

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan. Melalui pendidikan, masyarakat dapat membangun peradaban yang lebih maju dan berdaya saing. Kehadiran teknologi informasi dalam dunia pendidikan membawa perubahan positif untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran, baik di jenjang sekolah maupun perguruan tinggi. Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang untuk membimbing individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang penting untuk dapat memahami dan berkontribusi dalam berbagai aspek kehidupan, seperti sosial, ekonomi, dan politik (Zain Sarnoto dkk., 2023). Pendidikan juga mencakup tiga dimensi utama, yaitu individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, serta seluruh realitas material dan spiritual yang mempengaruhi sifat, nasib, dan bentuk manusia maupun masyarakat (Nurkholis, 2013).

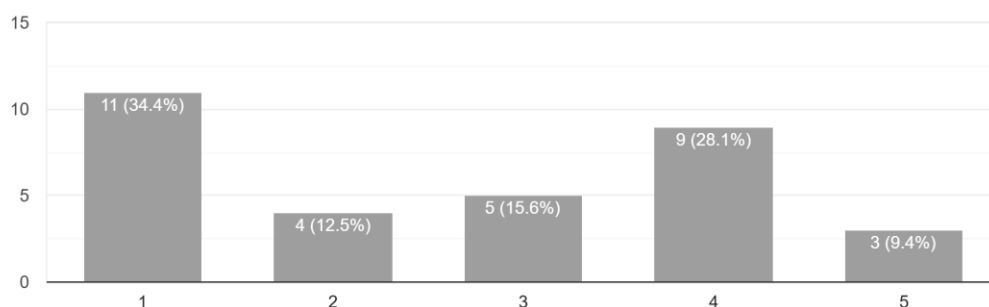
Untuk mencapai tujuan pendidikan, proses pembelajaran menjadi salah satu faktor kunci. Evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran itu sendiri (JH & Baderiah, 2020). Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memberikan guru alat untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki dalam program pembelajaran. Beberapa bentuk penilaian yang umum dilakukan dalam evaluasi pembelajaran antara lain ulangan harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester. Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap capaian yang diperoleh siswa berdasarkan kriteria tertentu, yang menunjukkan bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui berbagai jenis ujian (Soulisa dkk., 2022). Ujian dalam proses pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan dan mengidentifikasi informasi mengenai kinerja siswa melalui prosedur penilaian yang bertujuan untuk memahami, mengukur, dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa (Alfian, 2023).

Seiring dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, transformasi pendidikan menuju digitalisasi pun semakin tidak terelakkan. Perkembangan teknologi ini turut mendorong perubahan dalam alat-alat bantu mengajar yang digunakan di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya (Muhson, 2010). Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah pengguna internet di setiap tahunnya. Menurut data dari “*We Are Social*”, pengguna internet di Indonesia mencapai 5,35 milyar pada awal tahun 2024. Peningkatan ini menunjukkan adanya kenaikan sebanyak 97 juta pengguna atau 1,8% dibandingkan tahun 2023, dan terus mengalami peningkatan sejak tahun 2013.

Meskipun teknologi telah berkembang dalam dunia pendidikan, masih ada beberapa aspek pendidikan yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah permasalahan dan tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan ujian di SMA Bina Negara 1 Baleendah.

Menurut pendapat kamu, seberapa praktis pelaksanaan ujian dengan kertas/paper based? seperti yang telah dilaksanakan sebelumnya

32 responses

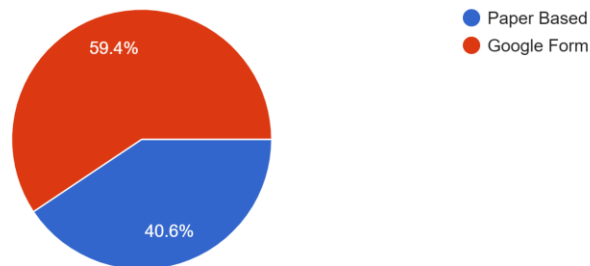


Gambar I-1 Tingkat kepraktisan ujian berbasis kertas menurut siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan enam guru dan penyebaran kuesioner kepada 32 siswa di sekolah tersebut, diketahui bahwa salah satu kendala utama adalah proses koreksi jawaban siswa yang masih dilakukan secara manual menggunakan kertas. Hal ini dinilai tidak efisien dan berisiko menambah kesalahan, baik dalam proses ujian maupun dalam proses pengolahan hasil ujian. Dari sisi siswa, mereka juga mengeluhkan kesulitan dalam mengerjakan ujian berbasis kertas. Mereka

mengidentifikasi beberapa masalah, seperti waktu yang lama dalam pengisian, kertas yang mudah rusak, dan kesulitan dalam memperbaiki jawaban di kertas.

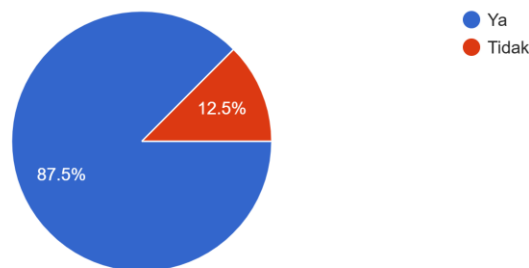
Apakah kamu lebih menyukai sistem ujian dengan kertas/paper based atau google form?
32 responses



Gambar I-2 Preferensi siswa terhadap sistem ujian

Di sisi lain, sebanyak 59,4% siswa dari 32 siswa yang disurvei mengusulkan agar ujian dilaksanakan secara online. Mereka beralasan bahwa ujian online lebih efisien, lebih praktis, dan dapat mengurangi kesalahan dalam proses ujian.

Apakah kamu selalu ingin melihat hasil dari ujian yang telah dilakukan untuk melihat apa yang salah dari jawabanmu?
32 responses



Gambar I-3 Persentase siswa yang ingin melihat hasil ujian

Selain itu, 87,5% siswa dari 32 responden menyatakan mereka ingin dapat melihat umpan balik terkait jawaban ujian mereka. Hal ini menjadi sulit terwujud jika proses ujian masih menggunakan kertas manual, yang mengharuskan mereka menunggu lama untuk mendapatkan hasil setelah proses pengoreksian selesai. Sebagai langkah awal dalam proses digitalisasi, SMA Bina Negara 1 Baleendah memanfaatkan Google Forms sebagai media pelaksanaan ujian.

Menurut beberapa guru, penggunaan Google Forms dalam pelaksanaan ujian dapat mempermudah proses rekap nilai karena hasil ujian siswa tercatat secara otomatis. Namun, para guru sering mengalami kendala teknis, terutama dalam proses penginputan soal dan kesulitan dalam pengelolaan data hasil ujian. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan fitur Google Forms yang tidak menyediakan pengelompokan data yang memadai sesuai dengan kebutuhan guru di SMA Bina Negara 1 Baleendah. Oleh karena itu, proses ujian menggunakan Google Forms di SMA Bina Negara 1 Baleendah masih dinilai kurang efisien.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan perancangan *User Interface* dan *User Experience* untuk proses ujian di SMA Bina Negara 1 Baleendah. Perancangan *User Interface* dan *User Experience* menjadi penting karena desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang baik dapat meningkatkan kemudahan penggunaan sistem, mengorganisir pengelolaan data secara efektif, serta meningkatkan efisiensi proses ujian. Dengan pendekatan *User Interface* dan *User Experience* yang tepat, kendala teknis dalam proses ujian dapat dikurangi, sehingga proses ujian dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penguraian latar belakang, rumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang *User Interface* dan *User Experience website* untuk ujian di SMA Bina Negara 1 Baleendah?
2. Bagaimana langkah untuk menguji *usability* dari *website* untuk ujian di SMA Bina Negara 1 Baleendah?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka beberapa tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang *User Interface* dan *User Experience website* yang dapat membantu proses ujian di SMA Bina Negara 1 Baleendah.
2. Menguji hasil dan Tingkat *usability* dari *website* untuk ujian di SMA Bina Negara 1 Baleendah dengan pengukuran *System Usability Scale (SUS)*.

I.4 Batasan Penelitian

Agar cakupan pembahasan tidak meluas, penelitian ini memiliki beberapa batasan:

1. Proses perancangan desain antarmuka aplikasi pada penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Penelitian ini terbatas hanya berlaku di SMA Bina Negara 1 Baleendah.
3. Penelitian ini diimplementasikan secara terbatas dalam bentuk hasil akhir *mockup* desain yang merupakan implementasi prototype desain yang dibuat menggunakan Figma dan mencakup tahap pengembangan *front-end* dengan tampilan berbasis *website*.
4. Proses evaluasi penelitian ini terbatas pada pengambilan sampel lima orang untuk setiap *role* pengguna.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi SMA Bina Negara 1 Baleendah, penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi sistem pengelolaan ujian melalui pembaruan sistem dengan menggunakan teknologi.
2. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk membantu mempercepat proses penilaian ujian siswa dan mengurangi kemungkinan *human-error*, sehingga guru dapat lebih fokus pada kegiatan belajar dan mengajar.
3. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan pengalaman ujian dengan membuatnya lebih lancar dan terstruktur dengan meminimalisir masalah teknis.
4. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana dalam mendapatkan pengalaman praktis dalam merancang antarmuka pengguna berdasarkan studi kasus nyata yang dapat digunakan sebagai referensi akademik.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang disusun dalam penulisan penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

1. BAB I – Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II - Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi uraian hasil literasi yang terkait dengan permasalahan, kerangka kerja, dan metode yang digunakan dalam penelitian.

3. BAB III - Metodologi Penelitian

Bab ini berisi penjelasan mengenai model konseptual dan tahapan penelitian yang sistematis dan terstruktur yang akan digunakan untuk menyelidiki permasalahan.

4. BAB IV - Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi hasil analisa dan rancangan aplikasi yang akan dibuat dalam tahapan metode *Design Thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*.

5. BAB V – Implementasi

Bab ini berisi tahapan metode *Design Thinking*, yaitu *testing* mengenai tingkat *usability* dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

6. BAB VI – Penutup

Bab ini berisi ringkasan dari temuan penelitian dan jawaban terhadap rumusan masalah serta rekomendasi untuk perbaikan dalam penelitian selanjutnya.