

## Evaluasi *Usability* eLearning UNSULBAR Selama Masa Belajar Dari Rumah (BDR)

Firdaus\*<sup>1</sup>, Rasydianah<sup>2</sup>, M. Irfan<sup>3</sup>, Masyitha Wahid<sup>4</sup>, Nurhidayah<sup>5</sup>, Nur Amaliah<sup>6</sup>

<sup>1,3,4,5,6</sup> Universitas Sulawesi Barat/Prodi Pendidikan Biologi FKIP

Jalan Prof. Dr. Baharuddin Lopa, SH, Talumung, Majene

<sup>2</sup>Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Majene

Jalan Poros Majene-Mamuju, Pamboang

\*e-mail: [firdaus@unsulbar.ac.id](mailto:firdaus@unsulbar.ac.id)

### Abstrak

Kegiatan belajar mengajar pada semester gasal 2020/2021 di perguruan tinggi se-Indonesia dilaksanakan secara daring untuk meminimalisir resiko serta dampak yang ditimbulkan akibat penularan COVID-19. Universitas Sulawesi Barat mengembangkan eLearning UNSULBAR untuk mendukung masa belajar dari rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kebergunaan (*usability*) eLearning UNSULBAR dari sudut pandang pengguna. Pengukuran *usability* menggunakan *USE Questionnaire* yang meliputi aspek *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Data dianalisis menggunakan Microsoft Excel dan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua aspek *usability* termasuk kategori layak dengan rincian *usefulness* sebesar 68,18 %, *ease of use* sebesar 69%, *ease of learning* sebesar 72,2%, dan *satisfaction* sebesar 64,52%. Adapun hasil *usability* secara keseluruhan sebesar 68,2% yang berada pada kategori layak digunakan.

**Kata kunci**— *eLearning UNSULBAR, usability, USE Questionnaire*

### Abstract

*Teaching and learning activities in the odd semester of 2020/2021 in universities throughout Indonesia are carried out online to minimize the risks and impacts caused by the transmission of COVID-19. Universitas Sulawesi Barat developed eLearning UNSULBAR to support learning from home. This study aims to determine the usability of eLearning UNSULBAR from the user's point of view. Usability measurements using the USE Questionnaire which includes aspects of usefulness, ease of use, ease of learning, and satisfaction. Data were analyzed using Microsoft Excel and SPSS. The results showed that all aspects of usability were categorized as worthy of use with the usefulness of 68.18%, ease of use of 69%, ease of learning of 72.2%, and satisfaction of 64.52%. The overall usability result is 68.2% which is in the worthy of use category.*

**Keywords**— *eLearning UNSULBAR, usability, USE Questionnaire*

## 1. PENDAHULUAN

Penyebaran COVID-19 di Indonesia pada bulan Juni 2020 yang tidak menunjukkan adanya tanda penurunan, mendorong Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia mengeluarkan Surat Keputusan Bersama<sup>[1]</sup> yang menyepakati bahwa proses belajar mengajar di jenjang pendidikan tinggi pada semester gasal 2020/2021 di semua zona wajib diselenggarakan secara daring sebagai upaya pencegahan penularan di lingkungan pendidikan.

Universitas Sulawesi Barat telah mengembangkan eLearning UNSULBAR sejak semester genap tahun akademik 2019/2020 dan pada semester gasal tahun akademik 2020/2021 penggunaannya semakin masif yang diperkuat dengan Keputusan Rektor Universitas Sulawesi Barat<sup>[2]</sup> yang menetapkan eLearning UNSULBAR sebagai media pembelajaran daring utama dalam masa pandemi COVID-19 di Lingkup Universitas Sulawesi Barat.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan merupakan fakultas dengan kelas terbanyak di eLearning UNSULBAR yaitu 163, disusul oleh Fakultas Ekonomi sebanyak 120 kelas dan Fakultas Peternakan dan Perikanan sebanyak 95 kelas. Total kelas di eLearning UNSULBAR saat ini adalah 785 kelas<sup>[3]</sup>. Penggunaan yang masif ini perlu dievaluasi sebagai bagian dari perbaikan berkelanjutan untuk meningkatkan mutu pelayanan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kebergunaan (*usability*) eLearning UNSULBAR di Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Sulawesi Barat dari sudut pandang mahasiswa. Pengukuran *usability* menggunakan *USE Questionnaire* yang meliputi aspek *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Penelitian ini penting untuk mengetahui tingkat kelayakan eLearning UNSULBAR dari sudut pandang pengguna.

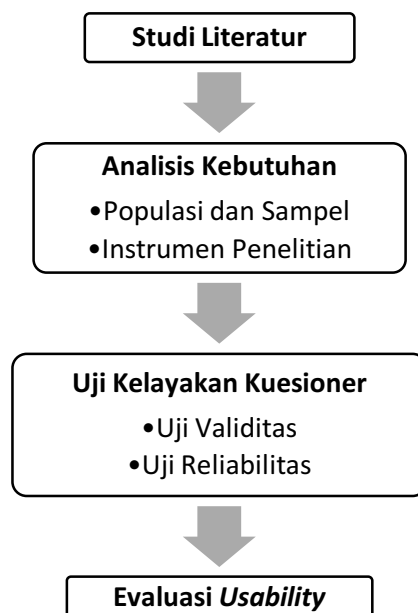
## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan September sampai dengan Bulan Desember 2020 secara daring.

### 2.2 Tahapan Penelitian

Penelitian yang dilakukan terdiri dari empat tahapan sebagaimana yang ditunjukkan pada Gambar. 1, yaitu:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

- a. Studi Literatur  
 Penelitian diawali dengan melakukan studi literatur mengenai eLearning UNSULBAR, *Usability*, dan *USE Questionnaire*.
- b. Analisis Kebutuhan  
 Pada tahapan analisis kebutuhan, dilakukan penentuan populasi dan sampel serta penentuan instrumen penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna eLearning UNSULBAR pada Mata Kuliah Sistematika Hewan Kelas A, B, dan C Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Sulawesi Barat sebanyak 54 mahasiswa. Penentuan ukuran sampel penelitian dilakukan berdasarkan rumus Slovin (Persamaan 1) dengan taraf kesalahan (e) 5%.

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \tag{1}$$

Instrumen penelitian yang digunakan adalah *USE Questionnaire* terdiri dari 30 butir pertanyaan yang meliputi aspek *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Kuesioner ini diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia kemudian didesain dalam *Google Formulir* dan disebarakan secara daring. Untuk keperluan analisis kuantitatif penelitian, maka responden diberikan lima alternatif jawaban dengan menggunakan skala pengukuran *Likert* (Tabel 1).

Tabel 1. Kriteria Pengukuran Skala

Skor	Kriteria Jawaban
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

- c. Uji Kelayakan Kuesioner  
 Selanjutnya dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas kuesioner menggunakan *software Statistical Package for the Social Science* (SPSS). Uji validitas dilakukan dengan metode korelasi produk momen dengan tingkat kepercayaan 5%, sementara uji reliabilitas menghitung nilai *Cronbach's Alpha* dengan standar nilai sebagaimana pada Tabel 2.

Tabel 2. Standar Nilai *Cronbach's Alpha*

Interval Reliabilitas	Kategori
$0.80 < r \leq 1.00$	Sangat Tinggi
$0.60 < r \leq 0.80$	Tinggi
$0.40 < r \leq 0.60$	Sedang
$0.20 < r \leq 0.40$	Rendah
$0.00 < r \leq 0.20$	Tidak reliabel

d. Evaluasi *Usability*

Data hasil penelitian kemudian diolah menggunakan *software Microsoft Excel* dengan menggunakan Persamaan 2 untuk memperoleh persentase *usability*.

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \quad (2)$$

Hasil perhitungan *usability* selanjutnya dibandingkan dengan standar kelayakan sistem sebagaimana pada Tabel 3.

Tabel 3. Standar Kelayakan Sistem

Angka (%)	Kategori
< 21	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

## 2. 3 Pustaka Penelitian

## 2.3.1 eLearning UNSULBAR

eLearning UNSULBAR dikembangkan oleh Universitas Sulawesi Barat dengan mengombinasikan fungsi-fungsi *Learning Management System (LMS)* dengan tambahan fungsi yang mendukung proses pembelajaran daring secara teratur serta terkelola dengan baik<sup>[4]</sup>. Ada tiga kategori utama dalam eLearning UNSULBAR yaitu *authoring*, *interaction*, dan *administration*. Kategori *authoring* meliputi menu *course description* untuk melihat deskripsi mata kuliah, menu *documents* untuk mengunggah bahan ajar, menu *learning path* untuk membuat pola pembelajaran yang sistematis, menu *links* untuk referensi tambahan, menu *tests* untuk pembuatan kuis ataupun ujian, menu *announcements* untuk memberikan pengumuman kelas, menu *assessments* untuk pemberian sertifikasi mahasiswa, menu *glossary* untuk istilah-istilah penting, menu *attendances* untuk daftar hadir, dan menu *course progress* untuk memantau aktivitas kelas. Kategori *interaction* meliputi menu *agenda*, *forums*, *dropbox*, *users*, *groups*, *chat*, *assignment*, *surveys*, *wiki*, dan *notebook*. Sementara kategori *administration* meliputi menu *projects*, *reporting*, *setting*, dan *backup*<sup>[5]</sup>.

2.3.2 *Usability*

Eksistensi suatu sistem informasi pada sebuah instansi dipengaruhi oleh kebergunaan (*usability*) dan kebermanfaatan sistem tersebut. Sistem dengan nilai *usability* yang tinggi akan bertahan sementara sistem dengan nilai *usability* yang rendah akan dilupakan<sup>[6]</sup>. *Usability* diartikan sebagai ukuran kualitas pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan suatu sistem berupa aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak, situs web, maupun produk lainnya<sup>[7]</sup>. Adapun menurut *International Organization for Standardization (ISO)*, *usability* mengukur sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan yang diharapkan meliputi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan<sup>[8]</sup>.

### 2.3.3 USE Questionnaire

Instrumen untuk mengukur *usability* dapat menggunakan *USE Questionnaire*. *USE Questionnaire* merupakan paket kuesioner yang dikembangkan oleh Arnold Lund<sup>[9]</sup>. Kuesioner ini terdiri dari 30 butir pertanyaan dengan rincian: aspek *usefulness* 8 pertanyaan, aspek *ease of use* 11 pertanyaan, aspek *ease of learning* 4 pertanyaan, dan aspek *satisfaction* 7 pertanyaan<sup>[10]</sup>.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Deskripsi Responden

Populasi penelitian adalah pengguna eLearning UNSULBAR Mata Kuliah Sistemika Hewan Kelas A, B, dan C pada semester gasal tahun akademik 2020/2021 Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Sulawesi Barat. Sebanyak 16 pengguna eLearning dari kelas Sistemika Hewan A, 19 pengguna eLearning dari kelas Sistemika Hewan B, dan 19 pengguna eLearning dari kelas Sistemika Hewan C, sehingga total pengguna sebanyak 54 orang. Berdasarkan rumus Slovin pada persamaan 1, dengan jumlah  $N=54$  orang dan taraf kesalahan ( $e$ ) 5%, maka diperoleh sampel penelitian sebanyak 48 orang. Sampel dipilih menggunakan metode *simple random sampling* dimana setiap pengguna eLearning UNSULBAR memiliki peluang yang sama dan tidak terikat apapun untuk dimasukkan sebagai responden penelitian.

### 3.2 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji Validitas dilakukan dengan mengkorelasikan masing-masing skor pertanyaan. Korelasi bernilai valid apabila nilai  $r$  hitung lebih besar daripada  $r$  tabel. Diketahui responden penelitian berjumlah 48 orang dengan menggunakan tingkat kepercayaan 5%, diperoleh nilai  $r$  tabel sebesar 0.284<sup>[11]</sup>. Adapun nilai  $r$  hitung diperoleh melalui *software* SPSS menggunakan metode *Correlate Bivariate Pearson* (korelasi produk momen). Hasil uji korelasi terhadap 30 butir pertanyaan ditunjukkan pada Tabel 4. Berdasarkan hasil uji korelasi, terdapat satu pertanyaan yang memiliki nilai  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel sehingga memiliki status tidak valid yaitu pertanyaan nomor 15. Pertanyaan yang memiliki status tidak valid dapat disebabkan oleh kurang pemahannya pengguna dengan pertanyaan yang diberikan, jawaban yang diberikan oleh responden tidak konsisten, persepsi yang berbeda dari inti pertanyaan yang diajukan, atau tidak seriusnya responden dalam memperbaiki jawaban<sup>[12]</sup>. Pertanyaan yang tidak valid tidak dapat digunakan sebagai soal kuesioner, atau harus diganti dengan kuesioner yang lain<sup>[6]</sup>. Dalam kasus ini, peneliti memilih untuk tidak menggunakan pertanyaan yang tidak valid tersebut sehingga hasil uji validitas hanya membolehkan 29 data pertanyaan *USE Questionnaire*.

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi Produk Momen

No. Soal	Nilai $r$ hitung	Syarat	Status
1	0.727	> 0.284	Valid
2	0.639	> 0.284	Valid
3	0.624	> 0.284	Valid
4	0.811	> 0.284	Valid
5	0.713	> 0.284	Valid
6	0.656	> 0.284	Valid
7	0.804	> 0.284	Valid
8	0.698	> 0.284	Valid
9	0.502	> 0.284	Valid
10	0.651	> 0.284	Valid
11	0.728	> 0.284	Valid
12	0.714	> 0.284	Valid
13	0.699	> 0.284	Valid
14	0.611	> 0.284	Valid
15	0.234	> 0.284	Tidak Valid

16	0.368	> 0.284	Valid
17	0.800	> 0.284	Valid
18	0.359	> 0.284	Valid
19	0.592	> 0.284	Valid
20	0.386	> 0.284	Valid
21	0.374	> 0.284	Valid
22	0.753	> 0.284	Valid
23	0.437	> 0.284	Valid
24	0.866	> 0.284	Valid
25	0.837	> 0.284	Valid
26	0.819	> 0.284	Valid
27	0.714	> 0.284	Valid
28	0.689	> 0.284	Valid
29	0.689	> 0.284	Valid
30	0.790	> 0.284	Valid

Uji Reliabilitas kuesioner dilakukan dengan menghitung nilai koefisien *Cronbach's alpha* menggunakan *software* SPSS. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi kuesioner dan apakah kuesioner tersebut tetap konsisten saat dilakukan pengukuran secara berulang<sup>[12]</sup>. Hasil pengujian dengan *Cronbach's alpha* ditunjukkan pada Tabel 5, dengan nilai koefisien sebesar 0.950. Berdasarkan Standar Nilai *Cronbach's alpha* pada Tabel 2, maka kuesioner berada pada interval reliabilitas  $0.80 < r \leq 1.00$  dengan kategori sangat tinggi. Sehingga pengolahan data (evaluasi *usability*) dapat dilakukan karena telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas.

Tabel 5. Hasil Pengujian dengan *Cronbach's alpha*

<i>Cronbach's alpha</i>	<i>N of items</i>
0.950	30

### 3.3 Evaluasi Usability

Evaluasi *usability* menggunakan *software* Microsoft Excel dengan menghitung persentase jawaban dari seluruh responden berdasarkan Persamaan 2. Hasil evaluasi masing-masing aspek *usability* ditunjukkan pada Tabel 6, sementara hasil evaluasi *usability* secara keseluruhan ditunjukkan pada Tabel 7.

Tabel 6. Hasil Evaluasi Aspek Usability

No.	Aspek Usability	Skor Responden	Skor yang Diharapkan	Persentase Kelayakan (%)
1	<i>Usefulness</i>	1309	1920	68,18
2	<i>Ease of Use</i>	1656	2400	69,00
3	<i>Ease of Learning</i>	698	960	72,70
4	<i>Satisfaction</i>	1084	1680	64,52

Berdasarkan hasil evaluasi pada Tabel 6 diperoleh persentase kelayakan sebesar 68,18% untuk aspek *usefulness* yang apabila disandingkan dengan Standar Kelayakan Sistem pada Tabel 3, maka termasuk kategori layak. Hal ini berarti bahwa eLearning UNSULBAR bermanfaat bagi pengguna. Persentase kelayakan untuk aspek *ease of use* sebesar 69,00% yang menurut Standar Kelayakan Sistem pada Tabel 3, termasuk kategori layak. Hal ini berarti bahwa eLearning UNSULBAR mudah digunakan/dioperasikan oleh pengguna. Aspek *Ease of Learning* memiliki persentase 72,70% dan merupakan persentase tertinggi dibandingkan aspek lainnya. Berdasarkan Standar Kelayakan Sistem pada Tabel 3, maka aspek *Ease of Learning* berada pada kategori layak, yang berarti bahwa eLearning UNSULBAR mudah dipelajari cara penggunaannya. Adapun persentase kelayakan untuk aspek *satisfaction* sebesar 64,52% yang berada pada kategori

layak menurut dengan Standar Kelayakan Sistem pada Tabel 3. Hal ini berarti bahwa eLearning UNSULBAR memberikan kepuasan kepada pengguna.

Tabel 7. Hasil Evaluasi *Usability*

Skor Responden	Skor yang Diharapkan	Persentase Kelayakan (%)
4747	6960	68,20

Tabel 6 menunjukkan bahwa semua aspek *usability* yang meliputi *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction* berada pada kategori layak. Sementara pada Tabel 7 ditunjukkan persentase kelayakan *usability* secara keseluruhan yang mencapai 68,20%. Berdasarkan Standar Kelayakan Sistem pada Tabel 3, nilai 68,20 berada pada kategori layak. Hal ini berarti bahwa eLearning UNSULBAR layak digunakan.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *usability* eLearning UNSULBAR selama masa Belajar Dari Rumah (BDR) di Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Sulawesi Barat adalah 68,20% yang termasuk kategori layak digunakan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pengguna eLearning UNSULBAR Mata Kuliah Sistematis Hewan Kelas A, B, dan C pada semester gasal tahun akademik 2020/2021 Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Sulawesi Barat atas kesediaannya menjadi responden dalam penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 01/KB/2020, Nomor 516 Tahun 2020, Nomor HK.03.01/Menkes/363/2020, Nomor 440-882 Tahun 2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi *CORONA VIRUS DISEASE* 2019 (COVID-19) <https://covid19.go.id/p/regulasi/skb-pembelajaran-tahun-ajaran-baru-di-masa-pandemicovid-19>.
- [2] Keputusan Rektor Universitas Sulawesi Barat Nomor 254/UN55/HK/2020 tentang Pemanfaatan eLearning UNSULBAR sebagai Media Pembelajaran Daring dalam Masa *New Normal* Pandemi COVID-19 di Lingkup Universitas Sulawesi Barat.
- [3] Katalog eLearning UNSULBAR. <https://elearning.unsulbar.ac.id/main/auth/courses.php>
- [4] eLearning UNSULBAR. <https://elearning.unsulbar.ac.id/index.php>.
- [5] Sistem Penjaminan Mutu Internal Universitas Sulawesi Barat. (2020). Panduan eLearning UNSULBAR untuk Dosen. <https://unsulbar.ac.id/panduan-elearning-unsulbar/>.
- [6] Matondang Z., 2009. Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa*. 6(1): 87-97.

- [7] Handiwidjojo W., Lussy E., 2016. Pengukuran Tingkat Kebergunaan (*Usability*) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit). *JUISI*. 2(1): 49-55.
- [8] Barnum, CM., 2011. *Usability Testing Essentials: Ready, Set... Test!*. Elsevier.
- [9] Lund AM., 2001 Measuring Usability with the USE Questionnaire. *STC Usability SIG Newsletter*, 8:2.
- [10] USE Questionnaire: Usefulness, Satisfaction, and Ease of use. <https://garyperlman.com/quest/quest.cgi?form=USE>.
- [11] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- [12] Kusuma WA., Noviasari V., Marthasari GI., 2016. Analisis Usability dalam User Experience pada Sistem KRS-Online UMM Menggunakan USE Questionnaire. *Jnteti*. 5(4): 294-301.