

ANALISIS USABILITY PADA PLATFORM GREДУ BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SAYUNG DEMAK

Muayyad Billah^{1*}, Mukhamad Farkhan¹, Wahyu Indra Ardiyanto¹, Riska Dami
Ristanto¹

¹Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Semarang

*muayyadbillah238@students.unnes.ac.id

Received: December 21st, 2022

Revised: June 18th, 2023

Accepted: August 26th, 2023

ABSTRACT

GREДУ Learning is a web-based learning platform and application that provides features to be able to upload and access assignments in the form of files, images and videos regarding learning to students related to the material to be studied. Usability is an aspect that can be used as a basis for measuring the level of success regarding the implementation of a platform or device system to achieve goals. The research method used is Usability testing using the USE Questionnaire. USE Questionnaire is a questionnaire that is used to measure usability consisting of, efficiency, effectiveness and level of satisfaction. This test was carried out using the ADDIE method and based on the USE Questionnaire with the 4 aspects used in the USE Questionnaire, namely Ease of Use, Ease of Learning, Satisfaction and Usefulness. The purpose of this study was to determine the level of use of the GREДУ Learning platform for students. Based on the results of the analysis, the total percentage value is 76.08%. So it can be concluded that the use of the GREДУ Learning platform is feasible and can be used as a learning platform.

Keywords: *GREДУ belajar, usability; USE questionnaire*

PENDAHULUAN

Platform GREДУ Belajar adalah aplikasi pembelajaran gratis yang dapat digunakan diberbagai end device, GREДУ Belajar merupakan platform yang berbasis aplikasi dan website. Pada platform yang berbasis website dapat diakses pada browser internet, sementara untuk yang berbasis aplikasi dapat diakses secara free yang dapat diunduh dimasing-masing store perangkat. (Joy et al., 2018) Platform GREДУ Belajar digunakan untuk kegiatan belajar-mengajar yang nantinya akan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Platform

GREDU Belajar menyediakan berbagai fitur didalamnya seperti, mengunggah materi, tugas dan melihat anggota kelas. (Marbun et al., 2021)

Platform GREDU Belajar dapat mempermudah kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh misalnya, ketika pendidik membagikan materi dan mengunggah tugas maka peserta didik dapat mengakses materi serta dapat mengumpulkan tugas melalui fitur tugas yang ada di platform tersebut. Platform GREDU Belajar memiliki kelebihan salah satunya adalah pengguna dapat mengunggah dan mengakses tugas yang berbentuk file, gambar dan video mengenai kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. (Sufandi et al., 2022)

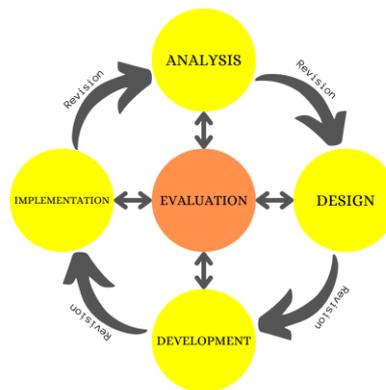
Usability menurut Marthasari dan Hayatin (2017) merupakan analisis kualitatif yang memastikan apakah efisien jika pengguna menerapkan interface pada sebuah platform. Sebuah platform dapat dikatakan *usable* apabila dapat digunakan secara efektif, efisien dan transparan. *Usability* merupakan sebuah aspek yang menjadi pedoman utama dalam pengukuran tingkat keberhasilan mengenai implementasi sebuah platform atau sistem perangkat. Jadi, *usability* berpusat kepada pengguna apakah dapat memperoleh yang menjadi tujuannya melalui penggunaan platform.

Observasi yang berkaitan dengan *usability* ini dilaksanakan oleh Muayyad, Farkhan, Wahyu. Pada observasi kali ini, metode yang dimanfaatkan untuk menguji *usability*, yaitu menggunakan Questionnaire. USE Questionnaire adalah sebuah kuesioner yang dimanfaatkan untuk mengukur kegunaan yang terdiri dari, efisiensi, efektifitas dan tingkat kepuasan. Kuesioner yang digunakan mencakup antara lain, kemudahan penggunaan, kemudahan memahami dan tingkat kepuasan pengguna. Pengukuran ini penting, yaitu agar memahami seberapa besar kelayakan platform GREDU Belajar dari berbagai sudut, misalnya user dan peneliti lain.

Hasil penjelasan tersebut dengan berdasarkan penelitian bahwa platform Gredu Belajar berguna dalam membantu dan menyokong pendidik dan peserta didik dalam proses belajar-mengajar. Maka dari itu, peneliti melakukan observasi terhadap peserta didik di SMKN 1 Sayung, Demak untuk mengetahui penggunaan dan pemanfaatan platform GREDU Belajar dalam kegiatan belajar-mengajar dapat dilakukan dengan efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Model observasi yang dilakukan di SMK N 1 Sayung, Demak pada November 2022 dengan mata pelajaran konten kreator, dengan jumlah responden berjumlah 13 peserta didik. Model yang dipergunakan pada observasi kali ini adalah ADDIE (Analysis Design Development Implementation Evaluation) dengan berbasis Questionnaire.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Pada tahap analisis, peneliti menganalisis permasalahan peserta didik yang mengalami kendala memahami materi pada pelajaran konten kreator melalui kuesioner. Kemudian dibuat platform pembelajaran guna meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi yang dimana memanfaatkan salah satu aplikasi yang bernama GREDU Belajar. Setelah itu peneliti memasukkan materi dan memberikan tugas berupa membuat desain poster pada software CorelDRAW dengan tampilan menarik ke dalam platform GREDU Belajar yang dapat diakses oleh semua peserta didik. Pada tahapan implementasi, peneliti memberikan sebuah kuosioner yang memiliki penilaian angket validasi.

Tabel 1. Skala Kriteria Pengukuran

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Setelah itu dilakukan uji coba platform tersebut oleh peserta didik kelas X dan XI. Pertama, melakukan uji platform GREДУ Belajar untuk melihat apakah layak digunakan atau tidak. Kedua, menggunakan platform GREДУ Belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, Pada tahap evaluasi peneliti melakukan penilaian terkait keefektifan uji coba platform yang terdapat materi konten kreator dengan menggunakan perhitungan berdasarkan data hasil belajar. Sehingga hasil data yang telah dilakukan akan dilakukan evaluasi untuk ditinjau lebih lanjut apakah layak digunakan atau tidak (Iranty dkk., 2023; Prisuna, 2021, Putra dkk., 2022; Winanda dkk., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil penggunaan usability pada platform GREДУ Belajar dengan menggunakan metode ADDIE pada peserta didik di SMK Negeri 1 Sayung, Demak. Platform GREДУ Belajar dapat digunakan pendidik dalam memberikan materi yang dapat dipahami dan tugas yang nantinya dapat diakses serta dikerjakan oleh peserta didik. Berikut merupakan hasil analisis yang sudah dilaksanakan.

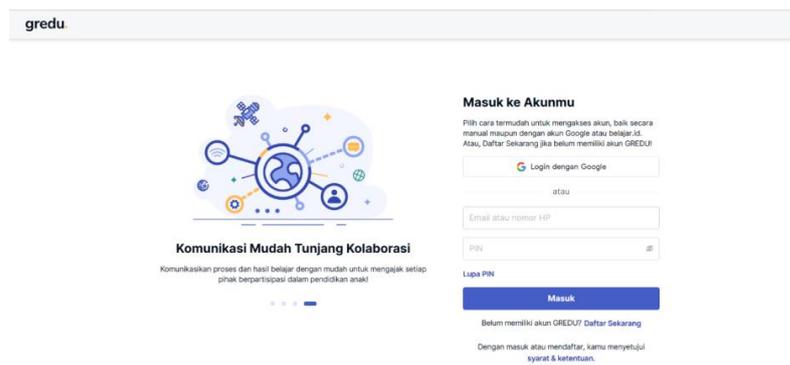
a. Hasil Analisis (*Analysis*)

Setelah melakukan penelitian, dilakukan analisis proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Sayung, Demak yang perlu dicari solusinya. Platform pembelajaran ini digunakan untuk memudahkan pemahaman siswa dan pendidik dalam memberikan materi dan tugas. Platform pembelajaran ini telah di ujicoba dan di sesuaikan dengan jenjang peserta didik, sehingga pembelajaran dapat digunakan dengan efektif dan efisien. Maka dengan adanya platform pembelajaran ini, diharapkan juga dapat mempermudah proses pembelajaran misalnya, ketika pendidik berhalangan hadir dan ketika terjadi pembelajaran jarak jauh yang mengharuskan peserta didik tetap melaksanakan proses pembelajaran.

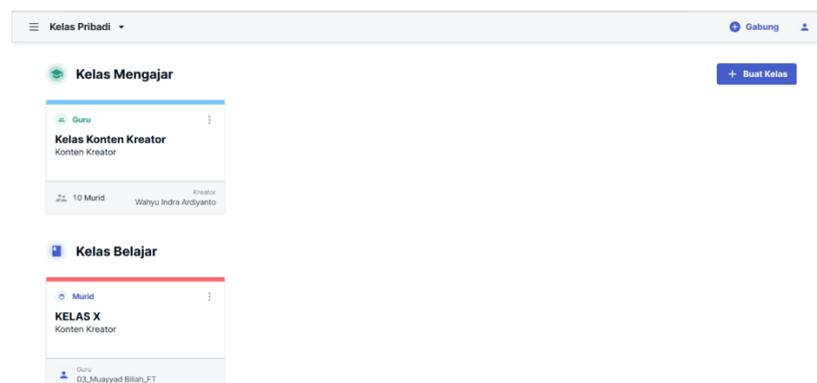
b. Hasil Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dimulai dengan membuat *form* kelas dan *form* tugas pada platform GREДУ Belajar. Kemudian selanjutnya mulai menyusun materi dan tugas yang nantinya akan disubmit pada platform GREДУ Belajar. Struktur dari perancangan pembelajaran pada platform GREДУ Belajar dilakukan dengan menentukan konsep, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, asesmen, glosarium dan daftar pustaka. Selanjutnya adalah menyusun kuesioner yang nantinya akan digunakan untuk menentukan penilaian mengenai usability pada platform GREДУ Belajar. {Formatting Citation}

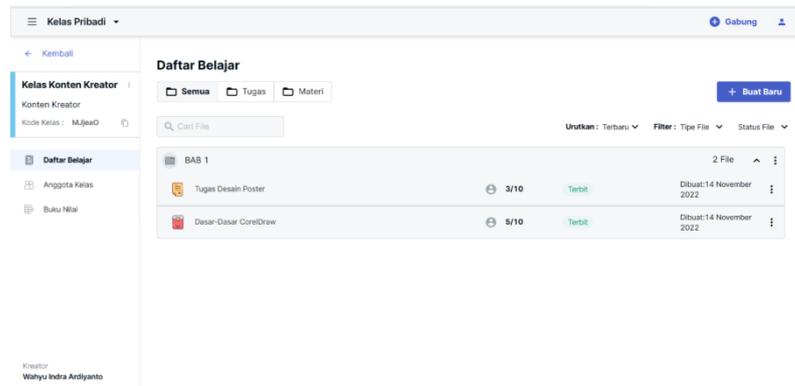
Platform pembelajaran ini merupakan platform yang berbasis aplikasi dan website yang dapat diakses Play Store dan browser. Berikut ini merupakan tampilan dari platform GREДУ Belajar.



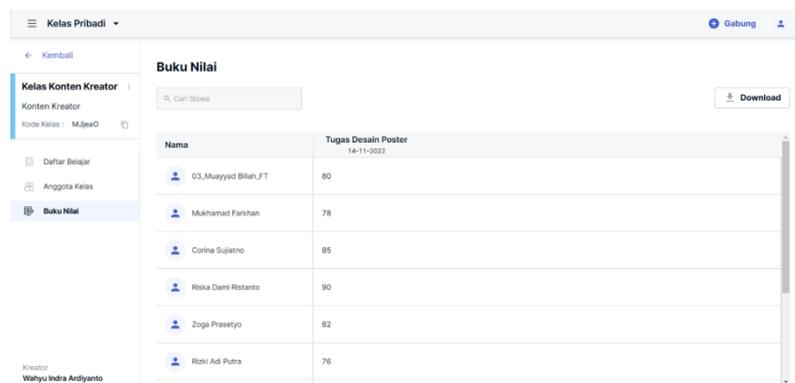
Gambar 2. Tampilan Login



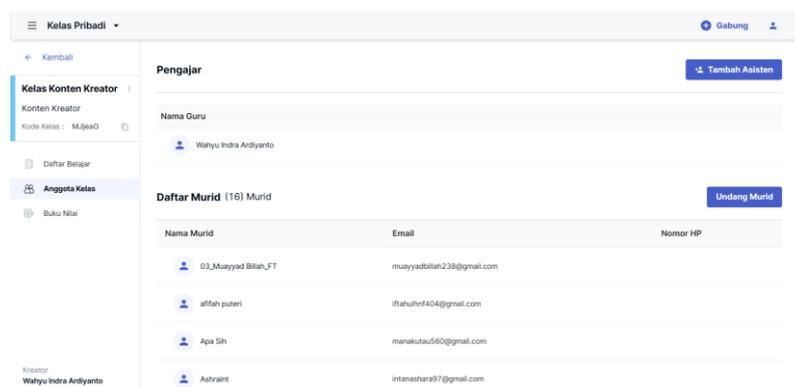
Gambar 3. Tampilan Dashboard



Gambar 4. Tampilan Daftar Belajar



Gambar 5. Tampilan Nilai Peserta Didik



Gambar 6. Tampilan Daftar Peserta Didik

c. Hasil Pengembangan (Development)

Pada tahap ini dimulai dengan menguji coba platform apakah dapat berfungsi dan berjalan dengan baik atau tidak. Kemudian menyusun materi dan tugas yang akan digunakan pada platform pembelajaran. Kemudian

dilakukan penilaian usability pada platform GREДУ Belajar antara lain sebagai berikut.

1) Validasi Ahli Materi

Merancang pernyataan yang berbasis Questionnaire yang akan diakses dan para peserta didik memberikan jawaban mereka. Terdapat 4 kriteria dengan jumlah 20 pernyataan yang diuraikan seperti pada dibawah ini.

Tabel 2. Pernyataan USE Questionnaire.

No.	Pertanyaan
Ease of Use	
1.	Apakah platform GREДУ Belajar mudah digunakan?
2.	Apakah platform GREДУ Belajar mudah dipahami?
3.	Apakah platform GREДУ Belajar dapat dengan cepat dan mudah menghindari kesalahan dalam penggunaannya?
4.	Pengguna tidak melihat adanya ketidak konsistenan selama menggunakan platform GREДУ Belajar?
5.	Apakah tampilan menu dalam platform GREДУ Belajar mudah dikenali?
6.	Apakah platform GREДУ Belajar <i>user friendly</i> ?
Ease of Learning	
1.	Apakah platform GREДУ Belajar dapat mudah dipelajari dalam cara penggunaannya?
2.	Apakah platform GREДУ Belajar mudah diingat dalam cara penggunaannya?
3.	Apakah platform GREДУ Belajar dapat dipahami dengan cepat?
Satisfaction	
1.	Apakah platform GREДУ Belajar seperti yang diharapkan?
2.	Apakah platform GREДУ Belajar nyaman digunakan?
3.	Apakah platform GREДУ Belajar menyenangkan untuk digunakan?
Usefulness	
1.	Apakah platform GREДУ Belajar bermanfaat bagi pengguna?
2.	Apakah platform GREДУ Belajar mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai diharapkan?
3.	Apakah platform GREДУ Belajar sesuai dengan kebutuhan?
4.	Apakah platform GREДУ Belajar membantu Anda menjadi lebih efektif?
5.	Apakah platform GREДУ Belajar membantu Anda menjadi produktif?
6.	Apakah platform GREДУ Belajar dapat menghemat waktu saat Anda menggunakannya?
7.	Apakah platform GREДУ Belajar membuat hal-hal yang ingin anda capai lebih mudah dilakukan?
8.	Apakah platform GREДУ Belajar memberi anda lebih banyak kendali atas aktivitas dalam hidup anda?

2) Validasi Media

Responden penelitian adalah para peserta didik yang berjumlah 13 orang yang telah mengisi kuesioner dengan memanfaatkan fitur pada Google Classroom. Responden diminta untuk mengisi kuesioner yang sudah disiapkan dengan pernyataan dan pilihan jawaban sebanyak 5 sampel dengan nilai persentase sebagai berikut.

Tabel 3. Persentase Kriteria Kelayakan

ANGKA (%)	KATEGORI KELAYAKAN
<21	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

d. Hasil Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini, sebelum melakukan uji coba platform GREДУ Belajar, para peserta didik melakukan tes berupa membuat desain poster pada software CorelDRAW dengan tema bebas yang nantinya dikumpulkan pada fitur pengumpulan tugas di platform GREДУ Belajar. Dari total 13 peserta didik hanya beberapa yang mengumpulkan tugas tersebut pada platform GREДУ Belajar. (Tegeh & Kirna, 2013)

Setelah peserta didik mencoba menggunakan platform GREДУ Belajar dengan mengakses materi dan mengumpulkan tugas yang sudah diberikan. Peserta didik diminta untuk mengisi kuesioner yang sudah disiapkan pada fitur Google Classroom dengan jumlah sebanyak 20 pernyataan.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Aspek *Usability*

NO	ASPEK <i>USABILITY</i>	SKOR RESPONDEN	SKOR MAKSIMAL	(%)
1	<i>Usefulness</i>	397	520	76,35%
2	<i>Ease of Use</i>	296	390	75,90%
3	<i>Easy of Learning</i>	148	195	75,90%

4	<i>Satisfaction</i>	148	195	75,90%
	Total	989	1300	76,08%

Pengukuran *usability* yang dilakukan terdiri dari 4 (empat) aspek pada USE kuesioner, yaitu meliputi aspek *Usefulness*, *Easy of Use*, *Easy of Learning* dan *Satisfaction*. Cara yang digunakan adalah dengan menjitong persentase jawaban dari seluruh responden, yaitu dengan total keseluruhan sebanyak 13 peserta didik.

Hasil perhitungan pada tabel diatas dengan menggunakan USE Questionnaire yang diperoleh dari hasil perhitungan dan persentase dari data yang sudah ada. Dengan hasil pengukuran *Usefulness* dengan total persentase sebesar 76,35% , *Ease of Use* sebesar 75,90% , *Easy of Learning* sebesar 75,90% dan *Satisfaction* sebesar 75,90% dengan total persentase keseluruhan dari ke 4 aspek sebesar 76,08%. Hasil dari pengukuran *usability*, yaitu dengan mengkorelasi skor yang sudah diperoleh dengan keseluruhan nilai responden sebesar 989 dengan maskimal nilai responden sebesar 1.300. Kemudian akan didapat hasil dari uji *usability*, yaitu sebesar 76,08%. (Sugihartini & Yudiana, 2018)

e. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Ini merupakan tahap akhir dari model ADDIE yang berfungsi untuk mengevaluasi platform pembelajaran informatika sehingga setelah melakukan tahap evaluasi dapat diketahui letak permasalahan dan dapat dicari solusinya yang nanti akan diperbaiki kembali. Setelah melakukan uji coba pada peserta didik, diketahui bahwa respon dan hasil dari peserta didik adalah masih kurang memahami dalam menggunakan platform GREDU Belajar, namun setelah mencoba dan berusaha memahami peserta didik akhirnya dapat menggunakan platform GREDU Belajar sehingga kedepannya platform ini dapat digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis dari platform pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan USE Questionnaire. Dengan ini, dapat ditarik kesimpulan jika penggunaan platform GREДУ Belajar ini benar valid. Pada uji validitas ditunjukkan nilai memenuhi nilai correlation rhitung dari 20 pertanyaan yang melebihi dari nilai rsyarat yaitu bernilai 0.553. Cara yang digunakan adalah dengan menghitung persentase jawaban dari 20 seluruh responden dengan total keseluruhan sebanyak 13 responden. (Fitriyah et al., 2021)

Media pembelajaran dengan menggunakan platform GREДУ Belajar ini mendapat jawaban atau respon yang relatif positif dari siswa dengan melihat hasil keseluruhan pengukuran use questionnaire dengan hasil pengukuran 4 aspek pertanyaan, yaitu *Usefulness* dengan total persentase sebesar 76,35%, *Ease of Use* sebesar 75,90%, *Easy of Learning* sebesar 75,90% dan *Satisfaction* sebesar 75,90% dengan total persentase keseluruhan dari ke 4 aspek sebesar 76,08%. maka dapat diartikan bahwa hasil pengukuran usability pada platform GREДУ Belajar memiliki nilai, yaitu “layak” untuk digunakan sebagai platform pembelajaran.

Platform GREДУ Belajar dapat memfasilitasi pembelajaran jarak jauh bagi pendidik dan peserta didik. Sebagai contoh, ketika pendidik berbagi materi dan mengunggah tugas, peserta didik dapat mengakses materi tersebut dan mengumpulkan tugas melalui fitur tugas di platform tersebut. Salah satu kelebihan platform ini adalah pengguna dapat mengunggah dan mengakses berbagai jenis file, termasuk dokumen, gambar, dan video, yang terkait dengan materi yang sedang dibahas. (Firmansyah, 2018)

Terdapat berbagai fitur yang dimiliki GREДУ belajar yang dimana dapat memudahkan baik pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran seperti, mengunggah materi, tugas dan melihat anggota kelas. Penggunaan fitur materi seperti mengunggah materi bahan ajar dan dasar-dasar aplikasi corel draw dengan platform GREДУ belajar dapat mempermudah peserta didik untuk mengakses materi yang diberikan.

Didalam platform GREДУ Belajar terdapat satu soal yang berisi tugas pembuatan design poster menggunakan CorelDRAW. Peserta didik diberikan waktu dua hari untuk dapat menyelesaikan dan mengunggah hasil desain yang

telah jadi ketempat pengumpulan tugas yang berada didalam platform GREДУ Belajar.

SIMPULAN

GREДУ Belajar adalah platform yang berbasis aplikasi dan website yang digunakan untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil rekap nilai ukur *usability* dengan menggunakan metode ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation) dan menggunakan Questionnaire. Dari hasil pengukuran ke empat aspek *usability* dengan nilai total persentase sebesar 76,08%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform GREДУ Belajar sudah layak dan dapat digunakan sebagai platform pembelajaran untuk mempermudah para peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Septantiningtyas, N. (2019). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh dengan Aplikasi Google Class Terhadap Hasil Belajar. *Edureligia Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 1–5.
- Firmansyah, R. (2018). Usability Testing Dengan Use Questionnaire Pada Aplikasi Sipolin Provinsi Jawa Barat. *SWABUMI: Ilmu Komputer, Manajemen, dan Sosial*, 6(1), 1–7.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Iranti, A. D., Asih, S. R., Putra, Z. H., & Alim, J. A. (2023). Peningkatan pengetahuan tentang garis bilangan melalui permainan loncat garis. *Indonesian Journal of Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education*, 2(1), 25 - 33.
- Joy, R., Ventayen, M., Estira, K. L. A., & Guzman, M. J. De. (2018). Usability Evaluation of Google Classroom: Basis for the Adaptation of GSuite E-

- Learning Platform. *Proceeding of 5th International Conference on Studies in Business, Management, Education and Law*, 5(1), 47–51.
- Marbun, J., Sinaga, S. J., Keguruan, F., Hkbp, U., & Medan, N. (2021). *Jurnal Basicedu*. 5(5), 3299–3305.
- Marthasari, G. I., & Hayatin, N. (2017). *Analisis Usability Terhadap Sistem Lective Gegulang. Prosiding Sentra: Seminar Teknologi dan Rekayasa*, 1–8.
- Prisuna, B. F. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Meet terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 137–147.
<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i2.39160>
- Putra, Z. H., Hermita, N., Yuliani, S., & Fatmawilda, F. (2022). The effects of gender, study major, and year of study on prospective teachers' mathematical, didactic, and technological knowledge. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education*, 5(2), 243- 253.
- Sufandi, U. U., Priono, M., & Aprijani, D. A. (2022). *Uji Usability Fungsi Aplikasi Web Sistem Informasi Dengan Use Questionnaire (Studi Kasus : Aplikasi Web Sistem Informasi Tiras Dan Transaksi Bahan Ajar)*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19(1), 24–34.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Winanda, W., Putra, Z. H., Zufriady, Z. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan bantuan media tulang napier terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD IT Diniyah Pekanbaru. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 250 – 260.
<http://dx.doi.org/10.31258/jta.v3i2.250-260>
-