

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

MTs Negeri 2 Tasikmalaya, sebagai salah satu dari beberapa MTs negeri di Kota Tasikmalaya, memiliki sistem *E-learning* yang dikelola secara mandiri. Meskipun telah ada sebelum pandemi Covid-19, aplikasi *E-learning* mendapatkan peningkatan pemanfaatan yang signifikan selama pandemi. *E-learning* tetap menjadi alat yang mendukung proses pembelajaran di sekolah walaupun sekarang telah beralih kembali pada pembelajaran tatap muka. Secara umum, *E-learning* adalah metode pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital elektronik sebagai alat bantu dengan tujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar di sekolah (Ramadhana & Hadi, 2022).

Ada berbagai tipe *E-learning* yang dapat mendukung keberlangsungan proses pelaksanaan pendidikan. Pertama, model *synchronous* dilaksanakan secara langsung dengan peserta dan instruktur harus hadir bersama dalam waktu yang sama. Kedua, model *asynchronous* memungkinkan peserta untuk mengakses materi secara fleksibel kapan pun dan di mana pun sesuai keinginan mereka. Ketiga, *blended learning* memadukan metode pembelajaran *online* dengan tatap muka sehingga peserta dapat berpartisipasi dalam pembelajaran secara *online* dan bertemu langsung dengan instruktur. Keempat, pembelajaran *mobile* dilakukan melalui perangkat, seperti *smartphone* atau *tablet*. Terakhir, pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan *game* yang dirancang khusus untuk tujuan edukasi (Rabiee dkk., 2021). Di MTsN 2 Kota Tasikmalaya, sistem *E-learning* yang diterapkan mencakup

metode *asynchronous* dan *synchronous* sehingga peserta didik dan guru dapat mengakses materi dan tugas, baik secara langsung maupun fleksibel.

Berdasarkan hasil observasi, pihak pengelola E-learning di MTsN 2 Kota Tasikmalaya mengungkapkan bahwa aplikasi tersebut belum pernah diuji untuk menilai tingkat *usability*-nya, sehingga berpotensi menghambat pengembangan aplikasi di masa mendatang, meskipun telah digunakan dalam waktu yang cukup lama. Selain itu, sebagian pengguna, terutama guru, dilaporkan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kegunaan *E-learning* di MTsN 2 Kota Tasikmalaya guna menilai tingkat kepuasan pengguna, dengan fokus utama pada guru sebagai pengguna yang akan di jadikan responden.

Fokus penelitian ini hanya diarahkan kepada guru karena pengalaman mereka dalam menggunakan *E-learning* cenderung lebih homogen atau sama dibandingkan siswa yang terbagi dalam beberapa angkatan atau kelas. Peran dan tantangan yang dihadapi guru dalam mengelola pembelajaran berbeda signifikan dengan siswa yang lebih fokus pada belajar dan mengakses materi. Menurut Creswell (2014) dalam bukunya *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, pemilihan sampel harus sesuai dengan tujuan penelitian, ketersediaan subjek, serta relevansi peran dan karakteristik populasi. Untuk menghindari bias dan menjaga homogenitas, penelitian ini hanya melibatkan guru sebagai subjek, karena mereka lebih mungkin menghadapi kesulitan *usability* yang sama pada saat menggunakan sistem aplikasi *E-learning*.

Usability adalah teknik penilaian produk yang melibatkan pengguna dalam mengukur seberapa baik aplikasi berfungsi dan seberapa puas mereka dengan keseluruhan sistem (Kurniawan & Yuamita, 2023). Tujuan utama *usability testing* ialah mengevaluasi produk atau layanan bersama pengguna untuk mengukur sejauh mana sistem memenuhi ekspektasi pengguna, mengidentifikasi masalah yang spesifik terkait dengan sistem, serta mengukur tingkat keefektifan dan kepuasan pengguna dalam penggunaan produk (Welda dkk., 2020).

Pengujian *usability* memiliki beberapa jenis. Pertama, *Accessibility Testing* merupakan proses pengujian untuk menjamin aksesibilitas produk atau layanan bagi semua orang, termasuk pengguna yang memiliki keterbatasan fisik (Rasio Henim dkk., 2023). Kedua, *Automated Usability Testing* adalah pengujian yang menggunakan perangkat lunak untuk mengumpulkan data tentang pengalaman pengguna dalam menggunakan produk atau layanan tertentu (Abuaddous dkk., 2022). Ketiga, *Mobile Usability Testing* merupakan pengujian yang dilakukan pada aplikasi atau situs web didesain khusus untuk perangkat seluler seperti ponsel pintar atau tablet (Vanda & Dwiyanto, 2023). Keempat, SUS adalah metode pengukuran kepuasan pemakai terhadap kegunaan atau kebergunaan suatu sistem atau produk melalui kuesioner (Lupita dkk, 2023). Kelima, *USE Questionnaire* merupakan metode pengumpulan data *usability* suatu produk atau sistem menggunakan kuesioner yang lebih kompleks daripada metode SUS (Kilis dkk., 2022).

Untuk mengatasi masalah kegunaan yang ditemukan di lapangan, pengujian aplikasi *E-learning* di MTsN 2 Kota Tasikmalaya dilakukan dengan menggunakan metode *USE Questionnaire* yang dikembangkan oleh Arnold Lund dan timnya pada

tahun 1998 di Ameritech, U.S. WEST *Advanced Technologies*. Singkatan USE merujuk pada *Ease of use* (kemudahan penggunaan), *Satisfaction* (kepuasan), dan *Usefulness* (kegunaan). Faktor *Ease of use* dapat dipecah menjadi dua faktor, yaitu *Ease of learning* (kemudahan pembelajaran) dan *Ease of use* (kemudahan penggunaan) sehingga metode ini memiliki empat parameter (Rozi & Riana, 2021).

USE Questionnaire adalah kuesioner untuk menilai seberapa berguna suatu produk atau aplikasi dan bertujuan untuk membantu pengembangnya dalam meningkatkan kualitas kegunaan produk atau aplikasi tersebut. Parameter dalam metode ini mengukur sejauh mana produk atau aplikasi memfasilitasi pencapaian tujuan pengguna dan kemudahan penggunaannya (Hadi dkk., 2018). Dengan metode ini, pengembang produk atau sistem dapat mengetahui sejauh mana produk atau sistem tersebut memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, serta mengetahui area yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan kegunaan produk atau sistem tersebut. Kelebihan metode *USE Questionnaire*, antara lain, mudah digunakan, terstandarisasi, fokus pada pengalaman pengguna, dan dapat mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Namun, metode tersebut terdapat beberapa kekurangan, seperti keterbatasan pada pengalaman pengguna, tidak dapat mengukur secara objektif, dan tidak dapat melakukan evaluasi yang mendalam (Asnawi, 2021).

Dari penggunaan metode *USE Questionnaire* diharapkan mampu mendapatkan masukan dari pengguna untuk meningkatkan *usability* atau kegunaan aplikasi *E-learning* yang digunakan di MTsN 2 Kota Tasikmalaya. Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui distribusi kuesioner kepada pengguna, yaitu dari sisi pengguna sebagai guru di MTsN 2 Kota Tasikmalaya yang akan dibagikan

secara *random sampling*. Kuesioner tersebut berisi sekitar 28 pertanyaan yang dibagi menjadi 4 parameter, yaitu kegunaan, kemudahan penggunaan, kemudahan pembelajaran, dan kepuasan, yang telah disesuaikan dengan kondisi di lapangan (Asnawi, 2021). Penentuan sampel dilakukan melalui penggunaan metode teknik *proportional random sampling* dengan jumlah peserta ditentukan menggunakan rumus *Slovin*. Metode tersebut digunakan guna memastikan setiap anggota dari populasi mempunyai peluang yang setara untuk dipilih sebagai sampel. Penggunaan metode *probability sampling* bertujuan untuk menghindari pemilihan sampel yang bersifat subjektif (Saputro dkk., 2022).

Hipotesis penelitian ini, yaitu penggunaan metode *USE Questionnaire* dapat memberikan manfaat guna mengukur *usability* aplikasi dari sudut pandang pengguna yaitu sebagai Guru. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana aplikasi tersebut efektif dan memuaskan bagi pengguna. Penelitian yang menggunakan metode *USE Questionnaire* dapat membantu pengembang dalam mengidentifikasi kekurangan serta meningkatkan kualitas aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan kepuasan pengguna (Sahfitri & Ulfa, 2022). Penelitian yang menggunakan metode *USE Questionnaire* ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas sistem pada produk atau aplikasi sehingga membuatnya lebih ramah dan mudah diakses oleh pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini berfokus pada beberapa masalah meliputi:

1. Bagaimana tingkat *usability* dari aplikasi *E-learning* MTsN 2 Kota Tasikmalaya dari sudut pandang Guru?
2. Bagaimana cara mengukur tingkat *usability* menggunakan metode *USE Questionnaire*?
3. Apa rekomendasi perbaikan yang bisa diberikan berdasarkan hasil pengukuran dengan metode *USE Questionnaire*?

1.3 Batasan Penelitian

Batasan dalam penelitian ini ialah:

1. Pengujian pada *usability* dari sistem aplikasi *E-learning* yang di kelola oleh MTsN 2 Kota Tasikmalaya.
2. Mengukur *usability* dilakukan berdasarkan penilaian pada metode *USE Questionnaire*.
3. Responden dalam penelitian ini hanya terdiri dari guru yang mengajar di MTsN 2 Kota Tasikmalaya sebagai pengguna.
4. Pengujian data dilakukan dengan menggunakan *metode USE Questionnaire*.
5. Penelitian ini bersifat kuantitatif.
6. Hasil penelitian ini berupa saran rekomendasi perbaikan berdasarkan pengukuran *usability* terhadap aplikasi *E-learning* MTsN 2 Kota Tasikmalaya .

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengukur tingkat *usability* dari aplikasi *E-learning* MTsN 2 Kota Tasikmalaya dari sisi guru sebagai pengguna yang belum di ketahui sebelumnya.
2. Melakukan pengukuran *usability* aplikasi *E-learning* dengan menggunakan kuesioner dari metode *USE Questionnaire* yang telah disesuaikan dan disebarakan kepada pengguna.
3. Memberikan rekomendasi perbaikan kepada pihak MTsN 2 Kota Tasikmalaya berdasarkan hasil pengukuran dengan metode *USE Questionnaire*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penggunaan metode *USE Questionnaire* pada penelitian ini ialah (Sahfitri & Ulfa, 2022).

1. Mengukur *usability* aplikasi: Metode *USE Questionnaire* memungkinkan peneliti untuk mengukur sejauh mana aplikasi tersebut kebermanfaatannya dan mudah atau tidaknya pada saat digunakan oleh guru. Dengan mengumpulkan data melalui kuesioner, peneliti dapat mengevaluasi aspek manfaat, kemudahan dalam pemakaian dan pembelajaran, serta tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi .
2. Membantu perbaikan dan peningkatan kualitas dari sudut pandang pengguna sebagai guru: Melalui penelitian dengan metode *USE Questionnaire*, pengembang aplikasi dapat mendapatkan masukan yang berharga dari Guru sebagai pengguna. Data yang diperoleh dari kuesioner dapat membantu pengembang dalam mengidentifikasi kekurangan dan area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas aplikasi . Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat

berperan penting dalam mengembangkan aplikasi yang lebih selaras dengan kebutuhan serta kepuasan pengguna.

3. Meningkatkan kenyamanan dan kemudahan guru pada saat penggunaan: Dengan menggali pemahaman tentang pengalaman pengguna melalui penelitian ini menggunakan metode *USE Questionnaire* untuk membantu meningkatkan kenyamanan dan kemudahan guru pada saat penggunaan aplikasi bagi pengguna. Rekomendasi perbaikan yang dihasilkan dari analisis data dapat mengarah pada peningkatan antarmuka, navigasi, dan fitur-fitur yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Dengan demikian, penelitian menggunakan metode *USE Questionnaire* memiliki manfaat penting dalam mengukur, memperbaiki, meningkatkan kinerja aplikasi agar lebih cepat tanggap terhadap kebutuhan serta kepuasan pengguna sebagai guru.