

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-learning merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi di bidang pendidikan dimana dengan bantuan *e-learning*, dosen dan mahasiswa dapat menyelesaikan pembelajaran walaupun tidak tatap muka. Dengan bantuan *e-learning* proses pembelajaran diubah kearah digitalitas dan cara pembelajaran diubah menjadi lebih baik, dari segi pembelajaran maupun sistem yang digunakan.

Saat pandemik covid-19 Universitas Negeri Trunojoyo Madura (UTM) dituntut untuk melakukan pembelajaran secara daring berupa *e-learning* untuk memutus penyebaran covid-19. Kualitas *e-learning* akan sangat berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna, semakin baik kualitasnya maka akan semakin puas pengguna terhadap *e-learning* itu dan akan mengakibatkan semakin banyak yang menggunakannya. Tingkat kepuasan pengguna terhadap *e-learning* merupakan hal yang sangat penting dalam mengukur seberapa besar tingkat keberhasilan dan kebergunaan kualitas suatu sistem [1].

Salah satu perangkat di internet yang seringkali dimanfaatkan dalam aktivitas komunikasi pendidikan maupun belajar secara *online* adalah google classroom dan Edmodo. Saat ini, sebagian universitas maupun kampus setidaknya memiliki aplikasi tersebut untuk belajar jarak jauh. Dengan adanya *e-learning* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa lebih baik.

Google classroom adalah aplikasi yang dikhususkan untuk pembelajaran *online* (daring) atau yang lebih dikenal dengan kelas *online* sehingga dapat memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran kapan saja dan dimana saja tanpa terikat jarak dan waktu [2]. Pada penggunaan google classroom membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Penggunaan google classroom dapat melalui computer dan juga smartphone. Google classroom didesain untuk empat pengguna yaitu dosen, mahasiswa, wali dan administrator. Bagi dosen dapat mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara

langsung (real-time) [3]. Google classroom juga dapat diakses melalui *website* maupun aplikasi yang sudah tersedia.

Fitur “*Homework*” adalah salah satu keunggulan dari aplikasi ini. Dosen dapat memberikan pekerjaan rumah kepada mahasiswa, menilai pekerjaan mereka, dan memberikan umpan balik atau penilaian langsung [3].

Sedangkan Edmodo adalah *platform* pembelajaran yang aman untuk dosen, mahasiswa dan berbasis media sosial. Edmodo juga mirip dengan Facebook, hanya saja lebih mendidik dan lebih banyak digunakan untuk dunia Pendidikan [4]. Edmodo dapat dilihat sebagai *Learning Management Systems* (LMS) yang mempermudah dosen untuk mengatur dan mengelola kelas *online* mereka [5].

Komponen utama dari setiap program *e-learning* yaitu evaluasi, yang berfokus untuk peningkatan selanjutnya. Evaluasi *e-learning* memungkinkan untuk menentukan kualitas, efektifitas, dan peningkatan selanjutnya 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 Systems* (LMS) dari persepsi mahasiswa sebagai pengguna berdasarkan standar yang telah ditetapkan. *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 [6].

Untuk melakukan perbandingan dari dua LMS yaitu google classroom dan Edmodo, peneliti menggunakan metode TUXEL (Technique for *User experience* Evaluation in e-Learning). TUXEL 2.0 merupakan metode untuk mengukur *usability* dan UX pada *e-learning* dengan versi terbaru yang sudah disusun oleh pengembangan dari versi sebelumnya. TUXEL yang digunakan adalah versi 2.0 yang memiliki tiga aspek yang diukur yaitu general *usability*, *pedagogical usability*, dan UX evaluation. Tahapan yang dilakukan yaitu *task definition*, *checklist matching*, *usability inspection*, *pedagogical inspection*, dan *user experience evaluation*. Metode ini cocok digunakan pada penelitian ini karena metode TUXEL

ini menggunakan pengalaman pengguna untuk mengidentifikasi masalah dan mengevaluasi pengalaman yang sesuai dengan tahap metode ini.

Suatu sistem yang memiliki nilai *usability* rendah akan mempersulit pengguna dalam penggunaannya, maka dari itu *usability* merupakan aspek penting dalam sebuah sistem [5]. Dari permasalahan latar belakang di atas, penelitian ini akan melakukan evaluasi *usability* dan *user experience* yang dilakukan pada Google classroom dan Edmodo di UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA (UTM) dengan judul yang **“Evaluasi Perbandingan *User Experience* pada Google Class Room dan Edmodo Menggunakan *Technique for User experience Evaluation in e-Learning* (TUXEL)”**.

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 permasalahan yang di temukan adalah bagaimana mengetahui kegunaan dan pengalaman pengguna dengan adanya pembelajaran menggunakan LMS Google classroom dan Edmodo pada UTM 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 *user experience* terhadap suatu LMS dari sudut pandang persepsi pengguna.

1.2.2 Metode Usulan

Untuk melakukan perbandingan dengan menggunakan pengalaman pengguna dari dua LMS Google classroom dan Edmodo, peneliti menggunakan metode TUXEL. TUXEL yang digunakan versi 2.0 yang terdapat 3 tahapan penilaian yaitu kuisioner *problem reporting table*, *general LMS evaluation* dan *UX evaluation*.

1.2.3 Pertanyaan

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana hasil evaluasi perbandingan *user experience* pada Google classroom dan Edmodo dengan menggunakan metode TUXEL 2.0?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

1. Mengetahui hasil evaluasi perbandingan *user experience* pada Google classroom dan Edmodo dengan menggunakan metode TUXEL 2.0.

1.3.2 Manfaat

Dapat menemukan masalah serta memberikan solusi dari permasalahan yang ada ketika menggunakan Google classroom dan Edmodo pada UTM begitu juga bagi pihak kampus dapat dijadikan pedoman atau referensi penelitian mengenai alat pengembangan pada sistem akademik kampus itu sendiri.

1.4 Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini dilakukan untuk mahasiswa Fakultas Teknik di UTM dengan menggunakan teori *purposive sampling* dimana kriteria sampling adalah mahasiswa yang menggunakan Google classroom dan Edmodo.
2. Penilaian *user experience* dilakukan melalui angket/kuesioner responden, yaitu mahasiswa yang sedang menjalankan perkuliahan.
3. Tools yang digunakan pada penelitian ini yaitu *UEQ Data Analisis*.

1.5 Sistematika Penulisan

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 :

1. Latar belakang permasalahan : Latar belakang penelitian meliputi alasan mengapa memilih masalah yang akan diteliti, pentingnya masalah yang akan diteliti, dan pendekatan untuk memecahkan masalah secara teoritis dan praktis.
2. Rumusan masalah : Perumusan masalah melibatkan perumusan dan analisis masalah dan mengidentifikasi variabel penelitian.
3. Tujuan penelitian : Tujuan penelitian merupakan sasaran hasil yang akan dicapai dalam penelitian sesuai dengan rumusan masalah penelitian, sehingga dapat memberikan deskripsi dengan jelas, rinci, dan mendalam mengenai proses dan hasil penelitian yang dicapai.
4. Manfaat penelitian : Pada bagian manfaat ini menjadi dua jenis manfaat, yaitu : manfaat teoritis (hasil penelitian menjadi pembelajaran bagi orang lain secara teori) dan manfaat praktis (hasil penelitian bermanfaat bagi masyarakat atau pihak terkait dalam penelitian).
5. Batasan masalah : Batasan masalah berguna untuk membatasi topik pembahasan agar tidak keluar dari tujuan dilakukannya penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan landasan teori yang merupakan teori dasar dari teori yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan dan digunakan untuk memecahkan rumusan masalah.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan beberapa hal pokok, yaitu :

1. Alur penelitian dan alur pengumpulan data yang akan digunakan
2. Langkah-langkah penelitian
3. Teknik pengumpulan data serta pengujian data.
4. Teknik analisis data

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan laporan analisis data yang berhasil didapatkan dari penelitian. Hasil berupa data sekunder dan primer, sedangkan bagian pembahasan menjabarkan penjelasan mengenai hasil temuan penelitian yang dianalisis menggunakan teori-teori yang telah di tentukan sebelumnya.

dan pembahasan dengan tahapan berdasarkan kerangka penelitian

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan subjek serupa.