

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Model *Platform Cyber Counseling* Untuk Meningkatkan Layanan Bimbingan Dan Konseling Di MTs NU Raudlatus Shibyan.

Penelitian dan pengembangan *platform cyber counseling* menggunakan model R&D (*Research and Development*) dengan 7 tahapan dari 10 tahapan Borg & Gall.¹ Model tersebut digunakan untuk melakukan proses penelitian yang menghasilkan produk yang layak digunakan. Pelaksanaan keseluruhan tahapan pengembangan penelitian diuraikan sebagai berikut :

1. Tahapan R&D (*Research and Development*)

a. *Research and Information Collecting* (penelitian dan pengumpulan data)

1) Studi Lapangan

Hasil dari analisis dan masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan cara studi lapangan ke sekolah MTs NU Raudlatus Shibyan dan observasi dengan Ibu Rusmawati, S.Pd selaku guru Bimbingan dan Konseling, kemudian data yang diperoleh dari potensi dan masalah adalah sebagai berikut :

- a) Layanan bimbingan dan konseling di MTs NU Raudlatus Shibyan masih bersifat konvensional.
- b) Kurangnya minat siswa pada saat pemberian layanan bimbingan dan konseling oleh guru BK.
- c) Takut bertemu guru BK dan takut di label sebagai anak yang bermasalah
- d) Kurangnya responsivitas guru BK ketika ada yang memiliki *problem* karena beliau juga menjabat sebagai bendahara sekolah dan juga staff tata usaha.

2) Studi Literatur.

Studi literatur mendukung penelitian dan pengembangan model *Platform cyber counseling* di MTs NU Raudlatus Shibyan. Pelaksanaan studi literatur dilaksanakan berdasarkan penelitian-penelitian yang sesuai untuk dijadikan panduan dalam pengembangan. Analisis

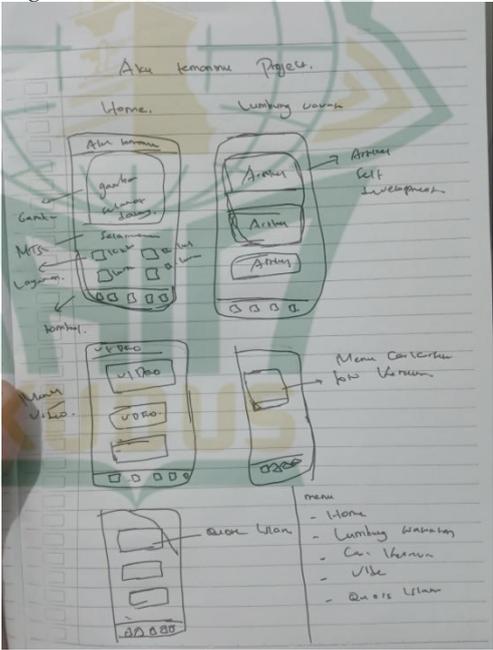
¹Dyah Lusiana & Wahyu Lestari, "Instrumen Penilaian Afektif Pendidikan Karakter Bangsa Mata Pelajaran PKN SMK," *Journal of Educational Research and Evaluation* 2, no. 1 (2013): 3.

kebutuhan diperoleh dari informasi data studi lapangan dan studi literatur. Hasil yang didapatkan adalah model *Platform cyber counseling* untuk meningkatkan Layanan Bimbingan dan Konseling yang dikemas dalam satu aplikasi berbasis *android*.

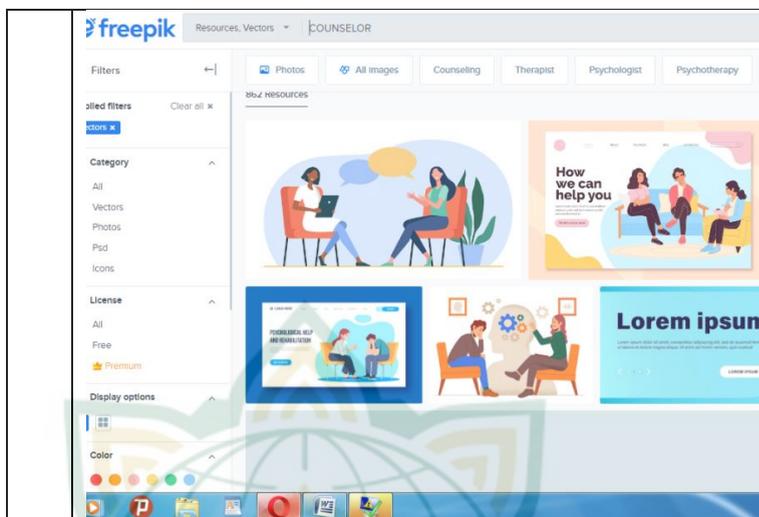
b. Planning (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan awal model *platform cyber counseling*. Penyusunan perencanaan dibutuhkan agar pengembangan dapat terlaksana secara sistematis. Adapun rancangan awal pengembangan model *platform cyber counseling* dapat dilihat pada Tabel 4.1 sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Rancangan Awal Platform cyber counseling

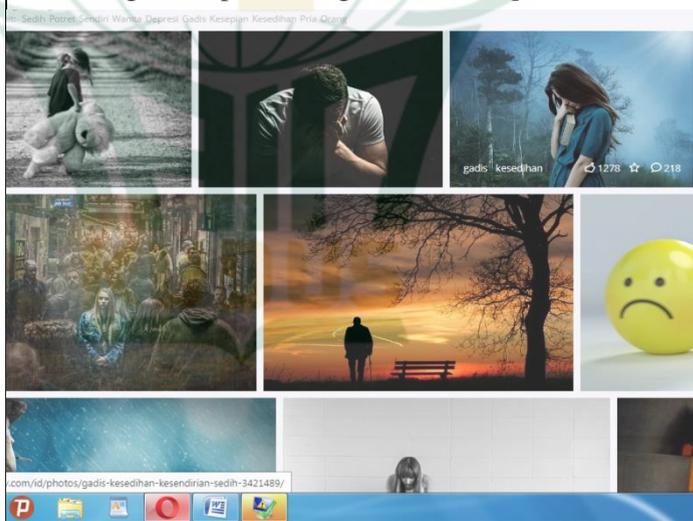
No	Kegiatan
1	<p>Membuat draft rancangan (<i>storyboard</i>) Platform cyber counseling</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 4.1 Storyboard Platform cyber counseling Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>
2	Mencari Materi berkaitan dengan menu lumbung wawasan (artikel)

	<p>Photo by Max Fischer from Pexels</p> <p>Zenius Insights Perlu Tahu</p> <h2>Gimana Sih Cara Bergaul yang Baik di Sekolah?</h2> <p>by Antony Putu—April 24, 2021 — 0 0</p> <p>Tidak semua anak bisa adaptasi dengan baik, terkadang dari mereka ada yang gagal melakukannya dan ber Ada berbagai tips mengenai cara bergaul yang baik di sekolah dan bisa coba dilakukan. Sedikit ataupun ban membantu Kamu mengatasi <u>kegugupan</u> karena sendirian.</p> 
	<p>Gambar 4.2</p> <p>Proses mencari bahan materi untuk artikel di google</p> <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>
<p>3</p>	<p>Mencari dan mengumpulkan bahan video yang nantinya akan dimasukkan dalam aplikasi</p>  <p>Gambar 4.3</p> <p>Proses mencari dan mengumpulkan Video dari Youtube</p> <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>
<p>4</p>	<p>Mencari dan mengumpulkan vector (gambar) yang sesuai untuk dimasukkan dalam aplikasi</p>



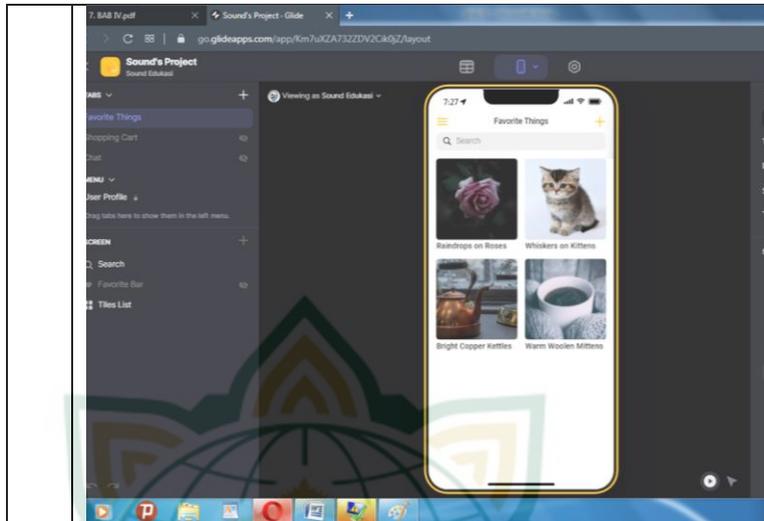
Gambar 4.4
 Proses mencari gambar pendukung yang sesuai dengan layanan layanan yang ada dalam aplikasi
 Sumber : *Dokumentasi Pribadi*

5 Mencari gambar pendukung untuk menu *quotes islam*.

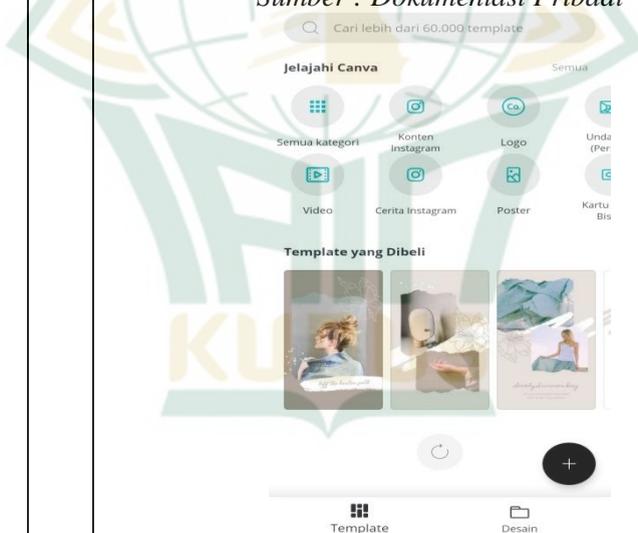


Gambar 4.5
 Proses mencari gambar pendukung menu *Quotes Islam*
 Sumber : *Dokumentasi Pribadi*

6 Menyiapkan aplikasi atau perangkat untuk membuat *Platform cyber counseling*



Gambar 4.6
Tampilan *Glide*
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.7
Tampilan Aplikasi *Canva*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

c. ***Develop Preliminary form of Product (pengembangan produk)***

Pada langkah pengembangan produk, penyajian produk dikembangkan dikemas dengan sederhana, menarik, dan penyusunan materi materi bimbingan dan konseling yang disampaikan menggunakan bahasa yang tidak sulit dipahami oleh tingkatan siswa MTs/SMP. Berikut adalah langkah-langkah dalam pembuatan *platform cyber counseling* yang dikembangkan :

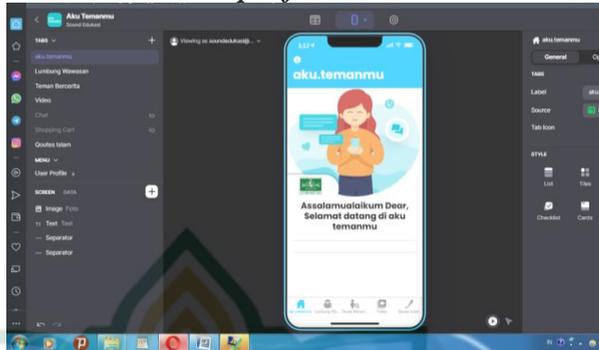
- 1) Menyiapkan berbagai ilustrasi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi serta merubah dari format *jpg* menjadi *png* agar kualitas gambar terjaga menggunakan aplikasi *canva* :

Gambar 4. 1 Proses merubah salah satu ilustrasi

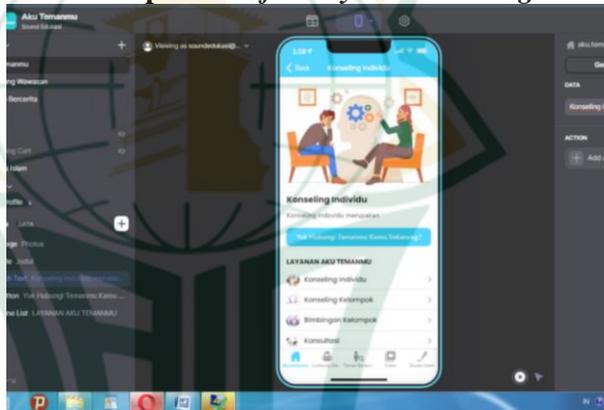


- 2) Mendesain *layout platform cyber counseling* “Aku Temanmu” menggunakan *Glide App*
 - a) Mendesain dan memasukan data-data yang diperlukan pada Menu *home* pada *platform cyber counseling* “Aku Temanmu”

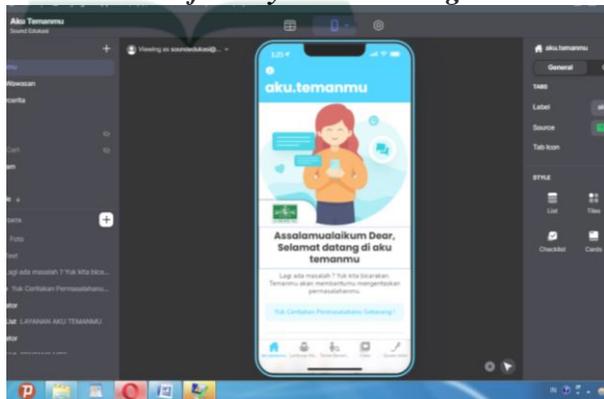
Gambar 4. 2 Proses mendesain *layout* menu *home* pada *platform*



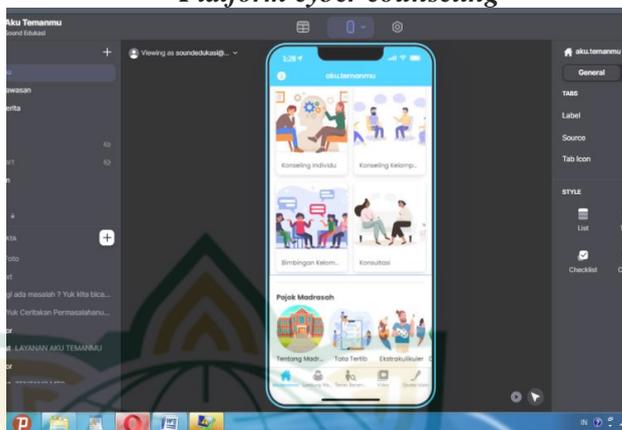
Gambar 4. 3 Proses memasukan data data menu *home* pada *Platform cyber counseling*



Gambar 4. 4 Hasil desain *layout* menu *home* dalam *Platform cyber counseling*

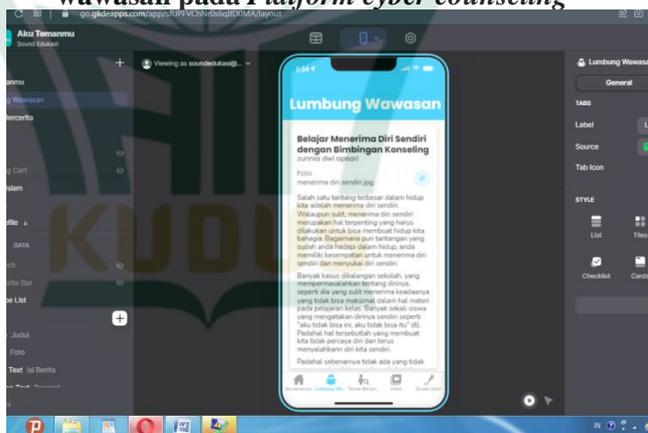


Gambar 4. 5 Hasil desain *layout* menu *home* pada *Platform cyber counseling*

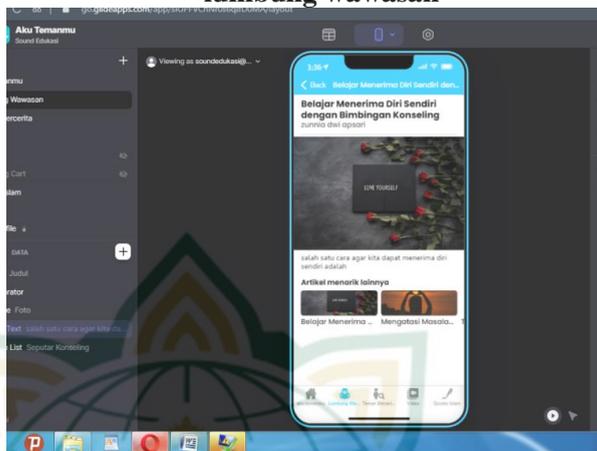


- b) Mendesain dan memasukkan berbagai materi yang sesuai dengan perkembangan siswa pada menu lumbung wawasan pada *Platform cyber counseling* “Aku Temanmu”

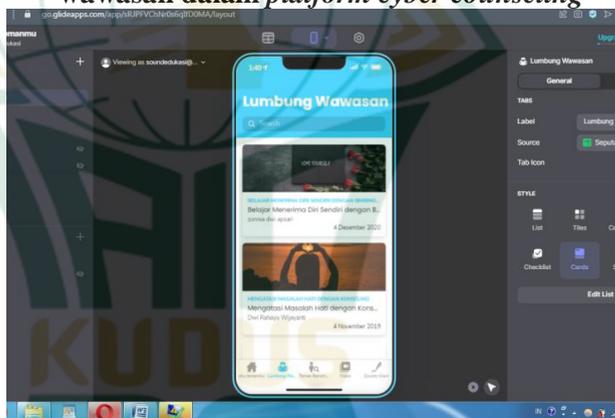
Gambar 4. 6 Proses mendesain *layout* lumbung wawasan pada *Platform cyber counseling*



Gambar 4. 7 Proses memasukan materi menu lumbung wawasan



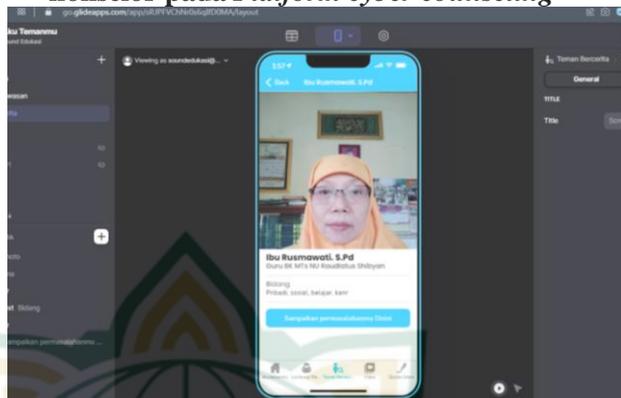
Gambar 4. 8 Hasil desain *layout* menu lumbung wawasan dalam *platform cyber counseling*



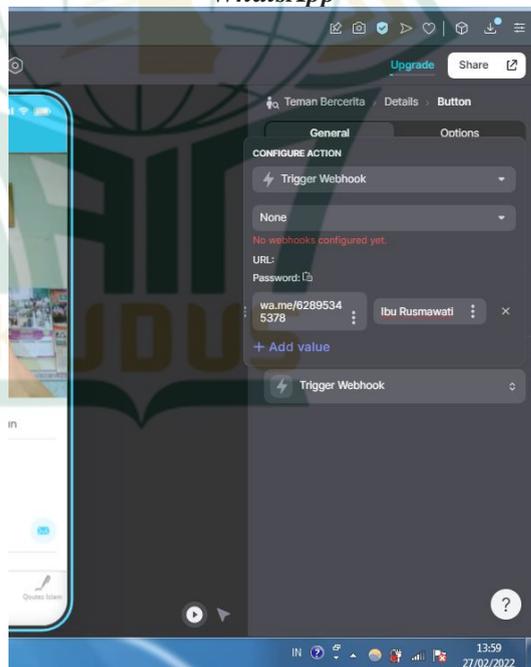
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- c) Mendesain Menu Cari Temanmu dan memasukan data konselor serta mengintegrasikan ke *WhatsApp* konselor ketika ada yang ingin layanan konseling dalam *Platform cyber counseling* “Aku Temanmu”

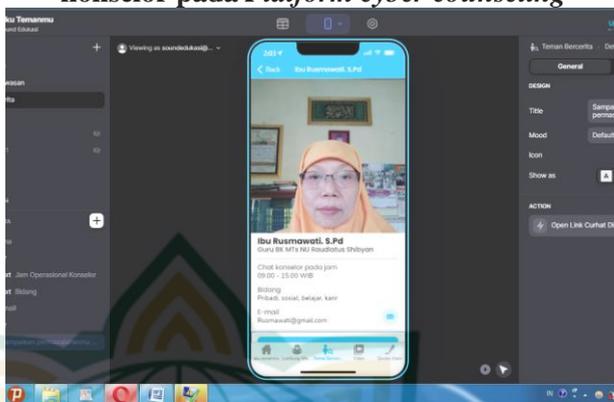
Gambar 4. 9 Proses mendesain *layout* menu cari konselor pada *Platform cyber counseling*



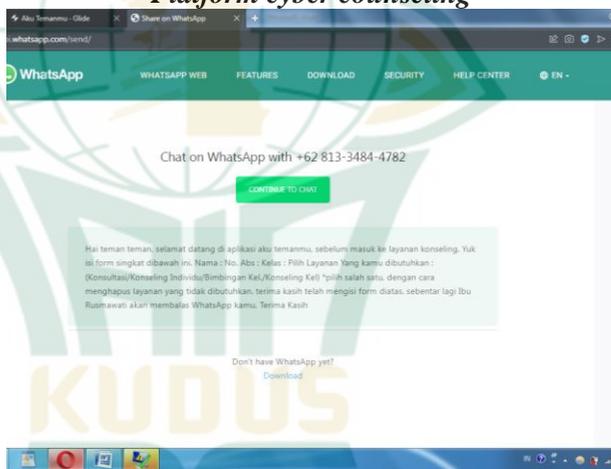
Gambar 4. 10 Proses mengintegrasikan ke *WhatsApp*



Gambar 4. 11 Hasil desain *layout* menu cari konselor pada *Platform cyber counseling*

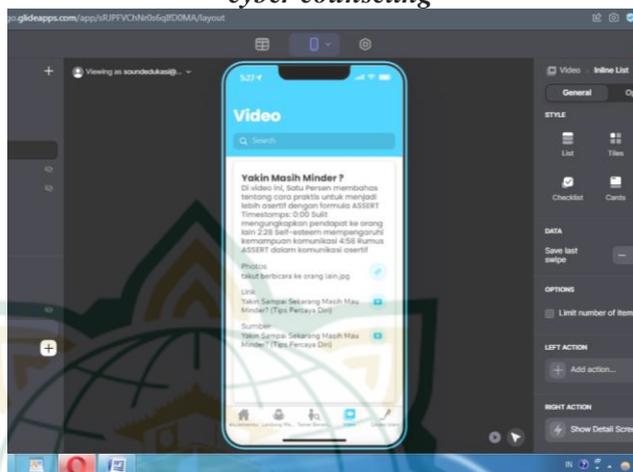


Gambar 4. 12 Hasil integrasi *WhatsApp* dengan *Platform cyber counseling*

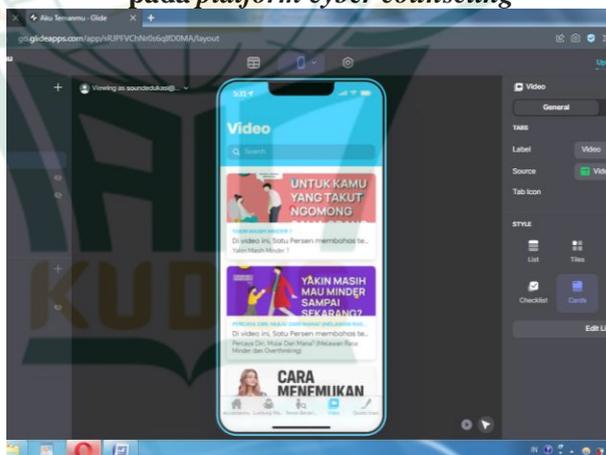


- d) Mendesain Menu Cari Video dan memasukan video-video materi pengembangan diri.

Gambar 4. 13 Proses mendesain *layout* menu cari video dan memasukan materi dalam *platform cyber counseling*

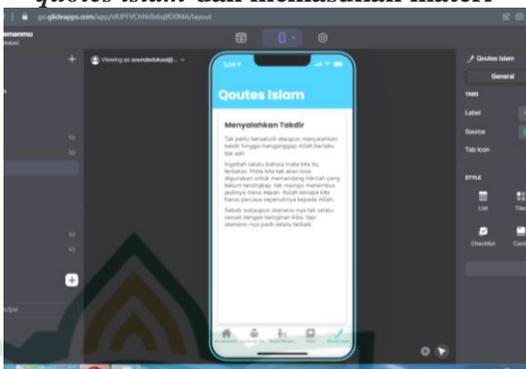


Gambar 4. 14 Hasil desain *layout* menu video pada *platform cyber counseling*



- e) Mendesain Menu *Quotes* Islam dan memasukan materi tentang motivasi singkat bernuansa keislaman.

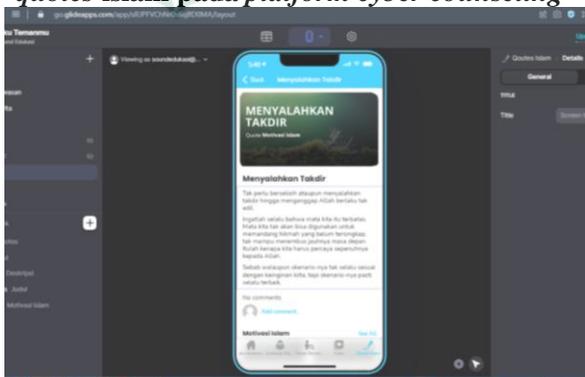
Gambar 4. 15 Proses mendesain *layout* menu *quotes islam* dan memasukan materi



Gambar 4. 16 Hasil desain *layout* menu *quotes islam* pada pada *platform cyber counseling*

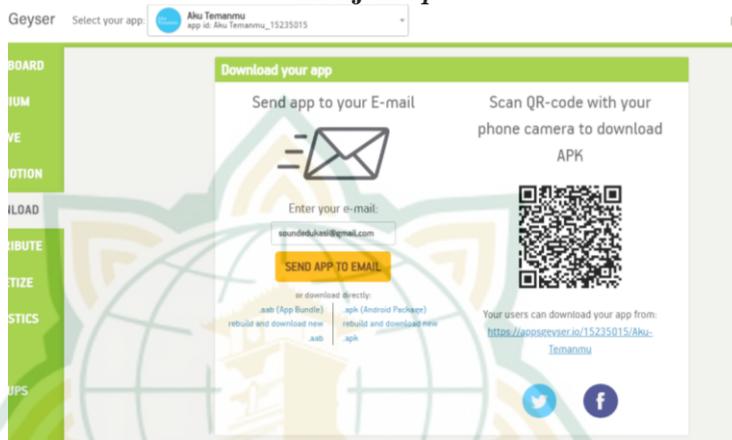


Gambar 4. 17 Hasil *layout* materi dalam menu *quotes islam* pada *platform cyber counseling*



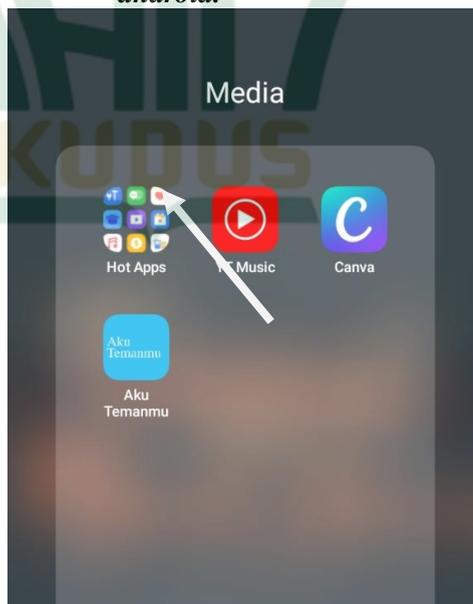
- 3) Setelah semua sudah selesai, peneliti memasukan aplikasi yang telah dibuat ke *website appgeyser* untuk merubah format dari *aab* ke *apk*. Agar dapat diinstall melalui *handphone*.

Gambar 4. 18 Proses *convert* format dari *aab* dirubah menjadi *apk*.



- 4) Platform cyber counseling “Aku Temanmu” siap di install di *android*.

Gambar 4. 19 Tampilan *platform cyber counseling* di *android*.



d. **Preliminary field Testing (uji coba lapangan awal/ validasi produk)**

Tahapan validasi bertujuan guna memperoleh penilaian mengenai produk yang dihasilkan sebelum melaksanakan uji coba lapangan luas. Tahap validasi melibatkan 3 orang ahli yaitu satu ahli media dan dua ahli materi yang berkompeten dibidangnya sebagai validator. Data validasi diperoleh dengan memberikan angket kepada masing-masing validator. Berikut adalah data perolehan dari hasil validasi.

1) Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi menilai produk *platform cyber counseling* dari aspek materi dan layanan yang ada dalam produk. Validator ahli materi dalam penelitian ini ada 2 yaitu dosen BKPI IAIN Kudus sebagai ahli materi I dan guru BK di MTs NU Raudlatu Shibyan sebagai ahli materi II.

Validator ahli materi I yaitu Khilman Rofi' Azmi, M.Pd selaku Kaprodi BKPI, Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus. Hasil validasi dari penilaian yang diberikan disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2Penilaian Validasi Ahli Materi I

No	Kriteria	Jumlah Jawaban Item	Jumlah Skor	Presentase
1	Sangat Kurang Layak	-	-	0%
2	Kurang Layak	-	-	0%
3	Cukup	-	-	0%
4	Layak	8	32	35%
5	Sangat Layak	15	75	65%
Jumlah		23	107	100%

Pada penilaian yang dilakukan oleh ahli materi pertama yaitu Bapak Khilman Rofi' Azmi, M.Pd. "kategori layak" mendapatkan skor 32 dengan jumlah jawaban sebanyak 8 item dan hasil persentase 35% dan "kategori sangat layak" mendapatkan skor 75 dengan jumlah jawaban sebanyak 15 dan hasil persentase 65%. Selanjutnya jumlah skor di presentasikan dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

$$\text{Nilai} = \frac{107}{23 \times 5} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{107}{115} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 93$$

Maka dengan nilai 93 pada Model *Platform cyber counseling* untuk meningkatkan layanan bimbingan dan konseling dari penilaian ahli materi I yaitu bapak Khilman Rofi' Azmi, M.Pd masuk dalam kategori sangat baik.

Validator ahli materi II dalam penelitian ini adalah Ibu Rusmawati, S.Pd yang merupakanguru mata BK di MTs NU Raudlatu Shibyan. Guru sebagai ahli materi II karena lebih memahami tingkat kedalaman kebutuhan layanan untuk siswa MTs/SMP. Hasil validasi dari penilaian yang diberikan berdasarkan 23 pernyataan dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Penilaian Validasi Ahli Materi II

No	Kriteria	Jumlah Jawaban Item	Jumlah Skor	Presentase
1	Sangat Kurang Layak	-	-	0%
2	Kurang Layak	-	-	0%
3	Cukup	-	-	0%
4	Layak	5	20	18%
5	Sangat Layak	18	90	82%
Jumlah		23	110	100%

Pada penilaian yang dilakukan oleh ahli materi kedua yaitu Ibu Rusmawati, S.Pd. Pada “kategori layak” mendapatkan skor 20 dengan jumlah jawaban 5 item dan hasil persentase mencapai 18% dan “kategori sangat layak” mendapatkan skor 90 dengan jumlah jawaban 15 item dan persentase mencapai 82 %. Selanjutnya jumlah skor di persentasekan dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

$$\text{Nilai} = \frac{110}{23 \times 5} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{110}{115} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 95$$

Maka dengan nilai 95 untuk Model *platform cyber counseling* untuk meningkatkan layanan bimbingan dan konseling dari penilaian ahli materi II yaitu Ibu Rusmawati, S.Pd masuk dalam kategori sangat baik.

2) Validasi Ahli Media.

Validasi ahli media Validator ahli media menilai produk model *Platform cyber counseling* berdasarkan 2 aspek yaitu aspek tampilan dan keterlaksanaan. Validator ahli media dalam penelitian pengembangan ini adalah Bapak Arga Fairuz Zahwa, S.T yang merupakan *Founder* dari *Theme.62* (Penyedia jasa *developer website*). Hasil validasi dari penilaian yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 4.4

Tabel 4.4 Penilaian Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Jumlah Jawaban Item	Jumlah Skor	Presentase
1	Sangat Kurang Layak	-	-	0%
2	Kurang Layak	-	-	0%
3	Cukup	2	6	8%
4	Layak	4	16	16%
5	Sangat Layak	19	95	76%
Jumlah		25	117	100%

Pada penilaian yang dilakukan oleh ahli media, pada kategori “cukup” mendapatkan skor 6 dengan jumlah jawaban 2 item dan hasil presentase 8% dilanjutkan dengan kategori “layak” mendapatkan skor 16 dengan jumlah jawaban sebanyak 4 item dan hasil persentase 16% dan kategori “sangat layak” mendapatkan skor 95 dengan jumlah jawaban 19 item dan hasil persentase sebesar 76% Selanjutnya jumlah skor di presentasekan dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Jumlah skor maksimal

$$\text{Nilai} = \frac{117}{25 \times 5} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{117}{125} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 93.$$

Maka dengan nilai 93 pada model *platform cyber counseling* untuk meningkatkan layanan bimbingan dan konseling dari penilaian ahli media yaitu bapak Arga Fairuz Zahwa, S.T masuk dalam kategori sangat baik.

e. Main Product Revision (revisi produk)

Revisi dilakukan guna memperbaiki *platform cyber counseling*. Perbaikan tersebut didasarkan pada hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Selain memberikan penilaian pada data angket, validator juga memberikan komentar atau kritik dan saran kepada pengembang sebagai pedoman dalam melakukan penyempurnaan atau revisi. Perbaikan yang dilakukan sesuai dengan komentar serta saran oleh validator ahli materi I disajikan pada Tabel 4.5

Tabel 4.5 Revisi Produk Oleh Ahli Materi I

Komentar & Saran	Perbaikan dan Revisi
<p>Penambahan materi tentang isu populer.</p>	<p>Dilakukan penambahan materi isu-isu populer sesuai dengan arahan validasi materi.</p> <div data-bbox="644 1060 961 1104" style="background-color: #008080; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> ← 3 cara menghadapi koment... </div> <div data-bbox="656 1117 933 1177" style="background-color: #008080; color: white; padding: 5px;"> <p>3 cara menghadapi komentar nyinyir Admin</p> </div> <div data-bbox="644 1194 961 1407" style="text-align: center;">  </div> <p>Semakin banyak orang yang menggunakan media sosial, maka semakin beragam juga jenis-jenis orang yang bermunculan di dalamnya. Dari mulai yang diem-diem bae, yang suka stalking, sampai tipe netizen yang sangat suka nyinyir alias komentar pedes tentang kehidupan orang lain.</p>

	<div data-bbox="656 152 950 187"> <p>← Menjauh dari pergaulan yan...</p> </div> <div data-bbox="667 194 919 256"> <p>Menjauh dari pergaulan yang toxic Admin</p> </div> <div data-bbox="656 267 950 465">  </div> <div data-bbox="667 468 931 673"> <p>Di usia muda seperti sekarang ini tentu sangat dianjurkan untuk memiliki banyak teman dan memperluas pergaulan. Hal ini sangat bermanfaat bagi kita sebagai sebuah koneksi atau link untuk nantinya dalam urusan pekerjaan. Namun, tak jarang pergaulan membawa kita ke dalam hal yang bersifat negative seperti mempengaruhi atau membawa kita untuk melakukan hal yang sama seperti mereka dalam konteks yang buruk. Seperti contoh, ketika ada seorang anak yang awalnya bersih dari narkoba, lalu ketika ia masuk ke dalam pergaulan tersebut.</p> </div> <div data-bbox="656 680 950 718"> <p>aku.bismillah Lumbung Wik... Teman Berce... Video Quotes Islam</p> </div> <div data-bbox="656 760 950 795"> <p>← Menangislah Jika Memang B...</p> </div> <div data-bbox="667 802 896 864"> <p>Menangislah Jika Memang Butuh Menangis. Admin</p> </div> <div data-bbox="656 874 950 1072">  </div> <div data-bbox="667 1076 931 1281"> <p>Kapan terakhir kali kamu menangis? Karena apa? Kita menangis bisa karena drama korea, kegagalannya dalam ujian, atau menangis tanpa penyebab? Menangis bisa jadi hal yang wajar banget kita lakukan, tapi bisa juga jadi pertanda kalau kita lagi nggak baik-baik aja. Menangis yang wajar, biasanya karena sesuatu yang emosional seperti kesedihan, atau kesenangan. Misalnya, ketika mendengar kabar yang mengharukan atau memilukan, kita langsung mengeluarkan air mata. Sementara itu, pada kondisi menangis yang nggak wajar, biasanya kamu akan</p> </div> <div data-bbox="656 1288 950 1326"> <p>aku.bismillah Lumbung Wik... Teman Berce... Video Quotes Islam</p> </div> <div data-bbox="667 1336 931 1402"> <p>Tampilan materi yang ditambahkan</p> </div>
<p>Penambahan materi pada <i>quotes</i> islam.</p>	<p>Dilakukan penambahan materi pada <i>quotes</i> islam.</p>

← Rahasia Hidup Damai

RAHASIA HIDUP DAMAI
Quote Motivasi Islam

Rahasia Hidup Damai

Salah satu rahasia hiduppnu damai adalah selalu menyangga diri dengan senyuman, walau takdir hidup kadang tidak sejalan, tak menyalahkan orang, tak menyalahkan tuhan. Benar-benar hidup dalam usaha lalu penerimaan.

Belum ada komentar

[Tambah komentar...](#)

Motivasi Islam [Lihat semua](#)

← Sebuah Perenungan

SEBUAH PERENUNGAN
Quote Motivasi Islam

Sebuah Perenungan

Coba ambil waktu rehat sejenak, menyendiri berteman sepi, merenungkan beberapa hal yang barangkali tanpa sadar mulai terabakam, hal-hal yang dulu pernah terucap sebagai janji.

Bagaimana kabar janji akan membaca Alquran minimal satu lembar sehari ? masih terus berjalan atau sudah tinggal kenangan ? Bagaimana kabar janji akan shalat tepat waktu ? apakah masih terus berjela atau sudah terabaikan ?

Coba kamu hitung sendiri, ada berapa banyak amalan yang kini sitipomah kamu lakukan, yang dengannya kamu berharap surga yang menanti diakhirannya

← Berjalan dengan Pelan

BERJALAN DENGAN PELAN
Quote Motivasi Islam

Berjalan dengan Pelan

Berjalanlah ! Walau jalan kadang surut dan langkah kaki sedang terasa neart. Sungguh, walaupun harus pelan tertatih, lti jauh lebih mulia daripada kabur melarikan diri.

Belum ada komentar

[Tambah komentar...](#)

Tampilan materi yang ditambahkan

<p>Warna dasar <i>platform</i> “aku temanmu” diupayakan jangan menyamai <i>platform</i> lain.</p>  <p>Tampilan sebelum diperbaiki</p>	<p>Dilakukan perbaikan pada warna dasar “aku.temanmu” dengan warna hijau.</p>  <p>Assalamualaikum Dear, Selamat datang di AKU TEMANMU</p> <p>Lagi ada masalah ? Yuk kita bicarakan. Temanmu akan membantumu mengentaskan permasalahanmu.</p> <p>Tampilan setelah diperbaiki</p>
<p>Meningkatkan aksesibilitas pengguna.</p>	<p>Link tautan “aku.temanmu” di letakan pada <i>bio instagram official</i> MTs NU Raudlatu Shibyan.</p>  <p>Menyematkan link <i>platform</i> “aku temanmu” di dalam link.tree madrasah</p>

Perbaikan yang dilakukan disesuaikan dengan komentar serta saran dari validator ahli materi II disajikan pada Tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Revisi Produk Oleh Ahli Materi II

Komentar dan saran	Perbaikan/revisi
Pelatihan kepada guru BK terkait pemanfaatan <i>Platform cyber counseling</i> di sekolah.	Dilakukan pelatihan pemanfaatan <i>Platform cyber counseling</i> kepada guru BK
Sosialisasi & pemberitahuan kepada siswa terkait adanya <i>platform</i> digital di madrasah	<p>Melakukan sosialisasi terhadap siswa.</p>  <p>Foto pelaksanaan sosialisasi <i>platform</i> aku temanmu dengan siswa</p>

Perbaikan yang dilakukan sesuai dengan komentar serta saran dari validator ahli media disajikan pada Tabel 4.7.

Tabel 4. 7 Revisi Produk Oleh Ahli Media

Komentar dan saran	Perbaikan/revisi
Beberapa teks terpotong di menu awal (layanan) sehingga membuat pengguna tidak jelas.	Dilakukan perbaikan agar teks tidak terpotong.

 <p>Tampilan sebelum diperbaiki</p>	 <p>Tampilan setelah diperbaiki</p>
<p>“Assalamualaikum Dear, Selamat datang di aku temanmu”, pada kata <u>aku</u> <u>temanmu</u> sebaiknya huruf kapital atau yang lain untuk menunjukkan nama dari aplikasi.</p>	<p>Dilakukan perubahan pada kata <u>aku</u> <u>temanmu</u> menjadi huruf kapital <u>AKU</u> <u>TEMANMU</u>.</p>

<p>1</p> <p>aku.temanmu</p>  <p>Assalamualaikum Dear, Selamat datang di aku temanmu</p> <p>Lagi ada masalah ? Yuk kita bicarakan. Temanmu akan membantumu mengentaskan</p> <p>Tampilan sebelum diperbaiki.</p>	<p>1</p> <p>aku.temanmu</p>  <p>Assalamualaikum Dear, Selamat datang di AKU TEMANMU</p> <p>Lagi ada masalah ? Yuk kita bicarakan. Temanmu akan membantumu mengentaskan permasalahanmu.</p> <p>Tampilan setelah diperbaiki</p>
<p>Rasio <i>thumbnail</i> terlalu lebar sehingga teks dalam gambar terpotong, sebaiknya sesuaikan gambar atau rasio ditinggikan.</p> <p>Video</p>  <p>UNTUK KAMU YANG TAKUT NGOMONG SAMA ORANG</p> <p>YAKIN MASIH MINDER ? Di video ini, Satu Persen membahas ... Yakin Masih Minder ?</p>  <p>YAKIN MASIH MAU MINDER SAMPAI SEKARANG?</p> <p>PERCAYA DIRI, MULAI DARI MANA? (MELAWAN R...) Di video ini, Satu Persen membahas ... Percaya Diri, Mulai Dari Mana? (Melawan Rasa Minder dan Overthinking)</p> <p>Tampilan sebelum diperbaiki</p>	<p>Dilakukan perubahan rasio <i>thumbnail</i> agar teks dalam gambar tidak terpotong.</p> <p>Video</p>  <p>UNTUK KAMU YANG TAKUT NGOMONG SAMA ORANG</p> <p>YAKIN MASIH MINDER ? Di video ini, Satu Persen membahas ... Yakin Masih Minder ?</p>  <p>YAKIN MASIH MAU MINDER SAMPAI SEKARANG?</p> <p>PERCAYA DIRI, MULAI DARI MANA? (MELAWAN R...) Di video ini, Satu Persen membahas ...</p> <p>Tampilan setelah diperbaiki</p>

f. Main field Testing (Uji Lapangan Produk Utama)

Uji coba produk model *Platform cyber counseling* untuk meningkatkan layanan bimbingan dan konseling dilaksanakan di MTs NU Raudlatu Shibyan. Pelaksanaan uji coba dilakukan melalui 3 tahap yaitu pengenalan, uji coba media, dan pengisian angket kepada 40 siswa. Dalam pelaksanaan uji coba, siswa diminta untuk memberikan respon mengenai produk yang dikembangkan. Uji coba produk terdiri dari 3 aspek yaitu aspek media, aspek materi, dan aspek layanan konseling. Sedangkan respon siswa dalam angket terdiri dari 1-5 interval yaitu sangat kurang baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik. Hasil respon siswa dari uji coba yang diberikan kepada 40 siswa, dari dapat dilihat pada Tabel 4.8

Tabel 4. 8 Hasil Rekapitan Validasi Siswa

No	Kriteria	Jumlah Jawaban Item	Jumlah Skor	Presentase
1	Sangat Kurang Layak	-	-	0%
2	Kurang Layak	-	-	0%
3	Cukup	-	-	0%
4	Layak	204	816	31%
5	Sangat Layak	356	1.780	69%
Jumlah		560	2.596	100%

Pada penilaian yang dilakukan oleh siswa, pada kategori “layak” mendapatkan skor 784 dengan jumlah jawaban sebanyak 204 item dengan persentase 31% dan kategori “sangat layak” mendapatkan skor 1.750 dengan jumlah jawaban 365 dan persentase mencapai 69%. Selanjutnya jumlah skor di presentasekan dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{2.596}{(14 \times 5)} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{2.596}{2.800} \times 100$$

Nilai = 92.

Berdasarkan Tabel 4.8 persentase yang diperoleh dari hasil penilaian angket terhadap *platform cyber counseling* “Aku temanmu” dengan 14 pernyataan yang diberikan kepada 40 siswa, dengan nilai 92. Model *platform cyber counseling* untuk meningkatkan layanan bimbingan dan konseling MTs NU Raudlatas Shibyan masuk dalam kategori sangat baik.

g. Operational Product Revision (Revisi Produk)

Pada tahap ketujuh, revisi ialah hasil akhir dari produk yang dikembangkan. Model *platform cyber counseling* telah selesai dikembangkan dengan diuji coba kelayakan dan pemakaian sehingga model *platform cyber counseling* “aku temanmu” dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media *cyber counseling*. Respon yang diberikan oleh siswa diantaranya yaitu menurut mereka layanan bimbingan dan konseling menggunakan *platform* “aku temanmu” menarik, tidak membosankan dan adanya integrasi ke *WhatsApp* guru BK membuat peserta didik tidak takut dan malu untuk berkonsultasi dengan guru BK.

Selain tanggapan tersebut, terdapat siswa yang memberikan respon meminta agar *platform* aku temanmu dapat di *download via playstore*, namun karena terkendala biaya, peneliti membuat alternatif dengan menyematkan *link download platform* “aku temanmu” pada *bio instagram official* MTs NU Raudlatas Shibyan agar mudah untuk ditemukan.

2. Efektivitas Model Platform cyber counseling untuk Meningkatkan Layanan Bimbingan dan Konseling di MTs NU Raudlatas Shibyan

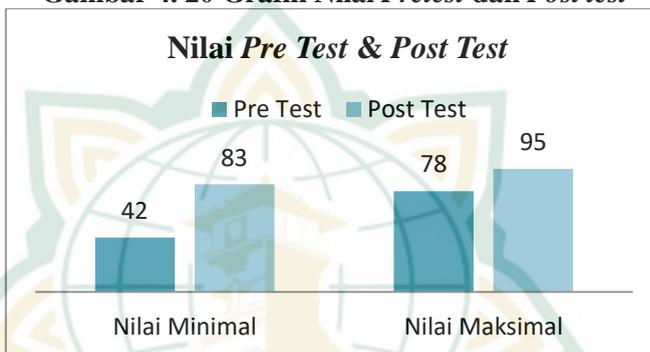
Pada uji coba skala besar ini, peneliti juga membagikan angket untuk mengetahui layanan bimbingan dan konseling di MTs NU Raudlatas Shibyan sebelum dan sesudah menggunakan model *cyber counseling* “aku temanmu”. Angket layanan bimbingan dan konseling ini berjumlah 26 pernyataan terdiri dari 7 aspek yaitu aspek layanan orientasi, aspek layanan informasi, aspek layanan belajar, aspek layanan penyaluran, aspek layanan belajar, aspek konseling individu, aspek konseling kelompok dan aspek bimbingan kelompok yang disebarkan kepada 40 siswa. Data angket layanan bimbingan dan dan konseling tersebut dianalisis menggunakan *gainscore*. Hasil layanan bimbingan dan konseling di MTs NU Raudlatas Shibyan sebelum dan setelah

menggunakan model *cyber counseling* “aku temanmu” dapat dilihat pada Tabel 4.9

Tabel 4. 9 Hasil Rekapan *Pre Test* & *Post test*

Rumus	Skor	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Mean
<i>Pre Test</i>	2369	78	42	59,23
<i>Post test</i>	3590	95	83	89,75

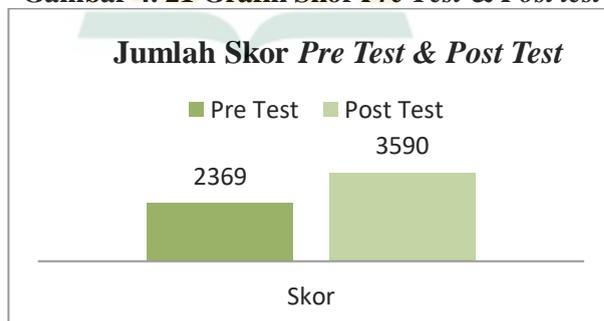
Gambar 4. 20 Grafik Nilai *Pretest* dan *Post test*



Pada grafik tersebut merupakan penjelasan dari nilai *pre test* dan *post test*, peneliti menemukan bahwa nilai minimal dari *pre test* sebesar 42 dan *post test* sebesar 83, sedangkan untuk nilai maksimal dari *pre test* adalah 78 dan *post test* mencapai nilai 95.

Pada nilai *pre test* terdapat satu orang dengan nilai minimal sebesar 42, sedangkan pada nilai *post test* terdapat dua orang dengan nilai minimal sebesar 83. Pada nilai maksimal *pre test* hanya satu orang dengan nilai 78, untuk nilai maksimal *post test* juga hanya satu orang dengan nilai 95.

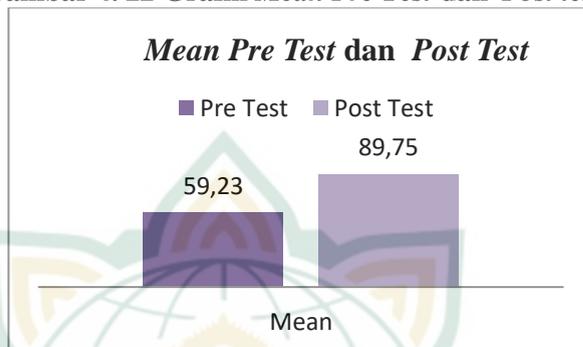
Gambar 4. 21 Grafik Skor *Pre Test* & *Post test*



Hasil skor *pre test* dan *post test* yang ada dalam diagram terlihat sangat mencolok, nilai *pre test* mendapatkan total skor

sebesar 2369 dan *post test* berada jauh diatasnya dengan nilai 3590. Skor akhir pada nilai *pre test* dan *post test* berhasil naik, dalam aspek skor terlihat kenaikan pada layanan bimbingan dan konseling di MTs NU Raudlatus Shibyan.

Gambar 4. 22 Grafik Mean Pre Test dan Post test



Grafik terakhir adalah mean antara *pre test* dan *post test*, dalam grafik tersebut rata-rata *pre test* sebesar 59,23 sedangkan *post test* mendapatkan mean sebesar 89,75. Selanjutnya, untuk mengetahui efektifitas model *platform cyber counseling* menggunakan rumus *gain score*. Rumus menurut Hake sebagai berikut :

$$\text{gain} = \frac{\% \text{ rerata nilai } \textit{post test} - \text{rerata nilai } \textit{pretest}}{\text{nilai ideal} - \text{nilai rerata } \textit{Pre Test}}$$

$$\text{gain} = \frac{89,75 - 59,23}{95 - 59,23}$$

$$\text{gain} = \frac{30,52}{35,77}$$

$$\text{gain} = 0,85 \text{ atau dikalikan } 100 \text{ menjadi } 85\%$$

Setelah diperoleh hasil gain 0.85 atau 85% kemudian hasil tersebut ditafsirkan ke dalam tiga kriteria, yaitu :

Tabel 4. 10 Skala N-gain

N-gain	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \geq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *gain-score* diperoleh nilai 0,85 > 0,7. Berdasarkan pengambilan keputusan apabila perolehan nilai lebih dari 0,7

maka nilai gain score dalam kategori tinggi, yang berarti model *platform cyber counseling* dapat digunakan untuk meningkatkan layanan bimbingan dan konseling di MTs NU Raudlatul Shiban.

B. Pembahasan

Model *platform cyber counseling* merupakan produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini. Rahmat menjelaskan bahwa *cyber counseling* adalah salah satu strategi bimbingan dan konseling yang bersifat virtual atau pemberian layanan bimbingan dan konseling melalui bantuan internet. Dalam hal ini proses bimbingan dan konseling berlangsung melalui internet dalam bentuk *website*, aplikasi, *email*, *facebook*, *youtube* dan media inovatif lainnya.² Model *platform* ini dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstall melalui *android* dan diharapkan mampu menarik minat siswa dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah serta dapat mengoptimalkan peran teknologi dalam bidang pendidikan.

Dalam *platform cyber counseling* yang dikembangkan telah mencakup 7 aspek layanan bimbingan dan konseling diantaranya adalah : layanan orientasi, layanan informasi, layanan penempatan dan penyaluran, bimbingan belajar, konseling individu, bimbingan kelompok dan konseling kelompok.³ adanya aspek tersebut dalam *platform cyber counseling* bertujuan agar individu dan kelompok agar dapat berkembang secara mandiri dalam bidang sosial, pribadi, karir dan belajar melalui layanan bimbingan dan konseling.⁴

Model *platform cyber counseling* “Aku Temanmu” dikembangkan menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dalam menghasilkan model *platform cyber counseling* peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall dengan penyederhanaan langkah menjadi tujuh langkah tahapan yaitu ; penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji coba lapangan awal/ validasi produk, revisi produk, uji lapangan produk utama, dan revisi produk. Peneliti melakukan

²Rahmat H, *Konseling di Sekolah : Pendekatan Pendekatan Kontemporer*, 83

³Handoko, “Layanan Bimbingan Konseling dalam Peningkatan Motivasi Belajar siswa SMA N 1 Kota Metro,” 77.

⁴Pranoto, “Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling oleh Guru Kelas di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Pecalungan Kabupaten Batang,” 57.

penyederhanaan langkah pada pengembangan dikarenakan pada langkah ketujuh peneliti sudah mendapat jawaban dari rumusan masalah. Alasan lain karena peneliti juga mempertimbangkan waktu dan anggaran biaya.

1. Proses Pengembangan Model Platform cyber counseling“ Aku Temanmu”

Tahapan awal pembuatan model *Platform cyber counseling* ini adalah dilakukan dengan analisis kebutuhan berupa studi lapangan atau pengamatan kelas dan studi literatur atau pustaka. Hasil pelaksanaan studi berbasis lapangan diketahui terdapat berbagai macam potensi masalah diantaranya adalah : layanan Bimbingan dan Konseling bersifat konvensional, kurangnya minat siswa terhadap layanan Bimbingan dan konseling, takut dan malu bertemu guru BK dan kurangnya reponsivitas guru BK dalam memberikan layanan ketika ada yang memiliki masalah. Sedangkan studi literatur atau pustaka dilakukan dengan pengumpulan referensi-referensi sesuai dengan tema pengembangan produk.

Proses awal pengembangan model *platform cyber counseling* dilakukan dengan membuat rancangan awal yaitu menyusun materi bimbingan dan konseling yang sesuai dengan perkembangan siswa. Setelah menyusun materi kemudian menentukan *software* apa saja yang digunakan untuk membuat model *platform cyber counseling*. Program atau aplikasi yang digunakan peneliti dalam pengembangan model *platform cyber counseling* ada 3 yaitu *Glide App* sebagai *software* utama untuk membuat aplikasi dan 2 *software* pendukung untuk mendesain yaitu *Canva* dan *Appgesyer*.

Setelah materi tersusun dan *software* sudah siap peneliti juga mengumpulkan bahan-bahan tambahan sebagai pendukung media yang akan dibuat seperti Gambar, ilustrasi, foto konselor dan video. Setelah bahan-bahan sudah siap dilanjutkan dengan membuat *desain layout* keseluruhan di *GlideApp* kemudian mengexport file ke *Appgesyer* yang selanjutnya akan di *generate* dari *aab* ke *apk* sehingga aplikasi siap diinstall di *android*.

Model *platform cyber counseling* yang dikembangkan didalamnya memuat beberapa fitur dan layanan unggulan, diantaranya menu lumbung wawasan yang berisi artikel pilihan, menu video untuk video pengembangan diri, menu

cari temanmu untuk melakukan layanan konseling dengan guru BK dan terakhir menu *quotes* islam yang berisi kata mutiara penuh hikmah yang bertujuan untuk membuat semangat bagi pembacanya. Sedangkan untuk layanan yang ada dalam *platform cyber counseling* antara lain : konseling individu, konsultasi, bimbingan dan konseling kelompok. Menurut Rahmat pemberian layanan konseling dapat menggunakan internet dalam lingkup layanan konseling seperti karir, pendidikan, pribadi, sosial, keluarga dan sebagainya.⁵

Model *platform cyber counseling* yang dikembangkan sudah dapat digunakan ketika produk dikatakan layak oleh validator ahli. Produk kemudian divalidasi terlebih dahulu untuk menguji kelayakannya sebagai media layanan bimbingan dan konseling. Validasi dilaksanakan kepada validator ahli media dan 2 validator ahli materi yang berkompeten dibidangnya.

Hasil yang didapatkan pada saat melaksanakan validasi yaitu berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Peneliti memperoleh data kuantitatif dari hasil pengisian angket dengan beberapa aspek dan beberapa pernyataan. Sedangkan peneliti memperoleh data kualitatif berdasarkan komentar atau kritik dan saran yang disampaikan secara langsung oleh validator ahli.

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media terdiri dari 2 aspek yaitu aspek tampilan dan aspek keterlaksanaan. Persentase dari kedua aspek didapatkan 8% pada kriteria cukup, 16% pada kriteria layak dan 76% pada kriteria sangat layak, maka setelah diinterpretasikan kedalam skala kelayakan mendapatkan kategori sangat layak. Adapun rincian dari kedua aspek tersebut yaitu; pertama, aspek tampilan meliputi *layout* desain, proporsi warna, background, ketepatan backsound, ilustrasi, fungsi tombol/navigator. Kedua, aspek keterlaksanaan meliputi: kemudahan interaksi dengan program, kemudahan pengisian form, keefisienan dan keefektifan program, kemudahan *install* dan *uninstall*, kesesuaian dengan resolusi layar serta penggunaan media dengan terbimbing dan mandiri.

⁵Rahmat H, *Konseling di Sekolah : Pendekatan Pendekatan Kontemporer*, 87

Dalam pengembangan model *Platform cyber counseling* pada proses validasi oleh ahli media mendapatkan komentar serta saran untuk memperbaiki produk. Komentar dan saran oleh ahli media meliputi visual seperti penyelarasan *thumbnail* dan perbaikan pada teks.

Media yang dikembangkan oleh peneliti juga di validasi oleh ahli, materi. Terdapat 2 validator yang menjadi ahli materi dalam penelitian pengembangan ini, yaitu validator I (Kaprod BKPI IAIN Kudus) dan validator II (Guru BK MTs NU Raudlatu Shibyan) Penilaian ahli materi terhadap media yang dikembangkan menyatakan dengan kategori sangat layak. Penilaian ahli materi terdiri dari 3 aspek yaitu aspek kesesuaian, aspek penyajian informasi, aspek efektivitas. Hasil penilaian validator pertama mendapatkan persentase 35% layak dan 65% sangat layak, sedangkan validator kedua mendapatkan persentase 18% layak dan 82% sangat layak, maka setelah diinterpretasikan kedalam skala kelayakan mendapatkan kategori sangat layak.

Adapun rincian dari ketiga aspek yaitu; *Pertama*, aspek kesesuaian yang meliputi : kesesuaian media dengan siswa, kesesuaian materi dengan tingkatan siswa, kesesuaian materi dengan tujuan layanan, relevansi video dengan siswa, kesesuaian materi dengan tingkat berpikir dan perkembangan siswa. *Kedua*, aspek penyajian informasi yang meliputi : kejelasan penyajian materi, kejelasan bahasa yang digunakan, penyajian materi dengan berbagai aspek layanan, penggunaan informasi baru dan penggunaan bahasa yang komunikatif. *Ketiga*, aspek keefektifan yang meliputi : tujuan *platform*, kemenarikan judul, kebermanfaatan materi, kemenarikan nama *platform* dan *platform* dapat meningkatkan kesadaran peserta didik tentang BK.

Validator ahli materi I memberikan revisi mengenai penambahan materi pada menu lumbung wawasan dan *quotes* islam serta memberikan saran penggantian warna dasar *platform* “Aku Temanmu” agar tidak sama dengan *platform* sejenisnya. Validator ahli materi II memberikan masukan agar dilaksanakan sosialisasi kepada siswa dan pelatihan berkala kepada guru BK terkait penggunaan aplikasi.

Setelah melaksanakan validasi, peneliti merevisi media didasarkan komentar dan saran dari validator. Revisi dilakukan guna memperbaiki kekurangan dari media

sebelum dilaksanakan uji coba kepada siswa. Uji coba dilaksanakan guna memperoleh respon dari siswa terhadap model *Platform cyber counseling* “Aku Temanmu”.

Pelaksanaan uji coba dilaksanakan di MTs NU Raudlatus Shibyan. Hasil respon yang diperoleh terhadap Model *Platform cyber counseling* yang dikembangkan mendapat kategori sangat menarik. Respon yang diperoleh dari siswa berdasarkan hasil uji coba terdiri berdasarkan 3 aspek yaitu desain media, materi, dan layanan konseling. Persentase yang diperoleh sebesar 31% pada kriteria layak dan 61% pada kriteria sangat layak, maka setelah diinterpretasikan kedalam skala kemenarikan mendapatkan kategori sangat baik.

Adapun rincian dari ketiga aspek yaitu; *pertama*, aspek media yang meliputi : kemenarikan judul, warna dasa *platform*, tampilan menu dan navigasi, kemudahan pengoprasian dan kemenarikan font serta ilustrasi di dalamnya. *Kedua*, aspek materi yang meliputi : kesesuaian materi, kejelasan materi serta kemenarikan video. *Ketiga*, aspek layanan konseling yang meliputi : kemudahan layanan konseling, alur layanan yang simpel, kemudahan format formulir, tidak ada rasa takut dan cemas saat layanan bimbingan dan konseling berlangsung.

Setelah beberapa tahap yang telah dilaksanakan oleh peneliti, diperoleh produk akhir berupa Model *Platform cyber counseling* untuk Meningkatkan layanan bimbingan dan Konseling. Model *platform* yang dikembangkan memuat 5 menu utama, antara lain : Menu *home* (Layanan konseling individu, konsultasi bimbingan dan konseling kelompok, materi tentang sejarah sekolah, ekstrakurikuler, data guru dan fasilitas sekolah). Menu lumbung wawasan (artikel populer tentang bimbingan dan konseling serta ilmu pengembangan diri). Menu cari temanmu (informasi mengenai jam operasional layanan, *email* dan foto konselor dan tombol yang terintegrasi dengan *WhatsApp* konselor). Menu video (kumpulan video tentang pengembangan diri yang disesuaikan dengan tingkatan umur). Menu *quotes* islam (kata kata motivasi singkat untuk penyemangat hidup yang bernuansa keislaman). Model *Platform cyber counseling* yang dikembangkan disajikan dengan teks, gambar, dan video yang menarik kemudian dikemas dalam satu file berbentuk aplikasi. Aplikasi tersebut dapat dibagikan melalui *WhatsApp* maupun diakses melalui link

bio di *instagram official* MTs NU Raudlatu Shibyan, sehingga bisa diinstall di *android* dan bisa dimanfaatkan atau digunakan kapan dan dimana saja.

2. Efektivitas Model *Platform cyber counseling* Untuk Meningkatkan Layanan Bimbingan dan Konseling di MTs NU Raudlatu Shibyan

Pengujian peningkatan layanan bimbingan dan konseling pada produk model *Platform cyber counseling* dilakukan dengan pemberian angket layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada 40 siswa MTs NU Raudlatu. Angket layanan bimbingan dan konseling diberikan pada siswa dengan tujuan untuk mengetahui layanan bimbingan dan konseling sebelum dan setelah pemakaian model *Platform cyber counseling*.

Dari hasil pengujian model *Platform cyber counseling* pada skor *pretest* memperoleh total skor 2310 dan *post test* total skor 3501, dengan nilai maksimal pada *Pre Test* sebesar 78 dan *post test* 95 serta nilai minimal *Pre Test* sebesar 42 sedangkan *post test* sebesar 83.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada model *Platform cyber counseling*, didapatkan perolehan rata-rata nilai layanan bimbingan dan konseling di MTs NU Raudlatu Shibyan sebelum menggunakan media sebesar 59,23, dan setelah menggunakan model *Platform cyber counseling* perolehan rata-rata sebesar 89,77. Jika di uji menggunakan uji *N-Gain*, menyatakan peningkatan layanan bimbingan dan konseling tergolong tinggi dengan memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,87 dengan kriteria tinggi.

Dalam hal ini, terbukti bahwa model *platform cyber counseling* terbukti berhasil, karena produk yang dikembangkan mampu menarik peserta didik agar memanfaatkan layanan bimbingan dan konseling. Hal ini dibuktikan dengan hasil peningkatan layanan bimbingan dan konseling yang tergolong tinggi, bisa dikatakan bahwa model *platform cyber counseling* ini efektif meningkatkan layanan bimbingan dan konseling di MTs NU Raudlatu Shibyan.

Dari hasil uji kelayakan model *Platform cyber counseling* oleh dosen ahli materi, praktisi ahli media, dan guru BK menyatakan bahwa media *cyber counseling* berupa model *Platform cyber counseling* “Aku Temanmu” dinyatakan layak. Selain itu, dari hasil respon peserta didik menunjukkan respon baik terhadap *Platform cyber counseling*

berbasis android. Adapun beberapa kelebihan dari model *Platform cyber counseling* yang telah dikembangkan yaitu :

- a. Memudahkan siswa untuk mendapatkan layanan bimbingan dan konseling.
- b. Mampu mendekatkan guru BK dengan siswa .
- c. Dapat meningkatkan pemahaman siswa akan layanan bimbingan dan konseling.
- d. Mampu membuat siswa tertarik terhadap layanan bimbingan dan konseling.
- e. Dapat digunakan atau dioperasikan secara individu.

Selain beberapa kelebihan dari model *Platform cyber counseling* ini juga terdapat kekurangan yaitu :

- a. Model *platform cyber counseling* memakan waktu lama dalam proses pembuatannya
- b. *Platform cyber counseling* yang dikembangkan belum ada di *playstore* karena keterbatasan biaya
- c. Fitur yang terbatas, belum adanya game interaktif agar semakin menarik siswa.

