

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dampak teknologi sangat mempengaruhi perkembangan sistem pendidikan di Indonesia. Beberapa dekade terakhir telah terjadi perubahan dramatis dalam pendidikan Indonesia seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penggunaan teknologi dalam manajemen dan pembelajaran sekolah merupakan salah satu ciri utama dari perubahan ini. Pertama-tama, perkembangan teknologi telah mempermudah perolehan materi pendidikan. Siswa dan guru dapat mengakses berbagai sumber daya pendidikan, alat pembelajaran interaktif, dan platform pembelajaran daring kapan saja dan dari lokasi mana pun dengan menggunakan internet (Yona Sidratul Munti & Asril Syaifuddin, 2020). Hal ini telah membuka pintu bagi pendidikan jarak jauh (daring) atau e-learning, yang memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas tanpa terbatas oleh batasan geografis atau infrastruktur fisik. Selain itu, teknologi juga telah mengubah cara pengajaran dan pembelajaran dilakukan di dalam kelas. Penggunaan perangkat lunak pembelajaran interaktif, multimedia, dan simulasi telah membawa nuansa baru dalam pembelajaran, membuatnya lebih menarik dan berinteraksi bagi siswa. Guru dapat menggunakan teknologi untuk menyajikan materi pembelajaran dengan lebih dinamis dan beragam, sehingga meningkatkan minat belajar siswa dan

efektivitas pengajaran.

Dengan Kurikulum Merdeka merupakan salah satu inisiatif terbaru dalam pengembangan pendidikan di Indonesia yang diarahkan untuk meningkatkan relevansi, fleksibilitas, dan kreativitas dalam pembelajaran. Integrasi teknologi menjadi salah satu poin kunci dalam Konsep Kurikulum Merdeka ini (Mulyasa, 2023). Dengan memasukkan teknologi sebagai bagian integral dari kurikulum, diharapkan siswa tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga menjadi pencipta dan inovator dalam menghadapi tantangan masa depan yang semakin digital. Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang lebih besar bagi pengembangan keterampilan teknologi, seperti pemrograman, desain digital, dan literasi data, yang sangat penting dalam ekonomi digital global saat ini. Melalui platform digital, siswa dapat belajar secara mandiri dan kooperatif dengan bantuan Kurikulum Merdeka berbasis teknologi. Siswa dapat berinteraksi dengan guru dan siswa lain secara daring, mengerjakan proyek kelompok, dan mengakses berbagai alat pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi sangatlah berpengaruh terhadap siswa, mereka dapat belajar dengan sesuka hatinya sesuai dengan minat masing-masing dan dapat menyesuaikan gaya belajarnya. Lebih jauh, penggabungan teknologi ke dalam Kurikulum Merdeka mencakup pemanfaatan sumber daya dan program pendidikan yang inovatif, yaitu pemanfaatan *Augmented Reality (AR)*, *Virtual Reality (VR)*, dan pembelajaran berbasis permainan.

Ujian berbasis komputer mengacu pada ujian yang dilaksanakan menggunakan komputer, bukan kertas, pensil, atau pena untuk setiap pertanyaan. Siswa hanya perlu mengklik jawaban yang benar atau memasukkan jawaban jika pertanyaan bersifat deskriptif karena lembar soal dan lembar jawaban tersedia di

komputer. Jenis penilaian berbasis komputer ini cukup umum di banyak bidang, termasuk pendidikan, yang biasanya digunakan untuk mengidentifikasi kinerja siswa & mahasiswa dalam mata pelajaran atau mata kuliah tertentu (Lidya *et al.*, 2018). Penerapan sistem *Computer-Based Testing* (CBT) dalam ulangan atau ujian telah menjadi tren yang semakin populer dalam dunia pendidikan. Dalam CBT, siswa melakukan ujian atau ulangan menggunakan perangkat komputer yang terhubung ke jaringan atau sistem lokal. Metode ini menawarkan sejumlah keuntungan yang signifikan bagi siswa, guru, dan institusi pendidikan secara keseluruhan. Pertama, sistem CBT memberikan fleksibilitas waktu dan tempat dalam pelaksanaan ujian. Siswa dapat mengikuti ujian di waktu yang ditentukan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, tanpa terbatas oleh keterbatasan ruang atau waktu yang sering kali terjadi dalam ujian konvensional. Hal ini memungkinkan untuk penggunaan waktu yang lebih efisien dan fleksibel, serta mengurangi beban administratif bagi guru dalam mengatur dan mengawasi pelaksanaan ujian. Kedua, penggunaan CBT juga memberikan kemungkinan untuk personalisasi ujian. Sistem ini dapat diprogram untuk memberikan set soal yang berbeda-beda kepada setiap siswa, berdasarkan tingkat kesulitan atau materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, ujian menjadi lebih adil dan relevan dengan kemampuan masing-masing siswa, serta memberikan gambaran yang lebih akurat tentang pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, CBT juga memungkinkan untuk penyediaan umpan balik (*feedback*) yang cepat dan akurat kepada siswa setelah ujian selesai. Hasil ujian dapat diproses secara otomatis oleh sistem, sehingga siswa dan guru dapat segera mengetahui hasilnya. Ini memungkinkan untuk evaluasi yang lebih cepat dan tepat terhadap kemajuan

belajar siswa, serta memberikan kesempatan untuk intervensi atau perbaikan yang diperlukan lebih cepat. Meskipun demikian, penerapan CBT juga menghadapi beberapa tantangan, seperti kebutuhan akan infrastruktur teknologi yang memadai, pelatihan bagi siswa dan guru dalam penggunaan sistem, serta masalah keamanan dan kejujuran dalam pelaksanaan ujian. Namun, dengan manfaat yang ditawarkan, serta upaya untuk mengatasi tantangan tersebut, sistem CBT diharapkan dapat terus menjadi solusi yang efektif dalam pelaksanaan ujian di lingkungan pendidikan.

SMA Negeri 1 Manggis telah berdiri pada tahun 1981 tepatnya pada tanggal 20 Mei 1981 di atas lahan seluas 3668,36 m². SMA Negeri 1 Manggis berlokasi di Jalan Raya Ulakan, Nomor 81, Ulakan, Kec. Manggis, Kabupaten Karangasem. Sejak tahun 2023, SMA Negeri 1 Manggis telah beralih menggunakan sistem *Computer-Based Testing* (CBT) sebagai bagian dari pendekatan pendidikan yang lebih modern dan efisien. Pergeseran ini menunjukkan komitmen sekolah untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Dengan adopsi CBT, siswa tidak hanya dapat melakukan ujian secara digital tetapi juga memiliki akses ke berbagai fitur yang memungkinkan pengukuran dan analisis yang lebih baik terhadap kemajuan belajar mereka. Selain itu, penggunaan CBT juga dapat meningkatkan efisiensi dalam administrasi ujian, mengurangi penggunaan kertas, dan meminimalkan kesalahan pengolahan data. Ini merupakan langkah positif dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan teknologi di era digital saat ini.

Setelah melakukan observasi di SMA Negeri 1 Manggis kepada penanggung jawab sistem CBT Garuda yaitu bapak Putu Agus Hadinata, S.Pd. dengan metode wawancara ditemukan bahwa sistem ini sering digunakan pada

proses evaluasi kegiatan pembelajaran, yaitu pada saat SAS(Sumatif Akhir Semester) dan UAS(Ujian Akhir Sekolah). Kelas X, XI, dan XII menggunakan sistem ini. Cara kerja sistem ini yaitu, guru mata pelajaran mengumpulkan soal dan kunci jawaban kepada admin kemudian admin akan menginput ke sistem sehingga soal bisa dikerjakan oleh siswa.

Selain itu dilakukan juga observasi kepada 13 orang siswa yang telah menggunakan sistem GARUDA CBT SMA Negeri 1 Manggis dengan bantuan Google Form. Berikut adalah beberapa temuan dari observasi tersebut: Siswa mengakses sistem pada saat sumatif akhir semester (SAS) atau pada saat ujian akhir sekolah. Sebanyak 84% siswa menyatakan bahwa masih merasa kesulitan dalam menggunakan sistem. Salah satu kesulitan yang ditemukan adalah sering kali saat mengerjakan soal tidak muncul gambar, selain itu jika ponsel yang siswa gunakan layarnya mati maka akan langsung terblokir karena terdeteksi melakukan kecurangan. Fitur-fitur yang ada pada sistem ini yaitu fitur login, mengerjakan soal, jadwal ujian, ruang ujian dan verifikasi token. Rata-rata kenyamanan penggunaan sistem ini adalah 85%.

Berdasarkan permasalahan tersebut terkait penggunaan sistem Garuda CBT SMA Negeri 1 Manggis perlu dilakukan analisis untuk mengukur seberapa paham pengguna terhadap sistem CBT SMA Negeri 1 Manggis. Pada penelitian ini dibantu dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk melakukan analisis pada sistem Garuda CBT SMA Negeri 1 Manggis. Pemilihan metode ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Masruroh et al., 2023) dengan judul “Analisis Kepuasan Pengguna pada Layanan Aplikasi Mobile Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)” User

Experience Questionnaire (UEQ) adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna serta bisa dipakai dengan cara *free*. Terdapat enam aspek yang diukur yaitu: daya tarik, kejelasan, efisien, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Kelebihan menggunakan UEQ dibanding dengan metode yang lain merupakan keseluruhan 3 pandangan ialah daya tarik, mutu efisien serta hedonis. Ketersediaan perlengkapan analisa Informasi *Analysis Tool* yang mempermudah pengukuran pengalaman UEQ. Jadi sesuai yang dipaparkan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman pengguna melalui penggunaan *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ adalah ukuran konteks digital suatu sistem atau konteks digital lainnya yang telah terbukti berfungsi dengan baik. Hasil pengujian dapat berfungsi sebagai landasan dan serangkaian pedoman untuk menciptakan sistem masa depan yang memenuhi kebutuhan pengguna. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Ratnawati & Faris, 2023) dengan judul “Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Tokopedia Dengan Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)” *User Experience Questionnaire* (UEQ) adalah alat evaluasi yang dirancang untuk mengukur seberapa baik suatu sistem, layanan, atau produk digunakan oleh penggunanya. Tujuan UEQ adalah untuk mengumpulkan informasi mengenai kesan pengguna. Komponen penting dari pengalaman pengguna, termasuk daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan, dapat diukur dengan baik menggunakan model UEQ.

Berdasarkan uraian serta permasalahan yang disampaikan, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengalaman pengguna *sistem* GARUDA CBT SMA Negeri 1 Manggis. Maka dari itu dibuatkanlah judul penelitian “**Analisis Penggunaan *Sistem* Garuda CBT SMA Negeri 1 dengan menggunakan *User***

Experience Questionnaire (UEQ)” yang nantinya diharapkan dapat memberi manfaat yang lebih baik terhadap Sistem Garuda CBT SMA Negeri 1 Manggis.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis sampaikan di atas, adapun permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana tingkat pemahaman pengguna terhadap sistem Garuda CBT SMA Negeri 1 Manggis?
- b. Bagaimana pengalaman pengguna sistem Garuda CBT SMA Negeri 1 Manggis dengan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan di atas adapun tujuan yang diharapkan, yaitu:

- a. Untuk mendeskripsikan tingkat pemahaman pengguna sistem Garuda CBT SMA Negeri 1 Manggis.
- b. Untuk menganalisis pengalaman pengguna sistem Garuda CBT SMA Negeri 1 Manggis dengan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Dalam proses pengujian sistem Garuda CBT SMA Negeri 1 Manggis, peneliti dapat memperoleh ilmu baru mengenai metode yang digunakan serta

tahapan - tahapan apa saja yang terdapat pada metode UEQ.

b. Manfaat Praktis

Dengan dilakukan pengujian terkait dengan sistem Garuda CBT SMA Negeri 1 Manggis, pengembang dan pengguna sistem Garuda CBT SMA Negeri 1 Manggis dapat mengetahui sejauh mana sistem Garuda CBT dapat berperan sesuai dengan standar UEQ yaitu *attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation dan novelty*.

1.5 RUANG LINGKUP PENELITIAN

Adapun ruang lingkup penelitian yang ditentukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Ruang lingkup penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan sistem Garuda CBT SMA Negeri 1 Manggis dengan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*.
- b. Responden yang dalam penelitian ini merupakan siswa SMA Negeri 1 Manggis kelas XI yang sudah pernah menggunakan sistem Garuda CBT SMA Negeri 1 Manggis mata Pelajaran TIK.