

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah aset suatu bangsa untuk membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas membawa sebuah bangsa menjadi maju dan unggul dalam persaingan global.

Seperti yang termaktub dalam Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan menjadi tanggung jawab antara keluarga, lingkungan masyarakat dan pemerintah. Pendidikan keluarga adalah lingkungan yang menjadi tempat pertama anak berinteraksi. Kehidupan sosial, cara berinteraksi, berkomunikasi dipengaruhi oleh pendidikan yang diberikan oleh orangtua dalam lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga mempelajari banyak hal, dimulai dari cara berinteraksi dengan orang lain, menyatakan keinginan dan perasaan, menyampaikan pendapat, bertutur kata, bersikap, berperilaku, hingga bagaimana menganut nilai-nilai tertentu sebagai prinsip dalam hidup.

Dipenghujung tahun 2019 dunia di gemparkan dengan adanya mahluk kecil yang merubah segala tatanan kehidupan, Tatanan ekonomi, politik, cara bersosialisasi maupun tatanan pendidikan. Aturan ketat diberlakukan dengan diterapkan lock down di berbagai wilayah dan Negara, yang tentunya menimbulkan dampak yang besar, diberlakukannya WFH (Work From Home), penerapan Sosial Distancing sampai akhirnya diterapkan tatanan kehidupan baru (New Normal).

Dalam tatanan pendidikan terjadi revousi pembelajaran secara besar – besaran yaitu perubahan pola belajar dijalankan yang selama ini dilakukan secara full off-line (tatap muka) harus dijalankan secara daring (On-Line). Semua unsur yang terkait dengan hal pendidikan dipaksa untuk berubah menjalankan kebiasaan pembelajaran pola baru (Daring) baik itu dari Guru sebagai sumber sekaligus fasilitator dalam belajar, Murid sebagai obyek belajar dan adanya peran orang tua untuk mendukung kegiatan belajar mengajar secara daring.

Perubahan yang dilakukan secara drastis tidaklah mudah, membutuhkan kesadaran oleh semua pihak dari top level manajemen pendidikan yaitu pemerintah (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan), Dinas Pendidikan, Sekolah, Guru, Siswa dan peran orang tua. Peran orang tua dalam menyediakan alat pendidikan untuk belajar secara daring merupakan kunci utama berjalanya pendidikan Daring, karena pembelajaran daring membutuhkan peralatan teknologi yang support dengan pendidikan pola Daring. Berbagai macam metode digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswanya di saat Pandemi Covid-19, mulai dari pemanfaatan media social, (Facebook, Whatsapp group, kanal

youtube, Google Classroom, Cisco Webex,dll), serta pemanfaatan konten media pembelajaran daring seperti google class room dan moodle.

Pemerintah Propinsi Lampung dalam hal ini Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Lampung melakukan upaya peningkatan mutu pendidikan dengan membangun program aplikasi Smart School Lampung Lampung Berjaya, program tersebut menjadi program unggulan Dinas Pendidikan Propinsi Lampung dalam menyongsong era reformasi pembelajaran 4.0. Dengan diluncurkannya program Smart School Lampung Berjaya menjadi tools untuk guru dalam melaksanakan pembelajaran di saat Pandemi Covid-19. Untuk mengetahui tingkat efektifitas dan kepuasan pengguna sebuah aplikasi pembelajaran maka perlu dilakukan pengukuran.

Sebuah aplikasi memiliki antarmuka yang berfungsi sebagai perantara antara pengguna dengan aplikasi agar bisa saling berinteraksi. Setiap aplikasi memiliki tampilan antarmuka yang berbeda – beda sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya. Antarmuka sebuah aplikasi bertujuan untuk menjadikan sebuah aplikasi mudah digunakan oleh pengguna atau disebut dengan istilah user experience. Istilah user experience digunakan untuk menunjuk kepada kemampuan yang dimiliki sebuah aplikasi yang mudah dioperasikan, dan mempunyai sejumlah kemampuan lain sehingga pengguna merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi tersebut. Namun kenyataannya masih ada aplikasi yang memiliki antarmuka yang kurang baik sehingga sulit dipahami oleh pengguna. Menurut ISO 9241-210 tahun 2010, pengalaman pengguna adalah persepsi serta respons pengguna akibat dari

penggunaan sebuah sistem, layanan, dan produk [3]. Menurut Norman, setiap hal yang mengenai pengguna dengan produk, sistem dan layanan yang saling berinteraksi adalah definisi lain dari pengalaman pengguna [4]. Dengan demikian, melalui interaksi pengguna Smart School, Google Classroom dan Moodle sebagai media pembelajaran, akan diperoleh data tentang : Daya tarik (*Attractiveness*), kejelasan (*Perspicuity*), efisiensi (*Efficiency*), ketepatan (*Dependability*), stimulasi (*Stimulation*), dan kebaruan (*Novelty*), sebuah program aplikasi, Dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya yang telah melakukan pengukuran tingkat user experience pada Pengukuran User Experience Pada E-Learning Di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Selain dari data kuantitatif responden juga memberikan feedback terhadap aplikasi yang telah digunakan. Namun dari feedback tersebut peneliti tidak memberikan rekomendasi perbaikan desain yang diusulkan. Sehingga peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “Evaluasi Smart School, Google Class Room dan Moodle dengan Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka secara garis besar dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Diantara Smart School, Google Classroom dan Moodle manakah yang memberikan Daya tarik (*Attractiveness*) yang paling baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran ?

2. Diantara Smart School, Google Classroom dan Moodle manakah yang memberikan Kejelasan (*Perspicuity*) yang paling baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran ?
3. Diantara Smart School, Google Classroom dan Moodle manakah yang memberikan Efisiensi (*Efficiency*) yang paling baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran ?
4. Diantara Smart School, Google Classroom dan Moodle manakah yang memberikan Ketepatan (*Dependability*) yang paling baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran ?
5. Diantara Smart School, Google Classroom dan Moodle manakah yang memberikan Stimulasi (*Stimulation*) yang paling baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran ?
6. Diantara Smart School, Google Classroom dan Moodle manakah yang memberikan Kebaruan (*Novelty*) yang paling baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Daya tarik (*Attractiveness*)
2. Kejelasan (*Perspicuity*)
3. Efisiensi (*Efficiency*)
4. Ketepatan (*Dependability*)
5. Stimulasi (*Stimulation*)
6. Kebaruan (*Novelty*)

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini hasil yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui :

1. Daya tarik (*Attractiveness*) pengguna Smart School, Google Classroom dan Moodle sebagai media pembelajaran.
2. Kejelasan (*Perspicuity*) Smart School, Google Classroom dan Moodle sebagai media pembelajaran.
3. Efisiensi (*Efficiency*) penggunaan Smart School, Google Classroom dan Moodle sebagai media pembelajaran.
4. Ketepatan (*Dependability*) Smart School, Google Classroom dan Moodle sebagai media pembelajaran.
5. Stimulasi (*Stimulation*) bagi pengguna Smart School, Google Classroom dan Moodle sebagai media pembelajaran.
6. Kebaruan (*Novelty*) Smart School, Google Classroom dan Moodle sebagai media pembelajaran.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penulisan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh informasi tentang Daya tarik (*Attractiveness*) pengguna Smart School, Google Classroom dan Moodle sebagai media pembelajaran.
2. Memperoleh informasi tentang Kejelasan (*Perspicuity*) Smart School, Google Classroom dan Moodle sebagai media pembelajaran.
3. Memperoleh informasi tentang Efisiensi (*Efficiency*) penggunaan Smart School, Google Classroom dan Moodle sebagai media pembelajaran.

4. Memperoleh informasi tentang Ketepatan (*Dependability*) Smart School, Google Classroom dan Moodle sebagai media pembelajaran.
5. Memperoleh informasi tentang Stimulasi (*Stimulation*) bagi pengguna Smart School, Google Classroom dan Moodle sebagai media pembelajaran.
6. Memperoleh informasi tentang Kebaruan (*Novelty*) Smart School, Google Classroom dan Moodle sebagai media pembelajaran.
7. Sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Laporan penelitian ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

### **a. BAB I PENDAHULUAN**

Pembahasan pada bab ini adalah tentang penjelasan mengenai latar belakang, permasalahan, batasan penelitian, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

### **b. BAB II LANDASAN TEORI**

Pembahasan pada bab ini adalah mengenai landasan teori yang digunakan dalam penelitian, yaitu kajian teori yang mendukung penelitian dalam hal ini adalah Evaluasi *Smart School*, *Google Class Room* dan *Moodle* dengan Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*, dan studi literatur yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

### **c. BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pembahasan pada bab ini adalah penjelasan mengenai tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan dan membahas mengenai analisis permasalahan dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan.

**d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembahasan pada bab ini adalah menjelaskan analisa yang dilakukan untuk menguji permasalahan yang telah dirumuskan pada Bab I, dengan menggunakan data-data yang didapatkan dari hasil penelitian.

**e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pembahasan ini berisikan kesimpulan atau rangkuman dari penelitian serta saran dari penelitian yang dilakukan.

**f. DAFTAR PUSTAKA**

**g. LAMPIRAN**