

Evaluasi usability aplikasi M-Learning Ruangguru terhadap hasil belajar siswa SMA = Usability evaluation of The Ruangguru M-Learning application on learning outcomes of High School Students

Nabilla Yuli Shafira, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920554806&lokasi=lokal>

Abstrak

Selama masa pandemi Covid-19, pemerintah menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring. Pembelajaran dengan cara ini tentunya memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan. Salah satu cara untuk mengatasi kekurangan dari pembelajaran secara daring adalah dengan menggunakan m-learning sebagai media bimbingan belajar tambahan. Saat ini, m-learning telah berkembang pesat di Indonesia. Ruangguru merupakan salah satu m-learning yang populer digunakan oleh banyak pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana penerapan usability aplikasi Ruangguru terhadap hasil belajar pada siswa SMA dan memberikan rancangan rekomendasi perbaikan yang diharapkan dapat meningkatkan usability. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed-methods research dimana menggunakan SUS, EUS, dan kuesioner penilaian diri untuk mengumpulkan data kuantitatif dan wawancara kontekstual untuk mendapatkan data kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif dari 133 responden, diketahui bahwa penerapan usability aplikasi Ruangguru dan hasil belajar pengguna selama menggunakan aplikasi Ruangguru sudah bagus. Namun, aplikasi ini masih membutuhkan perbaikan dari aspek kehadiran pengajar, konsistensi, dan penggunaan beberapa fitur lainnya. Selain itu, penelitian ini juga memberikan rekomendasi perbaikan desain berdasarkan teori Gagne dan Shneiderman yang telah dievaluasi kembali dan diterima oleh pengguna aplikasi Ruangguru.

.....During the Covid-19 pandemic, the government implemented an online distance learning system called PJJ. Learning in this way certainly has some advantages and disadvantages. One way to overcome the shortcomings of online learning is to use m-learning as an additional tutoring medium. Currently, m-learning has grown rapidly in Indonesia. Ruangguru is one of the popular m-learning used by many users. The purpose of this study is to evaluate the extent to which the application of usability in the Ruangguru application to the learning outcomes of high school students and provide recommendations for improvements that are expected to improve usability. This study uses a mixed-methods research approach which uses SUS, EUS, and self-assessment questionnaires to collect quantitative data and contextual interviews to obtain qualitative data. Based on the results of quantitative data analysis from 133 respondents, it is known that the application of usability in the Ruangguru application and user learning outcomes while using the Ruangguru application are good. However, this application still needs improvement in terms of teacher attendance, consistency, and the use of several other features. In addition, this study also provides recommendations for design improvements based on the theory of Gagne and Shneiderman which has been re-evaluated and accepted by Ruangguru application users.