

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam era digital serba cepat ini, dengan dukungan teknologi informasi memudahkan pengguna untuk mengakses informasi baik melalui teknologi informasi berbasis aplikasi atau *website*. Menurut Kadir dan Triwahyuni dalam (Sutarman, 2021), perpaduan teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi akan membentuk teknologi informasi.. Mereka menekankan bahwa teknologi informasi memiliki peran yang signifikan dalam pengembangan sistem yang mampu memunculkan teknologi baru dengan efektif. Teknologi informasi memiliki peran penting dalam meningkatkan kinerja instansi terutama dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelayanan instansi, salah satunya dalam bidang pendidikan (Wijaya et al., 2021).

Pendidikan menjadi salah satu sektor yang secara signifikan terpengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan teknologi berbasis aplikasi atau *website* dalam konteks pendidikan telah menjadi sebuah tren yang semakin mendominasi dan membawa pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran, hubungan di antara peserta didik dan pengajar, serta lembaga pendidikan. Hal ini tidak diragukan lagi didukung oleh kemajuan teknologi yang membuat pembelajaran lebih interaktif, terjangkau, dan dapat diakses secara luas. Selain dapat berpengaruh pada pembelajaran, juga berpengaruh pada kinerja

pegawai serta kedisiplinan pegawai di sekolah tersebut (Wijaya et al., 2021).

Platform Merdeka Mengajar (PMM), dengan alamat <https://guru.kemdikbud.go.id/>, adalah salah satu bentuk pengaruh teknologi terhadap pendidikan. Diungkapkan dalam penelitian yang dipimpin oleh Arnes et al. (2023), platform Merdeka Mengajar adalah sebuah platform pendidikan sekaligus pendorong di balik upaya peningkatan kompetensi pendidik di Indonesia. Platform ini dikembangkan secara khusus melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, dengan berbagai fitur yang ditujukan untuk membantu pembelajaran secara daring.

Fitur yang disediakan seperti (1) modul pembelajaran interaktif, berisikan modul yang mencakup berbagai mata pelajaran di tingkat pendidikan. (2) video pembelajaran, berisikan video pembelajaran yang disediakan untuk memberikan pemahaman yang tentang materi pelajaran tertentu (3) latihan soal, menawarkan berbagai macam latihan soal guna mengukur seberapa jauh pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan (4) kuis interaktif, selain latihan soal, terdapat juga kuis interaktif yang dapat membantu siswa untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran secara menyenangkan (5) *e-book*, terdapat modul yang disediakan dalam format *e-book* yang dapat diunduh atau di akses secara online (6) diskusi dan forum, terdapat fasilitas yang menyediakan untuk berdiskusi dan berbagi informasi antara siswa dan guru (7) pemantauan kemajuan, terdapat fitur untuk guru untuk dapat memantau kemajuan siswa dalam seberapa baik siswa memahami materi pelajaran dan memberikan umpan balik yang sesuai (8) Pemetaan kompetensi, fitur ini berguna untuk membantu dalam pemetaan kompetensi siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku (9) ruang kelas virtual,

fitur ini menyediakan ruang kelas virtual yang memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi secara langsung melalui video konferensi (10) berita dan informasi pendidikan, fitur ini berisikan informasi terkini tentang pendidikan, kebijakan, dan berita terkait lainnya.

Penggunaan platform Merdeka Mengajar sudah cukup luas, dimana masing-masing instansi pendidikan telah menggunakan platform merdeka mengajar baik bagi guru, kepala sekolah, dinas pendidikan, guru madrasah. Fitur-fitur ini telah disosialisasikan oleh instansi pemerintah untuk para pengajar lewat berbagai sumber daya yang tersedia, misalnya secara langsung (daring) atau tidak langsung (daring). Secara langsung seperti bimbingan bimbingan teknis (Bimtek), lokakarya, *workshop*, dan lain-lain. Aplikasi Zoom, Google Meet, tutorial video Youtube, dan alat bantu lainnya digunakan untuk sosialisasi *online* (Darnita et al., 2022).

SMA Negeri 3 Singaraja, sekolah negeri di Jln. Pulau Natuna, Kelurahan Penarukan, Kecamatan Buleleng merupakan salah satu instansi pendidikan yang menggunakan platform Merdeka Mengajar (PMM). Memasuki tahun 1971, untuk pertama kalinya Indonesia membentuk Panitia Perancangan dan Koordinasi Pilot Proyek Pendidikan Komprehensif yang berfungsi menjadi forum diskusi sekaligus wahana perubahan pendidikan di Indonesia. Selanjutnya dikembangkan strategi untuk proyek sekolah pembangunan, hingga menghasilkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 0172/1971 tentang Sekolah Pembangunan. SMPP Negeri Singaraja dibuka pada bulan Januari 1976 dan mengikuti kurikulum Sekolah Menengah Atas (SMA) dari tahun 1976 hingga 1985.

Nama sekolah diubah dengan nama SMA Negeri 3 Singaraja pada tanggal 9 Agustus 1985, bersamaan dengan itu juga diberlakukannya kurikulum SMA.

Dengan disahkannya Undang-Undang Republik Indonesia No. 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, maka dengan segala peraturan oleh pemerintah yang menjadi acuan pelaksanaannya, maka kurikulum SMA tahun 1984 disesuaikan dengan kurikulum SMA tahun 1994. Hingga keluarnya keputusan Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Bali Nomor: 305/04-C/HK/2021 tentang Pengangkatan dan Pemberhentian Kepala SMA/SMK/MA di Wilayah Provinsi Daerah Tingkat I Bali terhitung mulai tanggal 1 Januari 2021, kepemimpinan SMAN 3 Singaraja dilanjutkan oleh bapak Dr. I Putu Eka Wilantara, M.Pd., Pada tahun 2021 SMAN 3 Singaraja lolos sebagai salah satu dari 5 Sekolah Penggerak di Provinsi Bali.

Peningkatan kurikulum pembelajaran di SMA Negeri 3 Singaraja, instansi menggunakan Platform Merdeka Mengajar yang dikeluarkan oleh Kemendikbud pada tahun 2022. Hasil observasi yang diperoleh dalam penyebaran angket terhadap 7 guru di SMA Negeri 3 Singaraja, dimana guru memiliki kesan senang terhadap aplikasi Platform Merdeka Mengajar karena dapat membantu dalam menerapkan kurikulum merdeka, membantu dalam mencari referensi untuk pembelajaran maupun untuk pengembangan diri. Sehingga guru menggunakan aplikasi Platform Merdeka Mengajar lebih dari 2 - 3 kali dalam seminggu hingga dapat menggunakan aplikasi Platform Merdeka Mengajar setiap hari, tujuannya yaitu (1) Untuk mencari modul ajar, (2) Untuk mengakses LMS berkaitan dengan tugas-tugas CGP, (3) Untuk mencari pelatihan mandiri dan referensi terkait dengan media pembelajaran, (4) Untuk mengakses perangkat ajar dan mencari contoh modul bahan ajar, (5) Untuk mengakses pengembangan diri untuk mengikuti pelatihan mandiri. Fitur yang paling sering di akses seperti pelatihan mandiri, pengelolaan kinerja, LMS,

asesmen pembelajaran, bukti karya, perangkat ajar, CP/ATP dan refleksi kompetensi. Tingkat kenyamanan yang didapatkan para guru di SMA Negeri 3 Singaraja mencapai rata-rata 80%, namun para guru sebenarnya mengalami kesulitan dalam mengakses pengelolaan kinerja yaitu saat mengupload modul ajar, mengakses refleksi kompetensi dan mengakses pengelolaan kinerja, mengakses LMS dan mencari video inspirasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka untuk mengetahui kualitas suatu produk sesuai standar sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna diperlukan analisis pengalaman pengguna. Hal ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan dan pemahaman pengguna (*user experience*) pada saat menggunakan produk tersebut (Wiwesa, 2021). *User experience* atau pengalaman pengguna dapat diartikan sebagai kesan, tanggapan, dan persepsi terhadap suatu sistem, produk, atau layanan yang digunakan oleh pengguna.. Menyelami sudut pandang dari beragam aspek dan mengenali lima jenis pengalaman pelanggan, yaitu *sensory (sense)*, *cognitive (think)*, *affective (feel)*, *physical (act)*, dan *social-identity (relate) experiences*. *User experience* Questionnaire (UEQ) yaitu sebuah pendekatan metode untuk menilai kualitas pengalaman pengguna. Secara keseluruhan, pengalaman pelanggan atau UX merujuk pada rangkaian pengalaman yang dialami pengguna terhadap suatu produk atau layanan serta tanggapan yang mereka berikan terhadap pengalaman tersebut menurut Derome, J. dalam (Wiwesa, 2021).

UEQ adalah metode yang dapat dimanfaatkan dalam mengukur *user experience* terhadap suatu sistem dan umumnya mudah serta cepat digunakan karena telah tersedia *framework*-nya dan dapat digunakan secara gratis (Schrepp, 2019). Didukung oleh (Aulia, 2024) bahwa *User experience Questionnaire*

memiliki manfaat antara lain memiliki pilihan untuk menilai aspek-aspek *user experience* secara cepat dimana hanya membutuhkan waktu 3-5 menit dalam menyelesaikan kuesioner serta memberikan alat bantu analisis berupa *UEQ data analysis tool* guna mendeskripsikan hasil penilaian dengan tepat. Oleh sebab itu, untuk dapat mengetahui pengalaman pengguna pada aplikasi platform merdeka mengajar dilakukan analisis agar dapat menilai tingkat pengalaman pengguna (*user experience*), penelitian ini juga menjadi awal mula analisis aplikasi PMM mengacu pada pengalaman pengguna melalui *User experience Questionnaire (UEQ)* sebagai instrumen evaluasi..

"Analisis Pengalaman Pengguna Platform Merdeka Mengajar Menggunakan *User experience Questionnaire (UEQ)*" adalah judul penelitian terkait oleh (Pramadewi et al., 2024) yang meneliti tentang analisis penggunaan aplikasi Platform Merdeka Mengajar dengan menggunakan metode *UEQ*. Dari hasil evaluasi, mendapatkan hasil Platform Merdeka Mengajar mendapat penilaian positif dari pengguna. Daya Tarik (1,85), Kejelasan (1,73), Efisiensi (1,69), Ketepatan (1,75), Stimulasi (1,84), dan Kebaruan (1,75), merupakan skor rata-rata yang diberikan oleh pengguna kepada Platform Merdeka Mengajar pada masing-masing dari enam aspek yang dievaluasi. Bagaimanapun, korelasi dengan tolok ukur *UEQ* menunjukkan potensi untuk pengembangan dalam aspek Kejelasan dan Efisiensi. Jika dibandingkan dengan aspek-aspek lain dalam *UEQ*, kedua aspek ini memiliki nilai rata-rata terendah.

Terdapat perbedaan pada subjek penelitian yang akan dilakukan, berdasarkan penelitian-penelitian terkait tersebut. (Pramadewi et al., 2024) melakukan penelitian terhadap subjek yang diteliti di SMK Negeri 1 Denpasar,

pada penelitian yang akan dilakukan subjek penelitian yaitu di SMA Negeri 3 Singaraja dengan pengguna yang ditentukan sesuai dengan *purposive sampling*. Sehingga pada penelitian ini dan penelitian sebelumnya memiliki karakteristik responden yang berbeda. Objek yang dilakukan penelitian sekarang yaitu aplikasi Platform Merdeka Mengajar dengan versi terbaru yang di *update* pada 24 April 2024.

Sesuai dengan permasalahan yang disampaikan, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna/pemahaman aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM). Sehingga, dibuatlah judul penelitian “**Analisis Penggunaan Aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM) Di SMA Negeri 3 Singaraja Dengan Menggunakan *User experience Questionnaire* (UEQ)**” dengan harapan nantinya mampu menawarkan manfaat terbaik terhadap aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM).

1.2 RUMUSAN MASALAH

Di bawah ini adalah rumusan masalah penelitian yang didasarkan pada penjabaran latar belakang di atas:

1. Bagaimana tingkat pemahaman pengguna terhadap aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM) di SMA Negeri 3 Singaraja?
2. Bagaimana pengalaman pengguna terhadap penggunaan aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM) di SMA Negeri 3 Singaraja?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang diharapkan sesuai rumusan masalah sebagaimana dijabarkan di atas yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan tingkat pemahaman pengguna terhadap aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM) di SMA Negeri 3 Singaraja.
2. Untuk menganalisis pengalaman pengguna terhadap penggunaan aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM) di SMA Negeri 3 Singaraja.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dalam proses pengujian aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM) di SMA Negeri 3 Singaraja, peneliti dapat memperoleh ilmu baru mengenai metode yang digunakan serta peneliti mengetahui tahapan-tahapan yang terdapat pada metode *User experience Questionnaire* (UEQ).

2. Manfaat Praktis

Dengan dilakukan pengujian terkait dengan aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM) di SMA Negeri 3 Singaraja, pengembang dan pengguna aplikasi PMM dapat mengetahui sejauh mana aplikasi PMM dapat berperan sesuai dengan standar *User experience Questionnaire* yaitu *attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation dan novelty*. Sehingga dapat memberikan rekomendasi atau masukan terhadap pihak Platform Merdeka Mengajar.

1.5 RUANG LINGKUP PENELITIAN

Ruang lingkup yang ditentukan dalam penelitian ini meliputi:

1. Responden yang ditentukan dalam penelitian ini yaitu pengguna Aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM) di SMA Negeri 3 Singaraja yang ditinjau dari pengguna guru.

2. Penelitian yang dilakukan untuk menganalisis penggunaan Platform Merdeka Mengajar (PMM) di SMA Negeri 3 Singaraja dengan menggunakan metode *User experience Questionnaire (UEQ)*.

