

ANALISIS DATA KUISIONER KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI PEMBELAJARAN BEBANTENAN

Luh Arida Ayu R.P.^{1§}, I Gede Santi Astawa²

¹Jurusan Ilmu Komputer, Fakultas MIPA – Universitas Udayana [Email: luh.arida@cs.unud.ac.id]

²Jurusan Ilmu Komputer, Fakultas MIPA – Universitas Udayana [Email: santi.astawa@cs.unud.ac.id]

[§]*Corresponding Author*

ABSTRACT

Kepuasan pengguna sebuah aplikasi dapat diartikan sebagai tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan kinerja (hasil) yang ia rasakan, dibandingkan dengan harapannya. Terdapat dua cara dalam membangun aplikasi pembelajaran bebantenan, yaitu pembelajaran dengan menggunakan konsep peta pikiran, dan pembelajaran tanpa menggunakan konsep peta pikiran. Dalam penelitian ini metode kuisisioner dipergunakan untuk mendapatkan data kepuasan pengguna terhadap kedua aplikasi pembelajaran bebantenan yang telah dibangun. Terdapat tiga faktor untuk mengukur kepuasan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu faktor kinerja internal dari aplikasi, faktor dukungan perangkat eksternal yang dibutuhkan aplikasi, dan faktor tampilan umum saat pengguna berinteraksi dengan aplikasi. Selanjutnya ketiga faktor tersebut dijabarkan ke dalam sepuluh pertanyaan yang berhubungan dengan kepuasan pengguna. Dari empat puluh pengguna aplikasi yang digunakan sebagai responden penelitian didapatkan data bahwa aplikasi pembelajaran menggunakan peta pikiran mempunyai persentase tingkat kepuasan lebih tinggi dibandingkan dengan sistem yang tidak menggunakan metode peta pikiran dalam pemberian materinya. Namun secara keseluruhan aplikasi memiliki tingkat kepuasan pengguna yang kuat yaitu sebesar 80,3%

Kata kunci: Bebantenan, kepuasan, peta pikiran, sistem pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Penggunaan sistem pembelajaran berbasis video pembelajaran merupakan solusi efektif dalam pembelajaran di era multimedia (Gianakos, 2014). Di sisi lain menurut Buzan (2004), pemahaman akan berkembang, apabila otak dapat bekerja dengan baik. Sistem kerja otak sangat dipengaruhi oleh stimulus yang diterima oleh otak. Stimulus tersebut dapat dilakukan melalui pengemasan pembelajaran yang berbasis peta pikiran. Pada pembangunan sistem pembelajaran bebantenan kedua hasil penelitian tersebut dipergunakan, hal ini dikarenakan sifat materi bebantenan yang cukup rumit.

Bebantenan adalah persembahan atau sesaji yang memiliki aturan tertentu dan jenis yang sangat beragam. Terdapatnya beberapa aturan dalam bebantenan ini membuatnya memerlukan

energi lebih dalam pembuatannya. Menurut Surayin (2002) ada berbagai jenis dan tingkatan bebantenan, dan juga ada berbagai jenis bahan dasar yang harus digunakan dalam membuat bebantenan tersebut.

Banten memiliki karakteristik data yang sangat beragam dan cenderung saling beririsan, Hal ini seringkali membingungkan seseorang untuk memahaminya melalui media pembelajaran biasa. Oleh karenanya sistem pembelajaran dirancang untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran banten.

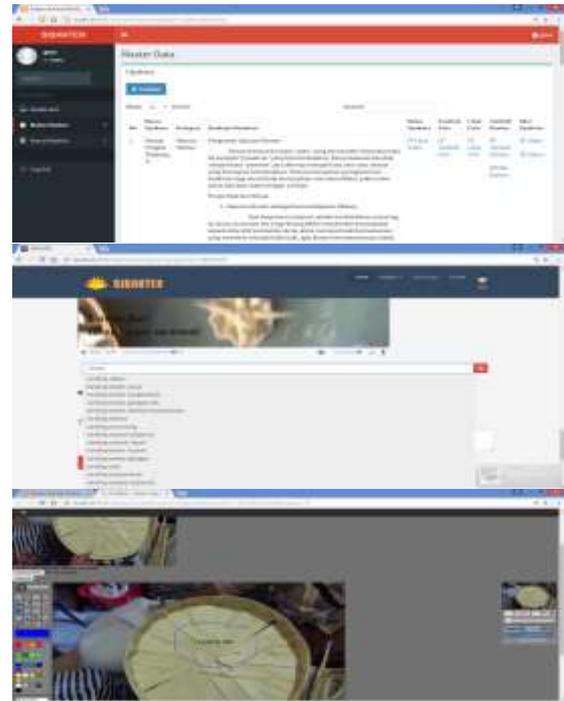
Sistem ini dibangun dengan teknik pemrograman terstruktur. Terdapat empat proses yang dapat dilakukan oleh sistem yaitu proses Daftar/Login, Master Banten, Lihat Banten dan kursus. Keempat proses akan berhubungan langsung dengan pengguna sistem dan database sistem. Proses utama yang diteliti adalah

bagaimana sistem dapat memberikan materi video pembelajaran kepada pengguna. Terdapat dua pendekatan dalam pemberian materi ini yaitu:

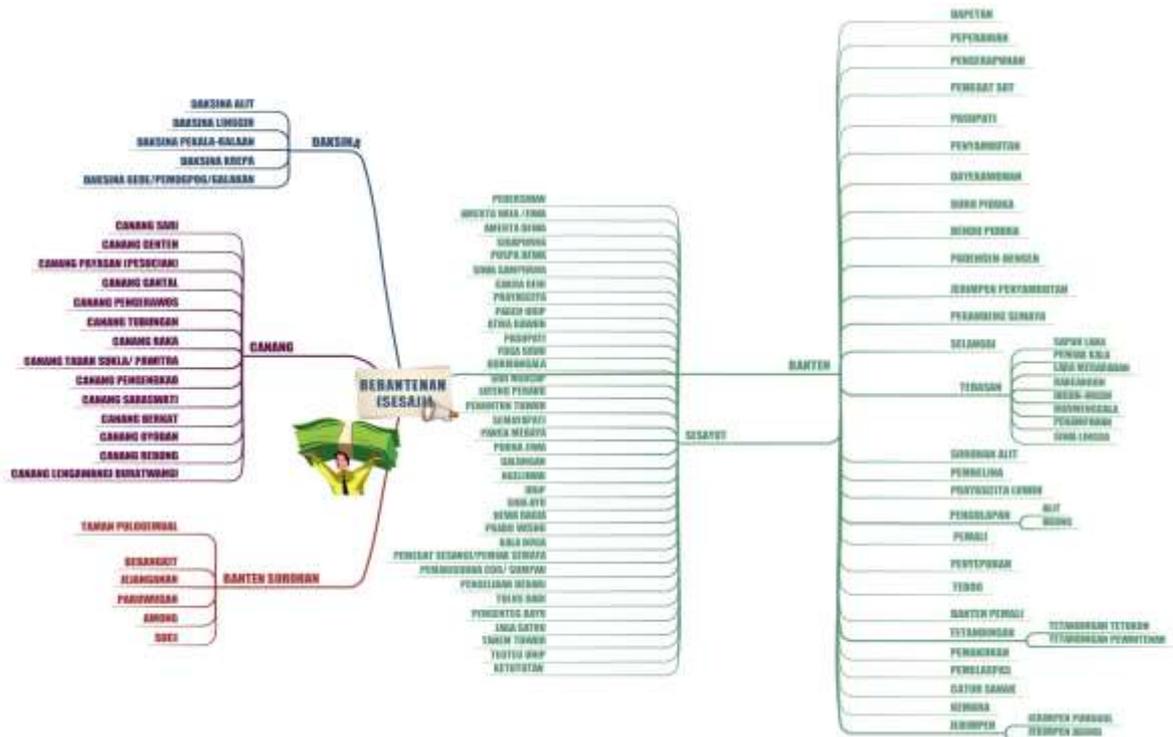
- 1. Berdasarkan permintaan dari pengguna
 Pada bagian ini pengguna diberikan video pembelajaran yang mereka pilih pada daftar video yang sudah disediakan sistem. Evaluasi terhadap pembelajaran melalui mekanisme kuis yang ada disetiap materi dan tidak mempengaruhi materi yang lainnya.
- 2. Berdasarkan pada materi-materi yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari pengguna.
 Pada bagian ini pengguna memilih sebuah topik bebantenan dan sistem yang mengatur materi apa yang bisa dipelajari oleh pengguna. Evaluasi terhadap pembelajaran melalui mekanisme kuis yang ada disetiap materi dan mempengaruhi materi selanjutnya yang dapat dipelajari pengguna.

Dari Gambar 2 dapat dilihat bahwa terdapat cukup banyak jenis-jenis banten, seperti

daksina, canang, sorohan, sesayut, tebasan, dan lain sebagainya.



Gambar 1. Antarmuka sistem



Gambar 2. Peta Pikiran Jenis-Jenis Banten

3. METODE PENELITIAN

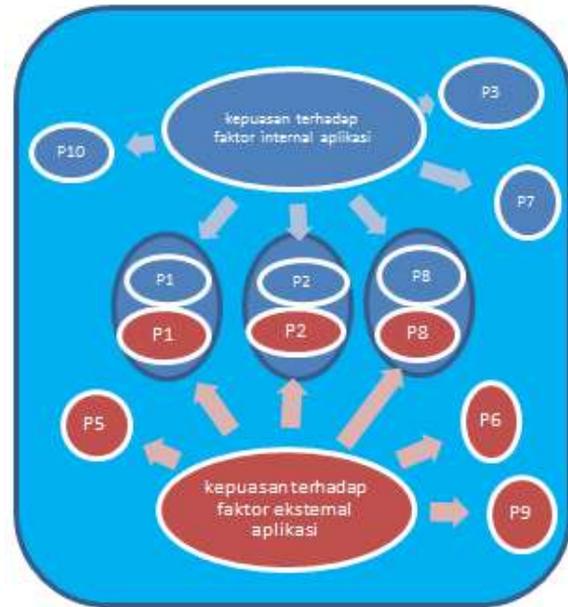
Penelitian ini merupakan penelitian respon pengguna dengan metode survey. Perlakuan dikenakan kepada 40 orang mahasiswi dan dosen Jurusan Matematika dan Jurusan Ilmu Komputer Universitas Udayana. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner kepuasan pengguna. Perlakuan penelitian dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada seluruh responden mempelajari dan menggunakan kedua buah sistem. Selanjutnya seluruh responden diminta mengisi lembar kuisioner yang telah disediakan. Diharapkan dengan metode ini didapatkan hasil komparatif antara sistem pembelajaran banten dengan atau tidak menggunakan konsep peta pikiran dalam langkah pembelajarannya.

Faktor-faktor yang digunakan dalam menilai kepuasan pengguna dicerminkan dalam 10 butir pertanyaan sesuai tabel berikut:

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

Kode	Pertanyaan
P1	Aplikasi mudah untuk dipahami cara penggunaannya
P2	Saya merasa nyaman selama menggunakan aplikasi
P3	Penggunaan media video pembelajaran sangat membantu dalam memahami materi
P4	Mempelajari banten menjadi lebih mudah dengan aplikasi ini
P5	Saya cukup puas terhadap kecepatan aplikasi dalam menampilkan data yang diminta
P6	Saya senang karena aplikasi dapat digunakan secara online dan offline
P7	Aturan penyajian materi dalam aplikasi tidak membuat saya kebingungan
P8	Saya akan selalu menggunakan aplikasi ini dalam belajar bebantenan
P9	Respon aplikasi cukup cepat dalam menangani permintaan saya
P10	Mekanisme penilaian oleh pakar sangat membantu saya dalam memperbaiki hasil belajar saya

Gambar 3. merupakan diagram keterkaitan antara setiap pertanyaan dengan faktor utama yang ingin diteliti dalam penelitian.



Gambar 3. Diagram keterkaitan pertanyaan dan faktor yang ditentukan dalam penelitian

Terdapat dua penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem, dan untuk melakukan komparasi antara data kepuasan menggunakan sistem dengan konsep peta pikir dan sistem tanpa konsep peta pikir. Untuk itu skenario pengambilan data dilakukan dengan cara membagi secara acak 40 responden menjadi dua kelompok. Kelompok I diberikan sistem dengan konsep peta pikir (sistem A) terlebih dahulu kemudian menjawab kuisioner kepuasan dan dilanjutkan dengan mencoba sistem tanpa konsep peta pikir (sistem B) dan kembali diminta menjawab kuisioner kepuasan. Kelompok II diberi perlakuan sebaliknya dalam mencoba sistem dan menjawab kuisioner kepuasan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan menggunakan skala 1 sampai dengan 5 untuk setiap pertanyaan, dimana 1 mencerminkan sangat tidak puas dan 5 mencerminkan sangat puas. Diperoleh

rekapitulasi data kuisioner dari 40 responden adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi data kuisioner

Kode	Tahap I		Tahap II	
	Total skor	%	Total skor	%
P1	167	83,5	162	81
P2	162	81	165	82,5
P3	167	83,5	167	83,5
P4	157	78,5	162	81
P5	146	73	154	77
P6	157	78,5	158	79
P7	162	81	167	83,5
P8	158	79	157	78,5
P9	154	77	158	79
P10	165	82,5	167	83,5
Total	1595	79,75	1617	80,85
Rata-rata % kepuasan				80,30

tahap I (kelompok I mencoba sistem A dan kelompok II mencoba sistem B), tahap II (kelompok I mencoba sistem B dan kelompok II mencoba sistem A). Dari Tabel 2. Dapat dilihat bahwa prosentase respon terkait kepuasan pengguna pada uji coba tersebut sebesar 80,3%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor pada sekala Likert (dalam hal ini angka 0%-20% terkategori sangat lemah; 21%-40% terkategori Lemah; 41%-60% terkategori Cukup; 61%-80% terkategori Kuat; 81%-100% terkategori sangat kuat) dapat disimpulkan bahwa respon terkait kepuasan pengguna terhadap sistem yang dibangun adalah terkategori kuat.

Apabila dilihat dari data pertanyaan yang mencerminkan faktor internal dari aplikasi dapat dilihat seperti tabel 2 untuk bagian pertanyaan 1, 2, 3, 7, 8, dan 10. Begitu juga untuk data yang mencerminkan faktor eksternal dapat dilihat pada tabel 2 bagian 1, 2, 5, 6, 8, dan 9. Rekapitulasi data yang mencerminkan faktor internal dan eksternal aplikasi terlihat pada tabel 3.

Dari tabel 3 dan tabel 4 didapatkan data bahwa rata-rata kepuasan pengguna apabila dihubungkan dengan faktor internal aplikasi adalah 81,92 dan rata-rata kepuasan pengguna dihubungkan dengan faktor eksternal aplikasi adalah 79,08 atau dapat disimpulkan bahwa

kepuasan pengguna lebih tinggi dipengaruhi oleh faktor internal aplikasi. Sehingga dengan rata-rata kepuasan 81,92 dapat disimpulkan aplikasi sudah memiliki fungsi-fungsi yang dapat memuaskan pengguna, dan dengan rata-rata kepuasan 79,08 dapat disimpulkan bahwa sistem memiliki faktor penunjang yang juga memuaskan bagi pengguna.

Tabel 3. Rekapitulasi data kuisionel terkait faktor internal

Kode	Tahap I		Tahap II	
	Total skor	%	Total skor	%
P1	167	83,5	162	81
P2	162	81	165	82,5
P3	167	83,5	167	83,5
P7	162	81	167	83,5
P8	158	79	157	78,5
P10	165	82,5	167	83,5
Total	981	81,75	985	82,08
Rata-rata % kepuasan				81,92

Tabel 4. Rekapitulasi data kuisionel terkait faktor eksternal

Kode	Tahap I		Tahap II	
	Total skor	%	Total skor	%
P1	167	83,5	162	81
P2	162	81	165	82,5
P5	146	73	154	77
P6	157	78,5	158	79
P8	158	79	157	78,5
P9	154	77	158	79
Total	944	78,66	954	79,5
Rata-rata % kepuasan				79,08

Selanjutnya dilihat bagaimana pengaruh penggunaan konsep peta pikiran di dalam aplikasi. Apabila dilihat pada daftar pertanyaan, ada tiga pertanyaan yang secara spesifik mencerminkan pengaruh penggunaan konsep peta pikiran ini yaitu pertanyaan no 2, 4, dan 7. Tabel 5. menunjukkan data komparasi antara pengguna saat menggunakan sistem dengan konsep peta pikiran (sistem A) dan tanpa konsep peta pikiran (sistem B).

Tabel 5. Komparasi sistemA dan sistem B

Kode	Sistem A		Sistem B	
	Total skor	%	Total skor	%
P1	156	78	158	79
P2	165	82,5	162	81
P3	168	84	166	83
P4	162	81	157	78,5
P5	150	75	150	75
P6	160	80	155	77,5
P7	168	84	161	80,5
P8	158	79	157	78,5
P9	158	79	154	77
P10	168	84	164	82
total	1613	80,65	1584	79,2

Dari tabel 5 penggunaan peta pikiran mampu meningkatkan kepuasan pengguna sebesar 1,45%, namun apabila dilihat dari pertanyaan terkait peningkatan pemahaman pengguna terhadap materi bebantenan, maka terdapat peningkatan kenyamanan belajar sebesar 1,5%, Peningkatan rasa mudah dalam belajar sebesar 2,5%, dan peningkatan tingkat kejelasan materi sebesar 3,5%. Sehingga dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa penggunaan peta pikiran dapat meningkatkan kepuasan pengguna dalam mempelajari materi dalam aplikasi pembelajaran bebantenan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan:

1. Sistem yang dirancang sebagai media pembelajaran berbasis multimedia telah mampu memberi tingkat kepuasan yang kuat terhadap 40 orang responden.
2. Rata-rata kepuasan pengguna apabila dihubungkan dengan faktor internal aplikasi adalah 81,92 dan rata-rata kepuasan pengguna dihubungkan dengan faktor eksternal aplikasi adalah 79,08 atau dapat disimpulkan bahwa kepuasan pengguna lebih tinggi dipengaruhi oleh faktor internal aplikasi.

3. penggunaan peta pikiran dapat meningkatkan kepuasan pengguna dalam mempelajari materi dalam aplikasi pembelajaran bebantenan

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian lebih lanjut adalah aplikasi pembelajaran bebantenan Bali dapat diimplementasikan ke dalam aplikasi berbasis mobile dengan sistem operasi android atau IOS yang akan memudahkan user mengakses pembelajaran kapan saja dan dimana saja.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini adalah bagian dari hasil Penelitian Hibah Unggulan Program Studi (pendanaan tahun 2017). Atas dipublikasikannya hasil penelitian ini, maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Universitas Udayana atas bantuan dana yang diberikan melalui hibah penelitian skim Hibah Unggulan Program Studi tahun 2017.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, T. & Barry. 2004. *Memahami Peta Pikiran. Edisi Milenium*. Batam: Interaksara.
- Giannakos, M. N., Chorionopoulos, K., & Chrisochoides, N. (2014). Collecting and Making Sense of Video Learning Analytics. IEEE.
- Kotler, Philip. 2000. *Manajemen Pemasaran: Analisis, Perencanaan, Implementasi, dan Pengendalian*. Jakarta: Salemba Empat
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Surayin, I. A. (2002). *Bahan dan Bentuk Sesajen*. Surabaya: Paramita.
- Surayin, I. A. (2002). *Bhuta Yadjna*. Surabaya: Paramita.
- Surayin, I. A. (2002). *Melangkah Ke Arah Persiapan Upakara- Upakara Yajna*. Denpasar: Paramita.
- Surayin, I. A. (2002). *Seri IV Upakara Yajna Manusa Yajna*. Surabaya: Paramita.