

**ANALISIS EVALUASI USABILITY E-LEARNING RUANGGURU
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat S-1

Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:
Nofri Rhamawati
18106050010

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2022

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 540971 Fax. (0274) 519739 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-57/Un.02/DST/PP.00.9/01/2022

Tugas Akhir dengan judul : ANALISIS EVALUASI USABILITY E-LEARNING RUANGGURU TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NOFRI RHAMAWATI
Nomor Induk Mahasiswa : 18106050010
Telah diujikan pada : Selasa, 04 Januari 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Ir. Sumarsono, S.T., M.Kom.
SIGNED

Valid ID: 61d83250dae0d



Penguji I
Dr. Agung Fatwanto, S.Si., M.Kom.
SIGNED

Valid ID: 61d81d1fe1040



Penguji II
Ir. Maria Ulfah Siregar, S.Kom., MIT., Ph.D.
SIGNED

Valid ID: 61dbec2d0d758



Yogyakarta, 04 Januari 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 61dc22f2b92c0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga



FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp :

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Nofri Rhamawati

NIM : 18106050010

Judul Skripsi : Analisis Evaluasi *Usability* E-Learning Ruangguru Terhadap
Motivasi Belajar Siswa,

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Teknik Informatika

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 27 Desember 2021
Pembimbing

Ir. Sumarsono, S.T., M.Kom.
NIP. 19710209 200501 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nofri Rhamawati
NIM : 18106050010
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Analisis Evaluasi Usability E-Learning Ruangguru Terhadap Motivasi Belajar Siswa**” merupakan hasil penelitian saya sendiri, tidak terdapat pada karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjana di suatu perguruan tinggi, dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 27 Desember 2021



Nofri Rhamawati
NIM. 18106050010

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur mendalam penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Tuhan Semesta Alam yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Analisis Evaluasi *Usability* E-Learning Ruangguru Terhadap Motivasi Belajar Siswa” dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan terbaik menuju jalan yang lebih terang.

Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Disamping itu juga penulisan skripsi ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada pembaca. Namun, penulis menyadari bahwa dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr.Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. , selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Ir. Maria Ulfah Siregar, S.Kom., MIT., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Ir. Sumarsono, S.T., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar dan telaten dalam membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga yang telah membagikan ilmu yang berharga kepada penulis.
6. Ibu Suci Handayani selaku Waka Kurikulum SMKN 2 Yogyakarta yang telah mengizinkan dan membantu dalam penelitian.
7. Bapak Bambang SMA 5 Yogyakarta yang telah membantu dalam penelitian.
8. Kedua orang tua penulis yang tak henti-hentinya memberikan do'a, dukungan, dan kasih sayangnya kepada penulis.
9. Kakak dan saudara-saudara penulis yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
10. Ketua SEMA Fakultas Sains dan Teknologi Thn. 2021 yang telah memberikan segenap energi dan semangat kepada penulis.
11. Mba Anis Khoirun Nisaa yang telah memberikan pengetahuan sesuai penelitian kepada penulis.
12. Teman-teman Teknik Informatika 2018 yang telah memberikan dukungannya kepada penulis.
13. Teman-teman yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi responden penelitian ini.
14. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis memohon maaf serta menerima saran dan kritik yang

membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan dampak positif, bermanfaat dan dapat menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya penulis juga.

Yogyakarta , 02 Desember 2021

Penulis



Nofri Rhamawati

NIM. 18106050010



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri dan terkhusus untuk kedua orang tua saya yang sangat baik.



MOTTO

“It’s okay not to be okay. Be the best version you can. Respect yourself!”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 TUJUAN.....	3
1.4 BATASAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 KEBARUAN PENELITIAN.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	5
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.2 LANDASAN TEORI	10
2.2.1 HCI (<i>Human Computer Interaction</i>)	11
2.2.2 <i>Usability</i>	11
2.2.3 Motivasi Belajar.....	12
2.2.4 Desain Instruksional	14
2.2.5 Pembelajaran Daring.....	15
2.2.6 E-learning.....	16
2.2.7 E-learning Aplikasi Bimbel Online Ruangguru.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3. 1 Rancangan Penelitian	19
3.2 Lokasi Penelitian	19
3.3 Objek Penelitian	20

3.4 Subjek Penelitian	20
3.5 Teknik Pengumpulan Data	20
3.5 Populasi dan Sampel	20
3.6 Teknik Penarikan Sampel.....	20
3.7 Skala Likert	20
3.8 <i>Structural Equation Model</i> (SEM).....	22
3.9 Hipotesis.....	23
3.8 Tahapan Penelitian	23
3.8.1 Studi Literatur	23
3.8.2 Observasi Objek.....	24
3.8.3 Perancangan Kuesioner.....	24
3.8.4 Pengumpulan Data.....	26
3.8.5 Analisis Data.....	27
3.8.6 Penulisan Laporan.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Observasi Objek	28
4.1.1 Layanan yang ada pada Ruangguru	28
4.1.2 Desain dan metode pembelajaran	30
4.2 Karakteristik Responden	32
4.3 Hasil Pengujian <i>Usability</i>	34
4.3.1 Responden yang sedang berlangganan Ruangguru	34
4.3.2 Responden yang sudah selesai berlangganan (Januari-September 2021)	35
4.4 Hasil Evaluasi <i>Usability</i>	36
4.4 Hubungan antara Desain Instruksional dan <i>Usability</i> Aplikasi Ruangguru	37
BAB V.....	45
PENUTUP.....	45
5.1 KESIMPULAN	45
5.2 SARAN	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	49
CURRICULUM VITAE	57

DAFTAR TABEL

Table 1 Tabel ringkasan penelitian sebelumnya	9
Table 2 Tabel Penafsiran Hasil Analisis Data.....	22
Table 3 Tabel nilai skala likert.....	24
Table 4 Tabel instrumen penelitian.....	25
Table 5 Responden yang menggunakan aplikasi Ruangguru	32
Table 6 Usia Responden yang menggunakan Ruangguru.....	33
Table 7 Background pendidikan responden yang menggunakan Ruangguru	33
Table 8 Tabel hasil responden yang sedang berlangganan	34
Table 9 Lanjutan Skor akhir Usability responden yang berlangganan ruangguru	35
Table 10 Hasil responden yang sudah selesai berlangganan	35
Table 11 Lanjutan Tabel skor akhir responden yang sudah selesai berlangganan	36
Table 12 Hasil total semua responden berdasarkan variabel atau aspek	37
Table 13 Tabel uji kecocokan	39
Table 14 Tabel indikator penilaian variabel penelitian.....	41
Table 15 Tabel uji hubungan antar konstruk.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Model Penelitian, referensi: (Zaharias dan Poylymenakou, 2009)	23
Gambar 2 Layanan Pada Ruangguru.....	28
Gambar 3 User Interface Aplikasi Ruangguru - Desktop	31
Gambar 4 User Interface Aplikasi Ruangguru - Mobile.....	32
Gambar 5- Pemetaan Usability Attributes, Hubungan Usability dan Instructuinal Desain dengan Motivation to Learn (Zaharias dan Poylymenakou, 2009).....	38
Gambar 6 Path diagram penelitian - Amos 22	39
Gambar 7 Model Fit Diagram	41



ANALISIS EVALUASI *USABILITY* E-LEARNING RUANGGURU TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nofri Rhamawati
NIM. 18106050010

INTISARI

Pemberlakuan kegiatan belajar dari rumah atau *work from home* di Indonesia mulai dilaksanakan secara merata ketika pandemi Covid 19 dengan menggunakan media E-learning. Namun sebenarnya, media e-learning sudah lebih dulu digunakan oleh beberapa lembaga dan instansi pendidikan bersamaan dengan perkembangan era digital. Salah satu Lembaga pendidikan yang terbilang awal dalam menerapkan pembelajaran berbasis E-learning adalah Ruangguru. Dengan penerapan sistem E-learning tersebut, siswa dapat mengakses materi dan belajar kapanpun dan dimanapun. Walaupun sistem e-learning memiliki kelebihan tersebut, namun kegiatan belajar dari rumah ini merupakan kegiatan belajar mandiri yang mana kesuksesan belajar hanya dapat dipengaruhi oleh peserta didik masing-masing sebagai individu. Salah satu aspek penentu kesuksesan dalam belajar adalah motivasi belajar. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian untuk mengetahui apakah suatu E-learning dapat mempertahankan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan aspek *usability* dari Zaharias dan Poylymenakou dan skala likert sebagai pengukuran kepada responden yang dipilih dengan teknik *Accidental Sampling*. Teknik *Accidental Sampling* yaitu sample ditarik secara acak dan kebetulan sesuai dengan kriteria. Setelah pengambilan data, dilakukan analisis perhitungan skor *usability* dan analisis hubungan antara *usability* dan instruksional desain terhadap motivasi belajar siswa. Perhitungan skor *usability* dilakukan dengan software SPSS dan excel, sedangkan analisis hubungan dilakukan dengan metode *Structural Equation Model*(SEM) menggunakan software AMOS 22.

Dari hasil penelitian dengan 183 responden yang ada, 130 data responden yang dapat dilanjutkan ke tahap analisis. Didapatkan hasil nilai kualifikasi *usability*

sistem E-learning Ruangguru berada pada tingkat yang sangat baik. Kemudian berdasarkan analisis SEM, didapatkan hasil bahwa desain instruksional memiliki hubungan yang signifikan atau tinggi terhadap motivasi belajar siswa. Namun, aspek *usability* memiliki hubungan yang tidak terlalu signifikan.

Kata kunci : usability, e-learning, motivasi belajar, skala likert, SEM, Zaharias & Poylymenakou.



RUANGGURU E-LEARNING *USABILITY* EVALUATION ANALYSIS ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION

Nofri Rhamawati
NIM. 18106050010

ABSTRACT

The implementation of learning activities from home or work from home in Indonesia began to be carried out evenly during the Covid 19 pandemic using E-learning media. However, in fact, e-learning media has been used by several educational institutions and agencies along with the development of the digital era. One of the earliest educational institutions in implementing E-learning-based learning is Ruangguru. With the implementation of the E-learning system, students can access material and learn anytime and play games. Although the e-learning system has these advantages, learning from home is a successful independent learning activity that can only be influenced by each student as an individual. One of the determinants of success in learning is learning motivation. Therefore, it is necessary to conduct research to determine whether an E-learning can maintain students' learning motivation.

This study uses the usability aspect of Zaharias and Poylymenakou and the Likert scale as a measurement for respondents who were selected using the Accidental Sampling technique. Accidental Sampling technique, namely the sample was drawn randomly and coincidentally according to the criteria. After data collection, analysis of the usability score calculation and analysis of the relationship between usability and instructional design was carried out on students' learning motivation. The calculation of the usability score was carried out using SPSS and excel software, while the relationship analysis was carried out using the Structural Equation Model (SEM) method using the AMOS 22 software.

From the results of research with 183 respondents, 130 respondents data that can be continued to the analysis stage. It was found that the usability qualification of the Ruangguru E-learning system was at a very good level. Then based on SEM analysis, the results obtained that instructional design has a

significant or high relationship to students' learning motivation. However, the usability aspect has a not too significant relationship.

Keywords: usability, e-learning, learning motivation, Likert scale, SEM, Zaharias & Poylymenakou.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Penyebaran Virus Covid-19 pada awal tahun 2020 di Indonesia berdampak pada berbagai sektor kehidupan masyarakat. Tidak hanya kesehatan, namun juga sektor pendidikan, ekonomi, pariwisata, keamanan, sosial dan budaya. Sehingga pemerintah memutuskan kebijakan yang tegas untuk mencegah penyebaran virus dengan melakukan pembatasan interaksi sosial atau *sosial distancing*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia juga memutuskan bahwa kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring atau *learn from home*. Pembelajaran daring menjadi suatu keharusan bagi seluruh instrumen pendidikan di Indonesia baik pengajar maupun peserta didik. Selain menjadi sebuah keharusan, pembelajaran daring dinilai menjadi konsep utama dalam revolusi globalisasi selanjutnya. Hal ini dibuktikan dari semakin banyak munculnya kursus-kursus profesi yang menggunakan sistem daring. Maka, kebutuhan akan sistem pembelajaran daring atau yang dikenal sebagai e-learning akan semakin meningkat setelah pandemi covid.

Perubahan pola pembelajaran dari pembelajaran tradisional atau tatap muka menjadi pembelajaran daring mempengaruhi motivasi belajar peserta didik terutama siswa SMA (Cahyani et al., 2020). Siswa tidak menyukai pembelajaran jarak jauh, karena dirasa kurang efektif dalam pelaksanaannya (Ammy, 2020). Serta terdapat kendala yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung yaitu peserta didik akan cenderung lebih cepat bosan karena materi yang ditampilkan tidak memiliki nilai kebaruan (Afif, 2019).

Pemahaman informasi yang disampaikan pada pembelajaran online perlu

menitikberatkan tampilan visual agar transfer informasi dapat diserap dengan baik. Namun, yang diterapkan di Indonesia kebanyakan adalah tampilan e-learning yang tidak memperhatikan visual serta tidak adanya pertimbangan apakah siswa dapat memahami materi atau tidak (Hamzah, 2011). Faktor desain pembelajaran dinilai kurang mendorong kemandirian belajar, motivasi belajar dan kegembiraan dalam belajar, hal ini berarti rancangan desain e-learning yang menarik berpengaruh terhadap keinginan belajar (Mawardi, 2014).

Berdasarkan paparan tersebut telah membuktikan bahwa peserta didik baik siswa maupun mahasiswa merasakan langsung dampak pembelajaran daring yang menurunkan semangat belajar mereka. Padahal, faktor utama yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar adalah motivasi belajar peserta didik, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik (Cahyani et al., 2020). Motivasi belajar dari faktor intrinsik adalah suatu dorongan dan keinginan dalam diri siswa yang menimbulkan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar (Cahyani et al., 2020).

Salah satu penyebab utama kurangnya motivasi belajar dari faktor intrinsik adalah ketidakmampuan peserta didik dalam mempertahankan pembelajaran. Sedangkan dari faktor ekstrinsik adalah faktor dari media pembelajaran yang digunakan yakni e-learning. Desain instruksional dan kegunaan aplikasi e-learning adalah yang paling berpengaruh terhadap motivasi belajar faktor ekstrinsik (Zaharias dan Poylymenakou, 2009). Namun, dari penelitian lain mengungkapkan, pengaruh *usability* terhadap motivasi belajar dapat berpengaruh positif dan signifikan jika bersama dengan tampilan visual yang berbentuk *Presentation Design*, *Interactive: Usability*, dan *Interactive: Feedback and Adaptation* (Hamzah, 2011).

Dari penyebab utama tersebut, maka diperlukan evaluasi dan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan *usability* dari aplikasi e-learning dan desain instruksional yang mencakup motivasi belajar siswa. Penulis ingin menganalisis mengenai hubungan desain dan kegunaan

aplikasi e-learning dengan kasus pada situs pembelajaran online Ruangguru.

Salah satu media pembelajaran *online* yang banyak digemari di Indonesia adalah Ruangguru, memiliki lebih dari 22 Juta pengguna per Desember 2020, yang terbagi dalam beberapa kriteria : Pendidikan SD,SMP,SMA dan Umum (www.ruangguru.com). Berdasarkan (<https://dapo.kemdikbud.go.id/pd>) terdapat sekitar 52 juta jumlah peserta didik di tahun ajaran 2020/2021 semester ganjil. Jumlah tersebut jika dibandingkan dengan jumlah pengguna Ruangguru berarti ada sekitar 42% peserta didik di Indonesia yang menggunakan Ruangguru. Kepopuleran Ruangguru tersebut dikarenakan penggunaan Ruangguru atau iklan yang dilakukan oleh ruangguru dilakukan secara nasional baik media cetak, online dan televisi. Namun dari beberapa penelitian ada beberapa masalah yang dialami pengguna ruangguru seperti rangkuman dalam materi terlalu singkat juga video pembelajaran harus mengulang ketika keluar dari aplikasi (Shofi et al., 2019).

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengukur dan menganalisis hubungan *usability* sistem e-learning terhadap motivasi belajar siswa di sistem bimbingan belajar online Ruangguru?

1.3 TUJUAN

Penelitian ini memiliki tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan antara *usability* sistem e-learning terhadap motivasi belajar siswa di sistem bimbingan belajar online Ruangguru.

1.4 BATASAN PENELITIAN

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah yang akan dibahas. Batasan masalah digunakan agar penelitian ini tidak menyimpang dan terarah sehingga sesuai dengan tujuan awal penelitian. Batasan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini menggunakan situs E-Learning Ruangguru sebagai objek penelitian dan siswa/i Ruangguru sebagai subjek penelitian.
2. Ruang lingkup penelitian ini meliputi *usability* aplikasi Ruangguru dan motivasi belajar para penggunanya.
3. Seberapa besar pengaruh efektivitas *usability* sistem e-learning terhadap motivasi belajar siswa/i.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Menambah wawasan dan menerapkan konsep dari metode evaluasi empiris
2. Menjadi acuan dalam pengembangan sistem e-learning yang lebih memperhatikan pengguna khususnya ranah psikologi yaitu untuk motivasi belajar
3. Dalam pengembangan E-learning memperhatikan unsur-unsur *usability* e-learning yaitu *Content, Learning and support, Visual Desain, Navigation, Accessibility, Interactivity, Self-Assessment, dan Motivation to Learn.*

1.6 KEBARUAN PENELITIAN

Analisis tentang evaluasi *usability* e-learning sudah banyak. Sementara itu, analisis mengenai motivasi belajar pengguna aplikasi belajar online baru sampai pada bagaimana teknik komunikasi yang dipakai aplikasi mempengaruhi siswa. Hal yang belum dilakukan atau baru akan saya lakukan yakni metode evaluasi *usability* dengan tipe empiris yang akan berfokus pada motivasi belajar siswa/i dalam menjalani kursus.

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara *Usability* Sistem E-learning Ruangguru terhadap motivasi belajar para pengguna aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan kesimpulan yaitu: faktor *usability* memiliki hubungan yang tidak begitu signifikan terhadap motivasi belajar yakni dengan estimasi kenaikan sebesar 0,057 per 1 nilai kenaikan *usability*.

5.2 SARAN

Adapun saran dari penulis terhadap penelitian yang akan berjalan selanjutnya, yaitu:

1. Penarikan sampel pada penelitian dapat dilakukan dengan metode lainnya.
2. Peneliti dapat mencoba membandingkan metode yang lainnya untuk menganalisis data sehingga terlihat metode yang lebih akurat.



DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 2715–4793. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Alshehri, A., Rutter, M., & Smith, S. (2019). *European Journal of Educational Research Assessing the Relative Importance of an E-learning system's Usability Design Characteristics Based on Students' Preferences*. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.3.839>
- Ammy, P. M. (2020). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ). *JURNAL MATHEMATIC PAEDAGOGIC*, 5(1), 27–35.
- Aprilya, T. (2019). *EVALUASI USABILITY E-LEARNING "RUMAH BELAJAR VERSI WEB" PADA SISWA SMA/SMK*. FTI - Teknik Industri. <https://digilib.itb.ac.id/index.php/gdl/view/44093>
- Barlow, J., Rada, R., & Diaper, D. (1989). Interacting WITH computers. *Interacting with Computers*, 1(1), 39–42. [https://doi.org/10.1016/0953-5438\(89\)90006-4](https://doi.org/10.1016/0953-5438(89)90006-4)
- Batubara, F. A. (2018). Desain Instruksional (Kajian Terhadap Komponen Utama Strategi Instruksional Dan Penyusunannya). *Jurnal Ilmiah Al -Hadi*, 3(2), 657–667.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Chandrawati, S. R. (2010). Pemamfaatan E-learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 172–181.
- Eltahir, M. E., Al-qatawneh, S., Al-ramahi, N., & Alsalhi, N. (2019). *Journal of Technology and Science Education EFFICIENCY AND USABILITY OF E-LEARNING COURSES AT AJMAN*. 9(3), 388–403.
- Fathurrohman, M. S. (2012). Belajar dan Pembelajaran. *Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)*.
- Ginting, D. B. (2009). Structural Equation Model (SEM). *Media Informatika*, 8(3), 1300–1305. <https://doi.org/10.3109/9781439822463.209>
- Ginting, Y. V. B. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI RUANGGURU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMA. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Hamzah, A. A. (2011). Pengaruh Tampilan Visual Terhadap Motivasi Belajar Berdasarkan Kategori Website E-Learning. *Neliti*, 1(2), 463–464.
- Hastuti, N. L. D. (2016). Studi komparasi motivasi belajar biologi antara siswa kelompok peminatan dan kelompok lintas minat di SMA Negeri 13 Semarang tahun pelajaran 2016/2017. In *Walisongo Repository*. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/6891/>
- Hoyle, R. H. (2012). *Handbook of Structural Equation Modeling - Google Books*. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=qC4aMfXL1JkC&oi=fnd&pg=PR1&q=definition+Structural+Equation+Model\(SEM\)&ots=EAPn5wxJkP&sig=VMYiwQRmYFBVRkat4f64YUrHSyM&redir_esc=y#v=onepage&q=definition+Structural+Equation+Model\(SEM\)&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=qC4aMfXL1JkC&oi=fnd&pg=PR1&q=definition+Structural+Equation+Model(SEM)&ots=EAPn5wxJkP&sig=VMYiwQRmYFBVRkat4f64YUrHSyM&redir_esc=y#v=onepage&q=definition+Structural+Equation+Model(SEM)&f=false)
- Inayati, M. (2020). Perancangan E-learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Infortech*, 2(2), 171–176. <https://doi.org/10.31294/infortech.v2i2.9111>
- Learning, D. (2020). *International Review of Research in Open and Distributed Learning Usability Evaluation of the Student Centered e-Learning Environment Usability Evaluation of the Student Centered e-Learning Environment (SNA)*.

- Lermatan, L. W. H. (2017). Perancangan Website E-Learning Sma Santa Maria Berdasarkan Usability Testing Menggunakan Thingking Aloud. *Katalog.Ukdw.Ac.Id*. <http://katalog.ukdw.ac.id/id/eprint/2339>
- Masni, H. (2017). STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Mawardi. (2014). KEEFEKTIFAN DESAIN PEMBELAJARAN BERBASISE-LEARNINGDALAM MENUMBUHKAN KEMANDIRIAN DAN HASIL BELAJARMAHASISWA. *Seminar Nasional*.
- Mursyidi, W. (2020). Almarhalah | Jurnal Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 119–128.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi penelitian kesehatan*. PT. Rineka Cipta. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=t4hTra0AAAJ&citation_for_view=t4hTra0AAAJ:hFOr9nPyWt4C
- Pappas, C. (2017). *Top 7 Instructional Design Theories & Models For Your Next eLearning Course - eLearning Industry*. <https://elearningindustry.com/top-instructional-design-theories-models-next-elearning-course>
- Pibriana, D., & Ricoida, D. I. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Mahasiswa (Studi Kasus : Perguruan Tinggi di Kota Palembang). *Jurnal Jatisi (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 3(2), 105.
- Preece, J. (1994). *Human-computer interaction*. Addison-Wesley Pub. Co.
- Rahmatullah, A. S.-155610103. (2020). ANALISIS USABILITY DENGAN METODE HEURISTIC EVALUATION DI APLIKASI E-LEARNING (STUDY KASUS : RUANGGURU).
- Regal, A., & Widiyari, I. R. (2020). Perancangan dan Analisis Pengaruh User Interface E-Learnig Terhadap Minat Belajar Siswa SMA/SMK Menggunakan Heuristic of Responsive Web Design. *Journal of Information Technology Ampera*, 1(2), 88–105. <https://doi.org/10.51519/journalita.volume1.issue2.year2020.page88-105>
- Ridwan, M. A. (2021). EVALUASI USABILITY SISTEM E-LEARNING SMA MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Shofi, S. A., Rachmadi, A., & Herlambang, A. D. (2019). Tampilan Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Ruangguru Menggunakan Metode Fuzzy Kano. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(05), 4307–4315. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5189/2452>
- Siallagan, H. B. (2019). PENGARUH APLIKASI RUANGGURU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA (Studi pada Siswa-Siswi Kelas XI SMA Fransiskus Bandar Lampung) *SKRIPSI*. <https://docplayer.info/184609642-Pengaruh-aplikasi-ruangguru-terhadap-minat-belajar-siswa-studi-pada-siswa-siswi-kelas-xi-sma-fransiskus-bandar-lampung-skrripsi.html>
- Siswoyo, H., & Parwoto, W. (2015). Structural Equation Modeling. In *Dictionary of Statistics & Methodology*. <https://doi.org/10.4135/9781412983907.n1909>
- Srirezeki, D. (2009). *SEM Structural Equation Model Aplikasi SEM pada Tesis*.
- Ssemugabi, S., & De Villiers, R. (2010). Effectiveness of heuristic evaluation in usability evaluation of elearning applications in higher educ. *South African Computer Journal*, 45. <https://doi.org/10.18489/SACJ.V45I0.37>
- Sumarsono, S. (2020). The paradigms of heutagogy and cybergogy in the transdisciplinary perspective. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 52(3), 172–182.

- Sumarsono, S., & Firanti, A. (2021). Identification of Informatics Engineering Student Learning Styles in the Independent Learning Era. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(2), 306–316. <https://doi.org/10.23887/JPP.V54I2.28672>
- Supatminingsih, T., Hasan, M., & Sudirman. (2020). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Media Sains Indonesia*.
https://books.google.co.id/books/about/BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN.html?id=QawREAAAQBAJ&redir_esc=y
- USABILITY GOOGLE-CLASSROOM MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT
Saharuddin, A., Prihatmono, M. W., STMIK Profesional Makassar, D., & STMIK Profesional Makkassar, M. (2020). Analisis Usability Google Classroom Menggunakan Metode Skala Likert. In *PROGRES* (Vol. 12, Issue 2).
<https://doi.org/10.31960/PROGRES.V12I2.18410>
- Zaharias, P., & Poylymenakou, A. (2009a). Developing a usability evaluation method for e-learning applications: Beyond functional usability. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 25(1), 75–98. <https://doi.org/10.1080/10447310802546716>
- Zaharias, P., & Poylymenakou, A. (2009b). Developing a usability evaluation method for e-learning applications: Beyond functional usability. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 25(1), 75–98. <https://doi.org/10.1080/10447310802546716>