

INTISARI

Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) merupakan gerakan sosial bagi tenaga pendidik di Indonesia, mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan menengah, yang bertujuan untuk menciptakan ekosistem dan budaya belajar yang menyenangkan di sekolah. GSM memiliki program untuk memberikan pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang positif dan etis, pembelajaran yang relevan dengan kehidupan, keterhubungan sekolah dengan orang tua dan masyarakat, serta pengembangan karakter dalam aspek emosi dan sosial. Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan saat ini masih dilakukan melalui *workshop* dan pertemuan tatap muka. Hal ini menimbulkan kesulitan bagi sekolah-sekolah yang berada di luar area Yogyakarta yang tertarik dengan GSM untuk mendapatkan pelatihan dan pendampingan dari GSM karena masalah jarak dan waktu.

Penelitian ini mengembangkan antarmuka *e-learning* GSM dengan memerhatikan aspek *user experience* melalui implementasi metode *User Centered Design* yang merupakan metode pengembangan desain yang mengacu pada pengguna dan kebutuhannya. Sistem yang telah dibuat dievaluasi menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dan *Usability Testing*. *Heuristic Evaluation* dilakukan oleh *expert* untuk menemukan permasalahan pada sistem yang dikembangkan, dengan mengacu pada 10 *heuristic evaluation guidelines* yang dikembangkan oleh Jakob Nielsen. Sedangkan *Usability Testing* digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan *user* dalam menggunakan *e-learning* GSM berdasarkan 3 UX Metrics, yaitu *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*.

Penelitian ini menghasilkan antarmuka *e-learning* GSM yang telah dilakukan pengujian menggunakan kajian *user experience*. *E-learning* memberi manfaat kepada guru-guru di sekolah yang tergabung GSM untuk memperoleh materi pelatihan dan pendampingan tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Hasil pengujian menggunakan metode *Usability Testing* pertama menghasilkan permasalahan pada variabel UEQ “Kejelasan” dan “Kebaruan”, dimana setelah melakukan pengembangan, hasil pada *Usability Testing* kedua, permasalahan

tersebut dapat teratasi. Hal ini dibuktikan dengan hasil *T-Test* dengan *alpha level* 0,05 yang dilakukan untuk membandingkan desain lama dengan desain baru. Dari *T-Test* yang dilakukan, diperoleh adanya perbedaan yang signifikan pada aspek “kejelasan” dan “kebaruan” dengan nilai 0,0285 pada aspek “kejelasan” dan nilai 0,019 pada aspek “kebaruan”. Setelah melalui *Usability Testing*, *website* dengan desain baru kemudian diuji kembali menggunakan *Heuristic Evaluation* yang menghasilkan rekomendasi akhir untuk pengembangan selanjutnya, yaitu perbaikan pada aspek heuristik “*Visibility of system status*”, “*Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors*”. “*Error prevention*”, dan “*Help and Documentation*”.

Kata kunci : *e-learning*, *user experience*, **Gerakan Sekolah Menyenangkan**, *heuristic evaluation*, *usability testing*

ABSTRACT

Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) is a social movement for educators in Indonesia, from basic education to secondary education, which aims to create a fun learning ecosystem and culture in schools. GSM has a program to provide training and mentoring for teachers with the aim of creating a positive and ethical learning environment, learning that is relevant to life, connected schools with parents and the community, and character development in emotional and social aspects. The implementation of training and mentoring is currently still being carried out through workshops and face-to-face meetings. This makes it difficult for schools outside the Yogyakarta area who are interested in GSM to get training and assistance from GSM because of distance and time problems.

This study develops a GSM e-learning interface by paying attention to the user experience aspect through the implementation of the User Centered Design method which is a design development method that refers to users and their needs. The system that has been created is evaluated using the Heuristic Evaluation and Usability Testing methods. Heuristic Evaluation is carried out by experts to find problems in the developed system, with reference to the 10 heuristic evaluation guidelines developed by Jakob Nielsen. While Usability Testing is used to measure the level of user satisfaction in using GSM e-learning based on 3 UX Metrics, namely effectiveness, efficiency, and satisfaction.

This research produces a GSM e-learning interface that has been tested using user experience studies. E-learning provides benefits for teachers at GSM-affiliated schools to obtain training and mentoring materials without being limited by distance and time. The results of the test using the first Usability Testing method produced problems on the UEQ variables "perspicuity" and "novelty", where after developing, the results of the second Usability Testing, these problems can be resolved. This is evidenced by the results of the T-Test with an alpha level of 0,05 which was carried out to compare the old design with the new design. From the T-

Test conducted, it was found that there was a significant difference in the "perspicuity" and "novelty" aspects with a value of 0,0285 on the "perspicuity" aspect and a value of 0,019 on the "novelty" aspect. After going through Usability Testing, the website with the new design was then retested using Heuristic Evaluation which resulted in final recommendations for further development, namely improvements to the heuristic aspects of "Visibility of system status", "Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors". "Error prevention", and "Help and Documentation".

Keywords : e-learning, user experience, Gerakan Sekolah Menyenangkan, heuristic evaluation, usability testing.