

EVALUASI PENGALAMAN PEMBELAJARAN DARING BERBASIS PRAKTIKUM DENGAN KUALITAS HASIL BELAJAR MAHASISWA MENGGUNAKAN UEQ SCALES

Muhammad Nabil Oktanuryansyah¹, Achmad Syarief²

Institut Teknologi Bandung, Jawa Barat, Indonesia^{1,2}

Email: nabil.oktanuryansyah@students.itb.ac.id¹, asyarief@fsrd.itb.ac.id²

INFO ARTIKEL

Diterima

25 Juli 2021

Diterima dalam bentuk review 13 Agustus 2021

Diterima dalam bentuk revisi 22 Agustus 2021

Kata kunci

pengalaman pengguna; pembelajaran praktikum daring; kualitas hasil belajar mahasiswa.

ABSTRAK

Latar Belakang: Mahasiswa pada program sarjana Desain Komunikasi Visual umumnya mempelajari mata kuliah berbasis praktikum, karena mereka membutuhkan kemampuan kerja tangan untuk mengimplementasikan dasar pemahaman teoritik ke dalam suatu perancangan karya desain.

Tujuan: Mengukur efektivitas pembelajaran praktikum secara daring dan menganalisis hubungan pengalaman pengguna dengan kualitas belajar yang dihasilkan.

Metode: Menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan *instrument* penelitian UEQ Scales dan nilai UTS mahasiswa untuk mengetahui hubungan relasional yang dimiliki.

Hasil: Menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring belum berjalan dengan efektif dan aspek pengalaman pengguna memiliki pengaruh dengan kualitas belajar yang dihasilkan.

Kesimpulan: Aspek pengalaman pengguna yang dimiliki pada perkuliahan praktikum secara daring mempengaruhi kualitas hasil belajar yang dihasilkan. Pengaruh tersebut ditunjukkan dengan kesan pengalaman pembelajaran yang menyulitkan, kemudian diikuti dengan penurunan nilai tugas mahasiswa.

Keywords:

user experience; practical online learning; students learning outcome quality.

ABSTRACT

Background: Students in the Visual Communication Design undergraduate program generally study practice-based courses, because they need hands-on skills to implement basic theoretical understanding into a design work.

Objectives: To measure the effectiveness of online practical learning and to analyze the relationship of user experience with quality of learning generated.

Methods: Using a quantitative descriptive approach with research instruments UEQ Scales and students' UTS scores to determine the relational relationships they have.

Results: It shows that online learning activities have not been effective, and aspects of user experience have an influence on the quality of learning produced.

Conclusion: Aspects of user experience in online practical lectures affect the quality of the resulting learning outcomes.

Attribution-ShareAlike 4.0
International
(CC BY-SA 4.0)



This influence is shown by the impression of a difficult learning experience, then followed by a decrease in the value of student assignments.

Pendahuluan

Situasi pandemik menuntut organisasi dan institusi pendidikan untuk terus menyelenggarakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi daring melalui media *Learning Management System* (LMS). Penggunaan media LMS telah mampu mengakomodir kegiatan belajar mengajar, seperti diskusi, pengaturan tugas perkuliahan, serta melakukan kegiatan belajar secara sinkron melalui fitur *video conference*. Bagi tenaga pengajar, kegiatan yang dilakukan dengan model tersebut merupakan langkah yang harus dilakukan, untuk tetap menyelenggarakan kegiatan perkuliahan kepada mahasiswa, seperti yang telah dilakukan oleh beberapa institusi pendidikan pada program studi Desain Komunikasi Visual. Proses pembelajaran pada bidang keilmuan tersebut umumnya memerlukan keterampilan *hands-on*, seperti yang terdapat pada mata kuliah Komputer Grafis. Berdasarkan hal tersebut, lingkungan belajar yang dilakukan secara daring perlu memperhatikan tingkat efektivitasnya, karena menurut ([Baety & Munandar, 2021](#)), hasil pengujiannya didapatkan bahwa kegiatan pembelajaran secara daring hanya efektif bagi mata kuliah teori, sedangkan pada mata kuliah praktikum dan mata kuliah lapangan, perkuliahan secara daring kurang efektif ([Baety & Munandar, 2021](#)). Pada dasarnya, teknologi pembelajaran daring merupakan bentuk interdisiplin yang menggabungkan beberapa elemen dalam bidang desain seperti; desain interaksi, desain pengalaman pengguna, dan desain grafis, yang terhubung dengan bidang kegiatan belajar-mengajar seperti psikologi kognitif, neuroscience dan instructional design ([Fournier & Kop, 2015](#)). Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet ([Kuntarto, 2017](#))

Fenomena tersebut merupakan salah satu bentuk permasalahan bagaimana menerapkan metode pembelajaran jarak jauh yang efektif, karena dampak pandemik mendorong berbagai institusi pendidikan untuk tetap melaksanakan kegiatan pembelajaran, baik itu pada perkuliahan teori maupun praktikum. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, pendekatan tersebut menimbulkan permasalahan. Hal itu dikarenakan, model pembelajaran daring dinilai efektif untuk penugasan dan perkuliahan bersifat teori, sementara bagi mahasiswa, memahami materi pembelajaran secara daring dinilai sulit, khususnya pada perkuliahan desain berbasis praktikum ([Hikmat et al., 2020](#)). Hal tersebut disebabkan karena, proses interaksi pembelajaran yang dilakukan secara daring memiliki jarak yang dihubungkan dengan mengandalkan kemampuan teknologi internet ([Moore & Kearsley, 2011](#)), sehingga kegiatan tersebut tidak akan terlepas dari proses interaksi antara manusia dengan komputer, yang bergantung dengan elemen-elemen visual, seperti teks, grafis, animasi, *video*, maupun *audio*. Oleh karena itu, proses interaksi dengan media pembelajaran daring memerlukan koordinasi antara kinerja tangan dan penglihatan secara bersamaan. Sementara disaat yang sama, mahasiswa perlu menjaga fokus dan memerlukan kemampuan secara *hands-on*, untuk mengimplementasikan dasar pemahaman teoritik ke dalam suatu perancangan karya desain.

Berdasarkan indikasi permasalahan tersebut, seharusnya mahasiswa memiliki kuasa penuh atas akses informasi yang diinginkan, namun hambatan yang terjadi akibat keterbatasan interaksi dapat memicu perhatian pengguna teralihkan dari tujuan utamanya. Hal ini dapat berdampak terhadap pengalaman pembelajaran daring yang akan dirasakan, karena menurut ([MacDonald](#), 2019), pengalaman pengguna merupakan bentuk konsekuensi terhadap perasaan internal pengguna (kecenderungan, harapan, motivasi, dan suasana hati) yang merupakan bentuk karakteristik berdasarkan konteks fungsionalitas yang memungkinkan suatu proses interaksi akan terjadi, seperti; pengaturan sosial, lingkungan organisasi dan kegiatan dengan makna lainnya ([Hassenzahl & Tractinsky](#), 2006). Secara khusus, *user experience* merupakan perasaan terhadap setiap interaksi yang sedang dihadapi dengan apa yang ada disaat pengguna menggunakannya ([Winter et al.](#), 2015). Sebagai upaya untuk mencapai tingkat pembelajaran yang efektif, maka diperlukan suatu rangkaian instruksi yang solid untuk memberikan objektif yang jelas kepada peserta didik, sehingga dapat berdampak baik terhadap *user experience* dan kualitas hasil pembelajaran yang akan diperoleh ([Anderson](#), 2011). Berdasarkan hal tersebut, maka kegiatan pembelajaran secara daring tentunya akan menghasilkan tanggapan persepsional terhadap pola interaksi dan pengalaman pembelajaran yang dirasakan oleh mahasiswa. Karena, desain interaksi bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang dapat meningkatkan kinerja dalam melakukan suatu pekerjaan, berkomunikasi dan berinteraksi ([Rodgers et al.](#), 2011).

Penelitian yang mengidentifikasi proses pembelajaran berbasis daring sudah cukup banyak dilakukan, diantaranya; ([Hikmat et al.](#), 2020), “*Efektifitas Pembelajaran Daring Selama Masa pandemic Covid-19: Sebuah Survey Online*”, dan ([Santoso et al.](#), 2016) “*Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment*”, namun studi tersebut hanya fokus pada perkuliahan yang bersifat teori, sehingga diperlukan penelitian yang mengidentifikasi proses pembelajaran praktikum secara daring khususnya pada perkuliahan desain. Oleh karena itu, penelitian ini fokus untuk mengkaji aspek pengalaman pengguna pada kegiatan pembelajaran daring, yang diwakilkan pada perkuliahan praktikum komputer grafis, dengan tugas ilustrasi digital pada materi *bitmap*. Pada prinsipnya, ilustrasi digital dalam desain komunikasi visual merupakan teknik dasar yang dilakukan untuk merealisasikan sebuah ide dengan media berupa foto, goresan abstrak, garis, warna, tekstur, huruf, elemen visual yang dapat mendukung tujuan komunikasi dan estetika ([Supriyono](#), 2017).

Penelitian ini ditujukan untuk memetakan dan mengidentifikasi pengaruh aspek pengalaman pengguna terhadap kualitas belajar yang dihasilkan, serta manfaat dari tujuan ini untuk mengetahui pemetaan model pembelajaran praktikum berbasis daring yang efektif untuk dilakukan pada situasi atau kondisi-kondisi tertentu yang memerlukan proses interaksi/pembelajaran jarak jauh. Hal tersebut penting untuk diketahui, karena akses informasi dalam keadaan bentuk yang mudah didapatkan dan mudah dipahami, akan menghasilkan pemikiran yang selaras kepada penggunanya ([Norman Donald](#), 2013). Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif deskriptif, dengan *UEQ Scales* dan *Likert Scales* untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna, motivasi belajar dan kebiasaan belajar mahasiswa. *UEQ Scales* telah diterapkan dalam berbagai konteks penelitian,

seperti upaya evaluasi perangkat lunak bisnis ([Santoso et al.](#), 2016), alat pengembangan ([Wieschnowsky & Paulheim](#), 2011), situs web dan layanan web dan jaringan untuk menunjang kegiatan sosial ([Mazhar & Shafiq](#), 2018).

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan melakukan observasi yang dilakukan secara daring ([Sugiyono](#), 2017). Pengumpulan data primer dalam penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan *User Experience Questionnaire* (UEQ) kepada 27 orang responden, yang merupakan mahasiswa perkuliahan Komputer Grafis pada program studi Desain Komunikasi Visual. Secara umum, pengukuran aspek pengalaman pengguna dengan jumlah responden 20–30 pengguna sudah cukup untuk memberikan pengukuran yang stabil ([Schrepp et al.](#), 2017) dan penggunaan UEQ *Scales* dapat dilakukan untuk mengukur pengalaman pengguna pada kegiatan yang interaktif, termasuk penggunaan media berbasis web dalam kegiatan belajar. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan UEQ *Data Analysis Tools* dan statistika deskriptif, dengan mengkorelasikan skor UEQ *Scales* dan nilai tugas UTS mahasiswa yang diperoleh.

Pengumpulan data dilakukan untuk mengidentifikasi implikasi hubungan pengalaman pengguna, dengan kualitas hasil belajar yang dihasilkan pada pembelajaran praktikum Komputer Grafis yang dilakukan secara daring. Penghitungan dengan model UEQ *Data Analysis Tools* dilakukan dengan mengukur variabel UEQ *Scales* yang terbagi ke dalam 6 skala, yaitu skala Daya tarik, skala kejelasan, skala efisiensi, skala ketepatan, skala stimulasi, dan skala kebaruan. Sementara hasil perolehan nilai murni UTS mahasiswa dilakukan dengan penghitungan statistika deskriptif, untuk mendapatkan nilai rata-rata, median dan modus, serta perhitungan kelas interval untuk menentukan kategorisasi nilai yang diperoleh mahasiswa. Hasil perhitungan pada data UEQ *Scales* dan nilai murni UTS mahasiswa kemudian dikorelasikan dengan uji hipotesis berdasarkan program *SPSS for Macintosh* untuk mengetahui apakah terdapat hubungan atau pengaruh di antara kedua variabel tersebut.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis data UEQ *Data Analysis Tools*, langkah pertama yang dilakukan untuk interpretasi data adalah mengkonfirmasi nilai evaluasi pada setiap item. Kuesioner *user experience* mengandung nilai rata-rata (*mean*) pada semua item pada setiap variabelnya. Nilai rata-rata didapatkan berdasarkan hasil perhitungan melalui UEQ *Data Analysis Tool* dan setiap nilai rata-rata (*mean*) mengandung makna sebagai berikut:

Tabel 1
Skala penilaian UEQ Scales

Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	Keterangan
> 0,8	Evaluasi positif
-0,8 sampai dengan 0,8	Evaluasi Netral
< -0,8	Evaluasi negatif

Sumber: Pengolahan data 2021

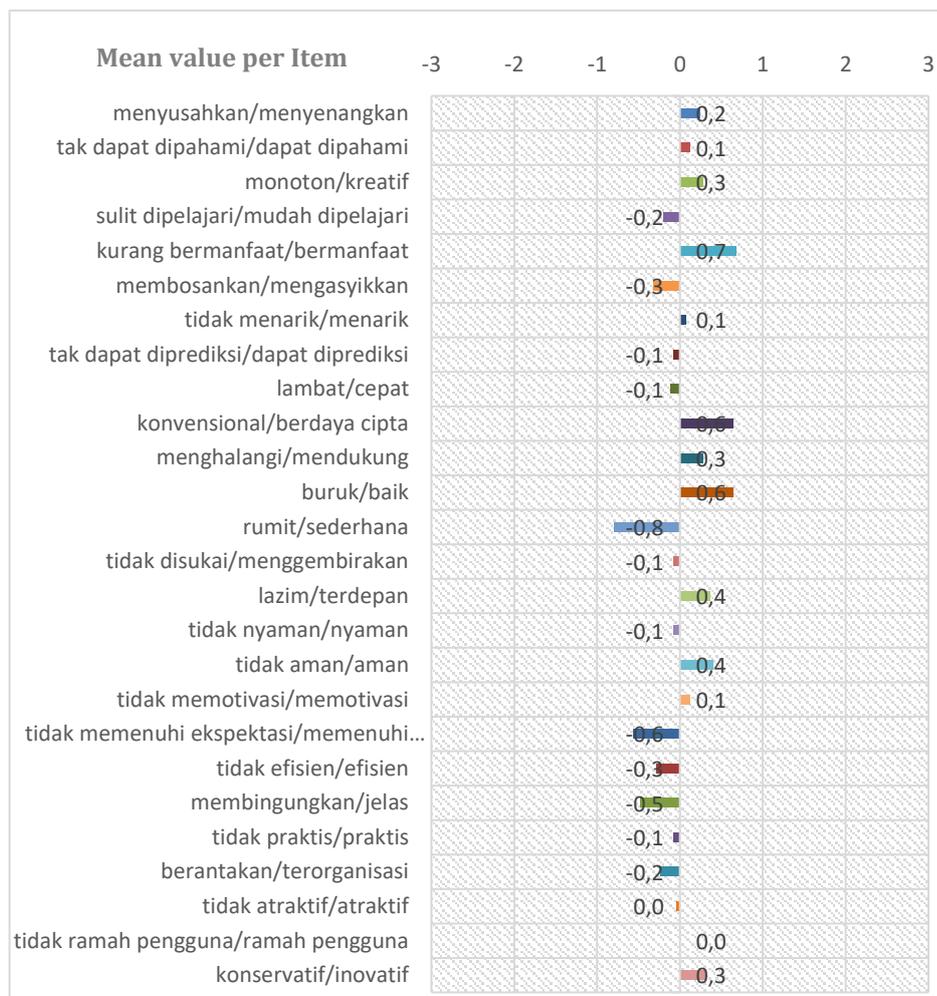
Nilai evaluasi antara -0,8 dan 0,8 mewakili lebih atau kurang dari netral pada skala yang diobservasi. Nilai > 0,8 mewakili evaluasi positif pada skala item dan nilai < -0,8 mewakili evaluasi negatif pada skala item pertanyaan. Pada taraf akhir UEQ *Scales*, item diskalakan dari -

3,0 hingga +3,0. Nilai -3,0 untuk mewakili jawaban paling negatif, 0 jawaban netral, dan +3,0 adalah jawaban paling positif. keseluruhan aspek dalam item pengujian tersebut harus dipertimbangkan.

Nilai skala di atas +1,0 menunjukkan kesan positif dari pengguna mengenai skala yang diukur, sementara nilai di bawah -1,0 merupakan skala yang menunjukkan negatif. Sebagai upaya untuk menghindari data dengan jawaban ekstrim, maka rata-rata skala yang diamati secara umum digolongkan ke dalam nilai dengan kisaran -2,0 hingga +2,0. Data dengan nilai yang lebih ekstrim (-3,0 / +3,0) jarang ditemukan pada hasil observasi, sehingga nilai yang mendekati +2,0 menunjukkan kesan yang hampir optimal secara signifikan.

Hasil dan Pembahasan

Pengujian dilakukan kepada mahasiswa perkuliahan praktikum komputer grafis yang dilakukan secara daring. Hasil UEQ Scales memiliki nilai rata-rata (*mean*) pada setiap item pertanyaan yang berfungsi sebagai representasi jawaban responden, seperti yang disajikan pada diagram sebagai berikut:



Gambar 1
Skala rata-rata per item

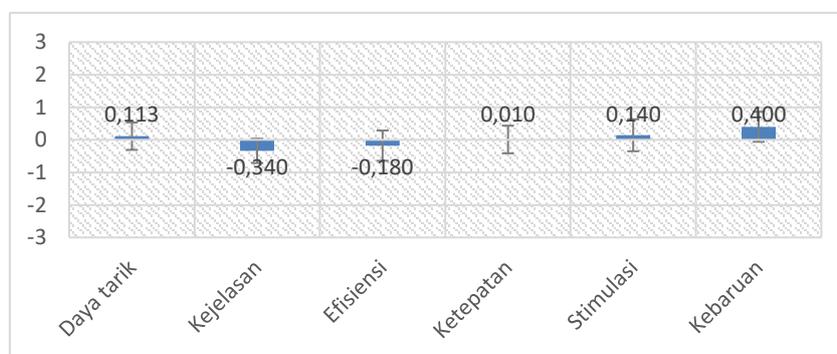
Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat nilai rata-rata dari setiap item pertanyaan pada kuesioner *UEQ Scales* dalam perkuliahan praktikum Komputer Grafis secara daring. Terdapat 11 item pertanyaan yang mengarah kepada evaluasi positif, dengan skor rata-rata tertinggi pada kelompok stimulasi pada item kurang bermanfaat / bermanfaat, dengan skor sebesar 0,7 (*below Average*), sementara pada item dengan evaluasi terendah yaitu kelompok Kejelasan, pada item rumit/ sederhana yaitu sebesar -0,8 (*negative*). Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki tanggapan perkuliahan praktikum berbasis daring memiliki value yang bermanfaat, namun kegiatan tersebut dinilai cukup rumit untuk dilakukan. Berdasarkan hasil pada grafik *mean value* per item, seluruh item dikelompokkan menjadi 6 skala, antara lain daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Berdasarkan pengelompokan data tersebut, maka diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil *mean* UEQ perkuliahan praktikum daring

UEQ Scales	<i>Mean</i>	<i>Var.</i>
Daya tarik	0,113	1,16
Kejelasan	-0,340	0,91
Efisiensi	-0,180	1,41
Ketepatan	0,010	1,17
Stimulasi	0,140	1,56
Kebaruan	0,400	1,38

Sumber: Pengolahan data 2021

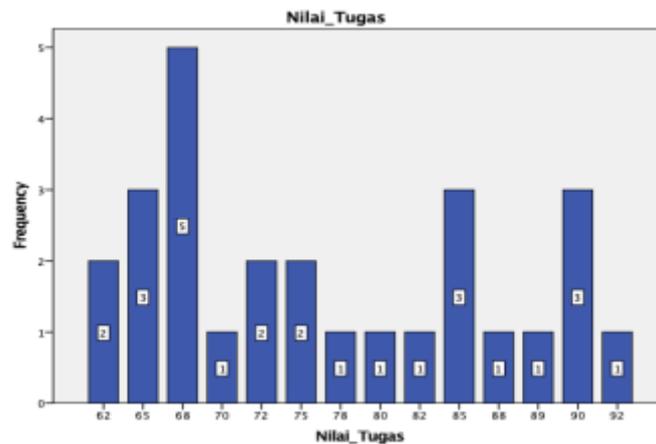
Pada taraf nilai akhir nilai *UEQ Scales*, total skor rata-rata dikelompokkan menjadi 6 skala item sebagai berikut; pada skala daya Tarik sebesar 0,113, merupakan nilai yang menunjukkan evaluasi positif, skala kejelasan dengan evaluasi nilai yang cukup negatif sebesar -0.340, skala efisiensi dengan evaluasi nilai negatif sebesar -0,180, Skala Ketepatan dengan nilai kategori netral yaitu sebesar 0,010, Skala stimulasi dengan evaluasi nilai positif sebesar 0,140, dan skala Kebaruan dengan evaluasi nilai positif, sebesar 0,400. Data tersebut divisualisasikan berdasarkan diagram batang sebagai berikut:



Gambar 3
Hasil UEQ Kelompok Eksperimen

Pada grafik UEQ *Scale*, dapat dilihat bahwa skala kejelasan memiliki nilai terendah, yaitu -0,340. Hal ini dapat diartikan bahwa mahasiswa mengalami tingkat kesulitan yang cukup signifikan dalam memahami materi dan mengasah keterampilan teknis pada perkuliahan praktikum secara daring. Sementara skala kebaruan memiliki skor tertinggi sebesar 0,400. Dapat diartikan bahwa, perkuliahan praktikum berbasis daring merupakan suatu kegiatan yang baru, sehingga mahasiswa memerlukan waktu untuk beradaptasi untuk mengikuti perkuliahan dengan model belajar tersebut. Berdasarkan data yang disajikan pada diagram tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil keseluruhan skala item memiliki kategori *below average*.

Sementara itu, variabel hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan praktikum Komputer Grafis (Y) diukur menggunakan nilai murni UTS semester genap tahun ajaran 2020/2021. Berikut merupakan diagram perolehan nilai UTS mahasiswa:



Gambar 4
Grafik bar nilai mahasiswa

Perolehan nilai UTS pada mata kuliah Komputer Grafis ditunjukkan dengan frekuensi nilai terendah sebesar 60,2, diperoleh sebanyak 2 mahasiswa, sementara nilai tertinggi yaitu 90,2 diperoleh 1 mahasiswa. Sementara nilai 60.8 diperoleh dengan jumlah terbanyak yaitu 5 mahasiswa, serta nilai tertinggi 90,2 dan nilai terendah 60,2. Berdasarkan nilai tersebut analisis data dilakukan dengan SPSS *for Mac*, diperoleh nilai *central tendency* yaitu *mean* (M) sebesar 76,1, median (Me) sebesar 75,0, Modus sebesar 68 dan standar deviasi sebesar 10,000 sebagai berikut:

Tabel 4
Tabel statistic nilai mahasiswa

Statistics		
Nilai Tugas		
N	Valid	27
	Missing	4
Mean		76.19
Median		75.00
Mode		68

Std. Deviation	10.000
Variance	100.003
Range	30
Minimum	62
Maximum	92

Sumber: Pengolahan data 2021

Penentuan kelas kategori variabel hasil belajar pada perkuliahan praktikum Komputer Grafis secara daring ditentukan setelah nilai minimum (X_{min}) dan nilai maksimum (X_{max}) diketahui, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata ideal (M_i) dan standar deviasi (SD). Berdasarkan acuan tersebut, mean ideal variabel hasil belajar pada perkuliahan praktikum Komputer Grafis adalah 76,4. Standar deviasi ideal adalah 10,000. Dari perhitungan diatas dapat dikategorikan dalam 3 kelas kategori, dengan perhitungan sebagai berikut:

- Baik : $X \geq M + SD$
- Cukup : $M - SD \leq X < M + SD$
- Kurang : $X < M - SD$

Berdasarkan perhitungan kelas kategori tersebut, hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 5
Kelas Kategori Nilai Tugas Mahasiswa

Kategori	Skor Interval	Frekuensi	%
Baik	$84.0 \geq x < 92.0$	9	33,3 %
Cukup	$73.0 \geq x < 83.0$	5	18,5 %
Kurang	$62.0 \geq x < 72.0$	13	48,1 %
Jumlah		27	100 %

Sumber: Pengolahan data 2021

Berdasarkan hasil perhitungan, dapat diketahui bahwa terdapat 3 kategori penilaian pada hasil nilai UTS mahasiswa perkuliahan Komputer Grafis, yaitu kategori “baik”, “cukup” dan “kurang”. Tabel tersebut menunjukkan bahwa perolehan nilai UTS pada kategori “kurang”, memiliki nilai interval dari 62,0 – 72,0, dengan frekuensi sebanyak 13 mahasiswa. Kemudian pada kategori “cukup” memiliki nilai interval dari 73,0 – 83,0 dengan frekuensi sebanyak 5 mahasiswa, dan pada kategori “baik” memiliki nilai interval dari 84,0 – 92,0 dengan frekuensi sebanyak 9 mahasiswa. Berdasarkan perhitungan tersebut, perolehan nilai UTS pada perkuliahan praktikum Komputer Grafis yang dilakukan secara daring memiliki frekuensi tertinggi pada kategori “kurang”, yaitu sebanyak 13 mahasiswa.

A. Uji Hipotesis Hubungan Pengalaman Pengguna Dengan Kualitas Hasil Belajar Mahasiswa

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah secara individu (parsial), variabel independen mempengaruhi variabel dependen secara signifikan atau tidak. Berdasarkan hal tersebut, maka uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang dimiliki oleh variabel

Pengalaman Pengguna dan variabel motivasi belajar dengan variabel. hasil belajar mahasiswa secara parsial.

Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari probabilitas < 0,05, atau nilai t hitung lebih besar dari > t tabel (2,069), maka terdapat pengaruh pada variabel independen, terhadap variabel dependen. Sementara, jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari probabilitas > 0.05, atau nilai t hitung lebih kecil dari < t tabel (2,069), maka tidak terdapat pengaruh pada variabel independen, terhadap variabel dependen. Berdasarkan hal tersebut, tingkat kepercayaan adalah 95%, atau $\alpha = 0.05$, dengan penentuan t tabel = $t(\alpha/2; n-k-1) = t(0.025; 25) = 2,069$.

Tabel 6
Uji hipotesis

<i>Coefficients^a</i>						
<i>Model</i>		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1	(Constant)	35.869	4.807		7.039	.000
	UEQ Total	.324	.106	.506	2.984	.006

a. *Dependent Variabel: Hasil Belajar*

Sumber: Pengolahan data 2021

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa aspek pengalaman pengguna memiliki pengaruh signifikan terhadap kualitas belajar mahasiswa.

B. Signifikansi variabel Pengalaman Pengguna dengan Hasil Belajar Mahasiswa

Telah diketahui nilai probabilitas signifikansinya (P-value) pada variabel Pengalaman Pengguna sebesar 0,006, atau lebih kecil dari < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel pengalaman pengguna memiliki pengaruh yang signifikan dengan variabel hasil belajar mahasiswa.

C. Uji t variabel Pengalaman Pengguna dengan Hasil Belajar Mahasiswa

Diketahui hasil perhitungan bahwa, pada taraf kesalahan $\alpha = 0,025$, t tabel = 2,069 dan thitung = 2,984. Karena thitung > t tabel, maka terdapat pengaruh yang signifikan pada variabel pengalaman pengguna dengan hasil belajar mahasiswa.

Tabel 7
Koefisien determinasi

<i>Model Summary</i>					
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted Square</i>	<i>R</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.562 ^a	.315	.258		3.729

a. *Predictors: (Constant), UEQ_TOTAL*

Sumber: Pengolahan data 2021

Diketahui bahwa nilai korelasi/hubungan (R) adalah 0,562. Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,315, yang

memiliki makna bahwa pengaruh variabel pengalaman pengguna mempengaruhi variabel hasil belajar mahasiswa sebesar 31%.

Kesimpulan

Aspek pengalaman pengguna yang dirasakan mahasiswa pada saat mengikuti perkuliahan praktikum secara daring memiliki hasil yang negatif. Mahasiswa mengalami kesulitan untuk mempelajari materi perkuliahan, karena model pembelajaran tersebut belum memiliki efisiensi yang baik dalam menyampaikan informasi secara jelas. Proses interaksi yang terbatas dalam lingkungan daring menyulitkan mahasiswa untuk memahami materi yang bersifat praktikum, sehingga kegiatan tersebut rumit untuk dilakukan. Hal ini menyebabkan mahasiswa tidak merasakan kenyamanan dalam proses belajarnya, sehingga cenderung tidak tertarik dengan model pembelajaran tersebut. Sebagai sarana alternative media pembelajaran, kemudahan dalam pertukaran informasi merupakan aspek yang perlu diperhatikan untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami.

Hal ini merupakan suatu bentuk upaya untuk menciptakan kegiatan pembelajaran daring yang ramah pengguna (*user friendly*), karena perkuliahan yang bersifat praktikum menuntut kemampuan *soft skills* dan *hard skill* untuk merancang sebuah karya desain. Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran praktikum yang dilakukan secara daring belum berjalan dengan efektif dibandingkan dengan perkuliahan teori secara daring. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi daring harus memberikan kemudahan dalam menyampaikan informasi yang dibutuhkan kepada penggunanya, sehingga media pembelajaran daring dapat dimanfaatkan secara optimal baik itu kepada perkuliahan berbasis praktikum ataupun teori.

Sementara itu, dapat disimpulkan bahwa aspek pengalaman pengguna yang dimiliki pada perkuliahan praktikum secara daring mempengaruhi kualitas hasil belajar yang dihasilkan. Pengaruh tersebut ditunjukkan dengan kesan pengalaman pembelajaran yang menyulitkan, kemudian diikuti dengan penurunan nilai tugas mahasiswa. Penurunan nilai tersebut dikarenakan, aspek pengalaman pengguna pada kegiatan tersebut tidak memberikan kesan dan lingkungan pembelajaran yang mudah dan nyaman, serta pola interaksi dalam pertukaran informasi yang sulit dimengerti. Hal ini mempengaruhi kondisi mental dan psikologis mahasiswa yang menyebabkan penurunan motivasi belajar, serta mempengaruhi kebiasaan belajar yang tidak kondusif, seperti tidak mencatat dan membaca materi yang disampaikan.

Permasalahan tersebut menghasilkan ketidakseriusan mahasiswa dalam proses belajarnya, sehingga nilai yang diperoleh pada tugas mahasiswa mengalami penurunan. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dari 27 mahasiswa yang mengikuti perkuliahan praktikum secara daring, perolehan nilai murni pada tugas UTS mahasiswa memiliki frekuensi terbanyak pada kategori “*kurang*”, sebanyak 13 mahasiswa, kemudian kategori “*baik*”, sebanyak 9 mahasiswa, dan kategori “*cukup*” sebanyak 7 mahasiswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan aspek pengalaman pengguna memiliki implikasi yang cukup signifikan terhadap kualitas hasil belajar mahasiswa, sehingga

pemanfaatan model pembelajaran daring perlu memperhatikan kemudahan proses pertukaran informasi, untuk menciptakan lingkungan perkuliahan daring yang nyaman dan mudah dimengerti kepada mahasiswa.

Bibliografi

- Anderson, S. P. (2011). *[Seductive Interaction Design: Creating Playful, Fun, and Effective User Experiences, Portable Document](#)*. Pearson Education.
- Baety, D. N., & Munandar, D. R. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Dalam Menghadapi Wabah Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 880–989. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.476>
- Fournier, H., & Kop, R. (2015). [MOOC learning experience design: Issues and challenges](#). *International Journal on E-Learning*, 14(3), 289–304.
- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). [User experience-a research agenda](#). *Behaviour & Information Technology*, 25(2), 91–97.
- Hikmat, H., Hermawan, E., Aldim, A., & Irwandi, I. (2020). [Efektivitas pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19: Sebuah survey online](#). *LP2M*, 2(2).
- Kuntarto, E. (2017). [Keefektifan model pembelajaran daring dalam perkuliahan bahasa Indonesia di perguruan tinggi](#). *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99–110.
- MacDonald, C. M. (2019). User Experience (UX) Capacity-Building: A Conceptual Model and Research Agenda. *Proceedings of the 2019 on Designing Interactive Systems Conference*, 187–200. <https://doi.org/10.1145/3322276.3322346>
- Mazhar, M. H., & Shafiq, Z. (2018). Real-time video quality of experience monitoring for https and quic. *IEEE INFOCOM 2018-IEEE Conference on Computer Communications*, 1331–1339. [10.1109/INFOCOM.2018.8486321](https://doi.org/10.1109/INFOCOM.2018.8486321)
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2011). [Distance education: A systems view of online learning](#). Cengage Learning.
- Norman Donald, A. (2013). [The design of everyday things](#). MIT Press.
- Rodgers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). [Interaction design: Beyond human-computer interaction](#). Chichester, UK: Wiley.
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Isal, R., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). [Measuring user experience of the student-centered e-learning environment](#). *Journal of Educators Online*, 13(1), 58–79.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). [Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire \(UEQ\)](#). *Int. J. Interact. Multim. Artif. Intell.*, 4(4), 40–44.
- Sugiyono, D. (2010). [Metode penelitian kuantitatif dan R&D](#). Bandung: Alfabeta.

- Supriyono, R. (2010). [Desain komunikasi visual teori dan aplikasi](#). In *Andi*. Andi.
- Wieschnowsky, T., & Paulheim, H. (2011). [A visual tool for supporting developers in ontology-based application integration](#). *7th International Workshop on Semantic Web Enabled Software Engineering (ISWC)*.
- Winter, D., Schrepp, M., & Thomaschewski, J. (2015). [Faktoren der User Experience](#). In *Mensch und Computer 2015—Usability Professionals* (pp. 33–41). De Gruyter.