

Pengembangan Platform Layanan Curhat Online Berbasis STEAM dengan Menggunakan Website

Inggrit Nada Prahasdita¹, Nur Ngazizah²

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo ¹²

e-mail: inggritnadaprahasdita@gmail.com, ngazizah@umpwr.ac.id

Abstrak: Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Integrasi STEAM dalam pembelajaran dianggap sebagai tantangan. Dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat membuat semua orang mudah untuk mengakses teknologi salah satunya *website*. Ada dampak positif dan negatif dari penggunaan *website*, dalam hal ini peneliti ingin memanfaatkan sisi positif penggunaan *website*. Tujuan penelitian ini dilatar belakangi dari fenomena stress yang terjadi pada banyak orang dengan keinginan bercerita tapi bingung untuk berbagi, sehingga peneliti mengembangkan platform layanan curhat dari *website*. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan Platform curhat online dilakukan melalui *Google Form* yang ditautkan di *website* curheart.rf.gd. Respon berupa solusi mengenai yang dicurhatkan dikirim melalui surel. Privasi dari pengguna layanan curhat terjaga sehingga tidak perlu ragu untuk mencurahkan isi hati. Kata motivasi, artikel seputar permasalahan curhat, dan tantangan positif juga tersedia dalam *website* "Cu-Heart". Secara umum *website* ini layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *curhat online, steam, website*

DEVELOPMENT OF A STEAM BASED ONLINE CONVIDE SERVICE PLATFORM USING A WEBSITE

Abstract: STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) learning is designed to improve students' critical thinking abilities. The integration of STEAM in learning is considered a challenge. With increasingly rapid technological developments, it is easy for everyone to access technology, one of which is websites. There are positive and negative impacts from using websites, in this case the researcher wants to take advantage of the positive side of using websites. The aim of this research is based on the stress phenomenon that occurs in many people who want to tell a story but are confused about sharing it, so the researcher developed a platform for sharing services on a website. This research uses a research and development model developed by ADDIE which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The result of this research is to produce an online confide platform carried out via *Google Form* which is linked on the website curheart.rf.gd. A response in the form of a solution regarding what is being discussed is sent via email. The privacy of users of the sharing service is maintained so they don't need to hesitate to share their feelings. Motivational words, articles about confiding in problems, and positive challenges are also available on the "Cu-Heart" website. In general, this website is suitable to use.

Keywords: *online confide, steam, website*

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain atau masyarakat dalam keberlangsungan hidupnya (Suharwanto, 2023). Sebagai makhluk sosial manusia tidak lepas dari interaksi saat melakukan aktivitasnya. Komunikasi diperlukan manusia dalam keberlangsungan hidupnya untuk memenuhi kebutuhan (Mailani et al., 2022). Jika tidak ada komunikasi maka akan terjadi kehidupan yang tidak seimbang dan tidak harmonis. Setiap orang pasti pernah menghadapi tantangan dalam hidupnya. Bagi seseorang dengan kepribadian mudah putus asa dalam menghadapi permasalahan, orang tersebut bisa mengalami depresi. Depresi adalah kondisi kesehatan mental yang mana memiliki gejala merasa tidak berharga, mengalami insomnia, kelebihan tidur, tidak semangat, sering merasa murung, emosi tidak stabil, merasa sedih, dan kehilangan harapan (Daeli et al., 2024). Untuk menghindari depresi, seseorang dapat bercerita kepada orang terpercaya. Namun pada kenyataannya, terdapat beberapa orang yang enggan untuk mengungkapkan isi hati. Curhat *online* melalui *platform website* memberikan solusi kepada masyarakat untuk layanan bercerita secara gratis.

Permasalahan yang sama juga ditemukan dalam penelitian oleh (Christanti et al., 2022) bahwa seseorang yang kesepian tidak memiliki kesempatan berbagi cerita karena tidak punya teman yang dapat dipercaya. Dengan kemajuan teknologi curhat dapat dilakukan dengan macam cara, seperti dalam pengabdian masyarakat (Mulati et al., 2022) yang berjudul “Curhat Yuk! Jangan Pendam Masalahmu Layanan Konsultasi *Online* untuk Membantu Problematika Seputar Masalah Remaja” tujuan dari pengabdian masyarakat ini untuk memberikan layanan curhat sebagai pendampingan untuk remaja. Hal yang sama juga dilakukan penelitian oleh (Christanti et al., 2022) dengan mengembangkan produk website sebagai tempat berbagi cerita dengan judul penelitian “*Development of heart talk website as a virtual media for counseling*”.

Dalam pembuatan *website* tidak dapat diselesaikan dengan satu disiplin ilmu melainkan yang diperlukan berupa kemampuan dalam mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu seperti halnya *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, and Math*). Penggunaan pendekatan *STEAM* efektif dalam kehidupan sehari-hari (Maarang et al., 2023). *STEM* dikembangkan menjadi *STEAM* dengan adanya tambahan unsur art atau seni (Nuragina et al., 2021). Pendekatan *STEAM* memberikan kesempatan untuk penajakan dalam hubungan sains, seni, dan lainnya (Hendriawan et al., 2022). Di Abad 21 ini, *STEAM* dipantau dapat memberikan pengaruh besar sehingga pendekatan tersebut dirancang untuk mempersiapkan persaingan global akibat kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. *Functional literacy* menjadi latar belakang dari pembelajaran *STEAM* hal ini diharapkan peserta didik dapat berpikir tingkat tinggi melalui transfer ilmu antardisiplin (Nuragina et al., 2021).

Menurut Susilawati, *website* adalah kumpulan informasi data digital pada halaman-halaman yang bisa berbentuk teks, suara, gambar, dan video atau kombinasi dari semuanya melalui *internet* sehingga dapat ditemukan dan diakses oleh semua orang (Susilawati et al., 2020). Berdasarkan hasil penelitian (Octaviani et al., 2019) penggunaan konsultasi secara online memudahkan untuk berkomunikasi.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan *website* Cu-Heart berbasis *STEAM* untuk mencegah depresi pada masyarakat dengan mengkolaborasikan fungsi *infinityfree* yang memberikan layanan *domain* dan *hosting* gratis. Diharapkan dapat membantu permasalahan-permasalahan terkait kehidupan masyarakat di lingkungan sekitar kabupaten Purworejo ataupun di luar kabupaten.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang mana merupakan sebuah penelitian dengan tujuan utama untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap (Bujuri et al., 2022 ; Hamzah et al., 2021; Rusdi et al., 2022), tahap pertama yaitu analisis untuk mengetahui kebutuhan masyarakat dalam curhat *online*, Desain merupakan tahap rancangan produk yang dikembangkan, Pengembangan adalah tahapan dalam mengembangkan produk, Implementasi berupa tahap penerapan website Cu-Heart pada mahasiswa PGSD Kelas D Semester 6 PGSD Universitas Muhammadiyah Purworejo, Tahap terakhir adalah Evaluasi dengan tujuan untuk mengevaluasi penggunaan produk dari awal sampai tujuan yang diharapkan. Identifikasi *EDP* pada pembelajaran *STEAM* terdapat lima langkah yaitu *Ask, Imagine, Plan, Create, Improve*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Prosedur pengembangan platform layanan curhat *online* berbasis *STEAM* dengan menggunakan *website* dilakukan dengan menggunakan model pengembangan oleh ADDIE yang terdiri dari yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Penelitian ini berbasis *STEAM* sehingga teridentifikasi langkah *EDP* berupa *Ask, Imagine, Plan, Create, Improve*.

a. Tahap Analisis

Pada tahap analisis yaitu menganalisis kebutuhan dengan tujuan mengetahui produk yang akan dikembangkan (Ngazizah et al., 2022). Identifikasi *Ask* yaitu tahap menemukan masalah dan solusi, Permasalahannya ditemukan banyak teman yang mengalami keluhan depresi. Dari pengamatan pergaulan teman atau sirkel sebaya ditemukan bahwa mengalami gangguan suasana hati yang ditandai perasaan sedih dan kehilangan minat terhadap hal yang disukai. Kebanyakan dari teman tersebut lebih memilih memendam perasaannya karena merasa tidak punya tempat untuk berkeluh kesah dan tidak terbiasa berbagi cerita dengan orang tua.

Kriteria dan batasan proses rancangan berupa menyediakan platform online secara untuk masyarakat sehingga dapat mengakses untuk layanan bercerita keluh kesah secara gratis.

b. Tahap Desain

Tahap ini memiliki tujuan yaitu mendesain awal dari rancangan (Hafis, et al. 2022). Hal ini dilakukan untuk merancang dari produk yang dikembangkan yaitu platform layanan curhat *online* berbasis *STEAM* dengan menggunakan *Website*. Hal ini dilakukan dengan mengumpulkan data yang mendukung seperti refrensi artikel, gambar, dan tampilan. Identifikasi *Imagine* setelah mempertanyakan solusi yang mungkin bisa dilakukan maka harus dapat membayangkan solusi tersebut dapat diwujudkan secara nyata. Membuat produk berupa jasa dengan fokus proyek sebagai berikut:

- 1) Tujuan utama: membuat forum untuk mengajak melakukan tantangan positif dan tempat berkonsultasi/curhat.
- 2) Kepentingan dan ketrampilan: dapat membantu seseorang memperbaiki suasana hati dan menumbuhkan pikiran bahwa semua orang bisa berjuang menyelesaikan masalah hidup yang dihadapi.
- 3) Ketersediaan sumber daya: alat mudah diakses dengan internet.
- 4) Kebutuhan masyarakat: dibutuhkan terutama bagi individu yang tidak suka bertatap muka secara langsung.

c. Tahap Pengembangan

Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan sebuah produk platform curhat *online* yang layak digunakan. Ditinjau dari identifikasi *Plan* maka perencanaan produk *website* Cu-Heart adalah platform curhat *online* yang bisa diakses semua orang secara gratis melalui internet. Langkah *create* pada tahap ini adalah membuat website cu-heart yang memiliki menu sebagai berikut:

- 1) *Home page*, pengenalan mengenai *website*
- 2) Curhat *online*, dengan mengkaitkan *gform* pada website curheart.rf.gd layanan curhat secara *online* dapat dilakukan. Untuk respon terhadap jawaban dari curhat diberikan melalui email.
- 3) *Blog*, berisi artikel tulisan seputar tentang yang dicurhatkan.
- 4) *Event*, pada halaman ini terdapat tantangan positif yang dapat dilakukan oleh pengunjung website agar disibukkan dengan hal positif.
- 5) Kata ajaib, kumpulan dari kata-kata motivasi kehidupan.

Adapun produk tersebut di validasi kelayakan berdasarkan aspek ide, kebermanfaatan, kreatifitas, tampilan. Adapun produk sebelum dan sesudah dilakukan revisi (*improve*) sebagai berikut:

Tabel 1. *Sebelum dan Sesudah Direvisi*

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
 <p>Tampilan <i>homepage</i> dengan satu gambar belakang</p>	 <p>Tampilan <i>homepage</i> dengan gabungan kumpulan gambar</p>
 <p>Tampilan halaman <i>blog</i></p>	 <p>Tampilan halaman <i>blog</i> setelah gambar kedua diganti</p>

d. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini dilakukan dengan dua skala uji coba yaitu uji coba terbatas dan uji coba diperluas. Uji coba terbatas dilakukan satu kali pada hari Selasa, 9 April 2024 dengan mencoba website untuk melakukan evaluasi terhadap domain curheart.rf.gd. Uji coba diperluas dilakukan satu kali pada hari Kamis, 18 April 2024 di kelas VI D PGSD Universitas Muhammadiyah Purworejo dengan jumlah 18 mahasiswa.

e. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini dilakukan untuk menilai ide, kebermanfaatan, kreatifitas, tampilan dari Platform curhat *online* berbasis *STEAM* dengan menggunakan website. Hasil kelayakan dari angket penilaian ditetapkan menggunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 2. *Kategori Kelayakan*

Rerata	Kategori Kelayakan	Keterangan
76 - 100	Sangat baik	Tidak revisi
51 - 75	Baik	Revisi sedikit

26 - 50	Cukup	Revisi banyak
0 - 25	Kurang	Revisi total

Berdasarkan hasil perhitungan kelayakan disimpulkan bahwa website yang dikembangkan tidak mengalami revisi harus mendapat nilai lebih atau sama dengan rerata 76 sehingga dapat langsung di kategorikan layak. Data yang diperoleh dari angket penilaian *website* cu-heart yaitu:

Tabel 3. *Data Kelayakan Platform Curhat Online Berbasis Steam Menggunakan Website*

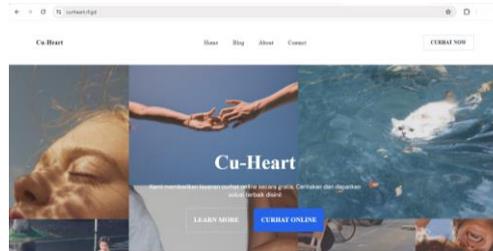
No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rerata	Kriteria
1	Ide	411	91.3	Sangat baik
2	Kebermanfaatan	393	87.3	Sangat baik
3	Kreatifitas	406	90.2	Sangat baik
4	Tampilan	400	88.8	Sangat baik

Pembahasan

Berdasarkan hasil penilaian bahwa platform layanan curhat *online* berbasis *STEAM* dinyatakan layak dengan mendapat kriteria penilaian sangat baik. Adapun halaman-halaman *website* terdiri dari menu berikut:

- a. Halaman depan *website* (*Homepage*)

Warna dominan yang digunakan pada tampilan *website* berupa biru dan putih. Dengan gambar berasal dari *pinterest* untuk memberikan nuansa hangat dan tenang. *Website* cu-heart halaman depan terdapat *menu home, blog, about, dan contact*. Curhat *Now* atau tombol curhat *online* menjadi tempat yang akan membawa pengunjung *website* untuk melakukan curhat secara *online*.



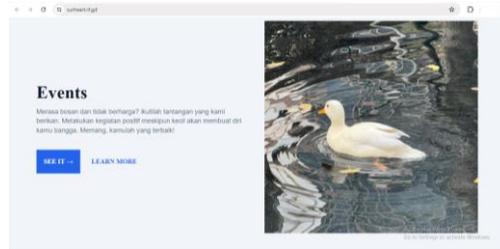
Gambar 1. *Tampilan halaman depan web bagian home page*

Langkah mudah untuk melakukan sesi curhat dengan klik curhat *now* atau curhat *online* maka pengunjung akan dibawa ke halaman google form untuk mengisi identitas dan mengisi pertanyaan yang ingin disampaikan.



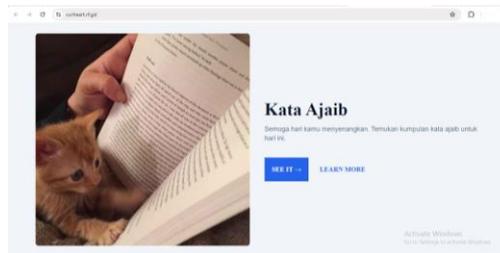
Gambar 2. *Tampilan halaman depan web bagian profile Cu-Heart*

Platform ini selain memberikan layanan curhat juga mengajak untuk kegiatan positif berupa tantangan yang dapat mengalihkan rasa stres dengan berbagai aktivitas mudah namun bermakna.



Gambar 3. Tampilan halaman depan bagian Events

Kehidupan selalu ada tantangan, ada hari dimana kita merasa buruk dan kesal terhadap permasalahan yang ada. Menu kata ajaib pada *web* bisa menjadi penyemangat untuk terus melangkah maju. Untuk melihat kumpulan kata ajaib dapat di akses dengan klik tombol *see it*.



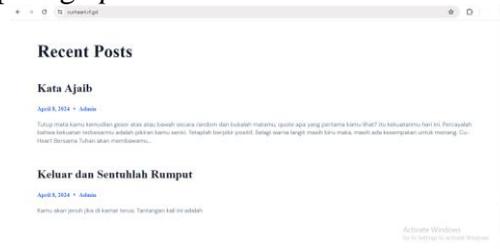
Gambar 4. Tampilan halaman depan bagian Kata Ajaib

Terdapat penanda pemilik *web* dengan logo hati merah untuk menyapa pengunjung untuk menyatakan bahwa *web* dikelola oleh manusia bukan *bot*.



Gambar 5. Tampilan halaman depan bagian salam pembuat webiste

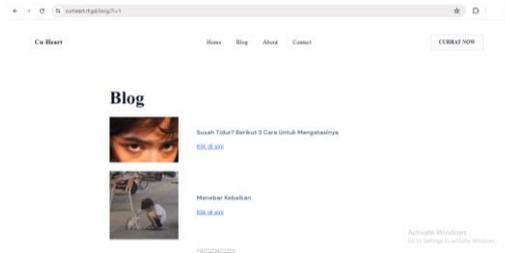
Aktivitas postingan artikel dapat dilihat melalui *recent post*. Postingan baru yang dirilis akan muncul pada *recent post* sehingga bisa memudahkan pengunjung untuk mendapatkan postingan paling *update*.



Gambar 6. Tampilan halaman depan bagian recent post

b. Menu Blog

Pada halaman ini akan ditampilkan tentang tulisan artikel yang masih seputar tentang masalah yang sering dihadapi saat sedang stress seperti sulit tidur dan artikel kejiwaan lainnya. Tentunya dalam penulisan artikel berlandaskan dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya. Sehingga, memiliki data yang fakta dan akurat.



Gambar 7. Tampilan halaman blog

c. Menu *About*

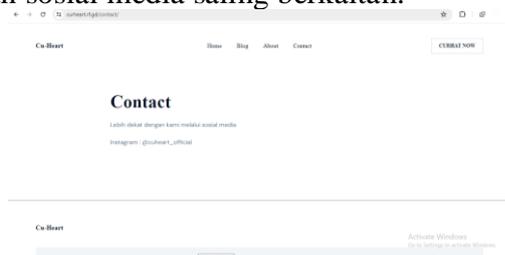
Latar belakang dan mengenal lebih dalam mengenai platform cu-heart bisa didapatkan melalui halaman *about*. Dengan penjelasan tersebut diharapkan pengunjung dapat menggunakan layanan platform secara bijak.



Gambar 8. Tampilan halaman about

d. Menu *Contact*

Untuk komunikasi atau aduan terkait web bisa ke menu kontak selain itu instagram juga akan mengupload postingan terkait platform cu-heart, sehingga bisa dikatakan bahwa *web* dan sosial media saling berkaitan.



Gambar 9. Tampilan halaman contact

Setelah *website* selesai dan siap untuk digunakan maka langkah selanjutnya yaitu mensosialisasikan kepada khalayak umum baik secara langsung ataupun melalui media sosial. Karena hal itulah *website* cu-heart mendapat kunjungan dan beberapa orang datang untuk mencurahkan isi hati yang selama ini mungkin dipendam karena tidak memiliki teman bercerita, malu untuk bercerita dan kemungkinan lainnya.

Curhat online dilakukan melalui pengisian gform yang dijawab melalui email, pengguna juga memberikan feedback baik terhadap penggunaan platform cu-heart.



Gambar 10. Curhatan Cangtip (nama samaran)



Gambar 11. Respon Cu-Heart terhadap cangtip dan feedback baik dari pengguna platform

PENUTUP

Website cu-heart telah dikembangkan dan divalidasi oleh dosen ahli sebagai produk website berbasis STEAM. Platform ini berguna bagi khalayak umum berdasarkan feedback yang diberikan pengguna merasa terbantu dengan adanya teman bercerita secara online yang bisa diakses dimana saja bahkan dalam ranah internasional karena bisa dibuka melalui pencarian google. Selain sebagai tempat curhat platform cu-heart juga bisa berfungsi sebagai sarana untuk membaca artikel terkait permasalahan hidup. Pelayanan yang diberikan platform tidak memandang usia dan gender, semuanya dapat memanfaatkan laman cu-heart secara bijak. Keamanan data profil pengguna terjamin aman tidak disebarluaskan karena platform ini menjaga privasi pengunjung. Website ini didesain untuk mencegah depresi karena kesepian atau memendam masalah yang tidak terselesaikan. Depresi tidak hanya terjadi pada wanita dewasa melainkan semua gender dan usia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bujuri, D. A., Ananda, N., Saputra, A. D., & Handayani, T. (2022, October). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta. *SITTAH: Journal of Primary Education* 3(2). <https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/sittah/article/view/495>
- Christanti, A., Priska, D., Vidrich, D., Keke, E., & Maria, A. (2022). Development of “heart talk” website as a virtual media for counseling. *Southeast Asian Journal of technology and Science*. 3(1), 42-51. <https://jurnal.iicet.org/index.php/sajts>
- Daeli, P., Armstrong, H., Anugrah, T., & Harefa. (2024). Kecenderungan Terjadinya Depresi Pada Generasi Z Akibat Kemajuan Media Internet Di Kecamatan Sirombu Kabupaten Nias Barat. 7(2), 3381-3387. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Hafis, C., Ashari, & Nur, N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Sains dan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana Jurnal Inovasi Pendidikan*. 1(2), 246-252. DOI: <https://doi.org/10.56916/ejip.v1i4.196>

- Hamzah, A., Handayani, T., Nurlaeli, N., Shawmi, A. N., & Bujuri, D. A. (2021). Development of Palembang Local Wisdom-Based Civic Education Teaching Subject in Elementary School. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 7(2), 133–140. <https://doi.org/10.19109/jip.v7i2.10562>
- Hendriawan, W., Yuniarta, T. N. H., & Setyadi, D. (2023). (2023). Pengembangan Media Google Sites Berbasis STEAM untuk Materi Dimensi Tiga. *Universitas Kritis Satya Wacana Institutional Repository*. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/29601>
- Kusumawati, I. T., Joko, S., & Ishaq, N. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *Mathematic Education Journal*. 5 (1), 13-18. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu>
- Maarang, M., Nurul, K., & Netry, M. L. (2023). Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(1), 309-320. DOI: 10.37985/murhum.v4i1.215
- Mailani, O., Irna, N., Sarah, A. S., & Jundi, L. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *KAMPRET Journal*. 1(2), 1-10.
- Mulati, Y., Eny, P., Nada, M. I. O., & Rizky, S. S. P. (2022). “Curhat Yuk! Jangan Pendam Masalahmu” Layanan Konsultasi Online untuk Membantu Problematika Seputar Masalah Remaja. *Jurnal Warta LPM*. 25 (4), 523-525. <https://doi.org/10.32734/scripta.v2i1.3372>
- Ngazizah, N., Rosita, R., & Dwi. L., O. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu. *SCIENCE TECH: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. 8(2), 147-154.
- Nuragnia B., Nadiroh, N., & Herlina, U. (2021). Pembelajaran STEAM Di Sekolah Dasar: Implementasi dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 6, Nomor 2. DOI : 10.24832/jpnk.v6i2.2388
- Octaviani, E. S., Yunita, S., & Erwin, S. (2019). Perancangan Aplikasi Online Untuk Gangguan Jiwa Berbasis Web. *Jurnal ASIMETRIK: Jurnal Ilmiah Rekayasa & Inovasi*. 1(1), 9-16. <http://teknik.univpancasila.ac.id/asiimetrik/>
- Rusdi, A., Fitriani, A., Hamzah, A., Handayani, T., & Bujuri, D. A. (2022). Development Of Diorama Media On Cultural Diversity Materials In My Country Islamic Elementary School. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 5(2), 157–172.
- Suharwanto. (2023). Manusia Sebagai Makhluk Sosial. *Jurnal Alasma: Media Informasi Dan Komunikasi Ilmiah*, 5(1), 10–19. Retrieved from <https://jurnalstitmaa.org/index.php/alasma/article/view/87>
- Susilawati, T., Fanny, Y., Muhammad, R., & Rintan, A. (2020). *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*. 3(1), 35-44.