

## PENGEMBANGAN SOFTWARE EVALUASI HASIL LAYANAN DASAR BIMBINGAN DAN KONSELING TINGKAT SMP

Sudharno Dwi Yuwono<sup>1</sup>  
Dra. Louise Siwabessy, M.Pd<sup>2</sup>  
Dra. Gantina Komalasari, M.Psi<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan alat bantu berupa software evaluasi layanan dasar Bimbingan dan Konseling tingkat SMP dengan menggunakan bahasa pemrograman Delphi 7.0. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D). Langkah penelitian dibatasi hingga langkah ke tujuh (revisi produk) dari sepuluh langkah dalam R&D. Hasil penelitian berupa software dengan nama Dw.1 Meldba. Software ini telah diuji oleh ahli materi dan ahli media dengan skor 93,18% atau kategori layak. Kesimpulan penelitian ini yaitu software Dw.1 Meldba sudah dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah proses input data, analisis data, manajemen data dan membantu membuat laporan dalam kegiatan evaluasi hasil layanan dasar Bimbingan dan Konseling tingkat Sekolah Menengah Pertama. Oleh karena itu, software ini perlu digunakan sebagai alat bantu evaluasi guna mendorong akuntabilitas kinerja guru BK.

**Kata kunci:** Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling, Software Dw.1 Meldba

### Pendahuluan

Perubahan paradigma dalam Bimbingan dan Konseling dari pola 17 plus ke BK komprehensif bertujuan untuk meningkatkan hasilprogram layanan BK secara menyeluruh. Paradigma BK komprehensif diharapkan dapat mendorong terciptanya program BK yang memiliki tolak ukur pencapaian program dengan jelas dan mampu mengadaptasi perubahan.

Pencapaian layanan program BK komprehensif dilaksanakan melalui kolaborasi antara guru BK dengan para personil Sekolah. Kerjasama tersebut dilakukan untuk membantu siswa agar dapat mewujudkan potensi dirinya menyangkut aspek belajar,

pribadi, sosial maupun karir. Program BK komprehensif yang mengedepankan kebutuhan konseli dan kondisi sekolah selalu dikembangkan untuk memenuhi hal tersebut.

Pengembangan program didasarkan pada data yang diperoleh melalui asesmen. Kaitannya dengan pengembangan program, asesmen dilakukan dalam kegiatan evaluasi. Hal ini sesuai dengan kedudukan evaluasi dalam BK komprehensif yaitu sebagai sarana pengembangan, manajemen, dan akuntabilitas (Gysbers, 1976).

Hal tersebut menunjukkan evaluasi memiliki peran yang penting dalam mencapai keberhasilan la-

1 Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNJ, Kecoamimpi@gmail.com

2 Dosen Bimbingan dan Konseling FIP UNJ,

3 Dosen Bimbingan dan Konseling FIP UNJ,

yanan program BK. Meskipun demikian, jarang sekali evaluasi dilakukan oleh guru BK di Sekolah. Sejalan dengan hal tersebut Rachmalia menyatakan hanya 18,75% guru BK yang selalu melakukan evaluasi (Rachmalia, 2006).

Faktor penyebab evaluasi tidak dilaksanakan yaitu jumlah guru BK yang tidak ideal dan pengetahuan guru BK yang rendah. Penelitian menunjukkan bahwa 74,86% tidak melaksanakan evaluasi karena jumlah guru BK terbatas (Yusuf, 2007) dan penelitian lainnya menunjukkan pengetahuan guru BK mengenai evaluasi rendah dengan skor sebesar 45,72% (Badrujaman, 2011).

Berdasarkan penelitian diatas wajar apabila guru BK merasa kesulitan dan kemudian memilih untuk tidak melaksanakan kegiatan evaluasi layanan BK. Sejalan dengan pengamatan peneliti saat mendampingi penelitian evaluasi layanan dasar di SMP N 192 dan 259, diketahui bahwa guru BK sangat kesulitan dalam melakukan prosedur evaluasi hasil.

Pemasalahan di atas mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan alat bantu evaluasi berupa *software*. Alat bantu tersebut diharapkan mampu mempermudah dan mempercepat proses pengolahan data, manajemen data, analisa data dan pembuatan laporan hasil evaluasi. Alat bantu yang dikembangkan adalah sebuah alat bantu yang belum pernah ada sebelumnya (orisinil). Penelitian ini juga bertujuan untuk memperoleh data yang membuktikan kelayakan produk tersebut.

## Kajian Teori

Kegiatan evaluasi dalam program BK yang terbagi dalam ketiga jenis tersebut dapat dilaksanakan melalui berbagai prosedur evaluasi. Salah satu model evaluasi yang mencakup tiga kegiatan evaluasi tersebut adalah *model evaluasi layanan dasar berbasis akuntabilitas* (Meldba). Model ini terdiri dari evaluasi empat aspek yaitu perencanaan, proses, hasil, dan dampak.

Aspek perencanaan merupakan aspek evaluasi ketika program masih berbentuk rancangan. Aspek proses merupakan aspek pelaksanaan program saat program sedang terjadi. Aspek hasil merupakan output dari program yaitu pencapaian tujuan layan-

an. Aspek terakhir adalah dampak, yang merupakan efek (outcome) dari layanan yang diselenggarakan (Badrujaman, 2011).

Prosedur kegiatan evaluasi hasil berdasarkan konsep Meldba meliputi lima langkah kegiatan. Kegiatan tersebut, yaitu menyusun rencana evaluasi, mengumpulkan data, menganalisa data, membuat keputusan dan rekomendasi serta membuat laporan evaluasi (Badrujaman, 2011).

Langkah pertama dalam evaluasi hasil program bimbingan adalah menyusun rencana evaluasi. Rencana evaluasi berisi 4 kegiatan yaitu; menentukan tujuan evaluasi, menetapkan kriteria dan standar keberhasilan, mengembangkan instrumen evaluasi, serta menentukan teknik analisis data. Pada langkah yang kedua, guru BK sebagai evaluator mengumpulkan data evaluasi. Pengumpulan data dilakukan sesuai dengan teknik yang dipilih yaitu pengumpulan data dilakukan pada awal semester dan akhir semester layanan dasar. Teknik ini meskipun membutuhkan waktu, materi, serta tenaga yang lebih, akan tetapi hasilnya lebih meyakinkan. Data yang telah dikumpulkan, kemudian diolah dan dianalisis, sehingga dapat diketahui sejauh mana capaian peserta program terhadap tujuan program. Pengolahan dan analisa data dilakukan dalam beberapa langkah yaitu memberikan skor pada tiap jawaban, membuat tabulasi data dan menganalisis pencapaian tujuannya. Setelah data diketahui maka data yang diperoleh sebagai acuan pengambilan keputusan dan rekomendasi. Setelah diketahui keputusan dan rekomendasinya kemudian langkah yang terakhir hasil evaluasi dilaporkan.

Prosedur evaluasi di atas memiliki langkah-langkah yang sistematis sehingga dapat diubah kedalam bentuk logika perograman. Hal inilah yang memberikan dasar pada peneliti untuk mengembangkan mengubahnya kedalam bentuk software.

Penggunaan teknologi komputer terutama perangkat lunak dianggap dapat memberikan pelayanan BK berjalan lebih efisien dan memberikan peluang pada pelayanan yang menjadi lebih luas cakupannya. Hal tersebut karena teknologi komputer dapat memberikan peningkatan pada pekerjaan konselor yang profesional dan menghemat waktu dalam kegiatan BK. Kaitannya dengan hal ini Sabella menjelaskan bahwa "*Data collection and or-*

ganization activities use databases and search engines to organize and retrievedata. Users contribute data individually to a shared database and retrieve data from it as needed” (Heyden, 2005)

Pengembangan *software* agar lebih mudah harus mengikuti model tertentu. Model yang mudah digunakan untuk mengembangkn *software*, salah satunya adalah model *waterfall*.

Model *waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, terus mengalir seperti air terjun. Model ini melewati lima fase yaitu *requirement*, *system design*, *coding* dan *testing*, penerapan program, pemeliharaan (Presman, 2005).

#### 1. *Requirement* (Analisis Kebutuhan).

Pada langakah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Tahapan ini akan menghasilkan data yang berhubungan dengan keinginan *user* atau peneliti dalam pembuatan sistem. Pada tahap ini terjadi proses komunikasi antara *user* (peneliti) dengan programer atau antar programer.

#### 2. *Design System* (Desain Sistem)

Proses ini berfokus pada: struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (*algoritma*) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

#### 3. *Coding and Testing* (Penulisan Kode Program dan Pengujian)

*Coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user* (peneliti). Tahapan inilah yang merupakan tahapan nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan pengujian adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

#### 4. *Integration and Testing* (Penerapan dan Pengujian Program)

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, de-

*sign* dan pengkodean maka sistem yang sudah selesai dibuat dapat digunakan oleh *user* (peneliti).

#### 5. *Operation dan Maintenance* (Pemeliharaan)

Perangkat lunak yang sudah selesai dibuat biasanya masih mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan baru (*peripheral* atau sistem operasi baru) atau karena adanya kebutuhan perkembangan fungsional. Oleh karena itu, perangkat lunak yang akan digunakan harus diuji terlebih dahulu melalui uji *alpha*.

Pada pengujian alpha ini menurut Winarno paling tidak ada 8 hal yang harus dinilai di antaranya yaitu:

##### 1. *Subject Matter* (Pokok Bahasan)

Kaitannya dengan *software* pokok bahasan artinya produk tersebut harus sesuai dengan tujuan awal dikembangkannya produk. Hal berikutnya yaitu berkaitan dengan struktur materi *software*. Struktur materi *software* harus sudah sesuai urutan materi dalam perencanaan dan juga harus akurat sesuai dengan tujuannya.

##### 2. *Auxiliary Information* (Informasi Tambahan)

Informasi tambahan berisi informasi pendukung yang membantu penggunaan suatu media. Informasi ini biasanya berupa pendahuluan (lisensi), petunjuk pemakaian (tutorial) dan menu bantuan. Khusus untuk menu bantuan maka harus dipastikan dapat diakses dari segala tempat dalam program.

##### 3. *Affective Consideration* (Pertimbangan Afektif)

Pada bagaian ini hal yang perlu diperhatikan adalah berkaitan dengan sudut pandang afektif pengguna yaitu seberapa besar pengguna dapat menjadi termotivasi melakukan suatu penyelesaian program.

##### 4. *Interface* (Antarmuka atau Penampilan)

Pada bagian ini perangkat yang dikembangkan harus mempertimbangkan antara pengguna dan materi. Untuk berkomunikasi dengan program pengguna dapat menggunakan keyboard dan mouse atau papan kursor. Selain itu desain teks, grafis, audio juga penting untuk diperhatikan.

5. *Navigation* (Fungsi Tombol)  
Navigasi adalah perintah atau cara pengguna berpindah dari satu halaman ke halaman lain.
6. *Invisible Features* (Data atau Fitur yang Tidak Terlihat)  
Hal ini berkaitan dengan keamanan program para pengguna harus merasa data yang dimilikinya aman.
7. *Robustness* (Ketahanan)  
Ketahanan produk sangat dibutuhkan dalam suatu media seperti software. Program harusnya tidak pernah gagal ataupun *error* baik pada saat oprasinya maupun saat adaptasi dengan berbagai hardware sesuai spesifikasi minimum software.
8. *Supplementary Materials* (Materi Tambahan)  
Materi tambahan dapat diberikan dalam suatu produk, hal ini untuk menunjang kebutuhan produk secara keseluruhan.

## Metode Penelitian

Penelitian ini memiliki dua tujuan utama yaitu pertama untuk mengembangkansoftware yang dapat membantu guru BK dalam mengevaluasi hasil layanan dasar dan yang kedua untuk mengetahui kelayakannya. Metode yang digunakan untuk mengetahui tujuan tersebut adalah metode riset pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Januari 2013 hingga Desember 2013. Tempat penelitian adalah di Universitas Negeri Jakarta.

Metode R&D yang digunakan pada penelitian ini adalah model penelitian yang dipaparkan oleh Sugiyono dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Pendidikan. Menurut Sugiyono *Research and Development* (RnD) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2007). R&D model Sugiyono tersebut memiliki 10 tahapan dan pada penelitian ini peneliti berhenti pada langkah ketujuh yaitu revisi produk I.

Model yang digunakan dalam mengembangkan software adalah model pengembangan waterfall dan pengujian kelayakannya dengan uji alpha. Uji alpha dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Data yang dihasilkan dalam alpha tes kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Prosedur analisis data telah dijelaskan oleh Sugiyono.

Menurut Sugiyono pertama-tama ditentukan terlebih dahulu skor ideal atau kriterium. Skor ideal adalah skor yang ditetapkan dengan asumsi bahwa setiap responden pada setiap pertanyaan memberi jawaban dengan skor tertinggi (Sugiyono, 2007).

Selanjutnya dilakukan pembagian jumlah skor hasil penelitian dengan skor ideal. Bisa disimpulkan bahwa penghitungan angket dengan menggunakan skala Guttman untuk melihat tingkat persetujuan dari responden, bisa dilakukan dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X \text{ aktual}}{\sum X \text{ ideal}} \times 100$$

P : angka persentase,

Skor actual : hasil penelitian tiap aspek pertiap butir,

Skor ideal : skor tertinggi tiap butir x jumlah responden x jumlah butir.

## Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan selama satu tahun yaitu dari bulan Januari hingga Desember 2013 akhirnya dihasilkan sebuah produk berupa perangkat lunak (*software*) yang diberi nama *Dw.1 Meldba*. Software ini mampu menghitung, menganalisis, membantu manajemen data dan melaporkan hasil evaluasi secara otomatis.

Software dapat dioperasikan ke dalam tiga pilihan operasi berdasarkan jenis aktornya, yaitu *admin*, *user* guru BK dan *user* siswa. Pertama, admin memiliki kewenangan mengisi program *database* yang memungkinkan user guru BK membuat database siswa dan melaksanakan prosedur lainnya. Kedua, user guru BK dapat membuat soal dan menentukan password. Ketiga, user siswa dapat memasukan data siswa serta mengisi soal pada layar.

Sebagai ilustrasi peneliti paparkan ketiga hubungan oprasinya pada paragraf di bawah ini. Soal diisi oleh siswa pada layar dengan “melakukan klik” pada layar langsung. Siswa dapat mengisi dimana saja secara jarak dekat atau jauh. Syaratnya yaitu perangkat keras user siswa harus terhubung melalui LAN (*local area network*) atau jaringan internet dengan komputer *server* (user guru BK). Soal yang telah diisi secara otomatis diolah dan dapat diketahui hasilnya pada waktu itu juga. Kemudian laporan beru-

pa tabel dan deskripsinya pun dapat diketahui dalam hitungan detik.

Sesuai dengan tujuan penelitian maka software *Dw.1 Meldba* yang telah dihasilkan kemudian diuji kelayakannya. Pertama uji ahli materi, uji ini bertujuan untuk mengetahui konsep software sesuai dengan prinsip evaluasi meldba atau tidak. Pengujian ini dilakukan oleh Dosen yang ahli dalam bidang evaluasi BK Aip Badrujaman. Uji tersebut menghasilkan skor 93,18% atau kategori layak. Skor tersebut menunjukkan secara keseluruhan semua aspek penilaian materi telah tercantum dalam software dengan baik kecuali laporan siswa dan pertujuan yang masih belum sempurna. Kedua, uji kelayakan software dari ahli media, dosen Teknologi Pendidikan Cecep Kustandi. Berdasarkan uji ahli media tersebut maka didapatkan bahwa software ini memiliki tingkat kelayakan sebesar 19,18% atau dengan kategori layak. Semua aspek terpenuhi kecuali kontras warna dan ukuran huruf yang dinilai masih kurang baik.

### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian ini tercapai. *Software Dw.1 Meldba* telah memiliki kemampuan untuk melakukan input, analisis, dan manajemen data, serta membantu membuat laporan evaluasi hasil layanan dasar BK tingkat SMP secara otomatis. *Software Dw.1 Meldba* juga dinilai layak digunakan oleh guru BK sebagai alat bantu evaluasi hasil layanan dasar Bimbingan dan Konseling. Hasil uji tersebut menyatakan bahwa software *Dw.1 Meldba* sudah memiliki tingkat kelayakan yang baik dari segi media dan materi dengan skor sebesar 93,18%.

### Daftar Pustaka

- Badrujaman, Aip. Teori dan Aplikasi Evaluasi Bimbingan dan Konseling. Jakarta: Indeks. 2011
- Konsep Evaluasi Layanan Dasar Berorientasi Akuntabilitas UPI: makalah program studi pasca sarjana. 2011
- Gysbers, Noraman C dan Patricia Henderson. Developing and Managing: Your School Guidance and Counseling Program. American Counseling Association: Alexandria. 1976
- Hayden, Pynton dan Sabella. School Counselors use of Technology within ASCA National Model's Delivery System. Journal Technology of Counseling. Volume 5 issue 1. 2005
- Presman S Roger. Software Engineering: A Practitioner's Approach: chapter 3 Perspective Process Model. New York: Mc GrawHill Company. 2005]
- Rachmalia, Nurina. Evaluasi Guru Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan, Bimbingan Konseling Universitas Negeri Jakarta. 2006
- Winarno, dkk. Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran. Malang: Genius Prima Media. 2009
- Yusuf, Muhamad. Fakultas Ilmu Pendidikan, Bimbingan Konseling Universitas Negeri Jakarta. 2007