



Pengembangan E-Modul Layanan Informasi Berbasis Android tentang Kepercayaan Diri

Iis Mulyati^{1✉}, Aunurrahman², Luhur Wicaksono³

Universitas Tanjungpura, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : f2151221002@student.student.untan.ac.id¹, aunurrahman@fkip.untan.ac.id²,
luhur.wicaksono@fkip.untan.ac.id³

Abstrak

Kepercayaan diri yang tinggi dapat membawa manfaat yang signifikan seperti peningkatan kualitas hidup, kesuksesan karir, hubungan sosial yang lebih baik, dan kemampuan mengatasi tantangan sehari-hari. Sebaliknya, rasa percaya diri yang rendah dapat menghambat perkembangan siswa, membatasi potensi dirinya, dan mengganggu kesejahteraan mental. Penelitian ini berfokus pada pengembangan e-modul kepercayaan diri berbasis Android untuk membantu konselor bimbingan dalam mencapai tujuan konseling dan pembelajaran. Metodologi penelitian yang digunakan adalah *Research & Development* (R&D) dengan model 4-D: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Penelitian ini melibatkan 46 siswa kelas X MAN 1 Pontianak, beserta pakar media, desain, dan konten. Fase Define mencakup analisis bagian depan, pembelajar, tugas, dan konsep untuk merumuskan tujuan pembelajaran, sedangkan fase Desain melibatkan konstruksi uji kriteria, pemilihan media, dan keputusan format. E-modul dikembangkan menggunakan PowerPoint, dikonversi ke format APK. Hasil validasi ahli media, desain, dan konten menunjukkan validitas tinggi, sedangkan uji pengembangan menghasilkan penilaian kuantitatif sangat positif. Umpan balik positif dari guru bimbingan dan siswa menegaskan relevansi dan efektivitas e-modul dalam meningkatkan rasa percaya diri dalam layanan konseling di Madrasah.

Kata Kunci: E-modul, Android, Kepercayaan Diri.

Abstract

High self-confidence can bring significant benefits such as improved quality of life, career success, better social relationships, and the ability to tackle daily challenges. Conversely, low self-confidence can hinder students' development, limit their potential, and disrupt mental well-being. This research focuses on developing an Android-based e-module on self-confidence to aid guidance counselors in achieving counseling and learning goals. The research methodology employs Research & Development (R&D) using the 4-D model: Define, Design, Develop, and Disseminate. The study involves 46 tenth-grade students from MAN 1 Pontianak, along with experts in media, design, and content. The Define phase includes front, learner, task, and concept analyses to formulate instructional objectives, while the Design phase involves criterion-test construction, media selection, and format decisions. The e-module was developed using PowerPoint, converted to APK format. Validation results from media, design, and content experts show high validity, with development testing yielding very positive quantitative ratings. Positive feedback from guidance counselors and students confirms the relevance and effectiveness of the e-module in enhancing self-confidence in counseling services at Madrasahs.

Keywords: E-module, Android, Self-Confidence.

Copyright (c) 2024 Iis Mulyati, Aunurrahman, Luhur Wicaksono

✉ Corresponding author :

Email : f2151221002@student.student.untan.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6862>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Kepercayaan diri adalah salah satu aspek psikologis yang memiliki dampak signifikan dalam kehidupan peserta didik. Kepercayaan diri yang tinggi dapat memberikan manfaat besar, seperti peningkatan kualitas hidup, keberhasilan dalam karier, hubungan sosial yang lebih baik, dan kemampuan untuk mengatasi tantangan dan hambatan dalam kehidupan sehari-hari. Sebaliknya, rendahnya tingkat kepercayaan diri dapat menghambat perkembangan peserta didik, membatasi potensi, dan mengganggu kesejahteraan mental. Perkembangan teknologi informasi, khususnya platform Android, telah memungkinkan pengembangan aplikasi berbasis mobile yang dapat memberikan informasi dan dukungan terkait dengan kepercayaan diri.

Kepercayaan diri bagi seorang pelajar atau peserta didik menjadi sangat penting bagi kehidupannya yang juga akan mempengaruhi proses pergaulan dan proses belajarnya. Karena tidak semua peserta didik memiliki kepercayaan diri yang bagus, pasti ada peserta didik yang merasa dirinya tidak mempunyai kepercayaan diri yang baik sehingga mereka merasa tidak percaya diri untuk mengajukan suatu pertanyaan apalagi untuk menyampaikan pendapat mengenai materi yang telah dipelajari dikelas, merasa minder, takut salah, dan takut tidak dihargai. Sebenarnya masalah-masalah itu yang selalu muncul pada peserta didik yang tidak mempunyai kepercayaan diri yang baik.

Peserta didik pada jenjang Madrasah Aliyah/Sekolah Menengah Atas (SMA) berada pada fase remaja yang serig kali dikenal dengan masa mencari jati diri. Menurut Diananda (2019) “Remaja merupakan peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan kehidupan orang dewasa. Dilihat dari fisiknya mereka seperti orang dewasa tetapi sesungguhnya belum dapat menunjukkan sikap dewasa”. Remaja memiliki tugas perkembangan yang harus dipenuhi. Tugas perkembangan remaja adalah menemukan jati diri. E-modul layanan informasi berbasis Android adalah salah satu solusi yang dapat di manfaatkan guru bimbingan konseling untuk meningkatkan perkembangan peserta didik salah satunya kepercayaan diri. Peneliti mengembangkan e-modul layanan informasi yang digunakan sebagai media dalam Teknik konseling berbasis android yang menarik dan inovatif sehingga peserta didik dapat memanfaatkan e-modul sebagai layanan informasi dalam mencari informasi yang dibutuhkan berkaitan dengan kepercayaan diri.

Rasa tidak percaya diri sangat berpengaruh dalam kesuksesan kegiatan belajar, misalnya individu tidak berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, dan lain sebagainya sehingga hasil belajarnya akan rendah. Remaja yang memiliki rasa percaya diri yang baik memiliki keyakinan dan selalu berusaha mengembangkan potensi diri secara maksimal, sebaliknya remaja yang memiliki kepercayaan diri yang kurang baik mereka tidak mampu mengembangkan bakat, minat, dan potensi yang ada didalam dirinya dan tidak mampu mengaktualisasikan diri dengan maksimal (Komara, Pamungkas, & Dewi, 2022).

Kepercayaan diri yang rendah dapat menghambat perkembanganpotensi diri peserta didik karena mereka tidak yakin dengan kemampuan diri, mudah menyerah serta berpandangan negatif.

Kenyataannya kepercayaan diri menjadi salah satu kebutuhan peserta didik di MAN 1 Pontianak berdasarkan hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD). AKPD yang digunakan merupakan angket *need assessment* yang telah direkomendasi PPPPTK BK sebagai alat pengumpulan data kebutuhan peserta didik dalam layanan bimbingan konseling. Berdasarkan hasil AKPD tersebut maka salah satu program BK yaitu memberikan layanan bimbingan konseling untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Sebagai upaya bantuan yang diberikan kepada peserta didik untuk meningkatkan kepercayaan dirinya adalah dengan melakukan intervensi agar tercapai tujuan bimbingan konseling.

E-modul layanan informasi berbasis android adalah sebagai media bimbingan konseling yang dapat menjadi salah satu intervensi untuk membantu peserta didik dalam mengatasi masalah pribadi khususnya dalam kepercayaan diri. Media tersebut merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling. Menurut Kurniasih, C, & Bhakti (2021) “E-modul berbasis android merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar

baik secara terbimbing maupun secara mandiri”. Melihat situasi dan kondisi yang semakin serba digital menjadikan modul digital menjadi media pembelajaran yang bisa untuk dikembangkan dalam pemberian layanan informasi kepercayaan diri. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Farawansah, V. Y., & Makmur, (2022) bahwa “E-modul berbasis android dalam mendukung aktivitas belajar mandiri peserta didik”. E-modul berbasis android ini merupakan bagian dari layanan konseling dalam menyelesaikan permasalahan siswa yaitu kepercayaan diri dan dalam layanan konseling ini guru bimbingan konseling menyelesaikan masalah dengan memberikan buku-buku bacaan dalam bentuk e-modul.

Pengembangan E-modul berbasis Android sebagai sarana untuk meningkatkan kepercayaan diri dan merupakan langkah inovatif yang menarik dalam pendidikan. Penelitian ini menekan pada peningkatan literasi membaca peserta didik karena didalam e-modul ini terdapat menu cerita inspiratif dan video inspirasi untuk meningkatkan kepercayaan diri. Terlebih lagi, pengembangan e-modul memperkaya kerangka pengetahuan yang ada dengan mengeksplorasi potensi teknologi modern untuk memperkuat aspek psikologis seperti kepercayaan diri. Penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi metode-metode konvensional seperti konseling individu, pelatihan keterampilan sosial, atau intervensi berbasis kelompok dalam penggunaan media pembelajaran. Namun dengan adanya kemajuan teknologi, penggunaan E-modul berbasis Android menawarkan pendekatan yang lebih fleksibel dan mudah diakses oleh peserta didik. E-modul ini dirancang agar peserta didik mudah mengaksesnya kapan saja dan dimana saja, tidak membutuhkan ruang yang banyak karena berupa modul digital yang dapat diakses pada smartphone dan peserta didik tidak memiliki rasa takut dalam penggunaannya sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri. E-modul yang digunakan sebagai media untuk layanan informasi dalam bentuk berbasis android yang menarik dan inovatif sehingga peserta didik dapat memanfaatkan e-modul konseling untuk mencari informasi yang dibutuhkan. E-modul digital merupakan media pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk membantu proses pemberian informasi baik bagi guru bimbingan konseling maupun peserta didik yang kemudian dibuat dalam bentuk elektronik atau digital (Alawaiyah, 2021).

Adanya pengembangan e-modul layanan informasi berbasis android dan diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik secara maksimal sehingga e-modul dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu guru bimbingan konseling dalam pencapaian tujuan konseling pembelajaran dan dapat mendukung program Pendidikan dalam meningkatkan Gerakan Literasi Sekolah..

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-Modul Layanan Informasi Berbasis Android Tentang Kepercayaan Diri”. Tujuan dari penelitian ini antara lain: (1) Mengembangkan desain e-modul layanan informasi berbasis android tentang kepercayaan diri. (2) Mendeskripsikan profil e-modul layanan informasi berbasis android tentang kepercayaan diri (3) Mengetahui efektivitas e-modul layanan informasi berbasis android tentang kepercayaan diri.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/ R & D*) Metode *R & D* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan untuk menguji keefektifan suatu produk (Sugiyono, 2016). Penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan produk baru dan menguji produk tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Aunurrahman (2019), yang menjelaskan bahwa “Penelitian pengembangan dalam pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan”. Model yang digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan e-modul layanan informasi berbasis android tentang kepercayaan diri adalah model *4-D (four-D model)* dari Thiagarajan, dalam Andriani & Hadijah (2021) yaitu; (1) *define* atau pendefisian, (2) *design* atau perancangan, (3) *develop* atau pengembangan, dan (4) *disseminate* atau penyebarluasan. Tahapan

yang telah diselesaikan pada penelitian ini mencapai 3D (define, design dan develop) yang dilakukan dengan melibatkan ahli materi dan ahli media. Proses akhir model D terakhir adalah disseminate dilakukan dengan penyebaran kuesioner pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2015) bahwa model 4D yang terdiri dari tahap *define, design, develop* dan *disseminate*.

Prosedur Penelitian

Pengembangan e-modul layanan informasi berbasis android tentang kepercayaan diri terdiri dari 4 tahap, yaitu: Tahap Pendefinisian (*Define*) dimana tahap ini bertujuan untuk melakukan analisis terhadap hal-hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan dalam tahapan ini meliputi 5 langkah yaitu: analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap Perencanaan (*Design*) dimana tahap ini terdiri dari 3 langkah, yaitu: penyusunan tes dan pemilihan media serta pemilihan format. Tahap Pengembangan (*Develop*) dimana tahap ini meliputi validasi, revisi dan uji coba Produk. Tahap Penyebaran (*Disseminate*) dimana tahap ini merupakan tahap penyebara e-modul Berbasis Android dalam pembelajaran di kelas yang hanya terbatas pada 46 siswa.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 1 Pontianak sebanyak 46 siswa dengan menggunakan teknik pengambilan sampel acak sederhana (*simple random sampling*).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Pontianak yang beralamat di Jalan di Jln. H. Haruna, Kelurahan Sei Jawi, Kecamatan Pontianak Barat, Kota Pontianak. Penelitian ini dilakukan mulai studi pendahuluan sampai selesai yang dilakukan pada bulan Maret sampai bulan April 2024.

Jenis Data

Jenis data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang diperoleh dari angket siswa dan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran angket untuk mengetahui kelayakan *e-modul*.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar angket siswa dan lembar validasi validator. Lembar Validasi bertujuan untuk memberikan masukan, kritik dan saran untuk penyempurnaan *e-modul* yang terbagi kedalam 3 angket penilaian yaitu validasi ahli media, ahli desain dan ahli materi. Metode yang digunakan dalam penilaian validasi adalah dengan menggunakan skala likert yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Skala Penilaian Validator

| Penilaian | Skor |
|----------------------|------|
| Sangat Sesuai (SS) | 5 |
| Sesuai (S) | 4 |
| Cukup Sesuai (CS) | 3 |
| Kurang Sesuai (KS) | 2 |
| Tidak Sesuai (TS) | 1 |

Sumber: Diadaptasi dari Riduwan (2016)

Lembar angket siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap *e-modul* yang dikembangkan dengan cara menyebarkan angket pada siswa. Penilaian lembar angket siswa yaitu dengan menggunakan skala skala likert respon siswa yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Skala Likert Respon Siswa

| No | Penilaian | Skor | |
|----|---------------------|--------------------|--------------------|
| | | Pernyataan Negatif | Pernyataan Positif |
| 1 | Sangat Setuju | 1 | 5 |
| 2 | Setuju | 2 | 4 |
| 3 | Ragu-ragu | 3 | 3 |
| 4 | Tidak Setuju | 4 | 2 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju | 5 | 1 |

Sumber: (Riduwan, 2016)

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data berdasarkan lembar validasi *e-modul* oleh validator dan lembar angket siswa oleh responden. Tahapan teknik analisis data yaitu:

Analisis Lembar Validasi merupakan data yang diperoleh dari validator kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah indikator

Hasil kelayakan *e-modul* yang diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor kelayakan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 3 Kriteria Skor Kelayakan

| Skor | Rumus | Nilai | Klasifikasi |
|------|----------------------|-------|---------------|
| 5 | $X > 4,01$ | A | Sangat Baik |
| 4 | $3,34 < X \leq 4,01$ | B | Baik |
| 3 | $2,26 < X \leq 3,34$ | C | Cukup |
| 2 | $1,99 < X \leq 2,26$ | D | Kurang |
| 1 | $X \leq 1,99$ | E | Sangat Kurang |

Sumber: Riduwan (2016)

Berdasarkan kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui kualitas dari produk *e-modul* yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian “B” yang termasuk kategori “Baik”, maka *e-modul* yang dikembangkan “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran. *E-modul* dikatakan dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik jika kepercayaan diri peningkatan, terjadi peningkatan kepercayaan diri peserta didik dapat dilihat dari sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul* berbasis android.

Analisis lembar angket respon siswa merupakan data yang diperoleh dari lembar angket respon siswa terhadap *e-modul* kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus perhitungan menurut Cohen, L, Manion, L. & Morrison (2018) sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean (nilai rata-rata)

$\sum X$ = Jumlah nilai keseluruhan

N = Banyak responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut hasil dan pembahasan Pengembangan E-Modul Layanan Informasi Berbasis Android Tentang Kepercayaan Diri. Prosedur pengembangan *e-modul layanan informasi berbasis android tentang kepercayaan diri*, meliputi tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Berikut penjelasan terhadap dalam tahapan 4-D (*four-D model*) sebagai berikut:

1. Tahap pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

a. Analisis Awal (*Front Analysis*)

Hasil informasi yang diperoleh pada analisis kebutuhan awal dengan melihat kebutuhan peserta didik dilapangan ditemukan kepercayaan diri peserta didik di MAN 1 Pontianak tergolong masih rendah. Untuk penyelesaian alternatif, berdasarkan fakta-fakta yang ada peneliti mengembangkan e-modul yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa melalui android. Pembelajaran di MAN 1 Pontianak memperkenankan peserta didik untuk menggunakan *smartphone*.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Hasil analisis karakteristik peserta didik di MAN 1 Pontianak menunjukkan bahwa hasil pengolahan data AKPD peserta didik dengan persentase (60,24%) bahwa peserta didik kurang memiliki rasa percaya diri. Untuk meningkatkan kepercayaan diri maka diperlukannya suatu media pembelajaran yang berbentuk e-modul.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Hasil diskusi dengan guru BK bahwa untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik diberikanlah e-modul yang berisikan materi, bacaan inspiratif kepercayaan diri dan video motivasi kepercayaan diri.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep memperoleh hasil bahwa e-modul yang dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kondisi peserta didik. E-modul kepercayaan diri dirancang dalam bentuk sistem operasi android, yang memuat berbagai konten yang diharapkan mampu untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik di MAN 1 Pontianak.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Rumusan tujuan pembelajaran pada e modul berdasarkan hasil observasi disesuaikan dengan tujuan dalam pengembangan produk. Dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Peserta didik memahami kemampuan diri
- 2) Peserta didik berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain serta berani menjadi diri sendiri.
- 3) Peserta didik memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu e-modul yang dapat digunakan dalam layanan informasi bimbingan dan konseling. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Penyusunan Tes (*criterion-test construction*)

Penilaian kepercayaan diri siswa dengan menggunakan pernyataan inventory kepercayaan diri dalam bentuk angket dengan menggunakan skala linier. Pernyataan inventory kepercayaan diri dengan menggunakan skala linier adalah sebagai berikut: Sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

b. Pemilihan Media (*media selection*)

Media yang ditemukan adalah media online berupa e-modul yang dirancang dengan menggunakan power point ispiring suite dan website 2 apk.builder pro. Dalam media e-modul ini terdapat menu pembelajaran untuk meningkatkan kepercayaan diri yaitu: materi, video motivasi kepercayaan diri, bacaan inspiratif.

c. Pemilihan Format (*format selection*)

E-modul kepercayaan diri dikembangkan dalam format aplikasi android yang terdiri dengan berbagai menu didalamnya. Desain awal dibuat adalah dalam bentuk flowchart yang menggambarkan urutan dan struktur e-modul kepercayaan diri. Flowchart yang telah dibuat kemudian dijadikan pedoman untuk merancang *storyboard* sehingga dihasilkan rancangan perencanaan yang sesuai dengan struktur media, berikut desain storybord e-modul kepercayaan diri:



Halaman awal untuk memulai membuka emodul



Halaman Menu utama pada e-modul pembelajaran

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tujuan dari tahapan ini adalah mengemabangkan E-Modul Kepercayaan Diri sebagai produk tervalidasi baik dari ahli maupun dari uji coba pengembangan. Produk awal e-modul kepercayaan diri dibuat dengan memperhatikan hal-hal yang telah berjalan pada dua tahapan sebelumnya. Adapun tahapan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Pengembangan Produk

Dalam pembuatan aplikasi android ini ada beberapa program yang harus disiapkan antara lain:

a. Microsoft Power Point



Gambar 1 Tampilan Power Point

Pada tampilan power point terdapat bagian design pilih bagian *slide size* kemudian atur seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2 Slide Size dalam Power Point

Setelah itu Klik OK sehingga tampilan power point akan berubah seperti dibawah ini:



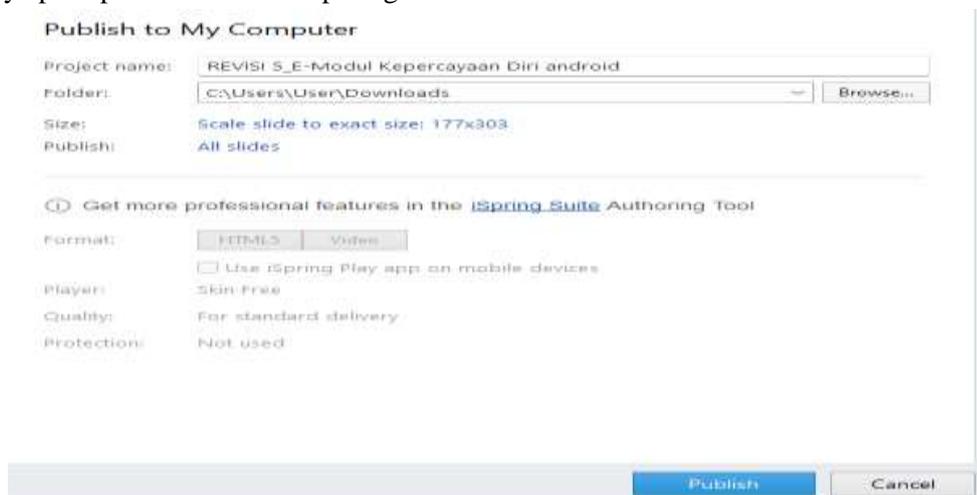
Gambar 3 Tampilan Slide Power Point

b. Convert Power Point ke HTML 5 dengan Ispiring Suite



Gambar 4 Tampilan Ispiring Suite

Selanjutnya pilih publish dan atur seperti gambar berikut:



Gambar 5 Tampilan Ispiring Suite Menu Publish

Klik publish dan tunggu hingga selesai maka pada folder *HTML5* di drive download akan terdapat satu folder hasil *publish* microsoft power point ke HTML 5.

c. Proses selanjutnya adalah membuat aplikasi android dari APK builder menjadi aplikasi android dengan langkah-langkah sebagai berikut:



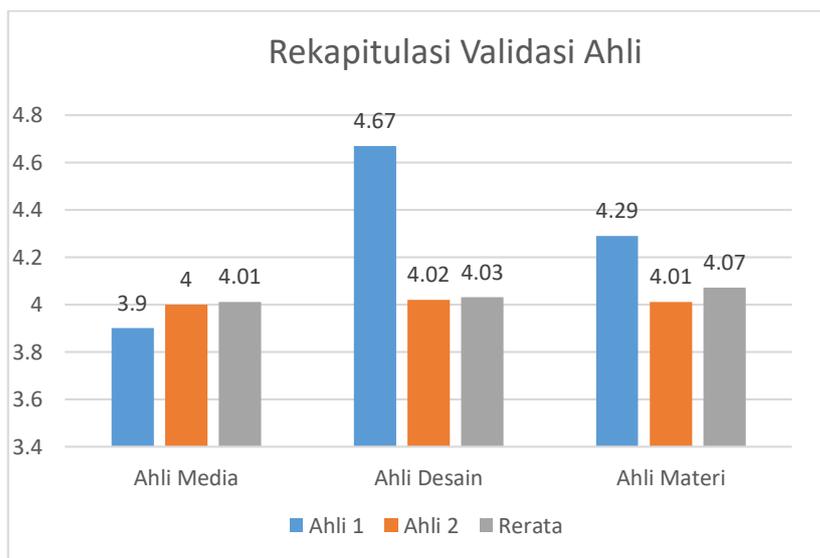
Gambar 6 Tampilan APK Builder

Setelah pengaturan selesai tinggal klik Generate APK dan tunggu hingga selesai (Finish), pindah aplikasi yang sudah dibuat ke android.

2. Uji Coba Pengembangan

E-modul pembelajaran yang akan digunakan oleh guru bk dan peserta didik terlebih dahulu divalidasi, yaitu validasi media, validasi desain dan validasi Materi.. Validasi e-modul dilakukan oleh pakar pendidikan sesuai dengan bidang kajiannya. Penguji validitas ini dilakukan bertujuan untuk memeriksa kesesuaian dan kelayakan e-modul oleh Validator terdiri dosen dan praktisi.

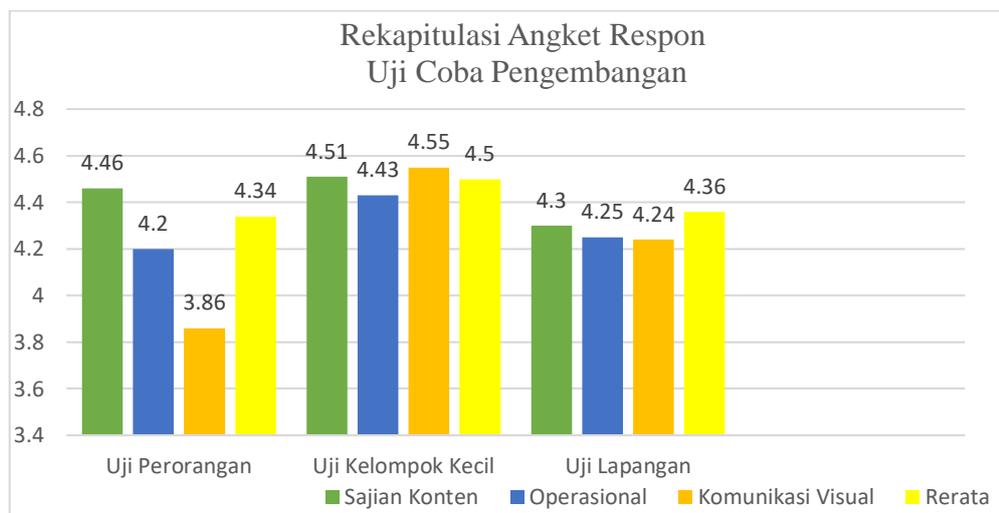
Berdasarkan validasi ahli media, ahli desain dan ahli materi dalam tahapan *expert appraisal* dapat disajikan pada grafik rekapitulasi validasi data validasi ahli sebagai berikut:



Gambar 7 Grafik Rekapitulasi Validasi Ahli

Berdasarkan Grafik dan hasil dari validasi ahli menunjukkan bahwa para ahli sepakat menyatakan produk e-modul berbasis android layak untuk diujicobakan. Hasil validasi pada tahapan *expert appraisal* ini kemudian menghasilkan sebuah asumsi penilaian bahwa *e-modul berbasis android* yang dikembangkan valid untuk dilanjutkan pada tahapan penelitian berikutnya yaitu uji coba pengembangan. yang terdiri dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Hasil uji coba pengembangan tersebut direkapitulasi sesuai dengan hasil angket respon pada tahapan development testing dapat disajikan pada grafik berikut



Gambar 8 Hasil Angket Respon Uji Coba Pengembangan

Berdasarkan gambar 8 di atas, dapat dilihat bahwa rerata hasil angket respon uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan sebesar 4,34, 4,50 dan 4,36. Hasil angket respon dalam ketiga uji coba pengembangan memiliki nilai >4,00. Hal ini berarti pengguna *E-modul Berbasis Android* memperoleh respon “sangat baik” dari ketiga uji coba pengembangan. Jika dibandingkan dengan rekapitulasi respon terhadap ketiga aspek dalam setiap uji coba maka dapat diasumsikan bahwa terjadi penurunan nilai rerata respon seiring dengan kenaikan jumlah responden. Hal ini dapat berarti bahwa dengan semakin banyak jumlah respon yang dilibatkan dalam uji coba semakin banyak penilai, dan semakin banyak aspek penilaian yang dieksplorasi oleh responden. Proses-proses inilah yang kemudian akan meningkatkan tingkat validasi dari suatu media dan akan menghasilkan suatu media yang lebih reliabel ke semua kalangan pengguna.

4. Tahap Penyebaran (*diseminate*)

Tujuan dari tahapan ini adalah menyebarkan *E-modul Berbasis Android* yang telah tervalidasi kepada khalayak luas. Tahapan *diseminate* ini dilakukan berupa implementasi *E-modul Berbasis Android* kepada peserta didik yang kemudian menjawab sub masalah tiga berkaitan dengan efektivitas produk. Penyebarluasan berikutnya akan dilakukan dengan publikasi hasil penelitian.

Pembahasan

E-modul layanan informasi berbasis android tentang kepercayaan diri merupakan materi dan bahan bacaan yang digunakan dalam kegiatan layanan konseling. Menurut Nursalim dalam Mardhatilla, (2021) menjelaskan “Agar materi atau masalah yang dibahas dapat dipahami oleh siswa yang pada gilirannya masalah siswa terpecahkan dengan baik maka dibutuhkan media”. E-modul ini akan menjadi aspek yang menyenangkan karena dihadirkan dengan bentuk media interaktif yang dirancang dengan microsoft power point yang berisikan berbagai media yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) yang terdiri dari perpaduan berbagai media seperti audio, video, teks bersifat interaktif sehingga lebih menarik serta disajikan dalam produk akhir berupa e-modul berbasis android. Menurut Fakhruddin & Aditya (2021) E-modul berbasis Android muncul sebagai salah satu solusi inovatif dalam pengembangan media pembelajaran. E-modul, yang merupakan bentuk penyajian materi pembelajaran dalam format digital, menggabungkan keunggulan teknologi cetak dengan kemampuan teknologi komputer. menurut Aminatun, Subali, Prihartina, Masing, &

Dwiyani (2016) mendefinisikan “Development is the process of translating the design specifications into physical form”. Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Spesifikasi desain adalah suatu produk yang dirancang baik dalam tingkat makro seperti program dan kurikulum maupun dalam tingkat mikro seperti modul, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Penggunaan e-modul layanan informasi berbasis android dapat membantu efektifitas penyampaian layanan bimbingan dan konseling. Sondang P. Siagian dalam Badriyah (2020) memberikan definisi “Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya”. Pemanfaatan modul elektronik berbasis android sebagai media layanan informasi dalam bimbingan konseling dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi agar tidak verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, merubah perilaku dari yang tidak diinginkan menjadi sesuai yang diinginkan. Adanya pengembangan e-modul layanan informasi berbasis android yang efektif dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik secara maksimal.

Manfaat e-modul dalam pembelajaran yaitu untuk membangkitkan motivasi, dan e-modul dibuat menjadi lebih merata, sesuai dengan akademik dan berbentuk elektronik sehingga mengurangi biaya yang lebih tinggi. Kualitas e-modul yang baik untuk dijadikan sebuah media bahan ajar dalam pembelajaran dan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, dan e-modul pun dapat digunakan kapan saja dan dimana saja dalam waktu yang fleksibel, hal tersebut dijelaskan oleh Suryaningtyas, Permana, & Wibowo (2020). E-modul yang menjadikan pembelajaran lebih berkualitas, lebih menarik, lebih mudah dan dapat digunakan dimana saja. Dan diperkuat oleh Analicia & Yogica (2021) E-modul memiliki manfaat untuk pembelajaran lebih menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan waktu yang fleksibel.

E-Modul Berbasis Android dilakukan dengan model 4D yang berlangsung secara sistematis dan sistematis. Adapun tahapan alur pengembangan meliputi *define, design, develop and disseminate*. Dalam tahapan *define* merupakan langkah menentukan instruksi apa yang diperlukan dan bagaimana merencanakan proyek desain instruksional, Oleh karena itu tahapan ini memuat proses-proses analisis berupa front analysis, learner analysis, task analysis, concept analysis dan specifying instructional objectives. Pada tahapan *desain* menghasilkan suatu produk desain e-modul berbasis android yang sebagai salah satu inovasi media pembelajaran. Inovasi ini dilakukan untuk mengembangkan e-modul yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan memberdayakan dalam literasi membaca peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Maharani, (2022). Dalam tahapan *develop* menghasilkan produk akhir yang tervalidasi oleh ahli yaitu ahli media, ahli desain dan ahli materi. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa rerata penilaian kuantitatif validasi dari ahli media, desain dan materi dengan nilai sebesar 4.01, 4.03 dan 4.07, dimana ketiga hasil tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Valid” atau “Sangat Baik” sedangkan untuk hasil uji coba pengembangan yang terdiri dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa rerata penilaian kuantitatif sebesar 4.34, 4.5 dan 4.36 dimana ketiga hasil tersebut termasuk dalam “Sangat Baik” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan e-modul layanan informasi berbasis android tentang kepercayaan diri dapat diambil kesimpulan yaitu desain dan pengembangan e-modul layanan informasi berbasis android tentang kepercayaan diri dilakukan secara komprehensif menggunakan model pengembangan 4D yang terbagi ke dalam 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) oleh Elvarita Fitri (2021). E-modul ini telah melalui proses validasi yang intensif oleh ahli media, desain, dan materi, serta telah diuji dalam berbagai tahapan, termasuk uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan, dengan hasil respons yang sangat baik. Dalam uji coba pengembangan dilakukan oleh 46 peserta didik. E-modul tersebut dibangun dengan memanfaatkan aplikasi

PowerPoint dan Inspiring Suite yang dikonversi menjadi APK, menyajikan kombinasi media teks, gambar, dan video, serta dilengkapi dengan fitur-fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, seperti instrumen musik dan navigasi. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa rerata penilaian kuantitatif validasi dari ahli media, desain dan materi dengan nilai sebesar 4.01, 4.03 dan 4.07, dimana ketiga hasil tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Valid” atau “Sangat Baik” sedangkan untuk hasil uji coba pengembangan yang terdiri dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa rerata penilaian kuantitatif sebesar 4.34, 4.5 dan 4.36 dimana ketiga hasil tersebut termasuk dalam “Sangat Baik” dan layak. Respons positif dari guru BK dan peserta didik menegaskan bahwa e-modul ini relevan dan dapat diterapkan secara efektif pada layanan bimbingan konseling di MAN 1 Pontianak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawaiyah, Angelina Dan. (2021). *Pengembangan E-Modul Bimbingan Karier My Career Future*. Retrieved From <https://Ojs.Abkinjatim.Org/Index.Php/Ojspdabkin/Article/View/109>
- Aminatun, T., Subali, B., Prihartina, I., Masing, F. A., & Dwiyani, A. (2016). *Pengembangan E-Modul Berbasis Android Mobile Materi Ekosistem Lokal Nusa Tenggara Untuk Meningkatkan*. Seminar Nasional Pendidikan Sains, 223–230.
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). *Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pada Materi Sistem Gerak*. Jurnal Edutech Undiksha, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V9i2.38604>
- Andriani, D., & Hadijah, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Kuliner Etnis Sulawesi Selatan Bagi Mahasiswa Program Studi Vokasi Perhotelan*. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 7(1), 86. <https://doi.org/10.33394/Jk.V7i1.3160>
- Aunurrahman. (2019). *Buku Ajar Penelitian Kualitatif & Pengembangan*, 49.
- Badriyah. (2020). *Pengembangan Media Layanan Informasi Studi Lanjut Berbasis Multimedia Flip E-Book Untuk Siswa Sma*. Jurnal Konseling Pendidikan Islam, 1(1), 27–40. <https://doi.org/10.32806/Jkpi.V1i1.5>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research Methods In Education (8th ed)*. American Journal Of Pharmaceutical Education, 66(1), 5–19.
- Diananda, A. (2019). *Psikologi Remaja Dan Permasalahannya* Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam, 1(1), 116–133.
- Elvarita Fitri. (2021). *Profil Kepercayaan Diri Remaja Serta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jurnal Penelitian Indonesia, 4(6), 1.
- Fakhrudin, M., & Aditya. (2021). *Pengembangan E-Modul Berplatform Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan Untuk Siswa Kelas Xi*. Muhammad Fakhrudin Budihardjo Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Sur.
- Farawansah, V. Y., & Makmur, T. (2022). *Tinjauan Integratif Studi Difusi Inovasi Teknologi Pendidikan Di Sekolah*. Majalah Ilmiah Pembelajaran, 6(1).
- Hamdani. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Cv Pustaka Setia.
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar*. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(2), 316. <https://doi.org/10.33578/Jpkip.V11i2.8585>
- Kurniasih, C., & Bhakti, C. . (2021). *Modul Digital Career Planning Sebagai Alternatif Media Perencanaan Karir Siswa Sma Kelas X*. In *Prosiding Semianar Nasional Bimbingan Konseling*.
- Maharani, M. & K. (2022). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Google Meet Dan Google Edukatif* : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 6 No 3 Juni 2024
p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

- 2864 *Pengembangan E-Modul Layanan Informasi Berbasis Android Tentang Kepercayaan Diri - Iis Mulyati, Aunurrahman, Luhur Wicaksono*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6862>
- Form Di Masa Pandemi. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(3), 191–199.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4923>
- Mardhatilla, Z. M. (2021). Proceeding Of Integrative Science Education Seminar. *Proceeding Of Integrative Science Education Seminar (Pisces)*, 1, 441–448.
- Riduwan. (2016). Tabel 2. Skala. *Pengantar Statistik*.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D. *Alfabeta*.
- Suryaningtyas, A. D., Permana, H., & Wibowo, F. C. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Android Dengan Metode Fodem Pada Materi Gelombang Bunyi Dan Gelombang Cahaya, *Ix*, 169–176.
<https://doi.org/10.21009/03.Snf2020.02.Pf.25>
- Trianto. (2015). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4d Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 1–15.
<https://doi.org/10.35316/jpii.v2i1.56>