

## MODEL LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING BERBANTUAN APLIKASI GOOGLE SITE

Ari Saputra

Ari Saputra<sup>1)</sup>, Kamaruzzaman<sup>2)</sup>, dan Galuh Hartinah<sup>3)</sup>

Fakultas IPPS

IKIP PGRI Pontianak

[Arisaputracr7@gmail.com](mailto:Arisaputracr7@gmail.com)<sup>1)</sup>, [oranecorby@gmail.com](mailto:oranecorby@gmail.com)<sup>2)</sup>, [galuhhartinah88@gmail.com](mailto:galuhhartinah88@gmail.com)<sup>3)</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan menghasilkan media layanan bimbingan dan konseling berbantuan Google Site. aplikasi ini bernama *I Need Counseling* (INC). Aplikasi *I Need Counseling* (INC) mencapai tingkat kevalidan dan kepraktisan. Penelitian ini menggunakan model rancangan pengembangan *Research and Development* (R&D), yang terdiri atas lima tahapan pokok, yaitu Analisis, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan kecil, dan hasil produk akhir. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa IKIP PGRI Pontianak Fakultas IPPS sebanyak 25 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan angket. Berdasarkan hasil penelitian yang pertama adalah validasi aplikasi INC yaitu dengan nilai rata-rata dari validator ahli media sebesar 73,75% dalam kriteria valid dengan kategori baik. Yang kedua adalah nilai kepraktisan, dilihat dari nilai angket yang diisi oleh subjek uji coba (mahasiswa) diperoleh persentase sebesar 91,13% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi *I Need Counseling* (INC) tergolong valid, dan praktis untuk dapat digunakan dalam proses layanan konseling.

**Kata Kunci:** Model Layanan Bimbingan dan Konseling, Google Site, *I Need Counseling*

## GOOGLE SITE APPLICATION ASSISTANT GUIDANCE AND COUNSELING SERVICE MODEL

**Abstract:** This study aims to produce guidance and counseling service media assisted by Google Site. this application is called *I Need Counseling* (INC). The *I Need Counseling* (INC) application reaches a level of validity and practicality. This study uses a *Research and Development* (R&D) development design model, which consists of five main stages, namely analysis, initial product development, expert validation and revision, small field trials, and final product results. The subjects in this study were 25 students of IKIP PGRI Pontianak Faculty of IPPS. The instruments used in this study were validation sheets and questionnaires. Based on the results of the first study, the validation of the INC application, namely the average value of the media expert validator was 73.75% in the valid criteria with good categories. The second is the value of practicality, seen from the value of the questionnaire filled out by the test subjects (students) obtained a percentage of 91.13% with very practical criteria. Thus, it can be concluded that the *I Need Counseling* (INC) application is valid, and practical to be used in the counseling service process

**Keywords:** Guidance and Counseling Service Model, Google Site, *I Need Counseling*.

### 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, 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 tentu 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.

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan komunikasi dalam menjalin kehidupan bersosial. Salah satu alat hasil dari perkembangan teknologi yang dapat membantu manusia dalam hal komunikasi diantaranya adalah *handphone*. *Handphone* merupakan alat bantu komunikasi jarak jauh yang memungkinkan penggunaannya dapat saling berinteraksi melalui suara dan pesan teks. Perkembangan teknologi yang dimiliki *handphone* pun mengalami kemajuan dari waktu ke waktu. Memasuki era digital, fitur *handphone* pun semakin canggih dengan diciptakannya sebuah *handphone* pintar atau yang lebih dikenal dengan sebutan *smartphone*.

Pelaksanaan konseling saat ini telah mengalami perubahan-perubahan yang sangat berarti. Perubahan yang terjadi saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu dan teknologi terutama teknologi *smartphone*. Perkembangan dunia teknologi saat ini telah mencapai tahap yang sangat canggih (*sophisticated*) dan dapat dinikmati oleh hampir seluruh lapisan masyarakat.

Proses virtual konseling sedikit berbeda dengan konseling *face to face*, konseling secara virtual memerlukan keterampilan pendukung lain selain keterampilan dasar konseling, yaitu keterampilan menggunakan media pendukung internet, dan prosesnya tidak dibatasi oleh jarak dan waktu, syaratnya konselor dan konseli dapat terhubung melalui internet. Dengan kemajuan teknologi saat ini konselor dapat memberikan layanan secara virtual atau secara online. Demikian klien juga dapat berkonsultasi atau konseling secara virtual untuk mendapatkan solusi dari konselor dengan masalah yang dialami oleh klien.

Proses konseling secara virtual ini sudah ada beberapa penelitian salah

satunya dengan judul penelitian Aplikasi *Cyber Counseling* Dengan Mengoptimalkan *Whatsapp* Berbasis Komputasi Mobile oleh Alexius Endy Budianto dkk (2019). Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam menggambarkan satu model layanan konseling. Guru dituntut untuk dapat memberikan layanan yang baik dan terbaik melalui proses bimbingan konseling. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat dimanfaatkan dalam konseling *cyber* dan penanganan berbagai layanan, misalnya, hampir semua siswa memiliki ponsel yang rata-rata sudah dapat dimanfaatkan untuk membangun sistem dengan mengoptimalkan komputasi mobile berbasis *Whatsapp* yang mampu menyediakan layanan konseling elektronik dan menghemat waktu dan biaya.

Jika dilihat dari tanggapan siswa terhadap penerapan bimbingan konseling pribadi dengan mengoptimalkan *whatsapp* berdasarkan aspek yang diukur, hasilnya adalah Tanggapan siswa terhadap penerapan bimbingan konseling pribadi dengan mengoptimalkan *whatsapp* dalam aspek penempatan di kelas berdasarkan kondisi fisik dan pribadi siswa mendapatkan persentase (61,83%) yang diklasifikasikan dalam kategori baik. Ini membuktikan bahwa layanan bimbingan konseling pribadi siswa telah dilaksanakan dengan baik. Meski begitu masih ada beberapa yang belum terjangkau layanan, yaitu sebesar (31,17%). Respon siswa terhadap penerapan penempatan dan distribusi dalam bimbingan konseling pribadi dengan mengoptimalkan *whatsapp* pada aspek penempatan dan distribusi keterampilan dan seni sesuai dengan bakat dan minat siswa, maka persentase yang diperoleh (66,30%), yang termasuk dalam kedua kategori. Namun masih ada (33,70%) siswa yang masih belum mendapatkan layanan. Respon siswa terhadap layanan penempatan dan penyaluran dalam bimbingan konseling pribadi dengan mengoptimalkan *whatsapp* dalam aspek kegiatan ekstrakurikuler yang

dapat digunakan sebagai kebiasaan sikap keagamaan, bakat dan minat. Respon yang diharapkan dari responden adalah (62,36%), yang termasuk dalam kategori baik. Namun masih ada (37,64%) yang masih belum mendapatkan layanan

Dengan memanfaatkan teknologi ini proses konseling bisa dilakukan dengan secara virtual. Kondisi ini bertujuan untuk memudahkan konselor dalam membantu konselinya, memberikan kenyamanan kepada konseli dalam bercerita dengan menggunakan aplikasi teknologi sebagai penghubung dirinya dengan konselor dengan tanpa harus tatap muka secara langsung. Adapun media yang dapat digunakan untuk melakukan konseling virtual yaitu *Google Site* adalah aplikasi untuk membuat situs web pribadi maupun kelompok, untuk keperluan personal maupun perusahaan, situs yang dibuat akan memiliki alamat <http://sites.google.com/site/username/>.

*Google site* adalah cara termudah untuk membuat informasi dapat diakses oleh orang yang membutuhkan cepat, akses *up-to-date*. Orang dapat bekerja sama dalam situs untuk menambahkan berkas file lampiran, informasi dari *Google* lainnya seperti *Google Docs*, *Google Calendar*, *Youtube* dan *Picasa*, dan konten baru yang bebas bentuk. Keistimewaan *Google Site* dari platform pembuat web yang lain: (1) Website yang dibuat langsung tersimpan dalam *Google Drive*. Jadi tidak perlu melakukan *backup* data, (2) Akses website cepat karena situs yang digunakan menggunakan server milik *Google*, (3) Tampilan yang didesain sangat sederhana, jadi mudah dalam memahami dan mengoperasikannya. (4) Situs yang dibuat dari *Google Site* dapat diakses dari segala perangkat misalnya PC, laptop maupun *smart phone*. (5) Web yang dibuat menggunakan *Google Site* gratis.

Sebagai salah satu terobosan untuk mengimplentasikan pemanfaatan teknologi dari *Google Site*, maka penelitian berusaha membantu membangun sebuah *website*. *Website* tersebut akan diubah ke dalam

sebuah aplikasi android. Dan penelitian ini berjudul “Model Layanan Bimbingan dan Konseling Berbantuan Aplikasi *Google Sites*”.

## METODE

### 1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development*. Yang dimaksud dengan penelitian *Research and Development* (R&D) proses atau langkah-langkah mengembangkan suatu produk agar baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Sugiyono (2016:1) “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016:333) “Metode R&D penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya (*Research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.

### 2. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg* dan *Gall* merupakan model yang paling populer digunakan, karena *Borg* dan *Gall* adalah metode pengembangan prosedural yang dapat di gunakan untuk melakukan pengembangan di berbagai bidang (berisifat *gendral*). *Borg* dan *Gall* memuat sistematika langkah-langkah agar produk yang dikembangkan mencapai standar kelayakan (Hamzah 2020:37).

Model pengembangan *Borg* dan *Gall* memiliki 10 tahapan yang terdiri dari *Research and information Caollection* (Analsisi), *Planning* (Perencanaan), *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Produk Awal), *Preliminary Field Testing*

(Pengujian Terbatas), main product revision (Revesi Hasil Produk), Main Field Testing (Uji Produk Utama), Operational Product Revision (Revesi Produk), Operational Field Testing (Uji Lapangan Skala Luas), Final Product Revision (Revisi Produk Akhir), *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan Penggunaan).

Beberapa penelitian pengembangan yang berhasil diperoleh menunjukkan bahwa 10 langkah pengembangan Borg & Gall bisa tidak dilakukan semuanya, tapi dapat dimodifikasi ke dalam beberapa langkah dan tahapan sesuai dengan kebutuhan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, misalnya Emzir (2008: 271) mengelompokkan menjadi enam (6) langkah dan Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi (Puslitjaknov 2008: 11) menggunakan kesepuluh langkah dibagi menjadi lima (5) tahapan.

Prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall dalam penelitian ini, yang digunakan hanya 5 langkah utama dari Analisis, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan kecil, dan hasil produk akhir.

## Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan sumber data. Suharsimi Arikunto (2006:130) berpendapat bahwa "Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian." Populasi yang penulisan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Pengetahuan Pendidikan Sosial (IPPS) IKIP PGRI Pontianak Semester 5 kelas A Pagi terdiri dari 4 Program Studi.

Tabel 1 Data Jumlah Populasi Penelitian

No	Populasi Kelas	Responden
1	Bimbingan dan Konseling A Pagi	30
2	PPKn A Pagi	33
3	Sejarah A Pagi	26
4	Geografi A Pagi	36
<b>Total</b>		<b>125</b>

Sumber: Daftar Absensi Mahasiswa

### 2. Sampel Penelitian

Setelah menentukan populasi, langkah selanjutnya ialah menetapkan sampel penelitian. Seperti yang diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto (2006:131) bahwa: "Sampel adalah sebagian atau perwakilan populasi yang diteliti. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan *simple random sampling* ialah dengan cara menampurkan semua subjek yang ada di dalam populasi, sehingga semua subjek memperoleh kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Subjek dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu subjek pengembangan (pakar atau validator) dan subjek uji coba produk (siswa).

#### a. Subjek Pengembangan (Pakar atau Validator)

Subjek pengembangan (pakar atau validator) dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi dan ahli media dimana terdapat dua orang dosen Bimbingan dan Konseling IKIP PGRI Pontianak sebagai Ahli materi yang akan memberikan penilaian yang terdiri dari Aspek Penyajian Informasi, Kelayakan isi, evaluasi, dan Kebahasaan dalam aplikasi *INC*. Dan satu Ahli media dalam penelitian ini adalah seorang ahli dalam menilai aplikasi *INC* yang buat oleh peneliti yang digunakan sebagai media layanan konseling Ahli media akan memberikan penilaian yang terdiri dari, Kulaitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, keterlaksanaan. *Compatiniliy*, dan Keamanan.

#### b. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba produk dalam penelitian ini adalah mahasiswa IKIP PGRI Pontianak Semester 5 kelas A Pagi terdiri dari 4 Program Studi. Pengambilan sampel uji coba ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Pengambilan sampel untuk penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2010: 112), jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya,

jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Mahasiswa IKIP PGRI Pontianak Semester 5 kelas A Pagi terdiri dari 4 Program Studi berjumlah 125 orang. Dari populasi tersebut diambil 20% dari populasi sehingga jumlah sampelnya adalah  $20\% \times 125$  Mahasiswa = 25 Mahasiswa. Alasan peneliti menggunakan 20% pada penentuan ukuran jumlah sampel karena agar semua kelas terwakili menjadi sampel.

Tabel 2 Daftar Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Mahasiswa	Persentas i	Sampel
1	BK A Pagi	30	20%	6
2	PPKn A Pagi	33	20%	7
3	Sejarah A Pagi	30	20%	6
4	Geografi A Pagi	30	20%	6
<b>Jumlah</b>		<b>125</b>		<b>25</b>

### Prosedur Penelitian

Langkah-langkah metode pengembangan Borg dan Gall adalah sebagai berikut: (1) Tahap I Analisis Pada tahap pertama pendefinisian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang permasalahan yang ada di lapangan untuk membantu dalam merancang aplikasi layanan bimbingan dan konseling. (2) Tahap II Mengembangkan produk awal Pada tahap ini bertujuan mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung lainnya. (3) Tahap III Validasi ahli dan revisi Pada tahapan ke tiga ini mengadakan validasi uji kelayakan aplikasi *INC* dan merevisi produk dari hasil uji validasi yang masih perlu diperbaiki. (4) Tahap IV Uji coba lapangan Langkah ke empat ini merupakan langkah pengujian produk yang telah dihasilkan secara terbatas, yakni melakukan uji lapangan kecil terhadap aplikasi yang

sifatnya terbatas, untuk melihat tingkat kepraktisan.

### Teknik dan Alat Pengumpulan Data

#### 1. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk menjawab permasalahan penelitian. Teknik pengumpulan data sangat penting agar data yang diperoleh valid dan menghasilkan kesimpulan yang valid. Setiap pengumpulan data ditentukan oleh beberapa jumlah variabel penelitian. Apabila semua data telah terkumpul, langkah berikutnya melakukan pengolahan data (Hamzah, 2020: 105). Adapun teknik pengumpulan data:

##### a. Teknik Komunikasi Langsung

Teknik komunikasi langsung yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan wawancara dengan Unit Pelayanan (UPT) Bimbingan dan Konseling IKIP PGRI Pontianak, dalam wawancara ini peneliti menggunakan jenis wawancara bebas, wawancara bebas yaitu teknik wawancara yang pewawancara bebas menanyakan apa saja kepada narasumber, tapi harus tetap sesuai dengan koridor informasi yang ingin diketahui. Pada pedoman wawancara ini yang ditanyakan hanya garis besar yang berkaitan dengan Aplikasi *INC* saja.

##### b. Teknik Komunikasi Tidak Langsung

Sugiyono (2019:234) menyebutkan bahwa Teknik komunikasi tidak langsung adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berbantuan media atau menggunakan media. Tujuan komunikasi tidak langsung pada penelitian ini adalah untuk melihat kevalidan dan kepraktisan Aplikasi *INC* yang dikembangkan. Adapun media yang digunakan pada pengumpulan ini berupa angket (kuesioner). Pada dasarnya kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan kepada responden untuk dijawab.

#### 2. Alat Pengumpulan Data

##### a. Wawancara

Sugiyono (2019:229) menyebutkan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan pra observasi sebagai studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Penelitian awal dilakukan untuk mendapatkan informasi awal terkait judul yang akan diteliti, sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti variable yang harus diteliti.

b. Angket (Kuesioner)

Hamzah (2020:107) menyebutkan bahwa Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian terkait dengan topik yang akan diteliti. Angket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah angket respon mahasiswa terhadap aplikasi *INC*. Angket respon diisi oleh seluruh mahasiswa yang dijadikan subjek uji coba produk. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* yang terdiri dari lima skala penilaian, yaitu (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, (1) tidak baik

c. Lembar validasi

Lembar validasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lembar validasi Aplikasi *INC* oleh validator ahli. Lembar validasi dibuat untuk memenuhi tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui kelayakan Aplikasi *INC*. Lembar validasi menggunakan skala *likert* yang terdiri atas lima skala penilaian, yaitu (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, (1) tidak baik.

3. Tekni Analisis Data

Untuk menjawab sub-sub masalah pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

a. Kevalidan

Kevalidan digunakan untuk melihat kelayakan aplikasi *INC* sebagai media layanan bimbingan dan konseling khususnya konseling jarak

jauh. Kevalidan diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh validator pada instrumen validasi ahli. Cara validator memberikan revisi media akan didapat dari data kualitatif berupa masukan dan saran dari ahli. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari instrumen validasi dengan menggunakan skala *likert* yang terdiri atas lima kriteria skala, yaitu:

Tabel 3 Kriteria Skor Menggunakan Skala Likert Untuk Mengolah Data Dari Instrument Validasi

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Riduwan (Yudhaskara, 2016: 893)

Adapaun untuk mencari persentase kevalidan menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Persentase indeks \%} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi (angka 5)}} \times 100\%$$

Kemudian untuk mengetahui kevalidan hasil persentase indeks disesuaikan dengan label berikut:

Tabel 4 Kriteria Interpretasi

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
80% < sekor ≤ 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
60% < sekor ≤ 80%	Valid	Tidak Revisi
40% < sekor ≤ 60%	Cukup Valid	Sedikit Revisi
20% < sekor ≤ 40%	Kurang Valid	Revisi
0% < sekor ≤ 20%	Tidak Valid	Revisi

Nilai kevalidan pada penelitian ini ditentukan dengan kriteria “cukup valid” sampai dengan “sangat valid”. Jika hasil validasi memperoleh kriteria “cukup valid”, maka media aplikasi *INC* sudah dapat dimanfaatkan dengan sedikit revisi.

b. Kepraktisan

Kepraktisan digunakan untuk melihat respon mahasiswa terhadap aplikasi *INC*. Kepraktisan diperoleh dari penilaian mahasiswa yang menjadi subjek uji coba produk pada angket respon mahasiswa. Cara mahasiswa memberikan revisi media akan didapat dari data kualitatif berupa masukan dan saran dari mahasiswa. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mengelolah data dari instrumen angket respon mahasiswa dengan menggunakan skala *likert* dan Persentase keparaktisan rumusannya sama seperti kevalidan.

## PEMBAHASAN

Pembahasan yang akan dijabarkan dalam penulisan ini merupakan pengembangan hasil dari setiap rumusan masalah pada penulisan yang masing-masing menjawab setiap rumusan baik itu rumusan masalah pertama, rumusan masalah kedua, dan rumusan masalah ketiga yang selanjutnya akan diuraikan sebagai berikut :

### 1. Bagaimana proses pengembangan

Model Layanan Bimbingan dan Konseling Berbantuan *Google Sites*?

#### a. Prose Pengembangan Aplikasi *INC*

*Google Site* adalah aplikasi wiki terstruktur untuk membuat situs web pribadi maupun kelompok, untuk keperluan personal maupun perusahaan, situs yang dibuat akan memiliki alamat <http://sites.google.com/site/username/>. *Google site* adalah cara termudah untuk membuat informasi dapat diakses oleh orang yang membukukan cepat, akses *up-to-date*. Orang dapat bekerja sama dalam situs untuk menambahkan berkas file lampiran, informasi dari *Google* lainnya seperti *Google Docs*, *Google Calendar*, *Youtube* dan *Picasa*, dan konten baru yang bebas bentuk. Maka dari itu dari *Google Site* ini dibuatlah suatu bentuk website atau aplikasi yang di padukan dengan layanan Bimbingan dan Konseling dalam Penelitian ini, yang bernama Aplikasi *I Need Konseling (INC)*. Penggunaan media ini

difokuskan pada kegiatan layanan konseling individual, konseling kelompok dan layanan bimbingan kelompok.

### 1) Analisis

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap analisis kebutuhan dengan melakukan pra riset di UPT bimbingan dan konseling IKIP PGRI Pontianak. Hasil analisis inilah yang akan menjadi acuan dalam pengembangan media layanan konseling yaitu aplikasi *INC*. Hasil pra riset yang dilakukan oleh peneliti di UPT bimbingan dan konseling IKIP PGRI Pontianak, yang dalam proses pelayanan masih minim dalam penggunaan media.

### 2) Mengembangkan Produk Awal

Tahap mengembangkan ini merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada proses perencanaan media layanan konseling dibuthkan sebuah sketsa desain untuk membantu pembuatan media layanan konseling. Sketsa tersebut dituangkan dalam sebuah *storyboard*.

Media layanan konseling dengan menggunakan bantuan *Google Site* yang dikembangkan oleh penelitian *frame 11* yang terdiri dari atas halaman *Home*, *frame* daftar konselor, *frame Counseling Center*, dan jadwal konseling. Berdasarkan *storyboard*.

### 2. Apakah Aplikasi Layanan Bimbingan dan Konseling dapat layak digunakan?

Dalam tahap ini terdapat 2 tahap, Validasi kelayakan produk dan revisi produk setelah melakukan validasi dari validator.

#### a. Validasi Kelayakan Produk

Dalam penelitian ini, proses validasi dilakukan oleh 2 orang validator yang paham tentang penyusunan media aplikasi layanan konseling ini serta berkompeten dibidangnya yaitu satu orang dosen

program studi bimbingan dan konseling yaitu Ibu Novi Andriati, M.Pd, satu orang dosen program studi TIK yaitu Bapak Chandra Lesmana, S.Kom,M.Pd. Saran-saran dari validator dijadikan masukan untuk merevisi aplikasi *INC* sehingga aplikasi *INC* valid dan siap untuk di gunakan pada UPT bimbingan dan konseling IKIP PGRI Pontianak dan Mahasiswa IKIP PGRI Pontianak. Berikut adalah hasil validasi dari para validator ahli:

1) Validasi oleh ahli media

Ahli media memberikan penilaian dari aspek tampilan, aspek reakayasa perangkat lunak, aspek keterlaksanaan, aspek *compatibility*, dan aspek keamanan. Adapun rata-rata penilaian dari ahli materi terhadap aplikasi *INC* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Validasi Media oleh Validator

No	Validator	Persentase	Keterangan
1.	Chandra Lesmana, S.Kom., M.Pd	73,75%	Valid
<b>Rata-rata</b>		<b>73,75%</b>	<b>Valid</b>

Berdasarkan tabel di atas hasil dari validator media diperoleh rata-rata persentasi 73,75% dengan kriteria valid sehingga aplikasi layak diguankana sebagai media layanan konseling. Terdapat beberapa komentar dan saran yang diberikan ahli media untuk revisi. Setelah dilakukan revisi aplikasi *INC* ini dapat digunakan dalam penelitian.

2) Validasi oleh validator materi

Ahli materi memberikan penilaian dari aspek Penyajian Informasi, aspek kelyakan isi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi. Adapun hasil dari ahli materi terhadap aplikasi *INC* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 6 Hasil Validasi Materi oleh Validator

No	Validator	Persentase	Keterangan
1.	Novi Andriati, M.Pd	78,18%	Valid
<b>Rata-rata</b>		<b>78,18%</b>	<b>Valid</b>

Berdasarkan tabel 6 hasil validasi dari ahli materi rata-rata persentase 78,18% dengan kriteria sangat valid sehingga layak digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling.

3) Hasil validasi ahli

Berdasarkan perhitungan dari validasi ahli materi dan ahli materi maka didapatn tingkat kevalidan aplikasi *INC* yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua ditunjukan sebagai berikut:

Tabel 6 Rata-rata Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Persentase	Keterangan
1.	Novi Andriati, M.Pd	78,18%	Valid
2.	Chandra Lesmana, S.Kom., M.Pd	73,75%	Valid
<b>Rata-rata</b>		<b>78,46%</b>	<b>Valid</b>

Tabel 6 menunjukkan bahwa tingkat validasi aplikasi *INC* dalam model layanan bimbingan dan konseling berbantuan aplikasi Google Site mempunyai kriteria sangan valid dengan rata-rata persentase sebesar 78,46%.

3. Bagaimana kepraktisan produk Aplikasi Layanan Bimbingan dan Konseling?

Kepraktisan aplikasi *INC* dapat dilihat dari hasil angket respon mahasiswa. Penilaian keparaktisan diisi oleh mahasiswa Fakultas IPPS IKIP PGRI Pontianak teridi dari program studi Bimbingan dan konseling, PPKn, Goografi, dan Sejarah sebanyak 25 mahasiswa mengenai respon mereka terhadap apalikasi *INC* yang digunakan dalam proses layanan konseling. Berikut ini



adalah hasil angket respon mahasiswa terhadap aplikasi *INC*:

Tabel 7 Kepraktisan Angket Rsepon Mahasiswa

No	Subjek	Penilaian (%)	Kriteria
1.	Respon Mahasiswa	91,13%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata</b>		<b>91,13%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan tabel di atas persentase angket rasepon mahasiswa maka diperoleh nilai persentase kepraktisan 91,13% termasuk dalam kriteria sangat praktis.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan seblumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi *I Need Counseling (INC)* bisa digunakan dalam proses konseling di UPT bimbingan dan konseling IKIP PGRI Pontianak, dengan menggunakan model penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* penelitian mengacu pada model *Borg dan Gall* yang terdiri dari 5 tahap yaitu, Analisis, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan kecil, dan hasil produk akhir.

Adapun hasil dari rumusan sub-sub masalah yang sudah ditentukan adalah sebagai beriku:

1. Proses Pengembangan aplikasi *I Need Counseling (INC)*
2. Tingkat kevalidan aplikasi *I Need Counseling (INC)* untuk proses layanan konseling dikategorikan valid dengan nilai 78,46% dengan kategori dan dapat layak digunakan.
3. Tingkat kepraktisan aplikasi *I Need Counseling (INC)* untuk proses layanan konseling dikategorikan valid dengan nilai 91,13% dengan kategori sangat praktis.

Dengan demikian aplikasi *I Need Counseling (INC)* ini dapat digunakan UPT Konseling untuk proses konseling yang basisnya *Online*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayahnya, sehingga saya masih diberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun saya bangga telah mencapai di titik ini hingga skripsi ini terselesaikan. Skripsi ini saya tulis sebagai bentuk ucapan terimakasih dan persembahan kepada : Kedua orang tua saya yang telah membesarkan, mendidik, membiaya, dan memberikan dukungan, semangat serta doa tiada hentinya.

Adik dan para keluarga besar yang telah memberikan dukungan, doa motivasi yang tiada hentinya dan teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat disaat suka maupun duka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2018). *Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall*. Disajikan pada Seminar International Seminar On Education (ISE) 2016
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development* (M. R. Aqli (ed.); 1st ed.). Literasi Nusantara.
- Indrayanti, R.D, & Masriyah. (2016). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Untuk Topik Matriks Di SMK Kelas X*. Jurnal Pendidikan Matematika-S1, 5(6).
- Jalil, M. N. (2021). *Pengembangan Aplikasi E-Counseling Sebagai*

- Upaya Meningkatkan Pemberian Layanan Bimbingan dan Konseling. Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application, and Development*, 1(1), 11-20.
- Karina, W (2017). *Layanan BK Di Sekolah Islam Dan Sekolah Khatolik (Studi Komparatif pada SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta dan SMP Stella Duce 1 Yogyakarta)*. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 14 (2), 81-82
- Kirana, D. L (2019). *Cyber counseling sebagai salah satu model perkembangan konseling bagi generasi milenial*. *Al-Tazkiah: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 8 (1), 51-63.
- Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Tohiri (2007) *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (berbasis integrasi)*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Pasmawati, H (2016). *Cyber Counseling Sebagai Metode Pengembangan Layanan Konseling Di Era Global*. *Jurnal Ilmiah Syi'ar*, 16 (2), 34-54
- Prayitno (1995). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Padang: Ghalia Indonesia.
- Prayitno dan Amti (2004). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Pusat Perbukuan Depdiknas dan Rineka Cipta.
- Prayitno (2004). *Buku Seri Bimbingan dan Konseling Layanan Bimbingan dan*
- Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Prawiro, M (2019) *Pengertian Aplikasi Fungsi dan Contoh Aplikasi* [Online]. Tersedia:<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-aplikasi.html>
- Refa'i, M. (2017) *Pengembangan Aplikasi Cyber Conseling Berbasis Android di Program Studi Bimbingan Konseling (PSBK)*. UIN Raden Intan Lampung.
- Silvia, (2020) *Google Site dan Cara Membuat Google Site*\_[Online]. Tersedia: <https://www.jetorbit.com/blog/apa-itu-google-sites-dan-cara-membuat-google-sites/>.
- Yudhaskara, H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Software di SMK Gama Kedungadem Bojonegoro*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 05(03). 89
- Widodo, I. K. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis Responsive Web Design Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Materi Pasar Modal Kelas Xi Sekolah Menengah Atas (Sma)*. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 6(6), 613-622