

Rancangan Program Pengembangan *Self Motivation* Berbasis Sebagai Salah Satu Upaya Penerapan Revolusi Industri 4.0 di MIPA SMA 1 Merangin

Resa Pertika Putri¹, Helma², Besti Nora Dwi Putri³

Bimbingan dan Konseling STKIP PGRI Sumatera Barat

Email: resa20020@gmail.com, helma.bk@gmail.com, Bestinora2187@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi adanya peserta didik yang kurang memiliki motivasi diri terutama saat proses pembelajaran daring, dan tidak adanya program pengembangan *self motivation* berbasis TI. Maka dari itu peneliti tertarik untuk membuat aplikasi program pengembangan *self motivation* berbasis TI. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk melihat gambaran *self motivation* peserta didik 2) untuk membuat Rancangan program untuk meningkatkan *self motivation* peserta didik di kelas XI MIPA 1 SMA N 1 Merangin Jambi berbasis teknologi informasi (TI) Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 8 langkah yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) produksi massal hingga menghasilkan desain produk final berupa aplikasi rancangan pengembangan program dalam *self motivation*. Subjek dalam penelitian ini adalah validator pakar teoritis, Praktisi, dan TI. Selanjutnya untuk gambaran *self motivation* dengan sampel sebanyak 31 orang dan menggunakan teknik *purposive sampling* Hasil penelitian ini mengungkapkan 1) bahwa gambaran *self motivation* peserta didik di kelas XI MIPA 4 memiliki kategori rendah sebanyak (61,29%) dari mereka 2) Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa aplikasi rancangan pengembangan program *self motivation* diterima baik secara teoritis maupun praktis yang telah validasi oleh pakar teoritis dengan skor rata-rata 2,8 termasuk dalam kategori "Diterima". Pakar praktis dengan skor rata-rata 3,56 termasuk dalam kategori "Sangat Diterima". Pakar IT dengan skor rata-rata 3,76 termasuk dalam kategori "Sangat Diterima" dan dari hasil keseluruhan validator pakar di atas diperoleh hasil 3,37 termasuk dalam kategori "sangat diterima" berdasarkan hasil penelitian ini direkomendasikan kepada Guru BK untuk dapat meningkatkan motivasi diri peserta didik melalui pemaparan rancangan program yang dihasilkan dalam penelitian ini. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menguji keefektifan rancangan program hasil dari penelitian ini.

Kata Kunci : *Kecerdasan Emosi, Self Motivation, Program Bimbingan Konseling*

Abstract

This research is motivated by the presence of students who lack self-motivation, especially during the online learning process, and the absence of an IT-based self motivation development program. Therefore, researchers are interested in making an application for an IT-based self motivation development program. The purpose of this study is 1) to see a picture of the self motivation of students 2) to make a program design to increase the self motivation of students in class XI MIPA 1 SMA N 1 Merangin Jambi based on information technology (IT) This research was conducted using research and development (R&D) methods. The development procedure used in this study includes 8 steps, namely: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product trial, 7) product revision, 8) mass production to produce a final product design in the form of a program development design application in self motivation. The subjects in this study were validators of theoretical experts, practitioners, and IT. Furthermore, for the description of self

motivation with a sample of 31 people and using a purposive sampling technique. The results of this study reveal 1) that the self motivation picture of students in class XI MIPA 4 has a low category as many as (61.29%) of them 2) The results of this study reveal that the application of the self motivation program development design is accepted both theoretically and practically validation by theoretical experts with an average score of 2.8 included in the "Accepted" category. Practical experts with an average score of 3.56 were included in the "Highly Accepted" category. IT experts with an average score of 3.76 are included in the "Highly Accepted" category and from the overall results of the expert validators above, the results of 3.37 are included in the "very acceptable" category. self-motivation of students through the presentation of the program design produced in this study. For further research, it is recommended to test the effectiveness of the program design resulting from this research..

Keywords: *Emotional Intelligence, Self Motivation, Counseling Guidance Program*

PENDAHULUAN

Seiring dengan berjalannya waktu dari zaman ke zaman yang semakin canggih, banyaknya perubahan yang terjadi salah satunya pada perilaku dan tingkah laku pada setiap individu dari zaman ke zaman dan hal ini tentu akan merubah perkembangan suatu sistem pendidikan yang menyeluruh baik di dunia maupun di Indonesia. Dimana manusia dan mesin diselaraskan untuk memperoleh solusi, memecahkan berbagai masalah yang dihadapi, serta menemukan berbagai kemungkinan inovasi baru yang dapat dimanfaatkan bagi perbaikan kehidupan manusia modern.

Remaja atau generasi milenial saat ini sangat erat kaitannya dengan revolusi industri 4.0. Revolusi industri pada dasarnya menekankan pada digitalisasi dan mode otomatis pada semua aspek kehidupan manusia baik dilihat dari gaya hidup dan juga proses kerja manusia, serta perkembangan teknologi informasi yang dapat diintegrasikan ke dalam digital. dan kehidupan dunia mungkin berdampak pada semua disiplin ilmu, terutama dalam pendidikan remaja.

Saat ini, dunia telah dimasuki Era Revolusi Industri generasi 4.0 dan dimana hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan konektivitas, interaktivitas, dan perkembangan *digital*, kecerdasan buatan, dan sistem *virtual* yang terus meningkat. Dan *konvergensi* antara manusia, mesin, dan sumber daya lainnya, serta teknologi informasi dan komunikasi, sudah pasti akan mempengaruhi semua aspek kehidupan. Dan salah satunya mempengaruhi Remaja atau generasi milenial saat ini sangat erat kaitannya dengan revolusi industri 4.0. Revolusi industri pada dasarnya menekankan pada digitalisasi dan mode otomatis pada semua aspek kehidupan manusia baik dilihat dari gaya hidup dan juga proses kerja manusia, serta perkembangan teknologi informasi yang dapat diintegrasikan ke dalam *digital* dan kehidupan dunia mungkin berdampak pada semua disiplin ilmu, terutama dalam pendidikan.

Sistem pendidikan di Indonesia tidak bisa dipungkirlagi bahwa kita tidak bisa lepas dari perubahan zaman ini, sehingga kita perlu adanya sumber daya manusia yang memadai untuk melakukan penyesuaian dan mampu bersaing dalam skala *global*. Dan peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan dari sekolah dasar dan menengah hingga pendidikan tinggi adalah kunci untuk mengejar perkembangannya.

Pengertian pendidikan menurut Instruksi Presiden Republik Indonesia nomor 15 tanggal 13 september 1974 yang menyatakan bahwa: pendidikan adalah segala usaha untuk membina kepribadian dan mengembangkan kemampuan manusia Indonesia secara jasmaniah dan rohaniah dimanayang berlangsung seumur hidup baik di dalam maupun diluar sekolah, dalam rangka pembangunan persatuan Indonesia dan masyarakat adil dan makmur berdasarkan Pancasila.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan seiring berkembangnya waktu dari zaman ke zaman yang semakin canggih banyaknya perubahan yang terjadi pada perilaku dan tingkah laku pada setiap individu dari zaman ke zaman. Dan salah satunya mempengaruhi dunia pendidikan sejak perkembangan zaman yang semakin pesat dan hal tersebut juga telah mempengaruhi motivasi diri peserta didik yang semakin

menurun dan hal tersebut juga menghambat proses dunia pendidikan untuk berkembang secara pesat.

Pada tahap perkembangan remaja, *self motivation* sangatlah diperlukan karena merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menata emosinya. Remaja yang memiliki keterampilan ini cenderung seseorang yang memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan dan mampu mengendalikan dorongan hati, serta mempunyai perasaan motivasi yang positif, yaitu antusiasisme, gairah, optimis, dan keyakinan diri. Seseorang yang cerdas secara emosi itu mampu memotivasi dirinya sendiri dan orang lain.

Menurut Goleman 1995 (Helma, 2001:24) mengenai lima dimensi kecerdasan emosional salah satunya dalam memotivasi diri sendiri yaitu bisa dikatakan sebagai alat: menata emosi sebagai perantara untuk mencapai tujuan merupakan hal yang amat penting dalam kaitan untuk memberikan perhatian, untuk memotivasi diri sendiri dan menguasai diri sendiri, serta untuk berkreasi. Kendali diri emosional menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati adalah landasan keberhasilan dalam berbagai bidang kemampuan untuk menyesuaikan diri dalam "flow" merupakan suatu keadaan yang memungkinkan terwujudnya kinerja yang tinggi dalam segala bidang. dan orang-orang yang memiliki keterampilan ini cenderung jauh lebih produktif dalam hal apapun yang mereka kerjakan.

Goleman, 1999 (Nisya dan Diah, 2012:572-573) mengemukakan kecerdasan emosional itu terbagi dalam beberapa kemampuan yang membentuknya salah satunya yaitu: *self motivation* merupakan keterampilan menata emosi sebagai suatu sarana untuk mencapai suatu tujuan yang mana hal tersebut berkesinambungan dengan pemberian perhatian dalam menguasai diri sendiri untuk bereaksi. orang-orang yang memiliki keterampilan ini cenderung lebih produktif dan efektif dalam hal apapun yang mereka kerjakan. Orang yang mampu memotivasi diri sendiri adalah orang yang memiliki ciri-ciri mampu mengendalikan kecemasan, memiliki pola pikir yang positif, optimisme, mampu mencapai keadaan *flow* yaitu keadaan dimana seseorang sepenuhnya terserap ke dalam apa yang sedang dikerjakannya, dan disini perhatian hanya terfokus pada apa yang sedang dikerjakannya serta dilihat dari kesadaran yang menyatu dengan suatu tindakan. Dalam aspek memotivasi diri sendiri ini terdapat tiga indikator, yaitu: (a) mampu mengendalikan *impuls*, (b) bersikap optimis, dan (c) mampu memusatkan perhatian pada tugas yang dikerjakan.

Haditono (1979:39) mengemukakan bahwa motivasi sering disamakan dengan motif. Motif merupakan dasar komponen yang mendasari setiap tingkah laku seseorang (individu), motif merupakan disposisi laten yang mendorong dan mengarahkan perilaku setiap individu, dan proses pemunculan aktivitas atau perilaku sesuai dengan motifnya. motivasi merupakan proses dari adanya keinginan untuk melaksanakan sesuatu sampai pada tahap melakukan suatu aktivitas.

Sunhanji (2008:64) mengemukakan bahwa motivasi merupakan keinginan atau gairah untuk melakukan sesuatu. Tanpa adanya motivasi maka seseorang akan menjadi hilang arah dan tanpa adanya suatu tujuan yang jelas. dan oleh karena itu motivasi sangatlah dibutuhkan untuk membangkitkan suatu semangat pada diri seseorang. dan untuk berkembang ke hal yang lebih baik seseorang juga memerlukan motivasi. Dan pemahaman motivasi bukan hal yang mudah, karena ia merupakan sesuatu yang ada di dalam diri seseorang dan tidak tampak dari luar serta hanya terlihat melalui perilaku dan tingkah laku seseorang yang dapat dilihat dan motivasi ini peranannya sangat besar di dalam suatu pendidikan.

De Voss (2004:25-26) mengemukakan Bimbingan dan konseling Komprehensif dirancang untuk merespon berbagai persoalan yang dihadapi oleh konselor di sekolah. Berdasarkan laporan dan beberapa penelitian, Konselor di sekolah seringkali mengalami masalah antara lain, kurangnya dukungan administrasi BK, tidak memiliki tujuan yang jelas pada ekspektasi dan arah program, tidak mendapatkan pengakuan dan penghargaan, kurang ada kontrol dalam pelaksanaan program harian, serta banyak mengerjakan tugas non profesional.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa dimana *self motivation* merupakan salah satu dari dimensi kecerdasan emosional sebagai suatu kemampuan lebih

yang dimiliki seseorang dalam memotivasi diri ketahanan dalam menghadapi kegagalan dalam mengendalikan emosi, dan menunda kepuasan serta mengatur keadaan jiwa. dengan kecerdasan emosional tersebut seseorang dapat menempatkan emosinya pada porsi yang tepat, memilih kepuasan, dan mengatur suasana hati. dan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru BK salah satunya membuat rancangan program dalam mengembangkan motivasi diri peserta didik. Dan dimana pelaksanaan program yang akan dibuat yaitu berbasis TI, agar tetap menjalankan pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling sebagai suatu tuntutan di era revolusi industri 4.0, yang mana semuanya serba menggunakan TI.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan saat melakukan PLBK sekolah dari bulan Agustus–Desember 2020 di SMA 1 Merangin peneliti menemukan bahwa ada peserta didik yang kurang memiliki motivasi diri disaat proses pembelajaran terutama saat proses pembelajaran daring. dan hal ini terlihat disaat peserta didik tidak membuat tugas, tidak hadir disaat pembelajaran berlangsung, dan tidak menghiraukan perkataan guru saat guru menyampaikan materi saat proses belajar mengajar berlangsung. Guru BK telah berupaya untuk meningkatkan kesadaran pentingnya memotivasi diri siswa dengan melakukan beberapa layanan BK yang bisa membantu peserta didik agar peserta didik dapat lebih meningkatkan motivasi dirinya di dalam proses pembelajaran, namun upaya yang dilakukan guru BK belum tercapai dengan efektif. dan disini masih banyak guru BK yang kesulitan dalam memahami dan mengidentifikasi permasalahan terkait dengan motivasi diri siswa dan Guru BK juga masih kesulitan di dalam Perancangan Program.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 April 2021 di SMA N 1 Merangin dengan salah satu guru BK tersebut, maka peneliti mendapatkan informasi yaitu berdasarkan fakta yang terjadi bahwa peserta didik di XI MIPA SMA N 1 Merangin memiliki permasalahan dalam *self motivation* yaitu: banyaknya peserta didik yang kurang memiliki motivasi diri di saat proses pembelajaran daring berlangsung, peserta didik tidak memperhatikan disaat guru menerangkan pembelajaran, Peserta didik tidak mau mengikuti proses diskusi di dalam kelas secara baik dan benar, Dari program sendiri belum ada guru BK membuat rancangan program mengenai pengembangan *self motivation* di SMA N 1 Merangin baik secara luring dan daring.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Merangin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2011:297) *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah dalam metode penelitian ini adalah: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Pemakaian, dan (7) Revisi Produk. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas XI MIPA SMA N 1 Merangin yang berjumlah 31 orang. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Potensi Masalah

Potensi dan masalah yaitu suatu langkah awal yang peneliti lakukan dalam melaksanakan penelitian rancangan program layanan *self motivation* berbasis teknologi informasi. Pada tahap ini sebelumnya peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru BK di SMAN 1 Merangin untuk mengetahui bagaimana motivasi diri (*self motivation*) siswa di sekolah tersebut. Tahap awal ini bertujuan untuk melihat fakta yang sesuai dengan masalah yang terjadi di lapangan. observasi dilakukan untuk melihat bagaimana *self motivation* peserta didik di kelas XI MIPA SMAN 1 Merangin jambi. Tanpa diketahui oleh objek yang sedang diteliti, sementara wawancara yang peneliti lakukan dengan guru BK di SMAN 1 Merangin yaitu banyaknya peserta didik yang kurang memiliki motivasi diri di saat proses pembelajaran daring berlangsung 2. peserta didik tidak memperhatikan di saat guru menerangkan

pelajaran3. peserta didik tidak mau mengikuti proses diskusi di dalam kelas secara baik dan benar 4. dari program sendiri belum ada guru BK membuat rancangan program mengenai pengembangan *self motivation* di SMA N 1 merangin. Baik secara luring maupun daring.

Pengumpulan Data

Setelah selesai langkah awal maka ditemukan satu masalah yang berkaitan *tentang self motivation* peserta didik, dan untuk selanjutnya pentingnya dikumpulkan informasi atau data yang lebih valid yang digunakan sebagai acuan untuk perencanaan yang mana membantu pembuatan rancangan program BK, oleh sebab itu peneliti menemukan informasi yaitu *mengenai self motivation* dari guru BK yang ada di SMAN 1 Merangin. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru BK maka ditemukan Banyaknya peserta didik yang kurang memiliki motivasi diri di saat proses pembelajaran daring berlangsung 2. peserta didik tidak memperhatikan di saat guru menerangkan pelajaran3. peserta didik tidak mau mengikuti proses diskusi di dalam kelas secara baik dan benar 4. dari program sendiri belum ada guru BK membuat rancangan program mengenai pengembangan *self motivation* di SMA N 1 merangin. Baik secara luring maupun daring. Dengan adanya fakta yang terlihat di lapangan maka dibagikan angket yang akan diisi oleh peserta didik untuk mengungkap permasalahan mengenai *self motivation* peserta didik di kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Merangin jambi. Seterusnya setelah didapatkan hasil jawabannya, oleh karena itu hal yang dilakukan peneliti seterusnya yaitu melakukan olahan data menggunakan aplikasi yang telah peneliti buat.

Dari hasil olahan data angket yang sudah didapatkan, oleh karena itu selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat suatu rancangan program BK berbasis teknologi yang dipergunakan untuk membantu guru BK memberikan layanan BK kepada peserta didik khususnya di kelas XI MIPA 4. Untuk meningkatkan meningkatkan *self motivation* peserta didik tersebut.

Desain Produk

Desain produk merupakan tahapan ketiga dari pengembangan instrumen remaja dalam membina hubungan berbasis komputerisasi. *Software microsoft exsel office* ialah suatu aplikasi yang dapat digunakan peneliti untuk membuat rancangan pengembangan program *self motivation* berbasis teknologi informasi. Dan adapun bentuk dari aplikasi *Software microsoft exsel office 2007*.

Validasi Desain

Peneliti melakukan validasi produk kepada 5 orang validator. Validator tersebut terdiri dari 3 orang dosen sebagai pakar teoritis, 1 orang guru Bimbingan dan Konseling sebagai pakar praktis, dan 1 orang pakar IT. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil validasi dari pakar teoritis dengan skor rata-rata 2,8 termasuk dalam kategori "Diterima", pakar praktis dengan skor rata-rata 3,56 termasuk dalam kategori "Sangat Diterima", dan pakar IT dengan skor rata-rata 3,76 termasuk dalam kategori "Sangat Diterima".

Pembahasan

Produk akhir dalam penelitian ini didasarkan pada hasil yang diperoleh dari perbaikan dan saran yang dibuat oleh semua validator. Peneliti merevisinya berdasarkan saran dan komentar validator. Versi produk yang direvisi ini dirancang untuk menghasilkan produk program mengenai pengembangan *self motivation* dengan produk awal, dan layak untuk digunakan sebagai panduan bagi instruktur untuk memberikan layanan. Teknik pengolahan data adalah menggunakan skala. Menurut Zahreza 2014 (Mariance 2016:60) skala merupakan skor dari penilaian oleh ahli validator, data ini digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian dari validator ahli teoritis, ahli praktis, dan ahli IT mengenai diterima Rancangan Program yang telah dibuat secara teoritis maupun praktis skala penilaian dari dari rancangan program yang sangat diterima (4) diterima (3) kurang diterima (2) tidak diterima (1) perolehan

skor dari penelitian validator dihitung menggunakan skala likert. Aplikasi yang dikembangkan ini telah divalidasi oleh pakar teoritis, praktis, dan IT, di mana hasil yang diperoleh dari hasil validasi bahwa aplikasi ini termasuk kategori "Diterima". Hasil tersebut peneliti jabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Validasi dari Ahli Teoritis, Praktis, dan IT

No	Validator	Nama validator	Aplikasi Rancangan Program	
			Skor	Kategori
1	Teoritis	Bapak Z	2,8	Diterima
		Bapak JA	3,2	Diterima
		Bapak T	2,6	Diterima
		Jumlah	8,56	
		Rerata	2,8	Diterima
2	Praktisi	Ibu MA	3,56	Sangat Dietima
3	Media	Bapak DI	3.76	Sangat Diterima
		Σ	10,12	
		Rerata	3,37	Sangat diterima

Aplikasi rancangan program layanan kecerdasan emosi remaja mengenali emosi orang lain/ *self motivation* telah mengacu pada kriteria dalam penilaian. Purwoko (2008:18) program bimbingan dan konseling merupakan sejumlah kegiatan bimbingan dan konseling yang direncanakan oleh guru bimbingan dan konseling, dan dilaksanakan dalam kurun waktu tertentu Produk akhir pada pengolahan instrumen remaja *self motivation* berbasis komputer yang telah divalidasi oleh pakar teoritis, pakar IT, pakar praktis dengan skor rata-rata 3,76 termasuk dalam kategori "Sangat Diterima". Hal tersebut Menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dikembangkan sudah layak digunakan.

SIMPULAN

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah Berdasarkan hasil uji validitas baik itu secara teoritis dan praktisi maka dapat disimpulkan bahwa rancangan program pengembangan *self motivation* berbasis tisebagai salah satu upaya penerapan revolusi industri 4.0 yang telah divalidasi oleh pakar teoritis, pakar IT, pakar praktis dengan skor rata-rata 3,76 termasuk dalam kategori "Sangat Diterima". Hal tersebut Menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dikembangkan sudah layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- De voss.J.A 2004 Curent and future perpective on school counseling dalam erford (ed) profesional scholl, A Hand Book OF theories programs, and practice.texascapspress.
- Haditono ,FactorFactorPengaruh Belajar (Jakarta Balai Pustaka 1979).
- Helma .2001.Pengembangan Alat Ukur Kecerdasan Emosi Siswa Sekolah Menengah (Skripsi) Bandung.Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Mariance.(2016). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Mengacu Kurikulum SD 2013 Subtema Bersyukur Atas Keberagaman untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kalasan 1 [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Sanata Darm
- Nisya L.S &Diah , S.2012 Religius, Kecerdasan Emosional Dan Kenakalan Remaja JurnalPsikologi (2), 562-584.
- Sugiyono 2011.Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatid Kualitatif, Dan Red).Bandung Alfabeta
- Sunhaji, 2008. Manajemen madrasah .Yongyakarta .Grafindo & purwokorto. STAIN press