

Evaluasi User Experience pada Kahoot dan Socrative menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada SMKN 3 Malang)

Fauzan Fitrandi¹, Hanifah Muslimah Az-Zahra², Admaja Dwi Herlambang³

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
Email: ¹fauzan.fitrandi@gmail.com, ²hanifah.azzahra@ub.ac.id, ³herlambang@ub.ac.id

Abstrak

Salah satu masalah yang dialami guru SMKN 3 Malang pada kelas X-TKJ 1 pelajaran Simulasi Digital dan Pemrograman Dasar adalah pada *student engagement*, siswa terkadang merasa bosan dengan aktifitas yang berulang sementara seperti yang kita tahu di pembelajaran terkadang guru hanya memberikan materi di papan tulis atau pun projector lalu membuat soal dan dikerjakan di kertas lalu di kumpulkan. *Student engagement* mempunyai 3 dimensi yaitu *behavioral engagement* (partisipasi siswa), *emotional engagement* (ketertarikan siswa dalam melakukan sesuatu) dan *cognitive engagement* (Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas nya ketika pembelajaran) (Fredricks dkk, 2004). Kurang nya antusias siswa terhadap pembelajaran juga berpengaruh terhadap kemauan siswa untuk memperhatikan materi. Agar siswa mau berpartisipasi dalam pembelajaran dan tidak merasa bosan, Kahoot dan Socrative merupakan educational games yang bisa menjadi solusi. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan rekomendasi terkait dengan User Experience Kahoot dan Socrative dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Terdapat 6 items penilaian pada UEQ, yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*.

Kata kunci: *student engagement, metode ueq, Simulasi Digital, Pemrograman Dasar*

Abstract

One of the problem experienced by teachers of SMKN 3 Malang in class X-TKJ 1 Digital Simulation and Basic Programming lessons is on *student engagement*, students sometimes feel bored with repetitive activities temporarily as we know in learning sometimes teachers only provide material on the board or then the projector then makes questions and does it on paper and then collects it. *Student engagement* has 3 dimensions, namely *behavioral engagement* (student participation), *emotional engagement* (student interest in doing something) and *cognitive engagement* (students' efforts in completing their tasks when learning) (Fredricks et al, 2004). The lack of enthusiasm of students towards learning also affects the willingness of students to pay attention to the material. So that students want to participate in learning and not feel bored, Kahoot and Socrative are educational games that can be a solution. Based on this, recommendations are needed regarding User Experience Kahoot and Socrative by using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. There are 6 items assessed in UEQ, namely *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, and *novelty*.

Keywords: *student engagement, ueq metode, digital stimulation, basic programming*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan meningkat pesatnya teknologi hampir seluruh kegiatan konvensional bias kita lakukan di aplikasi berbasis web. Website merupakan bagian dari internet yang berhubungan dengan manusia. Selain bisa melakukan transaksi jual beli namun juga bias digunakan untuk sarana di Kahoot dan Socrative berperan dalam membantu guru dan murid

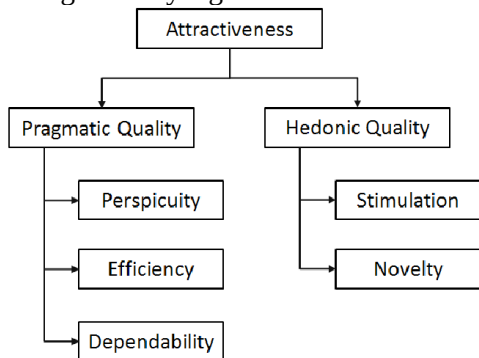
dalam membentuk suatu lingkungan belajar yang baru dan menarik. Kedua platform ini memfokuskan pada kuis yang dirancang oleh guru kepada siswa sebagai bahan penilaian sumatif. Setiap guru mengetahui pemahaman adalah kunci dari pengetahuan yang baik, namun guru terkadang mengalami kesulitan untuk memastikan apakah murid benar-benar mendapatkan pengetahuan yang berharga setelah pembelajaran.

User berperan sangat penting dalam pengembangan sebuah mobile website. Jika user merasakan ketidaknyamanan dalam menggunakan mobile web, tampilan web yang tidak menarik dan cenderung membosankan akan berakibat keenganan user untuk membuka mobile web tersebut. Sebagaimana sebuah atribut dari suatu produksi, sistem maupun jasa jika tidak dapat merasakan kesenangan, keamanan, dalam berhubungan maka nilai UX akan menjadi tidak bagus (Wiryawan, 2011).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana user experience atas Kahoot dan Socrative dengan pendekatan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. *UEQ* merupakan kuesioner yang digunakan untuk menghitung *User Experience (UX)*. Penelitian ini diambil di SMK 3 kelas X TKJ-1, dengan melakukan evaluasi terhadap Kahoot dan Socrative untuk mengetahui lebih jauh bagaimana perasaan pengguna, apakah pengguna tertarik dengan website mobile.

2. METODOLOGI

User Experience Questionnaire (UEQ) adalah alat ukur untuk mengevaluasi pengalaman pengguna., Mengukur pengalaman pengguna dengan cepat dengan cara yang sederhana.



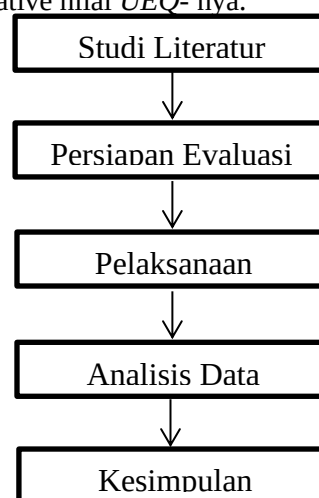
Gambar 1. Skala UEQ

1. Attractiveness: Kesan terhadap produk.
2. Efficiency: user menyelesaikan tugas nya tanpa kebingungan.
3. Perspicuity: Kemudahan dalam menggunakan produk.
4. Dependability: perasaan pengguna dalam menkontrol produk.
5. Stimulation: apakah produk menyenangkan dan memotivasi pengguna.

6. Novelty: apakah produk kreatif dan inovatif.

2.1 PROSEDUR PENELITIAN

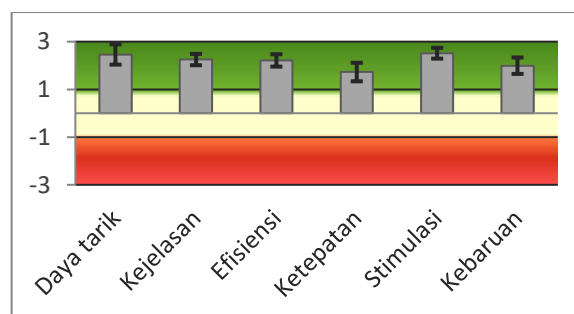
Berikut merupakan alur penelitian. Dimulai dari mencari beberapa referensi mengenai *UEQ*, dilanjutkan dengan mencari tempat dan kasus, setelah mendapati tempat peneliti melakukan evaluasi dengan melakukan penyebaran kuesioner setelah pengguna menggunakan Kahoot dan Socrative, terakhir Analisa data menggunakan excel. Data disimpulkan dari perbandingan mana yang paling baik dan yang paling buruk antara Kahoot dan Socrative nilai *UEQ*- nya.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 HASIL *UEQ* KAHOOT

Hasil rata-rata skala *UEQ* untuk Kahoot dipaparkan dalam grafik pada Gambar 2 dan Tabel 1 berikut.

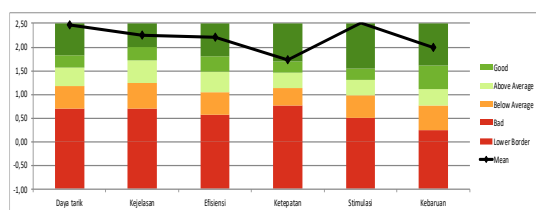


Gambar 2. Rata-rata skala *UEQ* Kahoot

Tabel 1. Hasil rata-rata tiap skala UEQ Kahoot

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	2,464	0,31
Kejelasan	2,250	0,41
Efisiensi	2,214	0,37
Ketepatan	1,727	0,59
Stimulasi	2,516	0,27
Kebaruan	1,992	0,66

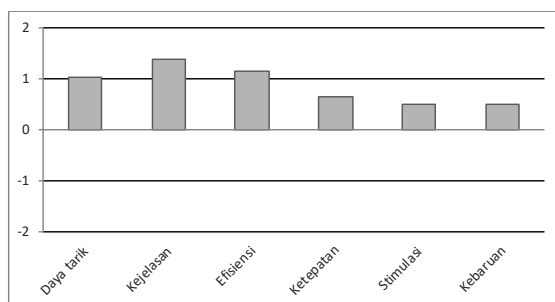
Dengan nilai rata-rata hampir seluruhnya diatas 2, Kahoot mempunyai nilai UEQ yang tinggi. Nilai tertinggi terdapat pada items daya Tarik yaitu 2,464. Pada gambar 3 diagram benchmark Kahoot memiliki nilai sempurna bahkan diatas rata-rata untuk item daya tarik.



Gambar 3. Benchmark UEQ Kahoot

3.2 HASIL UEQ SOCRATIVE

Hasil rata-rata skala UEQ untuk Kahoot dipaparkan dalam grafik pada Gambar 4 dan Tabel 2 berikut.

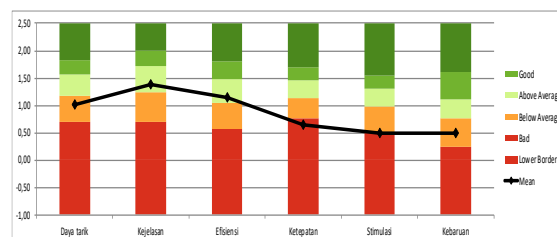


Gambar 4. Rata-rata skala UEQ Socrative

Tabel 2. Hasil rata-rata tiap skala UEQ

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	1,014	1,13
Kejelasan	1,377	1,37
Efisiensi	1,136	1,46
Ketepatan	0,646	0,98
Stimulasi	0,494	1,46
Kebaruan	0,495	1,46

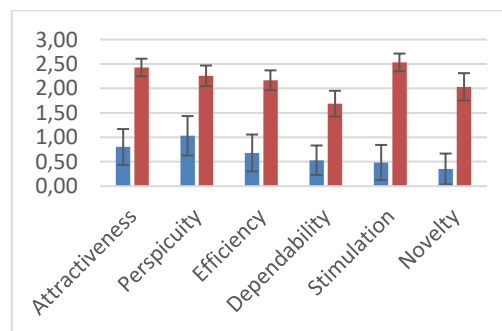
Hasil rata-rata pada Socrative terbesar terdapat pada kejelasan yaitu 1,377 dan nilai terendah terdapat pada stimulasi yaitu 0,494. Nilai rata-rata ini lebih rendah dibandingkan Kahoot.



Pada gambar 5 diagram benchmark Socrative memiliki nilai rata-rata yang sangat rendah bahkan stimulasi memiliki penilaian "bad".

3.1 HASIL UEQ SOCRATIVE

3.3 Hasil perbandingan Kahoot dan Socrative



Gambar . Perbandingan Kahoot dan Socrative

Pada gambar 2. Merupakan bar perbandingan antara Kahoot (bar warna merah) dan Socrative (bar warna biru). Nilai rata-rata *attractiveness* Kahoot 2,43 dan Socrative 0,80. Rata-rata *perspicuity* Kahoot 2,26 dan Socrative 1,0. Rata-rata *efficiency* Kahoot adalah 2,17 dan Socrative adalah 0,68. Rata-rata *dependability* Kahoot

adalah 1,69, Socrativ adalah 0,53. Rata-rata *stimulation* pada Kahoot adalah 2,53 dan Socrative adalah 0,48. Terakhir adalah rata-rata *novelty* pada Kahoot 2,03 dan Socrative 0,35. Dari hasil tersebut nilai rata-rata Kahoot pada 6 items lebih tinggi dibandingkan dengan Socrative.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis menggunakan *UEQ* pada Kahoot dan Socrative, terdapat kesimpulan yaitu: User Experience pada Kahoot lebih baik dengan segala kelebihanannya dari semua skala penilaian. Hanya saja terdapat penilaian rendah pada skala *Dependability* di item tak dapat diprediksi/dapat diprediksi.

Dapat dilihat dari bar perbandingan, nilai rata-rata pada setiap skala Kahoot jauh diatas rata-rata nilai Socrative. User Experience pada Kahoot menyenangkan dan inovatif. Murid lebih menyukai Kahoot karena website nya yang dapat menarik perhatian murid dari segi estetis dan keramahan pengguna nya.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,(Bandung: Alfabeta, 2012)
- Mendiola B. Wiryawan. 2011. User experience (UX) sebagai bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual
- Dino Caesaron. 2015. Evaluasi Heuristic Desain Antar Muka (Interface) Portal Mahasiswa
- Putu Krisnayani, Ketut Resika dkk. 2016. Analisa Usability Pada Website UNDIKSHA Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation
- Jakob Nielsen. 2012. Usability 101: Introduction to Usability
- Stuart K. Card, Thomas P. Moran, Allen Newell (1983): The Psychology of Human-Computer Interaction
- Hewett; Baecker; Card; Carey; Gasen; Mantei; Perlman; Strong; Verplank. 2014. ACM SIGCHI Curricula for Human-Computer Interaction".
- Molich, R., and Nielsen, J. (1990). Improving a human computer dialogue Communications of the ACM 33, 3(March), 338-348
- Arikunto Suharisimi. 2006. Dasar-dasar Evaluasi pendidikan
- Kurniawan, E. 2011. Perbandingan Keefektifan Metode Observasi Dan Diskusi Terhadap Hasil Belajar Biologi Pokok Bahasan E kosistem. (Skripsi). IKIP PGRI: Semarang.
- Joko Subagyo. 2011. Metodologi Penelitian Dalam Teori Dan Praktek. Jakarta : Aneka Cipta
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Hinderks, A., Schrepp, M., Domínguez Mayo, F.J., Escalona, M.J., Thomaschewski, J. (2019). Developing a UX KPI based on the User Experience Questionnaire. Computer Standards & Interfaces