDN. 0617058802

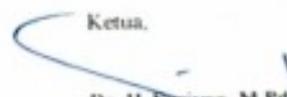
PENGESAHAN

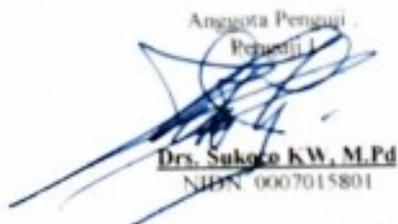
Skripsi yang berjudul "Pengembangan Aplikasi GO RPL Program Layanan Program Layanan Guru Bimbingan Konseling Pada SMK Se- Kota Tegal Tahun Pelajaran 2020/2021" telah disetujui oleh Dosen Pembimbing dipertahanan di hadapan sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pancasati Tegal.

Hari Selasa

Tanggal 4 Agustus 2020


Drs. Sukoto KW, M.Pd
NIDN. 0007015801

Ketua,

Dr. H. Sutawo, M.Pd
NIDN. 0616036701

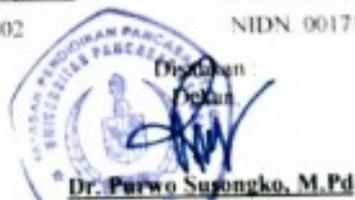
Anggota Penguji
Pengujian I

Drs. Sukoto KW, M.Pd
NIDN. 0007015801

Pengujian II

M. Aji Budiman S, M.Pd
NIDN. 0617058802

Pengujian III

Prof. Dr. Hj. Sitti Hartinah DS, M.M
NIDN. 0017115401

Dekan

Dr. Purwo Supongko, M.Pd
NIDN. 0017047401

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Aplikasi GO RPL Program Layanan Program Layanan Guru Bimbingan Konseling Pada SMK Se Kota Tegal Tahun Pelajaran 2020/2021" ini dengan isinya benar-benar merupakan karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tegal, 31 Juli 2020



Tata Kustara

NPM. 1116500057

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Jadilah generasi muda yang inovatif, kreatif dan inspiratif memiliki semangat juang tinggi pantang menyerah, berani menghadapi tantangan jangan lari dari masalah. (Tata Kustara)

Persembahan

Karya tulis ini penulis persembahkan teruntuk :

1. Bapak Sukardi dan ibu Inah yang sangat saya sayangi berkat doanya mampu menerangi hidupku, dan kedua kakak saya Slamet Riadi dan Nana Wardiana yang selalu mendukung dengan cinta tulus yang tidak berbalas.
2. Kawan-kawan seperjuangan Angkatan 2016
3. Almamater Universitas Pancasakti Tegal

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat yang dilimpahkan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal.

Dalam penulisan skripsi ini, banyak sekali pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr . Fakhruddin, M.Pd Rektor Universitas Pancasakti Tegal yang telah menerima saya sebagai mahasiswa.
2. Dr. Purwo Susongko, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal yang telah memberikan ijin penelitian hingga berakhir penyelesaian studiku
3. Drs. Sukoco KW, M.Pd Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Pancasakti Tegal
4. Prof. Dr. Sitti Hartinah DS, M.M Pembimbing I, beserta Bapak M. Arif Budiman S, M.Pd Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, ide, dan koreksi dengan kesabaran membimbing penulis.
5. Bapak/ibu dosen Program Studi Bimbingan Konseling FKIP UPS Tegal yang telah memberikan ilmu pengetahuan sebagai modal untuk mengantarkan hingga terselesaikannya studi, beserta stafnya.
6. Purnomo Hadi, S.Pd, M.M Ketua MGBK SMK Kota Tegal dan anggota MGBK Se Kota Tegal yang membantu saya dalam penelitian ini
7. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis dan pembaca, semoga Allah SWT selalu memberikan karunia-Nya

Tegal, 31 Juli 2022

Penulis,

ABSTRAK

KUSTARA, TATA.2020. Skripsi dengan “Pengembangan Aplikasi GO RPL Program Layanan Program Layanan Guru Bimbingan Konseling Pada SMK Se Kota Tegal Tahun Pelajaran 2020/2021” Skripsi. Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pancasakti Tegal.

Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Sitti Hartinah DS, M.M

Pembimbing II : M. Arif Budiman S , M.Pd

Kata Kunci :Aplikasi GO RPL, Program Layanan Program Layanan Guru Bimbingan Konseling

Aplikasi GO RPL merupakan generator rencana program layanan bimbingan dan konseling, aplikasi ini ditunjukan untuk membantu kesulitan Guru Bimbingan dan Konseling (Guru BK) Dalam menyusun suatu program layanan. Diajukan masalah tentang bagaimana pengembangan dan respon guru BK terhadap penyusunan program layanan bimbingan konseling menggunakan aplikasi GO RPL.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan dan respon Guru Bimbingan dan Konseling terhadap aplikasi GO RPL dalam menyusun program layanan bimbingan dan konseling pada guru BK SMK Se Kota Tegal Tahun Pelajaran 2020/2021.

Populasi dalam penelitian ini adalah guru BK yang mampu menggunakan aplikasi GO RPL yaitu sebanyak 20 orang yang tergabung dalam MGBK SMK Se Kota Tegal Tahun Pelajaran 2020/2021.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan : Metode yang digunakan adalah pengembangan dengan desain *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Lokasi penelitian dilakukan pada guru BK SMK Se Kota Tegal Tahun Pelajaran 2020/2021. Pengumpulan data menggunakan Angket, wawancara, dan dokumentasi guru BK.

Hasil penelitian dari penelitian skripsi ini untuk pengujian aplikasi GO RPL dinilai layak uji coba skala kecil tanpa revisi oleh ahli media dan ahli program layanan, serta setelah di ujicobakan pada guru BK SMK Se Kota Tegal aplikasi ini memiliki nilai 4,3 dengan kategori sangat baik. Aplikasi mendapatkan respon yang sangat baik dari guru BK SMK Se Kota Tegal,

Disarankan bahwa aplikasi GO RPL agar terus dikembangkan mengikuti perkembangan zaman, dan ditindak lanjuti di versi selanjutnya dengan adanya penambahan fitur baru yang dapat membantu guru BK dalam menyusun program layanan untuk kepentingan akreditasi dapat memudahkan guru BK dalam menyusun program layanan.

ABSTRACT

KUSTARA, TATA. 2020. Thesis with "GO RPL Application Development Program Counseling Service Teacher Services Program Services City Vocational Schools Tegal Academic Year 2020/2021 "Thesis. Guidance and Counseling, Faculty of Teacher Training and Education, University Pancasakti Tegal.
Advisor I : Prof. Dr. Hj. Sitti Hartinah DS, MM
Advisor II : M. Arif Budiman S, M.Pd

Keywords: GO RPL application, counseling teacher service program services program

The purpose of this study was to determine the development and response of Guidance and Counseling Teachers to the GO RPL application in developing guidance and counseling service programs for BK teachers of SMK in Tegal City for the 2020/2021 academic year.

The population in this study were guidance and counseling teachers who were able to use the GO RPL application, namely 20 people who are members of the MGBK of Vocational Schools in Tegal City for the 2020/2021 academic year. In this study the authors used: The method used was the ADDIE design (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

The location of the research was carried out on BK teachers at SMK throughout Tegal City in the academic year 2020/2021. Data collection using questionnaires, interviews, and documentation of guidance and counseling teachers.

The research results from this thesis research for testing the GO RPL application were deemed worthy of small scale trials without revision by media experts and service program experts, and after being tested on BK teachers of SMK throughout Tegal City this application had a value of 4.3 with a very good category .

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
A. Identifikasi Masalah	5
B. Pembatasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Landasan Teori	8
a. Aplikasi GO RPL	9
b. Penyusunan program Bimbingan Konseling	23
B. Kerangka Berfikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Validator dan Subjek	33
C. Desain penelitian pengembangan	34
D. Instrumen Penelitian	38

E. Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	47
B. Waktu Penelitian	48
C. Hasil Penelitian	49
D. Pembahasan	70
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Storyboard</i> Aplikasi GO RPL	19
Tabel 2.2 Skema Halaman Login	21
Tabel 2.3 Skema Halaman <i>Dashboard</i>	22
Tabel 2.4 Skema Ubah Profil Sekolah	23
Tabel 2.5 Skema Tampilan Halaman Tabel RPL	23
Tabel 2.6 Skema Halaman <i>Form</i> RPL	24
Tabel 2.7 Skema Halaman Hasil RPL	24
Tabel 3.1 Populasi Guru BK	36
Tabel 3.2 Validasi Ahli Media	42
Tabel 3.3 Validasi Ahli Program BK	43
Tabel 3.4 Aspek Penialain GO RPL Untuk Guru BK	45
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara	47
Tabel 3.6 Skala Likert	48
Tabel 3.7 Acuan Persentase	48
Tabel 4.1 Data Guru BK	51
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	56
Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Media	62
Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Ahli Program Layanan	64
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Guru BK	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap Penentuan Desain Aplikasi	13
Gambar 2.2 <i>Flowchart</i>	15
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	33
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i>	55
Gambar 4.2 <i>Xampp</i>	58
Gambar 4.3 <i>Web Bootstrap</i>	58
Gambar 4.4 <i>Sublimetext</i>	59
Gambar 4.5 Halaman <i>Login</i>	59
Gambar 4.6 Halaman <i>Dashboard</i>	60
Gambar 4.6 Revisi Media	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Uji Validator Ahli Media	84
Lampiran 2 Surat Uji Validator Ahli Program BK	90
Lampiran 3 Hasil Uji Ahli media.....	95
Lampiran 4 Hasil Uji Ahli Program Layanan	96
Lampiran 5 Daftar Nama Responden.....	97
Lampiran 6 <i>Hasil</i> Uji Coba Skala Kecil	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Program layanan Bimbingan dan Konseling (BK) merupakan suatu instrumen yang sangat penting, bagi Guru Bimbingan dan Konseling (Guru BK) dalam menyusun program harus disusun dengan baik dan sistematis. Permasalahan yang banyak dialami pada guru BK yaitu kesulitan dalam menyusun program layanan karena banyaknya beban kerja yang diterima guru BK yang ada di lapangan. Mengacu pada Beban Kerja Guru Bimbingan dan Konseling atau Konselor pada Pasal 54 ayat (6) :

Peraturan Pemerintah republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru yang menyatakan bahwa beban kerja Guru Bimbingan dan Konseling atau Konselor yang memperoleh tunjangan profesi dan maslahat tambahan adalah mengampu bimbingan dan konseling paling sedikit 150 (seratus lima puluh) peserta didik per tahun pada satu atau lebih satuan pendidikan.

Dapat dijelaskan beban kerja guru BK dalam kegiatan Bimbingan Konseling memberikan perhatian, pengarahan, pengendalian, dan pengawasan kepada sekurang-kurangnya 150 (seratus lima puluh) peserta didik, yang dapat dilaksanakan dalam bentuk pelayanan tatap muka terjadwal di kelas dan layanan perseorangan atau kelompok bagi yang dianggap memerlukan bimbingan.

Banyak guru BK yang tidak memiliki waktu yang cukup dalam menyusun program layanan untuk itu diperlukan aplikasi dalam membantu tugas guru BK dalam menyusun program layanan.

Program layanan BK dibuat berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik yang mana hasil analisis ini akan di jadikan sebagai sumber acuan dalam pembuatan program layanan agar program yang dibuat dapat tepat sasaran. Progeam layanan dikatakan tepat sasaran bila program disusun berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 111 Tahun 2014 tentang bimbingan dan konseling pada pendidikan dasar.

Dalam permendiknas tersebut menyebutkan bahawa Komponen layanan Bimbingan dan Konseling memiliki empat program yang mencakup layanan dasar, layanan peminatan dan perencanaan individual; layanan responsif dan layanan dukungan system.

Bidang layanan bimbingan dan konseling meliputi berbagai layanan antarlain sebagai berikut : bidang layanan pribadi, bidangan layanan belajar, bidang layanan sosial, bidang layanan karir.

Penyusunan progam layanan dilakukan berdasarkan Panduan Operasional Penyelenggaran Bimbingan dan Konseling (POP BK) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). ini dapat memfasilitasi guru BK / Konselor dalam merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, melaporkan dan menindaklanjuti layanan bimbingan dan konseling.

POP BK berguna untuk membantu tugas guru BK dalam menyusun program agar lebih terpadu, pada implementasinya banyak guru BK yang kurang mampu dalam memahami panduan tersebut sehingga diperlukannya aplikasi untuk membantu penyusunan program layanan untuk mempermudah tugas guru BK dalam menyusun progam layanan.

Penelitian tentang penggunaan aplikasi dalam menyusun program layanan pernah dilakukan oleh peneliti lain. mengutip dari hasil penelitian Muh Farozin, Program Bimbingan Konseling (2017: 11) sebagai berikut :

Dalam pembuatan program layanan permasalahan terkait dengan aspek evaluasi, pelaporan dan tindak lanjut tergambar dari kepemilikan di mana guru bimbingan dan konseling tidak memiliki software analisis instrumen evaluasi program sebesar 67,39%. Selain itu kondisi instrumen evaluasi program bimbingan dan konseling 26,09% dalam keadaan kurang dan tidak baik, serta software analisis instrumen evaluasi program bimbingan dan konseling 43,48% dalam kondisi kurang dan tidak baik.

Dari pernyataan tersebut dapat dipahami dalam penyusunan program perlu dibantu menggunakan sebuah *software* untuk menganalisis permasalahan kebutuhan peserta didik untuk mempermudah dalam penyusunan program layanan. Berdasarkan studi pendahuluan di lapangan yang dilakukan pada 10 guru BK yang tergabung dalam Musyawarah Guru Bimbingan Konseling (MGBK) Se Kota Tegal, menyampaikan banyak guru BK yang mengalami kesulitan dalam penyusunan program layanan, temuan ini diperkuat dengan hasil wawancara pra observasi dari kesepuluh guru BK di Kota Tegal.

Salah satu menyatakan “Dalam penyusunan program layanan perlu dilakukan secara berkelanjutan tapi kami mengalami kesulitan beban kerja yang diterima guru BK sangat banyak sehingga terkadang kami tidak sempat menyusun program layanan”.

Oleh karena itu diperlukan solusi untuk membantu mempermudah tugas dalam penyusunan program layanan dengan memanfaatkan teknologi yang dalam penyusunan program layanan.

Salah satunya Dengan memanfaatkan aplikasi Generator Rencana Program Layanan (GO RPL) aplikasi ini untuk mempermudah tugas guru BK dalam penyusunan program layanan. Aplikasi GO RPL merupakan generator rencana program layanan yang diciptakan untuk mempermudah tugas guru dalam menyusun program layanan.

Aplikasi ini dibangun menggunakan *server website* dengan menggunakan bahasa pemrograman populer yaitu (*Protocol Hyper Permission*) PHP dan *data base Mysqli* membuat aplikasi ini menjadi lebih mudah untuk dikembangkan, Aplikasi tersebut memiliki desain sederhana yang dapat mempermudah pengguna, dalam menggunakan aplikasi.

Penyusunan program layanan yang dilaksanakan menggunakan aplikasi ini, hanya dengan cara mengisi formulir yang tersedia di aplikasi maka dengan langkah tersebut program layanan akan otomatis disusun sesuai Pedoman Operasional Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling.

Guru BK (Konselor) dengan adanya aplikasi ini, akan sangat terbantu tugasnya karena dalam penyusunan program layanan dapat menghemat banyak tenaga, tidak mengahbiskan banyak waktu, program layanann yang dihasilkan lebih mudah langkah pembuatanya. hasil program yang dibuat dapat dikelola melalui sistem yang terdapat di aplikasi tersebut sehingga pengelolaan data program layanan dapat sistematis, Atas dasar itulah maka diperlukan aplikasi GO RPL untuk membantu dalam penyusunan program layanan. Melalui pembahasan tersebut maka penulis bermaksud mengajukan penelitian dengan judul “Aplikasi GO RPL terhadap kemampuan penguasaan

guru Bimbingan Konseling dalam penyusunan program layanan pada SMK Se Kota Tegal Tahun Pelajaran 2020/2021 ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah – masalah sebagai berikut :

1. Terdapat guru BK yang masih mengalami kesulitan dalam menyusun program layanan sesuai POP BK.
2. Banyaknya beban kerja guru BK sehingga tidak memiliki banyak waktu untuk meyusun program layanan.
3. 25% Guru BK Sekolah Menengah Kejuruan Se Kota Tegal berkecenderungan meniru progam yang dimiliki guru BK lainnya.
4. Tidak tersedianya aplikasi yang ditujukan untuk membantu tuga Guru BK dalam menyusun program di MGBK Se-Kota Tegal.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan maksimal dan lebih fokus, sempurna, dan mendalam maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi GO RPL (Rencana Program Layanan) memiliki keterbatasan penggunaanya hanya dapat dilakukan dengan membuka secara *online*.

2. Aplikasi GO RPL (Rencana Program Layanan) dibatasi pada penyusunan program layanan meliputi bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, konseling individu dan konseling kelompok.
3. Aplikasi GO RPL (Rencana Program Layanan) dibatasi hanya dapat dipergunakan pada tingkat pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan
4. Aplikasi GO RPL (Rencana Program Layanan) dibatasi penggunaannya pada komputer dan *android* yang memiliki *fitur browser Google Chrome*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti dapat menuliskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan aplikasi GO RPL pada SMK Se- Kota Tegal Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana respon guru BK terhadap aplikasi GO RPL pada SMK Se- Kota Tegal Tahun Pelajaran 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui pengembangan aplikasi GO RPL pada SMK Se- Kota Tegal Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui respon guru BK terhadap aplikasi GO RPL pada SMK Se- Kota Tegal Tahun Pelajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan di bidang bimbingan dan konseling, khususnya bagi pengembangan pembuatan program layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan aplikasi GO RPL. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang berminat meneliti permasalahan yang terkait dengan penelitian ini.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan sekolah dalam memberikan pertimbangan kebijakan dalam memfasilitasi kegiatan program layanan bimbingan dan konseling di sekolah, sehingga program tersebut dapat terlaksana secara optimal.

b. Bagi Guru Bimbingan Konseling

Sebagai bahan masukan guru BK dalam membuat program layanan bimbingan dan konseling agar terciptanya program yang sistematis dan tepat diberikan pada peserta didik untuk menunjang pelaksanaan kegiatan layanan BK.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dipergunakan untuk menambah pengalaman dan keterampilan guru BK tentang penyusunan program layanan dengan menggunakan aplikasi GO RPL agar dapat disusun secara tepat dan sistematis

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

Penyusunan program merupakan instrumen penting dalam merencanakan kegiatan layanan, penyusunan program harus disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik untuk dianalisis menjadi sebuah program yang kemudian harus diimplementasikan.

Aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu tugas guru BK dalam menyusun program layanan salah satunya adalah aplikasi GO RPL yang mana merupakan aplikasi yang dikembangkan untuk membantu tugas guru BK dalam menyusun program layanan sesuai dengan POP BK.

1. Aplikasi GO RPL

a. Pengertian Aplikasi GO RPL

Sebuah program layanan yang disusun oleh guru bimbingan dan konseling (Guru BK) selalu didesain dan direncanakan secara tepat dan dibuat sesuai dengan panduan operasional pelaksanaan (POP) untuk mewujudkan penyusunan program layanan yang sistematis. Kemudian program layanan tersebut dapat dikemas menggunakan manual.

Aplikasi GO RPL adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi yang digunakan untuk menyusun program layanan ke dalam bentuk *web*. Aplikasi ini memungkinkan guru BK untuk menyusun program dengan mudah. Aplikasi GO RPL itu sendiri adalah

singkatan dari generator rencana pelaksanaan layanan yang mana merupakan sebuah aplikasi untuk menyusun program layanan yang dapat dibuka secara *online* dengan membuka http://GO_RPL.xyz sebagai alamat untuk membuka halaman aplikasi tersebut. Dengan menggunakan aplikasi GO RPL guru BK terbantu tugasnya dalam menyusun program, aplikasi ini dikembangkan berbasis *web* sehingga aplikasi lebih mudah dioperasikan.

Sebuah aplikasi berbasis *website* agar dapat digunakan secara online harus dibangun menggunakan *server* dan domain, *server* yang digunakan pada aplikasi GO RPL adalah hosting menurut suherman (23:2019) "*Hosting* merupakan *server* yang digunakan bersama dengan pengguna lain". Sedangkan domain *web* menurut Suherman (25:2019) "Domain merupakan titik point yang diarahkan pada server". Untuk itu dengan menggunakan layanan hosting dan domain akan memberikan kemudahan akses kepada pengguna yaitu guru BK untuk menyusun program layanan menggunakan aplikasi GO RPL.

Aplikasi GO RPL pada dasarnya merupakan pengembangan system informasi, dengan menggunakan *coding script* bahasa pemrograman *Protocol Hyper Text (PHP)* Menurut Yuniar (3:2011) menyebutkan bahasa *PHP* yaitu bahasa pemrograman berbasis *script server side* yang didesain untuk pengembangan aplikasi berbasis *server*, disebut Bahasa pemrograman *server* karena pada penggunaanya *PHP* diproses pada *server* komputer.

PHP adalah salah satu aplikasi program yang biasa digunakan dalam media Internet saat ini. *Databasenya* adalah *MySQL* yaitu *database server* yang dapat berjalan di dalam *website* sehingga *database* ini mudah dikelola oleh penggunanya. (Nugroho, 2006:1).

Aplikasi ini memiliki desain *interface* atau tampilan yang mudah dipahami sehingga memungkinkan guru BK lebih mudah dalam mengoperasikannya, oleh karena itu aplikasi ini ditujukan untuk mempermudah tugas guru BK dalam *penyusunan* program layanan Bimbingan Konseling

Mengoperasikan aplikasi tersebut guru BK cukup menggunakan *android* atau dapat juga komputer, untuk dapat menyusun rencana program layanan sehingga guru dengan menguasai aplikasi ini maka dapat menyusun program layanan lebih mudah tidak dilakukan secara manual hanya dapat disusun melalui komputer, akan tetapi dapat melakukan penyusunan program layanan dengan melalui media antara lain *android*.

Selama ini yang terjadi di lapangan penyusunan program layanan disusun secara manual. Ini berdampak pada layanan yang kurang maksimal karena guru Bimbingan dan Konseling disibukkan dengan beban kerja yang sudah diatur.

Jika kita merujuk pada Permendiknas No. 27 Tahun 2008 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Konselor (SKAKK) maka upaya profesionalisasi adalah untuk meningkatkan

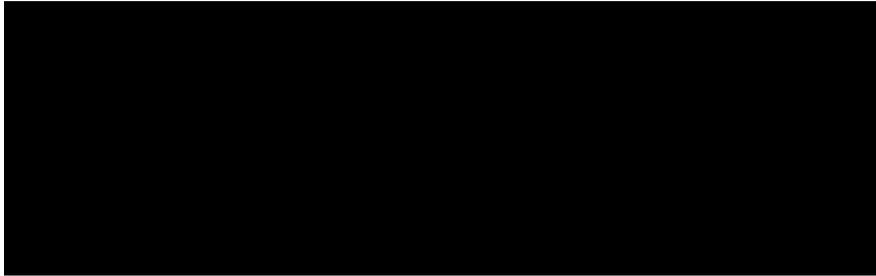
mutu layanan BK. Dengan penggunaan Teknologi Informasi (TI) adalah salah satu wujud upaya pengembangan kompetensi yang diharapkan mampu menunjang kinerja konselor dalam menampilkan kerja yang profesional dalam penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling dalam altar sekolah.

b. Desain Pembuatan Aplikasi GO RPL

Aplikasi GO RPL merupakan aplikasi yang digunakan untuk menyusun program layanan dengan berbasis *web*. Aplikasi ini memungkinkan guru BK untuk menyusun program dengan mudah. Dengan menggunakan aplikasi GO RPL, pengguna dapat menyusun program layanan bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, konseling kelompok dan konseling individu lebih mudah.

Saat ini GO RPL sudah digunakan sebanyak 250 pengguna di Indonesia data ini diambil berdasarkan *data base* pengguna yang tercatat pada *database* permintaan aplikasi yang dilakukan sejak bulan Januari 2020 sudah banyak digunakan di beberapa *instansi* sekolah di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan.

Desain dari pembuatan Aplikasi GO RPL tidak disusun secara sembarangan, melainkan terdapat tahap yang dilakukan sebelum desain aplikasi dibuat yang mana langkah menentukan desain aplikasi GO RPL meliputi langkah antara lain sebagai berikut :



Gambar 2.1 Tahap Penentuan Desain Aplikasi

Awalnya untuk menentukan desain aplikasi penulis melakukan *sampling* pada instansi pendidikan di luar lokasi yang akan dijadikan populasi dalam penelitian tersebut dilakukan wawancara tahap awal mencari informasi mengenai pembuatan program layanan BK di sekolah ditemukan suatu permasalahan guru BK. Menurut Ana guru BK di Kecamatan Banjarharjo, “penyusunan program layanan dikatakan sangat ribet karena banyaknya pekerjaan guru BK”. Sehingga dapat dipahami adanya guru Bimbingan dan Konseling yang mengalami kesulitan dalam membuat RPL.

Pada tahap selanjutnya setelah mengetahui permasalahan di lapangan penulis melakukan akuisi citra terhadap permasalahan yang ada yang mana akuisi citra ini merupakan proses menangkap dan memindai suatu citra kebutuhan yang disiapkan untuk membuat aplikasi dalam hal ini memenuhi citra kebutuhan, akuisi citra yang penulis lakukan berencana membuat aplikasi GO RPL untuk membantu guru BK dalam membuat program.

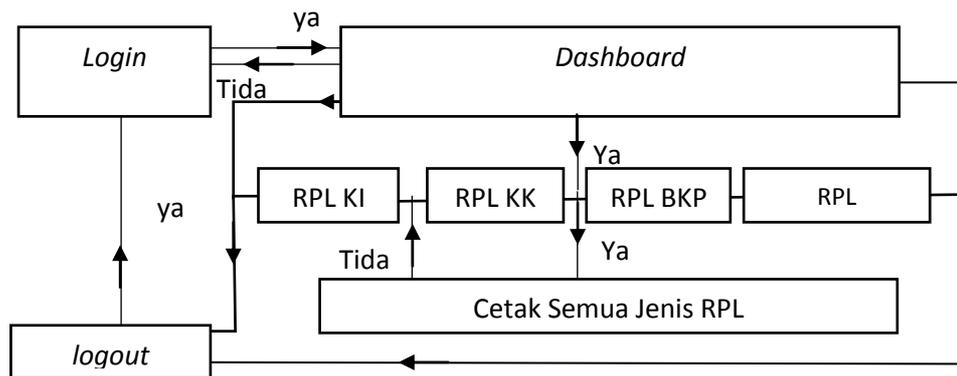
Pada tahap pembuatan desain aplikasi dilakukan pra pemrosesan yaitu pada tahap ini penulis menyiapkan bentuk awal dari aplikasi yang akan direncanakan pembuatannya.

Setelah membuat bentuk awal aplikasi pada tahap pra pemrosesan untuk membuat desain perlu dilakukan ekstrasi fitur yaitu tahapan penting dalam pengenalan pola yang akan digunakan, sebagai acuan untuk membedakan antara citra satu dengan yang lainnya.

Pada penentuan ekstrasi fitur diperlukan pencarian informasi, yaitu menentukan *fitur* apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini. berdasarkan kebutuhan penulis menentukan fitur yang dibuat meliputi fitur pembuatan RPL konseling individu, konseling kelompok, bimbingan kelompok dan bimbingan klasikal.

Setelah penulis melakukan *sampling* kemudian melakukan tahap akuisi citra, pra pemrosesan dan penentuan *fitur* dapat disimpulkan bahwa desain aplikasi yang akan penulis buat harus memiliki fitur untuk menyusun program layanan konseling individu, konseling kelompok, bimbingan kelompok, dan klasikal yang mana desain aplikasi seperti ini digunakan untuk membantu tugas guru Bimbingan dan Konseling dalam menyusun program.

Setelah melakukan tahap penentuan desain aplikasi, pada tahap selanjutnya penulis dapat membuat *flowchart* aplikasi yang akan dibuat sebagai berikut :



Gambar 2.1 *Flowchart*

Aplikasi GO RPL merupakan pemrograman yang bersifat *portable* dapat dijalankan melalui *gedget* seperti komputer atau *Android*. Akan tetapi dalam penggunaan aplikasi GO RPL disarankan agar program dapat *dijalankan* dengan baik *gedget* harus memiliki spesifikasi sebagai berikut :

a. Spesifikasi minimum untuk komputer

Processor : Intel Pentium III- 800MHz

RAM : 500 MB (dianjurkan 1 GB)

Hardisk : 10 GB

Monitor : SVGA 1024 x 768 *pixel* (dengan kedalaman 16 bit)

Komputer harus dilengkapi *browser* untuk menjalankan aplikasi

b. Spesifikasi minimum untuk *android*

Operating System : Android 2.3.5 (*Gingerbread*)

RAM : 290 MB

Memory : 500 MB

Layar : 104 x 58.5 mm

Android harus didukung fitur *browser* untuk menjalankan aplikasi. Selain itu dalam menentukan desain aplikasi terdapat kriteria yang menentukan sebuah website termasuk *website* yang baik/tidak tergantung pada kriteria berikut, yaitu :

a. *Usability*

Menurut Jakob Nielsen (dalam Nugroho (2011: 61) yang disebut-sebut sebagai *usability* adalah bahwa seorang pengguna dapat menemukan cara untuk menggunakan *website* tersebut dengan efektif dan mudah digunakan.

Menurut Santosa (2011:54) *Usability* merupakan derajat kemampuan sebuah perangkat lunak untuk membantu pengguna menyelesaikan sebuah tugas. Kualitas *usability* didefinisikan dalam 5 komponen (Nielsen, 1993) antara *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, *Satisfaction*.

Menurut Tolle dkk, (2017 : 61) memaparkan bahwa:

Usability adalah salah satu tolak ukur interaktivitas pengalaman pengguna yang terkait dengan antarmuka pengguna seperti sebuah website atau sebuah perangkat lunak dalam bentuk aplikasi. Sebuah antarmuka pengguna dikatakan user-friendly jika antarmuka pengguna tersebut mudah dipelajari, membantu tugas dan pekerjaan pengguna secara efektif dan efisien, serta memuaskan dan menarik ketika digunakan.

Dari beberapa pendapat tersebut sehingga dapat dipahami bahwa, *Usability* dapat didefinisikan sebagai tolak ukur di mana sebuah produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk

mencapai tujuan sesuai yang direncanakan dengan efektif, efisien dan memperoleh kepuasan dalam konteks penggunaannya.

b. *Sistem Navigasi*

Navigasi merupakan struktur terpenting dalam pembahasan suatu aplikasi multimedia dan desainnya harus sudah ada pada tahap perancangan. Navigasi merupakan rancangan yang saling berhubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen aplikasi multimedia dengan pemberian perintah dan pesan.

Menurut Asep (2011:62) Navigasi merupakan. “Jalan untuk menuju kesetiap halaman yang terdapat pada aplikasi, Syarat-syarat navigasi yang baik yaitu MTMM yaitu Mudah dipelajari, Tetap konsisten, Menyediakan pesan visual yang jelas, Mendukung tujuan dan perilaku user.”

Sedangkan menurut Evi dan Malabay (2009:124) menjelaskan bahwa Struktur navigasi merupakan “rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen *page*.

Sehingga dapat dipahami dari kedua pendapat tersebut bahwa yang dikatakan dengan navigasi adalah merupakan sebuah rancangan dalam menghubungkan jalannya alur dari suatu aplikasi, membantu pengguna dalam perpindahan dari halaman satu ke halaman lainnya.

c. *Grapich Desain*

Grapich desain merupakan bagian penting dalam pembuatan aplikasi yaitu merupakan penentuan tampilan pada aplikasi. Menurut Asep (2011: 90) sebagai berikut:

Kepuasan visual *user* lewat mata secara subyektif, melibatkan bagaimana desainer visual *site* tersebut membawa mata user menikmati dan menjelajahi *site* tersebut melalui pemilihan grafis, layout, warna, bentuk maupun *typografi* yang menarik visual pengunjung untuk menjelajahi website.

Penentuan tampilan *grapich* sangat penting karena melalui tampilan tersebut suatu aplikasi akan baik digunakan dan akan memungkinkan kenyamanan bagi pengguna aplikasi agar lebih tertarik menggunakan.

d. *Storyboard* Aplikasi GO RPL

Dasar dalam membuat suatu aplikasi diperlukan sebuah rancangan *fitur*. Rancangan *fitur* yang dibuat dalam *flowchart* akan dibentuk menjadi *storyboard*.

Storyboard merupakan kolom visualisasi dengan keterangan konten visual digunakan untuk menyampaikan gagasan dari sesuatu media kepada pengguna supaya pengguna dapat memahami fungsi dari fitur yang tersedia pada aplikasi tersebut.

Menurut binato (2010:275) menjelaskan bahwa “*storyboard* merupakan pengorganisasian grafik dalam bentuk

visual". Sedangkan menurut Menurut Nurhasanah dan Destyany (2011:3) memberi batasan bahwa "*Storyboard* adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung".

Dari beberapa pengertian *Storyboard* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *storyboard* adalah terjemahan pesan dari pembuat kepada pengguna yang dibuat berupa gambar sketsa dari naskah yang sudah direncanakan, dan digunakan dalam proses perancangan sebuah produk dan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung. *Storyboard* yang terdapat pada aplikasi GO RPL Sebagai berikut.

Tabel 2.1 *Storyboard* Aplikasi GO RPL

No	Gambar	Nama Fitur	Keterangan
1. Halaman Login			
		Logo	Logo digunakan sebagai bentuk identitas logo sekolah
		<i>Form Username dan Password</i>	<i>Form</i> ini berfungsi sebagai tempat memasukan <i>username, password</i>
		<i>Banner</i>	<i>Banner</i> berfungsi untuk mengenalkan tentang gambaran aplikasi GO RPL
2. Halalaman Dashboard			

		Identitas Sekolah	Fitur identitas sekolah berisi logo dan nama sekolah sebagai pengenalan identitas sekolah
e.		Menu Navigasi	Menu Navigasi digunakan untuk perpindahan dari satu halaman ke halaman lainnya
e		<i>Card Count</i>	Fitur ini untuk mengetahui jumlah data RPL yang telah di buat
3. SHalaman RPL			
k		Tombol Tambah dan hapus semua RPL	Tombol ini digunakan untuk menambahkan RPL baru dan menghapus seluruh data RPL
f.		Pencarian RPL	Fitur ini untuk mencari data RPL
g			
h.		Tabel RPL	Fitur ini berfungsi untuk menampilkan data RPL yang telah dibuat
i.			
j.			
Halaman MPDF			
k		Hasil RPL Pdf	Fitur ini untuk menampilkan hasil RPL yang dibuat dalam bentuk Pdf
l.			

a Aplikasi GO RPL

Sebelum tahap instalasi dimulai. Kita terlebih dahulu harus memiliki aplikasi google chrome terbaru yaitu dapat di *download*

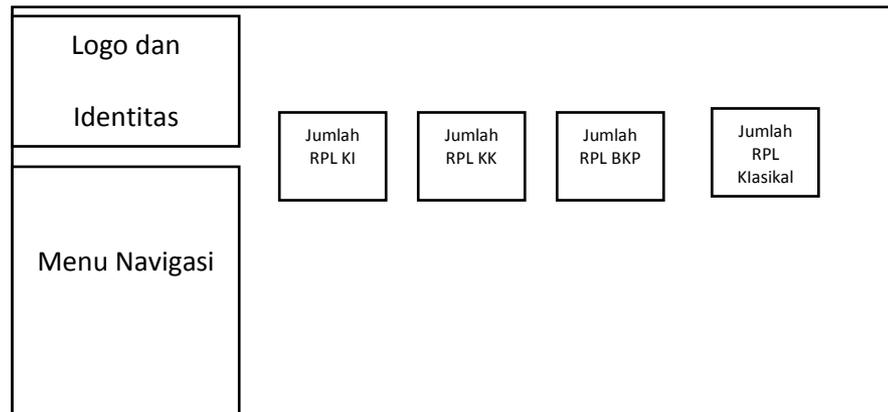
melalui <https://google.com> kemudian setelah menginstal *google chrome* untuk membuka aplikasi GO RPL bisa di buka melalui alamat *web* <http://GO RPL.xyz> sebagai alamat utama dari halaman aplikasi GO RPL tampilan desain yang akan muncul rencananya sebagai berikut :

Tabel 2.2 Skema Halaman *Login*



m. Halaman *Dashboard*

Sebelum kita membuat program layanan dalam aplikasi GO RPL, pada tahap awal kita harus membuat *user accounts* baru. Setiap pengguna yang akan terlibat dalam proses penggunaan aplikasi, harus terdaftar dalam sistem. Setiap pengguna baru diharuskan mendaftar terlebih dahulu pada halaman pendaftaran kemudian setelah melakukan pendaftaran akun dapat membuka halaman *dashboard* dengan cara *login* memasukan *username* dan *password* yang sudah dibuat. Tampilan *dashboard* rencana akan dibuat sebagai berikut :

Tabel 2.3 Skema Halaman *Dahboard*

n. Halaman Profil Sekolah

Pengaturan data profil sekolah berfungsi untuk penyesuaian aplikasi GO RPL agar sesuai dengan kondisi di sekolah tersebut seperti data kelas, data guru BK, kepala sekolah, logo sekolah, dll. Langkah untuk merubah data profil sekolah adalah dengan cara menuju menu navigasi profil sekolah kemudian pada table data sekolah pilih tombol ubah dan sesuaikan. Skema pada halaman profil sekolah sebagai berikut :

Tabel 2.4 Tampilan Skema Ubah Profil Sekolah

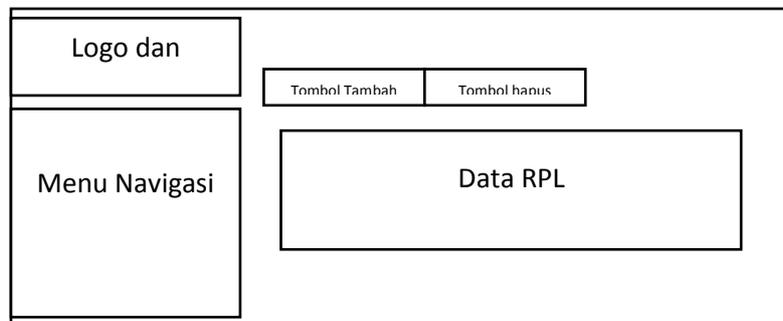


o. Halaman RPL Konseling Individu

RPL dapat ditambahkan oleh pengguna yaitu guru BK dengan cara masuk ke dalam menu navigasi RPL maka halaman

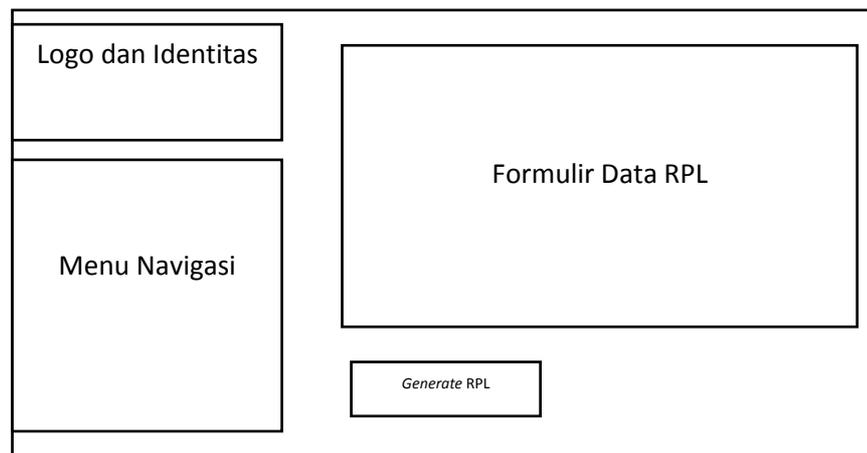
Data dapat terbuka. Selanjutnya untuk membuat RPL konseling individu dapat memilih tombol Tambah RPL. Dengan skema sebagai berikut :

Tabel 2.5 Skema Tampilan Halaman Tabel RPL



Setelah menekan tombol tambah dengan kata kata RPL langkah selanjutnya mengisi data RPL dan menekan tombol *Generate RPL*, menjadi tampilan sebagai berikut:

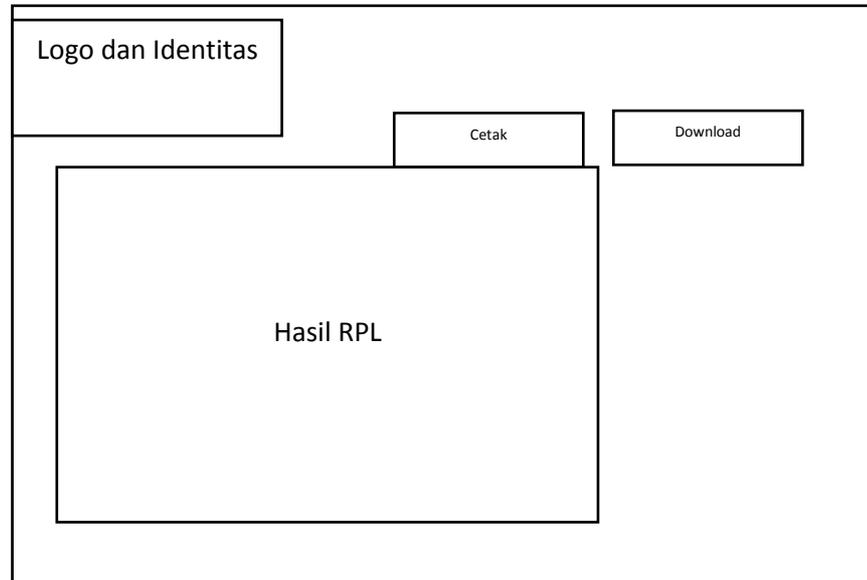
Tabel 2.5 Skema Tampilan Halaman Form RPL



Setelah mengisi data dan menekan tombol *generate RPL* maka pengguna akan dialihkan menuju halaman data RPL. Untuk mencetak hasil dari RPL nya dengan cara memilih tombol cetak, untuk *mendownload* dapat memilih tombol *download*, sedangkan

menghapus dapat memilih tombol hapus. Berikut tampilan skema halaman cetak RPL konseling individu yang berhasil dibuat.

Tabel 2.5 Skema Tampilan Halaman Form RPL



Seluruh tampilan skema tersebut akan disusun untuk kebutuhan dalam membuat aplikasi.

2. Kemampuan Penguasaan guru BK dalam menyusun program layanan

Kemampuan penguasaan guru BK dalam menyusun program layanan mengacu pada Permendiknas No.27 tahun 2008 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi konselor yaitu :

Permendiknas No 27 tahun 2009 bahwa kompetensi guru BK memiliki standar kualifikasi akademik yang merupakan suatu keutuhan antara kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Kompetensi akademik yang memiliki landasan bagi pengembangan professional meliputi kerangka teoritik dan praksis BK, menguasai konsep dan praksis asesmen, merancang program BK, mengimplementasikan program BK yang kompherensif, menilai proses dan hasil kegiatan BK, memiliki kesadaran dan komitmen terdapat etika profesional dan menguasai konsep dan praksis penelitian BK.

Peraturan Permendiknas tersebut maka dapat disimpulkan penulis kemampuan guru BK dalam penyusunan program layanan mengacu pada kemampuan professional yang harus dimiliki pada kemampuan guru BK menguasai konsep praksis penilaian asesmen untuk memahami kondisi, kebutuhan, dan masalah konseli yaitu yang akan direncanakan. Dalam penyusunan program BK yang didasarkan pada penguasaan guru BK dalam melakukan *assessment* dalam membuat program layanan. Asesmen menurut Komalasari (2011:17) yaitu :

Implementasi pada kerangka kerja BK yang berupa implementasi dari pelayanan dasar yang dilakukan sebagai dasar perancangan program BK. Asesmen merupakan suatu langkah yang digunakan konselor dalam mengumpulkan data, menganalisis data dan menginterpretasikan data yang berhubungan dengan konseli guna mendapatkan data mengenai karakteristik peserta didik dan dapat dilakukan langkah-langkah pelayanan BK sesuai kebutuhan konseli.

Dapat dimaknai kegiatan *assessment* merupakan tolak ukurnya yang baik yang dilakukan oleh guru BK untuk menentukan hasil pemahaman yang baik dalam pemberian layanan bagi peserta didik.

Indikator seorang guru BK yang professional dalam meimplementasi kan asesmen sesuai permendiknas yaitu menguasai hakikat *assesment*, memilih teknik *assesment* sesuai dengan kebutuhan pelayanan Bimbingan Konseling.

3. Penyusunan Program Layanan Bimbingan dan Konseling

Pelaksanaan layanan Bimbingan Konseling tidak lepas dari program layanan BK, suatu program disusun untuk dijadikan sebagai

pedoman yang digunakan untuk panduan dalam pelaksanaan layanan BK di sekolah, agar program BK dapat dirancang dengan baik harus mengacu pada panduan operasional bimbingan dan konseling.

a. **Program Bimbingan dan Konseling**

Program layanan Bimbingan Konseling merupakan suatu panduan dalam pelaksanaan program layanan BK yang dilakukan dalam waktu tertentu seperti program tahunan, bulanan, mingguan, dan harian. Dalam penyusunan program layanan Bimbingan Konseling dikembangkan menyangkut aspek pribadi, sosial, belajar, dan karir.

Pembuatan program layanan Bimbingan Konseling disusun berdasarkan hasil dari kebutuhan peserta didik, kemudian diimplementasikan kedalam tahap penyusunan program sebagaimana yang tercantum dalam POP BK (6:2016) bahwa :

Perencanaan program bimbingan dan konseling, terdapat dua tahapan, yaitu (1) tahap persiapan (preparing) dan (2) tahap perancangan (designing). Tahap persiapan (preparing) terdiri dari (1) melakukan asesmen kebutuhan, (2) aktivitas mendapatkan dukungan unsur lingkungan sekolah, dan (3) menetapkan dasar perencanaan. Tahap perancangan (designing) terdiri atas (1) menyusun program tahunan, (2) menyusun jadwal kegiatan selama setahun (3) menyusun program semester

Dapat dipahami penulis bahawa program bimbingan memiliki struktur program Bimbingan Konseling terdiri atas rasional, visi dan misi, deskripsi kebutuhan peserta didik, tujuan, komponen program, bidang layanan rencana operasional, action plan,

pengembangan tema, rencana evaluasi, pelaporan dan tindak lanjut serta anggaran biaya. Struktur program Bimbingan Konseling dan komponen sebagai tahapan.

b. Tahap Persiapan Dalam Perencanaan Program

Tahap persiapan dalam merencanakan program dilakukan melalui kegiatan *assessment*, kegiatan asesmen sendiri digunakan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik/konseli. Asesmen kebutuhan ini menjadi dasar dalam merancang program program bimbingan yang relevan.

Langkah dalam penyusunan *assesment* mengacu pada POP BK (23:2016) dilakukan dengan cara “Melakukan identifikasi data yang dibutuhkan untuk penyusunan program, memilih instrumen pengukuran kebutuhan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menginterpretasi data hasil asesmen kebutuhan”. Langkah awal dalam *assesment* kebutuhan peserta didik adalah menentukan data yang akan diukur/dungkap untuk kepentingan penyusunan program layanan bimbingan dan konseling. Data yang perlu diungkap antara lain adalah data tentang tugas-tugas perkembangan, permasalahan, dan prestasi peserta didik/konseli.

Setelah pengukuran data yang akan di ungkap sudah ditentukan maka tahap selanjutnya melakukan pemilihan jenis instrument yang akan digunakan diantaranya DCM, AUM, AKPD dan instrumen lainnya.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen yang dipilih. Pengumpulan, pengolahan, analisis dan menginterpretasi hasil analisis data

c. Tahap Perancangan dalam Perencanaan Program Bimbingan Konseling

Tahap perancangan (*designing*) program layanan terdiri atas dua kegiatan utama, yaitu penyusunan program tahunan dan penyusunan program semesteran. Setiap kegiatan dapat diuraikan berdasarkan Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Kejuruan.

Penyusunan Program Tahunan Bimbingan dan Konseling dilakukan dengan Struktur (POP BK 28:2016) sebagai berikut : a) rasional, b) dasar hukum, c) visi dan misi, d) deskripsi kebutuhan, e) tujuan, f) komponen program, g) bidang layanan, h) rencana operasional, i) pengembangan tema/topik, j) rencana evaluasi, pelaporan dan tindak lanjut, dan (k) sarana prasarana, dan (l) anggaran biaya.

d. Komponen Bimbingan Konseling

Komponen layanan Bimbingan Konseling merupakan bagian komponen tertentu yang terdapat dalam program bimbingan Bimbingan Konseling mengacu pada POP BK (46:2016) sebagai berikut :

a.layanan dasar yang berisi tentang strategi layanan dan topik/tema layanan dalam komponen layanan dasar,

seperti bimbingan klasikal dengan tema yang sudah dibuat dalam rencana kegiatan. b. Layanan responsif; berisi tentang tentang strategi layanan dan topik/tema (bila ada) dalam komponen layanan responsif, misalnya konseling kelompok dengan tema teman baik c. Perencanaan individual; berisi tentang strategi layanan dan topik/tema dalam komponen layanan perencanaan individual misalnya bimbingan klasikal dengan tema memilih jurusan dan perguruan tinggi yang tepat d. Dukungan sistem; berisi tentang strategi kegiatan dalam dukungan sistem seperti pembuatan proposal PTK

Dapat dipahami komponen layanan Bimbingan Konseling harus meliputi layanan dasar, layanan responsif, perencanaan individual dan layanan dukungan system

e. **Bidang Bimbingan dan Konseling**

Bidang layanan Bimbingan Konseling merupakan bidang – bidang bagian yang terdapat pada kegiatan bimbingan dan konseling. Mengacu pada POP BK (37:2016) “Bidang layanan Bimbingan Konseling dalam satuan pendidikan mencakup empat bidang layanan, yaitu bidang layanan yang memfasilitasi perkembangan pribadi, sosial, belajar, dan karir”.

Bidang Pribadi Suatu proses pemberian bantuan dari guru bimbingan dan konseling atau konselor kepada peserta didik/konseli untuk memahami, menerima, mengarahkan, mengambil keputusan, dan merealisasikan keputusannya secara bertanggung jawab tentang perkembangan aspek pribadinya, sehingga dapat mencapai perkembangan pribadinya secara optimal dan mencapai kebahagiaan, kesejahteraan dan keselamatan dalam kehidupannya.

Bidang sosial dalam bimbingan konseling merupakan Suatu proses pemberian bantuan dari konselor kepada peserta didik/konseli untuk memahami lingkungannya dan dapat melakukan interaksi sosial secara positif, terampil berinteraksi sosial, mampu mengatasi masalah- masalah sosial yang dialaminya, mampu menyesuaikan diri dan memiliki keserasian hubungan dengan lingkungan sosialnya sehingga mencapai kebahagiaan dan kebermaknaan dalam kehidupannya.

Bidang belajar dalam bimbingan konseling merupakan proses pemberian bantuan guru bimbingan dan konseling atau konselor kepada peserta didik/konseli dalam mengenali potensi diri untuk belajar, memiliki sikap dan keterampilan belajar, terampil merencanakan pendidikan, memiliki kesiapan menghadapi ujian, memiliki kebiasaan belajar teratur dan mencapai hasil belajar secara optimal sehingga dapat mencapai kesuksesan, kesejahteraan, dan kebahagiaan dalam kehidupannya.

Bimbingan karir dalam Bimbingan Konseling merupakan proses pemberian bantuan guru bimbingan dan konseling atau konselor kepada peserta didik/konseli untuk mengalami pertumbuhan, perkembangan, eksplorasi, aspirasi dan pengambilan keputusan karir sepanjang rentang hidupnya secara rasional dan realistis berdasar informasi potensi diri dan kesempatan yang

tersedia di lingkungan hidupnya sehingga mencapai kesuksesan dalam kehidupannya.

f. Fungsi Bimbingan Konseling

Penyelenggaraan pendidikan kegiatan di satuan pendidikan SMK, guru bimbingan dan konseling atau konselor berperan membantu tercapainya perkembangan peserta didik yang meliputi bidang pribadi, sosial, belajar, dan karir peserta didik/konseli.

Peran guru BK dalam satuan pendidikan ini, semua fungsi bimbingan dan konseling, yaitu fungsi pemahaman, fasilitasi, penyesuaian, penyaluran, adaptasi, pencegahan, perbaikan, advokasi, pengembangan, dan pemeliharaan.

B. Kerangka Berpikir

GO RPL merupakan aplikasi website untuk membantu tugas guru BK dalam menyusun program layanan, Penyusunan program layanan disusun berdasarkan POP BK, dalam penyusunan program banyak guru yang mengalami kesulitan karena terbatasnya pemahaman guru dalam menyusun program yang dinilai kurang efisien karena terlalu banyak yang dikerjakan, untuk itu banyak guru BK yang tidak menyusun program secara berkelanjutan.

Penyusunan program layanan merupakan suatu keharusan pada guru BK, yang mana apabila kegiatan Bimbingan Konseling tidak memiliki program maka kegiatan program layanan tidak akan terlaksana sistematis dan terpadu. Untuk itu diperlukannya program layanan untuk menunjang kegiatan

layanan Bimbingan Konseling, guru banyak yang mengalami kesulitan karena keterbatasan kemampuan dalam menggunakan IT untuk mempermudah tugas guru BK dalam menyusun program layanan maka perlunya adanya pemanfaatan teknologi yang lebih mudah untuk membantu tugas guru dalam membuat program dalam hal ini adalah aplikasi GO RPL.

Aplikasi GO RPL akan diterapkan pada guru BK Se Kota Tegal bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penyusunan program layanan. Dengan adanya aplikasi tersebut guru dapat terbantu tugasnya dalam penyusunan program layanan sehingga dapat menyusun program layanan secara berkelanjutan.

Dengan adanya penyusunan program layanan menggunakan aplikasi GO RPL maka guru akan lebih terbantu tugas administrasinya yaitu dalam menyusun program layanan yang berkelanjutan. Sehingga apabila program layanan tersebut disusun secara berkelanjutan, maka pelaksanaan kegiatan bimbingan dan konseling akan menghasilkan hasil yang maksimal sehingga dapat terlaksana dengan baik, sistematis, dan terpadu.

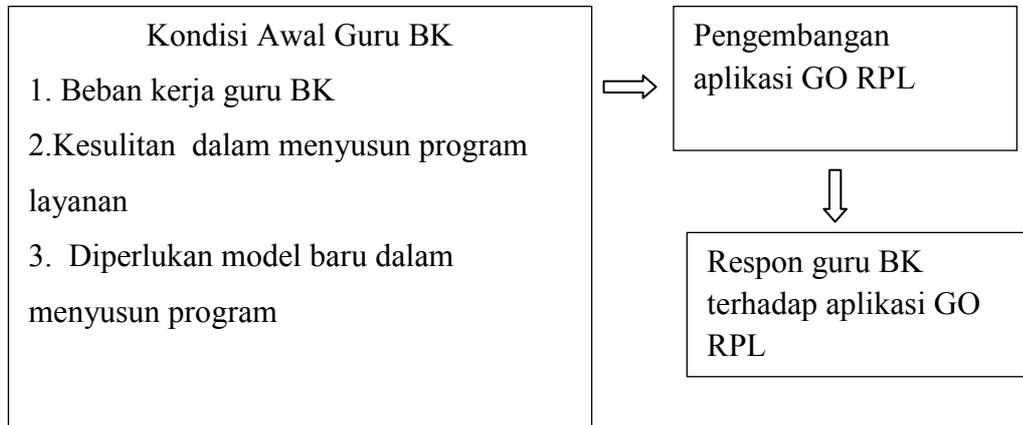
Untuk mengetahui hasil yang maksimal tersebut peneliti melakukan uji coba kecil aplikasi terhadap guru BK SMK dengan menggunakan model pengembangan ADDIE sehingga dapat diketahui tentang persepsi guru BK terhadap penggunaan aplikasi GO RPL.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini, peneliti ingin menguji aplikasi GO RPL untuk dikembangkan dalam pengembangan selanjutnya. Peneliti pada pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*

yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Dari uraian tersebut maka secara skematis tertuang dalam kerangka berpikir

dalam penelitian ini dapat kami susunan adalah sebagai berikut :



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan suatu cara dalam menggali informasi suatu objek yang dilakukan secara ilmiah, penelitian sendiri sering digunakan untuk menguji suatu penemuan lama atau baru untuk lebih dikaji kembali dengan melalui berbagai metode, dalam penelitian skripsi ini peneliti akan melakukan penelitian pengembangan terhadap aplikasi GO RPL.

A. Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan diawali dengan adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dari suatu permasalahan yang ada dengan menggunakan suatu produk tertentu.

Jenis penelitian yang terdapat pada penelitian ini menggunakan model yang diadaptasi dari model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*).

Menurut Sugiyono (2015: 200). “Penelitian *ADDIE* ini bertujuan untuk mengembangkan media, dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*)”.

Model *ADDIE* digunakan untuk menjadi pedoman dalam pengembangan dalam membangun perangkat dan infrastruktur program yang efektif. Dikarenakan penelitian pengembangan ini hanya menilai kelayakan

produk tidak sampai menilai keefektifan dari produk aplikasi GO RPL untuk menyusun program layanan BK

B. Validator dan Subjek Penelitian

1. Validator

Validator merupakan seorang ahli yang akan memberikan penilaian suatu produk untuk di uji kualitas nya. Validator dalam penelitian ini dilakukan oleh dua ahli yaitu pakar Ilmu Teknologi (IT) dan praktisi Bimbingan dan Konseling (BK) sebagai berikut :

- a. Akademisi yang berasal dari dosen pembimbing sebagai *ekspert justice* untu melakukan validasi tentang struktur angket.
- b. Praktisi Bimbingan Konseling, sebagai ahli dalam menilai kesesuaian konten RPL yang dapat disusun menggunakan aplikasi sesuai Panduan Operasional Bimbingan dan Konseling.
- c. Pakar IT Universitas Pancasakti (UPS) Tegal sebagai ahli media dalam menilai aplikasi yang dikembangkan dari aspek kesesuaian media.

2. Subjek penelitian

Subyek dalam penelitian ini digunakan untuk menilai dan memberi masukan pada lembar penilaian atas model perencanaan program layanan BK dalam menguji aplikasi GO RPL untuk penyusunan program BK

Karena adanya keterbatasan kemampuan guru BK dalam menggunakan aplikasi GO RPL maka subjek dibatasi hanya pada guru BK yang memiliki masa jabatan lebih dari 10 tahun, guru BK PNS dan

masih mampu menggunakan aplikasi GO RPL sehingga untuk uji coba produk ini subjek dilakukan hanya melibatkan 20 guru BK yang tergabung dari MGBK Kota Tegal.

Tabel 3.1 Populasi Guru BK Se Kota Tegal

NO	Sekolah	Jumlah seluruh guru BK	Guru BK masa jabatan > 10 Tahun	
1	Guru BK SMK Swasta	27	6	4
2	Guru BK SMK Negeri	23	4	6
Jumlah		50	10	10

Sumber : Data *Output* dari MGBK Kota Tegal

C. Desain Penelitian Pengembangan

Desain penelitian merupakan rancangan yang disiapkan dalam merencanakan penelitian, desain dalam penelitian ini peneliti menggunakan ADDIE.

Sugiyono (2016: 78) ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADIDE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Penelitian ini memberi fokus pada aspek pengembangan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang berusaha membuat sebuah produk program media untuk membantu memudahkan guru BK yang dapat menunjang

guru BK dalam membuat program. Model pengembangan yang menjadi acuan yaitu ADDIE model.

Model pengembangan produk yang dikembangkan ini lebih rasional dan lengkap dibandingkan dengan model yang lain. ADDIE yang mencakup aspek *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (penilaian). Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional.

Alasan peneliti menggunakan model pengembangan, dikarenakan memiliki keunggulan yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diperoleh produk yang efektif. Berikut Prosedur pengembangan media pengembangan aplikasi GO RPL memiliki beberapa tahap yaitu:

1. Tahap analisis

Tahap analisis dilakukan oleh pengembang untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi. Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis beberapa hal antara lain:

- a. Data yang dikumpulkan berupa standar kompetensi guru BK dalam membuat program layanan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru BK dalam menyusun program layanan yang mengacu pada POP BK GTK 2016.

- b. Mengumpulkan data terkait masalah yang timbul pada guru BK mengenai standar kompetensi dalam menyusun program layanan.
- c. Pengumpulan data tentang daya dukung dari guru BK jika menggunakan aplikasi GO RPL .

2. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan pengembangan media dirumuskan berdasarkan data yang didapatkan dari tahap analisis. Ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti yakni:

- a. Menentukan standar kompetensi pada materi pokok pada aplikasi GO RPL serta menentukan fitur pembuatan aplikasi dalam menyusun program layanan.
- b. Membuat *flowchart*, yakni diagram alur pengembangan yang memberikan gambaran akhir dari suatu tampilan yang dituangkan ke dalam naskah media berupa *storyboard*.
- c. Pembuatan *Storyboard* yang dilakukan dibuat berdasarkan *flowchart* dari aplikasi.

3. Tahap Pengembangan

Setelah tahap perencanaan maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Dalam tahap pengembangan terdapat 3 kegiatan sebagai berikut:

- a. Pembuatan produk Pengembang mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti *Template admin*, *Framework CSS Bootstrap*,

gambar dan lain-lain. Bahan-bahan tersebut kemudian dikembangkan kedalam bentuk aplikasi GO RPL.

b. Validasi ahli

Setelah dibuat aplikasi dilakukan validasi yang dilakukan meliputi validasi program layanan BK dan validasi ahli media untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dibuat. Adapun validasi ini dibedakan menjadi dua yaitu:

1) Validasi tim akademisi yaitu dosen pembimbing

Validasi program layanan BK merupakan uji kelayakan (*Justice Expert*) menilai tentang mater yang ada pada aplikasi GO RPL, validasi ini merupakan prasyarat sebelum diujicobakan pada pengguna guru BK.

2) Validasi ahli program layanan BK

Validasi program layanan BK merupakan uji kelayakan yang dilakukan oleh program layanan BK menilai tentang materi yang ada pada aplikasi GO RPL, validasi ini merupakan prasyarat sebelum diujicobakan pada pengguna guru BK.

Aplikasi GO RPL yang dikembangkan akan di validasi oleh praktisi BK bapak Andori sebagai penilain kesesuaian konten program layanan dengan POP BK.

3) Validasi ahli media

Merupakan validasi yang dilakukan oleh ahli IT untuk menilai aplikasi yang akan di uji cobakan. Ahli yang di tunjuk sebagai validator ini selaku dosen UPS yang ahli dalam teknologi. Yaitu Deddy Prihadi sebagai validator dalam menilai aspek tampilan dan program yang ada pada aplikasi GO RPL.

Setelah dilakukan uji validasi dai pakar diatas berdasarkan komentar dari para praktisi, akadmisi dan IT pada dasarnya menyimpulkan bahwa pada dasarnya program layanan BK untuk dibuat menarik sesuai kebutuhan peserta didik.

4. Tahap Implementasi

Setelah validasi dilakukan tahap implementasi dimana kegiatan yang dilakukan adalah menilai produk yang dikembangkan sesuai dengan kondisi guru BK dalam menyusun program. Disini produk di uji coba dengan melibatkan guru BK yang tergabung dalam MGBK SMK se-Kota Tegal.

Kompetensi keahlian dalam menyusun progam layanan. Pada tahap ini hanya menggunakan uji coba kelompok kecil. Dikarenakan adanya keterbatasan kemampuan guru BK dalam mengoprasikan aplikasi

GO RPL maka untuk uji coba produk dilakukan hanya melibatkan 20 guru BK Se-Kota Tegal.

5. Produk Akhir

Berdasarkan penyusunan storyboard aplikasi GO RPL yang terdiri dari fitur logo sekolah, formulir, *username*, menu navigasi, *card count* dan fitur lainnya dapat dinyatakan digunakan pada uji coba kecil terhadap guru BK di Kota Tegal, sehingga GO RPL layak untuk digunakan untuk menyusun program layanan BK hasil validasi dan uji coba, maka dilakukan revisi terhadap Aplikasi GO RPL.

Produk akhir yang dihasilkan berbentuk aplikasi online siap digunakan. Ini berfungsi agar aplikasi GO RPL lebih mudah saat digunakan.

6. Evaluasi

Guru BK di SMK Kota Se Tegal memberikan penilaian baik pada aplikasi GO RPL, hasil dari evaluasi dari uji coba skala kecil guru BK antusias menggunakan aplikasinya karena dianggap sesuatu yang baru dalam pembuatan program layanan BK, salah satunya memberikan saran fitur storyboard dapat dikembangkan lebih praktis.

D. Instrumen Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket. Angket bertujuan mengumpulkan data tentang *Usability*, Sistem Navigasi, *Storyboard*, *Graphic Desain*, Kelayakan konten, Kesesuaian Program Layanan. Angket ini akan

dianalisis untuk ditentukan kelayakannya sekaligus sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi modul tersebut agar layak untuk digunakan.

Penelitian ini menggunakan kombinasi angket bentuk tertutup dan angket bentuk terbuka. Angket bentuk tertutup memberikan kriteria penilaian kepada responden dalam mengisi jawaban yang sudah diberikan alternatif jawabannya. Sementara itu, angket bentuk terbuka memberi keleluasaan kepada responden untuk menyampaikan kritik dan saran guna perbaikan produk yang dikembangkan.

Terdapat 3 jenis angket yang akan digunakan dalam penelitian ini. Angket I diberikan kepada dosen ahli IT yang menilai media, angket II diberikan kepada praktisi BK ditunjuk menilai materi/kesesuaian konten, angket III diberikan kepada guru BK yang tergabung dalam MGBK SMK Se Kota Tegal.

1. Angket untuk ahli media

Dosen yang ditunjuk sebagai ahli media adalah dosen yang memiliki kemampuan lebih dalam penguasaan IT, Angket jenis kedua ini digunakan untuk merevisi media sebelum dinilai oleh guru BK.

Data dari angket ini digunakan untuk merevisi draf modul I sehingga menghasilkan draf modul II. Kisi-kisi instrumen penilaian modul untuk ahli media diadaptasi dari Asep (2011: 61).

Tabel 3.1 Validasi Ahli Media

NO	Aspek Penilaian	Indikator
1	<i>Usability</i>	Kemudahan dalam akses penggunaan

		Kesesuaian petunjuk penggunaan program
		Efisiensi penggunaan database
		Kecepatan program
		Pengaturan Aplikasi
		<i>Responsive Mobile</i>
		Keamanan aplikasi
2	Navigasi	Kesesuaian navigasi
		Konsistensi penggunaan tombol
		Kemudahan memilih menu sajian
		Ketepatan penggunaan bahasa
	<i>Grapich Design</i>	Efisiensi teks
		Kualitas tampilan gambar
		Efisiensi gambar
		Kemenarikan tampilan media
		Tampilan <i>Grapich Desain</i>
		Penempatan <i>button</i>
		Ketepatan pemilihan dan komposisi warna
		Kesesuaian Warna <i>background</i> dengan teks

2. Angket untuk ahli konten/materi

Program layanan BK yang ditunjuk adalah Pakar BK (dosen pembimbing) yang ahli dalam menyusun program layanan. Kualifikasi memiliki latar belakang BK. Angket jenis pertama ini digunakan untuk merevisi kesesuaian program layanan yang dibuat sebelum dinilai oleh guru BK. Data dari angket ini digunakan untuk merevisi draf program layanan. Kisi-kisi instrumen penilaian modul untuk program layanan BK diadaptasi dari POP BK (2016).

Tabel 3.2 Ahli Program BK

NO	Aspek Penilaian	Indikator
1	Kesesuaian Konten RPL Sesuai POP BK	Format RPL konseling individu dengan aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016
		Format RPL konseling kelompok dengan aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016
		Format RPL bimbingan kelompok dengan aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016
		Format RPL bimbingan klasikal dengan aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016

		Komponen layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016
		Bidang layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016
		Fungsi layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016
		Tujuan layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016
		Metode/teknik BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016
		Tahap Kegiatan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016

3. Angket untuk Guru BK Se-Kota Tegal

- a. Angket ini diberikan kepada guru BK SMK Se Kota Tegal. Jenis ketiga ini digunakan untuk uji coba. Kisi-kisi instrumen penilaian modul untuk guru BK diadaptasi dari Asep (2011: 61) dan POP BK GTK (2016) Berikut ini kisi-kisi instrumen angket untuk guru BK.

Tabel 3.3 Aspek Penilaian GO RPL Untuk Guru BK

NO	Aspek Penilaian	Indikator
1	Penggunaan	Kesesuaian aplikasi GO RPL dalam membuat Format RPL konseling individu
		Kesesuaian aplikasi GO RPL dalam

	membuat Format RPL konseling kelompok
	Kesesuaian aplikasi GO RPL dalam membuat Format RPL bimbingan kelompok
	Kesesuaian aplikasi GO RPL dalam membuat Format RPL bimbingan klasikal
	Kesesuaian petunjuk penggunaan aplikasi GO RPL
	Kemudahan dalam menggunakan menu navigasi
	Kesesuaian bahasa yang digunakan
	Ketepatan memilih jenis dan ukuran huruf
	Kemudahan dalam penggunaan
	Tampilan jelas mudah dipahami
	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi
	Ketersediaan Fitur
	Kecepatan Aplikasi
	Dukungan Perangkat
	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data menggunakan studi pendahuluan untuk mengemukakan

permasalahan yang harus diteliti. Menurut Sugiyono (2015:195) bahwa:

Wawancara adalah sebagai teknik pengumpulan data yang dapat digunakan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan langsung dilapangan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta dapat digunakan apabila dalam kegiatan peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari reponden dengan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan kedalam bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Reponden diminta untuk memberikan tanggapan / jawabannya dan meuliskannya pada lembar jawaban.

Serta hal yang ditanyakan dapat bersifat bebas atau belum ditentukan dalam daftar varibel peneliti dapat menggunakan kalimat bebas. Di bawah ini adalah tabel pedoman wawancara

Tabel 3.4. Pedoman Wawancara

No.	Aspek yang diwawancara	Jawaban
1	Penyusunan program layanan BK di Sekolah	
2	Hambatan guru BK dalam membuat program layanan	
3	Kemampuan Guru BK dalam membuat program	

4	Kendala dalam penyusunan program	
5	Pengembangan penyusun program	

c. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2015 : 329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dari informasi dalam bentuk buku arisp, dokumen lainnya yang berupa keterangan laporan untuk mendukung kegiatan penelitian.

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa video sosialisasi GO RPL di *youtube*, *userguide*, foto. Saat melakukan penelitian dan dokumen profil guru BK serta skor hasil angket.

E. Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan program layanan BK , ahli media, dan peserta didik dihimpun untuk memperbaiki produk media pembelPelajaran berbasis multimedia interaktif ini.

Data kuantitatif yang diperoleh dari kuisisioner selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 (Skala Likert) untuk mengetahui kualitas produk dengan uraian berikut:

Tabel 3.5 Skala Likert

Kategori	Atribut	Skor

Sangat Kurang	(SK)	diberi skor 1
Kurang	(K)	diberi skor 2
Cukup Baik	(CB)	diberi skor 3
Baik	(B)	diberi skor 4
Sangat Baik	(SB)	diberi skor 5

Skala lima tersebut menggunakan acuan konversi pada Pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Putro (2009: 238) sebagaimana tabel dibawah ini.

Tabel 3.6 Tabel Acuan Persentase

Skor	Skor		Kriteria
	Rumus	Rerata skor	
5	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
4	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Baik
2	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
1	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Sumber: Putro, W (2009: 238)

Keterangan :

X_i (Rerata skor ideal) = $1/2$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

(Simpanan baku ideal) = $1/6$ (skor maksimal ideal skor minimal ideal)

X = Skor Empiris

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk dengan minimal “3,4” dengan kategori “Baik”, sehingga hasil penelitian, baik dari program layanan BK , ahli media, dan guru BK, jika telah didapat hasil penilaian akhir dengan nilai minimal, maka produk hasil pengembangan tersebut dianggap layak digunakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Menentukan tempat merupakan hal pertama yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan dalam penelitian. Penentuan Lokasi penelitian dilakukan untuk mengetahui letak dan kondisi tempat penelitian yang akan dilakukan sesuai dengan subjek yang akan diteliti.

Penelitian ini dilakukan pada guru BK yang tergabung dalam sebuah organisasi yang beranggotakan dari guru BK dalam wadah MGBK SMK Kota Tegal.

Organisasi MGBK Se Kota Tegal yang diketuai oleh Purnomo Hadi, S.Pd, M.M. memiliki anggota sejumlah 50 orang baik guru BK yang berasal dari SMK Negeri maupun swasta yang terdaftar aktif pada tahun 2020/2021.

Berdasarkan hasil pengamatan dan informasi yang diterima dari informan serta pengumpulan beberapa dokumen, dapat disimpulkan bahwa MGBK SMK Kota Tegal terdapat guru BK dengan kualifikasi pendidikan, status jabatan, dan jumlah seperti tertera dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Data Guru BK Kota Tegal

No	Sekolah	Populasi guru BK	Guru BK masa jabatan > 10 Tahun		Jumlah
			PNS	Non PNS	
1	Guru BK SMK Swasta	27	6	4	10
2	Guru BK Negri SMK	23	4	6	10
Jumlah		50	10	10	20

Sumber : Data *Output* MGBK SMK Kota Tegal

2. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan sejak awal dari sebuah uji model yaitu dengan melakukan pra survei terhadap kondisi para guru BK yang berasal dari SMK Negri atau swasta di kota Tegal. Langkah selanjutnya melakukan identifikasi kemampuan guru BK dalam membuat program. membuat desain perencanaan aplikasi tentang program layanan BK.

Dilengkapi dengan fitur yang dibutuhkan untuk membuat model aplikasi. Adapun aplikasi tersebut dinamakan GO RPL. Rentang waktu yang dibutuhkan cukup lama. Sebelum uji model diberikan guru BK pada 9 Juli 2020. Saya sudah mengawali sosialisai aplikasi GO RPL di youtube sejak 10 Januari. Semula peneliti mendesain bahawa uji coba kecil akan diberikan secara langsung, karena adanya pandemi covid-19 maka aplikasi GO RPL di share melalauai hosting agar dapat di akses secara online. Rentang waktu yang kami perlukan kurang lebih enam bulan yang dilakukan pada guru BK SMK Se Kota Tegal.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian mengacu kepada potret dilapangan terdapat permasalahan guru BK dalam menyusun program layanan. Dari potret tersebut diperlukan pengembangan aplikasi GO RPL dalam menyusun program layanan. Pengembangan tersebut meliputi sebagai berikut :

1. Pengembangan GO RPL Terhadap Penyusunan Program layanan

Prosedur penelitian pengembangan (research and development) merupakan adaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dalam merancang sistem (Mulyatiningsih, 2012: 200) yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*. Peneliti hanya membatasi penelitian ini sampai pada tahap Implementation. Langkah penelitian tersebut digambarkan sebagai berikut

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara pada guru BK yang tergabung dalam MGBK SMK Se Kota Tegal. Hasil analisis terhadap wawancara yang dilakukan akan digunakan sebagai acuan pengembangan aplikasi untuk program layanan.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan disalah satu sekolah yaitu MGBK Kota Tegal. Guru BK dalam proses penyusunan program layanan kurang memanfaatkan media

aplikasi. Guru BK hanya menggunakan laptop masih menggunakan cara konvensional sehingga memerlukan banyak daya seperti waktu penyusunan, pencetakan dan kemampuan menyusun program layanan .

Proses penyusunan program layanan bahkan terkadang tidak dilakukan secara rutin karena banyaknya beban kerja yang dimiliki guru BK. Dalam proses penyusunan program layanan cenderung bosan bersifat pasif seperti meniru program sebelumnya.

Guru BK memerlukan media yang dapat membantu tugasnya dalam memudahkan dalam penyusunan program layanan. merangsang dan membangkitkan semangat kembali dalam menyusun program layanan. Guru BK SMK Se Kota Tegal dalam hal ini memiliki fasilitas gadget yang cukup memadai seperti laptop maupun android, sehingga ini memungkinkan jika adanya aplikasi berbasis web untuk dilakukan proses penyusunan program layanan agar dapat dilakukan melalui laptop/android.

- b. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi GO RPL dalam menyusun program layanan sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan guru BK dalam menyusun program layanan sehingga dapat membantu guru BK dalam menyelesaikan tugasnya. Media Aplikasi GO RPL berbasis web mempunyai banyak kelebihan,

yakni dapat menyimpan data RPL melalui *server*, dapat disusun menggunakan laptop atau *android*, penyusunan program layanan dapat dilakukan lebih cepat.

c. Tahap Perencanaan (*Design*)

Mengacu kepada analisis kebutuhan maka didapatkan gambaran umum mengenai permasalahan yang dihadapi guru BK di sekolah terhadap penyusunan program layanan. Tahap perencanaan merupakan tindak lanjut dari analisis kebutuhan, perencanaan media aplikasi GO RPL untuk menyusun program layanan yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan.

Pada tahap ini ada berbagai macam kegiatan yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut:

1) Pembuatan *Flowchart*

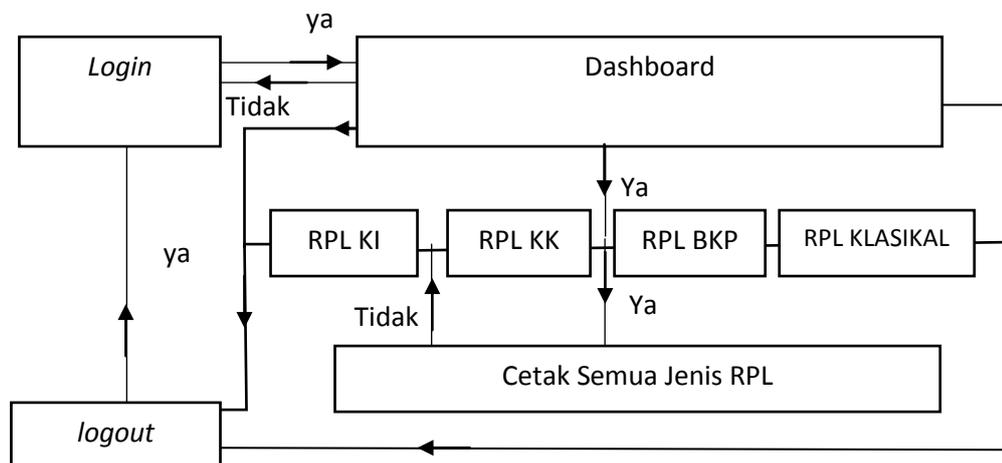
Pembuatan aplikasi tidak lepas dari desain *Flowchart*, desain ini akan digunakan untuk dijadikan alur kerja dalam pembuatan aplikasi.

Menurut Wahyu Winarno (2006: 10) "*Flowchart* (bagan alir) adalah gambar yang menggunakan lambang-lambang baku untuk menggambarkan sistem atau proses". *Flowchart* digunakan untuk membantu perancangan media aplikasi GO RPL berbasis Web.

Flowchart bermanfaat menunjukkan alur program yang akan dibuat setiap bagian memiliki hubungan tertentu.

Dalam proses ini peneliti bertujuan untuk menentukan alur program yang akan dibuat dalam pembelajaran.

Untuk materi dari program layanan diperoleh mengacu ke POP BK SMK GTK 2016. Selain itu materi yang di ambil dalam aplikasi GO RPL berbasis web dikumpulkan oleh peneliti dari berbagai referensi buku dan modul. Hasil tahap desain berupa *flowchart* sebagai berikut.



Gambar 4.1 *Flowchart*

2) Pembuatan *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* dilakukan setelah pembuatan *flowchart*, karena *flowchart* digunakan sebagai acuan pembuatan *storyboard*. Disini *storyboard* digunakan untuk memproyeksikan sebuah sketsa yang menggunakan tampilan, untuk lebih jelasnya *storyboard* yang dihasilkan sebagai berikut:

Tabel 4.2 *Storyboard*

No	Gambar	Nama Fitur	Keterangan
1. Halaman Login			
		Logo	Logo digunakan sebagai bentuk identitas logo sekolah
		Form Username dan Password	Form ini berfungsi sebagai tempat memasukan <i>username</i> , <i>password</i>
		Banner	Banner berfungsi untuk mengenalkan tentang gambaran aplikasi GO RPL
2. Halalaman Dashboard			
		Identitas Sekolah	Fitur identitas sekolah berisi logo dan nama sekolah sebagai pengenalan identitas sekolah
		Menu Navigasi	Menu Navigasi digunakan untuk perpindahan dari satu halaman ke halaman lainnya
		Card Count	Fitur ini untuk mengetahui jumlah data RPL yang telah di buat

3. Halaman RPL			
		Tombol Tambah dan hapus semua RPL	Tombol ini digunakan untuk menambahkan RPL baru dan menghapus seluruh data RPL
		Pencarian RPL	Fitur ini untuk mencari data RPL
		Tabel RPL	Fitur ini berfungsi untuk menampilkan data RPL yang telah dibuat
Halaman <i>MPDF</i>			
		Hasil RPL <i>Pdf</i>	Fitur ini untuk menampilkan hasil RPL yang dibuat dalam bentuk Pdf

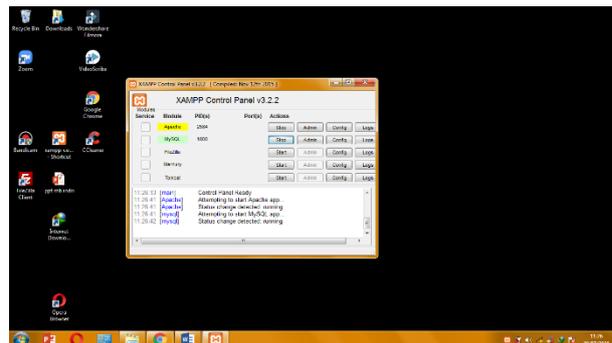
d. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Pembuatan aplikasi GO RPL untuk menyusun program layanan

Pembuatan aplikasi GO RPL berbasis web ini dilakukan dengan menggunakan code editor *Sublimtext 3*, *Xampp v.*

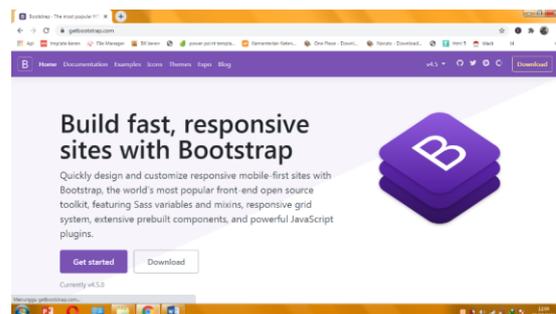
3.2.2, PHP 7, Template Admin Lite 3, *Framework Bootstrap 4*, gambar dan menggunakan *server hosting* dari penyedia nusantara *host*.

Setelah disiapkan bahan-bahan untuk membuat aplikasi, langkah selanjutnya membuka aplikasi *Xampp*



Gambar 4.1 Xampp

Setelah mengaktifkan *xampp* langkah selanjutnya mendownload *bootstrap 4* sebagai bahan pendukung agar tampilan lebih menarik



Gambar 4.2 Web Bootstrap

Selanjutnya setelah mendownload *bootstrap* langkah selanjutnya membuka *sublime text* dan melakukan tahap penyusunan *coding*

```

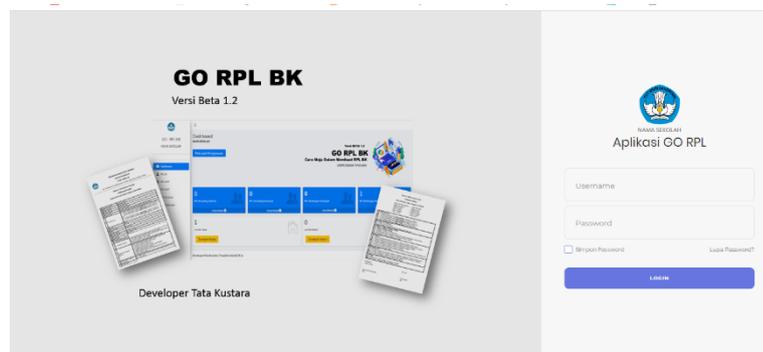
186 <!-- Small box -->
187 <div class="row">
188 <div class="col-lg-3 col-6">
189 <!-- Small box -->
190
191 <?php
192 include 'koneksi.php';
193 $id2 = $_SESSION['id2'];
194 $query1 $connect->query("SELECT * FROM rplind WHERE id2 = '$id2' ORDER BY id2 DESC");
195 $query2 $connect->query("SELECT * FROM rplak");
196 $query3 $connect->query("SELECT * FROM blapok");
197 $query4 $connect->query("SELECT * FROM klasikal");
198 $query5 $connect->query("SELECT * FROM konsell");
199 $query6 $connect->query("SELECT * FROM kelas");
200 $query7 $connect->query("SELECT * FROM materi");
201 $jml1 mysql_num_rows($query1);
202 $jml11 mysql_num_rows($query2);
203
204 $jml2 mysql_num_rows($query3);
205 $jml11 mysql_num_rows($query4);
206 $jml4 mysql_num_rows($query5);
207 $jml5 mysql_num_rows($query6);
208 $jml6 mysql_num_rows($query7);
209 <?
210 <div class="small-box bg-info">
211 <div class="inner">
212
213 <?php echo $jml; ?></div>
214
215 <?RPL Koneksi Individu</?>
216

```

Gambar 4.3 Sublime Text

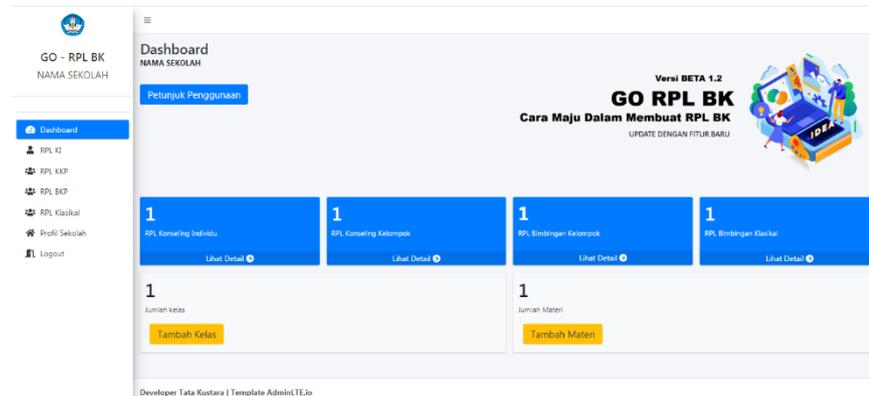
Berikut merupakan gambar hasil *coding* dari aplikasi GO RPL akan tampil sebagai berikut:

a) Halaman *Login*

Gambar 4.4 Halaman *Login*

Halaman ini merupakan halaman *login* atau halaman pintu pertama untuk mengakses ke halaman *dashboard*. Pada halaman ini terdapat judul yaitu Aplikasi GO RPL serta terdapat nama sekolah, logo sekolah, terdapat formulir input untuk memasukkan *username* dan *password* dan tombol login. Tombol *login* ini digunakan untuk masuk pada halaman utama *dashboard* GO RPL.

b) Tampilan *Dashboard*



Gambar. 4.5 Halaman *Dashboard*

Setelah pengguna berhasil masuk halaman login maka akan masuk pada halaman *dashboard*. Pada halaman ini terdapat beberapa fitur seperti tombol tambah kelas dan materi, sehingga guru BK dapat menentukan jumlah kelas serta materi lainnya.

Selain itu dihalaman *dashboard* terdapat menu navigasi yang berada di sebelah kiri. menu yang bisa dipilih oleh guru BK, menu-menu tersebut yaitu 1. RPL KI; 2. RPL KK; 3. RPL BKP; 4. RPL Klasikal; 5. Profil sekolah; 6. *logout*.

Pada prinsipnya setiap halaman *fitur* dan tombol yang tersedia disamakan hanya isi setiap halaman konten yang berbeda. Isi dari halaman disesuaikan dengan menu pada media aplikasi GO RPL. Aplikasi ini pada dasarnya dibuat menggunakan kode pemrograman, *file* yang tersimpan sendiri berupa *sourcecode* Bahasa pemrograman *PHP* jika di save dengan format *.php*, dengan bentuk *php* tersebut file masih bisa di edit dan bertujuan untuk

kemudahan dalam revisi. Untuk siap digunakan jika di upload melalui *server hosting*.

e. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi diperlukan uji dari program layanan BK dan ahli media, setelah dilakukan uji terhadap media maka dapat dilakukan uji coba pada guru BK se Kota Tegal, akan tetapi karena keterbatasan *gadget* yang dimiliki oleh pengguna maka untuk uji coba hanya dilakukan melalui uji coba skala kecil. Tahap implementasi dilakukan melalui langkah berikut :

1) Penilaian Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media digunakan untuk menilai produk media GO RPL berbasis web. Aspek tersebut diantaranya aspek *usebility*, navigasi dan *desain grafich*. Aspek usability untuk menilai sisi kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan dan kecepatan program. Penilaian ini bermaksud untuk mengetahui seberapa mudah aplikasi ini digunakan oleh guru BK. Aspek *desain grafich* untuk menilai sisi tampilan dari aplikasi seperti gambar, pemilihan warna, tata letak tombol dan tampilan layar. Aspek navigasi menilai tentang kejelasan navigasi, konsistensi penggunaan tombol, efisiensi teks, efisiensi gambar dan respon terhadap peserta guru BK.

Penilaian ini bermaksud melihat layak atau tidak media tersebut untuk di impelmentasikan kepada guru BK, Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yaitu Deddy Prihadi selaku dosen fakultas ekonomi. Pertimbangan dalam pemilihan validator tersebut berdasarkan kemampuan dosen dalam bidang teknologi. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, sangat kurang dan kurang. Hasil dan analisis dari validasi ahli media dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

a) *Aspek Usebility*

Hasil Validasi Ahli Media Tahap pada Aspek Navigasi

Tabel 4.2 Validasi ahli media

No	Indikator	Skor	Katagori	Komentar
1	Kemudahan dalam akses penggunaan aplikasi GO RPL	4	Baik	Kemudahan akses sudah baik
2	Kesesuaian petunjuk penggunaan aplikasi GO RPL	5	Sangat Baik	Kesesuaian petunjuk aplikasi dinilai sangat baik
3	Efisiensi penggunaan <i>database</i>	4	Baik	Penggunaan <i>database</i> dinilai baik
4	Kecepatan program	4	Baik	Kecepatan program dinilai baik
5	Pengaturan Aplikasi	4	Baik	Pengaturan

				aplikasi dinilai baik
6	<i>Responsive Mobile</i>	5	Sangat Baik	<i>Responsive Mobile</i> dinilai sangat baik
7	Keamanan aplikasi	4	Baik	Keamanan Aplikasi dinilai Baik
	Jumlah	30		Secara keseluruhan aspek <i>usebility</i> dinilai sangat baik
	Rata-rata	4,29	Sangat Baik	

Jumlah skor validasi pada ahli media terhadap aspek *usebility* adalah 30 dari 8 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli media adalah 4,2 dengan kategori sangat baik, Sehingga mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada aspek *usebility* adalah sangat baik.

b) Aspek Navigasi

Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek Navigasi dihasilkan suatu nilai dengan tabel konversi sebagai berikut :

Tabel 4.3 Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor	Katagori	Komentar
1	Kesesuaian navigasi	4	Baik	Penggunaan

				Navigasi dinilai baik
2	Konsistensi penggunaan tombol	4	Baik	Konsistensi tombol dinilai baik
4	Kemudahan memilih menu sajian	4	Baik	Kemudahan memilih menu dinilai baik
5	Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan dalam aplikasi GO RPL	4	Baik	Ketepatan bahasa sudah baik
Jumlah		17		Secara keseluruhan aspek navigasi dinilai baik
Rata – rata		4,2	Baik	

Jumlah skor validasi pada ahli media terhadap aspek navigasi adalah 17 dari 4 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli media adalah 4,2 dengan kategori sangat baik, Jika mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada aspek navigasi adalah sangat baik

c) *Aspek Desain Grapich*

Hasil Validasi Ahli Media pada *Aspek Desain Grapich* dihasilkan suatu nilai dengan tabel konversi sebagai berikut :

Tabel 4.4 Validasi Ahli Media

NO	Indikator	Skor	Katagori	Komentar
1	Kualitas tampilan gambar	4	Baik	Tampilan gambar dinilai baik

	yang ada pada aplikasi GO RPL			
2	Kemenarikan tampilan aplikasi	4	Baik	Kemenarikan aplikasi dinilai baik
3	Tampilan <i>desain grafis</i> aplikasi GO RPL	4	Baik	<i>Desain grafis</i> aplikasi secara keseluruhan dinilai baik
4	Ketepatan dalam penempatan button/Tombol	4	Baik	Ketepatan pemilihan tombol dinilai baik
5	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna pada tampilan GO RPL	4	Baik	Ketepatan pemilihan warna dinilai baik
Jumlah		20		Secara keseluruhan penilaian terhadap aspek <i>desain grafis</i> dinilai baik
Rata – rata		4	Baik	

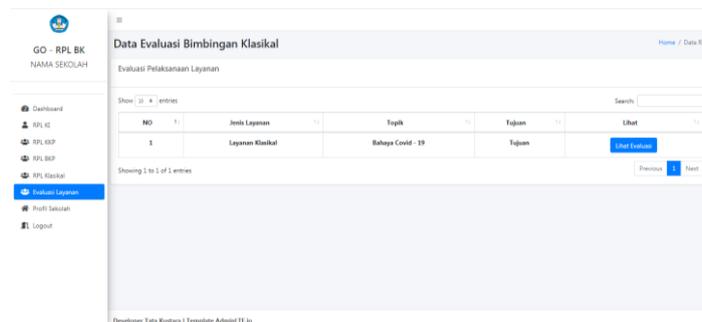
Jumlah skor validasi pada ahli media terhadap aspek navigasi adalah 20 dari 5 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli media adalah 4 dengan kategori baik, Jika mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada aspek *desain grafich* adalah baik.

d) Komentar dan Saran ahli media

Sudah cukup baik, perlu ditingkatkan dalam pemberian evaluasi bagi guru BK terhadap Siswa, Kelas, dari guru BK yang meyun RPL.

e) Revisi

Berdasarkan komentar dan saran ahli media maka dilakukan revisi terhadap aplikasi GO RPL yaitu menambahkan fitur untuk menyusun evaluasi layanan. Berikut revisi dan perbaikan dari aplikasi GO RPL menambahkan fitur evaluasi dalam layanan klasikal.



Gambar 4.7 Revisi Media GO RPL

Revisi produk aplikasi GO RPL menyusun program layanan berdasarkan saran dari program layanan BK dilakukan sebanyak 1 kali revisi yaitu menambah fitur evaluasi. Setelah melakukan revisi produk maka dilanjutkan dengan penilaian tahap kedua yaitu uji program layanan BK

2) Penilaian ahli Program layanan BK

Setelah validasi ahli media memberikan penilaian maka, langkah selanjutnya dilakukan validasi terhadap ahli program layanan BK. Validasi program layanan BK digunakan untuk

menilai kesesuaian materi dalam penyusunan program layanan yang mengacu kepada POP BK GTK 2016 yang telah disusun. Dalam penilaian aplikasi GO RPL terhadap kesesuaian materi tentang program layanan.

Aspek yang dinilai yaitu aspek isi kesesuaian konten program layanan dengan POP BK. Untuk mengetahui apakah program layanan yang disusun menggunakan aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK. Program layanan BK yang menilai aplikasi ini yaitu Andori. Seseorang yang menjadi praktisi BK selain itu beliau adalah guru BK di SMA N 1 Pematang. dipilih sebagai program layanan BK dalam penyusunan program layanan atas dasar pertimbangan kemampuannya dalam menyusun perangkat BK sudah dianggap sangat menguasai.

Validasi program layanan BK dilakukan dengan menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5. Hasil dan analisis validasi dari program layanan BK dapat dilihat pada tabel berikut :

a) Aspek kesesuaian program layanan dengan POP BK GTK 2016

Tabel 4.5 Hasil Validator Ahli Program Layanan

NO	Indikator	Skor	Katagori	Komentar
1	Format RPL konseling individu pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan	5	Sangat Baik	Format RPL konseling individu

	POP BK SMK 2016			dinilai sangat baik
2	Format RPL konseling kelompok pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik	Format RPL konseling kelompok dinilai sangat baik
3	Format RPL bimbingan kelompok pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik	Format RPL bimbingan kelompok dinilai sangat baik
4	Format RPL bimbingan klasikal pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik	Format RPL klasikal dinilai sangat baik
5	Komponen layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik	Komponen RPL layanan dinilai sangat baik
6	Bidang layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik	Bidang layanan dinilai sangat baik
7	Fungsi layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik	Fungsi layanan dinilai sangat baik
8	Tujuan layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik	Tujuan layanan dinilai sangat baik
9	Metode/teknik BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik	Teknik layanan dinilai sangat baik
10	Tahap Kegiatan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik	Tahap kegiatan Dinilai sangat baik
Jumlah		50		

Rata –rata	5	Sangat Baik	Secara keseluruhan aspek kesesuaian program BK dinilai sangat baik
------------	---	-------------	--

Tabel 4.5 Validasi Ahli Program Layanan

Berdasarkan penilaian dari guru 20 guru BK hasil tabel diatas terdapat 10 butir indikator diperoleh dari aspek kesesuaian materi dengan POP BK. Jumlah skor validasi pada aspek konten materi oleh program layanan BK adalah 50 dengan 10 indikator, sehingga 50 rerata hasil penilaian dari program layanan BK adalah 5. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil penialaian dari program layanan BK dalam aspek pembelPelajaran adalah sangat baik tidak adanya revisi.

b) Komenta dan Saran Ahli Media

Secara keseluruhan aplikasi ini mudah pengoperasiannya dan sangat membantu Guru BK/Konselor dalam menyusun RPLBK, terutama dalam mengembangkan materi, merumuskan tujuan, menentukan strategi layanan dan pemilihan metode layanan yang akan digunakan. Aplikasi ini sangat cocok dipakai dalam situasi pandemi seperti ini, dimana pelayanan BK harus dalam bentuk daring dan luring.

3) Penilaian Guru BK

a) Tahap Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba produk ini dilakukan 1 bulan pada Juli 2020 karena masih adanya pandemic *covid 19* maka uji coba ini dilakukan secara *daring* melalui *Group WhatsApp*. Uji coba kecil produk ini dikhususkan pada guru BK dengan katagori sudah menempuh masa jabatan lebih dari 10 tahun dan memiliki *gadget* sesuai spesfikasi yang dibutuhkan.

Sebelum guru BK menggunakan aplikasi GO RPL untuk menyusun program layanan, terlebih dahulu pengembang memberikan penjelasan kepada guru BK tentang bagaimana cara pengguaan aplikasi GO RPL. Uji coba produk melibatkan 20 guru BK dengan pertimbangan adanya keterbatasan jumlah guru BK yang dapat berpartisipasi dalam penlelitian ini yaitu guru BK dengan masa jabatan 10 tahun. Adapun hasil uji coba produk sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba GO RPL Pada Guru BK

NO	Indikator	Skor	Rata - Rata	Katagori	Komentar
1	Kemudahan akses pada penggunaan aplikasi GO RPL	90	4,5	Sangat Baik	Kemudah akses dinilai sangat baik
2	Kesesuaian petunjuk penggunaan aplikasi GO RPL	91	4,55	Sangat Baik	Kesesuaian petunjuk dinilai

					sangat baik
3	Kecepatan aplikasi GO RPL	87	4,35	Sangat Baik	Kecepatan aplikasi sangat baik
4	<i>Responsive Mobile</i> (Tampilan dapat menyesuaikan gedget yang digunakan)	84	4,2	Baik	Responsive mobile dinilai baik
5	Kesesuaian menu navigasi pada aplikasi GO RPL	87	4,35	Sangat Baik	Kesesuaian menu dinilai sangat baik
6	Konsistensi penggunaan tombol	88	4,4	Sangat Baik	Konsistensi penggunaan tombol dinilai sangat baik
7	Kemudahan memilih menu sajian	84	4,2	Baik	Kemudahan memilih menu sajian dinilai baik
8	Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan dalam aplikasi GO RPL	91	4,55	Sangat Baik	Ketepatan penggunaan bahasa dinilai baik
9	Kualitas tampilan gambar yang ada pada aplikasi GO RPL	87	4,35	Sangat Baik	Kualitas tampilan gambar dinilai sangat baik
10	Tampilan desain <i>grafis</i> Aplikasi GO RPL	86	4,3	Sangat Baik	Tampilan desain <i>grafis</i> dinilai baik
11	Ketepatan dalam penempatan button/Tombol	88	4,4	Sangat Baik	Ketepatan dalam penempatan tombol dinilai sangat baik
12	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna pada tampilan GO RPL	85	4,25	Sangat baik	Ketepatan pemilihan tombol dan komposisi warna dinilai

					sangat baik
13	Format RPL konseling individu pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016	85	4,25	Sangat Baik	Format RPL konseling individu dinilai sangat baik
14	Format RPL konseling individu pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016	84	4,2	Baik	Format RPL konseling individu dinilai baik
15	Format RPL konseling kelompok pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016	87	4,35	Sangat Baik	Format RPL konseling kelompok dinilai sangat baik
16	Format RPL bimbingan kelompok pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016	87	4,35	Sangat Baik	Format RPL bimbingan kelompok dinilai sangat baik
17	Format RPL bimbingan kelompok pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016	87	4,35	Sangat Baik	Format RPL klasikal dinilai sangat baik
18	Format RPL bimbingan klasikal pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016	89	4,45	Sangat Baik	Format RPL klasikal dinilai sangat baik
19	Komponen layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	86	4,3	Sangat Baik	Komponen layanan BK di nilai sangat baik
20	Bidang layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	87	4,35	Sangat Baik	Bidang layanan dinilai sangat baik
21	Fungsi layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	87	4,35	Sangat Baik	Fungsi BK dinilai sangat baik

22	Tujuan layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	87	4,35	Sangat Baik	Tujuan layanan BK sangat baik
23	Metode/teknik BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	87	4,35	Sangat Baik	Metode/teknik dinilai sangat baik
24	Tahap Kegiatan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	88	4,4	Sangat Baik	Tahapan kegiatan dinilai sangat baik
Jumlah		2089	104,45	Sangat Baik	Secara keseluruhan penilaian guru BK sangat baik
Rata – rata		4,35			

Jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba skala kecil yang melibatkan 20 Guru BK di *Kota Tegal* dengan 24 indikator adalah 2089 sehingga rerata hasil penilaian berdasarkan hasil uji coba adalah 4,3. Mengacu pada tabel konversi, aplikasi GO RPL dalam menyusun program layanan menurut tanggapan guru BK adalah sangat baik.

Hasil dari setiap indikator jika di hitung menggunakan persentasi dengan rumus $f/n \times 100$ dihasilkan sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Persentasi Indikator

Indikator	Skor Total	Persentasi	Katagori
<i>Usebility</i>	17,6	84%	Baik

Navigasi	13	84%	Baik
Desain	21,85	85%	Baik
Kesesuaian Program BK	39,25	88%	Sangat Baik

Dari persentasi tersebut dapat dipahami aplikasi GO RPL memiliki respon yang baik dari guru BK jika dinilai dari aplikasinya, sedangkan jika dinilai dari aspek kesesuaian program BK oleh guru BK dinilai sangat baik.

b) Evaluasi

Evaluasi Hasil dari implementasi uji coba skala kecil terhadap penggunaan aplikasi GO RPL untuk menyusun program layanan pada guru BK Se Kota Tegal, Dapat terlaksana dengan baik, guru BK mampu mengoperasikan aplikasi GO RPL tanpa adanya hambatan.

Guru BK memberikan respon terhadap aplikasi GO RPL agar terus dikembangkan mengikuti perkembangan zaman. Serta berdasarkan berbagai saran dari guru BK Se Kota Tegal yang mewakili dalam uji coba skala kecil secara menyeluruh memberikan dukungan.

Pengembangan aplikasi GO RPL. untuk ditindak lanjuti di versi selanjutnya dengan adanya penambahan fitur baru yang dapat membantu guru BK dalam menyusun

program layanan untuk kepentingan akreditasi dapat memudahkan guru BK dalam menyusun program layanan.

C. Pembahasan

Pengembangna aplikasi GO RPL dilakukan tidak mudah karena meliputi banyak proses dengan melewati bebrapa tahapan diantaranya yaitu Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi dan evaluasi. Pengembangan aplikasi GO RPL dalam proses pembuatan dilaksanakan secara bertahap dan systematis agar menghasilkan model program yang layak.

Pada tahap awal untuk mendapatkan sebuah desain diperlukan analisis terlebih dahulu yang mana hasil analisis dalam penelitian ini guru BK banyak yang mengalami kesulitan dalam menyusun program layanan karena banyaknya beban kerja guru BK yang banyak, setelah diketahui analisis dari permasalahan yang ada, selanjutnya diperlukan desain untuk menemukan solusi permasalahan guru BK yaitu dengan membuat desain model aplikasi GO RPL.

Desain aplikasi GO RPL didapat melalui analysis masalah yang ada. Kemudian dari desain dibuat desain rancangan dalam bentuk *flowchart*. Dari desain *flowchart* tersebut disusunlah sebuah proyeksi fitur dalam bentuk *storyboard*. Desain ini kemudian dapat dibuat kedalam bentuk aplikasi.

Setelah aplikasi dibuat langkah selanjutnya dilakukan serangkaian validasi program layanan BK , validasi ahli media, uji coba kelompok kecil pada guru BK SMK Se Kota Tegal

Semua rangkaian tersebut dimaksudkan untuk memperoleh data hasil dari penelitian yang selanjutnya dilaksanakan revisi atau perbaikan agar tercapai aplikasi GO RPL yang layak dan bermanfaat bagi guru BK.

Hasil validasi program layanan BK menunjukkan bahwa media aplikasi GO RPL ini sudah sangat baik dengan rerata skor 5 dalam aspek kesesuaian dan isi program layanan. Pada aspek indikator kesesuaian POP BK. Kesesuaian program layanan dinilai sangat baik oleh program layanan BK.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi GO RPL dalam menyusun program layanan dinilai sangat baik dengan rerata skor 4,3 dalam aspek *usability*, navigasi dan aspek pemograman.

Aspek tampilan, indikator kejelasan petunjuk penggunaan, ketepatan pemilihan komposisi warna, kualitas tampilan gambar, dan warna *background* dengan teks dinilai baik oleh ahli media. Sedangkan, indikator keterbacaan teks, konsistensi penempatan *button*, tampilan layar dan ketepatan penggunaan bahasa dinilai sangat baik oleh ahli media.

Pada aspek pemograman, indikator kejelasan petunjuk, efisiensi teks, efisiensi gambar, dan kecepatan program dinilai sangat baik oleh ahli media.

Setelah dinyatakan layak oleh program layanan BK dan ahli media maka aplikasi GO RPL ini diujicobakan terhadap guru BK. Aplikasi ini diterapkan di MGBK Kota Tegal dapat berjalan dengan baik guru BK mampu mengoprasikannya. Hasil evaluasi guru BK menunggu tindak lanjut pembaharuan fitur di versi selanjutnya.

Respon guru BK, dalam hal ini setelah dilakukan uji coba skala kecil aplikasi GO RPL dinilai sangat baik ditinjau dari indikator penggunaan. Jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba kelompok kecil yang melibatkan 20 guru BK dengan 24 indikator dengan rerata penilaian 4,3. Mengacu pada tabel pedoman hasil konversi, respon penilaian guru BK tersebut adalah sangat baik

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, diawali pada pengembangan aplikasi GO RPL dilakukan melalui 5 tahap yaitu analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap implementasi, evaluasi maka dapat disimpulkan produk dihasilkan sudah layak untuk diuji coba dengan skala kecil.

Berdasarkan respon guru BK dalam menggunakan aplikasi GO RPL dalam uji coba produk aplikasi GO RPL sebagai berikut:

1. Aplikasi GO RPL dapat memudahkan guru BK dalam menyusun program layanan. Respon guru BK, dalam hal ini setelah dilakukan uji coba skala kecil aplikasi GO RPL dinilai sangat baik ditinjau dari indikator penggunaan. Hal ini ditunjukkan dari hasil temuan bahwa jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba kelompok kecil yang melibatkan 20 guru BK dengan 24 indikator dengan rerata penilaian 4,3. mengacu pada tabel pedoman hasil konversi, respon penilaian guru BK tersebut adalah sangat baik
2. Respon guru BK Terhadap Aplikasi GO RPL berdasarkan hasil persentasi dari indikator *usebility* didapat kan nilai total 84 % ini menunjuka usability dari aplikasi GO RPL dinilai baik dari sisi cara penggunaanya, selain itu hasil persentasi dari

indikator navigasi didapatkan hasil persentasi sebesar 84% ini menunjukkan navigasi aplikasi GO RPL dapat dinyatakan tingkat konsisten navigasi yang dimiliki aplikasi baik.

Dinilai dari aspek *desain grafich* setelah dilakukan uji coba sekala kecil didapatkan persentasi sebesar 85% ini menunjukan kriteria desain tampilan aplikasi GO RPL dapat diterima dengan baik oleh pengguna yaitu guru BK SMK Se Kota Tegal.

Kesesuaian aplikasi GO RPL dengan program layanan BK mencapai hasil 88% sehingga dapat dinyatakan sangat baik dalam hal kesesuaian program BK.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah temuan dari penelitian GO RPL ini mempermudah tugas pemberian layanan BK disekolah masing-masing.
2. Bagi guru BK dapat menggunakan GO RPL dapat mempermudah tugasnya, sehingga guru BK memiliki pemahaman IT ditingkat lanjut
3. Bagi MGBK dapat memberikan himbauan pada seluruh jajaran MGBK diberbagai jenjang pendidikan mewajibkan penggunaan GO RPL sebagai karya anak bangsa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Andori, dkk.2010.*Teknik Penyusunan Program Pelayanan Bimbingan Konseling Berbasis IKMS*. Yogyakarta : Paramitra
- ', 2015. *Penyusunan Program Pelayanan Bimbingan Konseling POP BK*. Yogyakarta : Paramitra.
- Agung, M.Leo. 2011. *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver dan PHP-MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Arikunto, Suharsimi.2016. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief, M. R. 2011. *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*.Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Bunafit Nugroho.(2008).*Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL*.Gava Media.Yogyakarta.
- Binanto, I. 2010.*Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*.Andi Offset.Yogyakarta
- Galin, D. 2004. *Software Quality Assurance From Theory to Implementation*.London : Pearson Education Limited
- Ir. Yuniar Supardi.*Semua Bisa Menjadi Programer Android Basic Mengenal Java dan Android*. Penerbit Buku Exel Media Komputindo,Jakarta,2011.
- Jayan. (2012). *Mengupas HTML5 dan CSS3*. Palembang: Maxikom.
- Nugroho Bunafit.2015. *Aplikasi PHP dan Editor Dreamweaver*. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya
- Hakim, Lukman. 2014. *Rahasia Inti Master PHP dan MySQLi (Improved)*. Cetakan kedua. Yogyakarta. CV.Lokomedia.
- Hartinah ,Siti.2009.*Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: RefikaAditama
- Sianipar, R.H. 2015. *Pemrograman JavaScript Teori dan Implementasi*. Cetakan Pertama. Bandung. Informatika Bandung.
- Sugiyono.2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- ', 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

-----', Sugiyono.2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

----- ',2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmawandi, Nana Syaodih.2012.*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

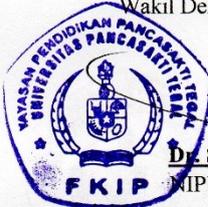
Supardi Yuniar.2015. Buku *Mahir Web Programing*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Panduan Oprasional Pelaksanaan BK GTK 2016 Jakarta : Dirgjen DIKTI

Permendikbud. 2014. Permendikbud no 111 tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada pendidikan dasar dan menengah.

LAMPIRAN

Lampiran 1

	YAYASAN PENDIDIKAN PANCASAKTI TEGAL UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PROGDI : PPKN, PBSI, PBI, PEND. MATEMATIKA, BIMBINGAN DAN KONSELING, PEND. EKONOMI., PEND. IPA DAN PPG SEKRETARIAT : JL. HALMAHERA KM. 1 TELP. (0283) 357122 TEGAL	
	<hr/>	
Nomor	:/...../FKIP/UPS/ VII/2020	Tegal, 30 Juni 2020
Lampiran	: 1 Lembar	
Perihal	: <i>Permohonan Uji Ahli Materi (Penelitian)</i>	
Yth Andori,S.Pd,Kons di - Tempat		
Dengan hormat kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami,		
Nama	: Tata Kustara	
NPM	: 1116500057	
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling	
Maksud	: Uji Ahli Materi dalam rangka Penyusunan Skripsi Strata 1 FKIP UPS Tegal.	
Judul	:	
	PENGEMBANGAN APLIKASI GO RPL PROGRAM LAYANAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING SMK SE - KOTA TEGAL TAHUN PELAJARAN 2019/2020	
Pembimbing I	: Prof. Dr.Sitti Hartinah DS,MM	
	II : M. Arif Budiman S, M.Pd	
Selanjutnya, kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi bimbingan dan arahan agar mahasiswa kami tersebut dapat menyelesaikan skripsi dan studi dengan baik.		
Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya, disampaikan terima kasih.		
a.n. Dekan, Wakil Dekan I Bid. Akademik,		
 Dr. Suriswo, M.Pd. NIPY 12951631967		

**LEMBAR VALIDASI AHLI PROGRAM LAYANAN PADA APLIKASI GO
RPL OLEH AHLI MATERI**

Judul Penelitian :

Pengembangan Aplikasi GO RPL Program Layanan Bimbingan dan Konseling
SMK Se- Kota Tegal Tahun Pelajaran 2019/202

Sasaran :

Guru BK SMK yang tergabung dalam MGBK SMK Se-Kota Tegal

Pembimbing :

1. Prof.Dr. Sitti Hartinah DS,M.M
2. Arif Budiman, M.Pd

Validator : Andori,S.Pd,Kons

Tanggal :

Petunjuk

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi tentang Pengembangan Aplikasi GO RPL Program Layanan Bimbingan dan Konseling SMK Se- Kota Tegal Tahun Pelajaran 2019/202, pendapat, kritik, saran penilaian, komentar, dan koreksi bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan kualitas aplikasi GO RPL ini. Sehubungan dengan hal tersebut memohon untuk bantuannya dalam memberikan jawaban pada setiap pernyataan berikut dengan memberikan “√” pada kolom dibawah bilangan 1,2,3,4 dan 5 sesuai dengan pendapat bapak/ibu

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Format RPL konseling individu dengan aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016					√
2	Format RPL konseling kelompok dengan aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016				√	

Keterangan Skala :

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

A. Aspek Kesesuaian Konten RPL Sesuai POP BK

No	Indikator	1	2	3	4	5	Komentar
1	Format RPL konseling individu pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016						
2	Format RPL konseling kelompok pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016						
3	Format RPL bimbingan kelompok dengan aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016						
4	Format RPL bimbingan klasikal dengan aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016						
5	Komponen layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016						

6	Bidang layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016						
7	Fungsi layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016						
8	Tujuan layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016						
9	Metode/teknik BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016						
10	Tahap Kegiatan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016						

Komentar dan Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi

Tegal , ... Juli 2020
Ahli Materi

Andori, S.Pd, Kons

Catatan :

Pegisian dapat melalui Link Google form <https://bit.ly/penilaianahlimateribk>

Lampiran 2

	FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN	
	PROGDI : PPKN, PBSI, PBI, PEND. MATEMATIKA, BIMBINGAN DAN KONSELING, PEND. EKONOMI., PEND. IPA DAN PPG SEKRETARIAT : JL. HALMAHERA KM. 1 TELP. (0283) 357122 TEGAL	

Nomor :/...../FKIP/UPS/ VII/2020 Tegal, 30 Juni 2020
Lampiran : 1 Lembar
Perihal : **Permohonan Uji Ahli Media (Penelitian)**

Yth Deddy Prihadi, SE,M.Kom
di -
Tempat

Dengan hormat kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami,

Nama : Tata Kustara
NPM : 1116500057
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Maksud : Uji Ahli Media dalam rangka
Penyusunan Skripsi Strata 1 FKIP UPS Tegal.
Judul :

PENGEMBANGAN APLIKASI GO RPL PROGRAM LAYANAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING SMK SE - KOTA TEGAL TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Pembimbing I : Prof. Dr.Sitti Hartinah DS,MM
II : M. Arif Budiman S, M.Pd

Selanjutnya, kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi bimbingan dan arahan agar mahasiswa kami tersebut dapat menyelesaikan skripsi dan studi dengan baik.

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya, disampaikan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I Bid. Akademik,


D. Suriswo, M.Pd.
NIPY 12951631967



**LEMBAR VALIDASI AHLI PENGEMBANGAN APLIKASI GO RPL
OLEH AHLI MEDIA**

Judul Penelitian :

Pengembangan Aplikasi GO RPL Program Layanan Bimbingan dan Konseling
SMK Se- Kota Tegal Tahun Pelajaran 2019/202

Sasaran :

Guru BK SMK yang tergabung dalam MGBK SMK Se-Kota Tegal

Pembimbing :

1. Prof.Dr. Sitti Hartinah DS,M.M
2. M.Arif Budiman S, M.Pd

Validator : **Deddy Prihadi, SE,M.Kom**

Tanggal :

Petunjuk

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media tentang Pengembangan Aplikasi GO RPL Program Layanan Bimbingan dan Konseling SMK Se- Kota Tegal Tahun Pelajaran 2019/202, pendapat, kritik, saran penilaian, komentar, dan koreksi bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan kualitas aplikasi GO RPL ini. Sehubungan dengan hal tersebut memohon untuk bantuannya dalam memberikan jawaban pada setiap pernyataan berikut dengan memberikan “√” pada kolom dibawah bilangan 1,2,3,4 dan 5 sesuai dengan pendapat bapak/ibu

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Pemilihan jenis huruf					√
2	Pemilihan warna dasar				√	

Keterangan Skala :

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

A. Aspek Usability

No	Indikator	1	2	3	4	5	Komentar
1	Kemudahan dalam akses penggunaan						
2	Kesesuaian petunjuk penggunaan program						
3	Efisiensi penggunaan database						
4	Kecepatan program						
5	Pengaturan Aplikasi						
6	<i>Responsive Mobile</i>						
7	Keamanan aplikasi						
8	Kemudahan dalam akses penggunaan						

B. Aspek Navigasi

No	Indikator	1	2	3	4	5	Komentar
1	Kesesuaian navigasi						
2	Konsistensi penggunaan tombol						
3	Kemudahan memilih menu sajian						
4	Ketepatan penggunaan bahasa						

C. Aspek *Graphic Design*

No	Indikator	1	2	3	4	5	Komentar
1	Efisiensi teks						
2	Kualitas tampilan gambar						
3	Efisiensi gambar						
4	Kemenarikan tampilan media						

5	Tampilan <i>Graphic Desain</i>						
6	Penempatan <i>button</i>						
7	Kesesuaian Warna <i>background</i> dengan teks						

Komentar dan Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

3. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
4. Layak uji coba lapangan dengan revisi

Tegal , ... Juli 2020
Ahli Media

Prihadi, SE,M.Kom

Catatan :

Pegisian dapat melalui Link Google form : www.bit.ly/penilaianahlimedia

Lampiran 3

Hasil Uji Ahli Media

Aspek Usability	Indikator		
	Kemudahan dalam akses penggunaan aplikasi GO RPL	4	Baik
	Kesesuaian petunjuk penggunaan aplikasi GO RPL	5	Sangat Baik
	Efisiensi penggunaan database	4	Baik
	Kecepatan program	4	Baik
	Pengaturan Aplikasi	4	Baik
	Responsive Mobile	5	Sangat Baik
	Keamanan aplikasi	4	Baik
	Jumlah	30	
	Rata-rata	4,29	Sangat Baik

Aspek Navigasi	Kesesuaian navigasi	4	Baik
	Konsistensi penggunaan tombol	4	Baik
	Kemudahan memilih menu sajian	5	Sangat Baik
	Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan dalam aplikasi GO RPL	4	Baik
		17	
	Rata - rata	4,25	Sangat Baik

Aspek Desain	Kualitas tampilan gambar yang ada pada aplikasi GO RPL	4	Baik
	Kemenarikan tampilan aplikasi	4	Baik
	Tampilan desain grafis Aplikasi GO RPL	4	Baik
	Ketepatan dalam penempatan button/Tombol	4	Baik
	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna pada tampilan GO RPL	4	Baik
	Jumlah	20	
	Rata - rata	4	Baik

Lampiran 4

Hasil Uji Ahli Program BK

NO	Indikator	Skor	Kategori
1	Format RPL konseling individu pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik
2	Format RPL konseling kelompok pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik
3	Format RPL bimbingan kelompok pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik
4	Format RPL bimbingan klasikal pada aplikasi GO RPL sudah sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik
5	Komponen layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik
6	Bidang layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik
7	Fungsi layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik
8	Tujuan layanan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik
9	Metode/teknik BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik
10	Tahap Kegiatan BK pada aplikasi GO RPL sesuai dengan POP BK SMK 2016	5	Sangat Baik
	Jumlah		50
	Rata-rata	5	Sangat Baik

Lampiran 5

Daftar Nama Responden

NO	Nama Lengkap	Instansi
1	Diana Indrasari	SMK N 2 Kota Tegal
2	Naili Faizatis Syifa,S.Psi.,S.Pd.	SMK N 2 Kota Tegal
3	Johan Setiawan	SMK N 1 Kota Tegal
4	Deni Pragas Septian Pratama	SMK PGRI Tegal
5	Margiyati	SMK N 2 Tegal
6	Rizky afriyanti	SMK Negeri 3 kota Tegal
7	Hidayatul Muflihatun	SMK YPT Tegal
8	Dina Wahyu Ardiani S.Psi	SMK Pius Kota Tegal
9	Rizqi A'maliyah	SMKN 3 Kota Tegal
10	Aula Finata Sari	SMKS PELAYARAN BAHARI TEGAL
11	Chazanah erawati	Smk n 3 tegal
12	Waitin	SMK PGRI Kota Tegal
13	Yayah Nurhayati	SMK N 1 Kota Tegal
14	Dedi Widarto	SMK Muhammadiyah 2 Tegal
15	Drs.Ahkmad Yani	SMK Al Irsyad
16	Arif Budiman	SMK Dinamika Tegal
17	Aenur Rizkibal	SMK Al Irsyad
18	Desika	SMK Harapan Bersama
19	Lilis	SMK N 2 Tegal
20	Tahrudin	SMK 1 Kota Tegal

Lampiran 6

Hasil Uji Coba Skala Kecil

NO	Inisial Responden	item_1	item_2	item_3	item_4	item_5	item_6	item_7	item_8	item_9	item_10	item_11	item_12	item_13	item_14	item_15	item_16	item_17	item_18	item_19	item_20	item_21	item_22	item_23	item_24
1	User_1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	User_2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	User_3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	User_4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	User_5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	User_6	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	User_7	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	User_8	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4
9	User_9	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4
10	User_10	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5
11	User_11	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4
12	User_12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5
13	User_13	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	User_14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	User_15	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
16	User_16	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	User_17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	User_18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	User_19	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20	User_20	4	4	3	3	3	3	3	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah Skor		90	91	87	84	87	88	84	91	87	86	88	85	85	84	87	87	87	87	89	86	87	87	87	88
Rata - Rata Skor		4,5	4,55	4,35	4,2	4,35	4,4	4,2	4,55	4,35	4,3	4,4	4,25	4,25	4,2	4,35	4,35	4,35	4,45	4,3	4,35	4,35	4,35	4,35	4,4
Indikator		usability				Navigasi				Desain				Kesesuaian Program Layanan BK											
Persentasi		84%				84%				85%				88%											

