

EVALUASI USER EXPERIENCE PENGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM KOLABJAR ASN PINTAR PADA PEMBELAJARAN LATSAR ASN

Oleh: Anna Suffi Huda



PENDAHULUAN

Pengembangan kompetensi ASN merupakan hal penting dalam mendukung kinerja individu ataupun kinerja lembaga pemerintah. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2014 Tentang Aparatur Sipil Negara, pasal 21 yang menyebutkan bahwa salah satu hak ASN adalah mendapatkan pengembangan kompetensi.

Pelatihan Dasar CPNS adalah pendidikan dan pelatihan dalam masa prajabatan yang dilakukan secara terintegrasi untuk membangun integritas moral, kejujuran, semangat dan motivasi nasionalisme dan kebangsaan, karakter kepribadian yang unggul dan bertanggung jawab, dan memperkuat profesionalisme serta kompetensi bidang. (Perkalan LAN No.1 tahun 2021). Pelatihan Dasar CPNS bertujuan untuk mengembangkan kompetensi CPNS yang dilakukan secara terintegrasi. Terintegrasi yang dimaksud adalah memadukan antara pelatihan klasikal dengan nonklasikal dan kompetensi sosial kultural dengan kompetensi bidang.

Pelatihan Dasar (Latsar) CPNS terintegrasi yang selanjutnya disebut *blended learning* adalah pelatihan dasar CPNS yang dilakukan dengan memadukan proses pembelajaran tatap muka di kelas dengan proses pembelajaran secara daring.

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Industri (BPSDMI) Kementerian Perindustrian melakukan perubahan dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan pelatihan. Sejak tahun 2020 model pendidikan dan pelatihan dilakukan dengan metode *blended-learning*. Latsar ASN diselenggarakan dengan metode *blended-learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan pelatihan Latsar ASN yang dilaksanakan dengan metode *blended learning*.

E-LEARNING

Terdapat berbagai istilah tentang *e-learning* diantaranya *internet-based learning*, *web based learning*, ataupun *virtual-learning*. Pengertian *e-learning* menurut Dahiya dkk (2012) merupakan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendorong keaktifan peserta dapat belajar kapan pun dan dimana pun. *E-learning* memberikan kemudahan peserta pelatihan untuk menuntut ilmu tanpa perlu hadir di kelas secara fisik. (Rahayu, 2010)

Model pembelajaran campuran atau *blended learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan metode pengajaran *synchronous* dengan metode pembelajaran berbasis komputer, baik diselenggarakan secara *offline* ataupun *online* untuk membentuk suatu pendekatan pembelajaran yang terintegrasi (Idris, 2011). Dalam pembelajaran *blended*

learning terdapat beberapa model diantaranya tatap muka, aplikasi, belajar mandiri, tutorial, kerjasama dan evaluasi (Amin, 2017). *Blended learning* pada dasarnya mengkombinasikan aspek positif dari dua jenis lingkungan belajar yaitu pembelajaran di kelas dan pembelajaran model *e-learning*. (Bonk dan Graham, 2006). Dalam penerapan model pembelajaran *blended learning* diperlukan dukungan *Learning Management System*.

Dalam penyelenggaraan Latsar CPNS dilaksanakan dengan model *Blended Learning*. Model Latsar Blended Learning dilaksanakan dalam 3 fase yaitu fase pembelajaran mandiri, yaitu pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan MOOC (*Massive Open Online Course*) dengan memanfaatkan sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh LAN. Pada fase *distance learning* dilaksanakan dengan menggunakan LMS (*Learning Management System*) dan aktualisasi di tempat kerja. LMS yang digunakan dalam pembelajaran Latsar Kemenperin tahun 2021 dikembangkan oleh LAN dan dikelola bersama oleh lembaga pelatihan terakreditasi, dikenal dengan nama Kolabjar ASN Pintar. Kolabjar ASN Pintar memiliki peran penting untuk mendukung kesuksesan belajar. Dalam implementasinya, perlu diketahui penerimaan user dalam hal ini peserta latsar terhadap LMS. Diperlukan pengukuran keberterimaan user terhadap aplikasi LMS Kolabjar ASN Pintar agar dapat diketahui penerimaan dan peluang perbaikan untuk meningkatkan proses belajar mengajar.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Responden penelitian ini adalah peserta Latsar ASN Kementerian Perindustrian yang telah mengikuti Latsar Angkatan 3 sampai dengan Angkatan 6 Tahun 2021, sebanyak 140 peserta. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kuesioner yang disebarakan melalui *google form*.

Skala pengukuran menggunakan skala Likert 7 poin. Setiap item pertanyaan terdiri atas sepasang istilah yang berlawanan pengertian, misalnya tidak dapat dimengerti- dimengerti, efisien-tidak efisien. Nilai skala jawaban dari -3 berarti sepenuhnya setuju dengan istilah negatif, sampai +3 untuk jawaban sepenuhnya setuju dengan istilah positif. Nilai diatas +1 dianggap menunjukkan feedback positif dan nilai dibawah -1 menunjukkan feedback atau respon pengguna negatif. Skala mendekati +2 merefleksikan impresi yang bagus dari responden. Data hasil UEQ diolah dengan menggunakan UEQ *tool analysis*.

Instrumen Pengukuran

Instrumen penelitian menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) model. Model ini banyak digunakan untuk mengetahui pengalaman pengguna terhadap suatu platform atau *interface* berbasis IT. Model ini mengukur secara cepat kesan pengguna dalam menggunakan produk/layanan tertentu secara komprehensif. Instrumen ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui perasaan, kesan dan sikap yang muncul dari pengguna ketika menggunakan platform *e-learning* dengan cara yang cepat dan sederhana. (Schreep, dkk)

Pengukuran menggunakan UEQ ini bersifat subjektif. Platform *blended learning* bisa jadi dinilai berbeda oleh setiap orang. Bisa jadi seorang peserta menilai *platform e-learning* mudah dipelajari dan dipahami, sementara untuk peserta lain merasa rumit dan sulit dipelajari.

Instrumen UEQ ini terdiri atas 6 variabel yang dijabarkan dalam 26 pertanyaan. Enam variabel tersebut adalah :

- Daya Tarik (*attractiveness*), untuk mengukur kesan keseluruhan dalam menggunakan platform *e-learning*. Apakah *user* menyukai atau tidak, menarik atau tidak, menyenangkan atau tidak dalam menggunakan platform *e-learning*.
- Kejelasan (*perspicuity*), untuk mengukur kemudahan untuk mengenal layanan *e-learning* dan penggunaannya.
- Efisiensi (*efficiency*), untuk mengetahui apakah peserta dapat menyelesaikan tugas tanpa usaha yang tidak perlu. Selain itu juga menilai apakah interaksi dalam platform *e-learning* efisien dan cepat.
- Ketergantungan (*dependability*), untuk mengukur sikap pengguna dalam mengendalikan interaksi dalam *platform e-learning*. Apakah pengguna bisa memprediksi perilaku sistem, dan merasa percaya diri saat menggunakan *platform e-learning*.
- Stimulasi (*stimulation*), untuk mengetahui ketertarikan, rasa termotivasi dan perasaan menyenangkan ketika menggunakan *platform e-learning*.
- Kebaruan (*novelty*), untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap inovasi dan kreativitas platform *e-learning*.



Hasil dan Pembahasan

Dari hasil pengumpulan data terhadap 140 peserta Latsar tahun 2021, berhasil terkumpul 106 data yang digunakan untuk pengolahan data selanjutnya. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh variabel yang diukur menunjukkan nilai evaluasi yang positif. Penilaian variabel paling tinggi adalah aspek kejelasan (1,696), berikutnya aspek daya tarik (1,382), aspek stimulasi , penilaian variabel paling rendah adalah Kebaruan (1,072).

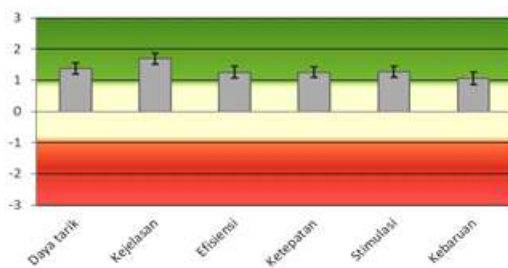
Tabel 1. Hasil UEQ

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	↑ 1,382	0,88
Kejelasan	↑ 1,696	0,82
Efisiensi	↑ 1,261	1,00
Ketepatan	↑ 1,262	0,72
Stimulasi	↑ 1,267	0,88
Kebaruan	↑ 1,072	1,10

Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek kejelasan mendapatkan nilai tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa LMS Kolabjar ASN Pintar mudah dipelajari dan dipahami oleh peserta Latsar CPNS Kemenperin. Aspek efisiensi memperoleh impresi positif, hal ini menunjukkan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas tanpa usaha yang tidak perlu ketika menggunakan LMS Kolabjar ASN Pintar. Dari sisi daya tarik LMS Kolabjar ASN Pintar merupakan sistem yang menarik merupakan sistem yang nyaman dan menarik bagi pengguna, karena memiliki nilai impresi positif sebesar 1,382. Aspek efisiensi memperoleh impresi

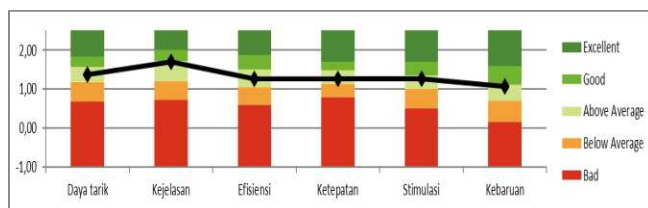


positif, hal ini menunjukkan pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan cepat ketika menggunakan sistem *e-learning* Kolabjar ASN.



Gambar 2. Hasil UEQ tools

Dari hasil benchmark yang telah disediakan pada UEQ Data Analysis Tools diketahui, penilain LMS Kolabjar ASN Pintar berada diatas rata-rata pada semua item penilaian.



Gambar 3. Benchmark dengan Data UEQ tools

Berdasarkan perbandingan hasil pengolahan data dengan *benchmark*, diperoleh informasi aspek daya tarik, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan memiliki nilai diatas rata-rata. Aspek kejelasan memiliki nilai paling baik dibanding aspek lain. Hal ini menunjukkan aspek kejelasan sudah baik dan perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan daya tarik, efisien, ketepatan, stimulasi dan kebaruan. Informasi ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar mengembangkan *Learning Management System*

sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran secara daring.

Kesimpulan

Dari hasil penilaian pengalaman user ketika menggunakan LMS Kolabjar ASN pintar dengan responden peserta latsar Angkatan 3-5 Kementerian Perindustrian diperoleh hasil bahwa Platform LMS mendapatkan nilai positif untuk seluruh aspek pengukuran yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan. Penilaian paling positif dalam menilai aplikasi LMS Kolabjar ASN pintar adalah kejelasan. Sedang penilaian dengan nilai paling rendah dibanding aspek lain yaitu kebaruan, menunjukkan bahwa user relative kurang ada kebaruan dalam aplikasi LMS, namun demikian masih dinilai positif oleh user. Hal ini menunjukkan dorongan menggunakan LMS ini lebih karena kewajiban untuk mendukung pembelajaran Latsar CPNS.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Ahmad Kholiql, 2017. *Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan motivasi Hasil Belajar dan Motivasi Belajar*. Jurnal Pendidikan Edutama 4(2), 51-64.
- Clark, Ruth Colvin, Mayer Richard E., 2008. *E-Learning and The Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumer and Designer of Multimedia Learning*. Second Edition. San Fransisco : John Wiley & Sons, Inc.
- Dahiya, Shashi, Jagii, Semma, Chaturvedi, K.K., Bradwaj, Anshu, Goyal R.C., dan Varghese C., 2012. *An eLearning System for Agriculture Education*. Indian Res. J. Ext. Edu, 12(3), 132-135.
- Hartanto, W. 2016. Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 10 (1), 1-18.
- Idris, Husni. 2011. *Pembelajaran Model Blended Learning*, Jurnal Iqra 591), 61-73
- Peraturan LAN Nomor 1 Tahun 2021 tentang Latsar
- Rahayu Chandrawati, S., 2010. *Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran*. Jurnal Cakrawala Kependidikan, 8(2), 172-181.
- Schrepp, M., Hinderks, A., Thomaschewski, J. 2017. *Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S)*
- Silvana R.H., Rika P.S., 2020. *Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire*, Jurnal Komputer Terapan Vol.6, No 69-78.