

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan, terutama dalam sistem evaluasi akademik. Penilaian merupakan sebuah proses untuk mengolah dan mengumpulkan informasi untuk mengetahui dan menentukan pencapaian yang berasal dari hasil peserta didik Pratama, Edi and Syarifuddin, (2021).

Penilaian Tengah Semester (PTS) adalah evaluasi sumatif yang dilaksanakan oleh pendidik, di mana bentuk tesnya disesuaikan berdasarkan aspek yang ingin diukur Rahmawati, Suryana, & Hidayat, (2021). Umumnya, lembaga pendidikan masih menggunakan PTS berbasis kertas (paper-based test). Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, para pendidik mulai berinovasi dengan menerapkan PTS berbasis komputer (*Computer-Based Test*) sebagai upaya untuk meminimalisasi kesalahan dalam proses koreksi Lidya Wati, Kasmawi, & Mawarni, (2018).

Salah satu inovasi yang telah banyak diterapkan adalah *Computer Based Test* (CBT) atau ujian berbasis komputer. *Computer Based Test* (CBT) adalah bentuk evaluasi yang tidak memerlukan penggunaan kertas, pena, pensil, atau alat tulis lainnya karena pelaksanaannya hanya memanfaatkan komputer sebagai media utama Ardiansyah, (2021). Selain itu, pengembangan model dan media pembelajaran berbasis Android telah dinyatakan layak untuk digunakan

Apsari & Budiastuti, (2021). Penerapan CBT dalam sistem penilaian pendidikan juga dianggap efektif dan layak digunakan karena memenuhi berbagai kriteria penting seperti validitas, reliabilitas, objektivitas, kepraktisan, serta efisiensi biaya Wardani, (2021). Dengan mengurangi penggunaan kertas, maka dapat dikatakan instansi menerapkan pembelajaran ramah lingkungan sehingga mampu mengurangi biaya yang harus dikeluarkan dalam pelaksanaan kegiatan Sustiyatik, Susilo and Ridwan,( 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Maulani, (2021) menunjukkan bahwa implementasi aplikasi *Computer Based Test (CBT)* berbasis web di SMPN 1 Katapang memberikan dampak positif dalam pelaksanaan ujian. Aplikasi ini terbukti mempermudah proses ujian, menggantikan metode ujian konvensional yang memerlukan biaya dan tenaga besar, serta mempercepat proses koreksi hasil ujian, sehingga meningkatkan efisiensi pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan publikasi Kemendikdasmen (2024), jumlah lulusan SMP tahun 2023 mencapai 3.271.611 peserta didik, dengan rincian 2.390.228 lulusan SMP negeri dan 881.383 lulusan SMP swasta. Tren lima tahun terakhir menunjukkan bahwa lulusan SMP swasta meningkat sebesar 7,84%, sedangkan lulusan SMP negeri mengalami penurunan 2,47%. Perubahan jumlah lulusan ini menunjukkan pentingnya penerapan teknologi pembelajaran, seperti aplikasi CBT, guna mendukung kualitas pendidikan dan memastikan pemerataan kompetensi siswa.

Peningkatan lulusan di sekolah swasta menunjukkan potensi adopsi teknologi yang lebih besar, termasuk dalam penerapan Ujian Berbasis Komputer (CBT). Oleh karena itu, penting dilakukan evaluasi terhadap *usability* aplikasi CBT di lingkungan sekolah swasta, seperti pada SMP PGRI 1 Puring, menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

SMP PGRI 1 Puring merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan sistem CBT dalam proses evaluasi akademik. Penerapan CBT di sekolah ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi ujian, mengurangi potensi kecurangan, serta memberikan pengalaman ujian yang lebih interaktif bagi siswa. Selain itu, sistem ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengelola ujian dengan lebih mudah dan cepat. Meskipun diharapkan dapat mempermudah proses ujian, implementasi sistem CBT di sekolah ini masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa permasalahan yang ditemukan antara lain kesulitan siswa dalam memahami antarmuka aplikasi, kendala teknis yang menghambat proses ujian, serta tingkat kepuasan pengguna. Selain itu, faktor-faktor seperti kecepatan sistem, kompatibilitas perangkat, serta pengalaman pengguna dalam mengoperasikan aplikasi juga memengaruhi efektivitas CBT di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi terhadap *usability* atau tingkat kemudahan penggunaan sistem ini agar dapat memastikan bahwa aplikasi CBT yang digunakan benar-benar efektif dan efisien dalam mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini menilai *usability* aplikasi CBT di SMP PGRI 1 Puring menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Metode SUS berfungsi

sebagai sarana untuk menguji tingkat kemudahan penggunaan aplikasi. Para pengembang merancang instrumen ini sebagai alat ukur usability yang praktis dan cepat (Sri Handayani, 2019).

*System Usability Scale* (SUS) adalah kuesioner yang digunakan untuk mengukur *usability* suatu sistem komputer berdasarkan sudut pandang subjektif pengguna. Metode SUS menggunakan 10 pertanyaan baku yang dirancang untuk pengujian yang efisien tanpa memerlukan sampel besar sehingga dapat mengurangi biaya. *Usability* sendiri didefinisikan sebagai atribut kualitas yang menilai kemudahan penggunaan antarmuka oleh pengguna Miftah & Sari, (2020).

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan di Universitas Indraprasta PGRI oleh Miftah & Sari, (2020), sistem pembelajaran daring yang menggunakan platform [lms.unindra.ac.id](https://lms.unindra.ac.id) memperoleh skor rata-rata 65,67 berdasarkan metode *System Usability Scale* (SUS). Skor ini menunjukkan bahwa sistem tersebut dinilai cukup mudah digunakan oleh mahasiswa, sehingga berpotensi menunjang kegiatan perkuliahan secara daring.

Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Tuloli et al., (2022) menunjukkan bahwa aplikasi e-Rapor memperoleh skor 69 berdasarkan pengukuran dengan metode *System Usability Scale* (SUS). Skor ini mengindikasikan bahwa aplikasi tersebut telah diterima dengan baik oleh pengguna akhir dan dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam pengelolaan data evaluasi pendidikan di tingkat satuan pendidikan.

Peneliti melakukan evaluasi terhadap aplikasi CBT yang digunakan di SMP PGRI 1 Puring agar aplikasi tersebut dapat mendukung proses pembelajaran dan ujian secara lebih optimal. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembang sistem CBT dalam mengembangkan aplikasi yang lebih ramah pengguna, efektif, dan efisien dalam mendukung pendidikan berbasis teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada *“Evaluasi Usability Computer Based Test (CBT) dengan Metode System Usability Scale (SUS) Studi Kasus: SMP PGRI 1 Puring”* guna mengidentifikasi tingkat kemudahan penggunaan sistem dan memberikan rekomendasi perbaikan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat *usability* aplikasi *Computer Based Test* (CBT) yang digunakan di SMP PGRI 1 Puring berdasarkan metode *System Usability Scale* (SUS)?
2. Apa saja kendala yang dialami pengguna dalam menggunakan aplikasi CBT di SMP PGRI 1 Puring?
3. Apa rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan *usability* aplikasi CBT berdasarkan hasil evaluasi SUS?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, beberapa batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Objek penelitian dibatasi pada aplikasi *Computer Based Test* (CBT) yang digunakan di SMP PGRI 1 Puring
2. Evaluasi *usability* hanya dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).
3. Responden penelitian dibatasi pada siswa dan guru yang menggunakan aplikasi CBT.

## 1.4 Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Tujuan Penelitian Bagi Individu

Tujuan penelitian dirumuskan untuk memberikan arah yang jelas terhadap hasil yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kendala yang dihadapi pengguna dalam menggunakan aplikasi CBT
2. Mengevaluasi *usability* aplikasi *Computer Based Test* (CBT) di SMP PGRI 1 Puring menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaannya.
3. Memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi.

### 1.4.2 Tujuan Penelitian Bagi Institusi

Tujuan penelitian ini bagi individu yaitu bertujuan untuk:

1. Memberikan gambaran objektif mengenai tingkat *usability* aplikasi CBT yang digunakan di SMP PGRI 1 Puring, sehingga dapat menjadi dasar pengambilan keputusan terkait pengembangan atau perbaikan sistem.

2. Mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh pengguna (siswa dan guru) dalam menggunakan aplikasi CBT, sehingga pihak sekolah dapat melakukan peningkatan layanan teknologi pendidikan.
3. Menjadi referensi bagi institusi pendidikan lain dalam mengevaluasi efektivitas sistem CBT dan mempertimbangkan implementasi metode *System Usability Scale* (SUS) dalam pengukuran *usability* sistem pembelajaran berbasis teknologi.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dijelaskan agar dapat memberikan gambaran kontribusi yang diharapkan, baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut:

1. Mengevaluasi Kemudahan Penggunaan Aplikasi CBT oleh Siswa SMP
2. Menjadi Dasar Perbaikan dan Pengembangan Aplikasi
3. Memberikan Masukan bagi Pihak Sekolah dalam Pengambilan Keputusan Teknologi

