

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Evaluasi

Evaluasi dapat dijelaskan secara bahasa maupun secara harfiah. Secara bahasa, evaluasi berasal dari kata bahasa Inggris “*evaluation*” yang artinya penaksiran atau penilaian. Sedangkan secara harfiah, evaluasi adalah proses menentukan nilai untuk suatu hal atau objek berdasarkan acuan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Evaluasi adalah suatu kegiatan mengumpulkan informasi mengenai kinerja sesuatu (metode, manusia, peralatan), dimana informasi tersebut akan dipakai untuk menentukan alternatif terbaik dalam membuat keputusan. Evaluasi merupakan pengukuran dan perbaikan suatu kegiatan, seperti membandingkan hasil kegiatan dan menganalisisnya.

Evaluasi merupakan pengukuran atau perbaikan dalam suatu kegiatan yang dilaksanakan, seperti membandingkan hasil-hasil kegiatan yang telah direncanakan. Dari situlah tujuan evaluasi tersebut, agar rencana-rencana yang telah dibuat dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan dapat terselenggarakan. Dapat diartikan juga bahwa hasil evaluasi itu sendiri dimaksudkan untuk perencanaan kembali lalu berfungsi sebagai administrasi dan fungsi manajemen yang terakhir yaitu mengkombinasikan dan mengumpulkan data dengan standar yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah proses menentukan nilai untuk suatu hal atau objek yang berdasarkan pada acuan-acuan tertentu untuk

menentukan tujuan tertentu. Dalam perusahaan, evaluasi dapat diartikan sebagai proses pengukuran akan efektivitas strategi yang digunakan dalam upaya mencapai tujuan perusahaan.

Evaluasi menurut Nurkencana (1983) menyatakan bahwa evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan berkenaan dengan proses untuk menentukan nilai dari suatu hal, sedangkan Evaluasi menurut Suharsimi Arikunto (2003), evaluasi merupakan serangkaian kegiatan atau aktivitas yang bertujuan untuk dapat mengukur tingkat keberhasilan pada suatu program pendidikan.

1. Tahapan Sebelum Mengadakan Evaluasi

Urutan atau proses yang mendasari sebelum melakukan evaluasi, yakni:

a. Mengembangkan konsep

Konsep perlu direncanakan secara matang sebelum diadakan eksekusi pesan dan perlu diadakan uji coba untuk mengecek kesesuaian antara draft yang dibuat dengan eksekusi pesannya. Dengan uji coba yang dilakukan, pengevaluasi mencoba mencari tanggapan dari khalayak. Tanggapan dari khalayak ini penting untuk mengukur efektivitas pesan yang disampaikan.

b. Mengadakan penelitian awal.

2. Proses Evaluasi

Dalam mengadakan sebuah proses evaluasi, terdapat beberapa hal yang akan dibahas yaitu:

a. Apa yang menjadi bahan evaluasi

b. Bagaimana proses evaluasi

c. Kapan evaluasi diadakan

d. Mengapa perlu diadakan evaluasi

- e. Di mana proses evaluasi diadakan
- f. Pihak yang mengadakan evaluasi

3. Tahap-Tahap Evaluasi

Evaluasi memiliki beberapa tahapan yang perlu untuk diperhatikan. Berikut tahap-tahap evaluasi yang perlu diperhatikan ketika hendak melakukan evaluasi.

a. Apa Saja yang Dievaluasi

Hasil akhir suatu kegiatan atau program kerja selalu berkaitan dengan evaluasi. Oleh karena itu, sebelum evaluasi hendaknya memaparkan dengan jelas poin penting apa saja yang perlu dievaluasi.

b. Merancang Kegiatan Evaluasi

Sebagaimana program kerja, ketika hendak melakukan kegiatan evaluasi baiknya ditentukan dulu rancangan kegiatan evaluasi. Hal ini akan mempermudah proses evaluasi. Selain menghindari pembicaraan *out of topic*, rancangan kegiatan evaluasi akan menciptakan pembahasan intens selama kegiatan evaluasi.

c. Pengumpulan Data Evaluasi

Setelah rancangan kegiatan evaluasi ditentukan, selanjutnya adalah proses pengumpulan data yang diperlukan selama kegiatan evaluasi. Dengan proses pengumpulan data maka proses evaluasi akan berjalan lebih efisien dan efektif.

d. Analisis Data dan Pengolahannya

Jika data yang diperlukan selama proses evaluasi telah dikumpulkan, maka tahap selanjutnya yaitu menganalisis data yang telah diterima. Data yang terkumpul

kemudian diolah dan dikelompokkan agar mudah dalam proses analisis sehingga menghasilkan hasil akhir sesuai fakta data. Hasil dari analisis data kemudian dibandingkan dengan harapan atau rencana awal kegiatan.

e. Pelaporan Hasil Evaluasi

Sebagaimana proses akhir dalam suatu kegiatan, evaluasi berakhir dengan laporan hasil kegiatan evaluasi. Hal ini penting karena hasil akhir laporan akan digunakan sebagai dokumen oleh pihak yang berkepentingan. Oleh karena itu, hasil evaluasi harus didokumentasikan secara tertulis agar bisa dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

4. Hal yang perlu dilakukan dalam Evaluasi

Hal yang perlu dilakukan dalam evaluasi tersebut adalah:

- a. Narasumber yang ada,
- b. Efektivitas penyebaran pesan,
- c. Pemilihan media yang tepat
- d. Pengambilan keputusan anggaran dalam mengadakan sejumlah promosi dan periklanan.

Evaluasi perlu diadakan dengan tujuan untuk:

- a. Menghindari kesalahan perhitungan pembiayaan,
- b. Memilih strategi terbaik dari berbagai alternatif strategis yang ada,
- c. Meningkatkan efisiensi iklan secara general,
- d. Melihat apakah tujuan sudah tercapai

Terkadang suatu perusahaan enggan untuk melakukan evaluasi karena biayanya yang mahal, terdapat masalah dengan penelitian, ketidaksetujuan akan apa yang hendak dievaluasi, merasa telah mencapai tujuan, dan banyak membuang waktu.

5. Tujuan Evaluasi

Berikut beberapa tujuan diadakannya kegiatan evaluasi:

- a. Mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan seseorang dalam suatu bahasan atau kompetensi.
- b. Mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam suatu kegiatan, sehingga evaluasi diadakan guna memecahkan masalah dan kesulitan yang dihadapi dalam suatu kegiatan.
- c. Untuk mengetahui tingkat efisiensi dan efektivitas suatu metode, media, dan sumber daya lainnya dalam melaksanakan suatu kegiatan.
- d. Sebagai umpan baik serta informasi penting untuk pelaksana evaluasi dalam memperbaiki kekurangan yang ada, yang mana hal itu bisa dijadikan acuan untuk mengambil keputusan pada masa mendatang.

Fungsi Evaluasi

Evaluasi memiliki beberapa macam fungsi yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Fungsi Pengukuran Keberhasilan

Mengukur keberhasilan sebuah kegiatan atau program merupakan fungsi evaluasi yang paling utama. Pengukuran tingkat keberhasilan dilakukan pada berbagai komponen, termasuk metode yang digunakan, penggunaan sarana, dan pencapaian tujuan.

b. Fungsi Seleksi

Melalui fungsi selektif, kegiatan evaluasi dapat digunakan untuk menyeleksi seseorang, metode, atau alat sesuai dengan standar yang telah ditetapkan sebelumnya. Contohnya adalah dalam memutuskan apakah seseorang layak atau tidak untuk diterima bekerja, naik jabatan, dan sebagainya.

c. Fungsi Diagnosis

Evaluasi juga dapat digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan seseorang atau sebuah alat dalam bidang kompetensi tertentu. Contoh fungsi diagnosis dari kegiatan evaluasi adalah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan seorang siswa dalam mata pelajaran yang dipelajarinya.

d. Fungsi Penempatan

Proses evaluasi berfungsi untuk mengetahui posisi terbaik untuk seseorang sesuai kapabilitas dan kapasitas yang dimilikinya. Dengan melakukan evaluasi, manajemen perusahaan dapat menempatkan setiap karyawan di posisi yang paling tepat sehingga menghasilkan kinerja yang optimal.

Evaluasi berbeda dengan pengukuran dan penilaian. Evaluasi adalah proses menentukan nilai, sedangkan pengukuran adalah membandingkan hasil dengan standar yang sudah ditetapkan, dan penilaian adalah pengambilan keputusan menggunakan informasi hasil pengukuran.

2.2 Smart School

Smartschool merupakan aplikasi penunjang kegiatan sekolah maupun pendidikan secara digital, dengan memberikan berbagai layanan yang dapat memudahkan segala aktivitas siswa, guru, maupun tenaga ahli sekolah dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar yang berbasis online.

Sekolah pintar atau *smart school* merupakan suatu konsep sekolah yang berbasis teknologi yang digunakan dalam proses belajar-mengajar di kelas. Penggunaan

teknologi pendidikan mencakup suatu sistem terintegrasi yang membantu komunitas pendidikan dalam menjalankan fungsinya masing-masing dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik. Pada dasarnya, penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan adalah untuk membantu proses belajar dan meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang memadai. Sedangkan tujuan utama teknologi dalam pembelajaran adalah :

1. Untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi pembelajaran; dan
2. Untuk meningkatkan kinerja. Penggunaan teknologi berbasis internet dalam bidang pendidikan ini membantu interaksi antara komunitas sekolah, siswa dan guru misalnya semakin lebih mudah.
3. Penggunaan teknologi dalam konsep sekolah pintar dapat terlihat dari beberapa hal. Dari sisi guru, pengelolaan administrasi lebih mudah dilakukan. Misalnya, penulisan, penyusunan maupun perencanaan rencana pembelajaran dapat dibandingkan dengan rencana pembelajaran guru-guru lain yang tergabung dalam komunitas pendidikan. Memasukan nilai siswa juga bisa dilakukan secara online dan data tiap guru dapat disimpan di server sekolah dengan menggunakan jaringan LAN. Teknologi berbasis internet juga dapat digunakan dalam membangun media komunikasi sekolah.
4. Informasi dan sosialisasi program sekolah ke pihak orang tua dapat dilakukan lewat website. Begitu juga dengan agenda online siswa yang dapat diakses melalui multi platform. Komunikasi antar guru dan siswa juga semakin mudah dengan adanya sosial media, seperti Facebook, Line dan WhatsApp yang menghubungkan guru dengan siswa tanpa mengenal waktu dan tempat. Selain itu manfaat penggunaan teknologi ini juga bertujuan untuk menghemat pemakaian kertas (paperless), penyampaian informasi lebih cepat dan lebih mudah didapat,

ketrampilan menggunakan teknologi terasah dan kinerja sekolah dan individu lebih baik. (Wikipedia)

Sekolah Pintar (Smart School) Lampung Berjaya secara resmi diluncurkan pada 16 Desember 2019, Aplikasi *Smart School* merupakan kerjasama antara pemrov Lampung dengan Pusat Teknologi dan Komunikasi (PUSTEKKOM) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Terobosan tersebut dilakukan agar para siswa dan tenaga kependidikan bisa mengaplikasikan keilmuannya untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Adapun Aplikasi fitur-fitur yang dikembangkan merupakan fitur untuk pembelajaran, seperti bank soal, laboratorium maya, dan kelas digital.

Adapun Fitur yang ada di Smart School Lampung Berjaya adalah :

1. Sistem informasi sekolah yang terintegrasi, yang memungkinkan siswa, guru, dan orang tua untuk mengakses informasi sekolah secara online.
2. Penggunaan teknologi digital untuk pembelajaran, seperti penggunaan tablet atau komputer untuk mengakses materi pembelajaran, mengerjakan tugas, atau mengikuti kelas online.
3. Penggunaan teknologi untuk meningkatkan interaksi dan kolaborasi antara siswa, guru, dan orang tua, seperti forum online atau aplikasi komunikasi.
4. Penggunaan teknologi untuk meningkatkan akses terhadap informasi dan sumber belajar, seperti akses ke Laboratorium kelas maya atau kelas online yang diadakan oleh guru di luar jam sekolah.

2.3 Google Classroom

Google Classroom (Ruang Kelas Google) adalah suatu serambi aplikasi pembelajaran campuran secara online yang dapat digunakan secara gratis. Pendidik bisa membuat kelas mereka sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para siswanya. Google Classroom diperuntukkan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan yang membantu siswa untuk menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas.

Tujuan utama Google Classroom adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa. Google Classroom menggabungkan Google Drive untuk pembuatan dan distribusi penugasan, Google Docs, Sheets, Slides untuk penulisan, Gmail untuk komunikasi, dan Google Calendar untuk penjadwalan. Siswa dapat diundang untuk bergabung dengan kelas melalui kode pribadi, atau secara otomatis diimpor dari domain sekolah.

Setiap kelas membuat folder terpisah di Drive masing-masing pengguna, dimana siswa dapat mengirimkan pekerjaan untuk dinilai oleh guru. Aplikasi ini tersedia bagi pengguna seluler perangkat iOS dan Android yang memungkinkan pengguna mengambil foto dan melampirkan penugasan, berbagi file dari aplikasi lain dan mengakses informasi secara offline. Guru dapat memantau kemajuan untuk setiap siswa, dan setelah dinilai, guru dapat kembali bekerja bersama dengan komentar.

1. Fungsi dan keunggulan Google classroom

Ada beberapa fungsi dan keunggulan yang bisa didapatkan dari Google Classroom dalam pemanfaatannya sebagai Learning Management System (LMS), yaitu :

a. Proses setting pembuatan kelas yang cepat dan nyaman

Proses pembuatan kelas pada Google Classroom sangat cepat dan nyaman jika dibandingkan harus menginstall LMS lokal atau mendaftarkan ke provider LMS. Guru hanya tinggal mengakses aplikasi Google Classroom dan bisa memulai membagikan tugas-tugas dan bahan ajar. Pengajar dapat menambahkan daftar siswa atau berbagi kode unik yang memungkinkan akses ke kelas pada Google Classroom. Interface Google Classroom lebih sederhana dan mudah untuk digunakan (user friendly), sehingga akan ideal digunakan bagi setiap pengajar dengan tingkat pengalaman eLearning yang beragam.

b. Hemat dan efisiensi waktu

Peserta kelas atau siswa tidak lagi harus mendownload tugas yang diberikan guru. Guru membuat dan mendistribusikan dokumen untuk peserta didik mereka secara online serta juga dapat menentukan peringkat, memberikan umpan balik untuk semua tugas dan melakukan penilaian menggunakan aplikasi Google Classroom. Dengan demikian, ada potensi untuk penghematan waktu dari kedua belah pihak baik peserta didik maupun gurunya. Semuanya dilakukan secara paperless (bebas kertas), sehingga tidak ada waktu yang terbuang untuk mendistribusikan dokumen fisik dan peserta didik dapat menyelesaikan tugas mereka dengan tepat secara online, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk memenuhi deadline waktu yang diberikan dan belajar secara online dapat disesuaikan dengan jadwal sehari-hari mereka.

c. Mampu meningkatkan kerjasama dan komunikasi

Salah satu manfaat paling penting dari menggunakan Google Classroom adalah kolaborasi online yang efisien. Guru dapat mengirimkan

pemberitahuan ke peserta atau siswa mereka untuk memulai diskusi online atau memberitahu mereka tentang kegiatan pembelajaran online tertentu. Di sisi lain, peserta didik memiliki kesempatan untuk memberikan umpan balik kepada rekan-rekan mereka dengan mengunggah postingan langsung ke dalam diskusi di Google Classroom.

Dengan demikian, jika mereka membutuhkan bantuan karena kesulitan memahami suatu tugas atau ingin mempelajari lebih lanjut tentang topik tertentu, mereka bisa mendapatkan masukan langsung disaat yang bersamaan dari teman sekelas virtual mereka. Pada dasarnya, Google Classroom berfungsi untuk meningkatkan aspek pembelajaran sosial pendidikan online yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan keuntungan dari pengalaman dan keterampilan rekan belajar mereka.

d. Penyimpanan data yang terpusat

Hanya pada satu tempat yakni Google Classroom, semua pembelajaran berada dalam satu lokasi terpusat. Siswa dapat melihat semua tugas-tugas mereka dalam folder tertentu, guru dapat menyimpan bahan eLearning dan kegiatan untuk tahun ajaran secara cloud dan semua peringkat atau nilai dapat dilihat dalam aplikasi. Kedua belah pihak tidak perlu khawatir mengenai dokumen atau penilaian yang hilang, karena semuanya tersimpan dalam LMS.

e. Berbagi sumber daya yang efisien, praktis dan cepat

Fasilitator atau guru online dan pelatih memiliki kemampuan untuk berbagi informasi dan sumber daya online dengan peserta mereka secara langsung langsung. Dibandingkan harus memperbarui kursus E-Learning atau mengirim email individu untuk setiap siswa, cukup dengan mengakses aplikasi Google Classroom, guru dapat mendistribusikan link ke sumber daya online dan

materi E-Learning tambahan yang dapat menguntungkan siswa. Cara ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh update tepat waktu yang berhubungan dengan pelajaran saat ini, sehingga mereka dapat lebih memahami materi dan akses peralatan multimedia yang dapat meningkatkan pengalaman E-Learning.

2. Fitur Google Classroom

Google Classroom mempunyai banyak kemudahan seperti Google Drive, Google Docs, Sheets and Slides, dan Gmail yang akan membantu lembaga pendidikan untuk lebih mudah dalam mengajar tanpa materi fisik seperti kelas, papan tulis dan alat tulis. Berikut beberapa fitur- fitur yang sangat menunjang pembelajaran online ini :

a. Tugas (Assignments)

Setiap tugas yang diunduh akan disimpan dan dinilai pada rangkain aplikasi produktivitas Google yang telah memunkinkan kolaborasi online ini. Daripada hanya berbagi dokumen yang berada di Google Drive siswa dengan guru, file di-host di Drive siswa dan kemudian dikirim untuk dinilai. Guru dapat memilih file sebagai templat sehingga setiap siswa dapat mengedit salinan mereka sendiri dan kemudian kembali untuk mendapatkan nilai sehingga semua siswa bisa melihat, menyalin, atau mengedit dokumen yang sama. Siswa juga dapat memilih untuk melampirkan dokumen tambahan dari Drive ke tugas.

b. Penilaian (Grading)

Google Classroom mendukung banyak cara penilaian yang berbeda. Guru memiliki opsi untuk memantau kemajuan setiap siswa pada tugas di mana mereka dapat membuat komentar dan mengedit. Tugas yang diubah dapat dinilai oleh

guru dan dikembalikan dengan komentar untuk memungkinkan siswa merevisi tugas dan dikembalikan. Setelah dinilai, tugas hanya dapat diedit oleh guru kecuali guru mengembalikan tugas.

c. **Komunikasi yang lancar**

Pengumuman dapat diposting oleh guru ke aliran kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Siswa juga dapat memposting ke kelas tetapi tidak akan setinggi prioritas sebagai pengumuman oleh guru dan dapat dimoderasi. Berbagai jenis media dari produk Google seperti video YouTube dan file Google Drive dapat dilampirkan ke pengumuman dan pos untuk berbagi konten. Gmail juga menyediakan opsi email bagi guru untuk mengirim email ke satu atau lebih siswa di antarmuka Google Classroom. Kelas dapat diakses di web atau melalui aplikasi seluler Kelas Android dan iOS

d. **Laporan Orisinalitas**

Laporan orisinalitas diperkenalkan pada Januari 2020 yang memungkinkan pendidik dan siswa untuk melihat bagian dan bagian dari karya yang diajukan yang berisi kata-kata yang persis atau mirip dengan yang dari sumber lain. Untuk siswa, ini menyoroti bahan sumber dan tanda kutip yang hilang untuk membantu siswa dalam meningkatkan tulisan mereka. Guru juga dapat melihat laporan orisinalitas, memungkinkan mereka untuk memverifikasi integritas akademik dari karya siswa yang disampaikan. Di G Suite for Education (gratis), guru dapat mengaktifkan laporan orisinalitas untuk 3 tugas. Pembatasan ini dicabut pada Google Apps for Education (berbayar).

e. Arsip pembelajaran

Ruang Kelas memungkinkan instruktur untuk mengarsipkan kursus pada akhir semester atau tahun. Ketika sebuah kursus diarsipkan, maka akan dihapus dari beranda dan ditempatkan di area Kelas Arsip untuk membantu para guru mengatur kelas mereka saat ini. Saat sebuah kursus diarsipkan, guru dan siswa dapat melihatnya, tetapi tidak akan dapat mengubahnya hingga dipulihkan.

f. Aplikasi seluler

Aplikasi seluler Google Classroom, diperkenalkan pada Januari 2015, tersedia untuk perangkat iOS dan Android. Aplikasi memungkinkan pengguna mengambil foto dan melampirkannya ke tugas mereka, berbagi file dari aplikasi lain, dan mendukung akses offline.

g. Keamanan Pribadi

Berbeda dengan layanan konsumen Google, Google Classroom, sebagai bagian dari G Suite for Education, tidak menampilkan iklan apa pun dalam antarmuka untuk siswa, dosen, dan guru, dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan.

2.4 Moodle

Moodle adalah singkatan dari Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment. Moodle merupakan platform yang dibuat khusus sebagai sebuah sistem manajemen pembelajaran. Moodle pertama kali diciptakan oleh Martin Dougiamas. Saat itu, ia sedang menempuh pendidikan pascasarjana di Universitas Teknologi Curtin, Australia. Kemudian, pada Tahun 2002 Martin dinobatkan sebagai Webmaster sekaligus menjadi seorang administrator system bagi instalasi WebCT.

Dan Selanjutnya, pada tahun itu juga berhasil merilis versi 1.0 platform tersebut serta dapat berkembang dengan pesat.

1. Fungsi Moodle

Fungsi dan tujuan utama dari pengembangan platform ini adalah untuk memudahkan dalam membuat tampilan sistem aplikasi manajemen pembelajaran online berbasis web. Selain itu, juga berguna untuk model pembelajaran jarak jauh maupun daring yang dapat diakses oleh guru, murid, dan seluruh pemangku kepentingan (*stakeholders*) dalam proses pendidikan.

2. Fitur Moodle

Terdapat 6 fitur penting yang berada pada sistem e-learning dari Moodle, diantaranya adalah :

a. Personalized Dashboard

Fitur yang pertama merupakan dashboard dari Moodle yang tampak intuitif dan telah terintegrasi dengan baik. Dalam menu beranda (halaman utama) tersebut telah tersedia banyak sekali informasi penting yang meliputi daftar khusus, kalender kegiatan, pengumuman umum, hingga *list* pengguna aktif yang sedang online.

Selain itu, tampilan beranda juga dapat dikustomisasi sendiri oleh pengguna sesuai dengan hak akses yang dimiliki. Setidaknya, terdapat tiga macam hak akses yang dapat dikelola oleh Moodle, yaitu hak akses sebagai administrator, guru, dan murid. Tentunya setiap user memiliki fungsionalitas dan peran yang berbeda – beda.

b. Progress Tracking

Fitur yang kedua ini berfungsi untuk mengawasi dan memberikan hasil evaluasi terhadap setiap aktivitas pembelajaran yang dilakukan. Sehingga,

dapat memberikan penilaian atau hasil asesmen yang baik berdasarkan data yang valid dan berkualitas. Terkait fitur tracking yang digunakan adalah sebagai berikut:

c. Course Completion

Untuk fitur ini merupakan hasil materi yang telah ditandai secara manual maupun otomatis. Sehingga, apabila anda telah selesai membaca dan mengerjakan kursus yang diberikan, maka anda dapat mengakses kelas yang berikutnya.

d. Grades

Merupakan bentuk penilaian yang diberikan setelah berhasil dalam mengerjakan soal tes atau ujian dengan lancar.

e. Badges

Badges adalah bentuk dari penilaian yang diberikan kepada murid yang berhasil menyelesaikan materi dan tugas yang telah diberikan pada kursus tersebut.

f. Activity Completion

Activity completion merupakan sebuah indikator yang menunjukkan bahwa pengguna telah mengerjakan tugas tepat pada waktunya. Untuk proses pengecekan dapat dilakukan secara manual maupun otomatis.

g. Competencies

Dan yang terakhir ini, tergolong dalam pemeringkatan ranking peserta sesuai dengan hasil belajar dan proses evaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan.

3. File Management

Fitur yang ketiga, digunakan untuk menambahkan sebuah file baru yang diberi nama sesuai dengan mata pelajaran tiap pengguna. Cukup dengan melakukan *drag and drop* saja, anda dapat menambahkan file secara otomatis. Opsi yang lain dapat dilakukan dengan menambahkan hasil *resource* dari materi pada kursus yang lain, dapat berupa file, folder atau alamat URL.

4. Peer Assessment

Untuk fitur yang satu ini terbilang unik, dimana pengajar dapat meminta kepada peserta untuk memberikan nilai kepada teman atau peserta yang lain. Fitur ini juga dapat diatur oleh pengajar dan tentunya melibatkan peserta untuk mendapatkan hasil yang memuaskan.

5. Inline Feedback

Dengan Moodle, pengajar tidak perlu repot untuk melakukan koreksi dan memberikan *feedback* terhadap hasil belajar peserta didik. Karena, dalam platform tersebut seluruh hasil evaluasi dapat langsung ditampilkan dalam browser. Selain itu juga file dokumen yang diunggah oleh peserta bisa langsung diberikan catatan tambahan (*highlight*).

6. Multimedia Integration

Dan fitur yang terakhir adalah, Moodle juga telah terintegrasi dengan berbagai jenis tipe media dengan format yang mendukung. Sehingga, pengalaman dalam mengikuti segala kegiatan pembelajaran cenderung nyaman dan tidak membosankan.

Untuk menambahkan file multimedia seperti audio, video, dan gambar, dapat dilakukan secara manual maupun *embed*. Dimana, anda dapat mengunggah video dari

channel Youtube atau Vimeo. Untuk mengaktifkan format yang lain, cukup dengan melakukan konfigurasi pada menu pengaturan administrator.

2.5 *User Experience Questionnaire (UEQ)*

user experience adalah bagaimana pengalaman pengguna dalam berinteraksi/menggunakan produk digital. Ini dilihat dari betapa mudahnya pengguna untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan dari produk tersebut.

user experience merupakan sesuatu hasil yang didapatkan dari interaksi antara pengguna, produk, dan konteks dari suatu produk (Santoso et al., 2016). Penambahan aspek kesenangan dan kepuasan pengguna terhadap suatu produk.

Membuat produk yang dapat berfungsi dengan baik serta dapat digunakan belum dapat dikatakan berhasil jika tidak memberikan kesan ataupun pengalaman yang baik bagi penggunanya (Sanjiwani et al., 2020). *User Experience* memiliki empat indikator yaitu (Dharmawan & Sitorus, 2019):

1. *Happiness* adalah kepuasan, daya tarik secara visual, kemungkinan untuk merekomendasikan ke orang lain dan merasakan kemudahan.
2. *Task Success* adalah efisiensi (seberapa cepat pengguna menyelesaikan tugas), efektivitas (keberhasilan penyelesaian tugas) dan tingkat kesalahan yang terjadi / *error*.
3. *Earning* adalah persepsi pengguna mengenai manfaat dan keuntungan yang diperoleh saat mengakses suatu produk.
4. *Uptime* adalah persepsi pengguna mengenai jaminan ketersediaan informasi dan kehandalan fitur.

Hasil dari evaluasi *user experience* dapat dijadikan acuan untuk menciptakan produk-produk digital agar memiliki pengalaman pengguna yang baik (Maricar et al., 2018).

Metode evaluasi yang digunakan adalah *user experience questionnaire* (UEQ) yang merupakan salah satu metode pengujian atau evaluasi *user experience* yang dipahami sebagai kesan keseluruhan dari pengguna ketika pengguna berinteraksi dengan produk yang mencakup aspek pragmatis dan hedonis (Zulfahmi & Suyatno, 2019). UEQ sendiri memiliki tujuan utama yaitu melakukan pengukuran *user experience* dengan cepat dan secara langsung (Schrepp et al., 2017). Selain itu, pengukuran dengan UEQ dianggap memberikan keuntungan yang komprehensif terhadap pengalaman pengguna (Wulandari & Farida, 2018). UEQ saat ini memiliki lebih dari 30 versi bahasa seperti Jerman, Inggris, Indonesia, dan lainnya (Prakoso & Subriadi, 2018; Schrepp, 2019).

UEQ memiliki 26 pasang atribut yang saling bertolak belakang yang digunakan sebagai parameter penilaian. 26 pasang atribut tersebut dibuat dalam bentuk kuisisioner yang cukup *flexible* karena dapat digunakan saat pengujian secara langsung maupun digunakan saat pengujian secara *online* (Schrepp et al., 2017). Adapun UEQ memiliki enam skala penilaian yaitu, *attractiveness* (daya tarik), *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan), dengan kategori penilaian dari UEQ meliputi *bad* (buruk), *below average* (di bawah rata-rata), *above average* (di atas rata-rata), *good* (baik), dan *excellent* (sangat baik) (Salehudin et al., 2020). Berikut adalah pengertian dari

masing-masing skala penilaian (Hinderks et al., 2019; Schrepp, 2019; Zulfahmi & Suyatno, 2019) :

1. *Attractiveness* (Daya Tarik): Seberapa menarik produk secara keseluruhan. Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk ?
2. *Perspicuity* (Kejelasan): Seberapa mudah produk untuk digunakan.
3. *Efficiency* (Efisien): Seberapa cepat pengguna menyelesaikan suatu proses / tugas pada produk.
4. *Dependability* (Ketepatan): Apakah interaksi pengguna dan produk dapat dikendalikan oleh pengguna tersebut.
5. *Stimulation* (Stimulasi): Seberapa mampu produk untuk memotivasi pengguna.
6. *Novelty* (Kebaruan): Seberapa inovatif dan kreatif produk. Apakah produk menarik minat pengguna ?

Pemerolehan data untuk metode ini menggunakan penyebaran kuisisioner ke pengguna. Setelah kuisisioner terkumpul, pemerolehan hasil evaluasi dari hasil kuisisioner yang diinputkan dan kemudian dieksekusi pada *Data Analysis Tools* yang merupakan *tools* yang berupa microsoft excel yang telah diatur sedemikian rupa untuk mengelola data secara mudah (*user* hanya perlu menginputkan data tanpa harus menginputkan rumus dan *tools* secara otomatis menampilkan hasil analisis) yang didapatkan melalui kuisisioner (Schrepp, 2019). Ada 26 atribut parameter penilaian tersebut ditunjukkan pada Gambar 1 (Schrepp, 2019; Wulandari & Farida, 2018).

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Gambar 1. Kuisisioner UEQ