

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada saat ini, perkembangan teknologi begitu pesat, yang mana membawa banyak perubahan baik perkembangan bersifat *positif* maupun *negatif*, dari perkembangan tersebut ada salah satu hal keuntungan yang diperoleh yaitu dengan hadirnya internet, dimana dengan adanya *internet* memungkinkan seseorang untuk lebih mudah dalam berkomunikasi secara fleksibel, cepat dan efisien. Keuntungan tersebut juga berdampak kepada dunia pendidikan dimana dengan semakin mudahnya peserta didik atau guru dalam mencari informasi terkait materi atau bahan pembelajaran pada matapelajaran tertentu dengan cepat, disamping itu juga menghadirkan berbagai inovasi dalam proses pembelajaran dimana sekarang pembelajaran sudah tidak dilakukan di dalam kelas saja akan tetapi dapat dilaksanakan dimana saja yang tidak terikat dengan waktu dan tempat.

E-learning merupakan sebuah sistem pembelajaran jarak jauh bersifat elektronik yang memanfaatkan teknologi internet dan komputer untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan [1]. LMS (*Learning Management System*) adalah platform khusus yang menyediakan konten pendidikan, aktivitas kegiatan, dan dukungan untuk pengelolaan program pembelajaran dengan menggabungkan teknologi [2]. Keberadaan *e-learning* tidak terlepas dari bagaimana layanan *e-learning* tersebut dirancang. Kualitas layanan merupakan standard proses yang harus dilaksanakan dalam suatu layanan sehingga kepuasan pengguna dapat terpenuhi. Salah satu aspek yang mempengaruhi kepuasan pengguna adalah pengguna yang merasa familiar dan berpengalaman ketika menggunakan sebuah aplikasi [3].

SMA Negeri 01 Bangkalan dalam kondisi pandemi sekarang ini menerapkan pembelajaran *daring* (jarak jauh) yang memanfaatkan teknologi LSM sebagai media pembelajaran pada para muridnya. SMA Negeri 1 Bangkalan telah cukup lama berdiri dan memiliki dukungan teknologi informasi di beberapa aspek, termasuk proses belajar mengajar. Diharapkan dengan adanya *e-learning* ini dapat memudahkan guru sebagai tenaga pendidik dan siswa sebagai peserta didik dalam

melakukan koordinasi pemberian tugas, penilaian tugas, pemberian materi referensi, manajemen kelas dan pengumuman jadwal kegiatan sekolah.

Evaluasi merupakan komponen utama dari setiap pelajaran atau program *e-learning* yang berfokus pada peningkatan berkelanjutan. Evaluasi *e-learning* memungkinkan untuk menentukan kualitas, efektifitas, dan peningkatan berkelanjutan dari *e-learning*, memahami pro dan kontra dari pelajaran atau program *e-learning*, dan membuat rekomendasi perbaikan. Untuk itu diperlukan metode untuk pengukuran pencapaian kualitas *Learning Management System* (LMS) dari persepsi siswa/i sebagai pengguna berdasarkan standar yang telah ditetapkan. *Usability* dan *user experience* harus menjadi pertimbangan, karena jika *usability* yang baik dan *user experience* yang positif dapat disediakan, maka *e-learning* dapat dikatakan baik, yang sangat penting untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan *platform* dan memungkinkan lebih banyak partisipasi dalam proses pembelajaran.

Google classroom adalah aplikasi yang dibuat oleh *google* yang bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik apabila kedua hal tersebut berhalangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal belajar di kelas. Disamping itu guru dapat memberikan tugas dan langsung memberikan nilai kepada siswa. Penyampaian pembelajaran dengan *e-learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas.

Ketidaknyamanan pengguna dalam memanfaatkan suatu aplikasi atau layanan, dapat mengindikasikan kegagalan dari sebuah aplikasi atau layanan tersebut. Pengukuran merupakan aspek yang penting untuk mendapatkan indikasi tingkat keberhasilan atau kegagalan pada sebuah desain *user experience* (UX) [4]. Metode pengukuran UX terdiri dari kuantitatif, kualitatif, atau campuran. Penggunaan metode tertentu tergantung pada kebutuhan dari pengukuran. Penilaian kesuksesan LMS berdasarkan dari sudut pandang pengguna sangat penting sekali, dimana dari sini dapat menjadi salah satu cara bahwa LMS tersebut perlu dilakukan perubahan atau perbaikan sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan

pengguna [5]. Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi sebuah LMS salah satunya adalah *Technique for User eXperience in e-learning* (TUXEL) yang digunakan untuk melakukan evaluasi *usability* dan *user experience* terhadap suatu LMS dari sudut pandang persepsi pengguna. Metode TUXEL yang diadaptasi dari penelitian [6].

TUXEL merupakan metode untuk mengukur *usability* dan *UX* pada *e-learning*. TUXEL 2.0 merupakan versi terbaru yang disusun berdasarkan dari pengembangan versi sebelumnya. Ada tiga aspek yang diukur meliputi *general usability*, *pedagogical usability*, dan *UX evaluation*. Tiga tahapan penilaian tersebut dilakukan dengan menggunakan kuesioner mulai dari pendekatan *inspection process*. Tahapan yang dilakukan meliputi *task definition*, *checklist matching*, *usability inspection*, *pedagogical inspection*, dan *user experience evaluation*. Kemudian dilakukan analisa kematangan dan ketepatan *e-learning* menggunakan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*) atau teori *hierarki* kebutuhan pengguna apakah telah memenuhi aspek yang mendasar dimulai dari *fungsionalitas*, *reliabilitas*, *kegunaan*, dan *kepuasan*.

Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan di atas, maka pada penelitian ini yaitu melakukan evaluasi *usability* dan *user experience* yang dilakukan pada *Google Classroom* pada SMA Negeri 1 Bangkalan dengan judul “Penerapan TUXEL (*Technique For User Experience In E-learning*) Pada *Google Classroom* Studi Kasus Pada SMAN 1 Bangkalan” diharapkan dapat menemukan permasalahan atau kendala dan perasaan yang dialami oleh peserta didik selama menggunakan LMS dengan *Google Classroom* serta dapat memberikan saran kepada pihak sekolah untuk penerapan LMS sebagai *platform* pembelajaran secara daring yang lebih baik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah yang akan dijadikan bahan penelitian ini, di antaranya adalah sebagai berikut.

1.2.1. Permasalahan

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang di hadapi adalah bagaimana mengetahui kegunaan dan pengalaman pengguna atau peserta didik dengan adanya pembelajaran menggunakan LMS *Google Classroom* pada

SMAN 1 Bangkalan sebagai media pembelajaran secara *daring* yang lebih baik. Sehingga perlu adanya metode untuk evaluasi terhadap LMS tersebut *Technique for User Experience in e-learning* (TUXEL) yang digunakan untuk melakukan evaluasi *usability* dan *user experience* terhadap suatu LMS dari sudut pandang persepsi pengguna.

1.2.2. Metode Usulan

Salah satu metode pengukuran *usability* dan *user experience* (UX) untuk LMS adalah metode *Technique For User Experience Evaluation In Elearning* (TUXEL) dari sudut pandang persepsi pengguna yang diperoleh dengan penyebaran kuesioner kepada pengguna dimana pengguna disini adalah siswa/i SMA Negeri 1 Bangkalan.

1.2.3. Pertanyaan Penelitian

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu :

1. Bagaimana hasil evaluasi pada LMS *Google Classroom* menggunakan *Problem Reporting Table* yang terdapat pada tabel dimensi TUXEL 2.0 ?
2. Bagaimana hasil evaluasi LMS *Google Classroom* berdasarkan hasil evaluasi menggunakan *General LMS Evaluation Checklist* berdasarkan metode TUXEL 2.0?
3. Bagaimana penilaian dari aspek pengalaman pengguna pada LMS *Google Classroom* berdasarkan *User Experience Questionnaire* adaptasi TUXEL 2.0 ?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Manfaat dan tujuan dari diadakannya penelitian ini dipaparkan pada penjelasan di bawah.

1.3.1. Tujuan

Penelitian ini tujuannya adalah :

1. Untuk mengetahui hasil evaluasi pada LMS *Google Classroom* menggunakan *Problem Reporting Table* yang terdapat pada tabel dimensi TUXEL 2.0.

2. Untuk mengetahui hasil evaluasi LMS *Google Classroom* berdasarkan hasil evaluasi menggunakan *General LMS Evaluation Checklist* berdasarkan metode TUXEL 2.0.
3. Untuk mengetahui hasil penilaian dari aspek pengalaman pengguna pada LMS *Google Classroom* berdasarkan *User Experience Questionnaire* adaptasi TUXEL 2.0.

1.3.2. Manfaat

Dapat menemukan masalah serta memberikan solusi dari permasalahan yang ada ketika menggunakan *Google Classroom* di lingkungan SMAN 1 Bangkalan Begitu juga bagi pihak sekolah dapat dijadikan pedoman atau *referensi* penelitian mengenai alat pengembangan pada sistem akademik sekolah itu sendiri.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka pembahasan masalah akan dibatasi oleh:

1. *E-learning* yang diteliti berupa LMS *Google Classroom* yang dapat diakses melalui komputer dan *smartphone*.
2. LMS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *Google Classroom* yang digunakan di SMAN 01 Bangkalan.
3. Responden dari penelitian ini peserta didik dari SMAN 1 Bangkalan yang pernah menggunakan LMS.
4. Penilaian yang dilakukan berdasarkan instrumen yang ada pada metode TUXEL 2.0.

1.5. Sistematika Proposal

Untuk mencapai suatu tujuan dari sistematika penulisan adalah untuk memperoleh suatu penyusunan masalah yang memang berkaitan dengan menggunakan metode penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang permasalahan, batasan masalah, tujuan penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan penelitian-penelitian terkait dan landasan teori yang merupakan teori dasar dari teori yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan alur penelitian dan alur pengumpulan data yang akan digunakan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan dengan tahapan berdasarkan kerangka penelitian

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran penelitian dengan harapan dapat memberikan manfaat.