Analisis Perancangan Aplikasi Layanan Konseling Individual Berbasis Aplikasi Website Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Merangin

Carla Frima Dewi

Pascasarjana Universitas Jambi, Indonesia

Abstract: guidance and counseling which is part of education as a process of providing assistance to individuals (counselees) in dealing with problems, which is carried out through various kinds of services.

E-counseling is an effective and efficient way of distance counseling between counselors and clients to help with problems related to personality development and client's life, letters or writing on the internet. The purpose of Website-based Guidance and Counseling is to provide services to students via the web on academic, socio-personal, career issues and develop students' full potential, adapt to the environment, how to overcome difficulties and obstacles in the student environment.

The development model used in this study uses the ADDIE Branch theory research model.

The feasibility assessment by media experts obtained an average score of 5.0. When converted into a percentage, the figure is obtained 100%, so this product is included in the category of interpretation of "Very Appropriate" and effective. The feasibility assessment by the material expert obtained an average score of 4.70. When converted into a percentage, the figure is 94%, so this product is included in the category of interpretation of "Very Appropriate" and effective. The feasibility assessment by 36 students obtained an average score of 4.65. When converted into a percentage, the figure is 93%, so this product is included in the category of interpretation of "Very Appropriate" and effective.

Keywords: Analysis, E-Counseling, Effectiveness

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini semakin cepat menyebar hampir kesemua kalangan dan semua bidang. Adanya peran teknologi semakin memudahkan manusia dalam melakukan banyak hal, sehingga banyak kalangan saat ini semakin menyadari betapa pentingnya peran teknologi dalam membantu memudahkan segala sesuatu agar menjadi lebih efektif dan efisien. Mengembangkan teknologi di berbagai bidang adalah hal positif yang akan memudahkan sebuah sistem agar lebih maju dan bermutu. Salah satu bidang yang tak bisa lepas dari teknologi adalah bidang pendidikan. Akan tetapi permasalahannya adalah bagaimana memanfaatkan teknologi yang ada di sekitar untuk menunjang pendidikan yang ada.

E-counseling merupakan salah satu cara yang efektif dan efisien dalam proses konseling jarak jauh yang dilakukan antarkonselor dan klien untuk membantu masalah-masalah yang

berkaitan dengan perkembangan kepribadian dan kehidupan klien surat atau tulisan pada internet.

Tujuan Bimbingan dan Konsuling berbasis Website adalah Memberikan layanan kepada siswa melalui web tentang masalah-masalah akademik, sosial-pribadi, dan karir dan Mengembangkan seluruh potensi siswa, beradaptasi dengan lingkungan, cara mengatasi kesulitan dan hambatan di lingkungan siswa beraktivitas.

Sebagai salah satu terobosan untuk mengimplementasikan pemanfaatan teknologi, maka peneliti berusaha membantu membangun sebuah media infomasi yang didalamnya akan memberikan layanan konseling individual. Pengembangan aplikasi ini tidak lepas dari belum adanya aplikasi yang dirancang untuk kepentingan layanan konseling individual di SMPN 2 Merangin dan masih bersifat konvensional yaitu tatap muka, diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu proses layanan konseling yang bersifat *mobile*, bisa dilakukan dimana saja, kapan saja tanpa harus bertatap muka langsung dengan konselor.

Landasan Teori

Layanan Informasi

Layanan informasi yaitu layanan Bimbingan dan Konseling yang memungkinkan peserta didik (klien) menerima dan memahami berbagai informasi (seperti informasi pendidikan dan informasi jabatan) yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk kepentingan peserta didik (klien). Klien tidak hanya peserta didik tetapi bisa juga orang tua atau wali.

Media Bimbingan Konseling

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, sedangkan pembelajaran adalah suatu usaha secara sengaja atau sadar yang dilakukan pendidik kepada peserta didik untuk meningkatkan proses belajar. Proses komunikasi antara pendidik sebagai komunikator dan peserta didik sebagai komunikan diilustrasikan pada Gambar berikut:

Gambar: Proses Komunikasi

Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (Sadiman, 2012: p.6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Cyber Counseling

Moh. Surya (2003) mengemukakan bahwa sejalan dengan perkembangan teknologi komputer, interaksi antara konselor dengan konseli tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi dapat juga dilakukan melalui hubungan secara virtual (maya) melalui internet dalam bentuk “*cyber counseling*”. Layanan bimbingan dan konseling ini merupakan salah satu model pelayanan konseling yang inovatif dalam upaya menunjukkan pelayanan yang praktis dan bisa dilakukan dimana saja asalkan ada koneksi atau terhubung dengan internet.

Cyber Counseling adalah salah satu strategi bimbingan dan konseling yang bersifat virtual atau konseling yang berlangsung melalui bantuan koneksi internet. Dalam hal ini proses konseling berlangsung melalui internet dalam bentuk *website*, *e-mail*, *facebook*, *video conference*, dan ide inovatif lainnya.

Website

Website adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah browser menggunakan *URL website*.

Website merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. Website ini didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus-menerus menjadi pesan-pesan

elektronik, termasuk *e-mail*, *transmisi file*, dan komunikasi dua arah antar individu atau komputer.

Metodelogi Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Produk yang dirancang dalam penelitian ini berupa media pembelajaran aplikatif menggunakan navigasi drone. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *E-Counseling* berbasis website. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE teori Branch.

Model pengembangan ADDIE yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE menurut Robert Maribe Branch (2009: p.2). Terdapat lima tahap yang perlu dilakukan dalam model pengembangan ini, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Subyek penelitian yaitu: 1. Guru Bimbingan Konseling, alasan karena guru tersebut yang menjadi sumber informasi untuk siswa dalam hal konsultasi dan 2. Siswa, karena siswa merupakan objek atau pelaku dalam hal bimbingan konseling di sekolah. Teknik pengumpulan data penelitian diambil menggunakan 3 teknik pengumpulan data yaitu wawancara, penyebaran kuesioner, observasi. Adapun instrumen yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah lembar kuesioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi. Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa tanggapan dari pengumpulan data pada penelitian ini yaitu: ahli materi, ahli media dan siswa SMPN 2 Merangin yang menjadi subjek uji coba.

Teknik analisis data yang diperoleh dari hasil kuesioner pra penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Masalah pembelajaran akan kebutuhan medialayanan konsultasi diketahui melalui pra penelitian tersebut. Kuesioner yang dibagikan berupa tanggapan tentang tentang penerapan media *e-counseling*. Kuesioner pada penelitian ini dianalisis menggunakan skala menurut Likert yaitu menggunakan skala sangat positif hingga sangat negatif dengan pedoman analisa penilaian yang dikembangkan terhadap suatu objek psikologis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi Ahli Media

Validasi Desain *e-learning* di validasi oleh rer. nat. Muhaimin, dengan aspek penilaian yang meliputi aspek tampilan, pewarnaan, huruf, gambar, dan menu. Validasi desain web bertujuan untuk melihat kecocokan tampilan web dilihat dari kesesuaian kemudahan penggunaan, keterlaksanaan dan kebahasaan terhadap sebuah tampilan web. Hasil validasi desain web disajikan pada Tabel dan Gambar berikut:

Tabel: Hasil Validasi Pertama Desain Web oleh Validator Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor rata-rata	Persentase	Kriteria
1.	Tampilan	5	100%	Sangat Layak
2.	Kemudahan Penggunaan	4,75	95%	Sangat Layak
3.	Keterlaksanaan	4	80%	Layak
4.	Kebahasaan	5	100%	Sangat Layak
Jumlah Rata-Rata Keseluruhan Aspek		4,69	94%	Sangat Layak

Gambar: Diagram Hasil Validasi Ahli Desain

Berdasarkan tabel dan gambar diketahui bahwa aspek tampilan yang terdiri dari 10 butir penilaian memperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 5 atau 100% (warna merah pada gambar). aspek kemudahan dalam penggunaan yang terdiri atas 4 butir penilaian memperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 4,75 atau 95% (warna orange pada gambar). Selanjutnya aspek keterlaksanaan yang terdiri atas 2 butir penilaian memperoleh skor rata-rata sebesar 4 atau 80%, dan untuk aspek Kebahasaan yang terdiri atas 1 butir penilaian memperoleh skor rata-rata 5 atau 100%. Skor penilaian yang terbesar dari 3 aspek yakni aspek keterlaksanaan dengan skor sebesar 80%. Dari tabel diketahui bahwa skor rata-rata dari 4 aspek penilaian ahli media yakni sebesar 4,69 atau 94% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

Sesuai dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli terhadap media *e-counseling*, peneliti melakukan revisi untuk memperbaiki kesalahan dan kekurangan yang terdapat pada media *e-counseling* berbasis web. Hasil revisi ahli media disajikan pada Tabel dan Gambar berikut:

Tabel: Hasil Validasi Kedua Desain Web oleh Validator Ahli Media setelah Revisi

No.	Aspek Penilaian	Skor rata-rata	Persentase	Kriteria
1.	Tampilan	5	100%	Sangat Layak
2.	Kemudahan Penggunaan	5	100%	Sangat Layak
3.	Keterlaksanaan	5	100%	Sangat Layak
4.	Kebahasaan	5	100%	Sangat Layak
Jumlah Rata-Rata Keseluruhan Aspek		5,00	100%	Sangat Layak

Hasil: Validasi Ahli Media setelah Revisi

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diketahui bahwa aspek tampilan yang terdiri dari 10 butir penilaian memperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 5 atau 100% (warna merah pada gambar). aspek kemudahan dalam penggunaan yang terdiri atas 4 butir penilaian memperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 5 atau 100% (warna orange pada gambar). Selanjutnya aspek keterlaksanaan yang terdiri atas 2 butir penilaian memperoleh skor rata-rata sebesar 5 atau 100%, dan untuk aspek Kebahasaan yang terdiri atas 1 butir penilaian memperoleh skor rata-rata 5 atau 100%. Skor penilaian yang terbesar dari 4 aspek yakni aspek keterlaksanaan dengan skor sebesar 100%. Dari Tabel diketahui bahwa skor rata-rata dari 4 aspek penilaian ahli media yakni sebesar 5 atau 100% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi di validasi oleh Hary Soedarto Harjono, dengan penilaian yang meliputi aspek relevansi materi, aspek pengorganisasian materi, aspek evaluasi/latihan soal dan aspek bahasa. Validasi ahli materi bertujuan untuk melihat isi materi terhadap media yang dikembangkan. Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel dan Gambar berikut:

Tabel: Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor rata-rata	Persentase	Kriteria
1.	Relevansi Materi	5	100%	Sangat Layak
2.	Pengorganisasian Materi	4,4	88%	Layak
3.	Evaluasi / Latihan Soal	4,4	88%	Layak
4.	Bahasa	5	100%	Sangat Layak
Jumlah Rata-Rata Keseluruhan Aspek		4,70	94%	Sangat Layak

Gambar: Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diketahui bahwa aspek relevansi materi terdiri atas 3 butir penilaian memperoleh skor penilaian rata-rata 5 atau 100%. Aspek dimensi pengorganisasian materi terdiri dari 5 butir penilaian memperoleh skor penilaian rata-rata 4,4 atau 88%, dan aspek dimensi evaluasi/latihan soal 4,4 atau 88% dan aspek bahasa terdiri dari 2 butir soal memperoleh skor penilaian rata-rata 5 atau 100%. Dapat disimpulkan bahwa Skor penilaian terbesar dari 4 aspek tersebut adalah aspek relevansi materi dan bahasa dengan skor 100%. Dari Tabel diketahui

bahwa skor rata-rata dari 4 aspek penilaian ahli materi yakni sebesar 5 atau 100% yang termasuk kategori “sangat layak”.

Hasil Uji Coba

Efektivitas dari model yang dikembangkan dilihat pada hasil uji coba produk yang dilakukan peneliti pada siswa-siswa SMPN 2 Merangin. Uji coba kelompok terbatas terdiri atas 36 siswa yang berada di semester 2 dengan lembar instrumen pernyataan terdiri atas 3 aspek penilaian yakni aspek disain pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui respon penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil respon mahasiswa pada uji coba produk disajikan pada tabel dan gambar berikut:

Tabel: Hasil Uji Coba Mahasiswa

No.	Aspek Penilaian	Skor rata-rata	Persentase	Kriteria
1.	Desain Pembelajaran	4,76	95%	Sangat Baik
2.	Rekayasa Perangkat Lunak	4,62	92%	Sangat Baik
3.	Komunikasi Visual	4,57	91%	Baik
Jumlah Rata-Rata Keseluruhan Aspek		4,65	93%	Sangat Baik

Gambar: Hasil Uji Coba Produk Siswa

Berdasarkan Tabel dan Gambar diatas diketahui bahwa aspek desain pembelajaran terdiri atas 3 butir penilaian memperoleh skor penilaian rata-rata 4,76 atau 95%. Aspek dimensi rekayasa perangkat lunak terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh skor penilaian rata-rata 4,62 atau 92%, dan aspek dimensi komunikasi visual 4,57 atau 91%. Dapat disimpulkan bahwa Skor penilaian terbesar dari 3 aspek tersebut adalah aspek dimensi Usability dengan skor 92%. Dari tabel diketahui bahwa skor rata-rata dari 3 aspek penilaian uji coba produk yakni sebesar 4,65 atau 93% yang termasuk kategori “sangat Baik”.

Kesimpulan

Kesimpulan

1. Pengembangan website *e-counseling* telah dikembangkan sesuai dengan model penelitian ADDIE yang telah di kembangkan oleh Robert Maribe Branch. Akan tetapi, penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap implementasi saja. Tahap awal yaitu analisis potensi dan masalah, pembuatan flowchart, penyusunan materi dan evaluasi materi setelah itu masuk ketahap desain. Pada tahap pengembangan, website *e-counseling* kemudian dinilai oleh validator yang terdiri 1 ahli media, 1 ahli materi. Kemudian pada tahap implementasi, website *e-counseling* diujicobakan kepada 36 siswa SMPN 2 Merangin.
2. Kelayakan *e-counseling* berbasis website berdasarkan ahli media, ahli materi, dan penilaian siswa adalah sebagai berikut.
  - a. Penilaian kelayakan oleh Ahli media memperoleh jumlah skor rata-rata sebesar 5,0. Apabila dikonversikan kedalam bentukpersentase, maka diperoleh angka 100%, sehingga media pembelajaran ini termasuk kedalam kategori interpretasi “Sangat Layak” dan efektif.
  - b. Penilaian kelayakan oleh Ahli materi memperoleh jumlah skor rata-rata sebesar 4,70. Apabila dikonversikan kedalam bentukpersentase, maka diperoleh angka 94%, sehingga media pembelajaran ini termasuk kedalam kategori interpretasi “Sangat Layak” dan efektif.
  - c. Penilaian kelayakan oleh 36 siswa memperoleh jumlah skor rata-rata sebesar 4,65. Apabila dikonversikan kedalam bentukpersentase, maka diperoleh angka 93%, sehingga media pembelajaran ini termasuk kedalam kategori interpretasi “Sangat Layak” dan efektif.

Daftar Rujukan

- American School Counselor Association. 2004. *The ASCA nasional model: A framework for school counseling programs edition*. USA: Alexandria
- American School Counselor Association. 2012. *The ASCA nasional model: A framework for school counseling programs edition*. USA: Alexandria
- Arief S, Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Brog&Grall. 1983. *Educational research: An introduction, Longman Edisi 2*. New York: McKay University Of Wisconsin-Madison
- Cahyo Hendro Wibowo, Nur.2016. *Bimbingan Konseling Online*. JURNAL ILMU DAKWAH, Vol. 36, No.2 2016
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosda karya
- Fa'izzarahman Prabawa, Abi, M. Ramli, LutfiFauzan. 2018. *Pengembangan Website Cybercounseling Realita untuk Meningkatkan Keterbukaan Diri Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*.Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling: Vol. 3. No.2. 2018
- Jogiyanto, H.M., 2005. *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: ANDI
- Nakhma'ussolikhhah. 2017. *Studi Tentang Penggunaan Cybercounseling Untuk Layanan Konseling Individual Bersama Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling Unu Cirebon*. Jurnal Ilmiah Kajian Islam: Vol 2. No 1. 2017
- Rumini, Sri dan Siti Sundari. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Santoso, Subhan Adi, 2020. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish
- Santoso, Subhan Adi, M. Chotibuddin, 2020. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Pasuruan: Qiara Media
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surya, Mohamad, 2003. *Psikologi konseling*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy
- Yusuf, Syamsu. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya