

DEVELOPMENT OF THE USE OF VARIOUS APPLICATIONS IN MOBILE LEARNING

Afra Hasna¹, Rosmawati², Raja Arlizon³

e-mail: afrahasna09@yahoo.com, rosandi5658@gmail.com, rajaarlizon59@gmail.com

Phone : +6285274626100

Study Program of Guidance and Counseling
Faculty of Teacher Training and Education
University of Riau

Abstract: *This study aims arrangement of the material on the use of mobile applications in the necessary learning for high school students in terms of the clarity of the material, the material systematics, image support, adequacy of material and support for video/game. The method used in this study, which is a method of research and development (research and development). This material is validated by the supervisor 1 and 2, guidance and counseling teachers SMAN 5 Pekanbaru, and 40 graders X3 SMAN 5 Pekanbaru. This material is tested to the student with the allocation of a 3-hour lessons (3 x 45 minutes). This material consists of understanding mobile phones and applications, a variety of applications as a medium of learning, efforts to use mobile apps as a medium of learning as well as the positive and negative impacts of the use of mobile phones. The results of the development of this material indicates the quality of the material produced is at kategori "Good", with the acquisition of a score of 4:14 for all aspects of assessment.*

Keyword: *Material counseling, the use of mobile applications, learning*

PENGEMBANGAN MATERI PEMANFAATAN BERBAGAI APLIKASI HANDPHONE DALAM PEMBELAJARAN

Afra Hasna¹, Rosmawati², Raja Arlizon³

e-mail: afrahasna09@yahoo.com, rosandi5658@gmail.com, rajaarlizon59@gmail.com

No. hp : +6285274626100

Program Studi Bimbingan Konseling
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : Penelitian ini bertujuan tersusunnya materi tentang pemanfaatan aplikasi handphone dalam pembelajaran yang diperlukan untuk siswa SMA ditinjau dari kejelasan materi, sistematika materi, dukungan gambar, kecukupan materi dan dukungan video/game. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yakni metode penelitian dan pengembangan (research and development). Materi ini divalidasi oleh dosen pembimbing 1 dan 2, guru bimbingan dan konseling SMAN 5 Pekanbaru, serta 40 siswa kelas X3 SMAN 5 Pekanbaru. Materi ini diujicobakan kepada siswa dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3 x 45 menit). materi ini terdiri dari pengertian handphone dan aplikasi, macam-macam aplikasi sebagai media pembelajaran, upaya pemanfaatan aplikasi handphone sebagai media pembelajaran serta dampak positif dan negatif penggunaan handphone. Hasil penelitian dari pengembangan materi ini menunjukkan kualitas materi yang dihasilkan berada pada kategori “Baik”, dengan perolehan skor 4.14 untuk keseluruhan aspek penilaian.

Kata kunci : materi bimbingan konseling, pemanfaatan aplikasi, proses pembelajaran.

PENDAHULUAN

Untuk mencapai pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran. Media yang digunakan tentunya dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan serta keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Menurut taksonomi Lenshine, dkk (Azhar Arsyad, 2011) media pembelajaran yang ada saat ini berbagai macam yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media audio-visual, media berbasis komputer.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, perkembangan perangkat-perangkat teknologi juga meningkat pesat mendukung perkembangan tersebut diberbagai bidang. Seperti dalam bidang telekomunikasi seperti handphone. Hampir semua orang memiliki dan memanfaatkan handphone bukan hanya untuk hiburan namun juga untuk membantu mengembangkan ilmu pengetahuan dibidang akademik seperti dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi tersebut bisa dilihat dari berbagai aspek kehidupan, mulai dari aspek pemerintah, sosial, organisasi, seni budaya, pertanian, pendidikan. Hadirnya teknologi informasi dan komunikasi seperti handphone telah memberikan dampak yang cukup besar. Handphone merupakan alat komunikasi yang luas dan mudah untuk dibawa-bawa.

Pada saat ini, alat komunikasi seperti handphone tidak hanya digunakan oleh orang-orang yang memiliki tingkat ekonomi yang tinggi, namun masyarakat kalangan menengah ke bawah pun telah menggunakan alat komunikasi tersebut. Tidak hanya itu, handphone sudah sangat tersebar luas mulai dari orang dewasa sampai remaja. Penggunaan handphone oleh anak remaja tidak hanya di lingkungan keluarga dan di lingkungan masyarakat namun juga di lingkungan sekolah.

Penggunaan ilmu teknologi berupa handphone di lingkungan sekolah pada umumnya merupakan pelanggaran tata tertib yang ada di sekolah. Namun dengan kemajuan teknologi sekarang ini penggunaan handphone di sekolah bukan lagi hal yang dilarang, melainkan dijadikan sebagai media untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memperluas ilmu pengetahuan siswa. Lingkungan sekolah telah menyediakan sarana untuk siswa berupa wifi yang berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam mengakses berbagai informasi.

Teknologi sistem informasi pendidikan berupa handphone tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi dua arah sebagai penghubung jarak jauh. Namun, dengan perkembangan teknologi yang ada handphone sekarang ini sudah ada yang mananya *smartphone* banyak dilengkapi oleh berbagai aplikasi menarik yang bisa digunakan sebagai media hiburan dan media belajar yang efektif dan mudah. Banyak aplikasi-aplikasi yang dapat memudahkan dan mempercepat dalam mengakses informasi pendidikan.

Smartphone telah digunakan banyak orang pada tahun 2014. *Smartphone* yang digunakan adalah yang berbasis android (Teknojurnal, 2011). Salah satu

keunggulan dari android adalah kemudahan, interaktifitas dan *user experince* yang disajikan melalui aplikasinya. Misalnya aplikasi Busuu, News Republic, english dictionary, scribd, dan lain-lain.

Dalam proses pembelajaran di sekolah penggunaan handphone akan dapat memberi dampak positif jika siswa menggunakannya secara baik dan benar sesuai kebutuhan pembelajaran yang sedang diajarkan guru. Namun, akan memberi dampak negatif bagi siswa penggunaan handphone dalam proses pembelajaran tidak dalam pengawasan guru yang bersangkutan sehingga siswa menggunakan handphone sebagai media hiburan untuk menghindari dirinya dari proses belajar sehingga membuat siswa tersebut lalai dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan dukungan dan arahan dari guru yang bersangkutan untuk membantu siswa dalam penggunaan handphone sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan handphone sebagai alat bantu siswa dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai penggunaan handphone di lingkungan sekolah dengan mengangkat judul penelitian: “Pengembangan Materi Pemanfaatan Berbagai Aplikasi Handphone Dalam Pembelajaran”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Pekanbaru yang beralamat di jalan Bawal No.43, Kecamatan Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau dan waktu pelaksanaan penelitian ini lebih kurang 3 (tiga) bulan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Peneliti melakukan dokumentasi pelaksanaan penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2002) “Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya”. Data yang digunakan peneliti dalam menyusun materi berasal dari: buku-buku, jurnal, laporan penelitian (Sudarwan Danim, 2004).

Teknik analisis data yang digunakan adalah validasi data dari validator dosen dan guru BK. Kemudian materi direvisi berdasarkan saran yang diberikan oleh validator sehingga materi siap diujiobakan kepada siswa. Uji coba materi kepada siswa kelas X3 SMAN 5 Pekanbaru dengan jumlah 40 orang, di akhir penyajian materi siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap materi yang dikembangkan. Kategori validasi materi layak digunakan apabila rata-rata skor > 4.2 dengan kategori sangat baik, $3.4 \leq 4.2$ kategori baik, $2.6 \leq 3.4$ kategori cukup baik, $1.8 \leq 2.6$ kategori kurang, ≤ 1.8 kategori sangat kurang baik (Eko Putro Widoyoko, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil validasi dari validator yang melibatkan dosen pembimbing I, dosen pembimbing II, 2 orang guru BK, dan 40 siswa kelas X3 SMAN 5 Pekanbaru. Didapatkan hasil validasi pada materi pemanfaatan berbagai aplikasi handphone dalam proses pembelajaran untuk setiap aspek materi oleh setiap validator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. *Hasil Analisis Validitas Materi Pemanfaatan Aplikasi Handphone Oleh Seluruh Validator*

No	Indikator yang Dinilai	Validator Ahli	Siswa	Rata-rata	Kualitas
1	Kejelasan Materi	4.25	4.25	4.25	Sangat Baik
2	Sistematika Materi	4.25	3.88	4.07	Baik
3	Dukungan Gambar	4.5	4.23	4.37	Sangat Baik
4	Keterbaruan Materi	4	3.85	3.93	Baik
5	Kecukupan Materi	3.75	4.15	3.95	Baik
6	Dukungan Video/Game	4.25	4.35	4.30	Sangat Baik
Rata-rata Seluruh Indikator		4.17	4.12	4.14	Baik

(Sumber : Data Olahan Penelitian)

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh seluruh validator yaitu pembimbing I, pembimbing II, guru pamong, guru BK maupun siswa, didapatkan nilai dengan kategori “**Baik**” sehingga dapat dikatakan perangkat yang telah dibuat baik dan layak digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Atas pada kelas X (sepuluh).

Berdasarkan hasil analisis data dengan memperhatikan skor ideal dan kriteria kualitas maka dapat diketahui hasil penelitian ini yaitu tersusunnya materi pemanfaatan berbagai aplikasi handphone dalam proses pembelajaran siswa SMA/MA ditinjau dari kejelasan, sistematika, dukungan gambar, keterbaruan dan kelengkapan materi, serta dukungan video dan games.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya dilakukan oleh Stefanus Rodrick Juraman (2014) yang berjudul “Pemanfaatan Smartphone Android oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukasi” bahwa pemanfaatan Smartphone Android oleh mahasiswa ilmu komunikasi dalam mengakses informasi sudah berjalan dengan baik karena melihat pada proses pemanfaatannya mahasiswa kebanyakan cenderung memanfaatkan untuk mengakses informasi yang bersifat edukasi dan juga penelitian ini menjawab mengenai opini awal peneliti bahwa pemanfaatan smartphone android pada mahasiswa adalah untuk hiburan semata namun faktanya bagi mahasiswa pemanfaatannya lebih cenderung pada pengaksesan

informasi edukasi. Serta pemanfaatan dalam mengakses informasi edukasi bisa mempermudah mahasiswa untuk menunjang studi di bangku kuliah. Selain itu smartphone android kini tidak hanya menjadi alat komunikasi semata namun sudah menjadi sarana pembelajaran yang kini hadir pada kehidupan mahasiswa.

SIMPULAN

Berdasarkan mengumpulkan data validasi yang telah dilakukan peneliti mengenai pemanfaatan berbagai aplikasi handphone dalam pembelajaran bagi siswa kelas X3 SMA Negeri 5 Pekanbaru, didapatkan bahwa : materi yang dihasilkan adalah materi pemanfaatan berbagai aplikasi handphone dalam pembelajaran yang sesuai untuk kelas X3 SMA Negeri 5 Pekanbaru dan kualitas materi yang dihasilkan berada pada kategori “Baik”.

REKOMENDASI

1. Materi ini dapat dikembangkan lagi oleh guru Bimbingan dan Konseling sehingga bisa digunakan sebagai bahan ajar bagi siswa kelas X SMA.
2. Materi ini dapat disosialisasikan oleh guru Bimbingan dan Konseling dalam acara pertemuan guru-guru, misal Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling (MGBK), Kelompok Kerja Guru (KKG) dan sebagainya.
3. Materi ini dapat dikembangkan lagi oleh peneliti lain dalam lingkup yang luas sehingga materi ini lebih lengkap dan lebih baik.
4. Pada peneliti selanjutnya diharapkan menambahkan teori yang lebih berkaitan dengan layanan Bimbingan dan Konseling karena pada penelitian ini masih sangat umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Stefanus R.J. 2014. *Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif*. III(1): 1-16. Fisipol Unsrat. Manado.
- Sudarwan Danim. 2004. *Motivasi Kepemimpinan Dan Efektivitas Kelompok*. Jakarta: PT Rineka Cipta Utama.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.