

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di tengah perkembangan pendidikan di Indonesia, pendidikan nonformal memiliki peran yang tidak kalah penting dibanding pendidikan formal. Salah satu bentuk pendidikan nonformal yang paling banyak diminati adalah bimbingan belajar (bimbel), yang hadir untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran di luar jam sekolah. Pendidikan nonformal berfungsi sebagai pelengkap pendidikan formal yang mampu mengembangkan potensi, pengetahuan, dan keterampilan individu melalui pendekatan yang lebih fleksibel dan sesuai kebutuhan (Muhammad et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan lembaga bimbel menjadi salah satu upaya strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh, terutama bagi siswa yang membutuhkan pendampingan belajar tambahan.

Seiring berkembangnya dunia pendidikan, teknologi turut mengambil peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar, termasuk di ranah pendidikan nonformal seperti bimbingan belajar. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi juga berfungsi sebagai penguat sistem pembelajaran agar berjalan lebih efisien dan terukur. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran karena mempermudah proses penyampaian materi, pengelolaan tugas, serta evaluasi hasil belajar (Rahayu Ningsih & Zulfitria, 2024). Hal ini memungkinkan lembaga bimbingan belajar untuk meningkatkan kualitas layanannya dengan meminimalisasi hambatan teknis yang sebelumnya menyita banyak waktu. Oleh karena itu, peran teknologi menjadi elemen penting dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan siswa.

Meskipun bimbingan belajar memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar siswa, lembaga bimbel konvensional masih menghadapi berbagai tantangan dalam pelaksanaannya. Beberapa kendala umum yang sering muncul meliputi keterbatasan waktu, metode pengajaran yang monoton, serta kurangnya

variasi media pembelajaran. Di satu sisi, bimbingan belajar tatap muka memiliki kelebihan berupa interaksi langsung antara guru dan siswa maupun antar siswa. Namun, pendekatan ini juga membutuhkan banyak tenaga dan waktu, sehingga proses pembelajaran menjadi terbatas, kurang fleksibel, dan tidak selalu tersedia saat siswa membutuhkannya (Hendrawati et al., 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan baru yang mampu menjawab tantangan tersebut dengan cara yang lebih efisien dan relevan dengan kebutuhan masa kini.

Salah satu contoh nyata dapat ditemukan pada Hakuna Matata Course, sebuah lembaga bimbingan belajar nonformal yang berlokasi di Kecamatan Krian, Kabupaten Sidoarjo. Lembaga ini hingga kini tetap mempertahankan sistem pembelajaran tatap muka, karena diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan komunikatif. Interaksi langsung antara siswa dan pengajar, serta dengan teman sebaya, dinilai penting dalam proses penguatan pemahaman materi dan pengembangan keterampilan sosial peserta didik (Putri & Handican, 2023). Dalam proses pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara dengan pemilik Hakuna Matata Course, Bapak M. Ali Yafie, pada 4 Mei 2025 di lokasi bimbingan belajar yang beralamat di Perumahan Kraton Superblock, Jl. Lilium Selatan II No. 1. Dalam wawancara tersebut, peneliti menyampaikan gagasan pengembangan sistem digital sebagai pelengkap pembelajaran tatap muka, yang mencakup penyediaan materi daring, pencatatan hasil belajar, serta latihan soal yang dapat diakses kapan saja. Gagasan ini disambut positif oleh pihak pengelola karena dinilai sejalan dengan berbagai masukan dari siswa dan wali murid, yang menunjukkan adanya kebutuhan akan sistem pembelajaran yang lebih fleksibel namun tetap mempertahankan kekuatan interaksi langsung.

Setelah mendapat tanggapan positif dari pengelola terhadap gagasan digitalisasi, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi potensi implementasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di Hakuna Matata Course. Beberapa aspek yang berpotensi untuk ditingkatkan melalui teknologi antara lain penyediaan video pembelajaran, penyimpanan materi secara digital, serta sistem evaluasi berbasis latihan soal daring. Fitur-fitur tersebut tidak hanya mendukung

fleksibilitas dalam belajar, tetapi juga dapat menjadi sarana pelengkap yang memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan saat tatap muka. Dengan demikian, integrasi teknologi bukan dimaksudkan untuk menggantikan peran pengajar secara langsung, melainkan sebagai dukungan strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyeluruh dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak pengelola Hakuna Matata Course, diketahui bahwa sistem pembelajaran sebelumnya masih dilakukan secara manual dan belum didukung oleh sistem digital, sehingga memiliki sejumlah kelemahan yang cukup signifikan. Proses penyampaian materi, latihan soal, hingga pencatatan hasil belajar dilakukan secara konvensional, yang berisiko terhadap kehilangan data, keterbatasan akses, serta ketidakteraturan dalam dokumentasi. Selain itu, siswa tidak memiliki media untuk mengulang materi secara mandiri di luar sesi tatap muka, yang berdampak pada keterbatasan dalam proses penguatan pemahaman. Hakuna Matata Course sempat memiliki sebuah website berformat company profile, namun karena fungsinya dinilai tidak memberikan kontribusi nyata terhadap kegiatan belajar, pihak pengelola memutuskan untuk menonaktifkannya. Meskipun demikian, keputusan tersebut bukan berarti lembaga tidak ingin memiliki website, melainkan mempertimbangkan bahwa pengeluaran rutin seperti biaya domain perlu diimbangi dengan fungsi yang benar-benar bermanfaat. Oleh karena itu, pengembangan ulang platform digital dengan pendekatan yang lebih tepat menjadi langkah yang penting, dimulai dengan evaluasi sistem eksisting untuk mengidentifikasi kebutuhan nyata pengguna dan potensi perbaikannya.

Dalam pengembangan platform pembelajaran digital, aspek antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) memegang peranan krusial dalam menentukan efektivitas dan kenyamanan penggunaan sistem. Desain antarmuka yang intuitif, navigasi yang jelas, serta responsivitas yang baik dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, baik dari sisi siswa, orang tua, maupun pengajar. Sebaliknya, antarmuka yang rumit dan pengalaman pengguna yang kurang optimal dapat menghambat proses

pembelajaran. Perhatian terhadap desain UI/UX dalam platform pembelajaran daring sangat penting untuk memastikan hasil belajar yang positif, terutama dalam konteks pendidikan tinggi (Miya & Govender, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa desain yang baik bukan hanya soal estetika, tetapi juga menyangkut efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.

Untuk menghasilkan sistem digital yang tidak hanya fungsional tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pengguna, pendekatan Design Thinking dipilih sebagai metode pengembangan. Metode ini menekankan pemahaman mendalam terhadap pengguna melalui lima tahapan utama: empati, perumusan masalah, pencarian ide, pembuatan prototipe, dan pengujian. Pendekatan ini dinilai tepat karena bersifat iteratif dan berpusat pada pengguna, sehingga memungkinkan pengembangan solusi yang lebih relevan dan kontekstual. Konsep problem solving dalam Design Thinking terbukti relevan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam perumusan kebijakan dan analisis terhadap suatu permasalahan melalui pengumpulan berbagai analisis yang membantu pengambilan keputusan secara tepat dan efektif (Mauliya et al., 2021).

Penerapan Design Thinking dalam ranah pengembangan sistem digital juga ditunjukkan oleh penelitian Gunawan Prayitno dan Jenny Tandi (2024) dalam *International Journal of Information Engineering and Science*. Mereka mengembangkan aplikasi berita jemaat untuk gereja GPSI Efata menggunakan lima tahapan Design Thinking. Melalui observasi dan wawancara, peneliti berhasil mengidentifikasi kendala jemaat dalam mengakses informasi gereja. Hasilnya, prototipe aplikasi dengan fitur seperti jadwal ibadah, laporan keuangan, dan galeri kegiatan berhasil dirancang dan diuji kepada pengguna dari berbagai kelompok usia. Evaluasi menunjukkan bahwa tampilan dan fitur yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif. Penelitian ini menunjukkan bahwa Design Thinking mampu menghasilkan solusi digital yang adaptif terhadap konteks pengguna dan berhasil meningkatkan keterlibatan mereka terhadap sistem yang dikembangkan.

Dalam konteks Hakuna Matata Course, pendekatan yang sama digunakan untuk merancang ulang sistem digital yang dapat menjawab kebutuhan owner

siswa, dan pengajar. Dengan melibatkan pengguna sejak awal, proses perancangan dilakukan secara bertahap dan responsif terhadap masukan yang diperoleh dari lapangan. Penerapan Design Thinking dalam perancangan UI/UX memungkinkan pengembang untuk menciptakan solusi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga relevan dengan karakteristik lokal pengguna (Nasution & Nusa, 2021). Oleh karena itu, pendekatan ini diyakini mampu menghadirkan platform yang lebih kontekstual dan bermakna bagi seluruh pengguna Hakuna Matata Course.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan ulang (redesign) UI/UX platform e-learning Hakuna Matata Course agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui pendekatan Design Thinking. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan solusi digital yang tidak hanya efektif dan mudah digunakan, tetapi juga memberikan dampak positif dalam mendukung proses pembelajaran nonformal secara lebih inklusif, efisien, dan berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan metode Design Thinking dalam menganalisis dan merancang ulang (redesign) UI/UX website Hakuna Matata Course?
2. Bagaimana hasil pengujian terhadap desain ulang UI/UX website Hakuna Matata Course setelah dilakukan proses pengembangan berbasis pendekatan Design Thinking?

1.3 Tujuan

1. Menerapkan metode *Design Thinking* untuk menganalisis kebutuhan pengguna serta merancang ulang (redesign) UI/UX website Hakuna Matata Course agar lebih sesuai dengan karakteristik dan permasalahan pengguna.
2. Menguji hasil desain ulang UI/UX yang dikembangkan menggunakan pendekatan *Design Thinking* guna mengevaluasi kualitas, efektivitas, dan kebermanfaatan desain oleh pengguna akhir.

1.4 Manfaat

1. Bagi Peneliti: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan wawasan langsung bagi peneliti dalam menerapkan metode *Design Thinking* untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, merancang solusi digital, dan melakukan pengujian berbasis data. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan sistem digital yang berorientasi pada pengguna dalam konteks pendidikan.

Bagi Mitra (Hakuna Matata Course): Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi konkret terhadap permasalahan yang dihadapi dalam penggunaan platform sebelumnya, dengan menghadirkan desain antarmuka baru yang lebih sesuai dengan kebutuhan owner, siswa, dan pengajar. Hasil akhir dari penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar pengembangan platform e-learning yang lebih efektif, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan kualitas layanan pembelajaran di Hakuna Matata Course