

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR APLIKATIF
BERBASIS WEBSITE DALAM LAYANAN BIMBINGAN
KLASIKAL TERHADAP KESULITAN BELAJAR SISWA
KELAS VIII SMPN 2 GUNUNGHALU**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan dalam Bimbingan Dan Konseling



ADITYA TRIANA MUSTOPA
NIM 18010040
S1 Bimbingan Dan Konseling

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (IKIP) SILIWANGI
CIMAHI
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR APLIKATIF BERBASIS WEBSITE DALAM LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL TERHADAP KESULITAN BELAJAR SISWA KELAS VIII SMPN 2 GUNUNGHALU

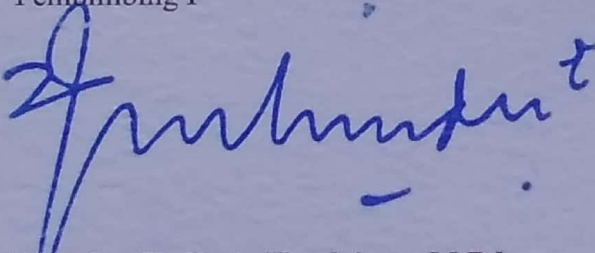
Oleh:

Aditya Triana Mustopa

NIM. 18010040

Disetujui dan disahkan oleh:

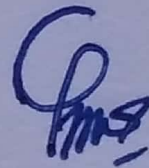
Pembimbing I



Prof. Dr. H. Heris Hendriana, M.Pd

NIDN. 0011096901

Pembimbing II

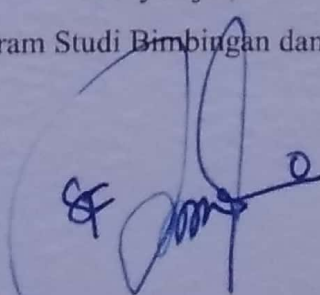


Wiwin Yuliani, M.Pd

NIDN. 0427079001

Menyetujui,

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling



Siti Fatimah, S.Psi., M.Pd

NIDN. 0413048606

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa isi skripsi dengan judul “Pengembangan media belajar aplikatif berbasis website dalam layanan bimbingan klasikal terhadap kesulitan belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Gununghalu” ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya, pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Cimahi, 18 Juli 2022

Peneliti,



Aditya Triana Mustopa
NIM. 18010040

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media belajar aplikatif berbasis website, yang dapat digunakan pada proses layanan bimbingan klasikal. Untuk mereduksi kesulitan belajar yang dialami oleh siswa. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dari Borg & Gall. Kegiatan penelitian dan pengembangan melalui studi identifikasi masalah, pengumpulan data, pembuatan produk hipotetik, uji ahli dan uji praktisi, revisi desain I dan uji coba produk. Subjek penelitian melibatkan satu ahli media, satu ahli materi, satu praktisi BK dan tiga puluh siswa dalam uji coba luas. Data yang terkumpul adalah data untuk mengukur kelayakan produk. Data yang dihasilkan melalui teknik pengumpulan data untuk mengukur kelayakan dalam bentuk lembar penilaian dari uji ahli dan uji praktisi serta hasil dari kelayakan pengguna. Teknik pengumpulan data untuk mengukur kelayakan produk menggunakan angket dan skala likert. Analisis data menggunakan deskriptif presentase. Berdasarkan hasil penilaian dari tiga validator diperoleh penilaian dapat digunakan, artinya bahwa media belajar aplikatif berbasis website ini layak/valid digunakan dalam pemberian layanan bimbingan klasikal bidang belajar. Ada peningkatan kemampuan mengatasi kesulitan belajar sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media belajar aplikatif. Sebelum menggunakan media belajar aplikatif berbasis website kemampuan dalam mengatasi kesulitan belajar memperoleh nilai rata-rata sebesar 72% dengan kategori tinggi. Setelah menggunakan media belajar aplikatif berbasis website memperoleh nilai rata-rata sebesar 81% dengan kategori tinggi. Sehingga peningkatan kemampuan mengatasi kesulitan belajar sebesar 9%.

Kata kunci: Pengembangan, Media Belajar Aplikatif, Kesulitan Belajar

ABSTRACT

The purpose of this research and development is to produce a product in the form of website-based applicative learning media, which can be used in the process of classical guidance services. To reduce learning difficulties experienced by students. This research and development is carried out using research and development methods from Borg & Gall. Research and development activities are carried out through problem identification studies, data collection, hypothetical product creation, expert testing and practitioner testing, design revision I and product trials. The research subjects involved one media expert, one material expert, one guidance and counseling practitioner and thirty students in a broad trial. The data collected is data to measure the feasibility of the product. The data generated through data collection techniques to measure feasibility in the form of assessment sheets from expert tests and practitioner tests as well as results from user eligibility. Data collection techniques to measure the feasibility of the product using a questionnaire and a Likert scale. Data analysis used descriptive percentage. Based on the results of the assessment of the three validators, an assessment can be obtained, meaning that this website-based applicative learning media is feasible/valid to be used in providing classical guidance services in the field of learning. There is an increase in the ability to overcome learning difficulties before and after the provision of classical guidance services by using applicative learning media. Before using website-based applicative learning media, the ability to overcome learning difficulties obtained an average score of 72% in the high category. After using website-based applicative learning media, the average score was 81% in the high category. So that the increase in the ability to overcome learning difficulties is 9%.

Keywords: *Development, Applicable learning media, Difficulty Learning*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang telah dianugerahkan , sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan media belajar aplikatif berbasis website dalam layanan bimbingan klasikal terhadap kesulitan belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Gununghalu.”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan serta kelayakan dari produk media belajar aplikatif berbasis website yang telah dibuat. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development (RnD)*. Penelitian ini dilakukan karena adanya hambatan yang terjadi pada proses layanan bimbingan yang dilaksanakan di SMPN 2 Gununghalu, terutama berkaitan dengan layanan bimbingan kesulitan belajar, maka dari itu peneliti mencoba memberi sebuah solusi untuk membantu hambatan yang terjadi terkait layanan bimbingan kesulitan belajar untuk lebih baik lagi dengan memanfaatkan media belajar aplikatif berbasis website.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam proses penelitian ini. Dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan saran dan kritik untuk kemajuan penulisan karya ilmiah yang akan peneliti lakukan dikemudian hari.

Cimahi, 27 Juli 2022

Peneliti,

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
<u>A.</u> LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
<u>B.</u> RUMUSAN MASALAH.....	6
<u>C.</u> TUJUAN PENELITIAN.....	6
<u>D.</u> MANFAAT PENELITIAN.....	7
<u>E.</u> DEFINISI OPERASIONAL.....	8
BAB II.....	10
KAJIAN TEORI.....	10
<u>A.</u> GRAND TEORY.....	10
<u>B.</u> MEDIA BELAJAR APLIKATIF.....	10
<u>1.</u> Pengertian Media Pembelajaran	10
<u>2.</u> Aplikatif.....	12
<u>3.</u> Media Belajar Aplikatif	12
<u>C.</u> WEBSITE.....	12
<u>1.</u> Pengertian Website	12
<u>2.</u> Jenis Website	13
<u>3.</u> Kriteria Website.....	16
<u>D.</u> BIMBINGAN KLASIKAL.....	19

<u>1.</u>	Pengertian Bimbingan Klasikal	19
<u>2.</u>	Pelaksanaan Bimbingan Klasikal.....	20
<u>3.</u>	Tujuan Bimbingan Klasikal	21
<u>4.</u>	Fungsi Layanan Bimbingan Klasikal.....	22
E.	APLIKASI CANVA.....	23
<u>1.</u>	Pengertian Canva	23
<u>2.</u>	Kelebihan Aplikasi Canva	23
<u>3.</u>	Kekurangan aplikasi Canva	25
<u>4.</u>	Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi Canva	25
<u>5.</u>	Tampilan Aplikasi Canva	27
F.	BIMBINGAN BELAJAR.....	29
<u>1.</u>	Pengertian Bimbingan Belajar	29
<u>2.</u>	Tujuan Bimbingan Belajar.....	30
<u>3.</u>	Fungsi Bimbingan Belajar	30
G.	KESULITAN BELAJAR.....	31
<u>1.</u>	Pengertian Belajar.....	31
<u>2.</u>	Pengertian Kesulitan Belajar	32
<u>3.</u>	Indikator Kesulitan Belajar	32
<u>4.</u>	Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar	33
<u>5.</u>	Pengelompokan Kesulitan Belajar.....	34
BAB III.....		36
METODE PENELITIAN.....		36
<u>A.</u>	JENIS PENELITIAN	37
<u>B.</u>	LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN.....	37
<u>1.</u>	Tahap Analisis	38
<u>2.</u>	Tahap Perancangan.....	40
<u>3.</u>	Tahap Validasi	40
<u>C.</u>	DESAIN UJI COBA.....	42
<u>D.</u>	SUBJEK UJI COBA.....	42
<u>E.</u>	INSTRUMENT PENELITIAN.....	44
<u>F.</u>	SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN.....	45
<u>G.</u>	JENIS DATA.....	46

BAB IV	48
PEMBAHASAN	48
<u>A.</u> PROSES PENGEMBANGAN PRODUK.....	48
<u>1.</u> Analisis Masalah.....	48
<u>2.</u> Desain Produk.....	48
<u>3.</u> Tampilan Dan Pelaksanaan.....	49
<u>4.</u> Tampilan Isi Media Belajar Aplikatif Berbasis Website	54
<u>5.</u> Hasil Uji Kelayakan Dari Para Ahli Dan Praktisi	60
<u>B.</u> PEMBAHASAN.....	60
<u>1.</u> Tingkat Kevalidan.....	60
<u>2.</u> Tingkat Keefektifan	61
BAB V.....	62
PENUTUP	62
<u>A.</u> KESIMPULAN.....	62
<u>B.</u> SARAN.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	69