

PENGEMBANGAN *SOFTWARE* GAYA BELAJAR BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 13 SURABAYA

Marta Dwi Anggraini

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: martaanggraini@mhs.unesa.ac.id

Hadi Warsito Wiryosutomo

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: hadiwarsito@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk berupa *Software* Gaya Belajar dengan kriteria akseptabilitas produk yang mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan yang mana *software* gaya belajar ini dapat membantu siswa mengidentifikasi gaya belajar yang dominan pada dirinya dan memberikan wawasan tentang tipe gaya belajar.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall dengan tahapannya, meliputi (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) mengembangkan bentuk produk awal, (4) uji coba awal (validasi), (5) revisi produk awal, (6) uji coba lapangan skala kecil. Hasil validasi dan uji coba didapatkan data kuantitatif hasil akseptabilitas produk oleh ahli materi sebesar 79,69% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi, ahli media sebesar 85,9% dengan kriteria penilaian produk sangat baik, tidak perlu direvisi dan calon pengguna siswa dan konselor sebesar 87,29% dan 91,05% dengan kriteria penilaian produk sangat baik, tidak perlu direvisi. Sedangkan hasil analisis uji lapangan kecil untuk mengetahui perbedaan nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *software* gaya belajar menunjukkan bahwa hasil "test statistic" diketahui $Asymp.Sig (2-tailed) = 0,016$, karena nilai 0,016 lebih kecil dari $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, artinya ada perbedaan prestasi belajar siswa untuk pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Software* gaya belajar dapat meningkatkan prsetasi belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, *Software*, Gaya Belajar

Abstract

This study aims to develop product Learning Style Software with product acceptability criteria that cover aspects of usability, appropriateness, accuracy and propriety which software this learning style can help students identify the dominant learning style in themselves and provide insight into the type of learning style.

This study uses the Borg & Gall development model. Among them are the stages, namely (1) preliminary study, (2) planning, (3) developing initial product forms, (4) initial trials (validation), (5) initial product revisions, (6) small scale field trials. Validation and trial results obtained quantitative data the results of product acceptability by material experts indicated 79.69% with good product appraisal criteria, no need to be revised, media experts indicated 85.9% with excellent product assessment criteria, no need to be revised and prospective student users and counselors of 87.29% and 91.05% with excellent product assessment criteria, no need to be revised. While the results of small field test analysis to know differences in the value of student learning outcomes before and after using learning style software shows that the results of "test statistics" known $Asymp.Sig (2-tailed) = 0.016$, because the value of 0.016 is smaller than < 0.05 then it can be concluded that H_a is accepted, meaning that there are differences in student learning achievement for pretest and posttest, so that it can be concluded that learning styles software can increase student learning preset.

Keywords: development, software, learning style

I. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan suatu lembaga untuk proses belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran. Belajar menjadi salah satu bagian paling penting dalam dunia pendidikan. Belajar dilakukan sepanjang hidup manusia untuk mendapatkan pengalaman yang mereka peroleh semasa hidupnya, dalam melakukan segala kegiatan dan membawa mereka untuk menentukan pilihan antara jalan hidup yang baik atau jalan hidup yang buruk dan sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Namun dalam hal ini lebih dispesifikkan pada belajar dalam institusi pendidikan, dimana dalam pendidikan, belajar menjadi salah satu bagian yang paling penting. Belajar menurut Pritchard (2009: 1) ialah suatu proses pemahaman dan juga keterlibatan. Keterlibatan ini cukup luas mulai dari keterlibatan dalam proses pembelajaran formal maupun

non formal. Menurut Winkel (1991: 34) adanya perubahan dalam pola perilaku menandakan telah terjadi proses belajar, perubahan akibat belajar itu akan bertahan lama, bahkan, sampai taraf tertentu perubahan itu tidak akan menghilang.

Secara umum belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terbentuk karena pengalaman maupun ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang. Pengalaman tersebut diperoleh dari interaksi dengan lingkungannya maupun melalui ilmu pengetahuan yang diperolehnya. Karena masing-masing anak memiliki pengalaman yang berbeda-beda dan memungkinkan juga masing-masing anak memiliki cara belajar yang berbeda-beda pula sesuai dengan kenyamanan dan karakteristik diri mereka. Oleh karena itu mereka akan belajar mengembangkan pikirannya sesuai dengan keinginannya untuk mencapai hasil yang maksimal.

Belajar untuk menciptakan suasana yang nyaman dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan maka perlu adanya cara belajar yang sesuai dengan kondisi masing-masing anak. Pengembangan pribadi siswa dapat dilakukan dengan cara memahami dan mengenali karakteristik pribadi siswa itu sendiri, salah satunya mengenai gaya belajar. Belajar menjadi prioritas utama dalam setiap sekolah, tidak menutup kemungkinan di setiap sekolah siswa yang melakukan proses belajar memiliki hasil belajar yang berbeda-beda. Ada siswa yang mendapatkan hasil belajar yang tinggi dan ada juga siswa yang mendapatkan hasil belajar rendah, siswa dengan hasil belajar rendah ini dapat dikatakan mengalami kegagalan dalam belajar. Secara umum, siswa yang mengalami kegagalan dalam belajarnya dapat diartikan bahwa siswa tersebut menagalami masalah dalam belajar, maka dari itu siswa yang mengalami masalah belajar tersebut perlu mendapatkan layanan bantuan bidang belajar.

Menurut DePorter & Hernacki (2002: 110) gaya belajar merupakan suatu kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Gaya belajar yang tepat dapat diperoleh siswa dengan cara mengidentifikasi cara belajar seperti apa yang selama ini dilakukan siswa, apakah dengan melihat gambar, mendengarkan guru menjelaskan atau dengan gerakan tubuh. Ketika siswa mampu menyadari kemampuannya bahwasannya mereka lebih mudah menyerap pengetahuan ketika melakukan suatu tindakan tertentu maka akan mempermudah siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar.

Fakta di lapangan yang terjadi dalam permasalahan siswa ialah pengetahuan siswa mengenai gaya belajar yang tepat menurut dirinya. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis Identifikasi Kebutuhan dan Masalah Siswa (IKMS) dan Daftar Cek Masalah (DCM) yang dilaksanakan pada dua sekolah yang mana pada item-item pernyataan yang menjurus dalam bidang belajar mendapatkan presentase yang cukup tinggi dan masuk dalam kategori segera diberikan pelayanan. Selain dengan memberikan angket, juga dilakukan wawancara pada siswa yang menyatakan bahwa mereka tidak mengetahui tentang macam gaya belajar dan gaya belajar yang cocok untuk diterapkan dalam proses belajar serta melakukan wawancara terhadap guru BK di beberapa sekolah tersebut menyatakan bahwa belum pernah diberikan layanan klasikal dengan materi macam gaya belajar yang mana apabila materi ini diberikan dapat menambah wawasan siswa terhadap gaya belajar yang mampu membantu siswa dalam proses belajarnya.

Pentingnya mengetahui gaya belajar yang sesuai dengan diri siswa ialah akan mempermudah siswa dalam menyerap informasi atau ilmu yang akan diperoleh dari pendidik. Selain itu dengan menggunakan gaya belajar masing-masing, siswa mampu menggunakannya dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan. Salah satu yang menjadi bagian dari hasil belajar ialah prestasi belajar. Menurut Syah (2008: 114) prestasi belajar ialah hasil dari sebagian faktor yang mempengaruhi proses belajar secara keseluruhan. Prestasi belajar menjadi hal yang sangat penting untuk dapat melihat bagaimana hasil dari proses belajar yang selama ini berlangsung. Karena prestasi belajar merupakan salah satu bagian dari hasil belajar maka dari itu perlu adanya cara untuk meningkatkannya atau dapat mempertahankannya. Ada

banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, salah satunya ialah gaya belajar siswa. Gaya belajar menurut DePorter memiliki tiga tipe yang biasa disingkat dengan V-A-K yaitu, Visual, Auditori, Kinestetik.

Oleh karena itu yang dibutuhkan adalah mengembangkan aplikasi belajar dalam memperkenalkan macam gaya belajar dengan tipe visual, auditori dan kinestetik. Melalui aplikasi ini guru BK akan dipermudah dalam menjelaskan tipe-tipe gaya belajar serta guru BK juga dapat mengetahui tipe gaya belajar siswa sehingga dapat menindaklanjuti masalah yang berkaitan dengan gaya belajar siswa. Selain itu Guru BK juga dapat mengganti metode ceramah yang terkesan monoton dalam suatu pemberian layanan dan memberikan instruksi dalam penggunaan aplikasi, oleh karena itu dalam penggunaan aplikasi ini guru BK dapat mendampingi siswa agar dapat memantau secara langsung mengenai sejauh mana perkembangan pengetahuan siswa terhadap tipe gaya belajar dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan refleksi yang telah tersedia dalam software tersebut dan juga dapat membantu siswa menggunakan aplikasi dengan baik dan benar.

Gaya Belajar

Pritchard (2009: 41) mendefinisikan gaya belajar menjadi beberapa macam definisi, (1) gaya belajar merupakan cara tertentu yang dilakukan dalam belajar oleh individu, (2) gaya belajar merupakan model pembelajaran yang lebih disukai oleh individu atau cara terbaik yang mana dapat maksimal dalam berpikir, memroses informasi, dan menonjolkan pembelajaran, (3) cara yang lebih disukai oleh individu dalam memperoleh pengetahuan dan kemampuan, (4) kebiasaan, strategi, atau kebiasaan perilaku mengenai pembelajaran terutama yang disengaja dalam pembelajaran pendidikan yang ditonjolkan oleh individu. Jadi gaya belajar adalah cara yang lebih disukai dalam belajar dan dalam proses pembelajaran.

Menurut Dunn (2000: 14) gaya belajar adalah cara yang mana setiap individu mulai dapat berkonsentrasi pada proses dan menguasai informasi yang baru maupun yang sulit. Konsentrasi ini terjadi dengan cara yang berbeda untuk masing-masing orang pada waktu yang berbeda pula. Ini sangat penting untuk mengetahui tentang karakter individu untuk menentukan yang mana yang paling disukai untuk memicu konsentrasi anak, memberikan tenaga untuk gaya proses pada mereka dan menginterfensi supaya dapat meningkatkan memori jangka panjang.

DePorter (1992: 112), dalam bukunya *Quantum Learning* mendefinisikan gaya belajar yaitu “*a person's learning style is a combination of how he or she perceives, then organizes and processes information*”. Gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi.

Dari pengertian beberapa ahli mengenai gaya belajar dapat disimpulkan bahwa gaya belajar merupakan suatu cara yang dilakukan oleh individu sesuai dengan karakteristik yang dapat membantu proses belajarnya dan dapat mencapai suatu keberhasilan belajar dengan mengolah informasi-informasi yang diperoleh. Perlu diingat kembali bahwa gaya belajar masing-masing anak berbeda-beda, maka

berbeda pula cara siswa dalam menyerap dan mengolah informasi. Setiap gaya belajar yang dimiliki siswa tidak ada yang salah, jika siswa tersebut mampu mengoptimalkan penyerapan informasi yang diperoleh dengan gaya belajar yang dilakukan.

Tipe Gaya Belajar

Menurut DePorter & Hernacki (2002: 112) terdapat tiga gaya belajar seseorang yaitu gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik. Tiga tipe gaya belajar tersebut dapat disingkat menjadi V-A-K.

a. Gaya Belajar Tipe Visual

Dalam DePorter (2002: 112) Gaya belajar tipe visual atau biasa disebut belajar melalui apa yang mereka lihat. Pritchard (2009: 44) juga mengemukakan mereka yang memiliki gaya belajar dengan tipe ini memiliki kemampuan mengingat dengan hanya melihat suatu objek dan segala informasi yang diperoleh akan disajikan dengan cara visual. Seperti bentuk diagram, grafik, peta, poster dan tampilan lainnya. Mereka yang memiliki tipe gaya belajar ini sering menggunakan pergerakan tangan ketika sedang mendeskripsikan atau mengingat suatu kejadian atau suatu objek dan cenderung pandangan mata melihat ke atas ketika berpikir atau mengingat suatu informasi.

Menurut DePorter dan Henarcki (2002:116) gaya belajar tipe visual ini memiliki ciri-ciri, yaitu:

1. Mengingat apa yang dilihat daripada apa yang didengar
2. Suka mencoret-coret sesuatu
3. Pembaca cepat dan tekun
4. Lebih suka membaca dari pada dibacakan
5. Rapi dan teratur
6. Mementingkan penampilan
7. Teliti terhadap detil
8. Pengeja yang baik
9. Lebih memahami gambar dan bagan daripada instruksi tertulis
10. Tahu apa yang harus dikatakan, tetapi tidak terpikir kata yang tepat
11. Biasanya tidak terganggu oleh keributan
12. Mengingat dengan asosiasi visual
13. Lebih suka seni rupa daripada musik

b. Gaya Belajar Tipe Auditori

DePorter (2002:113) gaya belajar dengan tipe auditori ialah belajar dengan melakukan apa yang mereka dengar. Pengertian ini senada dengan Pritchard (2009: 44) tipe auditori ialah menyukai belajar dengan cara mendengarkan, gaya belajar ini memiliki memori pendengaran yang bagus dan sangat menguntungkan ketika dalam berdiskusi, mengulang kata dan meringkas. Ketika orang dengan tipe gaya belajar auditori ini mengingat suatu memori atau kejadian cenderung memiringkan kepalanya dan pergerakan mata yang datar.

Menurut DePorter dan Henarcki (2002:118) gaya belajar tipe auditori ini memiliki ciri-ciri, yaitu:

1. Lebih cepat menyerap dengan mendengarkan
2. Menggerakkan bibir mereka dan mengucapkan tulisan di buku ketika membaca
3. Senang membaca dengan keras dan mendengarkan

4. Dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, irama, dan warna suara
5. Bagus dalam berbicara dan bercerita
6. Berbicara dengan irama yang terpola
7. Mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat
8. Suka berbicara, berdiskusi, dan menjelaskan sesuatu panjang lebar
9. Lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya
10. Suka musik dan bernyanyi
11. Tidak bisa diam dalam waktu lama
12. Suka mengerjakan tugas kelompok

c. Gaya Belajar Tipe Kinestetik

Dalam DePorter (2002:113) gaya belajar dengan tipe kinestetik atau biasa disebut belajar lewat gerak dan sentuhan. Mengingat suatu kejadian dan menghubungkan perasaan atau pengalaman fisik dengan mengingatnya. Mereka dengan tipe gaya belajar ini menikmati aktifitas gerak, suatu perjalanan, menggerakkan suatu objek dan benda lainnya. Mereka yang memiliki tipe gaya belajar ini sering menemukan kesulitan untuk tetap diam di tempat dan membutuhkan waktu beristirahat yang rutin dalam aktifitas kelas.

Menurut De Porter dan Henarcki (2002:118) gaya belajar tipe kinestetik ini memiliki ciri-ciri:

1. selalu berorientasi fisik dan banyak bergerak
2. Berbicara dengan perlahan
3. Suka menggunakan berbagai peralatan dan media
4. Menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian mereka
5. Berdiri dekat ketika berbicara dengan orang
6. Belajar melalui praktek
7. Menghapal dengan cara berjalan dan melihat
8. Menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca
9. Banyak menggunakan isyarat tubuh
10. Tidak dapat duduk diam dalam waktu lama
11. Ingin melakukan segala sesuatu
12. Menyukai permainan dan olahraga

Software

Software atau perangkat lunak atau program komputer ialah komponen untuk menjalankan sistem dalam komputer yang mana dapat bekerja sesuai dengan kemampuan penggunaannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *software* adalah perangkat program, prosedur, dan dokumen yang berkaitan dengan suatu sistem (misalnya sistem komputer) atau bagian dari alat (komputer dan sebagainya) yang berfungsi sebagai penunjang alat utama. Menurut Diyata (2013), *software* adalah program aplikasi yang diinstallkan pada personal computer atau komputer jinjing yang dimiliki, tapi di dalamnya tidak terinstal program apapun, maka barang tersebut tidak ada gunanya sama sekali.

Software Gaya Belajar Siswa SMP

Software yang akan dikembangkan oleh peneliti ialah *Software* yang berisikan macam-macam tipe gaya belajar dan juga karakteristiknya dimana untuk memberikan fungsi pemahaman serta layanan

informasi bagi siswa yang tidak mengetahui atau sekedar mengenal gaya belajar.

Nama *software* ini merupakan *software* gaya belajar yang mana hanya membahas tentang bidang belajar siswa dengan mengembangkan gaya belajar yang berisikan tentang pernyataan-pernyataan mengenai gaya belajar siswa. Gaya belajar siswa yang dibahas dalam *software* ini ialah tipe visual, auditori dan tipe kinestetik yang mana akan dijelaskan tentang pengertian dan juga karakteristiknya. Selain membahas tentang pengertian gaya belajar, pada *software* ini juga dibubuhkan halaman refleksi diri siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai gaya belajar dan tipe-tipenya, tak hanya itu saja *software* ini berisikan tentang gaya belajar atau pernyataan-pernyataan mengenai gaya belajar yang dapat dijawab siswa sesuai dengan keadaan siswa untuk mengetahui tipe gaya belajar apa yang lebih dominan dari ketiga tipe gaya belajar. *Software* ini hanya dapat digunakan pada pengoperasian komputer yang mana siswa akan menggunakan komputer untuk mengakses layanan informasi yang terdapat pada aplikasi ini.

Software gaya belajar cukup bermanfaat bagi konselor karena mempermudah konselor untuk memberikan layanan bimbingan klasikal dengan inovasi metode yang baru, dengan menggunakan bantuan komputer siswa akan lebih antusias dalam menerima layanan dan juga dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi pada era modern saat ini. Selain itu *software* gaya belajar ini juga memberikan informasi mengenai gaya belajar yang cocok untuk digunakan dengan tipe gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik yang mana diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Mengetahui gaya belajar siswa dapat mempermudah siswa memperoleh informasi dan melaksanakan proses belajar dengan mudah sesuai dengan keadaan dirinya, hal ini yang diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

II. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Peneliti memilih untuk melakukan suatu penelitian dimana penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang disebut penelitian pengembangan atau Research and Development berupa perangkat lunak (Software) untuk pengenalan, mengetahui macam tipe gaya belajar siswa.

Prosedur Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg & Gall. Borg dan Gall (dalam Sukmadinata, 2013: 169) menyatakan ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan dalam pendidikan yaitu, (1) Studi pendahuluan, (2) Perencanaan, (3) Mengembangkan bentuk produk awal (4) Uji coba awal (validasi), (5) Revisi produk awal, (6) Uji coba lapangan skala kecil, (7) Revisi terhadap produk operasional, (8) Uji lapangan

skala oprasional, (9) Revisi produk akhir, (10) Desiminasi dan implementasi

Namun karena keterbatasan peneliti, penelitian ini tidak dapat memenuhi prosedur ideal yang dikembangkan oleh Borg & Gall, karena keterbatasan biaya yang digunakan serta waktu penelitian yang dibutuhkan. Maka, penelitian ini hanya sampai pada uji coba lapangan skala kecil.

Desain Uji Coba

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Nilai pretest (sebelum menggunakan *software* gaya belajar)

X : Perlakuan dengan menggunakan *software* gaya belajar

O₂ : Nilai posttest (setelah menggunakan *software* gaya belajar)

a. Jenis Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan sebagaimana telah dijelaskan diawal. Menggunakan model prosedural yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu.

Pada penelitian ini menggunakan metode yang digunakan oleh Borg and Gall dimana memiliki sepuluh tahapan, namun pada penelitian ini dibatasi hanya samapai tahap keenam. Dalam penelitian hasil akhir yang ingin dicapai ialah suatu produk, yaitu pengembangan *software* gaya belajar siswa SMPN 13 Surabaya beserta buku panduan penggunaannya.

b. Variabel Penilaian pengembangan *software* gaya belajar siswa SMPN 13 Surabaya dan buku panduan penggunaannya.

Variabel yang akan dikaji dalam peneltian ini didasarkan pada skala penilaian dengan empat aspek, yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan (*Joint Committee on Standards Educational Evaluation*, 1981). Berikut penjelasan dari keempat aspek tersebut:

1. Kegunaan

Mengenai kegunaan ialah mengacu pada isi dari materi yang disampaikan dalam media yang dikembangkan yaitu *software* gaya belajar. Materi tersebut apakah dapat bermanfaat bagi pengguna dan dapat menjadikan suatu acuan untuk menjadikan pengguna mendapatkan informasi dan pengetahuan yang bermanfaat.

Adupula yang perlu diperhatikan dalam aspek kegunaan ini diantaranya ialah kebermanfaatn bagi pengguna yaitu konselor dan siswa dan kesesuaian antara buku panduan dan isi materi pada *software*

2. Kelayakan

Aspek kelayakan ini mengacu pada keefektifan penggunaan, kepraktisan dan juga teknik penyajian. Keefektifan dan kepraktisan dari media yang dikembangkan ini cukup praktis karena pengemasan berupa *software* yang mana tidak perlu repot-repot dalam membawanya kemana-mana karena dengan

menyimpannya dalam bentuk file akan mempermudah penyimpanan. Selain itu konselor dan siswa lebih mudah mengoperasikan karena disertakan pula buku panduan.

Pengembangan software ini dikatakan layak apabila didalam aplikasi terdapat tes refleksi diri dimana untuk merujuk siswa cenderung memiliki tipe gaya belajar visual, auditori atau kinestetik yang sudah valid. Instrumen tersebut diadopsi dari buku milik DePorter dan Hanarcki yang sudah di validkan.

3. Ketepatan

Aspek ketepatan mengacu pada seberapa besar materi software yang dikembangkan mampu membahas mengenai gaya belajar dan memberikan informasi serta fungsi pemahaman bagi pengguna. Selain ketepatan pada isi materi, ketepatan pada buku panduan juga perlu diperhatikan, maksudnya ialah seberapa besar isi dari buku panduan dapat membantu pengguna dalam menggunakan software tersebut.

4. Kepatan

Aspek kepatutan meliputi pada kelegalan dan kesesuaian nilai etika dan norma. pengembangan software gaya belajar siswa SMPN 13 Surabaya merupakan hasil karya sendiri dan tidak melalui penjiplakan.

Subjek Uji Validasi

Pada penelitian ini akan dilakukan uji coba atau validasi oleh ahli materi, ahli media dan uji coba calon pengguna untuk mengetahui tingkat akseptabilitas produk, yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Subjek uji validasi dan ujicoba dalam penelitian ini meliputi :

1. Ahli Materi yaitu dosen jurusan Bimbingan dan Konseling yaitu Dr. Retno Tri Hariastuti, M.Pd. Kons.
2. Ahli Media yaitu dosen jurusan Bimbingan dan Konseling yaitu Bambang Dibyo Wiyono, M.Pd.
3. Calon Pengguna Produk yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya yang berjumlah 7 orang.

Teknik Analisis Data

Jenis data dalam penelitian ini ialah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara kepada ahli materi dan ahli media yang mana dioeroleh kritik, masukan, komentar dan saran mengenai aplikasi yang dikembangkan maupun dalam penyusunan variabel, indikator, prediktor dan item pernyataan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penyebaran angket kelayakan software gaya belajar berupa skala-skala yang nantinya hasil dari angket tersebut akan diakumulasikan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti ini ada dua, yaitu instrumen pengumpulan data kuantitatif dan instrumen pengumpulan data kualitatif. Instrumen Pengumpulan data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian yang diberikan kepada ahli validasi dan pengguna. Sedangkan instrumen pengumpulan data kualitatif diperoleh dari mendeskripsikan berbagai masukan, tambahan, kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan pengguna yaitu konselor dan juga siswa kelas.

Untuk analisis data yang diperoleh dari pengumpulan data melalui angket dan kuisioner yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Metode yang digunakan dalam analisis data kuantitatif ialah metode prosentase. Data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Angka presentase

F= Frekuensi jawaban alternatif

N= *Number of Case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu

Dari rumus tersebut diatas, kemudian peneliti mengumpulkan data menggunakan angket dengan skala penilaian :

Sangat baik : 4

Baik : 3

Kurang baik : 2

Tidak baik : 1

Kemudian hasil dari angket tersebut dihitung dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{(4x \sum \text{jawaban}) + (3x \sum \text{jawaban}) + (2x \sum \text{jawaban}) + (1x \sum \text{jawaban})}{4x \text{ jumlah keseluruhan responden}} \times 100\%$$

Hasil penilaian kemudian dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk, digunakan tingkat kelayakan dan kriteria revisi produk yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Produk

Nilai	Pernyataan
81%-100%	Sangat baik, tidak perlu revisi
66%-80%	Baik, tidak perlu revisi
56%-65%	Kurang baik, perlu revisi
0%-55%	Tidak baik, perlu revisi

(Mustaji, 2005: 102).

Analisis Uji Kelompok kecil

Pada uji kelompok kecil ini, dipilih beberapa subjek untuk diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan software gaya belajar. Analisis data ini dilakukan dengan SPSS dengan menggunakan teknik statistik non-parametrik yaitu dengan sign test karena merupakan jenis data ordinal dan juga memperhatikan selisih nilai antara angka positif dan negatif, untuk melihat perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi software gaya belajar. Cara uji tanda atau sign test dengan menggunakan SPSS adalah sebagai berikut.

1. Persiapkan data yang ingin diuji untuk dimasukkan ke program SPSS
2. Klik Variabel View
3. Klik Data View dan masukkan hasil nilai ulangan harian pre-test dan post-test
4. Selanjutnya dari menu SPSS pilih Analyze lalu klik non parametric test lalu pilih Legacy Dialogs dan pilih 2 Independent Samples. Kemudian pindahkan variabel ke kotak items, lalu klik OK dan akan muncul output hasilnya.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Sajian Data

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli (ahli media dan ahli materi) yang menyatakan bahwa *software* gaya belajar ini layak digunakan sebagai penunjang layanan bimbingan dan konseling, maka media ini dapat diuji terhadap sasaran pengguna/ user/ siswa. Uji coba terbatas ini dilakukan kepada siswa kelas VIII C dengan subjek sebanyak tujuh siswa.

Pelaksanaan uji coba lapangan kepada siswa menggunakan desain *pre-eksperimen* dengan model desain *one group pretest – posttest*, karena penelitian ini dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok kontrol/ perbandingan. Penelitian ini ingin mengetahui hubungan gaya belajar dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *software* gaya belajar. Untuk melihat hasil *pretest* dan *posttest*, peneliti menggunakan data hasil belajar siswa yaitu nilai hasil ulangan harian. Berikut rancangan desainnya :

<i>Pretest</i>	<i>Perlaku</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Rancangan Desain Eksperimen

Keterangan :

O₁ : Nilai *pretest* (sebelum menggunakan *software* gaya belajar)

X : Perlakuan dengan menggunakan *software* gaya belajar

O₂ : Nilai *posttest* (setelah menggunakan *software* gaya belajar)

a) Data Hasil Pre-Test

Berikut data yang disajikan ini merupakan data pengukuran awal (*pre-test*) yang digunakan untuk mengetahui kondisi awal siswa yang akan dijadikan subjek penelitian. *Pre-test* ini dilakukan pada kelas VIII C dengan subjek sebanyak tujuh anak pada tanggal 08 Agustus 2018 dengan melihat hasil belajar yaitu ulangan harian pertama siswa mata pelajaran Agama dan Bahasa Indonesia.

NO.	NAMA	SKOR	
		Bahasa Indonesia	Agama
1.	ANN	60	90
2.	NA	85	80
3.	AMP	65	80
4.	CFF	50	85
5.	NP	70	90
6.	RAS	80	75
7.	SAPS	75	80

Pre-Test Hasil Belajar Ulangan Harian Pertama

Hasil skor *pre-test* dari hasil belajar siswa di atas menunjukkan keadaan awal subjek

yang belum mendapatkan perlakuan atau menggunakan *software* Gaya Belajar.

b) Pemberian perlakuan

Setelah melihat hasil belajar siswa dari kedua mata pelajaran, peneliti memberikan *treatment* atau perlakuan dengan memberikan *software* gaya belajar yang dilakukan pada tanggal 09 Agustus 2018 di ruang BK dengan durasi satu kali pertemuan (60 menit). Pelaksanaan *treatment* ini melalui tahap-tahap yang telah ditulis pada buku panduan penggunaan *software* gaya belajar.

c) Data hasil *post-test*

Setelah melaksanakan pemberian perlakuan dengan menggunakan *software* gaya belajar pada subjek penelitian yang berjumlah tujuh siswa kelas VIII C, kemudian dilihat hasil belajar siswa pada ulangan harian kedua dengan mata pelajaran yang sama yaitu Agama dan Bahasa Indonesia

Tujuan dari *post-test* ini adalah untuk mengetahui adanya perubahan atau perbedaan skor atau nilai siswa setelah diberikan perlakuan dengan sebelum diberikan perlakuan. Adapun data yang diperoleh dari hasil *post-test* sebagai berikut:

NO.	NAMA	SKOR	
		Bahasa Indonesia	Agama
1.	ANN	78	95
2.	NA	90	95
3.	AMP	78	90
4.	CFF	78	100
5.	NP	80	100
6.	RAS	85	85
7.	SAPS	80	100

Post-Test Hasil Belajar Ulangan Harian Kedua

d) Analisis hasil *pretest* dan *posttest*

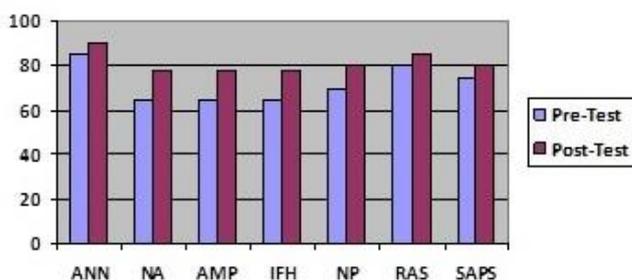
Setelah diperoleh hasil *pre-test* dan *post-test* maka akan dibandingkan skornya, kemudian akan dianalisis dengan menggunakan *satistic non-parametric* dengan *Sign Test* sebagai berikut:

NO	NAMA	SKOR		Selisih	Keterangan
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>		
		Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia		
1.	ANN	60	78	28	Meningkat
2.	NA	85	90	5	Meningkat

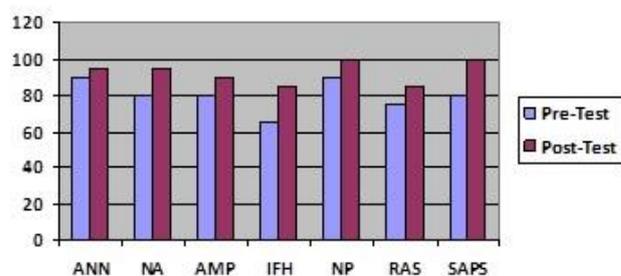
3.	AMP	65	78	13	Meningkat
4.	CFF	50	78	28	Meningkat
5.	NP	70	80	10	Meningkat
6.	RAS	80	85	5	Meningkat
7.	SAPS	75	80	5	Meningkat

No.	Nama	Skor		Selisih	Keterangan
		Pre-test Agama	Post-test Agama		
1.	ANN	80	95	5	Meningkat
2.	NA	80	90	10	Meningkat
3.	AMP	85	100	15	Meningkat
4.	CFF	90	100	10	Meningkat
5.	NP	75	85	10	Meningkat
6.	RAS	80	100	20	Meningkat
7.	SAPS	80	95	15	Meningkat

Berikut data apabila disajikan dalam bentuk diagram.



Hasil *pretes* dan *posttest* siswa mata pelajaran bahasa Indonesia



Hasil *pretes* dan *posttest* siswa mata pelajaran Agama

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa setelah pemberian *software* gaya belajar terdapat

Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi dan uji calon pengguna yaitu siswa dan guru BK, didapatkan data kuantitatif hasil akseptabilitas produk oleh ahli materi sebesar 79,69% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu revisi. Oleh ahli media sebesar 85,9% dengan kriteria penilaian produk sangat baik tidak perlu revisi. Oleh calon pengguna yaitu siswa sebesar 87,29% dengan kriteria produk sangat baik tidak perlu revisi. Oleh calon pengguna yaitu guru BK sebesar 91,05% dengan kriteria produk sangat baik tidak perlu revisi. Pada uji lapangan kecil yang telah dilakukan pada tujuh (7) subjek penelitian yang telah dipilih secara acak, didapatkan hasil skor pretest dari nilai ulangan harian pertama pada mata pelajaran Agama dan Bahasa Indonesia. Kemudian diberikan perlakuan dengan menggunakan *software* gaya belajar untuk melihat apakah ada pengaruhnya dalam peningkatan prestasi belajar siswa yaitu dilihat pada hasil ulangan harian kedua siswa pada mata pelajaran yang sama, berdasarkan hasil "*test statistic*" diketahui *Asymp.Sig (2-tailed)* = 0,016, karena nilai 0,016 lebih kecil dari < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, artinya ada perbedaan prestasi belajar siswa untuk pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Software* Gaya Belajar dapat meningkatkan prsetasi belajar siswa. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Bire, dkk (2014) dengan judul Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa, variabel Gaya Belajar Visual (X1), Gaya Belajar Auditorial (X), dan Gaya Belajar Kinestetik (X) secara bersama-sama berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variabel Prestasi Belajar (Y) siswa pada Jurusan Bangunan SMK Negeri 5 Kupang Tahun Ajaran 2013/2014 dengan persentase sebesar 62,91%, sedangkan sisanya 37,09% diprediksi dipengaruhi oleh faktor lain. Selain itu dalam penelitian terdahulu oleh Putri (2013) yang berjudul Pengaruh Gaya Belajar Siswa (Visual, Auditori, Kinestetik) Pada Mata Pelajaran Mengelola Peralatan Kantor Terhadap Hasil Belajar diperoleh hasil Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran mengelola peralatan kantor sebesar 68,1 % sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain.

Gaya belajar menurut Nasution (2003:94) ialah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berfikir dan memecahkan soal. Berdasarkan pengertian tersebut, gaya belajar yang dimaksud dalam penelitian ini ialah cara yang digunakan oleh siswa dalam menyerap informasi atau materi yang diberikan oleh guru mata pelajaran dengan menggunakan pendekatan preferensi sensoris. Gaya belajar merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar atau prestasi belajar siswa. Hal ini dapat terjadi ketika siswa mampu menyerap informasi dan materi yang diberikan oleh guru dengan caranya sendiri baik visual, auditori maupun kinestetik sehingga akan mempermudah dalam memahami informasi yang diperolehnya. Prestasi belajar merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, karena prestasi belajar merupakan hasil akhir belajar siswa yang telah diakumulasi yang mana akan dijadikan tolak ukur keberhasilan siswa. Hal ini berbanding lurus dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 13 Surabaya pada siswa kelas VIII yang mana prestasi belajar siswa meningkat setelah diberikan software gaya belajar. Dengan demikian, tujuan penelitian pengembangan ini telah tercapai sesuai dengan rumusan masalah dari penelitian pengembangan ini yaitu, software gaya belajar memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang mencakup kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Produk *software* gaya belajar telah memenuhi kriteria akseptabilitas karena telah melalui beberapa validasi yaitu validasi materi, validasi media dan calon pengguna dengan validator yang berbeda. Hasil validasi yang menyatakan bahwa produk *software* gaya belajar baik dan tidak perlu direvisi menjadikan produk ini sebagai media yang dapat digunakan dalam bimbingan dan konseling. Software gaya belajar ini menjadi penting untuk dikembangkan ialah guna membantu siswa dalam mengidentifikasi tipe gaya belajar yang dominan pada dirinya serta dapat dijadikan salah satu media yang mampu membantu siswa meningkatkan prestasi belajarnya. Gaya belajar itu sendiri penting untuk diketahui siswa maupun guru, apabila guru mengetahui gaya belajar siswa maka guru dapat menerapkan metode belajar yang sesuai, dan apabila siswa mengetahui gaya belajarnya maka dia akan belajar sesuai dengan karakteristiknya. Penggunaan *software* gaya belajar cukup efisien karena mudah dalam pengoperasiannya dan dapat digunakan melalui *handphone* maupun *leptop*. *Software* gaya belajar juga menjadi salah satu yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa yang mana dapat berdampak pada prestasi belajarnya. Hal ini sesuai dengan (Wiriyosutomo, 2009:16) Penggunaan strategi yang efektif dan efisien

dalam mencapai prestasi yang tinggi, menunjukkan adanya kemampuan untuk mengatur kemampuan dan waktu yang dimiliki. Penggunaan *software* gaya belajar dirasa cukup efektif dan efisien guna membantu siswa meningkatkan prestasi belajarnya.

Pengembangan produk *software* gaya belajar ini tak lepas dari kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Kekurangan *software* gaya belajar ini tidak dikembangkan pada uji coba skala besar karena keterbatasan waktu peneliti yang digunakan, sehingga penelitian pengembangan *software* gaya belajar ini hanya sampai pada uji lapangan kecil. Selain itu, *software* gaya belajar ini membutuhkan jaringan internet untuk mengaksesnya sehingga tidak dapat digunakan sewaktu-waktu.

Disamping kekurangan-kekurangan terdapat pula kelebihan *software* gaya belajar ini yaitu, *software* ini tidak hanya dapat digunakan pada siswa SMP saja, namun siswa SMA maupun siswa SD dapat menggunakannya. Selain itu, *software* gaya belajar ini dapat diakses melalui *handphone* sehingga memudahkan pengguna tanpa repot mengoperasikan *laptop* yang dirasa lebih besar dan berat. Adapun kelebihan dari *software* gaya belajar ini ialah dapat menjadi media penunjang pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah dimana siswa dapat menambah pemahaman dan wawasannya mengenai tipe gaya belajar serta dapat menentukan tipe gaya belajar yang dominan pada siswa. Serta *software* gaya belajar ini dapat dijadikan inovasi baru bagi guru BK dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dan sebagai bahan materi layanan bimbingan tentang gaya belajar bagi siswa.

Selain kekurangan dan kelebihan dari produk yang dikembangkan, dalam penelitian ini peneliti juga menjumpai beberapa kendala atau kekurangan. Salah satu yang terjadi ialah, karena proses uji skala kecil yang tidak menggunakan angket, maka penelitian ini terbilang lama. Perlu beberapa minggu untuk melaksanakan uji skala kecil karena peneliti harus mengetahui hasil ulangan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan *software* gaya belajar. Hal ini dikarenakan yang berhak memberikan ulangan ialah guru pengampu mata pelajaran oleh karena itu peneliti tidak dapat ikut serta dalam hal tersebut. Selain itu, meskipun telah dijadwalkan waktu ulangan hariannya, ada beberapa guru mata pelajaran yang tidak bisa memberikan ulangan harian kepada siswanya pada waktu yang ditentukan sekolah. Sedangkan jarak waktu ulangan harian pertama dan ulangan harian kedua terbilang cukup lama. Namun uji skala kecil yang dilakukan oleh peneliti memperoleh data hasil ulangan harian siswa dengan mencari beberapa mata pelajaran yang terlebih dahulu memberikan ulangan harian kepada siswanya.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Produk *software* gaya belajar ini memenuhi tingkat akseptabilitas yang baik dimana hasil akseptabilitas produk dari ahli materi sebesar 79,69%. Oleh ahli media sebesar 85,9%, oleh calon pengguna yaitu siswa sebesar 87,29%, oleh calon pengguna yaitu guru BK sebesar 91,05%.

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan ini dapat disimpulkan bahwa *software* gaya belajar dapat membantu siswa menambah pemahaman dan wawasannya tentang gaya belajar serta dapat dijadikan salah satu faktor untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Saran

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling (Konselor Sekolah)

Penelitian ini dapat dijadikan acuan guru BK untuk lebih termotivasi lagi dan lebih inovasi dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling.

2. Bagi Siswa

Mampu membantu siswa dalam mengidentifikasi gaya belajar dominan yang dimiliki serta memberikan pemahaman mengenai gaya belajar dan pentingnya dalam proses belajar di sekolah.

3. Bagi Sekolah

Software ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi sekolah, untuk lebih mengenal dan memahami gaya belajar siswa guna dapat menunjang prestasi belajar siswa dan dapat berjalan seimbang dengan prestasi non akademik yang dimiliki siswa.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Software Gaya Belajar ini hanya menggunakan uji lapangan skala kecil dengan desain yang sederhana. Sehingga diharapkan bagi penelitian selanjutnya untuk dapat dilanjutkan hingga uji coba lapangan skala besar dengan desain yang lebih sempurna agar media yang dikembangkan akan lebih bermanfaat lagi.

Putri, Asti Widya. 2014. *Pengaruh Gaya Belajar Siswa (Visual, Kinestetik, Dan Auditorial) Pada Mata Pelajaran Mengelola Peralatan Kantor Terhadap Hasil Belajar*. Skripsi Tidak Diterbitkan.

Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Winkel.1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo

Wiriyosutomo, Hadi Warsito. 2009. *Hubungan Antara Self-Efficacy dengan Penyesuaian Akademik dan Prestasi Akademik*. Jurnal BK Unesa. Vol 9 (1): hal 16

DAFTAR PUSTAKA

Bire, Arylien Ludji, dkk. 2014. *Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditori dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Kependidikan, Vol 44 (2). November 2014. hal: 171

DePoter & Henarcki. 2002. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. (terjemahan Alwiyah Abdurrahman). Bandung: Kaifa

Mustaji. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya :Unesa University Press

Nasution, S. 2003. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara