

Optimalisasi Peran Konselor Sekolah Dengan Implementasi Aplikasi Layanan Bimbingan & Konseling (*e-Konseling*) Pada Sekolah Menengah Atas

Sudirman, S.Kom., M.Kom

Program Studi Desain Grafis (Kampus Medan)

*Politeknik Negeri Media Kreatif, Jl. Srengseng Sawah, Jagakarsa. Jakarta Selatan 12640,
Indonesia.*

Email : sudirman@polimedia.ac.id

Abstrak

Berbagai kegiatan dalam masa pandemic covid-19 saat ini semuanya diarahkan kedigital, otomatis dan bergerak dari manual ke online. Dunia Pendidikan dalam kegiatan pembelajaran dan aktifitas Pendidikan lainnya harus dapat dilakukan secara daring, oleh karena itu butuh sarana penunjang dalam mengoptimalkan kegiatan tersebut termasuk kegiatan konseling di sekolah. Dunia online juga bisa dijadikan sarana bagi para konselor untuk meningkatkan pengetahuan dan membantu dalam mencari referensi, diskusi, pelajaran dan lain sebagainya. Seiring dengan itu perkembangan penyelenggaraan konseling yang tadinya dilakukan secara tatap muka (face to face) dalam ruang tertutup, bisa dilakukan secara jarak jauh dengan dukungan teknologi informasi yang selanjutnya dikenal dengan istilah daring dengan memanfaatkan aplikasi e-konseling. Pelayanan e-konseling diperluas menjadi pelayanan penyelenggaraan Bimbingan Konseling (BK) secara keseluruhan dengan bantuan teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana merancang, mendesain dan merealisasikan model dan arsitektur aplikasi e-Konseling untuk menunjang kegiatan konsultasi siswa secara online yang tidak terbatas oleh waktu.

Kata Kunci : Optimalisasi, Konselor, e-Konseling, Bimbingan Konseling, Daring, Aplikasi

I. PENDAHULUAN

Perubahan di era Revolusi industri 4.0 menyebabkan terjadinya transformasi baru

dan inovasi yang menyebar lebih cepat dibandingkan sebelumnya. Berbagai terobosan di berbagai bidang kehidupan

membawa dampak yang sangat signifikan dan munculnya platform yang menyatukan serta mengkonsentrasikan beberapa bidang keilmuan untuk meningkatkan produktivitas. Organisasi perusahaan dan juga organisasi pendidikan dalam perjalanannya mengalami perubahan-perubahan dari seluruh sistem manajemen dan tata kelola menuju efisiensi dan efektifitas.

Pandemi Covid-19 yang telah melanda di seluruh negara di dunia termasuk Indonesia turut serta mengubah pola kehidupan manusia termasuk di dunia Pendidikan di Indonesia. Proses pembelajaran yang mestinya dilaksanakan secara tatap muka sekarang berubah menjadi sistem pembelajaran jarak jauh atau *daring*, termasuk kreativitas Pendidikan lainnya. Organisasi PBB yang mengurus pendidikan, keilmuan, dan kebudayaan UNESCO menyebutkan, lebih dari 850 juta siswa di dunia tidak bisa belajar di sekolah akibat virus corona asal Wuhan, China tersebut.

Pembelajaran dan kreativitas pendidikan lainnya secara *daring* dilakukan dalam rangka meminimalisasi penyebaran Covid-19. Kebijakan penutupan tersebut sebagai *respons* terhadap kebijakan dan himbauan pemerintah untuk melakukan *social distance* (jaga jarak).

Sistem pembelajaran dan juga kreatifitas Pendidikan secara *daring / online*

memang tidak se-efektif sistem tatap muka. Apalagi di tengah kondisi darurat seperti saat ini. Banyak hal yang perlu disiapkan dengan baik agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan optimal. Misalnya, infrastruktur seperti jaringan internet yang memadai, peralatan pembelajaran seperti laptop juga harus dimiliki, dan media lainnya yang harus ada untuk menunjang kegiatan *daring* tersebut.

Perkembangan Teknologi Informasi yang sangat cepat dapat membantu memudahkan penyelenggaraan sistem pendidikan ditengah wabah Covid-19 yang sedang melanda Indonesia dan banyak negara-negara lain didunia. Dengan adanya teknologi, para guru dan perangkat sekolah lainnya dapat memberikan ruang lebih luas bagi siswa untuk menyelenggarakan proses pembelajaran di luar kelas. Guru dapat menyelenggarakan sistem pembelajaran dengan cara berkolaborasi sehingga dapat memperkaya ilmu dan pengetahuan bagi siswa. Semisal dengan berdiskusi maupun penugasan *online* yang tidak terbatas jarak dan waktu. Termasuk proses layanan bimbingan dan konseling dilakukan oleh Guru BK/Konselor sekolah dalam menyiapkan peserta didik / konseli yang berkembang secara optimal di era revolusi industri 4.0 dan dalam kondisi pandemi Covid-19 yang belum kunjung mereda.

Berdasarkan uraian diatas penulis

tertarik untuk membuat konsep bimbingan dan konseling yang dapat dilakukan secara daring melalui aplikasi yang dapat membantu memudahkan proses layanan tersebut sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

II. LANDASAN TEORI

A. Koselor Sekolah / Guru BK

Guru bimbingan konseling adalah seorang guru yang bertugas memberikan bantuan psikologis dan kemanusiaan secara ilmiah dan professional sehingga seorang guru bimbingan konseling harus berusaha menciptakan komunikasi yang baik dengan murid dalam menghadapi masalah dan tantangan hidup.

Adapun pengertian konselor sekolah menurut rambu-rambu penyelenggaraan bimbingan dan konseling dalam pendidikan formal adalah sarjana pendidikan (S1) bidang bimbingan dan konseling dan telah menyelesaikan program Pendidikan Profesi Konselor (PPK), sedangkan individu yang menerima pelayanan bimbingan dan konseling disebut konseli.

Menurut W.S. Winkel, seorang guru pembimbing (konselor) sekolah adalah orang yang memimpin suatu kelompok konseling sepenuhnya bertanggung jawab terhadap apa yang telah terjadi dalam kelompok itu. Dalam hal ini guru pembimbing (konselor) dalam institusi pendidikan tidak dapat lepas tangan dan

menyerahkan tanggung jawab atas keberhasilan dan kegagalan kelompok sepenuhnya kepada para konseling sendiri. Ini berarti guru pembimbing baik dari segi teoritis maupun segi praktis harus bertindak sebagai ketua kelompok diskusi dan sebagai pengatur wawancara konseling bersama. Oleh karena itu guru pembimbing harus memenuhi syarat yang menyangkut pendidikan akademik, kepribadian, keterampilan berkomunikasi dengan orang lain dan penggunaan teknik-teknik konseling.

B. Pengertian Bimbingan Konseling

Bimbingan Konseling adalah pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok, agar mandiri dan berkembang secara optimal, dalam bimbingan pribadi, bimbingan sosial, bimbingan belajar, dan bimbingan karir, melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung, berdasarkan norma-norma yang berlaku. (Pedoman Khusus Bimbingan Konseling, 2004:5).

Pelayanan konseling di SMA merupakan usaha membantu peserta didik dalam pengembangan kreatifitas dan pengembangan karir. Pelayanan konseling memfasilitasi pengembangan karir peserta didik secara individual, kelompok atau klasikal sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat minat, perkembangan, kondisi, serta

peluang-peluang yang dimiliki. Pelayanan ini juga membantu mengatasi kelemahan dan hambatan serta masalah yang dihadapi peserta didik. Pelayanan konseling di SMA merupakan usaha membantu peserta didik dalam pengembangan kreatifitas dan pengembangan karir.

C. Pengertian Aplikasi

Menurut Nazrudin Safaat H (2012: 9) Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.

D. Konseling Online (e-Konseling)

Penggunaan istilah konseling *online* (*e-Konseling*) adalah gabungan dari dua kata yaitu kata konseling dan kata *online*, kata konseling dapat diartikan sebagai penambah kekuatan pada klien untuk menghadapi, mengikuti aktivitas kearah kunjungan, dan untuk menentukan suatu keputusan. Konseling membantu klien agar mampu menguasai masalah yang segera

dihadapi dan yang mungkin terjadi pada waktu yang akan datang (Gunarsa, 2007).

Sedangkan kata *online* adalah jaringan siap untuk digunakan komputer atau perangkat lain (Business Dictionary, 2011). Dalam pengertian lain dapat diartikan sebagai keadaan saat sesuatu terhubung ke dalam suatu jaringan atau system.

Menurut Fields (2011) menyebutkan bahwa *e-counseling* merupakan sebuah layanan terapi yang relatif baru. Konseling dikembangkan dengan menggunakan teknologi komunikasi dari yang paling sederhana dengan menggunakan telepon maupun dari computer ke komputer hingga dengan menggunakan webcam (komputer dan internet). Menurut Haberstroh (2011) menjelaskan bahwa *e-counseling* adalah komunikasi antara klien dan konselor dengan menggunakan streaming video dan audio komputer sehingga tercipta komunikasi antara klien dengan dengan konselor.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *e-counseling* adalah kegiatan membantu (terapi) yang dilakukan oleh seorang konselor terhadap masalah yang dihadapi oleh seorang klien dengan memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer dan internet.

E. Optimalisasi Layanan Bimbingan dan Konseling

Layanan BK yang diberikan bersifat individu dan kelompok. Layanan BK pada umumnya terkendala oleh keterbatasan jam mengajar BK yang hanya satu jam setiap minggunya. Sehingga Guru BK dalam menyampaikan layanan bimbingan konseling kurang optimal karena adanya keterbatasan waktu tersebut. Dengan adanya aplikasi e-konseling yang diterapkan di sekolah dapat menjadi salah satu alternative untuk mengoptimalkan layanan bimbingan konseling kepada peserta didik. Menurut Nursalim (2013:8) untuk menunjang penyelenggaraan layanan BK yang efektif dapat dilakukan dengan menggunakan media / aplikasi. Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat beragam penelitian yang menyebutkan bahwa layanan BK dapat dilakukan melalui media e-konseling. Putnam (dalam Zamani, dkk 2010: 1) menyebutkan bahwa e-konseling dapat meningkatkan aktivitas layanan BK karena dukungan menjadi lebih sering. Selain itu Samsudin (2011: 6) juga menyebutkan bahwa layanan e-konseling dapat meningkatkan pemanfaatan layanan BK karena adanya kemudahan akses informasi dan komunikasi dengan guru BK terutama dalam menyampaikan masalahnya.

III. ANALISA SISTEM

A. Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan dan mengolah dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu :

- *Rasional* (masuk akal),
- *Empiris* (dapat diamati oleh indra manusia, dan
- *Sistematis* (bersifat logis).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research & Development*).

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan pengujian keefektifan produk tersebut.

B. Model Pengembangan Aplikasi

Tahapan pengembangan Aplikasi dalam penelitian ini menggunakan metode model ADDIE. Model ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses - proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu :

- *Analysis* (Analisis),
- *Design* (Desain),
- *Development* (Pengembangan),
- *Implentation* (Implementasi), dan
- *Evaluation* (Evaluasi).

Beberapa alasan pemilihan metode ADDIE antara lain :

1. Model ADDIE adalah model yang memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang *valid* dan *reliabel*.
2. Model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis.

Model ADDIE adalah desain model pembelajaran yang sistematis dan terdiri dari 5 tahap ini meliputi desain keseluruhan proses pembelajaran cara yang sistematis.

C. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan-kebutuhan yang memiliki keterkaitan langsung dengan sistem. Yaitu fungsi dari masing-masing kebutuhan para pemakai sistem yang akan menggunakan sistem nantinya ketika sistem sudah dijalankan, Kebutuhan fungsional dari sistem ini meliputi, antara lain:

1. Kebutuhan Siswa
 - Mendaftarkan Akun pada Sistem
 - Melakukan Konsultasi Pada Sistem

2. Kebutuhan administrator
 - Melakukan login ke system
 - Memanagement data base Sistem
3. Kebutuhan Guru
 - Melakukan login ke system
 - Berinteraksi dengan siswa pada system
 - Melakukan konseling pada system
 - Mendapatkan laporan hasil konseling.

D. Kebutuhan Non-Fungsional

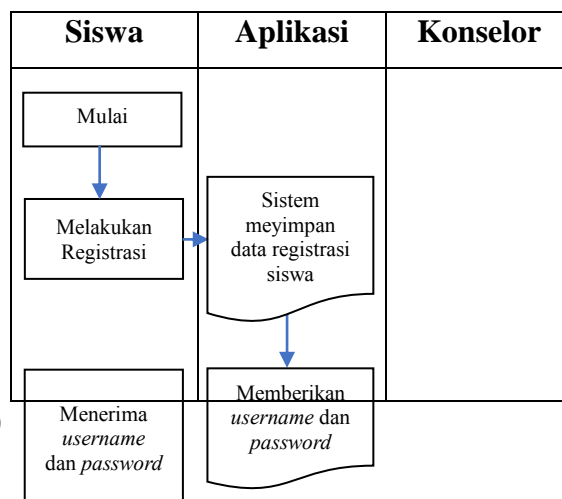
Kebutuhan non-fungsional adalah kebutuhan yang tidak secara langsung terkait dengan fitur tertentu di dalam system seperti :

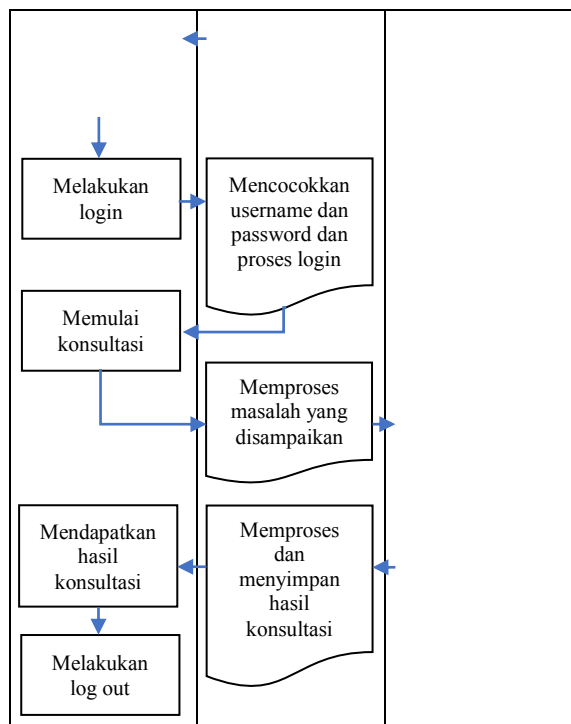
- Kebutuhan software apa saja yang akan digunakan dalam membuat system
- Kebutuhan hardware yang mendukung dalam pembuatan sistem tersebut, dan
- Kebutuhan Infrastruktur Jaringan yang mendukung akses local maupun publik.

IV. PEMBAHASAN

A. Implementasi Sistem

Berikut adalah tampilan *flowchart* dari system aplikasi e-konseling.



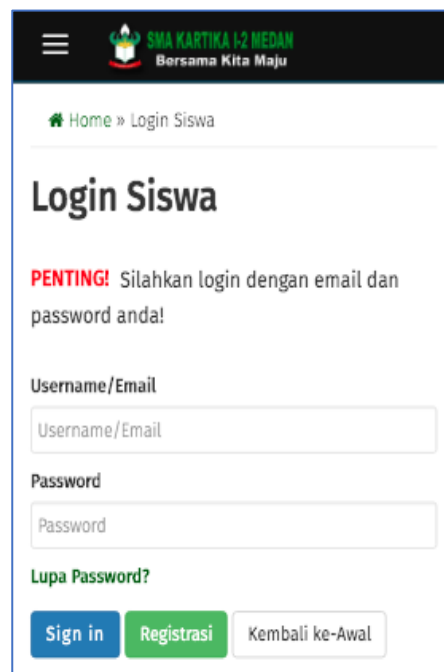


Gambar 4. Flowchart Aplikasi E-Konseling

B. Tampilan Halaman Aplikasi E-Konseling

Berikut adalah beberapa tampilan aplikasi e-konseling :

1. Tampilan Halaman Login Siswa dan Konselor



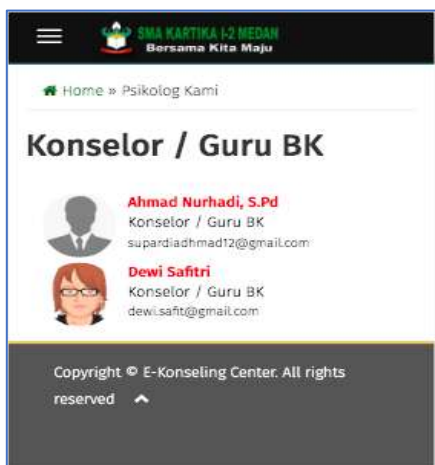
Gambar 4.1 Form Login

2. Tampilan Halaman Beranda E-Konseling



Gambar 4.2 Halaman Beranda

3. Tampilan Halaman Konselor



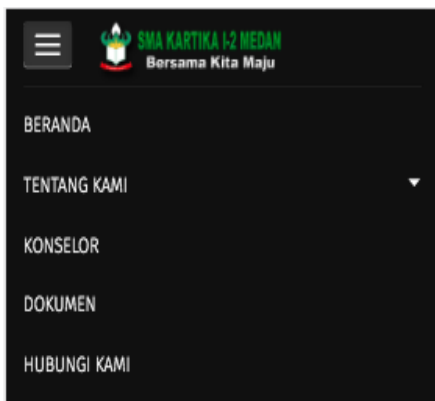
Gambar 4.3. Halaman Konselor

4. Tampilan Detail Artikel dari Konselor



Gambar 4.4. Halaman Artikel dari Konselor

5. Tampilan Menu E-Konseling



Gambar 4.5 Menu E-Konseling

V. KESIMPULAN

Ada beberapa hal yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Penerapan aplikasi e-Konseling bagi siswa di sekolah sangat membantu dalam proses bimbingan konseling karena tidak terbatas pada jam belajar saja.
2. Aplikasi e-Konseling mampu mengoptimalkan peran konselor sekolah dan mampu memberikan solusi bagi siswa yang akan berkonsultasi terhadap masalah yang dihadapi.
3. Fitur yang tersedia di aplikasi e-Konseling sangat familiar dan mudah digunakan seperti aplikasi pada umumnya.

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Aplikasi e-Konseling masih perlu dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur terbaru disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini.
2. Perlu dilakukan pelatihan dan sosialisasi kepada para guru dan siswa tentang penggunaan aplikasi e-konseling.

DAFTAR PUSTAKA

Fields, 2011. *About Online Counseling*.
www.openmindcounseling.com.

Gunarsa, S. D. dan Singgih D. G. 2007.
Psikologi Untuk Membimbing. Jakarta
: PT. BPK. Gunung Mulia.

Jogiyanto, 2005. *Analisis dan Desain Sistem
Informasi*. Yogyakarta : Andi

Nazruddin Safaat H, 2012 (Edisi Revisi).
Pemograman Aplikasi Mobile.
Bandung : Informatika

Nursalim, M. 2013. *Pengembangan Media
Bimbingan dan Konseling*. Jakarta :
PT. Indeks

Samsudin, 2011. *Pengembangan Model
Bimbingan Dan Konseling Berbasis
Web Di SMA Negeri 3 Bandung*.
Tesis. Bandung : Universitas
Pendidikan Indonesia

Siradjuddin, K.H, 2007. *Implementasi
Prototype Aplikasi E-Konseling
Untuk Menunjang Pelayanan
Konseling Berbasis Jejaring Sosial*.
IJIS. Vol.2 No.2 Hal. 48 – 56.

Sudirman, S. *Analisis komunikasi data
dengan xml dan json pada
webservice*. Computer Engineering,
Science and System Journal, 1(2), 1-6.

Zamani, Z.A, dkk. 2010. *Perceptions
towards online counseling among
counselors in Malaysia*. Procedia
Social and Behavioral Sciences. 5
(2010): 585–589