



APLIKASI *KLIK ME!* SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING RAMAH DISABILITAS DI *ERA SOCIETY 5.0*

*Ferra Puspito Sari

¹Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

*E-mail: ferra.sari@uin-suka.ac.id

Received: 14 Februari 2023

Revised: 25 Juni 2023

Accepted: 30 Juni 2023

Abstract

Along with digital transformation in the era of society 5.0, counseling services can be carried out indirectly through the internet network and using a communication medium called cyber counseling. The development of digital counseling service applications is expected to be the right innovation to create inclusive e-counseling services. This study uses the Research and Development (RnD) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). But, this research conducted only reached the development stage. Data collection techniques using observation, interviews, and questionnaires. The results of this study indicate that the Klik Me! Application the counselee contains dashboard menus, assessment lists, consultation schedules, live chat and announcements. The results of the feasibility assessment of media experts were 86.7%, material experts 92.5%, non-disabled counselees 83% and 89% disabled counselees, this shows that the application Klik Me! very worthy to use. Click Me App! It is also considered as disability-friendly media that is accessible for blind and deaf people.

Keywords: *disability friendly, Klik Me! application, media counseling*

Abstrak

Seiring dengan transformasi digital di era society 5.0, layanan konseling dapat dilakukan secara tidak langsung melalui jaringan internet dan memakai media komunikasi yang disebut cyber counseling. Pengembangan aplikasi digital layanan konseling ini diharapkan menjadi inovasi yang tepat untuk menciptakan layanan e-counseling yang inklusif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Namun penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap *development*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan kuisioner. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Aplikasi Klik Me! pada konseli berisi menu dashboard, daftar asesmen, jadwal konsultasi, live chat dan pengumuman. Hasil penilaian kelayakan dari ahli media sebesar 86,7%, ahli materi 92,5%, konseli non difabel 83% serta konseli difabel 89%, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Klik Me!* sangat layak untuk digunakan. Aplikasi Klik Me! ini juga dinilai sebagai media ramah disabilitas yang aksesibel untuk difabel netra dan Tuli.

Kata Kunci: *aplikasi Klik Me!, media konseling, ramah disabilitas*



Pendahuluan

Memanusiakan manusia merupakan hal dasar yang patut dilakukan oleh manusia itu sendiri sebagai makhluk sosial. Hal itu dapat diaplikasikan dengan berbagai cara, di mulai dari menghargai kehadiran seseorang, menjadi teman berbagi dalam beberapa kesempatan sampai membantunya dalam menghadapi masalah kehidupan. Di tengah kemajuan zaman, tantangan penyesuaian manusia beradaptasi dengan berbagai inovasi peradaban sangatlah kompleks. Membantu dan membimbing manusia untuk menyelesaikan permasalahan hidupnya bisa dilakukan dengan layanan konseling.

Reorientasi bimbingan dan konseling bukan lagi hanya berfokus pada problem solving (penyelesaian masalah) saja, tapi juga berfokus pada potensi agar mampu mengantisipasi permasalahan dengan potensi tersebut. Maka dari itu, dalam mencapai tujuan layanan konseling, idealnya suatu bimbingan konseling di instansi pendidikan maupun di luar instansi pendidikan memiliki nilai-nilai, kekreativitasan, wawasan yang memadai serta keterampilan yang mendukung (Budianto, Hidayah, & Aziz, 2019).

Perkembangan zaman sudah menginjak Era *Society* 5.0, di mana pekerjaan dan aktivitas manusia akan difokuskan pada Human-Centered yang berbasis pada teknologi. Kesamaan revolusi industri 4.0 dengan era *society* 5.0 adalah kemajuan teknologi yang ditandai dengan transformasi digital, di mana memanfaatkan teknologi untuk seluruh kemudahan aktivitas kehidupan manusia. Tetapi, sebagian orang memandang bahwa era *society* 5.0 lebih manusiawi (humanis) dari era disrupsi 4.0. sumber daya manusia di setiap belahan dunia, harus mulai meningkatkan kualitas pribadi maupun kelompok dan melahirkan berbagai inovasi serta kreasi untuk pembangunan berkelanjutan yang dinantikan manfaatnya bagi lingkungan dan masyarakat. Transformasi digital besar-besarn terjadi ditandai dengan munculnya berbagai patform yang memudahkan serta mengonsentrasikan beberapa bidang untuk meningkatkan produktivitas manusia.

Sebagaimana realita yang kita lihat saat ini, perkembangan dan kemajuan teknologi sangat mempengaruhi disiplin konseling. Oleh karena itu, seiring pesatnya

kemajuan teknologi tersebut, banyak professional dari mulai akademisi sampai praktisi harus menyesuaikan diri dengan teknologi baru dengan cara memanfaatkannya semaksimal mungkin. Salah satu teknologi yang paling memengaruhi bidang psikologi konseling adalah internet (Budianto et al., 2019).

Hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJI) (2017) bahwa dari total penduduk Indonesia 262 juta jiwa, hampir setengahnya yakni 143,26 juta jiwa atau 54,68% adalah pengguna internet. Masyarakat Indonesia menempati peringkat ke-5 setelah Tiongkok, India, USA, dan Brazil sebagai pengguna internet di tingkat internasional. Sehubungan dengan hal itu, sistem layanan bimbingan dan konseling juga harus mengaplikasikan dan menyesuaikan kebutuhan dengan kemajuan teknologi dan perkembangan internet saat ini (Fahyuni, Akbar, Hadi, Haris, & Kholifah, 2020; Sutijono & Farid, 2018). Terlebih yang harus diperhatikan juga, para generasi milenial saat ini sulit terlepas jauh dari penggunaan perkembangan teknologi, mereka cenderung lebih aktif di sosial media dan memiliki ciri komunikasi jenis terbuka.

Secara tidak langsung, layanan bimbingan konseling telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era ini (Fadhilah, Alkindi, & Muhid, 2021). Seiring dengan transformasi digital tersebut, konseling bisa dilakukan dengan berbagai opsi, tidak lagi diharuskan bertemu secara langsung, tetapi dimungkinkan juga secara tidak langsung melalui jaringan internet dan memakai media komunikasi yang disebut *cyber counseling* (Fahyuni et al., 2020).

Terlebih saat ini, dunia masih dilanda pandemi Covid-19 yang tak kunjung usai. Hal itu mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari pembatasan aktivitas, inovasi pembelajaran, pekerjaan, pendapatan dan juga berdampak pada kesehatan mental. Dampak tersebut dapat dirasakan oleh semua kalangan seperti anak-anak, remaja, dewasa dan juga penyandang disabilitas. Kebutuhan akan konseling dirasakan tidak hanya bagi masyarakat secara umum saja, tetapi lebih spesifik juga bagi penyandang disabilitas. Kondisi tertentu dan hambatan dalam berkomunikasi sering menjadi penghalang interaksi antara konselor dan konseli, sehingga dalam melakukan konseling dibutuhkan suatu metode konseling inklusi yang dapat diakses

oleh semua orang termasuk penyandang disabilitas (Mierrina, 2018). Seiring perkembangan teknologi dan internet, akses penyandang disabilitas netra dalam mengoperasikan komputer dan *smart phone* menjadi lebih mudah dengan adanya aplikasi pembaca layer atau *screen reader* salah satunya JAWS (Ismail & Kasiyati, 2020; Sidiq, 2018). Hal ini memberikan akses bagi penyandang disabilitas netra untuk menggunakan aplikasi berbasis internet. Selain itu perkembangan teknologi dan internet ini mempermudah penyandang disabilitas Tuli berkomunikasi melalui media digital baik (Rahmawati, Hafiar, & Karlinah, 2019). Berkenaan dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan internet sebagai media cyber konseling yang aksesibel sangat diperlukan dengan memperhatikan kebutuhan dan kondisi dari penyandang disabilitas.

Pemanfaatan media internet pada praktek psikoterapi dan konseling berguna dalam membentuk pendekatan, menciptakan hubungan yang efektif serta dapat merangsang komunikasi intens dengan klien. Praktek konseling online dengan alat bantu media internet sangat efektif untuk generasi muda abad 21 dan generasi millennial. Penelitian yang dilakukan oleh Apsari et al (2018) mengenai penggunaan Riliv-Aplikasi Android sebagai media konseling berbasis teks mempermudah konseli menyelesaikan permasalahannya melalui konseling berbasis teks. Konsep konsultasi one on one yang dirancang untuk Riliv oleh psikolog profesional secara anonym melalui aplikasi android -Riliv. Selain itu pemanfaatan media elektronik, android dan jaringan internet juga dapat mempermudah komunikasi dengan penyandang disabilitas (Mamase, Mohidin, & Fadli Hulopi, 2018; Mufarroha, 2021).

Implementasi Prototype aplikasi e-counseling untuk menunjang pelayanan konseling berbasis jejaring sosial. Penelitian Siradjuddin (2017) bertujuan untuk melihat bagaimana proses merancang, mendesain dan merealisasikan model dan arsitektur aplikasi e-counseling berbasis media sosial dapat menunjang kegiatan konsultasi siswa secara online. Aplikasi e-counseling ini dapat memberikan solusi bagi siswa yang ingin berkonsultasi masalah yang dihadapi. Fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi e-counseling ini juga sangat familiar dan mudah digunakan

Adanya kebutuhan masyarakat akan layanan konseling dan perkembangan teknologi terkait aplikasi *e-counseling* maka Prodi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) dituntut untuk senantiasa melakukan penguatan inovasi layanan bimbingan dan konseling islam untuk pertumbuhan berkelanjutan menuju era masyarakat 5.0 dalam menagani berbagai persoalan psikologis yang dihadapi manusia. Serta mengembangkan potensi dan kemampuan serta pengembangan diri yang optimal. Oleh karena itu, penelitian untuk aplikasi digital layanan konseling ini diharapkan menjadi inovasi yang tepat untuk menciptakan layanan e-counseling untuk berbagai kalangan seperti anak-anak, remaja, dewasa dan juga penyandang disabilitas yang aman, nyaman serta tetap menjaga privasi klien. Diharapkan kebermanfaatannya di dalam ruang lingkup intansi pendidikan maupun di luar instansi pendidikan, dapat meningkatkan performansi peserta didik dan taraf hidup masyarakat di tengah tantangan era *society* 5.0. Bagaimana pengembangan aplikasi *e-counseling* sebagai media layanan konseling yang ramah disabilitas di *era society* 5.0

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD). Penelitian RnD dirancang untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang dihasilkan (Setiadi, Yuliatmojo, & Nurhidayat, 2018). Untuk menghasilkan produk tertentu maka dibutuhkan analisis kebutuhan, sedangkan untuk menguji keefektifan suatu produk maka diperlukan penelitian guna menguji produk agar dapat berdampak dan berfungsi serta bermanfaat bagi masyarakat luas (Sidik, 2019).

Desain penelitian yang digunakan yakni mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). Model ADDIE ini mendesain sistem instruksional dengan memanfaatkan pendekatan sistem. Pendekatan sistem ini terbagi menjadi beberapa langkah yang kemudian menggunakan output dari setiap langkah tersebut menjadi input pada langkah-langkah berikutnya (Cahyadi, 2019). Namun penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap *development* saja.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, dan kuisioner. Observasi dilakukan dengan melihat keadaan di *era society* 5.0 yang sebagian besar kegiatan dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital dan melihat implementasi aplikasi *Klik Me!* Dan memberikan instrument berupa wawancara terstruktur dan angket. Wawancara dilakukan dengan menggunakan wawancara terstruktur pada klien pada saat menggunakan aplikasi. Sedangkan kuisioner digunakan untuk validasi produk yang dikembangkan. Instrument yang digunakan yakni angket validasi ahli materi, ahli media, *users*. Informan untuk validasi ahli materi yaitu seorang psikolog, dosen dan direktur dari Klinik Konseling Islam, sedangkan informan validasi ahli media merupakan ahli media dan merupakan dosen di bidang IT. Untuk informan *users* diambil 2 kelompok, kelompok pertama merupakan konseli non disabilitas dengan kriteria mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, bisa mengoperasikan komputer, smart phone, dan internet, serta pernah mendaftar layanan konseling. Sedangkan kelompok kedua merupakan konseli disabilitas dengan kriteria mahasiswa difabel UIN Sunan Kalijaga, menyandang disabilitas Tuli atau disabilitas netra, mampu mengoperasikan computer, smart phone dan internet secara mandiri, pernah mendaftar layanan konseling.

Penelitian ini menerapkan skala *Likert* dalam melakukan analisis data, yaitu mengubah data yang awalnya kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan skor seperti berikut:

Tabel 1. Tabel skor

Skor	Kategori
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Rata-rata skor tiap aspek dari penilaian ahli materi dan ahli media menggunakan rumus:

$$Mean(x) = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

- x : skor rata-rata
- $\sum x$: jumlah total skor
- N : (indikator x responden)

Berikut acuan untuk menginterpretasikan rerata skor tiap aspek secara kualitatif menggunakan kriteria konversi skor:

Tabel 2. Tabel konversi jumlah skor rerata

Nilai	Skor	Kategori
5	$x > xi + 1,8 SBi$	Sangat Layak
4	$xi + 0,6 SBi < x \leq xi + 1,8 SBi$	Layak
3	$xi - 0,6 SBi < x \leq xi + 0,6 SBi$	Cukup Layak
2	$xi - 1,8 SBi > x \leq xi - 0,6 SBi$	Tidak Layak
1	$x \leq xi - 1,8 SBi$	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

- x : skor empiris/sebenarnya
- xi : rata-rata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal)
- SBi : simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal – skor minimal)

Sedangkan perhitungan presentase rerata penilaian dari ahli materi dan ahli media menggunakan rumus berikut:

$$xi = \frac{\sum s}{Smax} \times 100\%$$

Keterangan:

- Smax : Skor Maksimal
- $\sum S$: Jumlah Skor
- xi : Nilai kelayakan angket tiap aspek

Selanjutnya hasil perhitungan skor presentase yang diperoleh diinterpretasikan dalam kriteria:

Tabel 3. Tabel skala kelayakan aplikasi

Presentase	Kategori
$x > 81\%$	Sangat Layak
$61\% < x \leq 80\%$	Layak
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak

$21\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah penelitian *Research and Development* yang menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), namun terbatas hanya pada tahap *analysis, design* dan *development*.

Hasil dan Pembahasan

Aplikasi *Klik Me!* ini berbasis website sehingga bisa diakses melalui computer maupun asistem android melalui browser, Adapun hasil pengembangan media adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analysis (Analisis)

Berdasarkan analisis literatur diperoleh beberapa data sebagai berikut. Pasca pandemi covid-19 berdampak besar pada permasalahan kesehatan mental masyarakat, dan bahkan meninggalkan dampak yang permanen (Łaskawiec, Grajek, Szlacheta, & Korzonek-Szlacheta, 2022). Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan kesehatan mental adalah melalui pemberian layanan konseling (Ernawati, 2011). Kebutuhan akan konseling dirasakan tidak hanya bagi masyarakat secara umum saja, tetapi lebih spesifik juga bagi penyandang disabilitas. Kondisi tertentu dan hambatan dalam berkomunikasi sering menjadi penghalang interaksi antara konselor dan konseli, sehingga dalam melakukan konseling dibutuhkan suatu metode konseling inklusi yang dapat diakses oleh semua orang termasuk penyandang disabilitas (Mierrina, 2018). Selain metode konseling inklusi, pemanfaatan media elektronik, android dan jaringan internet juga dapat mempermudah komunikasi dengan penyandang disabilitas (Mamase et al., 2018; Mufarroha, 2021).

Analisis kebutuhan juga dilakukan terhadap konseli umum, konseli difabel dan konselor di Klinik Konseling Islam di bawah naungan Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Adapaun hasil analisis kebutuhan adalah konseli melakukan proses konseling karena ingin menyelesaikan permasalahannya, membutuhkan waktu lama mendapatkan

kesepakatan waktu antara konseli dan konselor untuk bertemu tatap muka, tidak semua konselor bisa berkomunikasi langsung dengan konseli difabel, konseli merupakan generasi Z yang sudah melek teknologi, layanan *cybercounseling* dibutuhkan untuk layanan konseling, layanan *cybercounseling* mudah diakses oleh konseli difabel.

Berdasarkan hasil analisis literatur dan analisis kebutuhan di atas dapat diidentifikasi permasalahannya adalah sebagai berikut. Pertama, layanan konseling tidak hanya dibutuhkan oleh konseli umum saja tetapi juga konseli difabel, namun beberapa konselor kurang mampu berkomunikasi secara langsung sehingga dibutuhkan sebuah media. Kedua, diperlukan layanan konseling dalam bentuk *cybercounseling* dengan tambahan fitur agar aksesibel.

2. Tahap *Design* (Desain)

Adapun kerangka isi dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kerangka Isi

No	Isi	Keterangan
1	Halaman awal	Berisi tampilan awal, akses masuk ke halaman login serta akses untuk pengguna baru
2	<i>Dashboard</i>	Berisi fitur atau menu
3	Daftar Asesmen	Berisi pertanyaan-pertanyaan asesmen yang digunakan sebagai deteksi awal permasalahan
4	Hasil Asesmen	Berisi hasil dari pengisian asesmen
5	Daftar User	Berisi daftar pengguna dari berbagai level
6	Jadwal Konsultasi	Berisi daftar konselor dan jadwal konseling
7	Live Chat	Berisi ruang chat yang digunakan untuk konseling
8	Pengumuman	Berisi informasi seputar layanan konseling

Tahap selanjutnya adalah menentukan alur aplikasi *cybercounseling*. Pada halaman awal konseli diminta untuk membuat akundengan menekan tulisan “Daftar Sekarang”. Setelah itu konseli diarahkan untuk melengkapi identitas diri, menuliskan *username* dan *password*. Setelah proses pendaftaran selesai, konseli akan diarahkan kembali ke halaman awal untuk melakukan proses *log in* dengan memasukkan *username* dan *password*. Sebelum memilih jadwal konsultasi, konseli diharuskan untuk

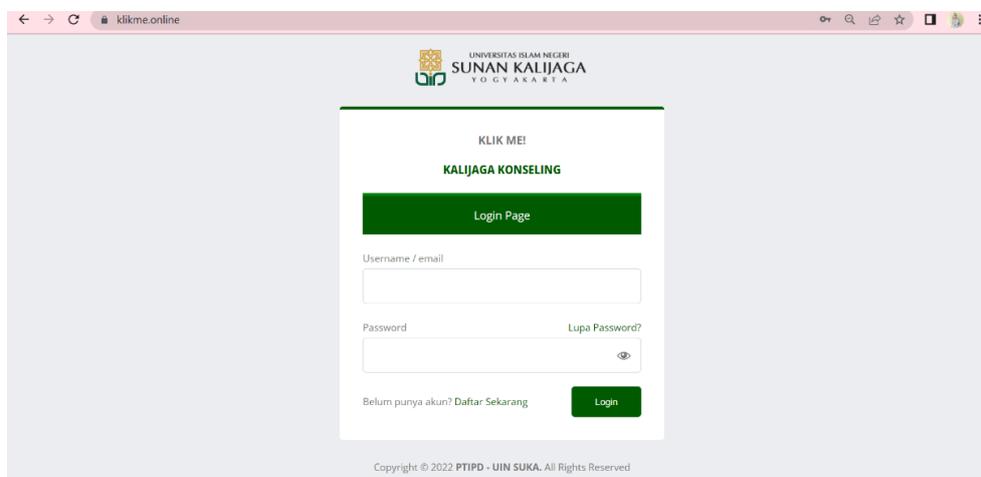
melakukan asesmen awal memilih menu “Daftar Asesmen”. Setelah itu konseli bisa memilih konselor dengan menyesuaikan jadwal yang telah tersedia. Pada waktu yang sudah terjadwal, konseli dan konselor dapat melakukan proses konseling melalui menu “Live Chat”. Apabila dibutuhkan untuk berkonsultasi melalui *video call*, konseli bisa meminta konselor untuk dibuatkan akses dengan menggunakan aplikasi pihak ketiga yaitu *zoom meeting*.

Dominasi warna hijau pada bagian keseluruhan aplikasi *cybercounseling* merujuk pada warna logo UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Warna hijau melambangkan kesegaran, kealamiah dan pembaharuan yang menjadi simbolis harapan, pertumbuhan, kelahiran, kemakmuran, kesuburan dan regenerasi melalui berbagai inovasi tiada henti (“Lambang Dan Logo Universitas,” 2010). Hubungan kesegaran, kealamiah dan pembaharuan dengan aplikasi *cybercounseling* adalah dengan lahirnya aplikasi *cybercounseling* ini menunjukkan adanya pemanfaatan teknologi sebagai inovasi layanan konseling. Tampilan aplikasi *cybercounseling* juga menunjukkan kesan teduh dan segar sehingga layanan konseling dalam penggunaan aplikasi *cybercounseling* ini akan berjalan secara alamiah.

3. Tahap *Development* Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan aplikasi *cybercounseling* adalah tahap *development* (pengembangan), yang bertujuan untuk mewujudkan desain yang sudah dibuat menjadi suatu produk berupa aplikasi *cybercounseling* di prodi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam pengembangannya *Interface pada web server* yang memanfaatkan *Framework Moodle* yang dapat diakses oleh seluruh *user e-counseling* melalui website pada perangkat computer maupun android.

Halaman yang akan pertama kali muncul ketika user membuka aplikasi *e-counseling* adalah halaman awal. *Interface* halaman awal tampak seperti pada gambar berikut:



Gambar 1. Halaman Awal

Gambar di atas merupakan halaman yang memuat slide gambar Kalijaga Konseling logo UIN Sunan Kalijaga, akses masuk ke halaman login serta akses untuk pengguna baru. Di dalam ini konseli bisa mendaftarkan akun dengan menekan “Daftar Sekarang”. Setelah mendapatkan *username* dan *password*, akan diarahkan kembali ke halaman awal untuk *login*. Sistem secara otomatis akan mengarahkan ke halaman utama sesuai dengan tingkatan level user yang melakukan *login*.

Adapun tingkatan level user berturut-turut dari atas ke bawah adalah super admin, admin, psikolog atau konselor, dan konseli. Kendali sistem keseluruhan dipegang oleh super admin. Salah satunya pada menu “Daftar User” yang hanya dimiliki oleh super admin, yang berfungsi untuk mengubah tingkatan user. Sedangkan menu “Hasil Asesmen” hanya bisa diakses oleh level psikolog atau konselor ke atas.



Gambar 2. Menu Dashboard Super admin



Gambar 3. Menu *Dashboard* Konseli

Sedangkan menu yang dapat diakses oleh konseli yaitu Dashboard, Daftar Asesmen, Jadwal Konsultasi, *Live Chat* dan Pengumuman.

Tahap pengembangan ini, media konseling online yang dalamnya berisi menu dashboard, daftar asesmen, hasil asesmen, jadwal konseling, daftar user, live chat serta pengumuman sudah siap untuk dilakukan uji validitas oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi mencakup aspek strategi konseling, aspek relevansi instrument, aspek bahasa serta aspek evaluasi. Sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi aspek rekayasa perangkat, aspek bahasa serta aspek komunikasi visual.

Hasil perhitungan dari uji validitas ahli materi adalah sebagai berikut:

$$xi = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh prosentase nilai kelayakan dari ahli materi sebesar 92,5 % yang masuk pada kategori “sangat layak”. Sedangkan untuk perhitungan uji validitas dari ahli media adalah sebagai berikut:

$$xi = \frac{26}{30} \times 100\% = 86,7\%$$

Hasil perhitungan itu menunjukkan bahwa prosentasi penilaian kelayakan dari ahli media sebesar 86,7% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Setelah media konseling online ini diperbaiki sesuai saran dari ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan uji coba pada calon pengguna atau konseli. Calon pengguna ini terbagi menjadi 2 (dua) kelompok yaitu kelompok konseli non difabel dan kelompok konseli difabel. Uji coba media konseling ini mencakup aspek ketepatan media, aspek kegunaan media, aspek kemudahan dalam menggunakan atau aksesibilitas serta aspek kemenarikan. Hasil penilaian kelayakan oleh kelompok

konseli non difabel didapatkan hasil 83% yang berada pada kategori “Sangat Layak”, sedangkan dari penilaian kelompok difabel diperoleh hasil 89% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini berarti pada implementasi yang diujicobakan pada calon konseli berada pada kategori “Sangat Layak”.

Terkait aksesibilitas media konseling online ini, terdapat beberapa kritik dan saran yang diberikan oleh calon konseli non difabel antara lain desain aplikasi perlu ditambahkan gambar atau animasi proses konseling, fitur chat belum berfungsi. Sedangkan dari konseli difabel netra aksesibel 90% via ponsel dan 100 % untuk komputer yang dipasang pembaca layar Talk Back, serta sebaiknya ditambahkan tombol dasbor dan tombol tampilkan sandi ditingkatkan agar lebih terbaca. Selain itu calon konseli difabel Tuli juga menyatakan bahwa aplikasi ini sangat aksesibel untuk difabel Tuli namun perlu ditambahkan video isyarat pada instrument asesmen dan fitur Video Call untuk mempermudah melakukan konseling secara online dengan difabel Tuli. Inovasi melalui teknologi terkait e-counseling harus terus dikembangkan agar bisa diakses semua orang termasuk penyandang disabilitas (Kirana, 2019; Mamase et al., 2018; Mierrina, 2018; Mufarroha, 2021).

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah evaluasi, yang dikelola berdasarkan hasil penilaian dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penilaian kuesioner yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media serta calon konseli maka media konseling online melalui aplikasi *Klik Me!* ini sangat layak untuk digunakan

Penutup

Aplikasi *Klik Me!* merupakan sebuah media konseling online yang digunakan untuk memudahkan proses layanan konseling secara *cyber* atau online yang diatur penggunaannya berdasarkan level pengguna yaitu, super admin, admin, psikolog atau konselor dan konseli. Aplikasi *Klik Me!* pada konseli berisi menu *dashboard*, daftar asesmen, jadwal konsultasi, *live chat* dan pengumuman. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi serta konseli aplikasi *Klik Me!* sangat layak untuk digunakan. Aplikasi *Klik Me!* ini juga dinilai sebagai media ramah disabilitas yang aksesibel untuk difabel netra dan Tuli.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (RnD) dengan model ADDIE. Model ADDIE dilakukan melalui beberapa tahap mulai dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun karena keterbatasan peneliti, pada penelitian ini hanya melakukan tahap *Analysis, Design* dan *Development*.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini merupakan hasil penelitian hibah dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Klaster Pengembangan Lembaga Fakultas dan Prodi Tahun Anggaran 2022.

Daftar Pustaka

- (APJI), A. P. J. I. I. (2017). Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017.
- Apsari, F. Y., Rama, M. D., & Prasetyo, E. (2018). Konseling Berbasis Teks Menggunakan Rilis-Aplikasi Android. *Experienta: Jurnal Psikologi Indonesia*, 6(1), 45–49.
- Budianto, A. E., Hidayah, N., & Aziz, A. (2019). Aplikasi Cyber Counseling Dengan Mengoptimalkan Whatsapp Berbasis Komputasi Mobile. *KURAWAL: Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 2(2), 182–193. <https://doi.org/10.33479/kurawal.2019.2.2.182-193>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: Islamic Educational Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Ernawati, R. (2011). Mengatasi Kesehatan Mental Melalui Konseling Keluarga. *International Conference On Guidance & Counseling*. Bandung.
- Fadhilah, M. F., Alkindi, D., & Muhid, A. (2021). Cyber Counseling Sebagai Metode Meningkatkan Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Literature Review. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(1), 86–94. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8393>
- Fahyuni, E. F., Akbar, D., Hadi, N., Haris, M. I., & Kholifah, N. (2020). Model Aplikasi Cybercounseling Islami berbasis Website untuk Meningkatkan Self-Regulated Learning Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 93–104. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.34225>

- Ismail, & Kasiyati. (2020). Penggunaan Komputer Bicara Bagi Anak Tunanetra. *Indonesian Journal of Instructional*, 1(1), 21–29.
- 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/altazkiah.v8i1.1101>
- Lambang dan Logo Universitas. (2010).
- Łaskawiec, D., Grajek, M., Szlacheta, P., & Korzonek-Szlacheta, I. (2022). Post-Pandemic Stress Disorder as an Effect of the Epidemiological Situation Related to the COVID-19 Pandemic. *Healthcare (Switzerland)*, 10(6), 1–14. <https://doi.org/10.3390/healthcare10060975>
- Mamase, S., Mohidin, I., & Fadli Hulopi, M. (2018). Aplikasi Media Komunikasi Bagi Penyandang Disabilitas Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 3(1), 7–11. <https://doi.org/10.30869/jtii.v3i1.180>
- Mierrina. (2018). Bimbingan Konseling Islam bagi Anak Berkebutuhan Khusus: Model Konseling Inklusi. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 7(5), 19–34. Retrieved from <http://content.ebscohost.com/ContentServer.asp?EbscoContent=dGJyMNLe80Sep7Q4y9f30LCmr1Gep7JSsKy4Sa6WxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGptk%2B3rLJNuePfgexy43zx1%2B6B&T=P&P=AN&S=R&D=buh&K=134748798%0Ahttp://amg.um.dk/~media/amg/Documents/Policies and Strategies/S>
- Mufarroha, F. A. (2021). Aplikasi Penerjemah sebagai Media Menggunakan Kombinasi Metode Skin Detection-Anfis, KNN Dan TTS. *Jurnal SimanteC*, 9(2), 57–64.
- Rahmawati, A., Hafiar, H., & Karlinah, S. (2019). Pola komunikasi kaum tuli dalam media baru. *Kareba: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2 Juli-Desember), 231–246.
- Setiadi, A., Yuliatmojo, P., & Nurhidayat, D. (2018). Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika*, 1(1), 1–5.
- Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jtiust*, 04(1), 99–107.
- Sidiq, Z. (2018). Pengoperasian Komputer Program Jaws (Job Acces With Speech)For Windows Oleh Peserta Didik Tunanetra. *JASSI Anakku*, 19(1), 68–76. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/view/15396/8657>
- Siradjuddin, H. K. (2017). Implementasi Prototype Aplikasi E-Konseling untuk Menunjang Pelayanan Konseling Berbasis Jejaring Sosial. *IJIS: Indonesian Journal on Information System*, 2(2), 48–56. <https://doi.org/10.36549/ijis.v2i2.29>
- Sutijono, & Farid, D. A. M. (2018). Cyber Counseling di Era Generasi Milenial. *SOSIO HUMANIKA: Jurnal Pendidikan Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, 11(1), 19–32.

Profil Singkat

Ferra Puspito Sari, lahir di Madiun pada tanggal 15 Februari 1991. Menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Luar Biasa (PLB) pada tahun 2013. Kemudian di tahun yang sama melanjutkan kembali pendidikan magister prodi Pendidikan Luar Biasa, linier dengan pendidikan sarjananya dan lulus pada tahun 2015. Saat ini bekerja sebagai dosen di prodi Bimbingan dan Konseling Islam FDK UIN Sunan Kalijaga dan konsen pada kajian konseling disabilitas, isu difabel dan pendidikan inklusi.