

Kelayakan, Efektivitas dan Kepraktisan Aplikasi *HAPPY TALK* dalam Menstimulasi Keterbukaan Diri (*Self Disclosure*) Siswa MTsN 2 Aceh Besar

Zahra Nurul Liza¹, M.Farhan, K², Nurul Aini Dwi³ Aulia Intan Az-Zahra⁴
MTsN 2 Aceh Besar^{1,4}, Alumni Prodi TIK UIN Ar- Raniry² Balai Diklat Keagamaan Provinsi Aceh³
Zahranliza14@gmail.com¹, kamal00@gmail.com², nuruldwiyusuf@gmail.com³
zahraaulia680@gmail.com⁴

Submitted	Reviewed	Revision	Published
Oktober 2024	Desember 2024	Desember 2024	Desember 2024

ABSTRAK

Siswa MTsN 2 Aceh Besar, terutama yang berada pada kelas VII dan VIII, merupakan Gen Z dan Gen Alpha. Mereka mengalami beragam persoalan yang mengharuskan guru Bimbingan Konseling (BK) mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam memberikan layanan secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, efektivitas, dan kepraktisan penerapan aplikasi *HAPPY TALK* sebagai media Bimbingan Konseling bagi Gen Z dan Gen Alpha di MTsN 2 Aceh Besar. Melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), penelitian dilakukan melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi aplikasi *HAPPY TALK*. Efektivitas diuji melalui eksperimen *one-group pretest-posttest*, sedangkan kepraktisan dinilai menggunakan metode kuantitatif. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan Uji Z Wilcoxon, uji independen T, dan Uji koefisien regresi. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi *HAPPY TALK* layak digunakan dengan persentase kelayakan 96% dari ahli materi dan ahli media. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterbukaan diri siswa, dengan perbedaan skor *pretest* dan *posttest* sebesar 21,069 poin ($p < 0,001$). Dalam hal kepraktisan, uji koefisien regresi menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit pada X (kepraktisan aplikasi) berpengaruh dengan peningkatan 0,982 unit pada Y (keterbukaan diri siswa), dengan nilai p yang signifikan (0,000). Model ini menampilkan 60,3% variasi dalam variabel Y, sehingga menegaskan adanya pengaruh besar kepraktisan aplikasi terhadap keterbukaan diri siswa. Dari 100 lebih pengguna yang mengunduh aplikasi pada *Google Play Store* dan 86 pengguna yang sudah melakukan curhat, diketahui bahwa skor rata-rata tinggi untuk aspek kemudahan penggunaan (4,22 dari 5). Penilaian terhadap keamanan dan privasi aplikasi (skor rata-rata 4,28 dan 4,32 dari 5). Umpan balik yang dianggap cukup membantu dan relevan (skor rata-rata 3,90 dari 5). Secara keseluruhan hasil penelitian membuktikan bahwa Aplikasi *HAPPY TALK* merupakan solusi yang layak, efektif, dan praktis dalam meningkatkan keterbukaan diri (*self disclosure*) siswa MTsN 2 Aceh Besar.

Kata Kunci: Aplikasi *HAPPY TALK*, Bimbingan Konseling, keterbukaan diri, Generasi Z, Generasi Alpha

ABSTRACT

MTsN 2 Aceh Besar students, especially those in classes VII and VIII, are Gen Z and Gen Alpha. They experience various problems that require Counseling Guidance (BK) teachers to be able to use various approaches to provide optimal services. This research aims to

determine the feasibility, effectiveness and practicality of implementing the HAPPY TALK application as a Guidance Counseling medium for Gen Z and Gen Alpha at MTsN 2 Aceh Besar. Through the Research and Development (R&D) approach of the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), research is carried out through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation of the HAPPY TALK application. Effectiveness was through a one-group pretest-posttest experimental design, while practicality was assessed using quantitative methods. Data was collected through questionnaires and analyzed using the Wilcoxon Z Test, independent T test, and Regression Coefficient Test. The research results show that the HAPPY TALK application is suitable for use with a feasibility percentage of 96% from material experts and media experts. The effectiveness test showed a significant increase in students' self-disclosure, with a difference in pretest and posttest scores of 21.069 points ($p < 0.001$). In terms of practicality, the regression coefficient test revealed that every one unit increase in This model was able to explain 60.3% of the variation in variable Y, confirming the large influence of application practicality on students' self-disclosure. Of the more than 100 who downloaded the application on the Google Play Store and the 86 users who have confided in it, it is known that the average score is high for the ease of use aspect (4.22 out of 5). Assessment of application security and privacy (average scores 4.28 and 4.32 out of 5). Feedback was considered quite helpful and relevant (mean score 3.90 out of 5). Overall, the research results prove that the HAPPY TALK application is a feasible, effective and practical solution in increasing self-disclosure of MTsN 2 Aceh Besar students.

Keywords: HAPPY TALK application, Guidance Counseling, self-disclosure, Generation Z, generation alpha

PENDAHULUAN

Generasi *Alpha* (Gen *Alpha*) merupakan generasi pertama *digital native*, yang memiliki ketergantungan pada *gadget* dan internet, sehingga mereka cenderung individualis dan kurang bersosialisasi dengan sesama. Generasi Alpha sudah mampu mengakses teknologi sejak berumur dibawah 10 tahun, mereka lahir mulai tahun 2010 sampai 2024. Generasi Z merupakan orang-orang yang lahir pada kurun waktu sejak tahun 1995 sampai dengan tahun 2010. Mereka adalah kelompok umur yang mengalami transisi dari era analog ke digital, sehingga generasi Z disebut sebagai generasi internet karena mereka tumbuh bersama dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih. Gen Z telah mampu menyesuaikan diri dengan baik terhadap perkembangan teknologi, dan memiliki intensitas yang tinggi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Bhakti, 2016).

Generasi *Alpha* terkesan telah memiliki kemampuan bawaan lahir dalam menggunakan teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan berbagai teknologi informasi dan komunikasi terutama dalam bentuk games dan aplikasi sangat mudah diterima oleh generasi ini. Keterampilan teknologi yang mudah dikuasai menyebabkan mereka banyak menghabiskan waktu berinteraksi dengan perangkat digital, bahkan ketertarikan mereka terhadap teknologi telah mengalahkan generasi sebelumnya. Generasi *digital natives* ini lebih tertarik menggunakan media sosial sebagai alat utama untuk berkomunikasi, belajar, dan bereksprei dibandingkan dengan hal-hal yang konvensional dan tradisional. Generasi ini memiliki gaya hidup, tingkah laku dan pola pikir yang berbeda

dengan generasi sebelumnya, terutama ketika mendapatkan masalah, mereka cenderung lebih cepat stres. Oleh karena itu, mereka perlu dibekali dengan ketrampilan berpikir kritis, berpikir inovatif, pemecahan masalah dan interaksi sosial. Kegiatan pembelajaran, layanan bimbingan dan konseling bagi generasi ini sebaiknya menggunakan teknik dan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Bhakti, 2016). Mc Crindle sebuah lembaga penelitian sosial di Australia menyatakan bahwa “Generasi *Alpha*”, merupakan anak-anak yang memiliki cara pandang yang lebih terbuka dan maju jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya (Hasibuan, 2023).

Generasi Z saat ini merupakan siswa kelas IX pada jenjang pendidikan formal SMP/MTs sederajat, sedangkan siswa kelas VII dan kelas VIII hampir seluruhnya adalah generasi *alpha*. Bukan hanya dalam pembelajaran, mereka cenderung menggunakan media dalam pemenuhan berbagai kebutuhan sehari-hari. Lewat kecanggihan teknologi pula, generasi tersebut memiliki keterikatan dengan media social karena mereka dapat mengekspresikan diri dan melakukan penerimaan diri lewat media sosial. Penerimaan diri adalah seseorang yang meyakini kemampuannya serta berperilaku sesuai dengan standar miliknya sendiri sehingga ia bertanggung jawab dan menerima segala konsekuensinya (Wijaya, 2023).

Salah satu kebutuhan gen *Alpha* dan gen Z adalah aplikasi Curahan Hati (curhat). Kedua generasi ini cenderung suka berhubungan dengan *smartphone* dalam sistem online, sehingga mereka jarang bertemu langsung dengan teman-teman atau keluarga (Rachmayanie, 2020). Kebutuhan aplikasi curhat bagi kedua generasi ini telah dibuktikan dalam beberapa penelitian, diantaranya:

1. Penelitian dengan judul “Perancangan Aplikasi Curhat *Online* (CURCOL) untuk Membantu dalam Menyelesaikan Gangguan Kesehatan Mental Remaja”. Peneliti menyediakan jasa konsultasi dengan psikolog atau mahasiswa jurusan psikologi. Selain menjadi media curhat, aplikasi Curhat *Online* ini juga dilengkapi dengan beberapa fitur seperti musik, kata-kata motivasi, dan belajar meditasi. Aplikasi ini juga sudah dapat diunduh melalui *playstore* (Abukhair, 2022).
2. Penelitian dengan judul “Curhat Yuk! Jangan Pendam Masalahmu” Layanan Konsultasi *Online* untuk Membantu Problematika Seputar Masalah Remaja”. Media curhat yang digunakan merupakan *Google Form* yang ditautkan di *website* peneliti dirilis pada 22 Mei 2022. Dalam *website* tersebut juga diterbitkan beberapa artikel terkait permasalahan remaja. Artikel-artikel ini ditulis berdasarkan curhat yang telah ditampung. Penelitian ini dilakukan selama 2,5 bulan dengan menerapkan layanan konsultasi gratis. Layanan konsultasi *online* “Curhat Yuk” secara khusus diperuntukkan bagi remaja berusia 13 s.d. 18 tahun. Dalam masa penelitian terdapat 46 remaja yang melakukan konsultasi *online* (Mulati, dkk, 2022).
3. Penelitian dengan judul “Karakteristik Siswa Generasi Z dan Kebutuhan Akan Pengembangan Bidang Bimbingan dan Konseling”. Hasil penelitian berhasil memetakan karakteristik generasi Z dan kebutuhan akan bidang Bimbingan dan Konseling sebagai berikut; (a) generasi Z melek dengan kemajuan media digital, tergantung kepada *smartphone*, dan sering lupa waktu (bidang Bimbingan dan Konseling pribadi dan keluarga), (b) gaya hidup mereka serba instan, sering tidak sabar,

menarik diri dengan gejala marah akibat internet tidak bisa diakses, lupa bawa HP, dst (bidang Bimbingan Konseling pribadi, sosial dan spiritual), (c) mereka lebih kritis terhadap informasi, tapi kadang menolak iman (bidang Bimbingan Konseling pribadi dan spiritual), (d) mereka menyukai hal-hal baru dan pengalaman baru, sehingga akan membangun *mindset* tentang pentingnya hal-hal baru dan pengalaman baru (bidang Bimbingan Konseling karir dan pribadi), (e) Mereka memiliki sifat konsumtif tapi juga produktif, kebutuhan akan peralatan komputer yang lebih baik, dan aplikasi yang lebih banyak, seringkali merasa sibuk tetapi tidak jelas apa yang disibukkan (bidang Bimbingan Konseling pribadi, bidang keluarga, sosial dan belajar), (f) *gadget* menjadi benda paling penting, ingin menambah-nambah waktu dengan berlama-lama dengan HP, dst, (bidang Bimbingan Konseling pribadi), (g) bersifat individual, sibuk dengan aktivitasnya, sering berkomentar, berbohong dan kelelahan (bidang Bimbingan Konseling pribadi, keluarga, serta spiritual), (h) ketika belajar mereka lebih suka dengan *power point* daripada buku yang tebal (bidang Bimbingan Konseling dan belajar), (9) mereka terbiasa melakukan banyak hal dalam satu waktu atau *multitasking* (bidang Bimbingan Konseling belajar dan karir). Berdasarkan hal ini ada dua bidang tambahan bimbingan yang dibutuhkan generasi Z yaitu bidang bimbingan spiritual dan bimbingan keluarga yang tidak dapat diwakili oleh empat bidang bimbingan yang telah berkembang yaitu bidang pribadi, sosial, karir dan belajar (Ridwan dan Farozin, 2021); (Mansur, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa generasi Z dan generasi *alpha* membutuhkan media berbasis teknologi dalam menerima layanan Bimbingan Konseling. Demikian juga halnya dengan siswa MTsN 2 Aceh Besar, terutama yang berada pada kelas VII dan VIII. Mereka mengalami beragam persoalan yang mengharuskan guru Bimbingan Konseling (BK) mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam memberikan layanan secara maksimal. Pada tahun 2022 guru BK MTsN 2 Aceh Besar telah berinovasi dengan menyediakan layanan Bimbingan Konseling melalui kotak curhat yang disediakan di depan ruang BK. Namun hal ini tidak berdampak sama sekali terhadap keberhasilan layanan. Guru BK masih dipandang sebagai polisi madrasah, yang suka menghakimi atau menghukum siswa. Siswa belum mampu terbuka ketika menghadapi masalah-masalahnya, baik yang berhubungan dengan layanan pribadi, sosial, akademik maupun karir. Guru BK MTsN 2 Aceh Besar bekerjasama dengan dewan guru lainnya juga berupaya menggunakan cerita pendek sebagai media curhat, sehingga sejak tiga tahun terakhir MTsN 2 Aceh Besar secara rutin menerbitkan buku kumpulan cerpen karya siswa. Tema cerpen yang paling diminati siswa adalah pengalaman hidup. Umumnya siswa merasa kebingungan, malu, tidak berani, atau merasa terancam untuk menceritakan hal-hal yang telah dialaminya. Situasi ini memicu terjadinya perundungan yang berdampak pada munculnya emosi-emosi terpendam yang dapat meledak secara tidak sehat.

Guru BK menyimpulkan bahwa masalah yang dihadapi siswa yang dituangkan dalam karya-karya cerpen dan hasil observasi guru terhadap perilaku siswa harus mendapatkan solusi yang tepat. Masalah pribadi, masalah keluarga, hubungan dengan orang tua, persoalan karir dan akademik perlu ditangani dengan menggunakan pendekatan yang cocok dengan

kondisi Gen Z dan *Alpha*. Dengan pertimbangan kemampuan dan kebutuhan Gen Z dan *Alpha* terhadap media, maka dalam rangka menciptakan karya inovasi, guru membimbing siswa peneliti untuk membuat terobosan baru untuk menstimulasi Keterbukaan Diri (*Self Disclosure*). Dari sekian banyak ide yang muncul, melalui karya tulis ini akan dideskripsikan, dievaluasi dan dianalisis salah satu karya inovasi dalam bidang Bimbingan dan Konseling yang diberi nama “Aplikasi *HAPPY TALK*”.

HAPPY TALK merupakan media curhat digital berbasis *web* yang dirancang untuk digunakan oleh seluruh siswa di MTsN 2 Aceh Besar yang dapat diakses melalui telepon seluler. Curhat merupakan akronim dari curahan hati yang merupakan ungkapan perasaan, gejala emosi, dan beban pikiran dari seseorang kepada orang lain. Tujuan pengungkapan ini untuk mendapatkan solusi atau hanya sekedar bercerita saja untuk didengarkan. Layanan Bimbingan Konseling menjunjung tinggi standar etika atau prinsip moral dengan penerapan prinsip kerahasiaan dalam layanan bimbingan dan konseling (Tumanggor, 2022).

Diharapkan aplikasi ini akan membantu siswa MTsN 2 Aceh Besar untuk mengungkapkan perasaan dan permasalahan yang dihadapinya kepada guru BK dengan jaminan kerahasiaan yang dapat dipertanggungjawabkan. Permasalahan yang dituliskan oleh pengguna aplikasi hanya dapat diakses oleh pemilik aplikasi. Selanjutnya pemilik aplikasi memberikan akses bagi guru BK untuk menyelesaikan permasalahan secara humanistik di madrasah, misalnya jika ada siswa yang menjadi korban perundungan, maka guru BK akan memberikan layanan pribadi melalui bimbingan individual atau layanan responsif.

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023 oleh siswa peneliti yang dibimbing oleh guru Bahasa Indonesia, serta telah memenangkan lomba *Madrasah Young Researchers Supercamp* (MYRES) yang dilaksanakan di Ternate, Maluku Utara pada tahun 2024. Penelitian menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Proses ilmiah dimulai dari mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut menjadi produk baru yang memuaskan pengguna. Suatu produk baru yang dikembangkan dengan metode yang sistematis dan uji lapangan akan memenuhi kriteria atau standar mutu, efisiensi dan efektifitas tertentu (Okpatrioka, 2023). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, sehingga dapat memecahkan setiap masalah yang akan dihadapi (Sugiyono, 2017).

Berdasarkan analisis kebutuhan layanan Bimbingan Konseling yang dihadapi siswa gen Z dan gen *alpha* di MTsN 2 Aceh Besar, maka peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE memiliki tahapan yang sistematis, sederhana, dan mudah dilaksanakan. Model ADDIE digagas oleh Raiser dan Molenda sejak tahun 1990-an (Salahuddin, 2023). Melalui model ADDIE, penelitian ini menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi aplikasi *HAPPY TALK*, sehingga layak, efektif dan praktis untuk digunakan dalam membantu berbagai masalah dalam ranah Bimbingan konseling yang dihadapi oleh

siswa MTsN 2 Aceh Besar. Efektivitas aplikasi *HAPPY TALK* diuji melalui eksperimen *one-group pretest-posttest*, sedangkan kepraktisan dinilai menggunakan metode kuantitatif. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan SPSS (Uji Z Wilcoxon, uji independen T, dan Uji Koefisien Regresi).

DASAR TEORITIS

Teori Efektivitas, Kepraktisan dan kelayakan

Efektivitas merupakan kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan sesuai dengan perencanaan baik dalam aspek waktu, biaya, maupun mutunya (Ravianto, 2014). Hal ini berarti sesuatu yang efektif, maka akan dapat memperoleh hasil yang sesuai dengan harapan. Terdapat tiga metode pengukuran efektivitas, yaitu (1) tujuan yang jelas yaitu pengukuran keefektivan dengan cara membandingkan hasil yang dicapai dengan tujuan yang ditetapkan, (2) kinerja merupakan evaluasi kinerja atau proses berdasarkan standar yang ditetapkan, (3) umpan balik dan evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tahapan pada setiap langkah dilakukan (Siagian, 2019).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, praktis adalah semudah-mudahnya; seefisien-efisiennya. Praktis adalah berdasarkan praktik, mudah dan senang memakainya, tidak sulit dilakukan (Muda, 2006). Menurut Fauzan & Gravemejier (2013) mendefinisikan kepraktisan mengacu pada sejauhmana pengguna menganggap produk yang dikembangkan menarik dan dapat digunakan dalam kondisi normal oleh masyarakat. Adapun produk yang efektif mengacu kepada sejauhmana pengalaman dan hasil yang diperoleh dari penggunaan produk tersebut dan apakah tujuan dari pengembangan produk tersebut dapat dicapai atau tidak (Haspen, 2022).

Efektifitas berarti keberhasilan atau ketepatan sebuah produk dikatakan efektif apabila tujuannya tercapai. Uji kepraktisan bertujuan untuk menguji aplikasi *HAPPY TALK* apakah sudah mudah dan praktis digunakan oleh penggunanya. Uji kelayakan merupakan proses menilai untuk menentukan apakah aplikasi *HAPPY TALK* telah memenuhi standar atau persyaratan yang dapat digunakan sebagai aplikasi curhat siswa MTsN 2 Aceh Besar.

Teori Keterbukaan Diri (*Self Disclosure*)

Keterbukaan diri merupakan upaya untuk menunjukkan jati diri, mengakui kelemahan diri, menghargai kelebihan diri, serta membuka pergaulan dengan tetap mengedepankan kesopanan, kesantunan, keramahan, dan etika. Terdapat empat karakteristik dasar keterbukaan diri, yaitu:

1. Pengetahuan tentang diri sendiri yang terkait selera dan minat seorang individu.
2. Pengetahuan tentang diri sendiri yang belum diketahui oleh orang lain yang berhubungan dengan pekerjaan, pendidikan, dan kepribadian. Pengetahuan tentang diri sendiri yang belum diketahui oleh orang lain juga terkait dengan kepribadian seseorang dapat mengutarakan hal-hal yang tidak disukai dan yang disukai kepada orang lain.

3. Pengetahuan tentang diri sendiri bersifat intim, berkenaan dengan kondisi finansial dan fisik seperti kesehatan dan kebugaran tubuh.
4. Sikap keterbukaan diri melibatkan orang lain, ketika individu sebelum bercerita kepada orang lain sudah memiliki sikap penerimaan atas diri sendiri, mengetahui kelebihan dan kekurangan diri, serta memiliki sikap syukur dan sabar (Huriyah, 2023).

Self discloser merupakan bentuk komunikasi seseorang dalam mengungkapkan informasi tentang dirinya yang sering tersembunyi, dengan karakteristik yaitu; (1) *amount* merupakan jumlah dan durasi seseorang mengungkapkan informasi tentang dirinya; (2) *valence* merupakan informasi negatif atau positif yang diungkapkan individu tentang dirinya; (3) *accuracy/Honesty* tingkat kejujuran individu mengungkapkan tentang dirinya; (4) *intention* keluasaan dan kesadaran individu dalam mengungkapkan informasi tentang dirinya; (5) *intimacy* merupakan pengungkapan hal yang mendetil dan intim dari hidup individu. *Self-disclosure* adalah pengungkapan informasi mengenai diri sendiri yang biasanya tidak diketahui oleh orang lain (Wood, 2012).

Self disclosure merupakan upaya individu agar mampu mengungkapkan dirinya sehingga mampu beradaptasi dengan orang lain, percaya diri, berfikir positif, dan mampu mempercayai orang lain. Apabila individu kurang mampu dalam melakukan pengungkapan diri maka berakibat tidak mampu menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungannya, kurang percaya diri, muncul cemas dan rasa takut, rendah diri, dan tertutup.

Self disclosure memiliki karakteristik, yaitu (1) keterbukaan diri dalam komunikasi dengan orang lain tentang informasi diri yang pada umumnya tersimpan, (2) keterbukaan diri merupakan komunikasi tentang informasi diri, sebagai pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui oleh orang lain. (3) keterbukaan diri adalah informasi tentang diri sendiri yakni tentang pikiran perasaan dan sikap. (4) keterbukaan diri dapat bersifat informasi secara khusus atau rahasia yang diungkapkan kepada orang lain secara pribadi yang tidak semua orang ketahui. (5) keterbukaan diri melibatkan sekurang-kurangnya seorang individu lain, oleh karena itu keterbukaan diri merupakan informasi yang harus diterima dan dimengerti oleh individu lain (Lestari, 2022).

Dengan demikian *self disclosure* dapat membantu seseorang yang memiliki masalah untuk memahami keadaan dirinya, mampu mendorong dirinya untuk mengungkapkan diri melalui informasi yang diberikan kepada orang lain, sehingga dapat meningkatkan keakraban, kepercayaan diri, kekeluargaan dalam mencari solusi dari masalah tersebut.

Aplikasi HAPPY TALK

HAPPY TALK merupakan aplikasi curhat siswa MTsN 2 Aceh Besar yang dirancang menggunakan web *JotForm*, yang tersedia dalam versi tautan untuk komputer dan aplikasi untuk *android*. Web *JotForm* adalah *platform online* yang memungkinkan pengguna membuat formulir daring secara mudah dan cepat, dimana memungkinkan pengguna berbagi beberapa formulir, tautan, dan elemen lain dalam satu aplikasi yang berfungsi di perangkat apapun. Aplikasi *online JotForm* memungkinkan siapapun dengan cepat membuat

formulir online kustom. Tampilan antarmuka yang memudahkan pengguna untuk melakukan *drag-and-drop* untuk membuat sebuah *form* tidak mengharuskan pengguna menulis satu baris kode. Dalam menggunakan *JotForm*, pengguna dapat membuat dan mempublikasikan formulir, mengintegrasikannya ke situs pengguna dan dapat menerima tanggapan melalui email (Astriwati, 2021).

Melalui aplikasi *HAPPY TALK* siswa MTsN 2 Aceh Besar dapat menuangkan segala emosinya tanpa rasa khawatir karena kerahasiaannya terjamin. Selanjutnya umpan balik akan diberikan oleh guru BK. Aplikasi *HAPPY TALK* terdiri dari lima fitur, yang terdiri dari; (1) halaman *homepage*, (2) tentang *HAPPY TALK*, (3) Meditasi Melalui Ayat Suci, (4) Tenangkan Pikiran Melalui Musik, dan (5) Mulai Konsultasi, Yuk! Setiap fitur memiliki konten tersendiri. Halaman *homepage* berisi fitur-fitur, pengumuman, *contact us*, dan gambar pemandangan alam. Pada fitur Meditasi Melalui Ayat Suci terdapat video pembacaan Al Qur'an dan Selawat. Pada halaman Tenangkan Pikiran Melalui Musik berisi video musik yang dapat memberikan efek relaksasi. Fitur selanjutnya, yaitu Mulai Konsultasi, Yuk! merupakan fitur inti dari Aplikasi *HAPPY TALK*. Melalui fitur ini siswa dapat melakukan curhat dengan dua cara, yaitu telpon video dan tulisan. Aplikasi *Happy Talk* versi *Personal Computer* (PC) dapat diakses melalui tautan <https://bit.ly/HAPPYTALK> sedangkan untuk *android* dapat diunduh melalui *Google Play Store* dengan kata kunci *HAPPY TALK* Pendidikan atau melalui tautan <http://qrco.de/bfIxPu>.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan penerapan Aplikasi *HAPPY TALK* sebagai media curhat siswa MTsN 2 Aceh Besar. Kelayakan Aplikasi *HAPPY TALK* disimpulkan dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahapan Analisis

Pada tahapan analisis (*analyze*), peneliti melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja menitikberatkan pada identifikasi masalah yang ada sedangkan analisis kebutuhan peneliti menawarkan solusi terhadap masalah tersebut. Masalah yang peneliti identifikasi terkait tingkat keterbukaan diri siswa Gen *alpha* di MTsN 2 Aceh Besar. Setelah siswa melakukan pengisian angket keterbukaan diri dengan jumlah sampel sebanyak 87 siswa Gen *alpha* maka didapatkan sebanyak 33 siswa tergolong dalam tingkat keterbukaan diri rendah, 44 siswa tergolong kategori sedang, dan 10 siswa tergolong dalam kategori tinggi. Kondisi ini menyulitkan siswa dalam menemukan solusi penyelesaian masalah yang tepat, baik berhubungan dengan individu, sosial, akademik, maupun karir. Selain itu tanpa keterbukaan diri yang baik guru BK juga akan kesulitan untuk merencanakan metode dan substansi layanan yang sesuai. Oleh karena itu, peneliti merancang Aplikasi *HAPPY TALK* untuk membantu meningkatkan keterbukaan diri siswa. Beberapa kelebihan aplikasi ini adalah:

1. Membantu mengurangi atau melepaskan beban mental siswa yang berupa stres dan emosi negatif lainnya. Penyebab tekanan mental bagi siswa Gen *Alpha* sangat

bervariasi. Sebagian besar siswa menyatakan memiliki permasalahan individu seperti permasalahan yang berhubungan dengan pengasuhan dalam keluarga, kondisi ekonomi, maupun kepercayaan dirinya. Permasalahan yang berhubungan dengan akademik seperti kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, interaksi edukatif yang belum memuaskan, permasalahan individunya. Curhat sangat membantu seseorang dalam manajemen emosi dan pengendalian stres.

2. Membantu siswa merefleksikan pikiran dan perasaan, sehingga dapat mengembangkan kesadaran diri untuk menuju perubahan positif dalam menerapkan perilaku yang lebih baik
3. Membantu siswa mendapatkan dukungan sosial dari cara berempati yang tepat. Hal ini juga akan memudahkan guru BK dalam menganalisis permasalahan siswa melalui curahan hati, berbagi rasa kecewa, sedih, yang sekaligus memperkuat hubungan emosional antara siswa dengan gurunya. Siswa akan mendapatkan afirmasi dan Solusi dari guru BK yang akan mengurangi perasaan terisolasi, terintimidasi dll.
4. Guru BK dapat membantu pemecahan masalah dan merubah cara pandang siswa terhadap masalahnya. Guru BK berperan untuk merubah perspektif negatif dari siswa yang bermasalah menjadi perspektif positif, sehingga dapat membantu siswa untuk menemukan jalan keluarnya.

Berdasarkan analisis kebutuhan terkait kondisi keterbukaan diri siswa MTsN 2 Aceh Besar khususnya generasi Z dan generasi *alpha*, maka aplikasi curhat *HAPPY TALK* perlu didesain untuk kemudahan layanan Bimbingan Konseling yang akan dilaksanakan oleh guru BK. Aplikasi curhat *HAPPY TALK* diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan Bimbingan Konseling bagi siswa MTsN 2 Aceh Besar yang memiliki masalah baik dalam aspek pribadi, karir, sosial maupun individu.

Desain dan Pengembangan Aplikasi *HAPPY TALK*

Aplikasi yang dibutuhkan oleh siswa gen Z dan gen *alpha* pada MTsN 2 Aceh Besar untuk meningkatkan kemampuan *Self disclouser* dirancang dengan melibatkan guru, psikolog dan guru BK. Sinergi ini tentu sangat dibutuhkan untuk menghasilkan sebuah produk yang efektif, layak dan praktis digunakan. Hal-hal yang dikonsultasikan untuk digunakan dalam aplikasi berkaitan dengan jenis musik, ayat-ayat Al-Quran, dan pertanyaan yang akan ditampilkan. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menambahkan beberapa fitur tersebut bertujuan agar peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi ini secara lebih maksimal. Terdapat empat fitur yang didesain dalam aplikasi, yaitu Tentang *HAPPY TALK*, Meditasi Melalui Ayat Suci, Tenangkan Pikiran Melalui Musik, dan Mulai Konsultasi, Yuk! Rancangan desain yang sudah matang, diteruskan pada tahap pengembangan. Pada tahapan ini terdapat dua langkah dilakukan, yaitu:

1. Pembuatan Aplikasi.

Aplikasi *HAPPY TALK* dirancang melalui beberapa tahapan, diantara yaitu tahapan pembuatan aplikasi berbasis *web*, pembuatan aplikasi berbasis *apk*, dan pendaftaran aplikasi ke *Google Play Store*. Tahapan pertama, yaitu pembuatan aplikasi berbasis *web*. Aplikasi dirancang menggunakan *web* *Jotform*.



Gambar 1. Situs web Jotform (<https://www.jotform.com/>)



Gambar 2. Aplikasi HAPPY TALK berbasis web
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.happytalkapp.store&hl=en>)

2. Pengubahan aplikasi berbasis situs *web* menjadi *apk* dan *aab*.

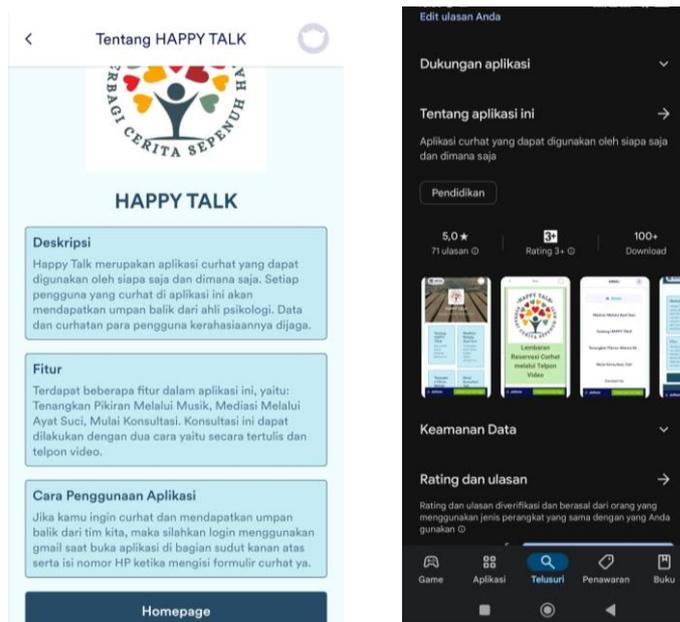
Pada tahapan ini peneliti menggunakan aplikasi tambahan, yaitu *Website 2 APK Buidar Pro*. Pada tahapan ini terdapat dua ahli yang dilibatkan untuk proses validasi, yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media melibatkan dosen Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Khairan AR, M.Kom. Ahli materi melibatkan dosen psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Syiah Kuala, Novita Sari, M.Psi., Psikologi.



Gambar 3. Proses pengubahan aplikasi berbasis situs *web* menjadi *apk*

3. Pengunggahan aplikasi ke *Google Play Store*.

Tahap ini dimulai dengan membuat akun *Google developer* di *Google Play Console* dengan menggunakan email pribadi *hardiansah7101@gmail.com*. Aplikasi diunggah dengan nama *HAPPY TALK* dengan pilihan *Default language* Indonesia. Aplikasi ini diatur dalam status *free* sehingga pengguna tidak perlu membayar untuk menginstalnya. *Short description* dan detail aplikasi yang ditampilkan pada aplikasi dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4 Detail aplikasi *HAPPY TALK*

Implementasi Aplikasi *HAPPY TALK*

Aplikasi *HAPPY TALK* yang telah selesai diunggah ke *Play Store*, sudah siap untuk digunakan oleh seluruh siswa MTsN 2 Aceh Besar. Tahapan implementasi dengan cara melakukan sosialisasi aplikasi kepada seluruh siswa MTsN 2 Aceh Besar. Sosialisasi dilakukan selama tiga hari mulai tanggal 15 s.d. 17 Juli 2024 dengan cara klasikal. Peneliti memperkenalkan Aplikasi *HAPPY TALK* kepada siswa dengan keterbukaan diri rendah pada 21 rombongan belajar yang ada di MTsN 2 Aceh Besar. Selain itu, peneliti juga melakukan sosialisasi secara individu kepada siswa dengan tingkat keterbukaan diri sangat rendah yang difasilitasi oleh guru BK. Berdasarkan data siswa tersebut dikategorikan dalam dua jenis yaitu siswa tertutup yang berjumlah 29 orang dan siswa yang tidak bersosialisasi yang berjumlah 4 orang.

Evaluasi Kelayakan, Keefektifan dan Kepraktisan Aplikasi *HAPPY TALK*

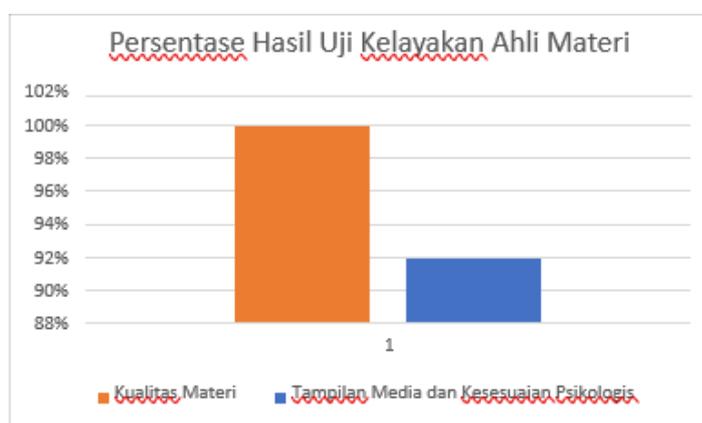
Evaluasi kelayakan aplikasi dilakukan melalui angket. Hasil uji kelayakan atau validasi menunjukkan bahwa Aplikasi *HAPPY TALK* sangat layak untuk digunakan dengan perolehan persentase rata-rata dari ahli materi dan media sebesar masing-masing 96%. Berikut hasil validasi dari kedua ahli tersebut.

Tabel 1. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Tentang Aplikasi *HAPPY TALK*

NO.	ASPEK PENILAIAN	NILAI	PERSENTASE	KRITERIA
1.	Kualitas materi	25	100%	Sangat layak
2.	Tampilan media dan kesesuaian psikologis	23	92%	Sangat Layak
Total		48	192 %	Sangat layak
Rata-rata		24	96 %	

Sumber: analisis data primer, 2024

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa penilaian terhadap kualitas materi dan tampilan media serta kesesuaian psikologi aplikasi *HAPPY TALK* mendapat kriteria sangat layak. Persentase hasil validasi juga dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 5. Persentase hasil validasi oleh Ahli Materi Tentang Aplikasi *HAPPY TALK*

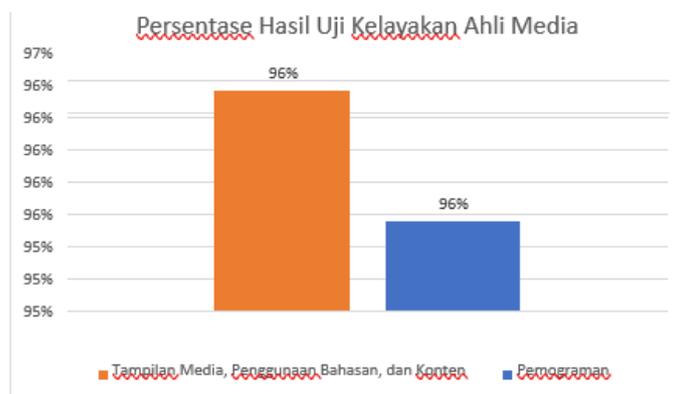
Adapun hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tentang Aplikasi *HAPPY TALK*

NO.	ASPEK PENILAIAN	NILAI	PERSENTASE	KRITERIA
1.	Tampilan media, penggunaan bahasan dan konten	53	96%	Sangat layak
2.	Pemograman	43	96%	Sangat Layak
Total		96	192 %	Sangat layak
Rata-rata		24	96 %	

Sumber: analisis data primer, 2024

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa penilaian terhadap tampilan media, penggunaan bahasa dan konten serta pemograman aplikasi *HAPPY TALK* mendapat kriteria sangat layak. Persentase hasil validasi juga dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 6. Persentase Validasi Ahli Media Tentang Aplikasi *HAPPY TALK*

Berdasarkan hasil validasi tersebut, menunjukkan bahwa dari perspektif substansi, materi yang disajikan telah memenuhi standar yang sangat tinggi, baik dari segi kedalaman isi maupun kesesuaiannya dengan kondisi psikologis pengguna. Demikian juga dalam hal kualitas media, mengindikasikan bahwa dari sudut pandang teknis dan presentasi, media yang digunakan tidak hanya sesuai dengan konten tetapi juga dirancang dengan baik secara fungsional dan estetis.

Keefektifan Aplikasi *HAPPY TALK* menunjukkan hasil efektif dalam meningkatkan keterbukaan diri siswa Gen *Alpha* di MTsN 2 Aceh Besar, sebagaimana hasil uji Z berikut ini:

Tabel 3. Uji Z Wilcoxon

Test Statistics ^a	
Posttest - Pretest	
Z	-8.000 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Sumber : analisis data primer, 2024

Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* ($Z = -8,000$, $p < 0,001$). Demikian juga hasil uji independen T yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata sebesar 21,069 poin setelah penggunaan aplikasi ($t = -9,754$, $p < 0,001$).

Tabel 4. Hasil uji independen T

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
Hasil Angket	Equal variances assumed	3,455	0,065	-9,754	172	0,000	-21,069	2,160	-25,333	-16,805	
	Equal variances not assumed			-9,754	164,559	0,000	-21,069	2,160	-25,334	-16,804	

Sumber : analisis data primer, 2024

Aplikasi *HAPPY TALK* juga dinilai praktis untuk digunakan sebagai media curhat oleh siswa Gen Alpha di MTsN 2 Aceh Besar. Uji koefisien regresi mengungkapkan bahwa setiap peningkatan satu unit pada X (kepraktisan aplikasi) berpengaruh dengan peningkatan sekitar 0,982 unit pada Y (keterbukaan diri siswa), dengan nilai p yang sangat signifikan (0,000).

Tabel 5. Uji Koefisien Regresi

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1,412	3,690		-0,383	0,703
	X	0,982	0,086	0,776	11,353	0,000

a. Dependent Variable: Y

Sumber : analisis data primer, 2024

Sampai tanggal 17 Agustus 2024 aplikasi *HAPPY TALK* sudah diunduh oleh 100 lebih pengguna *Google Play Store* dan sudah digunakan untuk curhat sebanyak 86 pengguna. Adapun skor rata-rata tinggi untuk aspek kemudahan penggunaan (4,22 dari 5). Penilaian positif terhadap keamanan dan privasi aplikasi (skor rata-rata 4,28 dan 4,32 dari 5). Umpan balik yang dianggap cukup membantu dan relevan (skor rata-rata 3,90 dari 5). Secara keseluruhan hasil penelitian membuktikan bahwa Aplikasi *HAPPY TALK* merupakan menjadi solusi yang layak, efektif, dan praktis dalam meningkatkan keterbukaan diri (*self disclosure*) siswa MTsN 2 Aceh Besar.

SIMPULAN

Salah satu kebutuhan siswa gen Z dan gen *alpha* adalah mendapatkan layanan Bimbingan Konseling terhadap berbagai masalah yang dihadapi, baik berkaitan dengan permasalahan akademik, sosial, individu maupun kelanjutan karirnya. Saat ini sebagian besar siswa tersebut terkendala dalam menyelesaikan permasalahannya karena keterbatasan metode atau media untuk curhat yang tersedia. Karya inovatif dalam bentuk Aplikasi *HAPPY TALK* yang berhasil dikembangkan oleh peneliti pada MTsN 2 Aceh Besar sangat berkontribusi dalam meningkatkan keterbukaan diri (*self disclosure*) siswa MTsN 2 Aceh Besar.

Aplikasi ini dapat menjadi salah satu terobosan dalam layanan Bimbingan Konseling yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kepuasan layanan yang diperoleh siswa MTsN 2 Aceh Besar. Oleh karena itu, diharapkan aplikasi-aplikasi lainnya juga dapat dikembangkan oleh para guru Bimbingan Konseling melalui kegiatan kolektif dalam Musyawarah Guru Bimbingan Konseling (MGBK) maupun sebagai karya inovatif guru dan siswa. Untuk mewujudkan hal ini guru Bimbingan Konseling sangat membutuhkan pelatihan-pelatihan untuk mengoptimalkan pengembangan berbagai aplikasi sesuai kebutuhan layanan Bimbingan Konseling di Madrasah. Selanjutnya pengembang aplikasi ini juga sangat membutuhkan umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan aplikasi di masa mendatang, sehingga fitur keamanan dan privasi dapat semakin ditingkatkan untuk mempertahankan kepercayaan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Abukhair, A. d. (2022). Perancangan aplikasi curhat online untuk membantu dalam menyelesaikan gangguan kesehatan mental remaja. . *INTEGRATED (Journal of Information Tecnology and vocational Education)*, 4(1), 1-12. doi:<https://doi.org/10.17509/integrated>
- Astriwati, d. M. (2021). Pemanfaatan Sistem Database Menggunakan Aplikasi Jotform Dalam Mendukung Pelaksanaan Pembelajaran E-Learning di Masa Pandemi Covid-19. *YUME Journal of Management*, 4(1), 121-132. Retrieved from <https://journal.stieamkop.ac.id/index.php/yume/article/download/1038/642>
- Bhakti, C. P. (2016). Peran Bimbingan Konseling Untuk Menghadapi Generasi Z dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling Perkembangan. *Jurnl Konseling GUSJIGANG*, 2(2), 190-198. Retrieved from <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/downloadSuppFile/1602/84>
- Hasibuan, M. d. (2023). *Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta : PT Bumi Aksara.* Jakarta : Bumi Aksara.
- Haspen, C. D. (2022). Praktikalitas dan Efektifitas E-Modul Fisika SMA Berbasis Inkuiri Terbimbing Terintegrasi Etnosains Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *JPPF (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika)*, 8(1), 10-16. Retrieved from <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jppf/article/download/115684/106170>

-
- Huriyah, H. d. (2023). *Sosiologi Pendidikan Islam: Metode Memahami Masalah Sosial*. Sleman: Zahir Publishing.
- Lestari, M. A. (2022). Teknik Self Disclosure untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa. *Jurnal Ilmiah bimbingan konseling Undiksha*, 13(2), 1-13. doi:DOI: 10.23887/XXXXXX-XX-0000-00
- Mnsur, A. d. (2022). karakteristik Siswa Generasi Z dan Kebutuhan Akan Pengembangan Bidang Bimbingan dan Konseling. *jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(1), 120-130. doi:DOI: 10.29408/edc.v17i1.5922
- Muda, A. A. (2006). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Bangka Belitung: Reality Publisher.
- Mulati, Y. d. (2022, Oktober). "Curhat Yuk! Jangan Pendam Masalahmu": Layanan Konsultasi Online untuk Membantu Problematika Seputar Masalah Remaja. *WARTA LPM: Medi Informasi dan Komunikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 25(4). doi:https://doi.org/10.3197/warta.v25i4.1038
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100. Retrieved from https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/download/154/150
- Rachmayanie, R. (2020). Analisis need assessment siswa SMP terhadap pelayanan BK se-Kota Banjarmasin. *Bimbingan Konseling ar-Rahman*, 6(1), 19-25. doi:http://doi.org/10.32488/jbka.v41i1.1279
- Ravianto, J. (2014). *Produktivitas dan Pengukuran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ridwan dan Farezin, M. (2021). *Akidah Bimbingan dan Konseling*. Lombok: Universitas Hamzanwadi Press.
- Salahuddin, A. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Nilai Karakter Peserta Didik Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1). Retrieved from https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/12054/9225/35691
- Siagian, S. (2019). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tumanggor, A. A. (2022). Etika Konselor Profesional dalam Bimbingan dan Konseling. *NOR : Jurnal Nusantara Of Research*, 9(1a), 54-60.
- Wijaya, T. A. (2023, Mei 5). Penerimaan Diri generasi Z di Era Perkembangan Media Sosial. *JURNAL PSIKO EDUKASI: Jurnal Pendidikan, Psikologi, dan Konseling*, 21(1), 41-49. doi: DOI: 10.25170/psikoedukasi.v21i1.4575
- Wood, J. (2012). *Komunikasi Teori dan Praktik*. Jakarta: Salemba Humanika.