

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Tuntutan kebutuhan akan layanan konseling di sekolah semakin meningkat seiring dengan semakin kompleksnya masalah yang dihadapi manusia. Dalam konteks pendidikan, khususnya tingkat sekolah, layanan konseling sangat diperlukan untuk membantu siswa mengatasi masalah pribadi dan akademik yang mungkin mereka hadapi. Siswa sering kali memiliki masalah-masalah tersendiri yang tidak dapat diatasi tanpa bantuan dari orang lain. Oleh karena itu, konseling merupakan salah satu komponen utama dalam bimbingan dan konseling di sekolah. Konseling adalah kegiatan utama dalam bimbingan dan konseling di sekolah yang bertujuan membantu siswa mengatasi masalah agar dapat berkembang secara optimal. (Wingkel dan Hastuti, 2006).

Dalam era digital saat ini, teknologi memainkan peran penting dalam membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Meski demikian, sekolah masih dihadapkan pada berbagai permasalahan, termasuk rendahnya kontrol diri siswa. *Self regulation* menjadi faktor penting yang harus dikembangkan oleh siswa untuk menghindari perilaku prokrastinasi akademik dan meningkatkan hasil belajar mereka. Faktor sosial dan budaya juga berperan dalam membentuk karakter siswa dalam *self regulation* (Rosito, 2018).

Menurut hasil wawancara dengan salah seorang guru BK di SMAN 1 Jasinga, beliau mengatakan bahwa sebagian besar siswa datang dan menceritakan permasalahannya di ruang BK seputar proses pembelajaran, keluarga, cara bersikap dan tutur kata, dan manajemen waktu. Bimbingan dan Konseling dilakukan menggunakan metode psikologi sosial yaitu dengan cara memberikan suatu permasalahan di lingkungan sekitar kepada siswa. Psikologi sosial merupakan perilaku suatu individu yang merespon lingkungannya (Agung, 2020).

Pada penelitian yang sudah dilakukan pada suatu daerah di Gresik yaitu SMA Negeri 1 Gresik yang berjumlah 5 orang, yang tentunya tidak sebanding karena jumlah keseluruhan siswa yang ada di SMA Negeri 1 Gresik adalah 1048 siswa. Jadi, bisa disimpulkan bahwa rasio masing-masing guru BK dalam membimbing siswa yaitu sebesar 1:210 siswa (Prahesti, 2018). Rasio guru BK dan siswa di sekolah berkisar 1 : (150-160) siswa dalam setiap satuan pendidikan SMA/MA/SMALB, SMK/MAK (Kemendikbud, 2016). Maka bisa dikatakan, bahwa jumlah guru BK masih kurang untuk melayani siswanya dalam berkembang secara optimal. Adanya bimbingan dan konseling secara *online*, guru dapat melakukan jadwal dengan efisien dengan membagi tugas antar guru BK, selain itu dengan adanya konseling kelompok dapat mengurangi membantu kerja guru BK dengan memberikan manfaat kepada banyak siswa. Konseling kelompok berkisar antar 4 sampai 12 orang, jumlah anggota yang kurang dari 4 orang tidak efektif karena konseling kelompok menjadi kurang hidup. Sebaliknya jika jumlah konseli lebih dari 12 orang terlalu besar untuk konseling kelompok dan akan terlalu berat untuk guru BK mengelola kelompok (Hermina & Setiawati Hariyono, n.d.)

Bimbingan dan konseling *online* adalah proses pemberian bantuan profesional baik secara individual maupun kelompok dengan tujuan untuk membantu individu dan kelompok tersebut memahami diri, menerima diri, mengarahkan diri dan membuat keputusan yang realistis bagi kebahagiaan hidup mereka melalui pemanfaatan teknologi informasi, komputer dan internet (Prabawa et al., 2018). Bimbingan dan konseling *online* merupakan salah satu strategi bimbingan dan konseling jarak jauh. Melalui media *online* tersebut diharapkan semua jenis layanan BK *online* dapat terlayankan kepada peserta didik secara optimal. Bimbingan dan konseling *online* terdiri dari, antara lain, layanan bimbingan klasikal *online*, bimbingan kelompok *online*, konseling kelompok *online*, dan konseling *individual online*.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *UX Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Sehingga hasil dari

perancangan ini memberikan rekomendasi berupa model UI/UX pada *website* Konseling *Online*, dengan mengidentifikasi permasalahan karakteristik siswa.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya maka penelitian ini akan mengangkat permasalahan siswa yang enggan untuk melakukan konseling di sekolah pengaturan jadwal dengan guru BK dan siswa untuk merencanakan konseling tatap muka yang terbatas dan siswa yang malu untuk konseling secara tatap muka. Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu permasalahan yang dialami siswa secara *online* melalui *website* konseling *online*. Tujuan awal media *website* konseling *online* yang dibuat bukan untuk menggantikan adanya konseling tatap muka seperti biasa, melainkan sebagai wadah alternatif bagi guru BK dan siswa untuk melakukan konseling.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, maka secara umum permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *website* konseling *self regulation* menggunakan metode *UX Design Thinking* dan metode Psikologi Sosial di SMAN 1 Jasinga?
2. Bagaimana hasil *user experience* dari *website* konseling *online* menurut ahli UX menggunakan evaluasi heuristik dan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *System Usability Scale* (SUS)?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mengembangkan *website* konseling *self regulation* menggunakan metode UX *Design Thinking* dan mengimplementasi metode Psikologi Sosial di SMAN 1 Jasinga.
2. Menganalisis hasil evaluasi heuristik menurut ahli UX dan nilai UEQ (*User Experience Questionnaire*) dan SUS (*System Usability Scale*) pada *website* konseling *self regulation*

#### **1.4 Batasan Penelitian**

Agar penulisan ini dapat mencapai tujuan penelitian dan lebih terarah, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian akan dilakukan di SMAN 1 Jasinga
2. Subjek penelitian merupakan siswa SMAN 1 Jasinga

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, maka penulis mengharapkan adanya manfaat dan kegunaan bagi penulis maupun pembaca yang membaca penulisan ini. Adanya manfaat dari hasil penulisan ini sebagai berikut:

1. Secara teoritis:

Dapat dijadikan sumbangsih keilmuan terkait penerapan konseling secara *online* dalam *user experience* yang memudahkan kegiatan yang dijalin antara guru BK dan siswa

## 2. Secara praktis:

Menjadikan pengembangan *user experience* yang berbasis *website* dan terintegrasi secara *online*

### 1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini diuraikan penjelasan tiap bab yang terdiri dari 5 yaitu:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batas penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam melakukan penyusunan skripsi. Pada bab ini penulis membahas permasalahan yang dialami siswa untuk melakukan konseling secara *offline*, pentingnya memiliki *self regulated* pada proses pembelajaran, permasalahan guru BK di Indonesia yang memiliki ratio lebih kecil dibandingkan siswa, dan membangun sebuah *website* konseling untuk memudahkan siswa berkonsultasi secara *online*.

#### BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori yang dikutip dari jurnal, skripsi, atau buku yang berhubungan dengan penelitian ini. Teori yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu, *Self Regulated*, *Design Thinking*, Psikologi Sosial, Teori Heuristik, *System Usability Scale* (SUS), *User Experience Questionnaire* (UEQ), dan Penelitian Terdahulu.

#### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian. Tahapan tersebut dimulai dari studi literatur hingga penarikan kesimpulan. Pada bab ini juga membahas implementasi metode yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan penelitian ini.

Amar Musaddad, 2023

**PENGEMBANGAN WEBSITE KONSELING SELF REGULATION MENGGUNAKAN UX DESIGN THINKING DAN METODE PSIKOLOGI SOSIAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil tentang penelitian yang dilakukan yaitu mulai dari melakukan wawancara, melakukan observasi, setelah itu menuliskan hasilnya ke dalam *user persona* untuk memodelkan pengguna dan *Empathy map* agar masalah dapat dipahami. Tahap selanjutnya memahami kebutuhan dan hambatan calon *user* dengan melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang dialami terhadap konseling secara *offline*, permasalahan ini akan divisualisasikan dalam bentuk *POV how might we* yang berisikan *problem statement* dari calon *user*. Tahap selanjutnya yaitu melakukan *brainstorming* dengan pertanyaan yang sudah dilakukan dari pertanyaan *how might we*, selanjutnya akan dilakukan pengembangan ide, solusi, dan menggambarkan pada *mind mapping*. Tahap selanjutnya yaitu membuat *prototype*. *Prototype* tersebut diimplementasikan kedalam kode program HTML, Tailwind CSS, JavaScript, JQuery pada sisi *frontend* dan Codeigniter 4 pada sisi *backend*. Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan validasi kepada ahli UX untuk mengevaluasi *prototype* yang sudah dibuat dengan memberikan pertanyaan sesuai dengan prinsip teori heuristik dan melakukan validasi kepada ahli bimbingan konseling untuk melihat fitur pada website yang dibangun sudah menjadi pendukung dalam *self regulated* pada siswa. Setelah melakukan validasi kepada ahli, peneliti menguji website kepada 10 siswa pertama, peneliti mendapat masukan pada bagian *chat* yang terdapat kesalahan yaitu *chat* yang sebelumnya terdapat pada *chat* siswa yang baru. Pada tahap uji kedua peneliti melakukan kepada 10 siswa, peneliti mendapatkan masukan yaitu siswa kebingungan dalam melakukan konsultasi individu. Hasil uji terakhir peneliti menggunakan UEQ menunjukkan *Attractiveness*, *Dependability*, *Stimulation* berada pada kategori "Excellent" dan *Perspicuity*, *Efficiency*, *Novelty* berada pada kategori "Good". Pada pengujian SUS hasil yang didapatkan untuk website yang dikembangkan mendapatkan nilai sebesar 75, pada nilai tersebut berada pada kategori "Good" dengan rentang penerimaan pengguna berada di "Acceptable". Artinya website yang telah dikembangkan sudah cukup mudah digunakan oleh pengguna dikarenakan tingkat

*usability* website sudah baik. Penilaian pengguna terhadap website ini dapat membantu meningkatkan *self regulated* mendapatkan hasil 86%.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian. Kemudian terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.